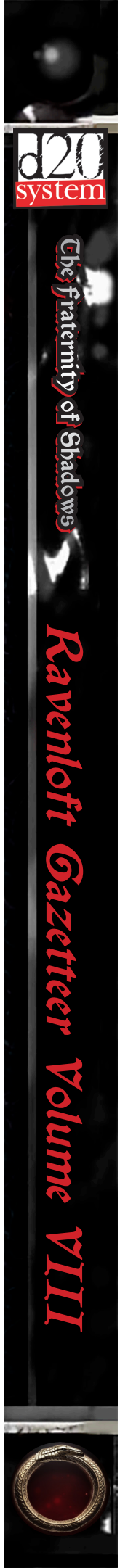
The Fraternity of Shadows

Ravenloft

Gazetteer™

VOLUME VIII

Um Suplemento de Campanha de Ravenloft



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:

JamesLoyo

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 que me trouxe até esse Mar Noturno.
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, tradução e adaptação dos monstros do artigo "Terrors of the Deep" da Quoth the Raven 9 - Don't Go into Water....

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

Visite 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. VIII - Mar Noturno

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/
O compêndio de monstros desse Gazetteer foi complementado pelos monstros descritos no netbook periódico Quoth the Raven 9 - Don't Go into Water..., em seu artigo "Terrors of the Deep", da Fraternity of Shadows (FoS), traduzidos e adaptados por Caio Cunha.

Pesquisa sobre a Expedição ao Mar Noturno

por **Viktor Hazan e Paul Dirac**

Viktor Hazan

https://fraternityofshadows.com/wiki/Professor_Viktor_Hazan

Esta seção contém informações netbook-canon da Fraternity of Shadows

O personagem de Joël Paquin.

Viktor Hazan é membro da Fraternidade das Sombras e tem sido um dos principais narradores do Gazetteer de Souragne e do Gazetteer do Mar Noturno. Viktor Hazan é um professor proeminente de Filosofia na Universidade de Richemulot. Igualmente, ele é um membro de alto escalão da Fraternidade das Sombras. Hazan foi apresentado à Irmandade pelo Conde Wilhelm von Lovenhorst, que empregou Hazan como diplomata por algum tempo antes da indução de Hazan na Fraternidade. O serviço de Hazan ao Conde terminou com o desaparecimento deste último em 742 CB. Depois disso, Hazan assinou como professor na Universidade de Richemulot e se envolveu com a célula de Richemulot da Fraternidade.

No final de 759 CB, Hazan e a Fraternidade foram traídos por um ex-colega e irmão, Erik van Rijn: um transmutador envelhecido, que quebrou as leis da fraternidade em busca dos poderes Lich. Roubando os planos para uma terrível arma da Irmandade, Van Rijn se escondeu em algum lugar na Terra das Brumas, e Hazan (antigamente seu amigo mais próximo) agora lidera a busca pelo lich renegado, para recuperar os segredos da fraternidade e provar sua lealdade as Sombras.

Paul Dirac

https://fraternityofshadows.com/wiki/Paul_Dirac

Esta seção contém informações netbook-canon da Fraternity of Shadows

Paul Dirac pode se referir ao expatriado de Dementlieu agora conhecido como Paul Vedarrak, pai de Marcos Vedarrak, ou a Paul Dirac, sobrinho de Paul Vedarrak, primo de Marcos Vedarrak e membro da Fraternidade das Sombras.

Paul Vedarrak, nascido Paul Dirac, era um rico comerciante de grãos de origem demonliense e pai de Marcos Vedarrak. Embora fosse um comerciante de grãos sem nenhuma experiência militar, Dirac, no entanto, realmente admirava a disciplina e a organização militar falkoviana. Infelizmente, Dirac era um simpatizante da Falkóvnia muito barulhento e ativo, e por isso teve que fugir de Dementlieu depois de ser acusado de espionar para Falkóvnia. Paul trouxe sua família para Falkóvnia em 718 CB, quando seu filho Marcos tinha apenas dois anos. O rico comerciante mudou seu nome para Paul Vedarrak e foi capaz de se insinuar na sociedade falkovniana comprando uma comissão como intendente no exército falkovniano. A bajulação de Paul sobre os Talons fez dele uma pessoa exposta ao ridículo, mas seus talentos como organizador e intendente lhe renderam um respeito relutante. As brigas e jogos de poder de Paul com sua esposa pegaram Marcos no meio, tornando seu filho um perfeccionista sem humor com uma necessidade avassaladora de alcançar o sucesso a todo custo.

Paul Dirac, sobrinho de Paul Vedarrak acima, alistou-se na Fraternidade das Sombras enquanto estudante na Universidade de Dementlieu.

Demais informações ao longo desse Gazetteer...

Gazetteer™ Volume VIII

Créditos

Autores - A Fraternidade das Sombras:
Embora todos tenhamos feito extensos comentários, edições e sugestões nas partes uns dos outros, os escritores principais para seções específicas foram:
David: Liffe*, Estatísticas de Easan e novos mapas
Joël: Introdução, Vechor (a terra), L'ile de la Tempete*, ambos os Interlúdios, introdução de Viktor para o Profundezas Afogadas & Reivindicados do Mar
Nathan: Vechor (o povo), Ilha dos Corvos* & Texto de Dirac sobre as Profundezas Afogadas*
Sharon: Vechor (fauna e flora, caixas laterais) & Nebligtode* (Graben e Todstein)
Chris Nichols
Conceito original das Profundezas Afogadas; além das magias de Sonambulismo, inúmeras ideias e sugestões ao durante.
*e material relacionado deste domínio no apêndice do DM

Arte Encomendada:
Eleanor "Isabella" Ferron
Oksana "lawerta" Romanova

Edição e Layout:
The Fraternity of Shadows
Joel: Primeira montagem do documento e coordenação do projeto
Stephen: A incrível formatação em PDF original

Tradução e Diagramação BR:
Tiago Loyo - JamesLoyo
Revisão BR: Caio Cunha
Artes Adicionais (IA) da Versão BR:
Caio Cunha e Moshe Ratt

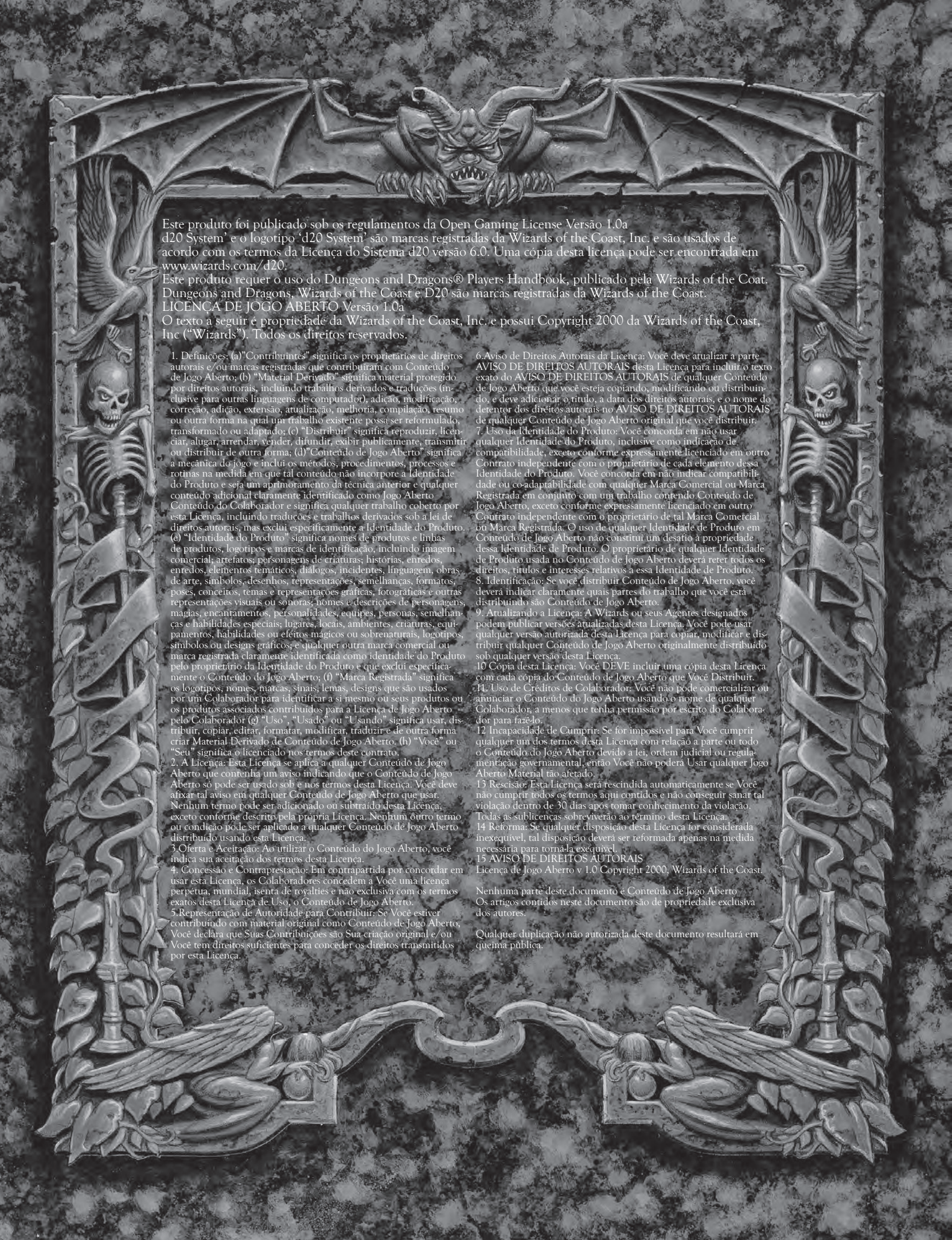
The Fraternity of Shadows

d20 system

AH ARTHAUS

Sword & Sorcery

Levantamento do Mar Noturno
1º de outubro de 2008
Versão em Português - Brasil - Dezembro 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!

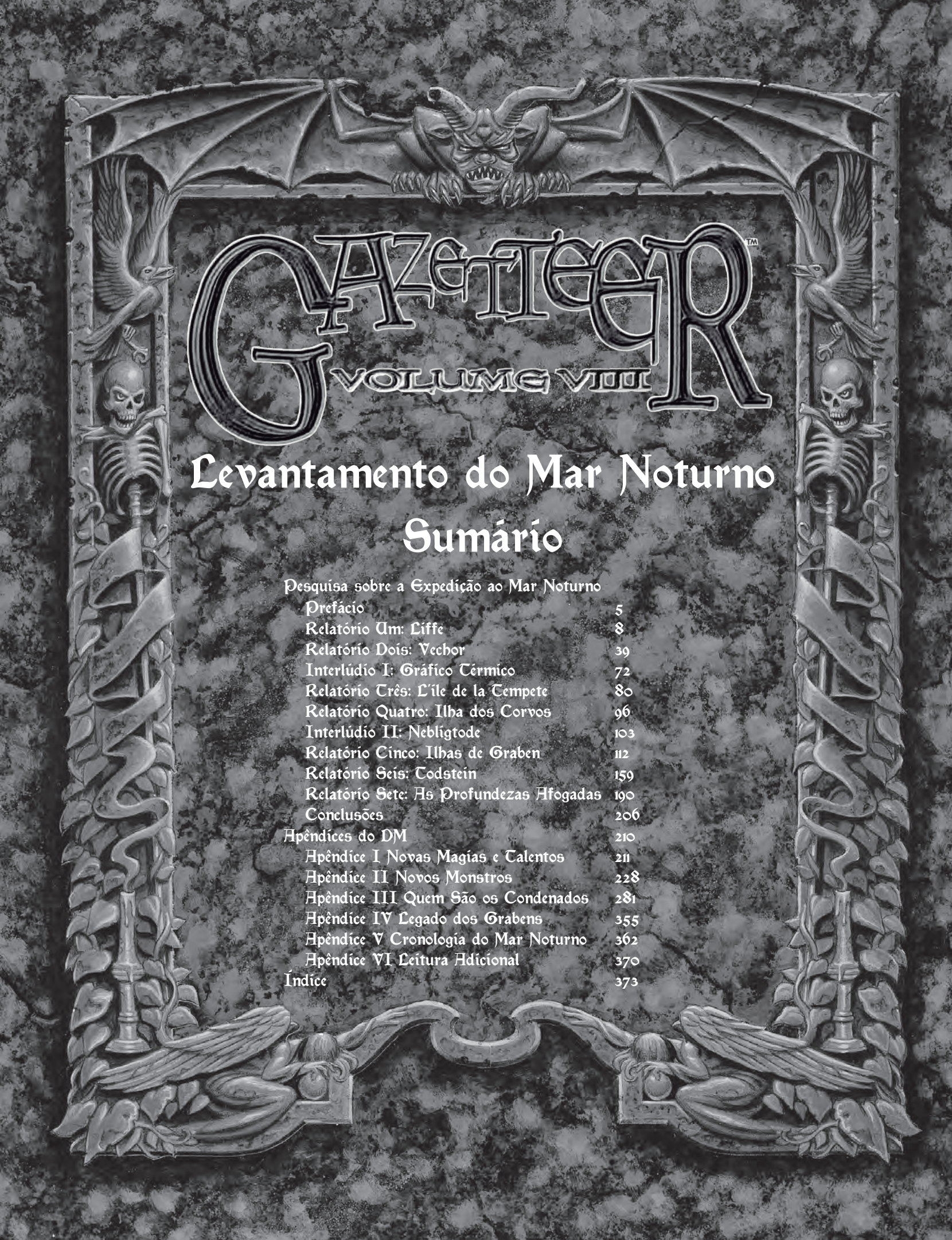


Este produto foi publicado sob os regulamentos da Open Gaming License Versão 1.0a
d20 System' e o logotipo 'd20 System' são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usados de acordo com os termos da Licença do Sistema d20 versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.
Este produto requer o uso do Dungeons and Dragons® Players Handbook, publicado pela Wizards of the Coat.
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 inexequível, tal disposição deverá ser reformada apenas na medida necessária para torná-la exequível.
15 AVISO DE DIREITOS AUTORAIS
Licença de Jogo Aberto v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast.

Nenhuma parte deste documento é 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.



Levantamento do Mar Noturno

Sumário

Pesquisa sobre a Expedição ao Mar Noturno
- Prefácio 5
- Relatório Um: Liffe 8
- Relatório Dois: Vechor 39
- Interlúdio I: Gráfico Térmico 72
- Relatório Três: L'île de la Tempete 80
- Relatório Quatro: Ilha dos Corvos 96
- Interlúdio II: Nebligtode 103
- Relatório Cinco: Ilhas de Graben 112
- Relatório Seis: Todstein 159
- Relatório Sete: As Profundezas Afogadas 190
- Conclusões 206

Apêndices do DM 210
- Apêndice I Novas Magias e Talentos 211
- Apêndice II Novos Monstros 228
- Apêndice III Quem São os Condenados 281
- Apêndice IV Legado dos Grabens 355
- Apêndice V Cronologia do Mar Noturno 362
- Apêndice VI Leitura Adicional 370

Índice 373

Liffe
Vechor
L'île de la Tempete
Ilha dos Corvos
O Mar Noturno
Todstein
Ilhas de Graben

Prefácio

Para os Reverenciados Pais da Fraternidade:

Escrevo esta carta da costa de Darkon, em Fontes de Nevuchar. O Irmão Viktor Hazan partiu esta manhã para a ilha rústica de Liffe a bordo do Pelicano Negro, sob os cuidados do Capitão Howe, e partirei antes do amanhecer para a terra estranha de Vechor a bordo do Explorador Valente do Capitão Arberlsson. Hazan e eu nos encontramos ontem para acertar os detalhes de nossas jornadas. Dividimos o trabalho deste relatório em duas partes iguais, para terminar no verão, antes que o clima mais frio do Mar Noturno do Sul possa piorar.

Hazan visitará primeiro Liffe, depois a L'ile de la Tempete (infame por seu farol traiçoeiro) e, por último, a isolada Ilha de Graben. Eu começarei com a terra estranha conhecida como Vechor, após o que farei minha segunda visita à fascinante Ilha dos Corvos. Minha própria pesquisa terminará com a gélida Todstein, de onde vou encontrar Hazan no porto da Vila de Graben, perto do final de setembro. Naquela época, vamos comparar notas, correlacionar seus conteúdos e preparar nosso relatório final. Se os ventos forem favoráveis, nossas explorações respectivas devem durar um pouco mais de oito semanas.

Nossas jornadas serão coordenadas por meio de magias de "Enviar Mensagens" entre mim, o Irmão Hazan e o Pai Tarnos Manto das Sombras. Esperamos trocar mensagens a cada três dias no máximo. O Irmão que receber uma mensagem de outro entrará em contato com o terceiro, transmitindo as notícias do primeiro remetente, bem como as suas próprias. A codificação e as barreiras de privacidade serão ativadas, como de costume. Esse método deve nos manter atualizados sobre o paradeiro de cada um e permitir uma resposta rápida caso um de nós precise de ajuda. Sabendo que os Vigilantes permitem que alguns dos lordes das terras bloqueiem o acesso - ou saída - de seus territórios, queremos ter certeza de estar totalmente preparados para nos ajudarmos mutuamente, se necessário.

Hoje à noite, tomo o último gole de vinho no terraço da Estalagem Descanso à Beira do Rio e observo o pôr do sol sobre as colinas das Terras das Brumas. Suas magníficas cores não serão refletidas pelas sombrias ondas do leste ao amanhecer. Já naveguei no Mar Noturno antes, mas nunca em uma missão de pesquisa geográfica tão exaustiva. Eu sabia que essa era a última vez que veria o sol por semanas: tempestades violentas de relâmpagos e céus nublados e sombrios iriam obscurecer toda a minha viagem. Esse mar depressivo justifica bem o seu nome. Hazan e eu sabemos que bancos de areia perigosos submetem suas águas em muitos lugares, mas confiamos em nossos capitães contratados para nos manter longe desses perigos.

O Professor Hazan pediu que eu incluísse um breve resumo histórico do Mar Noturno nesta introdução. Como a maioria dos Irmãos saberá, esse vasto corpo de água salgada a leste do continente nem mesmo existia até as horas finais do ano 750 da Baróvia, momento em que o mar e suas ilhas foram colocados em seu lugar atual. Será interessante investigar a história dessas ilhas conforme seus habitantes a entendem, já que os registros da Fraternidade identificam várias como já existentes - isoladas nas Brumas - por muito mais tempo. Agora, os Vigilantes os reuniram nesta única região ... por qual propósito estranho e oculto, só posso especular. Talvez nossas viagens descubram algum fio comum que ligue essas ilhas, além de sua conexão geográfica. E quanto ao próprio mar? Virando o olhar para as ondas tenebrosas, agora que o sol me deu adeus atrás do horizonte interior, não posso deixar de me perguntar que segredos sombrios elas podem esconder.

Os habitantes da cidade darkonesa de Fontes de Nevuchar ficaram bastante incomodados ao ver sua pacata vila se tornar um porto movimentado na década desde que as Brumas revelaram pela primeira vez o Mar Noturno. Antes disso, este canto de Darkon enfrentava apenas uma parede de vapor e era um lugar remoto, muito para a satisfação de seus insulares habitantes élficos. O caos que assolou essa nação após o desastre de Il Aluk atrasou o crescimento de sua comunidade por um tempo, mas logo os refugiados do sofrimento a oeste julgaram o Mar Noturno ser muito menos sinistro do que suas casas, de longe. Alguns dos recém-chegados

Irmão Paul Dirac

que se refugiaram aqui temiam que a aparição deste mar pudesse constituir outra manifestação dos horrores dos Anos Ocultos - ele emergiu das Brumas poucos dias após a queda da Cidade - mas eles descobriram que as ondas eram navegáveis o suficiente, apesar da escuridão perpétua e do tempo ruim.

A transição foi menos abrupta mais ao sul, ao longo da costa de Nova Vaasa. Quando as Terras do Pesadelo (assumindo que o lugar elusivo e lendário já existiu de fato) foram lançadas das costas de Nova Vaasa durante a Grande Conjunção de 740, a cidade costeira de Egertus se viu prematuramente junto a um corpo de água do mar. No entanto, este nascente Mar Noturno se dissipou nas Brumas a apenas algumas milhas de distância, deixando uma margem estreita para a pesca costeira dos barcos vaasis.

Durante a próxima década, as viagens nesta estreita faixa de costa foram restritas aos capitães mais corajosos. A maioria das embarcações que se afastaram muito da costa nunca mais foi vista, mas alguns marinheiros ousados ganharam grandes fortunas, levando seus navios cada vez mais fundo nas névoas para buscar Caminhos das Brumas inexploradas. Algumas das ilhas agora encontradas no Mar Noturno eram realmente acessíveis a esses exploradores vaasis, embora os tempos de trânsito fossem erráticos e prolongados, e o ponto de chegada para tais incursões fosse muito difícil de prever.

Ao pôr do sol de 31 de dezembro de 750 C.B, quando as Brumas recuaram ainda mais, as águas negras do atual Mar Noturno foram expostas. A exploração cautelosa nos anos seguintes, por navegadores do continente e nativos das ilhas "novas", logo mapeou as massas de terra deste mar, e tentativas de rotas comerciais foram traçadas para os reinos povoados de Liffe, Vechor e Ilha de Graben. Se ainda mais ilhas estão além das Brumas, esperando para serem reveladas, é um palpite de qualquer um.

Irmão Viktor Hazan

O Mar Noturno é verdadeiramente um lugar cativante e misterioso. Embora nosso objetivo principal seja, é claro, buscar pistas sobre o paradeiro e as intenções do traidor Erik van Rijn, estou ansioso para as muitas descobertas que suas ondas sombrias e convidativas prometem.

Nas Sombras,

Paul Dirac

Irmão da Fraternidade das Sombras

20 de julho de 760

Relatório Um:
Líffe

Por Viktor Hazan, 27 de julho de 760

Era o início da primavera quando parti de Souragne e o início do verão quando finalmente cheguei ao Mar Noturno. Apesar da estação tardia, o tempo estava muito mais fresco e a brisa do mar parecia forte, até mesmo gelada. Eu não tinha pensado que meu tempo no pântano iria me aclimatar ao calor tão rapidamente e ainda assim a mudança repentina deixou meu corpo em um leve choque. O navio em que eu estava a bordo não ajudou em nada.

O barco, mesmo nas mãos pouco capazes de seu capitão, navegou facilmente através do Estreito de Liffe – o canal que separa Liffe de Darkon – e entrou na Baía de Hordum. Enrolado em torno de uma pequena enseada estava Armeikos, meu destino.

Resumo de Liffe

Localização: Noroeste do Mar Noturno
Ecologia: Completa
Ambiente: Temperado
Lorde Negro: Barão Evensong (semilorde)
Ano de Formação: 736-738 CB (como pequenos domínios), 741 CB (como ilha única), 750 revelado ao Núcleo
Nível Cultural: Medievalismo (7)
População: 11.000 (75% humanos, 8% Halflings, 5% meio-elfos, 4% elfos, 3% anões, 3% gnomos, 2% outros)
Principais Assentamentos: Aferdale (pop. 850), Armeikos (3.000), Claveria (400), Vale da Lua (1.600)
Religião: Os Mil Deuses
Idioma: Sithicano*, darkonês, élfico, grabenita
Governo: Confederação de baronatos
Moeda: Normalmente Moeda Darkoniana ou Nova Vaassi

Eu havia me preparado para minha chegada e enviei uma mensagem para a pequena universidade da cidade. Eu conhecia vários estudantes da instituição e providenciei para que eles iniciassem minha pesquisa. Recebi as conclusões preliminares em poucas horas, antes mesmo de me instalar na pousada. Não perdi tempo atribuindo tarefas variadas aos alunos, todos trabalhando sob falsos pretextos, é claro. Com a ajuda deles, concluí minha pesquisa muito mais rápido do que o esperado; uma surpresa bem-vinda, dado o grande número de terras que devo investigar.

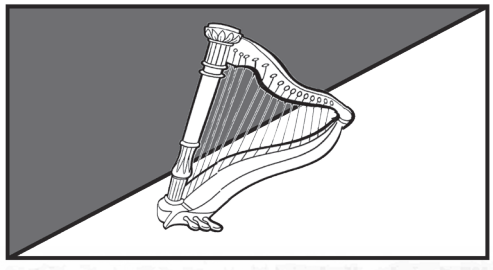
Embora inicialmente apreensivo, estou agora grato pela ajuda do irmão Dirac na exploração destes mares. Ter que visitar tantas terras estrangeiras seria, no mínimo, cansativo: apenas pesquisar uma única ilha, Souragne, provou ser quase enlouquecedor. Passar um ano inteiro atravessando os mares em busca de rochas estéreis até um porto ignorável levaria o mais estável dos homens à loucura.

Levantamento Geográfico

Liffe é uma terra de planícies varridas pelo vento, colinas e charnecas cercadas pelo frio Mar Noturno. Pedregulhos de granito e carvalhos curtos e retorcidos pontilham o campo. As árvores crescem inclinadas devido aos ventos fortes. As costas oeste e norte são rochosas cercadas por águas rasas e baixios escondidos, semelhantes a grande parte da costa das Ilhas Noturnas. Os destroços se acumulam ao longo dessas praias (Liffe parece atrair os restos de outras terras) e há frequentemente catadores recolhendo as ruínas dos naufrágios. As costas leste e sul estão desgastadas pelas tempestades geradas na borda leste do mar, resultando em muitos penhascos pontiagudos ao longo da costa.

Fortes correntes marítimas do sudeste agitam grande parte das águas circundantes. Redemoinhos se formam frequentemente ao redor da ilha e são violentos o suficiente para afundar barcos menores. Essas correntes turbulentas, ou corridas, tornam a pesca uma profissão perigosa e o transporte marítimo problemático, salvo através do bastante plácido Estreito de Life. Os moradores locais freqüentemente usam a expressão "navegar bem" para descrever uma tarefa difícil que está ocorrendo sem problemas.

Liffe é montanhosa com grandes afloramentos rochosos de arenito vermelho interrompendo a grama verde-amarelada. O solo é franco-arenoso, bastante fértil e facilmente adequado à agricultura se houvesse menos nebulosidade. A pedra exposta das falésias e colinas apresenta uma atraente variedade de tonalidades e mati-



zes. É revelador quando as rochas são mais vibrantes que a paisagem.

A ilha é quase dividida ao meio pelo Rio Hordum, que flui das colinas pedregosas da ilha; ele cortou encostas abruptas nas colinas, tornando as viagens por terra difíceis. Nascentes e chuvas contínuas alimentam o rio, que rapidamente cresce em tamanho até se tornar a correnteza agressiva que deságua na baía que leva o mesmo nome. O tráfego fluvial é escasso devido à velocidade do rio e ao número de corredeiras.

Existem poucas florestas remanescentes em Liffe. A maior fica ao norte, protegida do vento pelas colinas centrais. A floresta não tem nome oficial e é simplesmente chamada de Floresta do Vale da Lua ou Bosque do Norte. Apesar da falta de madeira na ilha, poucos lenhadores cortam a floresta. Tem uma reputação sombria como lar de lobisomens, fadas e outras criaturas. As crianças locais vivem com medo da floresta e ouvem uma série de histórias inadequadas que acontecem na floresta. Raros jovens com veia aventureira muitas vezes fazem questão de se aventurar na floresta.

Existe apenas uma única estrada em Liffe. Ele faz uma curva ao longo da costa leste antes de formar um arco para o sul, conectando as duas metades da ilha. Depois que a estrada chega a Risibilos, ela se ramifica em uma série de trilhas de terra que serpenteiam para o norte através das colinas. A estrada é rochosa e raramente mantida, exceto pelo trecho muito frequentado que liga Armeikos e Claveria. Muitos trechos menos movimentados estão cheios de mato e buracos lamacentos que podem torcer a roda de uma carroça.

A latitude norte de Liffe varia a duração do dia: mais longo no verão e apenas cinco horas no meio do inverno. No entanto, as estações têm um efeito muito menos radical no clima. A brisa marítima contínua mantém a temperatura constante.

Há um ditado em Liffe: "Nem sempre chove: às vezes neva!" Mais intenso na primavera e no início do verão, há um breve período de seca no final do verão e início do outono (que eu convenientemente deixei antes), embora chuvas leves ainda sejam comuns. No inverno, isso muda para chuva congelante, granizo e neve.

O céu é de um eterno cinza-ardósia, mesmo quando não chove. Nas poucas noites em que está claro - no interior, é claro - os observadores do céu podem experimentar uma grande visão: Liffe tem uma aurora boreal espetacular, um fenômeno ao mesmo tempo mundano e mágico. Outros poderão descrevê-lo de forma mais científica, mas sinto que isso simplesmente diminui a sua beleza. O céu ilumina-se com fitas fluidas de cores mais brilhantes que a lua. Ouvi dizer que Darkon oferece exibições semelhantes, mas as de Liffe são verdadeiramente notáveis.

Assentamentos

Apesar de seu tamanho reduzido, Liffe está repleta de pequenas aldeias e vilarejos escondidos em vales e desfiladeiros. As casas são tipicamente construídas com turfa e pedra, com algumas das construções mais novas e ricas sendo feitas de tijolo. A arquitetura varia drasticamente entre as aldeias, frequentemente projetadas em estilos diferentes e até mesmo contraditórios.

A necessidade de visitar cada aldeia de tamanho considerável forçou-me a circundar a ilha, começando em Armeikos e depois seguindo para sul e contornando-a, com muitas caminhadas por terra. Os assentamentos mais notáveis estão incluídos abaixo, organizados em ordem alfabética para facilitar a leitura.

Aferdale

Esta cidade abandonada já foi muito maior do que seus números atuais indicam. Antigamente, há cerca de quinze anos, a população era de quase mil e quinhentas almas, mas o número tem diminuído continuamente desde então, e muitas das casas e edifícios da aldeia foram tapados com tábuas. A aldeia está atualmente a tentar atrair novos residentes com uma série de promessas, oferecendo gratuitamente aos recém-chegados casas abandonadas. Aferdale está rapidamente desenvolvendo uma reputação como um lugar para começar de novo ou escapar de uma vida antiga.

Aferdale é uma cidade curiosa. Está situado no cruzamento de meia dúzia de vias, com apenas uma ainda em uso. As outras estradas afastam-se da cidade por um ou dois quilômetros antes de se tornarem caminhos infestados de ervas daninhas que depois desaparecem

Aferdale (Aldeia): Convencional; Tend. N; NC 7; Limite de 200 PO; Ativos 8500 PO; População 850; Isolado (humanos 99%, outros 1%)

Figuras de Autoridade: Wellis Andreman, humano Rng10 (prefeito e policial), Barão Traill Erlendsson, humano Ari2.

Personagens Importantes: Marinetta Andreman, humana Esp5 (estalajadeira); Abane, humano Clr11 (Sacerdote); Malisha, "aberração" femêa Ari4, Clr5 (líder do culto).

Sociedade Secreta: O Culto da Besta

O Culto da Besta é uma ramificação dos Mil Deuses, cujos adoradores reverenciam as várias divindades da selvageria, do canibalismo, da brutalidade e das feras. Eles sacrificam animais, de preferência ferozes, para ganhar força e poder. Os seguidores muitas vezes comem carne crua de animais que eles próprios mataram e usam roupas feitas com suas peles.

Há uma década, o culto cresceu muito e despovoou a vida selvagem da região. Eles recorreram à matança de aldeões, atraindo a atenção de um grupo de heróis. Os aventureiros estrangeiros mataram o líder do culto, Malisha, uma aberração de Bluetspur.

Dispersos, o grupo rapidamente perdeu o poder até que um jovem sacerdote reencarnou sua líder no corpo de uma jovem. A renascida Malisha agora trabalha para restaurar o culto. Eles se espalharam por Liffe para evitar atrair muita atenção e têm o cuidado de não repetir os erros anteriores. Eles ainda caçam animais locais, mas se ramificaram para licantropos e outros monstros. Eles também começaram a importar feras estrangeiras e estão sempre em busca de almas corajosas para capturar criaturas exóticas.

Possibilidade Medonha: Malisha

Desde sua ressurreição, Malisha tem sido a líder inquestionável do Culto da Besta, especialmente porque ela manteve seus formidáveis poderes mentais (embora seu poder clerical tenha sido perdido). Recentemente, seu corpo começou a sofrer mutações, assumindo seu antigo tom de pele e outras características desumanas. Malisha está dividida entre ser restaurada e o desejo de se mover sem ser notada entre os humanos. Atualmente ela planeja recrutar aventureiros desavisados para "libertá-la de sua maldição" e restaurar seu corpo.

Além disso, Malisha nunca revelou suas verdadeiras origens ao deixar Bluetspur. Ela afirma ter sido exilada por alguma violação incompreensível da ética, mas na realidade ela ainda é uma serva voluntária do Cérebro-Deus. Ela foi enviada para se infiltrar em terras estrangeiras para aprender sobre o mundo e seus habitantes. Ela se aliou ao Culto das Bestas para estudar anatomia e conduzir experimentos indescritíveis em seres vivos e mortos. Desde seu retorno, ela retomou seus experimentos de manipulação de carne e osso.

completamente. A aldeia dá sinais de ser um ponto de passagem entre locais; no entanto, não há cidades importantes nas proximidades. Por exemplo, já existiram nada menos que seis estalagens e tavernas na aldeia, embora a maioria esteja agora fechada.

A cidade é administrada por Wellis Andreman, o prefeito nomeado que também atua como policial da cidade. Apesar da idade, ele é uma figura marcante, principalmente com suas múltiplas tatuagens que retratam sua carreira militar. Os aldeões o adoram por ajudar um grupo de aventureiros a libertar a cidade do Culto da Besta local. Os cultistas caçaram excessivamente a região e começaram o sacrifício humano. Quando falei com Andreman, ele expressou preocupação de que o culto pudesse ter retornado, embora eu não tenha visto sinais disso.

Acomodações: Antigamente havia quatro pousadas em Aferdale: Pousada Weppe, Descanso do Aventureiro, Pousada do Meio e Parada do Vagão. Atualmente apenas o Parada do Vagão (quartos de má qualidade, refeições de qualidade comum) continua aberta. Um pequeno prédio térreo, o Parada do Vagão é mantido adequadamente, embora tenha uma espécie de infestação de baratas. Quando examinei as outras pousadas, fiquei surpreso ao descobrir que eram de qualidade superior e, mesmo assim, fecharam. Fiquei intrigado com isso até descobrir que Marinetta, a proprietária do Parada do Vagão, era casada com o prefeito Andreman e que vários dos antigos negócios tinham ligações com o Culto da Besta. Ambas coincidências, tenho certeza.

A cidade também possui duas tabernas. O Lábio Analisado (refeições de baixa qualidade) é uma cervejaria violenta dirigida por um bandido quebra-pernas chamado Nansen. Deve ser evitada. A outra, o Cálice da Saudade (refeições de boa qualidade), é a taberna preferida de grande parte da aldeia. O casal de idosos que dirige o estabelecimento parece ser um centro de rumores e informações locais, embora a maioria sejam fofocas mundanas.

Armeikos

Escondido em torno de uma enseada na Baía de Hordum, Armeikos é o principal porto das Ilhas Noturnas e uma cidade movimentada continuamente repleta de comerciantes, turistas e marinheiros de licença. Embora o censo local avalie a população em torno de três mil almas, o número de viajantes aumenta esse número pela metade.

Armeikos é predominantemente construída em madeira, uma curiosidade dada a natureza árida e sem árvores de grande parte da ilha. Embora a madeira importada possa representar grande parte da cidade, o resto permanece um mistério. As casas da elite rica e estruturas importantes, como a estação dos policiais e a mansão do barão, são edifícios de pedra extraídos do arenito local. As ruas de paralelepípedos cinza-claras não são particularmente lisas, então caminhar é mais cansativo do que deveria ser. Mesmo no Distrito Rico, as carruagens são desconhecidas e o passeio a cavalo é o método preferido de viagem.

Armeikos (Vila Grande): Convencional; Tend. N; NC 7; Limite de 3.000 PO; Ativos 450.000 PO; População 3.000; Isolado (humanos 90%, elfos 4%, halflings 3%, outros 3%)
Figuras de Autoridade: Barão Skott Troil, humano Ari5; Capitão Magnus Baikie, humano Gue6 (policial).
Personagens Importantes: Jovis Blackwere, humano Gue9 (estalajadeiro); Sinara Doom, humana Adp7 (velha sábia), Blaine Graben, humano lebendtod ladino 5 /invasor da cripta 3 (ladrão de corpos)

Sendo a principal cidade portuária do Mar Noturno, Armeikos é famosa por atrair todos os tipos de estrangeiros e pessoas exóticas. Por exemplo, Sulo Boritsi certa vez passou vários meses na cidade para estabelecer aqui uma filial da empresa comercial de sua família, antes de retornar a Borca. Com a recente chegada de agentes da Empresa Comercial Carlyle, é possível que ele tenha que retornar para se defender de tais concorrentes externos. Quando cheguei, a cidade estava ocupada fofocando sobre um homem apelidado de "o Alquimista", título que imediatamente despertou meu interesse. Tentei marcar uma entrevista para determinar se ele era parente do famoso Alquimista de Mordent ou apenas usou o título por acaso. No entanto, o químico rejeitou meus avanços. Há rumores de que ele estava à beira de uma grande descoberta que mudaria o mundo.

Outro local digno de nota é Quentin Blake, também conhecido como Blake, o Padeiro. Blake é um mestre confeiteiro que ganha fama em todo o Núcleo por seus bolos e outros doces. Ele administra uma loja em frente a um antigo armazém à beira do rio que usa como padaria. Secreto, Blake é conhecido por se recusar a divulgar suas "receitas secretas" e está sempre contratando comerciantes e até aventureiros para trazer-lhe temperos e ingredientes novos e exóticos de terras distantes.

A cidade em si está dividida em vários distritos separados pelo rio Hordum e antigas muralhas de pedra que agora mal chegam ao meio da panturrilha. De acordo com a tradição local, o muro originalmente cercava a cidade não como uma fortificação, mas para dividir o mundo dos homens e da civilização daquele da natureza

e dos seus espíritos. Os relatos são vagos sobre se os ditos espíritos eram feéricos, trow (fadas para os habitantes locais) ou algo totalmente diferente, embora com a decadência gradual da muralha, eu seja cético se os contos são verdadeiros.

O bairro central é o Distrito do Porto, com os outros distritos se espalhando a partir dele. O espaçoso porto se estende ao longo da orla de grande parte da enseada. Como a maioria das docas, o Distrito do Porto é úmido e cheio de armazéns e pequenas lojas que atendem às necessidades dos marinheiros. As docas de Armeikos são quase um clichê, cheias de tavernas e bordéis baratos e sem nome que saciam os impulsos pecaminosos de marinheiros e comerciantes estrangeiros. Há uma substancial mercado negro neste distrito e muitos bens roubados passam pelos seus armazéns. Felizmente, grandes guildas de ladrões ainda não se estabeleceram em Armeikos, mas é apenas uma questão de tempo. As muitas pequenas gangues de ladrões, contrabandistas e bandidos de gangues de recrutamento lutam regularmente pelo território, estendendo a fina linha da polícia. Fui abordado diversas vezes durante minha curta estadia e me disseram para perguntar por um homem chamado "Blaine G." se eu precisasse de itens cercados ou contrabandeados no Mar Noturno: sem perguntas, mesmo para baús grandes.

Ao norte das docas e ao longo do extremo leste da cidade fica o extenso Distrito Pobre, também conhecido como Campos de Pedra. Espalha-se para noroeste ao longo da costa, espremido entre as quintas periféricas e a baía, ocupando terrenos demasiado rochosos para serem cultivados (daí o seu nome). Há uma série de pequenas ravinas escondidas pelos Campos de Pedra, e os halflings construíram casas escondidas em suas margens.

Ao norte do porto e a oeste de Campos de Pedra fica o Distrito Mercante, onde os artesãos e a classe média moram. Este distrito tem crescido exponencialmente nos últimos anos e começou a espalhar-se para norte, para as terras agrícolas circundantes, para grande desgos-

Blake, o Padeiro

Quentin Blake é um gênio obcecado pela criação de sobremesas. No entanto, ele tem um segredo obscuro: ele não é humano! Em vez disso, ele é um bicho-papão[DTDL] atacando crianças, atraindo-as para sua fábrica. Ele não os mata, mas se alimenta de sua inocência e força de vontade, drenando lentamente toda a personalidade deles.

Dentro de sua fábrica estão as cascas vivas de suas vítimas: Perdido[RLPHB] (sob a loucura) que trabalham em sua padaria. Blake transformou este último em uma armadilha mortal cavernosa de dispositivos diabólicos e corredores labirínticos que só ele pode navegar.

Embora muitos dos doces de Blake nada mais sejam do que parecem, ele ocasionalmente adiciona todos os tipos de venenos ou produtos químicos a seus doces. Ele nunca contamina o suficiente para chamar a atenção ou causar mortes desnecessárias, mas apenas para eliminar aqueles que podem estar ficando desconfiados ou que aprenderam demais. Suas guloseimas podem causar loucura e delírios, induzir crises de esquecimento ou forçar a obediência a ele.

Ejrik Dobrador de Feitiços

Poucas pessoas desejam morrer e a maioria luta para evitar a morte, mas raros são aqueles que fazem mais para desafiar a lei natural do que os magos. Ejrik Dobrador de Feitiços, como muitos mágicos eruditos, percebeu sua mortalidade e se dedicou a lutar contra o inevitável. Apesar de sua habilidade, Ejrik não conseguiu se tornar um lich, então decidiu preservar sua mente, se não seu corpo. Ele transferiu sua alma para outros corpos às custas de seus legítimos inquilinos, atraindo a atenção dos Poderes Sombrios que o levaram (e a Armeikos) para as Brumas.

Ejrik descobriu que lhe faltava o poder para expulsar o legítimo proprietário de seu novo corpo, e teve que se contentar com um controle limitado enquanto o habitante original do hospedeiro dormia. Durante este tempo ele cometeu uma série de assassinatos até que seus últimos restos mortais foram destruídos, aparentemente vencendo-o. Mas Ejrik era teimoso demais para simplesmente passar adiante.

O ex-mago agora existe como um ladrão de corpos odem (DoD), mas mantém sua maldição de ser incapaz de controlar os hospedeiros enquanto eles estão acordados. Ele passa seu tempo limitado movendo-se entre hospedeiros adormecidos, procurando uma maneira de controlar permanentemente um corpo ou recriar o seu próprio. Recentemente, ele ouviu falar de um expatriado mordentiano conhecido apenas como "o Alquimista", que dizem ser capaz de criar vida. Ejrik acredita que um corpo sem alma própria poderia ser possuído com facilidade. Ejrik também está começando a se perguntar sobre os autômatos e se um constructo poderia ser feita para abrigá-lo, mas ele não está disposto a ficar preso em uma estrutura insensível.

to dos agricultores. Muitos ameaçam retirar alimentos da cidade, a menos que o desejo dos comerciantes por terra seja contido. A Companhia Comercial Boritsi tem aqui os seus escritórios locais e grande parte da riqueza que flui através do mar passa por este distrito. Eles estão perpetuamente alugando navios e os mercenários que precisam de emprego não precisam procurar mais. Onde os armazéns do Porto se encontram com as lojas existe um grande mercado. Artesãos e comerciantes estrangeiros vendem seus produtos aqui e os armazéns da cidade ficam nas proximidades.

Ao longo do rio e a oeste dos mercadores fica o Distrito Rico, que abriga as propriedades espaçosas dos ricos. Aqui as casas estão bem espaçadas, separadas por muros baixos de pedra e sebes altas. Existem vários parques privados e pomares mantidos. Mais a sul, ao longo do rio, encontram-se edifícios municipais, incluindo os gabinetes da polícia e a Câmara Municipal.

Do outro lado do rio fica o Colégio Armeikos (descrito abaixo), conhecido coloquialmente como "Universidade de Liffe" devido à qualidade da educação. É cercado por parques, pequenas casas e fazendas espalhadas. Cerca de 600 m ao sul fica a paliçada, um curral acidentado administrado por grupos rotativos de pastores e vaqueiros.

Acomodações: Existem apenas duas pousadas em Armeikos, apesar do tamanho da cidade, por isso ambas ficam frequentemente lotadas. Existem várias pensões no Distrito Pobre e vários armazéns funcionam como salas comuns durante as épocas comerciais mais movimentadas. Infelizmente, as pessoas que fazem uso de qualquer um deles muitas vezes despertam desprovidas de objetos de valor.

O Remorso de Thea (quartos e refeições de boa qualidade) foi a primeira pousada que me hospedei. Um grande edifício de dois andares, confina com o Mercado. Embora barulhento durante o dia, é bastante confortável à noite. Outrora uma casa, foi transformada em pousada depois que a proprietária, a Thea de mesmo nome, foi assassinada por seu amante. A história é trágica e frequentemente contada pelos bardos da Universidade, mas os detalhes mudam regularmente. Não tenho certeza se o "Ejrik" da história era um fantasma ou um louco.

O Lobisomem Negro (quartos de qualidade comum, refeições de boa qualidade) está localizado no Distrito do Porto, perto da Universidade. Seu nome sombrio é, na verdade, baseado no de seu proprietário, Jovis Blackwere. Ex-capitão da Polícia, aposentou-se há dez anos e comprou a pousada. Ele agora dirige o estabelecimento com seus três filhos adultos.

Claveria

Apesar de ser menor que Aferdale – apenas metade do tamanho, para ser sincero – Claveria é uma das aldeias mais importantes de Liffe. A sua importância é dupla: primeiro, é a sede do Senado da ilha, onde os barões ou os seus representantes conferem; e segundo, é o local da igreja dos Mil Deuses.

O Senado está instalado em uma grande estrutura que já foi um auditório antes de os barões decidirem que deveriam discutir coletivamente assuntos de Estado. Eles reúnem-se quatro vezes por ano para gritar uns com os outros sobre impostos, receitas comerciais e tarifas. A cidade torna-se politicamente carregada durante estas reuniões trimestrais, com as pessoas muitas vezes a dividirem-se com base nas suas opiniões sobre questões atuais. As brigas são bastante comuns, especialmente entre os clientes das tavernas. Os próprios barões tentam frequentemente embaraçar os seus concorrentes associando-os a habitantes locais particularmente impetuosos e a disputas virulentas.

Em contrapartida, existe o lado religioso de Claveria. Várias gerações atrás, o Templo dos Mil Deuses foi construído no centro da cidade, para ser o coração da vila. Nos anos que se seguiram, Claveria se espalhou, de modo que seu "coração" ficou de lado, na parte mais antiga e degradada da cidade. Apesar disso, o templo recebe muito tráfego e todos os novos sacerdotes devem completar a sua educação aqui.

A própria Claveria era originalmente um entreposto comercial onde agricultores e pastores traziam os seus produtos para venda. As ruas foram construídas largamente para acomodar rebanhos e carroças e a praça da cidade é um espaço vazio para barracas e carroças. Desde que Claveria se tornou o centro político e religioso de Liffe, os plebeus foram deslocados para os arredores da cidade, e a praça da cidade tornou-se um grande parque que ninguém frequenta, exceto durante comícios políticos e reuniões religiosas.

Enquanto estava em Claveria, encontrei a Antonio Lofgren, Temporária Orquestra, bem conhecida em toda a ilha. Constituída por um núcleo de treze elementos, esta pequena orquestra de câmara percorre as diversas cidades e aldeias, contratando músicos, cantores e atores locais para completar sua orquestra. Lofgren, o maestro, é mais conhecido por sua opereta A Barganha do Mar, contando o adorado conto popular de como o herói-comerciante Orzech de Arme vendeu a corrupta cidade-irmã de Ikos ao mar, criando assim a Baía de Hordum.

ALTO é conhecido por seu estilo distinto, misturando a música tradicional de tambores e flautas de liffen com a orquestra moderna para despertar habilmente as emoções do público. As rápidas quedas entre altos e bai-

xos emocionais deixam a maioria das pessoas num estado de exaustão satisfeita, embora ocasionalmente alguns idosos ou enfermos considerem a experiência demasiado potente para nervos frágeis. Aparentemente este é um risco que vale a pena correr, já que a popularidade do ALTO não sofreu nada com esses percalços.

Claveria (Vila Pequena): Convencional; Tend. LM; NC 8; Limite de 1.000 PO; Ativos 66.000 PO; População 1.100; Isolado (humano 99%)
Figuras de Autoridade: Barão Lyron Evensong, humano Brd12; James Atkine, humano Clr10 (sumo sacerdote).

Possibilidade Medonha: A Medida de Uma Vida

Desde cedo, Lofgren ficou fascinado pela forma como os contos de ficção e a música não-verbal podem afetar o bem-estar emocional e físico das pessoas. Ele se dedicou ao estudo do que chama de "Medida da Vida", a medida exata, a batida e o ritmo de uma vida humana, conforme notado em sustenidos e bemóis emocionais. Encontrando outras pessoas que partilhavam a sua visão, a ALTO surgiu em torno desse estudo e experimentação partilhados.

Usando essa mistura de necromancia e música bárdica, o ALTO explora a força vital de seu público, roubando momentos preciosos do fim de suas vidas para estender a de cada membro do ALTO. O tempo roubado está corrompendo lentamente Lofgren, mas apenas um membro da audiência percebeu: Andres Duval, um lich bardo que fugiu de Darkon durante o reinado da Morte. Ele suspeita que Lofgren esteja se transformando em um lich bardo como ele. Lofgren não tem conhecimento da extensão de suas mudanças, permanecendo inalterado na aparência.

Recentemente, o Barão Evensong percebeu ALTO e observou a magia de Lofgren, embora não tenha visto seu efeito. Evensong teoriza que esse tempo roubado, se canalizado para um receptáculo físico, poderia ser usado para encurtar seus tormentos noturnos.

Acomodações: A única pousada em Claveria é a Senhor e Mestre (quartos de boa qualidade, refeições de excelente qualidade), que é obscenamente cara mesmo por seu ambiente confortável e comida deliciosa. Os pobres que desejam passar a noite em Claveria acampam em carroças ou tendas no mercado fora da cidade, e sempre há vários comerciantes vendendo abrigos portáteis para viajantes.

Há também uma série de pequenos estabelecimentos de bebidas em Claveria, muitas vezes com nomes extravagantes e folclóricos, onde as pessoas vão para causar danos ao fígado e ao rosto dos vizinhos. Evitei esses lugares.

Vale Dourado

Esta pequena vila é pouco mais que um ponto de descanso entre Claveria e Vale da Lua: uma comunidade agrícola próxima o suficiente da estrada para ganhar moedas extras oferecendo refrescos na Casa de Reunião. Uma ferraria e um armazém geral vendem para viajantes que procuram suprimentos baratos e reparos rápidos. Vale Dourado é mencionado neste relatório por estar a uma curta distância de Claveria. É um excelente local para evitar os custos inflacionados da capital.

Vale Dourado (Lugarejo): Monstruoso; Tend. NM; NC 6; Limite de 40 PO; Ativos 140 PO; População 70; Isolado (humano 99%)
Personagens Importantes: Tam Belden, humano Com4 (agricultor, miliciano aposentado); Thordin Markel, humano Esp2 (ferreiro); Jereed Mel, humana Plb7 (comerciante geral/matriarca da cidade).

O local em si é um conjunto de casas e celeiros, junto com os três negócios mencionados acima e um templo recentemente abandonado. O templo é dedicado aos Deuses da Colheita: as muitas divindades das plantas, das colheitas e dos agricultores. Ainda está em condições de uso e poderá ser facilmente restaurado se os habitantes da cidade encontrarem um novo sacerdote.

Os campos ao redor da cidade enfrentam dificuldades como acontece com a maioria das fazendas de Liffe, mas vi sinais de que a colheita deste ano será abundante. Vale Dourado está situado longe o suficiente da costa para evitar grande parte do vento e ainda se beneficiar da chuva. No entanto, o bosque ainda sofre cobertura regular de nuvens, então me pergunto como as plantações recebem luz suficiente para crescer.

Acomodações: Vale Dourado é pequeno demais para justificar uma pousada de verdade, mas a Casa de Reunião oferece comida e bebida. Se um visitante precisar de um teto para dormir, as camas serão retiradas do depósito por uma taxa razoável.

Possibilidade Medonha: Deus da Terra

Haviam bruxas do Vale Dourado que adoravam uma poderosa personificação da natureza, o Deus da Palha. Sangue fresco foi sacrificado para abençoar as colheitas e permitir que os campos florescessem. Há alguns anos, um bando de aventureiros interrompeu os sacrifícios ao Deus da Palha e destruiu sua forma material.

Recentemente, o Deus da Palha recuperou parte de seu poder, sussurrando para as mentes adormecidas dos habitantes de Vale Dourado. A maioria ignorou a voz, mas alguns foram seduzidos. Eles começaram a praticar rituais blasfemos nos campos e mais uma vez recorreram ao sacrifício. Normalmente eles se entregam, mas a cada primavera sequestram um viajante que não fará falta. Seus corpos jazem em covas rasas sob os campos.

O Deus da Palha ainda não assumiu uma forma física, preferindo falar através de servos voluntários. Seu culto é pequeno, mas, como tudo no Vale Dourado, está crescendo continuamente.

Vale da Lua

No extremo norte de Liffe fica o Vale da Lua, uma cidade frequentemente sitiada, ignorada por viajantes e comerciantes. Localizada ao lado da floresta sinistra que partilha o seu nome, não é surpreendente que grande parte da cidade seja construída em madeira, embora os edifícios mais recentes sejam construídos em pedra. A cidade é habitada principalmente por agricultores. Alguns fazendeiros também abastecem a cidade com carne e lã, enquanto um pequeno número de pescadores arrisca o mar do Norte. Pessoas severas costumam dizer que "um tolo e seu navio logo se separam". Artesãos dispersos também exercem seu ofício, transmitindo suas habilidades de acordo com linhas familiares.

Com as falésias e colinas de Liffe ao sul protegendo-a contra ventos fortes e tempestades, Vale da Lua foi agradável durante minha visita de verão. As colinas circundantes são verdes e férteis e os agricultores produzem uma colheita adequada ano após ano. No entanto, disseram-me que os invernos são particularmente longos e

Vale da Lua (Vila Pequena): Monstruoso; Tend. NM; NC 7; Limite de 800 PO; Ativos 64.000 PO; População 1.600; Isolado (humano 99%)
Figuras de Autoridade: Dante Lysin, nosferatu humano Gue6/Ari5 (prefeito), Barão Rognavold Kolsson, humano Ari 3.

tempestuosos, com fortes nevascas que impedem qualquer viagem para o sul.

Estar frequentemente isolado tornou Vale da Lua amplamente autossuficiente: quase metade do ano, o Vale da Lua é sua própria pequena ilha. O isolamento se manifesta pela falta de lojas e mercados. As moedas raramente são usadas e as pessoas trocam mercadorias. A única estalagem é uma casca castigada pelo tempo, unida por camadas de cal. Não existe sequer um templo local para os Mil Deuses.

Talvez por causa desse isolamento, o Vale da Lua tenha sido atormentado por problemas. Os predadores parecem atraídos para a cidade, onde a ajuda raramente está disponível. Há pouco mais de trinta anos - na década de 720 - a cidade foi sitiada por vampiros que reduziram a população pela metade antes que caçadores experientes ensinassem as pessoas a matar os demônios. Então, em 736 CB, um lobisomem devastou a população antes que um grupo de aventureiros finalmente o despachasse. As coisas estavam pacíficas até 740, quando vários dampíros, gerados pela infestação vampírica da geração anterior, atingiram a maioridade e reduziram a cidade ao caos. A população ainda não tem certeza se conseguiram despachar todos esses mestiços. Recentemente tem havido um aumento de relatos de fadas (chamadas de trow pelos habitantes locais) e outras criaturas na floresta.

Embora minha visita a Vale da Lua nunca tenha sido tão agitada, ela se revelou essencial para minhas teorias sobre Liffe. A ideia de uma cidade ser a sua própria "ilha dentro da ilha" permaneceu comigo, especialmente depois da minha breve visita ao bosque vizinho. Fiquei impressionado ao ver como a própria atmosfera da floresta parecia diferente daquela da zona rural adjacente. Por mais banais que ambas as regiões fossem, houve uma mudança sutil, semelhante a cruzar a fronteira entre Sithicus e Verbrek.

Acomodações: A Pousada do Vale da Lua (quartos e refeições de qualidade comum) é uma estrutura antiga que consegue proteger do vento e do clima, apesar de sua condição frágil. Outrora um edifício transitável, entrou em declínio desde que o seu proprietário, Dante Lysin, se tornou prefeito da cidade há dez anos. O prefeito Lysin está em excelente forma para um homem de quase sessenta anos e parece ter quase metade da sua idade, mas descobre que raramente consegue dar à pousada o tempo necessário. Ele não conseguiu encontrar um estalajadeiro confiável e a manutenção tem sido, na melhor das hipóteses, irregular.

Risibilos

Quase totalmente esquecida no extremo oeste da ilha está a aldeia de Risibilos. Embora haja pouco mais de cem almas, há mais edifícios vazios do que residentes. É uma cidade fantasma, mais do que qualquer outra em Liffe. Muitos mapas utilizados neste relatório o omitiram inteiramente, e eu o incluí apenas por causa de sua curiosa história e da insistência do barão local. Imagino que dentro de uma geração a cidade estará totalmente vazia: mesmo agora é uma pálida sombra do que já foi.

Risibilos é quase primitiva comparada com o resto de Liffe, com os seus edifícios de pedra encimados por telhados de colmo (muitas vezes cobertos de musgo) e as suas ruas pouco mais que caminhos lamacentos. A cidade circunda a "mansão" do barão, um castelo antigo cujas paredes cobertas de musgo e trepadeiras parecem mal resistir à chuva, muito menos a um cerco. Presumo que o barão anterior, Doerdon, se autodenominou rei e desempenhou o papel, completo com coroa, corte e bobo. Até hoje, Doerdon tem uma reputação sombria de promulgar quaisquer leis que lhe agradem. A mais infame foi a sua "lei do riso", que decretou que a população da cidade deveria rir o tempo todo, e que cada afirmação deveria ser seguida de "ha ha ha", com infrações punidas com a morte. Embora eu tenha certeza de que a história foi exagerada, o povo de Risibilos acredita firmemente na história e permanece sério e rispido até hoje.

A cidade em si não é digna de nota. O pequeno e miserável bairro mercantil serve como entreposto comercial para as fazendas e pastores vizinhos. Embora a maioria das conveniências modernas seja desconhecida, a maioria dos itens mais simples pode ser encontrada a um preço razoável. É preciso caminhar por um mar de tendas desbotadas e barracas antigas para encontrar algo de valor, mas os comerciantes normalmente têm tudo o que desejam guardado em uma caixa esquecida no fundo de sua loja.

Risibilos (Povoado): Convencional; Tend. CN; NC 6; Limite de 100 PO; Ativos 650 PO; População 130; isoladas (humanas 99%)
Figuras de Autoridade: Barão Julyan Linklater, humano Ari6.
Personagens Importantes: Puncheron, sombra única masculina (ex-bobo da corte).

Ironicamente, Risibilos é a capital do maior baronato de Liffe, com o Barão Linklater tendo autoridade nominal sobre todas as terras entre Risibilos e Floresta do Vale da Lua. No entanto, esta é a parte menos povoada de Liffe, e até mesmo o Barão Erlendsson de Aferdale domina mais pessoas.

Acomodações: A única pousada que Risibilos tem a oferecer é um pequeno prédio térreo chamado A Última Risada (quartos e refeições de baixa qualidade). Eu teria preferido ficar no estábulo, mas ele estava cheio de viajantes mais rápidos do que eu.

Locais de Interesse

As várias cidades de Liffe não são os únicos pontos turísticos que a ilha tem para oferecer e podem ser de menor interesse para a nossa Fraternidade. Também incluo aqui alguns outros sites para os quais podemos encontrar maior utilidade.

Cabo da Donzela

No extremo sul da ilha fica um lugar bonito e acidentado chamado Cabo da Donzela. Os nativos de Armeikos mencionaram que era um lugar de lendas tristes e que a maioria das pessoas sãs o evitava completamente. Dito isto, é fácil encontrar um bom cavalo. Decidi percorrer o caminho costeiro para o sul ao longo dos penhascos e planaltos até o famoso marco (sim, isso representou um grande desvio) e depois voltar por um caminho interior. Embora eu temesse a perspectiva de ter de dormir em desconfortáveis cabanas de pedra, a minha viagem não ofereceu nenhum abrigo melhor: as aldeias costeiras de Liffe são poucas e raras. No entanto, tendo em conta até onde van Rijn e os seus seguidores poderiam ir para escapar de olhares indiscretos, pensei que era essencial obter uma apreciação das regiões mais selvagens da ilha e dos locais místicos que poderiam atrair o traidor da nossa Fraternidade.

Na minha viagem para o sul, a companhia em geral limitou-se a algumas ovelhas e gaivotas curiosas. Durante aqueles breves mas preciosos momentos em que o tempo estava favorável, a paisagem era verdadeiramente majestosa. O sol atravessava os finos tufos de neblina que envolviam o mar tenebroso, enquanto as gotas de chuva que se agarravam à grama das colinas ondulantes, que rolavam para longe das bordas dos penhascos, refratavam a luz frágil como diamantes líquidos. Infelizmente, esses momentos foram poucos e distantes entre si, e passei a maior parte da minha jornada encharcado até os ossos. A trilha lamacenta subia e mergulhava e torcia e girava, traiçoeiramente. Meu cavalo e eu quase caímos do penhasco durante algumas daquelas subidas escorregadias e precárias devido a rajadas de vento inesperadas.

Levei quase dois dias para chegar a Cabo da Donzela. Ondas diferentes de todas as que já vi antes, de proporções monstruosas, atingiram a rocha exposta tanto de leste como de oeste, reunindo-se num trovão furioso. Tome nota: os ventos eram particularmente fortes aqui, constantemente me bombardeando com água do mar.

Para minha surpresa, um velho pastor juntou-se a mim neste lugar mais inóspito. Suas roupas rasgadas cheiravam a peixe, e ele tinha uma aparência selvagem e desleixada e olhos astutos que não gostei nem um pouco. Meu cavalo também ficou nervoso com sua aproximação, e o instinto me levou a colocar discretamente a mão no punho da adaga que estava enfiada em meu manto úmido. Ainda não sei de onde ele veio; ele simplesmente pareceu aparecer por trás de uma chuva. Apontando através da garoa, ele indicou algo que ainda havia escapado à minha atenção: uma escultura rochosa tosca, em tamanho natural, que lembrava vagamente uma mulher, parcialmente escondida por uma colina baixa que obscurecia a borda do Cabo. Considerando o quão exposta ela estava ao vento e às rajadas das ondas colossais, me perguntei em voz alta há quanto tempo ela estava ali e o que ela representava. Quem a fez? Por que? Quanto tempo mais ela aguentaria?

Os olhos penetrantes do velho pastor fixaram-se em mim momentaneamente e, de certa forma, ele respondeu às minhas perguntas. "Essa é a donzela", ele murmurou rispidamente, mostrando os dentes que falhavam rapidamente. Apesar de seu comportamento assustador, havia algo em sua voz que me obrigou a ouvi-lo com atenção. "Você perdeu um ente querido?" Ele continuou. "Embora ela nunca possa se reunir com seu doce capitão, a Donzela pode reunir você com seu querido falecido." (Contos que ouvi em Armeikos sugeriam que aqueles que rezavam para a Donzela invariavelmente se entregavam ao mar, sem que seu destino final fosse adivinhado.)

O homem tossiu violentamente e quase me assustei quando ele cuspiu um pedaço verde de catarro, provavelmente sem querer, em meu peito. Ele continuou, aparentemente alheio ou despreocupado com o que acabara de fazer. "Ajoelhe-se e toque-a enquanto canta a canção sem nome, e suas orações serão atendidas. Mas preste atenção no que você deseja..."

Ele então começou inesperadamente em uma canção sonhadora e sussurrada, cada palavra que eu ouvi claramente em meio ao barulho da tempestade e do mar:

Possibilidade Medonha: Os Estranhos Poderes do Cabo

Uma variedade de kelpie poderosa e de longa vida de água salgada (veja o *Fiend Folio*) está usando sua capacidade de *detectar pensamentos*, *enfeitiçar pessoas* e outras habilidades similares a magia para atrair indivíduos que passaram por tragédias pessoais para a destruição. Suas vítimas normalmente sentem a presença de seus entes queridos falecidos e ficam tão dominadas por uma mistura de tristeza e saudade que passam a acreditar que se reunirão com eles se se atirarem dos penhascos.

O kelpie às vezes se aproxima de vítimas em potencial em terra, disfarçado de pastor esfarrapado, tentando induzi-las a se aproximarem do afloramento rochoso onde está a Donzela. É possível que esta criatura tenha sido amaldiçoada de tal forma que não possa atacar fisicamente suas vítimas em terra ou até mesmo se afastar muito de sua caverna, então deve atraí-las para mais perto de seu covil no penhasco abaixo de Cabo da Donzela.

A própria escultura da Donzela é um possível Sorvedouro do Mal que foi aprimorado pelo método cruel do kelpie de atacar repetidamente indivíduos enlutados e pode estar ampliando os poderes da criatura. Nesse caso, o kelpie pode possuir habilidades adicionais similar a magia ou poderes sobrenaturais.

Eu vi as folhas verdejantes
Pegue o tom de ouro enferrujado
Mil vezes contemplei a cena
Onde o céu envelhece

Eu vi o nascimento das montanhas
Então os assisti cair no fundo do mar
Eu assisti o deserto reivindicar o mundo
Com poeira é seu único legado

E embora eu veja tudo um dia
Murchar e decair
Seus olhos e rosto permanecem
Intocado pela marca da idade
Eu me quebro na sua costa
A onda que quebra nas rochas
É assim que sempre fomos
E será até o fim dos tempos

E embora eu veja tudo um dia
Murchar e decair
Seus olhos e rosto permanecem
Intocado pela marca da idade

Você é luz e eu sou sombra
E entre nós tudo é cinza
Você me abraça, mas nunca beija
Para sempre eu espero

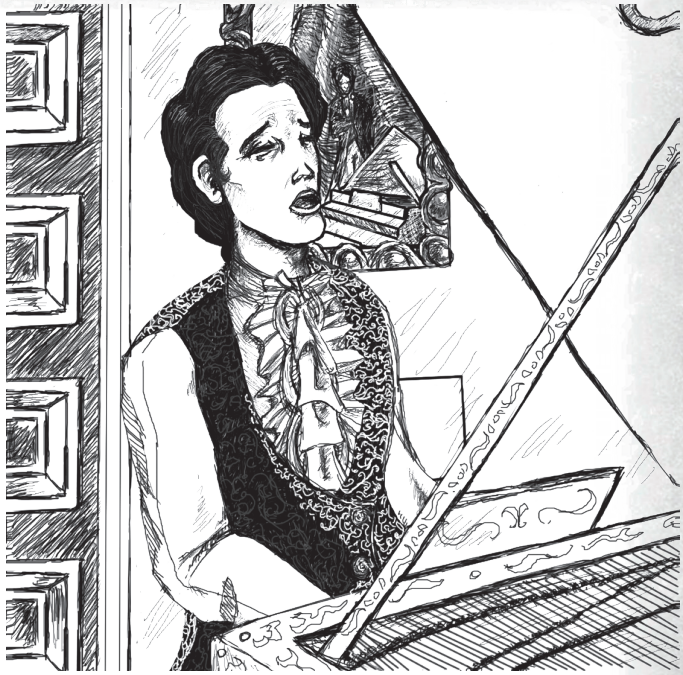
E embora eu veja tudo um dia
Murchar e decair
Seus olhos e rosto permanecem
Intocado pela marca da idade

Enquanto ele cantava, não pude deixar de pensar em... coisas que não desejo divulgar publicamente.

Não sei quanto tempo minha mente vagou assim, mas emergi desse devaneio e descobri que o homem fedorento havia desaparecido sem deixar vestígios. Mas o vento cortante continuou a levar a sua canção, e eu só queria ajoelhar-me e tocar a Donzela... pois, de fato, este lugar sagrado falou comigo de uma forma que não consigo expressar... e um dia retornarei...

Mansão Lugar Nenhum

Localizada a oeste de Claveria, no topo de uma pequena colina, fica a mansão do barão local. Situada no final de uma estrada sinuosa de paralelepípedos mantida em condições transitáveis, ela é cercada por uma cerca de ferro preto adornada com pequenas estatuetas de fadas em diversas poses graciosas. Um portão de ferro forjado



abre para a própria mansão, um imponente edifício azul-acinzentado de pedra e gesso.

A mansão é composta por uma grande estrutura central com várias alas menores se ramificando. As duas asas menores estão escondidas atrás do corpo principal, enquanto uma terceira se curva desajeitadamente em direção à cerca como um membro agitado. Esta ala termina em uma enorme varanda no segundo andar com vista para a rua. O Barão é conhecido por ficar na varanda e "atuar" para os transeuntes. Esta exibição pública varia de uma oração acalorada a uma serenata triste.

Depois de forjar um convite para jantar, menti para passar pelos funcionários e entrar em casa. O hall de entrada era impressionante, com um grande teto esculpido e um carpete carmesim que se abria para uma escada em arco. Uma das garçonetes me ofereceu um passeio pelo prédio e eu rapidamente aceitei. Ela me mostrou o magnífico salão de banquetes e diversas salas de estar. Embora quase idênticas e um pouco monótonas, cada uma das câmaras menores tinha seu título e função designados: escritório, salão, sala de leitura, sala de fumantes, administração, salão de musical, etc. Várias salas continham instrumentos musicais de tamanho considerável, incluindo belas harpas estacionárias, estranhos tambores estrangeiros e até um piano de cauda.

Sob o pretexto de curiosidade, interroguei o pessoal do serviço para encontrar qualquer indício de van Rijn. Acredito que estava progredindo quando o dono da casa voltou, forçando-me a ter uma conversa educada e insensata durante o jantar. No início, temi que meu estratagema me levasse a ser jogado pelas orelha, mas,

surpreendentemente, ele aceitou com calma o fato de ter esquecido de me convidar. (Parece que o Barão de Claveria recebe muitas visitas no primeiro contato.)

O Barão Lyron Evensong provou ser um homem de interesses variados, embora ele próprio fosse bastante superficial e insípido. Ele estava curioso sobre vários tópicos e me questionou tão minuciosamente quanto eu fiz com a equipe, mas ele rapidamente se cansou de cada assunto e passou para outro. O barão tem uma compreensão rudimentar de uma infinidade de tópicos e escolas de pensamento, mas o seu foco era amplo e esporádico. Ele me surpreendia com uma súbita explosão criativa, discutindo poesia e pentâmetro iâmbico, e então, abruptamente, começava a me dar palestras sobre os pontos mais delicados da biologia. Aprendi a fingir interesse e recusar educadamente corrigir suas muitas omissões e gafes: ele sempre ficava bastante chateado sempre que eu apontava erros.

Felizmente, o jantar foi curto e a equipe me apressou porta afora. Eles próprios não passaram a noite e se alojaram em prédios separados no local. Disseram-me que ninguém era permitido entrar na mansão à noite, exceto convidados pessoais do barão.

Ao sair, percebi alguém entrando pelas portas principais: uma figura encapuzada, pouco visível à luz do sol poente. Os cabelos da minha nuca se arrepiaram quando senti uma aura maligna de necromancia no ar. Relembrando minha missão, voltei para a entrada vermelha, apenas para encontrar as portas firmemente fechadas. Tentei entrar pelos aposentos dos empregados, mas achei-os igualmente intransitáveis. Uma rápida investigação mágica revelou-se ineficaz e fui forçado a deixar o assunto permanecer um mistério.

Agora, pensando neste quase encontro, ainda estou convencido de que a figura que vi era um possível enviado de van Rijn! Estamos no caminho certo, irmãos; Recomendo fortemente que a casa do Barão seja vigiada.

Possibilidade Medonha: Pedras Ambulantes

Suas verdadeiras origens podem estar envoltas nas Brumas, mas há uma verdade nos mitos: uma vez por ano as pedras se movem!

As pedras não ganham vida todas em uma única noite; em vez disso, todos os círculos seguem um ciclo astrológico diferente e complicado, com apenas alguns "acordando" de cada vez. Algumas pedras raras podem ser parcialmente despertadas mesmo quando não é a hora. Isto envolve a realização de rituais específicos para a pedra, muitas vezes envolvendo sacrifício de sangue.

Alguns permanecem como rocha sólida, simplesmente deslizando pela terra em direção a riachos e rios próximos ou - se estiverem próximos o suficiente - ao mar. Esses elementais raramente incomodam os transeuntes, mas podem ser limitados por conjuradores com habilidade suficiente (como na magia *invocar criaturas*, mas com uma duração que vai até o amanhecer).

Outras pedras tornam-se ogros de pele de cascalho, trolls ou outras criaturas gigantes. Eles passam a noite envolvidos em qualquer atividade impulsiva (raramente agradável) que pensem primeiro. Eles tentam comprimir o valor de um ano inteiro de vida em uma única noite. Se abordados com cuidado, eles podem falar que foram amaldiçoados e sobre coisas que viram. As pessoas muitas vezes falam livremente em torno das pedras, pensando que estão sozinhas, e esses gigantes conhecem muitos segredos e acontecimentos esquecidos.

Alguns gigantes procuram quebrar sua maldição sequestrando conjuradores ou pessoas poderosas. Outros prometem tesouros e segredos escondidos em troca de serviço durante o resto do ano, se de alguma forma forem libertados da pedra.

Monólitos em Pé

Espalhadas pelas colinas e vales de Liffe estão várias pedras monolíticas envelhecidas. Alguns são simplesmente lajes verticais de rocha em seções de terra planas, enquanto outros são dispostas em círculos, às vezes geminados com um companheiro, e ocasionalmente cobertos por uma terceira pedra colocada no topo. A maioria tem mais de 4,5 metros de altura e pelo menos 2,5 metros de largura na base.

Lendas cercam esses monólitos antigos, pois nenhum dos liffen conhece verdadeiramente suas origens. Alguns afirmam que foram construídos pelas fadas como casas há séculos e ainda funcionam como uma porta de entrada para o Reino das Fadas. Se isso for verdade, os círculos de pedra podem funcionar como um Caminho das Brumas, talvez para Sithicus ou para a perdida Arak, mas não tenho nenhuma prova concreta disso. Outros contos afirmam que as pedras são bruxas e gigantes transformadas pelo sol ou por magias esquecidas. Essas lendas afirmam que uma vez por ano, normalmente na véspera do Ano Novo, a pedra se transforma em carne e eles caminham até o lago ou riacho mais próximo para tomar uma bebida.

Independentemente da sua origem, as pedras atraem os fascinados pelo ocultismo. Eu mesmo senti a magia agarrada à terra próxima e minhas magias fluíram com facilidade perto das pedras. Vários druidas e magos negros caídos praticam seu ofício entre os monólitos cobertos de musgo. Há rumores persistentes de cultos realizados perto dos círculos maiores e poucas pessoas se aventuram perto das pedras à noite.

A Universidade de Liffe

Nas margens das águas turvas do Rio Hordum, o Colégio de Liffe é o centro de aprendizagem preeminente da ilha, se não do Núcleo Oriental. Muitas vezes chamada de "Universidade de Liffe ", originalmente era um mosteiro e há muito tempo atrai buscadores de conhecimento. Percebendo que suas vidas tranquilas não poderiam ser sustentadas, os irmãos fundaram o Colégio em 697 CB. Centrado na sua capela-biblioteca, o Colégio oferece licenciaturas em Ciências, História e Humanidades, especialmente em música.

Perdendo apenas para o Salão de Harmonia em Kartakass, seus programas musicais são procurados por bardos e compositores de todo o Núcleo. Particularmente famoso por treinar músicos de teclado ou cordas, juntamente com um flautista ocasional, o Colégio carece dos coros de harmonia e outras especialidades de canto famosas em Kartakass; retórica, oratória e recitação dramática de poesia épica são mais reverenciadas como artes vocais aqui. A atuação não é incentivada, a não ser técnicas para embelezar um discurso ou uma poética. Dançar, acrobacias ou cambalhotas são considerados promoção da licenciosidade e são desaprovados pelas autoridades universitárias, enquanto as apresentações cômicas são consideradas grosseiras e vulgares.

A história da faculdade é surpreendentemente curta para uma instalação tão completa. Foi quando as Brumas recuaram, revelando as orlas do nascente Mar Noturno, que o Colégio ampliou seus cursos, oferecendo pequenas aulas em Ciências para atender às necessidades de habilidades de navegação e de construção de navios. Após uma primeira tentativa de contato através das Brumas com a costa darkoniana em 743, os Estudos Empresariais começaram em antecipação ao comércio.

Quando o Mar Noturno foi revelado ao Núcleo, o comerciante de Borca Sulo Boritsi, da Companhia Comercial Boritsi, rapidamente abriu uma filial local em Armeikos. Precisando de trabalhadores qualificados para preencher suas propriedades, mas não impressionado com as ofertas da escola, ele investiu recursos financeiros e, em 752, a Escola de Negócios Klaus Borit-

Possibilidade Medonha: Lucre o Imundo

Quando fugiram de Il Aluk, os professores Kael e Candida e Dean Arroyoch trouxeram consigo vários artefatos históricos de sua antiga universidade. Estes incluem curiosidades como uma caveira cristalina, uma haste de vidro rachada, uma estranha adaga com um grande rubi no punho e, mais notavelmente, um conjunto de cinco moedas de origem indeterminada, todas embaladas separadamente. Essas moedas são notáveis por serem possuídas por um poder monstruoso.

Durante uma invasão ocorrida nos motins de 756, um dos quatro estudantes tentou roubar uma dessas moedas e, para seu horror, viu sua bolsa de moedas explodir em um ciclone de ouro que esmagou ele e seus companheiros. A segurança do campus logo descobriu o corpos, mas não conseguiu identificar o agressor e desde então minimizou o incidente.

si começou a oferecer diplomas profissionais. Sulo recebeu seu primeiro diploma honorário, antes de retornar a Levcareste a mando de Ivana Boritsi. É um licenciado em liffen pela escola de negócios que dirige os escritórios Egertus da Companhia Comercial para Sulo, enquanto divide o seu tempo entre lá e Borca. Ironicamente, a rival Companhia Comercial Carlyle está agora a recrutar o seu próprio pessoal numa escola que leva o nome do seu principal concorrente!

O crescimento da Universidade foi auxiliado pela chegada dos professores Eugenia Kael (Ciências) e Ewart Candida (Negócios), que já foram da Universidade de Il Aluk, fugindo de sua destruição e do então desmoronado estado darkonês. Os dois ajudaram a elevar a faculdade aos padrões modernos, chefiando a Escola de Negócios e a Escola de Ciências Físicas (est. 753). A dupla também introduziu bastante polêmica, lutando para permitir a admissão de estudantes do sexo feminino (a partir de 753) e não-humanos (a partir de 756, embora ainda permaneça muito preconceito).

Atualmente, o Colégio de Liffe é uma instituição moderna e próspera, atraindo estudantes de Liffe, Ilha Graben, Nova Vaasa e Darkon. Essa mistura de culturas cria uma atmosfera cosmopolita para os estudantes, de acordo com a postura pró-comércio dos funcionários da faculdade. Os instrutores enfatizam o realismo e o estoicismo como modo de vida; a maioria mantém uma visão muito pessimista e melancólica da vida que é incutida em seus alunos. Como resultado desta perspectiva mundial, mas sombria, potenciais dirgistas são frequentemente atraídos para a faculdade, e muitos graduados adotam este estilo musical mais tarde na vida.

Tal como acontece com qualquer faculdade, os sentimentos radicais são comuns entre os jovens educados e exaltados, e os confrontos por motivação política entre estudantes e autoridades não são desconhecidos. Num incidente trágico, o Colégio foi o local da morte de quatro estudantes nova vaasis, depois de terem invadido o escritório financeiro para roubar as suas propinas em protesto contra as 756 matrículas de não-humanos. As circunstâncias foram abafadas para proteger a reputação da escola, mas ainda estão sendo investigadas discretamente.

A biblioteca encontra-se na estrutura central, uma antiga capela com uma grande torre pináculo, e possui sete andares de livros cuidadosamente catalogados à disposição dos alunos e professores. Passei várias semanas debruçado sobre a coleção. Também há rumores de pilhas secretas no porão que contêm tratados sobre artes arcanas. Dado o gosto dos liffen por contar histórias, pode não haver nada nisso, mas o que é considerado "história" por aqui sugere que a terra já foi um lugar fantástico: uma coleção oculta de conhecimentos misteriosos pode provar ou refutar isso. De qualquer forma, a ideia de sobreviver a tomos de magia e conhecimento de uma era esquecida é tentadora. Minhas investigações pessoais não levaram a nada, mas fui distraído por outras preocupações.

Existem várias residências nas dependências da Universidade e a maioria dos estudantes prefere morar no campus, assim como a maioria dos professores e alguns ex-alunos. Os edifícios são universalmente frios e com correntes de ar, sendo a umidade um problema comum. O mofo é uma ameaça constante aos recursos da biblioteca. No entanto, para a maioria dos estudantes, a conveniência de morar no campus supera em muito os problemas. A instituição está aberta aos alunos apenas oito meses por ano, de setembro a abril, mas professores e ex-alunos podem utilizar suas instalações gratuitamente o ano todo. Felizmente, tive acesso total às instalações, devido ao meu status de "acadêmico visitante", agora em licença sabática do meu cargo na Universidade de Richemulot.

Os candidatos potenciais devem enviar uma taxa de inscrição não reembolsável de 300 PO e um ensaio escrito sobre um tópico acadêmico adequado. Se a qualidade da redação do candidato atrair o interesse do conselho de admissão, o candidato será então convidado para uma entrevista. Aqui, o candidato a aluno é testado quanto ao conhecimento de história e habilidades acadêmicas básicas, talento potencial de desempenho e cará-

Afiliação

Critério de Afiliação*	**Modificador de Teste**
Experiência e conhecimentos gerais:	+ ½ nível
O personagem possui a habilidade conhecimento de bardo ou equivalente:	+2
Graduação em Atuação (teclado, cordas, oratória ou poesia)	+1 por 4 graduações
Graduação em Atuaçõa (dança, comédia ou bufonaria)	+1 por 8 graduações
Graduação em Conhecimento	+1 por 4 graduações
Graduação em Concentração	+1 por 6 graduações
Dirgista[VRA] CPr	+2
Acadêmico[HoL] CPr	+2
Virtuoso[CAdv] CPr	+2
Talento Apático	+1
Assistir às aulas	+1/mês
Notoriamente suportou uma grande tragédia ou derrota pessoal	+2
Bacharelado	+1
Mestrado	+2
Doutorado	+4
Compõe uma performance ou escreve um tratado crítico da faculdade	-10
Membro de qualquer outra faculdade ou universidade	-2/ afiliação
Observou ser pouco estóico diante da adversidade	-2

*Veja o Livro do Jogador II para mais informações sobre afiliações

Graduando: (pontuação de afiliação 5 ou superior e inscrição e entrevista bem-sucedidas)

- Tenha acesso à biblioteca principal e às instalações da faculdade.
- Aluguel de acomodação disponível no campus com refeições fornecidas por 5 PP/dia.
- Capaz de adquirir instrumentos musicais produzidos por artesãos da faculdade.
- Recebeu uma toga de estudioso obra-prima ao ser aceito.

Bacharel: (pontuação de afiliação 10 ou superior e aprovado no exame de bacharelado)

- Instrumentos-obras produzidos pela faculdade podem ser adquiridos com 10% de desconto.
- +2 de bônus de circunstância em testes de Carisma com os habitantes de Liffe.
- +1 de bônus de competência em testes de conhecimento de bardo e nas perícias Concentração e Atuação.
- Capuz premiado por seu traje acadêmico. De qualidade magistral, ocupa o espaço da cabeça e pode ser encantado separadamente do vestido.

Mestre: (pontuação de afiliação 15 ou superior e aprovado no exame de mestrado)

- Uso gratuito de acomodações e refeições universitárias e espaço de armazenamento seguro nos cofres da faculdade.
- Serviços de um escriba/assistente (Esp1) enquanto estiver no campus.
- Instrumentos-obras produzidos pela faculdade podem ser adquiridos com 20% de desconto.
- Acesso às pilhas reservadas para pesquisas mágicas (equivalente ao compartilhamento de grimórios).
- Os bônus de competência obtidos pelo Bacharel aumentaram para +2.

Doutor: (pontuação de afiliação 20 ou superior e aprovado no exame de doutorado)

- Instrumentos-obras produzidos pela faculdade podem ser adquiridos com 30% de desconto.
- Atrai estudantes para ajudá-los em pesquisas e até mesmo acompanhá-los em viagens (tratado como talento de Liderança, mas apenas classes de NPCs estão disponíveis).
- Capaz de pegar emprestado um único item mágico reutilizável (no valor de até 20.000 PO) por um período não superior a um mês do cofre da faculdade.

Professor: (pontuação de afiliação 25 ou superior e veja abaixo)

- Uso gratuito de acomodações e refeições docentes.
- Bolsa semestral de 100 PO paga em abril e dezembro.
- Bônus de teste de Carisma (veja Bacharelado) aumentado em +1.
- Considerado de grande renome e base de operações para o talento de Liderança.
- Durante os oito meses de funcionamento da Universidade, deverá passar 1 dia/semana lecionando. Não fazer isso reduz a classificação de afiliação em 1/mês.
- Deve também passar um mês por ano envolvido em tarefas administrativas (incluindo bancas examinadoras). Não fazer isso reduz a classificação de afiliação em 2.
- Deve recrutar pelo menos um novo aluno para a faculdade por ano ou reduzir a classificação de afiliação em 1.

Reitor: (pontuação de afiliação 30 ou superior e veja abaixo)

- Bolsa semestral de 300 PO paga em abril e dezembro.
- Bônus de teste de Carisma (veja Bacharelado) aumentado em +1.
- Durante os oito meses de funcionamento da Universidade, deverá passar 1 semana/mês em funções administrativas (incluindo bancas examinadoras). Não fazer isso reduz a classificação de afiliação em 4.
- Deve recrutar pelo menos três novos alunos para a faculdade/ano ou reduzir a classificação de afiliação em 1.

ter. Aqueles que são admitidos recebem um certificado de matrícula e uma bata acadêmica de seda com capuz (seu custo de 75 PO está incluído na taxa de inscrição). A bata deve ser usada durante refeições, reuniões acadêmicas e administrativas, palestras e dentro da biblioteca. Esses vestidos são de qualidade magistral e muitas vezes encantam seus usuários. Os membros seniores do corpo docente geralmente usam vestidos que oferecem proteção, afastam os elementos ou aumentam seus poderes carismáticos e de liderança.

Os graduados recebem um capuz correspondente, que simboliza suas realizações, e forrado com cores que indicam o diploma do graduado: verde para biologia, ouro para negócios, azul para literatura, etc. O bacharelado tem capuz enfeitado com escarlate; mestrado, com amarelo; e um doutorado, com seda branca. Os professores têm um capuz forrado com arminho branco, enquanto o capuz do reitor da faculdade é adornado com detalhes dourados.

Antes de os alunos receberem um diploma, eles devem passar por uma série de exames que duram uma semana para bacharelado, duas para mestrado ou quatro para doutorado. As provas incluem sempre questões orais sobre história, performance artística ou apresentação de composição musical ou poética, além de questões diretas sobre a área de estudo do aluno. O procedimento de exame real inclui tentativas de distrair os examinandos com comentários ou ruídos estranhos repentinos ou até mesmo pequenas magias. As taxas de exame não reembolsáveis são 75 PO para bacharelado, 150 PO para mestrado e 300 PO para doutorado.

Flora e Fauna

Liffe é uma rocha varrida pelo vento onde as plantas e as culturas têm de lutar para sobreviver. O pouco que consegue suportar o clima ainda deve resistir ao pastoreio de ovelhas que consumirão qualquer coisa. Grande parte da vegetação é composta por gramíneas resistentes, arbustos, musgos e vários líquenes que adornam as rochas da costa. A vegetação maior, como as árvores, é esparsa, ocorrendo apenas em pequenas matas.

As plantas típicas são em sua maioria amarelas e marrons, esforçando-se para encontrar o sol nos céus nublados. As cores da ilha explodem ocasionalmente em dourados e roxos com a floração do tojo e da urze respectivamente e, entre as colinas, podem ser encontradas manchas de outras flores silvestres. Os fortes ventos marítimos são frequentemente responsabilizados pela falta de plantas maiores do que arbustos e cardos, mas a turfa nas charnecas sugere que houve florestas abatidas para obtenção de madeira há gerações.

A fauna local é composta principalmente por animais criados pelo pastor: principalmente ovinos e caprinos, com ocasionais bovinos ou suínos. Cães pastores treinados são usados para pastorear e guardar rebanhos e há poucos pastores sem um par de caninos vigorosos. Normalmente são collies, shelties ou raças zelosas semelhantes. O liffen Sheepdog, uma raça inteligente de pêlo comprido e focinho pronunciado, é um dos favoritos e está ganhando popularidade em todo o Mar Noturno. Os gatos são companheiros muito menos populares,

Animais Locais e Horrores Nativos de Liffe

Vida Selvagem:
ND 1/10 — Morcego[MM1];
ND 1/8 — Rato[MM1];
ND 1/6 — Corvo[MM1];
ND 1/4 — Albatroz[STO]; Gato[MM1]; Raposa[Fro]; Coruja[MM1];
ND 1/3 — Rato atroz[MM1];
ND 1/2 — Texugo[MM1]; Águia[MM1]; Raposa prateada (raposa élfica)[Ga1];
ND 1 — Corvo atroz[Ga1]; Cão élfico (cooshee)[RWi p189]; Alce[Dra#327 p.87]; Javali navalha[DoD];
ND 2 — Javali[MM1]; Urso Pardo[MM1]; Falcão atroz[MM2, RWi]; Arminho atroz[MM1]; Corvo gigante[Fro];
ND 3 — Águia atroz[RSt]; Águia gigante[MM1]; Coruja gigante[MM1];
ND 4 — Javali atroz[MM1]; Carcaju atroz[MM1];
ND 7 — Urso atroz[MM1]; Alce atroz[MM2]

Animais Locais e Horrores Nativos de Liffe

Monstros:
ND 1/2 — Roseira Sangrenta[DoD]; Centopéia monstruosa[MM1];
ND 1 — Gnomo da floresta[MM1, RSt]; Erva do medo[DoD]; Selkie assombrado[FiF];
ND 2 — Arak, portune[VRGSF]; Inseto gigante assassino[DoD]; Hera rastejante[DoD]; Bruxa do pântano[OrA]; Carpa vermelha[MM3]; Spriggan[FiF];
ND 3 — Allip[MM1]; Arak, teg[VRGSF]; Vinha assassina[MM1]; Baobhan sith (Fada Negra)[DoD]; Roseira sangrenta[DoD]; Violador[DoD]; Cocatriz[MM1]; Doppelganger, assombrado[DoD]; Afogados[DoD]; Dríade[MM1]; Ettercap[MM1, Dra#343]; Unicórnio[MM1]; Fantasma brutal[LiM]; Licantropo, lobisomem[MM1];
ND 4 — Arak, powrie[VRGSF]; Bruja[DoD]; Verme de carniça[MM1]; Capim chicote[DoD]; Lirista espectral[LiM]; Troll da floresta assombrado[MM3];
ND 5 — Arak, brag (Povo Branco)[VRGSF]; Arak, fir[VRGSF]; Árvore óssea[DragC]; Limo de floco de neve[MM3]; Assombração provocadora[MM5];
ND 6 — Quelícera[MM3]; Chrall[MM3]; Enxame de Flores Medonhas[MM3]; Glaistig[MM3]; Vehrteig[DTDL];
ND 7 — Entoante da cripta[LiM]; Assombração da ponte[MM5];
ND 8 — Banshrae[MM5]; Raiz escavada[MM5]; Árvore de estacas[JWM]; Ente[MM1]; Ente assombrado[MM1, DoD];
ND 10 — Prensa verde[MM2, Dra#292]; Assombração da floresta[MM5];
ND 12 — Torção noturna[MM3];
ND 13 — Cão de Carniça[MM3]; Enxame de Cinzas[MM3];
ND variável — Albesadow (ver vampiro élfico)[DoD]; Bicho-papão[DTDL]; Geist[DoD]; Fantasma[MM1, DoD]; Meio-fada[FiF, VRGSF]; Tocado pelas Fadas[FiF, VRGSF p 108]; Magia viva[MM3]

mas não desconhecidos; os gatos de estimação são normalmente mantidos dentro de casa, sem a liberdade dos cães, para que as águias marinhas da ilha não os carreguem. Os gatos de celeiro são usados para controlar vermes, mas são quase selvagens e nunca são permitidos nas casas, por isso devem evitar os pássaros por sua própria inteligência.

As chegadas relativamente recentes a Liffe são cavalos (de Nova Vaasa) e póneis (da Ilha Graben). Embora os cavalos só sejam acessíveis aos barões mais ricos, os póneis tornaram-se bastante populares e vários plebeus tornaram-se criadores. Os pôneis liffen são animais robustos e costumam ser usados como animais de carga ou até mesmo para puxar arados.

Os animais selvagens não são tão raros como as árvores, mas ainda raramente são vistos. A maioria dos predadores há muito que foi caçada até à extinção, restando apenas um punhado de lobos e ursos negros. As raposas são comuns nas colinas, assim como os cães selvagens ocasionais; estes últimos estão sujeitos a recompensas na maioria dos baronatos, como conhecidos matadores de ovelhas. Os gatos selvagens são mais difundidos do que os caninos. Um pequeno número de cervos ainda vaga pelas colinas, mas está em declínio. Existem também os típicos animais sebes do campo, incluindo lebres, texugos, doninhas, toupeiras e roedores.

A vida selvagem dominante em Liffe são os seus pássaros. As gaivotas são um incômodo diário, assim como a abundância de pombos selvagens nas cidades. Andorinhas, gansos, carriças, petréis, tentilhões, pardais e tordos também são comuns, e algumas lagoas são frequentadas por cisnes. Nas enseadas do norte, existem colônias de petréis e outras espécies adaptadas ao frio.

Aves predadoras também são comuns, incluindo águias marinhas (algumas bem grandes) e águias pescadoras durante o dia e corujas empoleiradas à noite.

População

Os nativos humanos da ilha são os liffen, um povo tão diverso como qualquer outro que já vi. Parece não haver uniformidade na tonalidade dos cabelos ou dos olhos, e até mesmo a pele varia de um branco pálido a um bronzeado escuro. Os residentes das comunidades são semelhantes entre si, sugerindo casamentos mistos limitados entre assentamentos, de modo que o povo de Vale da Lua, ao Norte, frequentemente tem cabelos rui-

O Herói Liffen

Raças: A grande maioria dos liffen são humanos de qualquer tamanho, constituição e coloração concebíveis. Comunidades ocultas de todas as outras raças *PHB* também podem ser encontradas nas colinas ou florestas. Isto é especialmente verdadeiro em áreas onde a magia é forte e o fantástico ainda tem poder. Há um pequeno número de Caliban e meio-Vistani entre os humanos, com menos destes últimos, já que poucos Vistani ainda consideram adequado viajar pelas Brumas para Liffe. A cosmopolita Armeikos e o Colégio têm o maior número visível de não-humanos.

Classes: As classes mais comuns na natureza são as mais comuns em Liffe. Rangers, druidas e até mesmo bárbaros têm poucos problemas com os fazendeiros e as colinas escarpadas. A magia é tolerada em Liffe, então magos e feiticeiros raramente são perseguidos. Os bardos podem encontrar um lar pronto em Liffe, com suas muitas histórias e canções, e são recebidos calorosamente na maioria das estalagens e cidades.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (qualquer), Avaliação, Blefar, Conhecimento (qualquer), Natação, Obter Informações, Ofícios (ferreiro, carpintaria, couro), Ouvir, Profissão (pastor, pescador, marinheiro, curtidor, tecelão), Sobrevivência, Usar Corda.

Talentos Recomendados: Afinidade com Animais, Auto-suficiente, Diligente, Foco em Armas (mangual, foice, espada curta, foice, lança), Foco em Perícias (Atuação, Sobrevivência), Liderança, Mãos Leves, Negociador, Persuasivo, Tolerância.

Nomes Masculinos de Liffe: Androw, Antoun, Burray, Graemsay, Harie, Lowrence, Patrik, Richert, Rondaldsay, Sandwick, Symond.

Nomes Femininos de Liffe: Breta, Bryd, Eday, Ellisetter, Elspet, Lillies, Mareoun, Merjorie, Ollaw, Sanday, Sinnie.

vos e pele pálida e sardenta, enquanto o povo de Risibilos tem pele e cabelos mais escuros.

Quase se poderia pensar que a ilha era povoada por povos de várias terras diferentes - tal como o Núcleo - e, no entanto, não existem fronteiras que dividam a terra, nem dialectos que dividam as pessoas, nem histórias divergentes que sugiram origens múltiplas.

Vida Cotidiana

Os liffen são um povo simples, predominantemente rural, com algumas cidades pequenas. Existe uma pequena aristocracia composta por barões e suas famílias extensas, mas a maioria da população é de origem humilde. Depois que as Brumas revelaram a ilha, vários comerciantes e artesãos enriqueceram e uma nova classe social se formou. A aristocracia gostava dos produtos do Núcleo e, portanto, pagava generosamente aos comerciantes para trazê-los. Os artesãos de Liffe, aproveitando a oportunidade, começaram a imitar o trabalho manual de outras terras como alternativas baratas (e às vezes rotuladas de forma fraudulenta).

A classe média mercantil está a crescer rapidamente e poderá em breve subsumir a aristocracia ou mesmo depor completamente os barões da ilha. Os trabalhadores raramente se preocupam com a luta pelo poder que se aproxima e prosseguem com as suas vidas tal como têm feito durante séculos. Esses camponeses se preocupam com seus rebanhos ou fazendas.

A moda em Liffe é simples e funcional. Brechas resistentes e botas robustas combinam com camisas grossas de lã e casacos escuros ocasionais. Até os aristocratas se vestem com simplicidade, para proteger da umidade e do frio. Os comerciantes do Centro muitas vezes tentam vender aqui a alta moda de Dementlieu ou Borca, mas todos falharam, pois o clima local estraga rapidamente os tecidos ou se mostra inadequado para a temperatura. No máximo, um liffen rico pode adicionar um pouco de enfeite ou penas ao seu traje utilitário básico.

Lã quente e espessa, fiada e tecida num tecido quase impermeável, impulsiona a principal indústria deste país: a criação de ovelhas. Sua lã costuma ser tricotada em pulôveres grossos e aconchegantes, que são um item básico da moda liffen. Essas roupas quentes são particularmente procuradas nas partes mais frias e montanhosas de Darkon, onde os mineiros são frequentemente vistos envoltos em volumosos suéteres liffen para proteger do frio subterrâneo da mina.

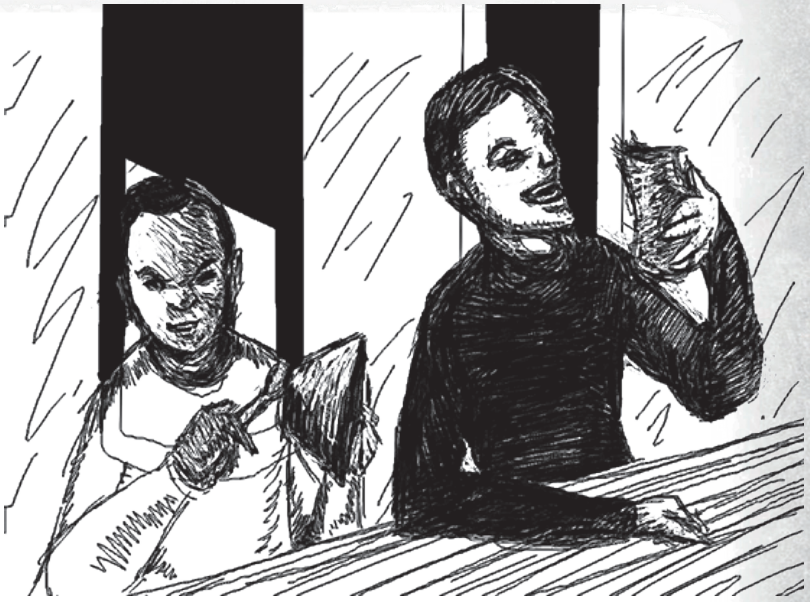
A lã não é o único produto das montanhas. Os rebanhos de pastores também fornecem carne de carneiro e queijos, e inúmeras pequenas fazendas pontilham a ilha. As culturas giram em torno de raízes cultivadas em pequenas parcelas fertilizadas com algas marinhas e farinha de peixe moída, embora também sejam cultivadas cevada e aveia. Estes cereais são utilizados para produzir papas pouco apetitosas ou consumidos pelas cervejarias da ilha. A cerveja liffen é escura e levemente amarga, com sabor distinto. A cerveja também é destilada para formar um licor forte de cor âmbar que os locais chamam de "água de Liffe". (Suponho que depois de alguns copos, a pessoa deixa de se importar com trocadilhos ruins.)

Por ser uma ilha, os recursos recolhidos no mar são também uma importante fonte de alimento. Uma variedade de peixes é pescada, incluindo bacalhau, arenque, cavala e mariscos, como amêijoas, mexilhões, vieiras, camarões e lagosta. As iguarias locais produzidas a partir desta captura incluem uma variedade de pratos de peixe em conserva e camarões marinados na "água de Liffe". As algas marinhas também são colhidas e utilizadas em uma variedade de pratos, incluindo saladas.

Os jogos e as atividades de lazer são raros, mas não desconhecidos em Liffe. Existem algumas atividades turbulentas disputadas com uma bola de couro, muitas vezes por moradores bêbados. Outras atividades me lembram os esportes praticados pelos goblyns de Forlorn: arremesso de toras, lançamento de pedras e coisas do gênero. No entanto, Liffe é principalmente uma ilha musical e a música é a sua fonte predominante de entretenimento. As pessoas cantam canções de bebida acompanhadas de instrumentos improvisados ou comemoram com animadas danças folclóricas. Embora o povo de Kartakass tenha vozes superiores para cantar, os liffen são rápidos em tocar uma melodia ou assobiar um tema cativante. Um conjunto de colheres e algumas panelas e frigideiras são suficientes para uma banda completa.

As histórias também são um entretenimento comum e uma forma de passar os longos invernos. Ao visitar as cidades, ouvi muitas histórias ao pé da lareira e fiquei impressionado com a imaginação dos contadores de histórias. Houve relatos selvagens de coisas inacreditáveis e fantásticas, muitas vezes reminiscentes dos contos de forasteiros liderados pelas Brumas... apenas o povo de Liffe insiste que foram seus ancestrais envolvidos nos contos! Uma família em Aferdale contou sobre a matança de gigantes e de dragões cujas asas se estendiam pelo céu, enquanto um contador de histórias em Vale da Lua falava de grandes reis com exércitos que chegavam a milhões(!), rechaçando intermináveis hordas de bárbaros montados. Por mais selvagens que fossem as histórias, os habitantes locais acreditavam que eram fundamentais para a sua herança, por isso tentei não zombar, apesar dos detalhes extremamente divergentes e dos elementos contraditórios.

"É guerra, eu digo sim!" Os darkoneses estão planejando invadir. Azalin Rex quer expandir seu império e está de olho em nós. Ignore-me se quiser, mas o exército de Darkon logo estará em nossas costas, e então o que você fará?



- Um velho, de cabelo despenteado e olhos brancos como leite, senta-se na praça da cidade de Armeikos e repete isso para todos que falam com ele.

"Os nova vaasis estão chegando! Eles estão vindo para conquistar Liffe! O Príncipe Othmar reuniu um exército mercenário de milhares. Ele tem um desejo demoníaco de riqueza e está vindo aqui para saquear a riqueza de Armeikos e de todos os liffen. Estamos condenados! Não há como resistir à enorme horda que se reúne na costa de Nova Vaasa. Ha, você não acredita, né? Quando você vir as velas negras no horizonte, velas suficientes para bloquear o sol poente, então você saberá. Ha!"

- Uma semana depois, o mesmo velho.

Idioma

A língua de Liffe é um dialeto curioso, quase idêntico ao sithicano em estrutura, mas seu sotaque e vocabulário variam bastante, então mesmo aqueles familiarizados com a fala de Sithicus podem precisar de ajuda para traduzir. Embora eu não seja linguista, tive a ajuda de um – nosso próprio irmão Lochspeare, que me emprestou suas anotações – e tenho certeza de que o liffen - sithicano foi influenciado pela gramática e pronúncia de pelo menos meia dúzia de outras línguas.

A declinação no dialeto liffen é irregular e, ao contrário dos textos élficos que dependem de ritmo e sufixo para estruturar suas frases, os liffen usam pontuação semelhante ao darkonês. A gramática às vezes mostra sugestões de falkovniano, enquanto algumas palavras e tempos verbais refletem os de vaasi.

Tais tendências de dialeto poderiam ser esperadas num centro comercial, mas a linguagem de Liffe não parece ter

Cartilha liffen-Sithicano

liffen-Sithicano	Português
Ainm	Não
Anghenfil	Monstro
Bad	Barco
Ceathach	Bruma
Cerdd	Música
Clegar	Pedra
Conreeaght	Lobisomem
Curlaw	Chuva
Deamhan	Demônio
Diolch i ti	Obrigado
Eadh	Sim
Ersooil lhiat	Vá embora!
Fòir	Ajuda!
Genwair	Peixe
Hoi	Olá
Maen	Pedra em pé
Pren	Árvore
Siabhrach	Espírito/fada
Sooder folley	Vampiro
Slane	Adeus
Tablen	Cerveja

mudado ao longo dos séculos e é notavelmente consistente, como se a ilha tivesse sido influenciada por uma miríade de terras diferentes séculos atrás. Embora estranho, isso apoia uma hipótese que tenho sobre a terra...

Perspectiva e Cosmovisão

Invernos longos, escuros e miseráveis marcaram os habitantes de Liffe: são muitas vezes taciturnos e depressivos, mas ainda determinados e estóicos em relação à adversidade. Durante o inverno, a música e os contos ao lado da lareira ajudam a levantar o ânimo, e a apreciação dessas habilidades foi o que levou à fundação do Colégio da ilha. Um gole ocasional da "água de Liffe", sem dúvida, também ajuda a passar aqueles meses sombrios de inverno.

Chegam os poucos dias claros de verão, Liffe transborda de alegria, com muitas festas e festivais. Há rumores de que alguns deles são bastante lascivos, com histórias de dança nua em torno de numerosas pedras monolíticas e estranhos rituais orgiásticos, rumores que muitas vezes são rejeitados com risadas. Quem poderia imaginar o povo de Liffe, normalmente estóico, ligeiramente severo e religiosamente conservador, envolvido em tais atividades hedonistas?

O que foi dito acima é um excelente exemplo do que define os liffen: eles parecem comuns e simples, mas muitas vezes são tudo menos isso. Semelhantes em aparência e temperamento, é uma surpresa encontrar o pastor que consegue tocar pífaro como um maestro, ou o humilde fazendeiro que segue silenciosamente uma antiga fé e passa o equinócio em um círculo de pedras.

Os liffen, apesar da homogeneidade local da cultura, são bastante variadas, com uma tendência comum para o fantástico. A realidade da magia nunca é questionada aqui, apesar de quão mundana a ilha parece e de quão poucas pessoas demonstram qualquer forma de talento arcano. Há também uma forte crença em todos os tipos de criaturas e monstros estranhos que assombram as florestas ou lugares abandonados. Tais seres são culpados por todos os infortúnios, exceto os mais comuns, e todos os azares, mistérios e eventos improváveis são atribuídos a eles.

A mais comum dessas feras malignas é o trow. Suas descrições variam de aldeia para aldeia, mas os "trow" são tipicamente descritos como criaturas feéricas sombrias que vivem na escuridão e nas sombras e não suportam a luz do sol. Alguns contos os descrevem como semelhantes aos elfos, mas com pele de ébano, enquanto outros afirmam que são menores e mais selvagens. Embora seja possível que "trow" seja apenas outro nome para criaturas de Arak, parece improvável, pois elas têm outras diferenças.

Religiões

Não existe uma fé única na ilha e, ainda assim, paradoxalmente, todos os liffen são membros da mesma igreja. O povo de Liffe não acredita em uma única divindade, ou mesmo em um panteão; em vez disso, adoram todos os deuses e acreditam que cada aspecto da existência é governado por múltiplos poderes divinos. Os indivíduos escolhem uma série específica de deuses como patronos, aqueles que detêm domínio sobre uma filosofia, atividade ou modo de vida específico. Já mencionei o Culto da Besta como um grupo que já foi comum, mas outras facções comuns incluem Pastores, Sol, Clima, Família ou Saúde, enquanto cultos menores adoram conjuntos sombrios como Morte, Escuridão, Doença, Guerra, etc.

Os Mil Deuses (o verdadeiro número de divindades é desconhecido, então "mil" é usado para significar muitos) têm pouca personalidade, mas cada um é nomeado, e esses nomes são registrados no Registro Múltiplo, um livro sagrado mantido no Templo de Todos os Deuses em Claveria.

O principal salão de adoração do Templo de Todos os Deuses é cercado por fileiras e mais fileiras de estátuas altas, cada uma representando (muitas vezes vagamente) um dos Mil Deuses. Aqui há estátuas de Hala e Ezra, do Legislador e do Supervisor, Wotan e Atena, Belenus e Osíris, Gond e Lendor, a Serpente de Muitas Cabeças e a Wyrm Adamantina, Pelor e Kelemvor, e muitos, muitos mais.

A igreja frequentemente envia seus seguidores mais devotos para "aprender os nomes", enviando sacerdotes através do mar para que possam retornar com mais divindades para adicionar ao Registro Múltiplo. Tais missões eram raras até o Mar Noturno se revelar, mas agora aumentaram em frequência. Liffens visitaram todos os principais templos do Núcleo Oriental e agora planejam suas expedições ao Oeste e a reinos distantes dentro das Brumas. Ao contrário de outras religiões, os adeptos dos Mil Deuses que viajam para o estrangeiro não são missionários: não precisam de converter outros, pois sentem que todos já seguem a sua própria fé em algum aspecto.

Há pouca história para a fé. Os seguidores afirmam que antigamente existiam muitas religiões distintas, até que o clero se cansou de discutir e se tornou um. Esta "epifania" é historicamente vaga e ninguém – nem mesmo o sumo sacerdote do Templo de Todos os Deuses – poderia me dizer quando aconteceu, apenas que aconteceu. Uma situação interessante, espelhada na (falta de) história política do reino.

Existem poucos dias sagrados estabelecidos para os Mil Deuses. Os eventos celestes e/ou terrestres usuais são reverenciados pelos seguidores de vários conjuntos divinos: solstícios, equinócios, luas cheias e novas, colheitas e assim por diante. O clero não tem um horário fixo para orar, com números iguais escolhendo o amanhecer, o meio-dia ou o pôr do sol. Existem igualmente poucos tabus ou leis religiosas. Desprezar crenças diferentes da sua é um pecado capital. Outros incluem tirar uma vida ou impor suas crenças aos outros.

Possibilidade Medonha: O Trow

"Trow" é o termo universal de liffen para fadas sombrias ou maliciosas. O termo é usado de forma ampla, referindo-se a criaturas grandes e pequenas, e não distingue entre fadas que não gostam da humanidade, fazem piadas cruéis ou prejudicam ativamente as pessoas. Todas as fadas que não são úteis são rotuladas como trow, um fato que pode confundir os estrangeiros... especialmente os grabenitas, em cuja língua "trow" se refere a monstros marinhos sencientes, como sahuagin, e não a fadas!

A maioria dos "trow" de Liffe são simplesmente Arak: fadas das sombras que viajaram da Greta ou foram trazidas pelas Brumas. As florestas proibidas e os círculos de pedra parecem atrair os Arak para Liffe, voluntariamente ou não. Alguns até foram chamados por humanos através de rituais e magia, mas estes são incomuns e raramente agradam. Vários Arak espreitam na Floresta Vale da Lua por alguma razão desconhecida, escondendo-se ou agindo como guardas de algo lá dentro.

Há também vários calibans élficos nas colinas de Liffe, conhecidos por um nome relacionado: drow. A maioria se esconde em vales solitários, cavernas rochosas ou ruínas. Esses párias de pele escura são alvo de forte desconfiança de seus justos irmãos, e a maioria está simplesmente tentando sobreviver. Eles têm hábitos noturnos e a maioria evita assentamentos humanos, mas alguns se misturaram à sociedade liffen, muitas vezes disfarçados de estrangeiros exóticos de Sri Raji.

Os Mil Deuses

Símbolo: Um disco com vários anéis interligados em círculo.

Tendência: Toda e qualquer.

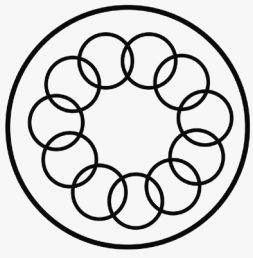
Aspectos: Todo e qualquer.

Domínios: Qualquer. Os adoradores escolhem um aspecto ou ideologia e depois escolhem domínios relacionados. Os DMs devem aprovar as seleções de domínio e podem vetar pares contraditórios ou outros abusos.

Armas Favoritas: Qualquer uma.

Os Mil Deuses têm uma hierarquia limitada, baseada em atividades dentro da própria igreja e na comunidade maior. Os clérigos que provam ser membros de confiança da igreja, bem como seguidores devotos da fé, são escolhidos para progredir dentro da hierarquia. A estrutura da igreja é frouxa, com um único sumo sacerdote cujo dever é mediar as disputas dos subconjuntos, difundir a fé e aprender novos nomes de divindades.

Dogma: A fé dos Mil Deuses é de equilíbrio e igualdade onde muitos se tornam um. No entanto, não procure abafar outras vozes, mas sim adicioná-las às muitas; esforce-se para ser um coro, todos cantando a mesma música. Todos têm lugar dentro dos Mil e todos são iguais e contribuem, mesmo que nem sempre seja aparente. Favorecer um único deus acima de todos os outros é pecado e mostra preconceito e até corrupção.



Arte e Comércio

A indústria liffen está em rápido crescimento, alimentada pelo comércio com o Núcleo e pelo desejo por produtos estrangeiros. Incapazes de vender suas obras pelo que eram, os artesãos liffen tornaram-se mestres da mímica, fazendo com que seus produtos parecessem ser de origem darkonesa ou nova vaasi. Agora, os produtos de Liffe podem ser encontrados em todo o Núcleo, embora com origens falsas e de qualidade inferior. Estes são comprados por aqueles que fingem riqueza e por tolos incapazes de distinguir entre as falsificações liffen e os produtos genuínos.

Quando produziam seu próprio artesanato, essas pessoas tinham pouco estilo, criando móveis simples e em blocos e ferramentas funcionalmente brandas. Os liffen, embora contadores de histórias imaginativos, nunca pareceram capazes de canalizar sua criatividade para o artesanato. Da mesma forma, a pouca arte que produziam era amadora, raramente mais do que a ociosidade de agricultores solitários e entediados.

Ocasionalmente, obras de arte surgem em Liffe: peças de beleza criadas por pessoas desconhecidas e simplesmente transmitidas ao longo de linhas familiares ou descobertas em lugares esquecidos. Estes são frequentemente atribuídos a fontes fantásticas ou a origens dramáticas, mas fictícias, como eras de grandeza há muito esquecidas ou fadas engenhosas. Bobagem fantasiosa, mas não há como negar sua qualidade. Uma dessas peças foi um pingente que encontrei em uma loja de antiguidades: uma opala multifacetada incrustada em uma base de ouro branco, com corrente combinando. O colar por si só era aceitável, mas a opala havia sido cortada e esculpida por um mestre. Foi claramente uma obra inspirada, mas dificilmente uma relíquia perdida de uma era decaída ou obra de um povo mágico! Eu não havia trazido fundos suficientes para comprar o item, então voltei mais tarde, apenas para saber que ele foi vendido na minha ausência.

O comércio é um negócio crescente em Liffe, à medida que os seus próprios mercadores e navios estrangeiros trazem quantidades crescentes de produtos exóticos. Com poucos recursos naturais para oferecer e pouco ouro para gastar no exterior, os comerciantes devem ser criativos na troca. Muitos liffen oferecem suas habilidades como navegadores e guias, enquanto outros vendem peixe e lã para o continente. Há uma preocupação crescente de que os barões estejam gastando mais riqueza do que ganhando e que todo o país esteja afundando na pobreza e nas dívidas. Os jovens liffen frequentemente se aventuram no exterior para fazer fortuna ou seguem lendas em busca de tesouros esquecidos, suas mentes se enchem de pensamentos sobre como salvar sua cidade

Possibilidade Medonha: Círculo de Sangue

Nightblood era um lich poderoso, com potencial para desafiar até mesmo grandes magos como Azalin ou Meredoth. Atraído pelas Brumas, seu pequeno covil foi descoberto por aventureiros e, apanhado em um momento de fraqueza, seu corpo foi morto. Os vencedores deleitaram-se com seu triunfo e, ignorantes dos costumes dos liches, reivindicaram seu filactério como troféu. Antes que Nightblood pudesse recuperar totalmente seu poder, eles o levaram a um joalheiro, que esquartejou a preciosa tiara.

Antes uma faixa de prata com quatro opalas igualmente espaçadas, agora são quatro pedras, cada uma inserida em sua própria peça. Estes incluem um pingente, um broche, um anel e uma pulseira, cada um contendo uma fração do poder e da essência do lich.

Originalmente um mago de 20º nível, Nightblood agora foi dividido em quatro seres de 5º nível. Uma pedra possui seu conhecimento, e o usuário de sua peça tem acesso a suas muitas perícias baseadas em Int e é capaz de usá-las como se fossem suas. Outra pedra é capaz de gerar um corpo físico, animando um cadáver próximo. O terceiro detém o poder mágico do Nightblood, concedendo ao portador a habilidade de conjurar magias ou amplificar seu poder existente. O final contém a personalidade e a força de vontade do lich, podendo tomar posse dos incautos, impondo-lhes seus traços.

Nightblood está trabalhando desesperadamente para reunir sua essência, restaurando-se assim para poder se vingar de seus agressores. Ele tenta forçar as pessoas que descobrem uma de suas pedras a procurar as outras por meio de sonhos assustadores ou emoções falsas. Quando possível, ele evita associar-se ao item para evitar sua destruição, preferindo ser considerado um fantasma ou outro espectro. Apesar de todo o seu conhecimento, Nightblood não tem certeza do que acontecerá com um fragmento de sua essência se sua opala for quebrada. Ele poderia perder essa parte do seu poder para sempre, ou o poder poderia ser dividido entre as peças sobreviventes da opala. É uma teoria que ele não está disposto a testar.

ou família. Tais são as vítimas da imaginação selvagem dos contadores de histórias de liffen.

Muitos liffen lucraram com o aumento do comércio com o continente; no entanto, o afluxo de migrantes e a aquisição de terras locais suscitou ressentimento entre os nativos. Nos últimos anos, surgiu uma rede clandestina de "combatentes pela liberdade" conhecidos como Patriotas de Liffe, para defender o património da ilha de "ameaças externas". A simpatia pelos Patriotas de Liffe tem crescido constantemente entre certos segmentos da população, incluindo os agricultores que trabalham arduamente para alimentar a população crescente da ilha, os agentes policiais que têm de lidar com elementos criminosos nos movimentados portos e as tensões crescentes em geral, e os xenófobos de todas as esferas da vida. Esta simpatia pública deve-se em grande parte à vigorosa estigmatização dos colonos pelos Patriotas como uma ameaça à cultura, ao bem-estar económico e à soberania política de Liffe.

Os ataques a imigrantes aumentaram tanto em frequência como em brutalidade ao longo dos últimos meses, sugerindo que os Patriotas podem sentir que as suas mensagens não foram levadas a sério nem pelos estrangeiros nem pelos barões solidários. Também pode ser um sinal de que estão a ficar mais desesperados, sentindo que não estão a dissuadir suficientemente o influxo. Os Patriotas de Liffe são conhecidos por inscreverem os seus slogans e símbolos em paredes e edifícios, e por deixarem mensagens de alerta em cenas de assassinatos, espancamentos, vandalismo e sabotagem. Suas vítimas são organizadas de uma forma horrível para causar um efeito dramático... quando são encontradas.

Sociedade Secreta: Os Patriotas de Liffe

Uma proporção significativa dos nobres de Liffe teme perder o controle se a classe média continuar a lucrar com laços mais fortes com o continente. Paradoxalmente, também desejam reivindicar o crédito pela melhoria da qualidade de vida na ilha. Este estado de coisas levou ao nascimento de uma sociedade chamada Patriotas de Liffe, sob a liderança secreta do Barão Stelvin Hawke e de um círculo interno de nobres menores com ideias semelhantes (e muitas vezes oportunistas). A sociedade, criada em 757, tem atualmente menos de duas dúzias de membros, incluindo uma vintena de "agentes" no círculo externo que executam ordens em nome dos seus mestres desconhecidos.

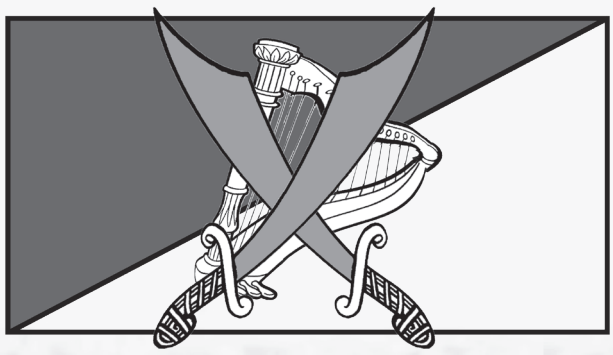
Embora o Barão Hawke esteja satisfeito por ver aumentar a simpatia do público pelo seu movimento, ele deseja limitar a adesão, manter uma vigilância estreita sobre os seus atuais agentes e minimizar a infiltração. Membros nobres dos Patriotas acolhem publicamente os recém-chegados ou fingem neutralidade. Desta forma, podem continuar a beneficiar das negociações com os continentais e ganhar a sua confiança. A portas fechadas, eles ordenam o sequestro estratégico ou o assassinato de ricos comerciantes estrangeiros que não quiseram ou foram incapazes de lhes fornecer "favores".

Os Patriotas de Liffe também expõem os comerciantes nativos que se envolveram em "atos antipatrióticos" ou que "ameaçam" o património e a segurança de Liffe, geralmente através de práticas comerciais alegadamente corruptas ou exploradoras, como a concessão de "tratamento preferencial" a estrangeiros. Na verdade, os comerciantes locais tornam-se alvos dos Patriotas quando a sua riqueza e influência crescem ao ponto de representarem uma ameaça potencial para a nobreza, ou quando se recusam a pagar dinheiro de "protecção" aos vigilantes. Os corpos das vítimas são amarrados à pedras e jogados no mar, ou dispostos para serem encontrados de forma sensacionalista.

Abaixo desses verdadeiros membros dos Patriotas, um círculo cada vez maior de não-nobres que se consideram "Patriotas de Liffe" são usados como músculos baratos pelo círculo interno do grupo. A maioria são simples brutos e racistas, que usam a sua "missão patriótica" como desculpa para atacar estrangeiros e "traidores culturais".

Tendência dos Membros: LM, N, NM
Membros Típicos: Ladinos, guerreiros, bardos, aristocratas, especialistas, plebeus (muitos multiclasses)
Símbolo: Espadas cruzadas sobrepostas à bandeira de Liffe

O Barão Stelvin Hawke (NM humano Ari6 /Brd8), um viúvo de 58 anos com muitos filhos de uniões anteriores, legítimos ou não, é um dos nobres mais influentes em Liffe. Ele é um poeta talentoso e orador carismático, e possui uma vasta propriedade ao sul de Vale da Lua, ao longo da estrada para Claveria. Embora seja um homem egoísta e um proprietário exigente, ele está ansioso para manter uma imagem correta entre a população em geral (mesmo que apenas por uma questão de vaidade). Privadamente, o barão aproveita todas as oportunidades para lucrar com o comércio com o continente e amaldiçoa o destino por lhe conceder terras no extremo norte da ilha, longe dos portos profundos de Armeikos.



Possibilidade Medonha: A Terra Se Lembra

Liffe é construída a partir de uma dúzia de terras diferentes, cada uma delas de um mundo fantástico. As pessoas comuns mal se lembram da sua antiga glória, recordando o passado apenas através de histórias exageradas e distorcidas. No entanto, a própria terra lembra o que já foi e o que já manteve dentro de seus limites.

Os efeitos desta "memória de terra" são variados e quase aleatórios, sendo o mais comum o aumento da Classificação de Mágica de uma área. As magias de repente ficam mais fáceis e podem ser modificados espontaneamente por talentos metamágicos, sem aumento de nível ou tempo de conjuração.

Monstros podem surgir do solo para devastar uma área, antes de serem mortos ou desaparecerem nas Brumas. Estranhos artefatos de poder ou história são descobertos nos campos de um fazendeiro ou nos fundos da loja de um comerciante. Tumbas esquecidas são desenterradas e ruínas antigas encontradas em lugares esquecidos. As testemunhas dessas ocorrências são frequentemente consideradas loucas ou bêbadas, e poucos acreditam nas histórias malucas.

Um exemplo recente é o Lord's Barrow, o túmulo de um rei há muito esquecido, que foi desenterrado nas colinas a nordeste de Aferdale. Esta extensa cripta continha os restos mortais preservados de um antigo rei tão antigo que até suas lendas foram esquecidas. Outro é o lendário Dragão de Risibilos: uma notória serpente que ronda as terras ao redor de um pequeno lago. Aqueles que sobreviveram aos seus ataques nunca foram coerentes o suficiente para fornecer uma descrição clara, mas é conhecido por ser algum tipo de réptil.

As coisas tornam-se mais coerentes após este evento - seja ele qual for - à medida que mais aldeias foram descobertas quando as Brumas recuaram lentamente. Nem todas as aldeias foram reveladas de uma só vez; a ilha não surgiu como um todo. Demorou alguns anos até que Liffe pudesse ser totalmente mapeada. Os historiadores locais situam esta data como uma década anterior ao surgimento do próprio Mar Noturno. Embora a data exata não possa ser determinada com certeza, eu estimaria que fosse em algum momento de 740 ou 741.

Depois que a ilha ficou inteira, não demorou muito para que os marinheiros migrassem para as águas envoltas nas Brumas e retornassem com histórias de outras terras. Os exploradores, por acaso ou habilidade, tropeçaram em lugares agora familiares, como a Ilha Graben e Vechor... ou mesmo terras como "Moridana", cujos nomes eram desconhecidos até para mim. Através de contato regular - ou tão regular quanto as Brumas permitiam - começou o comércio violento com reinos tão distantes, e a Universidade de Liffe decidiu atrair estudantes de terras estrangeiras.

Tal tentativa de contato tornou-se uma inundação, quando o próprio Núcleo foi revelado e as Brumas-se elevaram parcialmente sobre o Mar Noturno. Os caprichos das viagens nas Brumas não limitavam mais o comércio da ilha. Isto causou uma convulsão que se desenvolveu lentamente, mais evidente na classe média em ascensão e nas tensões entre esta e os nobres. Os barões unidos estão brigando mais do que nunca, e o povo comum está sendo puxado em múltiplas direções, dividindo famílias e cidades inteiras.

Liffe está à beira de uma mudança dramática, da qual espero estar longe. É como se toda a ilha estivesse a preparar-se para uma convulsão - uma transformação e um renascimento inevitáveis - mas não tivesse certeza de quando isso ocorreria ou qual poderia ser o resultado.

História

A pouca história que Liffe viveu foi esquecida. Ao contrário de outras terras onde o passado foi perdido no tempo ou ofuscado magicamente, o povo de Liffe simplesmente escolheu ignorar a verdade em favor de contos de fadas e fantasias. Por mais mundana que seja a realidade, seria muito superior à besteira de gigantes, dragões, trolls e ogros que sai da boca dos liffen. Foi frustrante extrair vestígios fragmentários do passado enevoado da lenda, e meus esforços pouco fizeram para criar uma narrativa coesa. Os relatos de cada região ou aldeia contradizem todos os outros fragmentos!

Pelo que pude perceber, há trinta anos, a terra era um lugar muito mais fantástico. É comumente acreditado que "na época do meu avô" monstros espreitavam nas colinas e roubavam bebês, enquanto bravos guerreiros em armaduras brilhantes montavam corcéis brancos em busca de valor e glória. Não houve um único momento consistente em que as Brumas foram mencionadas pela primeira vez, ou mesmo uma descrição agradável do seu início. Alguns falam de um grande vendaval que atingiu o mar, arrastando aldeias inteiras e deixando para trás um nevoeiro sinistro e perpétuo. Outros afirmam que as Brumas surgiram silenciosamente durante a noite, roubando as cidades vizinhas (e sem nome).

Governo

Liffe é governada por uma dúzia de barões locais, cujas terras variam em tamanho, desde uma única cidade até várias pequenas aldeias e a zona rural que as conecta. Metade desses baronatos são esquecíveis, habitados inteiramente por agricultores e governados por um ex-pastor ou pescador aposentado. Seis dos barões são mais influentes, governando cidades e portos importantes ou controlando extensões maiores de terras aráveis e, portanto, o abastecimento de alimentos.

Os nobres de Liffe costumavam brigar entre famílias, sempre em disputas por terras e recursos, ou formando alianças de conveniência através do comércio e do casamento. De acordo com as "histórias" locais, os baronatos eram então reinos: território de tamanho significativamente maior e com exércitos enormes. Quando Liffe foi totalmente revelada, estes vários governantes estavam preparados para retomar o conflito com os seus vizinhos meio lembrados, mas em vez disso escolheram unir-se como uma única nação. Não consegui encontrar registos do líder deste movimento de unificação, ou mesmo do seu ímpeto registado, para além do isolamento mútuo nas Brumas. Simplificando, parece que os barões acordaram um dia e escolheram governar uma terra em vez de muitas.

Os barões governam a partir de Claveria, onde estabeleceram o Senado. Como muitas decisões, foi um compromisso; na verdade, Claveria foi escolhida porque era o local proposto menos ofensivo. Cada barão costuma enviar um representante para falar em nome de seu baronato e representar seus interesses. Alguns barões optam por ir eles próprios, por não conseguirem encontrar um representante adequado ou simplesmente por procurarem uma desculpa para se ausentarem de casa. Ocasionalmente, todos os barões se encontram pessoalmente, mas normalmente apenas os mais próximos de Claveria comparecerão. O Barão Evensong faz visitas regulares para falar com o Senado e frequentemente tem reuniões privadas com os representantes.

Conheci vários barões mais notáveis durante minha viagem. Skott Troil de Armeikos foi o primeiro, um jovem ingênuo que recentemente assumiu o cargo após a morte prematura de seu pai. (O Barão Evensong tomou a liberdade de "educar" Troil nos caminhos da política, um ato de patrocínio que vários outros barões consideram suspeito.) Também me encontrei brevemente com Traill Erlendsson de Aferdale, um homem idoso que agora passa dez meses do ano em Armeikos, e Stelvin Hawke do baronato rural entre Vale da Lua e Claveria. Hawke me pareceu um homem apaixonado, mas nunca tive certeza de qual era exatamente o objeto de sua paixão. Rognavold Kolsson do Vale da Lua foi considerado por mim como insuportavelmente cansado, apesar de estar apenas na meia-idade, mas sua jovem esposa, Liae Kolsson, foi uma alegre lufada de ar fresco. (Provavelmente, o fato de ela ser uma expatriada de Darkon em vez de uma nativa de liffen teve muito a ver com isso.) Julyan Linklater de Risibilos parecia particularmente sombrio e sem vida, mesmo para sua pacata e esquecida cidade. E depois houve Lyron Evensong de Claveria, sobre quem já escrevi.

Os barões locais têm controle sobre suas terras e podem aprovar pequenos decretos e cobrar impostos, mas qualquer coisa que afete toda a ilha deve ser aprovada pelo Senado. As leis locais podem ser anuladas pelos barões unidos se forem consideradas prejudiciais ao comércio ou ao bem de Liffe. Isto, no entanto, é uma ocorrência rara e os baronatos normalmente cuidam de suas próprias terras.

Pensamentos finais

Não sou de especular sem evidências ou de tirar conclusões antes de um estudo cuidadoso do caso. Como tal, esperei até agora para discutir a minha teoria sobre Liffe, até depois de você ter examinado as minhas observações. Irmãos, acredito que esta terra não é apenas uma terra, como Richemulot ou Mordent. Mas também não são muitas, como Zherisia ou as Terras Sombrias! É uma única terra composta por muitas. Assim como a Baróvia incluiu a fraturada Gundarak, Liffe também absorveu os restos moribundos de outras terras: muitos desses reinos insignificantes, esquecidos ou mesmo despercebidos, unidos em um todo. A evidência é óbvia na religião, no corpo governante, na língua e até mesmo na própria aparência dos liffen, para não falar da falta de um evento seminal distinto ou de uma aparição única das Brumas.

Eu teorizo que Liffe é uma terra destroçada, com um único lorde do pavor ou muitos menores. É duvidoso que uma única figura poderosa tenha unido estas terras: tal figura teria deixado a sua marca em todas elas, e não deixado uma colagem tão desordenada como esta. Mais provavelmente, vários senhores fracos ou moribundos encontraram os seus respectivos territórios repentinamente ampliados e fortalecidos pela sua fusão num só.

Eu me pergunto quantos desses antigos senhores ainda continuam a existir, administrando existências fragmentadas e tentando recuperar o que perderam; Eu me pergunto, também, sobre o mais forte desses senhores, que deve manter a posição de senhor desta terra mais por falta do que pela força. (Também fico maravilhado com o quão patético uma figura pode precisar da vontade de outros para se manter firme em uma terra tão insignificante como Liffe.) É evidente que alguns desses... semilordes são estacionários, afetando apenas as partes da ilha mais próximo deles. Lugares como Floresta do Vale da Lua, ou cidades atormentadas como Aferdale, são provavelmente o lar de tais figuras malignas, embora eu não tenha certeza de quem ou o que possam ser.

Enquanto escrevo estas considerações finais, estou de volta às docas, preparando-me para embarcar no Pelicano Negro. Embora eu goste do desafio de lançar um anzol a partir de um navio em movimento, parte de mim está relutante em retomar minhas viagens: nenhuma terra que estou programado para visitar terá colegas acadêmicos com quem consultar, nem mesmo armadilhas civilizadas tão modestas como Liffe tem a oferecer.

Mas ainda há ilhas para ver - e um antigo amigo, que se tornou traidor, ainda para capturar - por isso devo continuar...

Possibilidade Medonha: Refugiado

A nova esposa de Rognavold Kolsson tem um grande segredo. O nome dela não é Liae Tva Kolsson mas Tavelia: uma vampira e ex-membro do Kargat que fugiu para Liffe após o retorno de Azalin. Ela se escondeu em Liffe para permanecer perto o suficiente de Darkon para empregar seus contatos e manter laços com aqueles Kargat ainda leais a ela. Seu plano era sobreviver à fúria imediata de Azalin até que ele se distraísse com seu próximo plano grandioso e então considerasse retornar para Darkon. No entanto, ela encontrou um problema.

Para melhor se esconder, ela se apegou ao primeiro barão local que pôde tolerar, Rognavold Kolsson. Isto deu-lhe um lugar de poder e segurança a partir do qual poderia dirigir os seus esquemas e possivelmente influenciar os assuntos locais. No entanto, imediatamente após o casamento, ela se viu agindo como uma esposa amorosa, quer quisesse ou não!

Tavelia foi enredada pelas Brumas e se tornou uma semilorde de Liffe. Amaldiçoada, ela se torna a esposa obediente estereotipada se estiver na presença do marido ou de qualquer pessoa que saiba que ela é a esposa do barão. Sua mente fica embaçada e as palavras sorridentes de uma amorosa e zelosa noiva-troféu saem de seus lábios. Somente se ela estiver sozinha ou com aqueles que não conhecem sua identidade secreta, Tavelia poderá conspirar para usurpar o baronato de seu marido indesejado ou se libertar dessa armadilha. E ela sabe que em algum lugar, muito perto, o olho ardente de Azalin procura sua traidora.

Semilordes de Liffe

Liffe é um domínio composto: uma terra fragmentada formada por meia dúzia de domínios menores que se fundiram numa única ilha. Liffe não tem um mundo de origem, sendo, em vez disso, composta por elementos de múltiplos mundos, nações e culturas, todos misturados retroativamente. Não se sabe exatamente quantas pequenas ilhas e bolsões foram unidos como Liffe, ou quantos pequenos senhores das trevas perderam seu poder no processo.

A maioria dos domínios que formaram Liffe eram terras moribundas cujos senhores das trevas caíram em batalha: vítimas do orgulho ou de suas próprias maquinações. Alguns continuam a sobreviver como semilordes, indivíduos abençoados com poder, mas igualmente amaldiçoados. Outros semilordes atuais encontraram poder matando um semilorde, ou simplesmente sendo uma forte força para as trevas.

Os semilordes não têm influência direta sobre a terra: eles não podem abrir ou fechar fronteiras.

No entanto, todos os semilordes ainda estão vinculados ao domínio e não podem deixá-lo. Os covis ou áreas ao redor dos semilordes estão frequentemente sujeitos à sua influência, refletindo mais fortemente sua personalidade ou incorporando sua maldição. Estas são frequentemente áreas onde as leis naturais normais são alteradas ou suspensas e frequentemente ganham má reputação. Os semilordes podem entrar em contato uns com os outros e até mesmo matar uns aos outros, com o vencedor provavelmente ganhando a força e o poder do perdedor, mas também a maldição do derrotado.

Se um único semilorde ganhasse poder suficiente, essa figura se tornaria o único Lorde Negro de Liffe, e a terra se remodelaria sutilmente ao redor dele. Não se sabe se conseguir isso implicaria a morte de todos os outros semilordes, um ato maligno verdadeiramente horrível ou simplesmente uma acumulação gradual da maioria do poder. Alguns dos semilordes mais bem informados teorizam que se um único Lorde Negro surgisse, suas próprias maldições seriam suspensas e eles estariam livres para partir.

O Mestre também pode escolher que nem todos os semilordes estão sentindo suas ligações com a terra, e fazer com que alguns deles sejam mais ou menos ignorantes sobre seu status, como Drakov.

Semilordes conhecidos incluem:

- Ejrik Dobrador de Feitiços
- Barão Lyron Evensong
- O Kelpie
- Malisha
- Nightblood
- Puncheron
- Tavélia

Relatório Dois: Vechor

Por Paul Dirac, 29 de julho de 760

Enquanto escrevo isso, já se passaram alguns dias desde que comecei minhas investigações de campo em Vechor. Mas mesmo após pensar muito sobre o assunto, não consigo pensar em uma introdução mais adequada do que afirmar francamente que esta terra é realmente o lugar mais estranho que já tive o prazer de visitar. Embora nada pareça ameaçador no início, a primeira impressão que tive de Vechor é de uma estranheza assustadora, onde as coisas nunca permanecem as mesmas por muito tempo, mas por nenhuma razão de senso comum. Na verdade, simplesmente não há razões lógicas para essas mudanças estranhas e imprevisíveis. Rochas e árvores mudam de forma ou cor quando você não está olhando, pássaros aparecem em seu quarto e cantam uma marcha militar, até minha *pousada* mudou de lugar e perdi quase uma hora encontrando-a ontem à noite. Aqui, e enquanto escrevo isso, não tenho certeza se meus leitores acreditarão em mim ou pensarão que fiquei bêbado durante esta viagem, mas até a *cor do céu muda com frequência*!

Embora os vechoritas pareçam indiferentes a toda essa estranheza, e à primeira vista até mesmo pessoas alegres, o que é raro em nossas terras sombrias, como você certamente concorda, sei agora que seu encolher de ombros calmos e descuidados escondem um medo latente pela insanidade de seu rei. Então, eu estava ansioso para o meu encontro no final desta semana com o Pai Manto das Sombras, da Fraternidade das Sombras, um morador de longa data de Vechor. Eu realmente queria perguntar por que ele preferia esta terra estranha a outros lugares mais sofisticados onde a Fraternidade está localizada.

Saiba que levei os dois conselhos de viagem dele a sério. Primeiro, eu disse a minha guia que era um feiticeiro de poderes menores, apenas no caso de precisar conjurar magias em público. Eu também tinha meu grimório de viagem bem escondido em um porta-malas trancado, e todo o tempo que estive em Vechor, eu levantava muito cedo para estudá-lo tranquilamente, sozinho. Em segundo lugar, também presto atenção ao seu conselho de não escrever em público. Estou passando por algum tipo de artista, e muitas vezes paro para desenhar pessoas e coisas. Uso essa desculpa para codificar graficamente minhas anotações de viagem, concluídas quando voltei ao meu quarto. A propósito, notei os olhares irritados dos vechoritas para esse estranho, alguns até raivosos, quando tiro meu bloco de esboços de uma mochila, até que eles percebem que estou de fato desenhando, e *não* escrevendo.

Como muitas pessoas da minha geração, quando eu era jovem, li o conto fictício *Minha Viagem na Terra dos Loucos*, um livro que fez minha imaginação brilhar sobre Vechor. Mais tarde na vida, descobri que muitas coisas escritas sobre Vechor eram falsas e exageradas. Parece que a estranheza inerente à terra foi multiplicada por mil na imaginação das pessoas. Espero que este relatório corrija as coisas. É uma terra estranha, mas milhares de pessoas vivem aqui sem muitos problemas com ela.

A viagem de Fontes de Nevuchar foi curta e silenciosa. Quando desembarquei do navio *Explorador Valente* do Capitão Arberlsson em Abdok, minha guia já estava me esperando. Quero crer que meu olhar de surpresa tenha passado despercebido por minha adorável guia, e ela ignorou os assobios machistas da tripulação do navio que Aberlsson, felizmente, silenciou rapidamente. Como cavalheiro, sem dar muitos detalhes, digamos que sua longa túnica azul pastel foi aberta de forma a permitir que qualquer pessoa tenha uma visão ampla de seus bens. Mais tarde, aprendi com surpresa que todas as mulheres vechoritas se vestem dessa maneira (o Pai Manto das Sombras não mencionou esse assunto em sua carta).

O nome dela é Drakaina, e ela vai me ajudar como tradutora durante a minha curta estadia. Ela foi recomendada a mim pelo Pai Manto das Sombras, que muitas vezes usa seu serviço como seu agente em Abdok. E para aumentar seu charme, ela exibia poderes de feitiçaria de grandes habilidades. Ainda não perguntei a ela onde aprendeu a falar mordentiano tão bem.

Resumo de Vechor

Localização: Nordeste do Mar Noturno
Ecologia: Completa
Terreno/Clima: Pântanos e montanhas com florestas tropicais (muito quente)
Lorde Negro: Rei Easan, o Louco
Ano de Formação: 600 CB (como uma ilha das brumas), desapareceu sem deixar informações em 740, mas depois de uma década, em 750, se revelou em seu lugar atual no Mar Noturno
Nível Cultural: Era Clássica (4)
População: 15.900 (99% humanos, 1% outros)
Principais Assentamentos: Abdok (pop. 8.000) e a grande área agrícola ao redor da cidade (pop. 5.000 adicional)
Religião: O Rei Louco
Idioma: Vechorita*
Governo: Despotismo oclocrático (mobocracia)
Moeda: Coroa Selvagem (PO), Orbe Selvagem (PP), Centavo Selvagem (PC)

Mudança Perpétua de Vechor

Antes de abordar os detalhes sobre a topologia de Vechor, sinto-me instado a descrever as misteriosas mudanças que acontecem na terra de Easan. Houve tantos exageros sobre esse assunto, mesmo nos círculos intelectuais do núcleo, então sinto que é importante esclarecer as coisas.

Sim, muitas coisas nesta terra mudam, sempre de forma imprevisível, mas nem tudo muda. A forma geral da ilha não muda, como nunca muda a existência ou localização da cidade de Abdok, e a configuração geral da terra: pântanos no sul, os três principais rios de Vechor, as Falésias de Vesanis no nordeste, e floresta em outros lugares. Todos os mapas que vi têm esses pontos de referência inalterados, mesmo os muito antigos. Anciões vechoritas com quem falei (com a ajuda de Drakaina) também me garantiram que esses marcos geográficos nunca mudaram de lugar.

Além disso, é importante ressaltar que as mudanças na maioria das vezes nunca afetam os vechoritas direta, física ou mentalmente. A única exceção a isso que pude encontrar foi há alguns anos, quando todas as pessoas com 20 anos ou mais não podiam mais falar – apenas bobagens saíam de suas bocas por um dia. Mas, principalmente, os vechoritas não são afetados pelas mudanças que afetam a terra e isso provavelmente explica sua indiferença em relação a todas essas mudanças.

Antes de entrar no que *muda*, sinto que é interessante apontar que os vechoritas identificam claramente seu rei louco, Easan, como o agente divino que causa essas mudanças. Eles acreditam que toda mudança é feita pela vontade de Easan e que reflete sua necessidade de "melhorar" a vida de seus súditos. Se esses ditos forem fundados, não acho que estou fazendo uma suposição selvagem, se você me permitir a expressão vechorita, quando penso que é rápido identificar quem a terra mantém como prisioneiro aqui em Vechor, não?

Drakaina também me garantiu que algumas dessas mudanças de terra também ocorrem perto de pessoas atingidas pela insanidade. Mas não consegui confirmar essa informação bizarra.

A partir de minhas observações e discussões com Drakaina e Pai Manto das Sombras, consegui classificar as alterações de Vechor em três tipos brutos de mudanças:

Mudanças Cosméticas: São mudanças muito pequenas, como mudanças repentinas na cor das folhas de uma árvore (ou animal) específica, ou um tipo de árvore em todo o lugar, tonalidade do céu, tamanho dos corpos celestes (sol, lua e estrelas), poeira brilha repentinamente, pequenas mudanças climáticas rápidas, cor de edifícios, cantos de pássaros, odores ligeiramente açucarados ou picantes ao vento, etc. Essas mudanças acontecem com bastante frequência em um dia.

Mudanças Menores: Por exemplo, essas mudanças incluem os tipos e o tamanho da folhagem das árvores (eu até vi uma árvore de bordo com espinhos de cacto em seus galhos!); a localização dos caminhos na floresta (movida a trinta metros de sua localização habitual); formas de rocha; água do pântano que de repente se torna mais profunda ou mais rasa; calor ou onda de frio; estátuas ou rochas que sangram; uma chuva que começa no chão e se eleva até o céu, deixando o chão seco; todas os galhos no chão giram para serem alinhadas em direção à localização da Mansão de Easan; etc. Essas mudanças acontecem algumas vezes por semana e geralmente são benignas (a menos que você esteja sentado na árvore de bordo).

Além disso, e não tenho certeza se é um efeito desejado por Easan, ou um reflexo da sensação inconsistente deste lugar estranho, mas a ilha costuma sofrer pequenos tremores, como se tivesse sido construída sobre geleia. Estes ocorrem com muita frequência durante o dia, às vezes uma vez a cada duas horas. Não sei ao certo a fonte disso, pois mesmo próxima, Liffe não experimenta o mesmo.

Tempestades elétricas repentinas e violentas também são comuns perto das Falésias Vesanis.

Mudanças Maiores: Cerca de uma ou duas vezes por mês, a terra é alterada de maneira importante, e essas mudanças geralmente ocorrem por volta do pôr do sol. Essas grandes mudanças normalmente afetam apenas uma coisa, mas vários efeitos também foram observados.

Drakaina e Pai Manto das Sombras viram essas *grandes* alterações ao longo dos anos: mudança no número de sóis ou luas no céu, grande mudança na arquitetura da cidade de Abdok (todos os edifícios se transformam em rocha ou madeira, de repente têm uma caverna, torres muito altas ou um segundo andar), localização de edifícios e pontos de referência dentro da cidade (como minha pousada no outro dia), trilhas florestais mudam completamente de direção, aparição ou desaparecimento de fauna ou flora, brinquedos se tornam animados e começam a se afastar das pessoas, um rio perde suas curvas naturais e se torna reto como uma régua, adição de novos marcos que parecem ter estado lá para sempre, árvores se alinham em fileiras perfeitas, o tamanho dos insetos aumenta, o dia se torna noite, novas colinas brotam, grandes meteoritos caem do céu, mudando radicalmente o clima (do céu ensolarado ao granizo em menos de dez minutos, ou uma chuva bizarra de peixes dourados; além de qualquer tipo de névoa, fumaça ou nevoeiro aparecendo de repente), ou a grande remodelação da fauna (como aqueles papagaios que se tornaram comedores de carniça), etc.

Embora a terra esteja organizada mais ou menos da mesma maneira, me disseram que a linha da costa muitas vezes se moveu milhares de metros em direção ao mar ou à terra. Um caçador solitário que morava perto do rio Fratellu me disse que as trilhas geralmente crescem na extensão da floresta, e então a floresta "cresce" de volta depois de um mês ou dois.

Um dos efeitos mais dramáticos desse fenômeno ocorreu há seis anos: os mortos ressuscitaram dos cemitérios, para voltar para suas famílias e retomar sua "vida" por uma semana antes de voltarem para o túmulo. O fato de os mortos terem voltado para seus entes queridos levou a muitas cenas medonhas, lembram os moradores locais.

Vechoritas costumam mencionar quando as trilhas para uma aldeia madeireira do norte desapareceram, forçando os guardas florestais a trazer os trabalhadores de volta a Abdok. Este evento aconteceu mais de uma vez.

Caminhos das Brumas de Vechor

A Estrada dos Perdidos

A Fronteira das Brumas mais ao norte de Vechor é o lar de um caminho das brumas chamado Estrada dos Perdidos. Esta rota raramente percorrida conecta Vechor a um aglomerado menos conhecido de domínios chamado Fronteira do Crepúsculo, incluindo Daglan, Estrangia, Kislova e Donskyar. Viajantes de Vechor chegam à fronteira oeste de Daglan. A Estrada dos Perdidos é um Caminho das Brumas bidirecional de confiabilidade Moderada.

O Caminho do Sonâmbulo

A fronteira das brumas mais ao sul de Vechor forma um caminho das brumas incomum, raramente usado e altamente obscuro. Conectando Vechor à Floresta Inconstante nas Terras do Pesadelo, este Caminho das Brumas só funciona para aqueles que estão dormindo enquanto atravessam as Brumas. Assim, magias como *Sono*, *Sono Profundo*, *Sonambulismo* e *Sonambulismo Dirigido* podem ser muito úteis para entrar neste Caminho das Brumas. Grupos de adormecidos misturados com criaturas acordadas são rapidamente separados; os adormecidos em transportes desaparecem quando não estão sendo observados, e os adormecidos carregados por companheiros acordados tornam-se cada vez mais insubstanciais antes de desaparecerem completamente nas Brumas e reaparecerem em algum lugar na Floresta Inconstante. Para os adormecidos, o Caminho do Sonâmbulo é um Caminho das Brumas unidirecional de excelente confiabilidade.

gias, como dobrar a área de efeitos de todas as magias, ou apenas aquelas baseadas em fogo, fazendo com que todos os efeitos de magias incluam ruídos de pássaros ou circenses, ou incluam nuvens cor-de-rosa, etc.

Como você pode ver, a gama de possíveis mudanças parece ser infinita, como a lendária imaginação ilimitada de Easan! Acho que provavelmente há uma razão para cada uma dessas mudanças, mas está localizada no fundo do cérebro espesso de Easan, então provavelmente desafia as tentativas mortais de entender qualquer uma delas...

Alguns lugares têm características estranhas, onde as coisas nunca mudam ou sempre ocorrem da mesma maneira. Em uma pousada de Abdok, ninguém joga dados lá porque os dados jogados sempre somam quatro! Eu vi esse fenômeno, rolando dados ósseos na mesa vinte vezes, e o número quatro sempre aparecia, enquanto os clientes sorriam com meu espanto. Em vez disso, os patronos desta pousada jogam cartas.

Drakaina me mostrou um lugar perto de Abdok onde sempre chove. Este círculo de trinta metros sempre tem chuva caindo do céu, mesmo quando não há nuvens no céu.

Outro bom exemplo desse fenômeno é a localização da mansão do Pai Manto das Sombras. Não se preocupe, querido Pai, não vou revelar aqui a localização da sua mansão. Mas suas características são muito interessantes e vale a pena mencionar aqui: é sempre outono nesses hectares de terra ao redor de sua mansão. As folhas sempre parecem cair no chão e permanecer lá, permanentemente.

Levantamento Geográfico

Clima

Semelhante à casa da Fraternidade em Souragne, o clima de Vechor é sempre quente e muito úmido, especialmente nos pântanos e na floresta. Mesmo à noite, fica quente e úmido.

Abdok é abençoada pelos ventos das Falésias de Vesanis, o que a torna mais habitável. Em outros lugares, simplesmente caminhar fará você suar e um bom conselho é beber água regularmente. Quando está sol, também se deve cobrir a cabeça dos raios solares.

A estação chuvosa (geralmente de abril a junho, mas esse período às vezes também muda como resto) é extremamente chuvosa. Durante esse período, está *sempre* chovendo e, muitas vezes, a chuva é torrencial. Não há nem mesmo uma pequena pausa durante o dia, e os rios às vezes se tornam corredeiras perigosas. A maioria das

viagens por estrada é retardada pelo terreno lamacento e deslizamentos de terra comuns.

Durante o resto do ano, os ventos muitas vezes carregam rapidamente nuvens de tempestade na área e, às vezes, até ciclones mortais aparecem em poucos minutos. Essas tempestades são muitas vezes violentas e caóticas, mudando de chuva forte para períodos ensolarados, para chuva novamente, ou granizo e até mesmo neve espessa! Isso derrete rapidamente após a tempestade, é claro.

Uma exceção climática é, claro, a Mansão do Pai Manto das Sombras, onde o outono sempre reina!

Clima

Para o clima errático de Vechor, verifique a cada 1d12 horas o "clima temperado" da tabela 3-23 (DMG ING p. 94), adicionando +10% à sua % de rolagem antes de verificar a tabela (101% ou mais são tratados como um resultado "100%"). Se o resultado for "precipitação", adicione novamente 10% à sua rolagem ao verificar o resultado da precipitação.

Um personagem em Vechor precisa beber dois litros de água (ou outro líquido para hidratar) por dia, ou sofrerá de sede e ficará fatigado (veja *LdMe* p. 304). Além disso, o calor pode se tornar um grande problema para os heróis (veja *LdMe* p. 303, para "condições climáticas quentes").

Terras Selvagens

A ilha de Vechor é dividida em três regiões principais: terras pantanosas muito quentes no sudoeste, depois uma grande floresta tropical no norte, onde a cidade de Abdok está localizada, e depois as enigmáticas Falésias de Vesanis e o planalto proibido além dela no nordeste.

Ao viajar de barco, o viajante notará um aumento acentuado da temperatura no frio Mar Noturno ao chegar em Vechor. O viajante então verá os pântanos exuberantes à distância. Não demorará muito para que ele perceba pássaros costeiros caçando peixes coloridos, e então o vento trará aromas exóticos de especiarias no ar, bem como os habituais enxames desagradáveis de mosquitos famintos do pântano.

O pântano de Vechor e os rios são frequentemente cobertos por neblinas vagarozas, flutuando lentamente entre os manguezais curtos, várias raízes e gramíneas altas. Longe da costa, a água é salobra. Embora pareça um pouco firme, o solo desta zona úmida é pantanoso, na melhor das hipóteses, e geralmente não pode suportar o peso de um homem, exceto em alguns lugares. Vechoritas viajam por esta área com barcos a remo finos.

Dizem que muitas criaturas desagradáveis habitam esta parte submersa da terra, bem como outras estranhas e exóticas. Os mosquitos são extremamente grandes e ágeis, dificultando a troca de roupas. Herbívoros finos com cores estranhas, grandes ratos de água com orelhas compridas e borboletas absurdamente grandes com olhos de fenda como a de uma cobra vieram olhar para o nosso barco quando entramos no estuário do rio Nostru.

Na água, eu vi grandes peixes coloridos, Viktor, você os teria visto como grandes desafios. Mas vou falar mais sobre fauna mais tarde.

O odor nesta área não é exatamente agradável, pois as coisas em processos de decomposição produzem gás de pântano fedorento, que pode ser visto à noite como luzes cintilantes (no momento, não tenho nenhuma prova de que existam fogos-fátuo desagradáveis e mortais nesta área).

Poucos vechoritas vivem nesta área inóspita, mas Drakaina me contou sobre alguns vechoritas reclusos que foram banidos de Abdok e agora vivem neste pântano detestável de pescar e caçar. Ela disse que um desses reclusos pode ser contratado como guia pelos pântanos. Seu nome é Stamatios.

O rio Nostru tem sua nascente além das Falésias de Vesanis e cai por elas em uma queda magnífica. Em seguida, desliza preguiçosamente em direção ao Mar Noturno, exceto durante a estação das chuvas, onde muitas vezes se torna uma torrente. Este rio lamacento é muito

grande, muitas vezes com quase duzentos metros. No pântano, suas margens são cobertas por manguezais.

O zumbido dos insetos vampiros é realmente desagradável e assustador. Estou feliz por ter trazido as redes que usamos em Souragne. Mas duas vezes um desses mosquitos odiosos conseguiu passar o dardo pelas minhas redes. A contusão dessas "mordidas" rapidamente ficou avermelhada e eu temia pela doença do pântano antes que elas finalmente desaparecessem. Quando olho para os outros marinheiros, cuja pele está cheia de picadas de insetos, recomendo essas redes.

O rio Nostru também é a nascente de dois rios menores que também se juntam ao mar através dos pântanos: os rios Fratellu e Grupul. Eu não os visitei pessoalmente, mas Drakaina me diz que eles são muito mais estreitos do que os Nostru, e ainda mais infestados com esses insetos sugadores de sangue. Como ela me garantiu que nada de importante seria visto lá, me abstive de explorar essas áreas atormentadas por insetos. Todos os três formam uma espécie de delta nos pântanos que frequentemente transbordam sobre o terreno pantanoso durante a estação chuvosa.

Como os pontos de referência usuais (ou o sol) podem mudar de lugar ou desaparecer completamente, eu diria que, ao entrar no pântano, tome todas as precauções para o caso de se perder. Traga muitos cantis de água – há muito poucas fontes confiáveis de água doce nos pântanos. Em caso de dúvida, ferva a água, como fazemos em Souragne.

Além disso, não pense que você terá uma orientação com bússolas! O capitão Aberlsson me mostrou sua pedra ímã de barco quando chegamos a Vechor: ela se virou descontroladamente, sem identificar o norte. Às vezes, parava e depois começava a girar na outra direção. Completamente inútil aqui!

Este pântano vechorita é um lugar extremamente interessante, do ponto de vista da flora e da fauna. Eles pulsam com o ciclo de vida e morte. Mas temo que possa esconder criaturas não tão bonitas e fofas quanto aquelas borboletas.

O resto da Ilha de Vechor é ocupada por florestas tropicais. Esses lugares verdejantes estão cheios de riachos e fontes de água. Muitas frutas e caça fácil podem ser encontradas neles, então os vechoritas nunca enfrentam fome ou sede. A área florestal é montanhosa, como se fosse uma grande cortina verde caindo sem cerimônia no chão.

Como os pântanos, a floresta é o lar de animais selvagens perigosos (tigres, alguém?), bem como espécies nativas estranhas nunca vistas em outros lugares, mesmo nas selvas de Sri Raji ou nas Terras Selvagens.

Na floresta, vi muitos poços ou rachaduras no solo com vapor subindo, nas profundezas da selva, e até mesmo alguns poços tinham vestígios de lava transbordando. Esta poderia ser a resposta para o problema do terreno instável de Vechor. Uma noite, fizemos nosso acampamento perto de um desses poços, mas além do apito de vapor ocasional, eu não vi nada fora do comum.

Falando do acampamento, minha guia me surpreendeu naquela noite, montando apenas uma tenda para nós dois. Para esclarecer qualquer equívoco relacionado à minha reputação como um cavalheiro, isso não foi nada que sugeri. Escreverei mais sobre a atitude deles em relação à vida e aos relacionamentos mais adiante neste relatório. Mas a proximidade que compartilhamos até o final da minha estadia em Abdok foi usada apenas para aprofundar seus costumes interessantes, para garantir que eu não esquecesse nada crucial para este relatório.

No último dia na floresta, encontramos uma grande estátua de uma cabeça coberta de hera verde profunda. Seu tamanho era enorme, quase nove metros de altura! Cortamos a hera para ver melhor e, pelo que pude adivinhar, é um busto muito antigo de uma criatura demoníaca parecida com um macaco. Perguntei a Drakaina o que era, ou quem na história de Vechor poderia tê-la erguido, mas ela não sabia de nenhum monumento antigo construído por qualquer tribo ou civilização. Ela me disse que a floresta tinha muitas dessas ruínas estranhas, e que algumas delas simplesmente desaparecem depois de um tempo.

Outro marco bem conhecido é a Cratera Pedra dos Sonhos, localizada a poucos quilômetros a sudoeste de Abdok. Entendo que um grande meteorito caiu lá há muito tempo. Este é um lugar de má reputação porque os moradores locais acreditam que qualquer pessoa que vá para lá terá uma doença mortal e morrerá horrivelmente em poucas horas. Drakaina não queria me levar até lá, então posso apenas fazer alguns relatos sobre o lugar. Mas este lugar é bastante intrigante.

Quando senti que tinha informações suficientes sobre as terras selvagens de Vechor, voltamos para estudar a cidade de Abdok. Depois de alguns dias na selva, nada importante havia mudado nesta grande cidade, agora, para minha leve decepção, devo dizer.

Abdok (cidade)

A cidade em ruínas de Abdok é cercada por paredes de alvenaria muito antigas, grossas e altas como cerca de duas vezes a altura de um homem. Mas seu propósito original é misterioso, já que nenhuma invasão (ou ameaça de) é lembrada por ninguém.

Para registro, doze anos atrás, essas muralhas de fortificação ao redor de Abdok se transformaram em carne rosada por alguns dias, transformando-se de volta em pedra sólida quando começaram a cheirar a decomposição!

Por causa das mudanças perpétuas que também afetam a cidade, é quase impossível mapeá-la. Algumas ruas grandes, com monumentos estranhos no meio, e o resto é um labirinto de edifícios em ruínas de todas as cores, um ou dois andares, becos estreitos cheios de pessoas e o odor de suor, urina de animais domésticos e lixo (sem sistema de esgoto aqui! Acredita-se geralmente que dá azar cavar o chão em Vechor). Os resíduos são varridos no Nostru uma vez por semana.

Em alguns lugares, os monumentos de pedra ou bronze parecem ter brotado do chão e, às vezes, estão embutidos em uma casa. Eles representam principalmente árvores, mas também formas animais estranhas. Muitas vezes há algo estranho em suas feições, como uma árvore com feições humanas, ciclope, uma cabeça de macaco diabólica muito grande ou um cachorro com seis patas.

Dada a habitual indiferença dos vechoritas e somada ao fato de que você pode voltar um dia para ver sua casa substituída por um parque ou se mudar para outro lugar, se tiver sorte, é fácil entender por que os edifícios não são bem conservados. Estranhamente, eles nunca parecem desmoronar completamente. Para reconhecer sua casa e convidar amigos, vechoritas desenham algo na frente de pedra usando giz colorido. Às vezes, o desenho de giz é grande e elaborado, especialmente se o prédio também abriga uma loja. No interior, as próprias casas são mantidas limpas.

Assentamentos

Existem muitos pequenos assentamentos nas profundezas da floresta. A maioria são trabalhadores que extraem madeira exótica que terá um preço alto nos principais mercados, ou caçadores de peles coloridas. Disseram-me que essas aldeias florestais são muitas vezes lugares difíceis, onde os fortes intimidam os fracos.

Drakaina também me contou sobre uma aldeia inteira de expatriados de Abdok, que fugiram da vida urbana de Abdok por razões que guardam para si. Ela disse que nem todos os aldeões são nativos de Vechor. Uma investigação rápida não mostrou nenhum sinal de Van Rijn nesta aldeia sem nome.

Observe que existem muito poucos assentamentos humanos perto das Falésias de Vesanis, especialmente perto do Rio Nostru e da Mansão Easan. Mas vou chegar a essa área mais tarde no relatório.

O palácio de Easan está localizado em uma colina e suas inúmeras torres altas pendem sobre qualquer outra coisa na cidade. Cercado por altos muros de tijolos, esta enorme propriedade de mármore cinza parece deserta. O palácio e os jardins ao seu redor parecem bem conservados, mesmo que ninguém seja visto dentro das paredes da propriedade. Na verdade, ninguém é contratado para nenhuma tarefa de manutenção interna. O palácio é a sede oficial do poder de Easan em Abdok, mas o próprio rei louco nunca é visto lá. Nenhuma luz à noite em suas janelas, ou qualquer sinal de presença. Vechoritas assumem que Easan está vivendo em sua Mansão nas Falésias de Vesanis, e passa todo o seu tempo real lá. No entanto, os vechoritas costumam olhar para o palácio com pontos de interrogação nos olhos, como se perguntassem "o que vem depois?"

Abdok (Cidade Pequena): Incomum; Tend CB; NC 4; limite de 600 PO; Ativos 3.600.000 PO; População 8.000 na própria cidade, mais 5.000 nas terras agrícolas ao seu redor; Humanos 100%.
Figuras de Autoridade: Nenhuma.
Personagens Importantes: Drakaina, humana Fet6 CN(B); Leonidas, humano (taverneiro e comerciante de informações) Plb4/Lad2 LN; Rodrigo Stoyista, humano (Borca, ativista político no exílio) Cle5/Ari3 LM; Gavril d'Abdok humano Rgr7 (CB), Zampano, humano Brd8 LN(B)

Drakaina uma vez sussurrou que os vechoritas muitas vezes imaginam Easan em sua mansão no topo dos penhascos, sozinho e gargalhando loucamente sobre um experimento horrível, ou alimentando os mesmos pensamentos loucos novamente. Quando pedi a ela para me contar mais, ela deu de ombros e mudou de assunto.

Existem muitos parques de luxo dentro de Vechor, e os vechoritas parecem adorar passar o tempo lá a qualquer hora do dia – dormindo, tomando banho, brincando com seus filhos, ouvindo bardos ou praticando sua arquearia. Grandes campos de grama são polvilhados aqui e ali com árvores de pomar aparadas muitas vezes na forma de animais, bem como outros estranhos monumentos de bronze.

Além disso, os exercícios militares geralmente ocorrem nesses campos verdes, especialmente perto da primeira segunda-feira do mês, o Dia da Milícia vechorita. Sua habilidade na proa é verdadeiramente notável. Eu vi um homem de palha transformado em um porco-espinho de flechas em segundos, enquanto as pessoas que seguravam os arcos eram todas adolescentes!

Esses parques geralmente têm pequenos anfiteatros feitos de tijolos, onde os vechoritas se encontram para apreciar peças de teatro ou música de bardo; e também para discussões públicas. Posso testemunhar que esses bardos não convencionais são muito talentosos. Sua música é muitas vezes triste, mas é sempre inventiva e diferente da dos kartakanis – por exemplo, eles costumam usar efeitos staccato ou usar seus violões normalmente enquanto o usam como percussões ao mesmo tempo para a batida ou um soco. Um desses bardos é muito conhecido, Zampano. Sua excelente viola foi trabalhada por Turgorov. Alguns dizem que ele poderia até encantar a água para sair do mar.

O importante porto de Abdok está localizado em uma parte mais ampla do rio Nostru. Quando chegamos, contei as bandeiras de dezesseis barcos mercantes estrangeiros mais pelo menos o dobro dessa quantidade de navios locais, uma cena que faria a maioria dos portos do Núcleo parecer quieta. Estes eram principalmente cargas sendo preenchidas com produtos exóticos de Vechor – madeira, especiarias, café, etc. De suas bandeiras, pude notar que eles vêm de todos os principais portos

comerciais do Núcleo e das ilhas do Mar Noturno. Cada doca pertence a uma empresa diferente e, muitas vezes, é especializada no manuseio de um tipo de mercadoria.

Grandes armazéns podem ser vistos ao longo do porto, ocupados com a atividade de enchê-los ou mover mercadorias para um navio. Estes edifícios são geralmente bem conservados e vigiados.

Há muitos restaurantes em Vechor, muitas vezes preparando sua própria cerveja ou vinho de bagas. A comida é simples, mas fresca e saudável. O mais conhecido deles é uma grande taverna perto das muralhas da cidade, chamada *A Carne Gaguejante* (ela se abriu quando os mortos voltaram por uma semana). Aberta dia e noite, sua cerveja "Cravejado Transcolorido" é uma experiência única na vida. Outras pousadas bem conhecidas perto do distrito de lojas incluem o *Balrog Recheado com Cogumelos* (refeições de baixa qualidade, mas quartos bem conservados), o *Cervejaria Aranha Sábia* (localizado em um antigo grande armazém; refeições de baixa qualidade, mas o entretenimento é sempre bom, sem quartos), a *Princesa Engraçada*, bem como o *Macaco Desdentado* (refeições e quartos de boa qualidade), o *Imperador e o Unicórnio Verde* (excelente em todos os aspectos, mas bem caros). Dado o grande tamanho da cidade, estes são apenas um punhado sobre um número muito grande de pousadas, cervejarias e tavernas.

Muitas lojas estão localizadas perto do porto, e comerciantes de todos os tipos podem ser encontrados neste bairro movimentado: antiguidades, esculturas em madeira, cosméticos, roupas, joalheiros, iluminadores, fabricantes de arcos e fabricantes de brinquedos são os mais comuns, depois dos inúmeros quiosques de comida na rua. Há muito poucos fabricantes de móveis.

Caçadores de Grimórios

Uma ordem de Assassinos do Oculto (Completo do Guerreiro) vigia os magos e tenta destruí-los quando podem, ou pelo menos seus grimórios. Embora muitos deles sejam feiticeiros, eles acreditam firmemente que a magia aprendida de um livro arcano é certamente má e perigosa, portanto, sua obrigação moral de destruir esses conjuradores arcanos "irresponsáveis" antes que eles causem estragos. Eles se acreditam o braço de ataque do decreto de Easan contra conjuradores.

Eles ficam de olho nos estrangeiros que desembarcam em Abdok e muitas vezes assassinam suas vítimas com kukri envenenado. Às vezes, sacerdotes de destinos estrangeiros que estão muito ansiosos para converter vechoritas também são mortos.

Esta sociedade extremamente secreta é liderada pela carismática Hypatia (CB humana, Gue5/Fet1/OccSla2).

A propósito, para contradizer o que os estrangeiros pensam da moral solta dos vechoritas, não há absolutamente nenhum bordel em Abdok. Muitas pousadas e tavernas perto do porto, todos lugares animados, mas nenhum lugar onde a luxúria é algo que você pode obter pagando, não importa a quantidade de coroas selvagens dadas. Essas coisas devem ser compartilhadas livremente; Drakaina simplesmente disse quando perguntei a ela sobre isso.

Além disso, em nenhum lugar nas ruas eu vi templo ou qualquer edifício religioso. Esse povo parece ter uma fé muito discreta, se é que tem alguma? Vou perguntar ao Manto das Sombras sobre o assunto mais tarde. Também não há bibliotecas, mas era de se esperar que terras agrícolas muito grandes pontilhassem o campo ao redor de Abdok, para alimentar a cidade e também para exportação. Eles geralmente são especializados em um tipo de cultura (café, frutas exóticas, arroz, etc.).

Para minha surpresa, descobri que essas grandes fazendas não são de propriedade de ninguém, como podemos ver em Souragne. Dá para acreditar que ninguém é dono de terra aqui! Eu esperava plantadores de sucesso vivendo em grandes mansões nesta terra fértil, mas não. As fazendas são organizadas em organizações cooperativas, onde os lucros são compartilhados com aqueles que trabalham na fazenda. Acredito que esse modelo de ne-

gócio também é usado em muitos lugares da cidade também, no porto em particular. Entre si, elegem um líder por um período de três meses, para administração do dia a dia, mas decisões importantes são sempre tomadas por voto. Conceito interessante, pensei, que significaria revolução em Paridon!

Locais de Interesse

Falésias de Vesanis

O lado noroeste de Vechor é limitado pelas infames Falésias de Vesanis. Esta estranha formação rochosa é quase vertical e representa uma parede intransponível. Eles são extremamente altos, mais de 1000 metros, tornando-os um marco visto até mesmo de Abdok. Disseram-me que é quase impossível escalar, mesmo com equipamentos de escalada adequados, pois a superfície é quebradiça. De fato, grandes pedaços caídos dos penhascos podem ser vistos no fundo.

Um vechorita não ousaria tentar escalá-la, e uma das razões é a quase certeza de morrer durante a tentativa.

Os vechoritas assumem que um platô estreito é encontrado em seu topo. A mansão de Easan neste planalto, perto da borda, pode ser vista da floresta. Pouco mais do que a localização da Mansão de Easan é conhecida sobre este lugar proibido.

Alguns vechoritas dizem que aqueles que de alguma forma escalaram os penhascos, ou voaram para chegar lá, nunca voltaram para contar o que viram. Já que o Pai Manto das Sombras disse que me ajudaria nesta parte do relatório, não insisti em arriscar minha vida.

A nascente do rio Nostru está em algum lugar neste planalto. Ela cai da fachada do penhasco graciosamente, em uma miríade de cores do arco-íris quando refletida pelo sol.

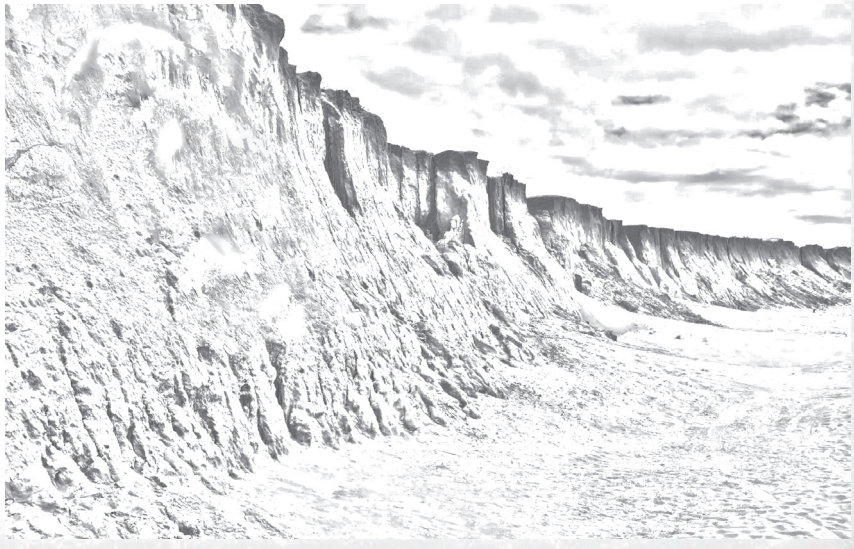
Poucos vechoritas chegam perto dos penhascos, pois toda a área tem uma reputação muito ruim. Primeiro, ele está localizado perto da Mansão de Easan e os súditos de Easan parecem preferir ficar longe de seu Rei. Então também é dito que labirintos de cavernas alcançam o planalto, depois de dias de viagens subterrâneas, mas pode-se facilmente se perder e morrer de fome, ou pior, se tornar presa de monstros furiosos impensáveis: os resultados barulhentos dos experimentos do Rei Easan.

Às vezes, esses monstros diabólicos saem da caverna e vagam pela floresta. Um boato persistente diz respeito a um homem de aço que vive em uma caverna perto da queda de Nostru. Um ranger no acampamento madeireiro mais próximo da queda disse que uma vez viu esta máquina de matar extremamente perigosa, que estava destruindo tudo o que cruzava seu caminho... Seria o primeiro dos guardiões perigosos do Rei Easan?

O Planalto de Vesanis

A seguinte seção foi graciosamente escrita pelo Pai Manto das Sombras:

O clima do planalto no topo das Falésias de Vesanis é bem diferente das elevações mais baixas e mais próximo do clima temperado das terras do outro lado do mar; o verão é ameno, o inverno chuvoso e frio, e a mudança de temperatura entre o verão e o inverno é suficiente para fazer com que as árvores de folha caduca perdem essas folhas no outono. O terreno é, mesmo para os padrões da Terra Mutável, altamente volátil, contudo, também mais ricamente dotado daqueles pontos estáticos em que um elemento da paisagem é mantido constante. A parte mais ao norte do planalto é dominada pelas Pedras Errantes, pedras que variam em tamanho, desde rochas pequenas o suficiente para serem seguradas na mão até pedregulhos do tamanho de navios, que se movem em órbitas elípticas, até várias milhas ao longo de seu eixo elíptico principal, em torno de uma torre central de pedra de várias centenas de metros de altura. Todas as minhas tentativas de vasculhar esta torre falharam completamente, e ainda não tive tempo ou inclinação para explorar mais o território. Este terreno é quase desprovido de vida vegetal, pela simples razão de que seria cortada pelo movimento das pedras; no entanto, algumas das rochas maiores são suficientemente grandes para terem



adquirido uma pátina de vegetação. Apenas as criaturas mais desesperadas e perigosas entram aqui.

O extremo sul do planalto é conhecido como o Vale das Estrelas pelo Erlking. Ele se recusa a ir lá, por razões que não explicaria. Aqui, a linha entre animal, vegetal e mineral parece ter sido quase totalmente apagada; "árvores" de cristal, "pássaros" de água, pedras que crescem em um dia e murcham para nada podem ser encontradas aqui. O lugar leva o nome da configuração incomum e do brilho das estrelas noturnas, ao contrário do que se vê em qualquer outro lugar do Núcleo. Essas estrelas são conhecidas por deixar suas esferas e viajar pelo vale em forma humana, ou na forma de grandes besouros brancos, ou na forma de pedras verdes macias.

O planalto central não se orgulha de tais manifestações dramáticas da derrubada da ordem natural das coisas; a casa do Erlking confina com as Cataratas Nostru (às vezes sendo encontrada na base do penhasco, às vezes no topo), enquanto minha própria morada fica a alguns quilômetros ao norte e leste. Aqui, o planalto sobe e desce suavemente; a vegetação é limitada a gramíneas altas e arbustos baixos, com árvores ocasionais subindo perto de poços de água, correndo cerca de 15 quilômetros para o leste até que tudo esteja perdido nas Brumas. O próprio rio Nostru flui diretamente das Brumas, entrando na Terra Mutável em um ponto a alguns quilômetros ao sul da minha residência e a alguns quilômetros a leste da mansão do Erlking. As feras cruéis tão notáveis nas selvas ao pé do penhasco são menos evidentes aqui, embora as que aparecem sejam mortais. Há, por exemplo, uma variedade de serpentes, verdes, pretas, marrons e douradas, todas comuns e mortais ao extremo, e criaturas escavadoras como o aurumvorax, o ankheg e o bulette, que são altamente territoriais e capazes de matar todos, exceto os viajantes mais bem equipados e experientes. A menos que alguém seja convidado pelo Erlking ou por mim mesmo, praticamente os únicos dois habitantes deste território, é provável que alguém experimente uma dificuldade considerável apenas para permanecer vivo.

Sou um visitante regular da casa do Erlking, que fica ao pé das Falésias de Vesanis, perto do rio, e me suponho mais qualificado do que qualquer outro para descrever sua situação e compromissos; já que considero desaconselhável que o irmão Dirac visite a mansão, eu mesmo escreverei algumas linhas sobre ela. A estrutura central é cercada por uma série bastante mal cuidada de labirintos de sebes ocupados por qualquer número de subprodutos perigosos da experimentos do rei, os terrenos cobrindo algo como 1000 metros quadrados. A mansão em si se estende por um acre ou dois e é uma estrutura curiosamente florida, feita de concha e pedra branca como osso; as pedras não mostram evidências de terem sido tocadas por martelo e cinzel, e devo supor que seu mestre a fez crescer a partir da pedra subjacente (um feito que ele é bem capaz de realizar, como até mesmo uma breve estadia em seu domínio revelará). Fiel às suas origens, é uma estrutura curiosamente orgânica, assemelhando-se mais a um jardim de conchas marinhas e corais do que a um edifício do tipo comum. A meu ver, é literalmente exagerado, com complicações atrás de complicações evidentes ao longo da construção; mas não se pode negar que ele detém uma grande quantidade de interesse geométrico e topográfico, e em certos momentos e lugares alcança efeitos arquitetônicos de beleza delicada ou loucura degenerada que um edifício mais estático nunca poderia produzir. Seu layout e até mesmo sua composição não são constantes; às vezes Easan deseja que seja um edifício de madeira viva, osso, carne podre, vime ou algum outro material, e assim se torna. As transformações, quando ocorrem, se dão ao longo de um período de tempo de dezenas de minutos ou horas.

Não aconselho visitas não solicitadas à mansão; a casa é projetada, em parte, para atrair visitantes indesejados para salas ou corredores onde podem ser incapacitados e encarcerados para estudo posterior. Mesmo os convidados devem ter cuidado; em muitos lugares a casa se move, transportando o visitante ao longo de um corredor mesmo quando ele está parado ou se movendo para substituir um cômodo atrás de uma determinada porta por outro.

Não é comum que servos vivos, humanos ou humanoides estejam em casa, embora servos de outros tipos estejam muito em evidência. O Rei Louco tem uma inclinação mecânica, e muitos de seus servos são construídos de metal ou outros materiais duráveis; outros são criações biológicas ou biomecânicas. Não pense, no entanto, que Easan trabalha apenas em matéria grosseira à custa de estudos superiores; sua principal ocupação é determinar a natureza da inteligência e da alma, e tive uma série de conversas interessantes e instrutivas com ele sobre este e outros tópicos misteriosos.

Esses experimentos e seus resultados podem ser encontrados em toda a mansão, alojados em apartamentos individuais ou vagando pelos corredores, dependendo de sua natureza. Eles têm relativamente pouco para unificá-los tematicamente, embora em linhas gerais reflitam o interesse de seu criador na natureza da mente e da alma. (Ele também evidencia um interesse incomum e marcado na possessão demoníaca, e mostra algum interesse na criação e elaboração de caminhos não arcaicos para analisar seus interesses.) Para mencionar apenas algumas curiosidades, observei o seguinte em visitas anteriores:

1. Em uma câmara estava sentado um homem cujo cérebro foi removido e substituído por uma máquina de calcular complexa que preenchia a maior parte da sala; sua contraparte era um cérebro alojado em uma concha quadrada que rola pela mansão em rodas irregulares. Quatro braços finos de metal projetados do topo da caixa, permitindo que o sujeito manipule objetos. Isso foi descrito para mim como uma tentativa de determinar se a alma reside dentro do corpo ou do cérebro.

2. A alma de uma jovem foi colocada em um corpo mecânico construído para se assemelhar a um anjo com um rosto de porcelana e asas feitas de lâminas. Nenhuma explicação foi dada para esse conceito bizarro; devido a algum defeito na lubrificação, lágrimas de líquido claro corriam continuamente dos olhos do construto.

3. Um grande tubo de vidro cheio de vapor conectado a uma matriz de fios e tubos. Dentro, um espírito incorpóreo foi submetido a vários estímulos, como eletricidade, água benta, fogo, ácido e outros estímulos necromânticos e arcanos. (O Rei Louco se ofereceu para transmitir suas descobertas para mim em uma data posterior, o que podemos esperar que seja útil em nossa situação tática atual.) Um anel de colunas de metal, com cerca de um metro e oitenta de altura. No topo de cada coluna havia uma cabeça decepada, todas idênticas. Quando entramos na sala, as cabeças abriram os olhos e começaram a implorar, suplicar, bajular ou nos ameaçar; isso foi descrito para mim como uma tentativa de dividir uma única alma em várias facetas, cada uma com uma atitude emocional dominante.

4. Um enorme crescimento semelhante a um órgão encheu grande parte de outra câmara, agarrando-se em pontos às paredes e ao teto. Estava obviamente vivo, um pouco parecido com o estômago de um mamífero, como observado através de uma fístula. O Rei Louco me disse que ele pode introduzir vários seres vivos nos orifícios deste órgão, após o que eles são quebrados e recombinados em uma única criatura composta, que é então extrudada.

5. O Rei Louco estava particularmente orgulhoso do dispositivo situado em um pátio central, com aparência visual de um mero toroide oco de metal de cerca de seis metros de diâmetro e exibindo considerável ressonância arcana e etérea. O Erlking chama esse dispositivo de divisor de almas e o usa para romper almas capturadas em pedaços componentes ou para fundir duas almas. Curiosamente, o dispositivo tornou-se vagamente consciente devido ao resíduo espiritual deixado pelas intensas energias criadas por essa destruição ou alteração das almas. Especulamos que em breve possa alcançar a senciência total. Almas para este empreendimento são obtidas pelo uso do desincorporador de almas, um dispositivo mágico capaz de capturar uma alma de uma pessoa em algum lugar dentro da Terra das Brumas. (Verificar a proveniência de qualquer alma é extremamente difícil, é claro; é pelo menos teoricamente possível que elas sejam extraídas de outros lugares inteiramente.) O que acontece com o corpo em tal caso não é claro, mas o resultado mais provável é coma e morte.

Esses dispositivos são em grande parte alimentados por raios; para-raios ficam em todas as várias torres da mansão, e o influxo de energia elétrica durante as tempestades é direcionado para capacitores arcanos para armazenamento e liberação gradual. (Dado o controle do Rei Louco de todos os fenômenos meteorológicos em sua terra, ele pode renovar esse recurso à vontade.)

Esta lista, reconhecidamente superficial, destina-se a dar ao leitor uma ideia da profundidade e do escopo das atividades arcanas do Rei Louco. Claro, nem todos esses projetos são úteis ou mesmo interessantes, mas o cultivo de nossa colaboração certamente se mostrou frutífero até agora, e eu certamente continuarei.

A Casa das Folhas Caídas

A mansão de Tarnos Manto das Sombras é construída em um dos maiores pontos estáticos de Vechor, cobrindo cerca de três acres; sua peculiaridade deve ser consertada no final do outono. O céu está sempre nublado, as árvores sempre nuas; ocasionalmente, o nublado se intensifica ligeiramente e há chuva, mas, além disso, nunca há nenhuma mudança na estação ou no clima.

A Casa é cercada por uma parede de pedra de cerca de dois a três metros de altura e coberta de vidro quebrado; não há portão aparente. (Uma seção de um metro e meio da parede é uma ilusão permanente.) O muro é meramente simbólico de um desejo de não receber visitantes; não pretende ser um impedimento sério para um determinado invasor.

O terreno tem várias árvores (todas nuas, é claro) e suas folhas caídas (que nunca crescem menos, apesar de nunca serem reabastecidas pelo crescimento da primavera) se reúnem e se dispersam aleatoriamente pelo terreno. Não há grama; os terrenos estão cobertos de pedras branco-acinzentadas do tamanho de um polegar a uma profundidade de cinco ou cinco centímetros. Entre o nublado e a pedra cinzenta do terreno e da casa, a Casa e tudo o que há no terreno parecem não lançar sombra. A Casa não tem janelas; o Manto Sombrio não precisa de luz para ver e não recebe visitantes que não possam fornecer sua própria iluminação por meios mágicos, se quiserem.

A Casa em si é um edifício de um único andar com cinco alas que irradiam de um ponto central, construído para acomodar os contornos da encosta em que está situada. A maior parte da Casa é dedicada ao espaço de laboratório, embora o experimento que está sendo conduzido nem sempre seja claro.

Há duas portas na Casa de particular importância; uma leva à Cortina Umbral (o espaço que faz fronteira entre Ravenloft propriamente dito e o Plano das Sombras). O Manto das Sombrias muitas vezes deixa esta porta entreaberta, e criaturas do Plano das Sombras muitas vezes entram na Casa e vagam por um tempo antes de sair novamente.

O outro leva às Terras do Pesadelo, abrindo para o porão de uma torre na Cidade de Nod. Este Caminho das Brumas, chamado de **Sono da Razão**, é um caminho das brumas bidirecional de excelente confiabilidade. O Manto das Sombras não pretendia ter tal passagem em sua casa, e ele geralmente mantém essa porta fechada.

flora e fauna

Como descrever o caráter das espécies nativas de Vechor? Talvez uma anedota sirva.

Tenho certeza de que todos os nossos Irmãos estão familiarizados com os tratados filosóficos de von Scheiller sobre as virtudes do pensamento racional e suas sólidas condenações da superstição vil. Quem pode esquecer os exemplos notórios de pensamento falacioso que ele relata, que as fantasias de mentes não educadas sonharam em sua ignorância: o cordeiro vegetal, a serpente da Baía de Arden, o ganso craca? Basta pensar no último deles, Irmãos: relatos de bestiários arcaicos de cracas de caule longo, encontradas em rochas varridas pela maré ao longo da costa de Mordent, que supostamente brotam asas e voam na forma de gansos a cada estação! Uma história risível inventada por gafanhotos incultos, baseada em uma semelhança superficial entre as marcas das aves aquáticas e a superfície banhada a conchas desses crustáceos.

Na costa de Vechor, ouvi essas cracas *buzinando*, enquanto testavam a força de seus pulmões recém-formados em preparação para o voo.

Tais anomalias biológicas – reviravoltas bizarras no plano da Natureza, que parecem mais fábulas do que carne – são escassas na própria Abdok e nas terras agrícolas e florestas que cercam imediatamente a cidade. Uma vez que me aventurei além daquele bastião da ordem (ou o que passa por ele entre os vechoritas), a vida animal e vegetal nativa tornou-se cada vez mais estranha: distorcida e perturbadora, a um grau que esticava não apenas os limites da credibilidade, mas também os da imaginação. As distinções entre predador e presa, carne e folhagem, orgânico e artificial logo se misturam, gerando formas fantásticas e aberrantes que fizeram os infames "fragmentados" da Markóvia parecer mundanos como vacas leiteiras!

Enquanto Vechor tem uma história natural fixa, sua vida selvagem e flora mais se assemelham às do exótico reino de Sri Raji: florestas tropicais exuberantes e pântanos, repletos de insetos, sapos e cobras venenosas, macacos gritantes e felinos rondando. No interior, árvores dipterocarpáceas e duriões se erguem sobre um tapete denso de folhas em decomposição, musgos emplumados e cicas atarracadas e rígidas. Lianas e vinhas envolvem os galhos das figueiras e kapokzeiros altos; figos estranguladores sopram parasiticamente ao redor dos troncos das árvores, e orquídeas epífitas e samambaias pendem do alto. Nos pântanos, os manguezais sufocam a linha d'água, ofuscados pelos enormes e retorcidos tualangs de até noventa metros de altura.

Gibões de pelo prateado e macacos variegados se alimentam no dossel, como antas atarracadas e raízes de suínos selvagens para fungos e tubérculos entre os contrafortes e raízes de palafitas de gigantes da floresta. Papagaios de plumas brilhantes e calaus barulhentos acarpetam os galhos cobertos de videira do amanhecer ao anoitecer; depois de escurecer, grandes morcegos frugívoros com rostos de raposos se aglomeram em números ainda maiores. Embora raramente vistos, tigres furtivos rondam as trilhas da selva à noite, seu domínio sobre o chão da floresta disputado apenas pelo raro e irritável rinoceronte vechorita, enquanto leopardos esbeltos e nublados e símios astutos caem nas copas das árvores. Crocodilos, lagartos monitores e enormes lúcios de dentes afiados emboscam muntjac e veados do pântano que bebem dos riachos da floresta ou entram nos pântanos em busca de folhagem.

Mais perto dos assentamentos, predominam frutas tropicais salgadas e castanheiras – bananas, mangas, goiabas, cocos, abacaxis, abacates, mamões – semeadas por gerações de caroços e sementes descartadas de vechoritas. A grande variedade de tais comestíveis é tão extensa que suspeito que muitos sejam produtos desonestos da natureza sempre em transição desta terra, colhidos da natureza como aparecem e cultivados ao acaso por tais rejeitos ociosos. Madeiras de lei valiosas, como mogno, ébano e teca, também crescem perto das comunidades, fornecendo colheitas lucrativas de madeira para exportação e matérias-primas para esculturas, ou para móveis de grau mais fino do que o trabalho de vime e bambu de folha de palmeira usual.

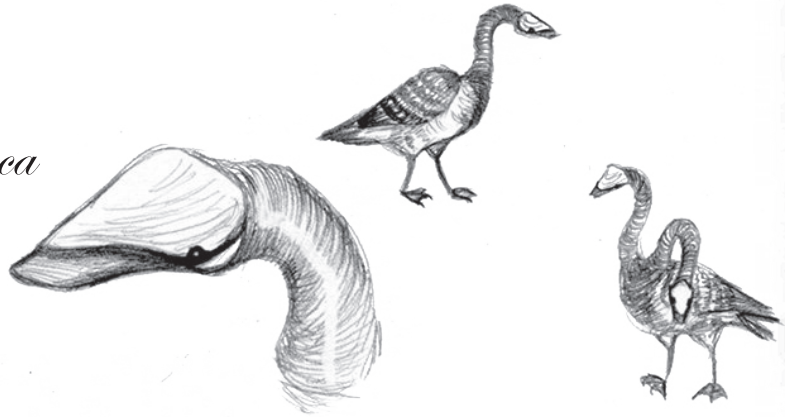
Plantas com propriedades medicinais, culinárias e até psicoativas também são colhidas regularmente por silvicultores vechoritas. Na verdade, Vechor é o paraíso dos herbalistas; me disseram que muitas espécies botânicas florescem aqui, que os habitantes locais não se preocupam em nomear um arbusto, a menos que seja útil ou prejudicial, caso contrário, eles rapidamente ficariam sem palavras! Infelizmente, colher essa generosidade vegetativa pode ser perigoso, pois os macacos também cobiçam os frutos que prosperam perto das aldeias, e os predadores que se seguem raramente distinguem um tipo de presa primata de outro. Todos os assentamentos rurais vechoritas que visitei tinham sua história local de tigres devoradores de homens, cobras ou até peixes para contar aos viajantes. (Não tenho certeza de quantos desses relatos eram verdadeiros, mas Drakaina claramente acredita em tais perigos, pois ela se recusou a se aventurar nesses sertões indomáveis sem um lenhador experiente para liderar o caminho.)

Indo mais fundo na floresta, a qualidade dos ermos muda, transformando progressivamente do exótico ain-

Craca Ganso

Eu encontrei aglomerados deles sendo bastante comuns ao redor da linha costeira de Vechor

Ganso Craca



Em algumas ocasiões, o ganso surgia malformado

Cordeiro Vegetal

Externamente, parecido com algodão

da familiar para o aberrante e, eventualmente, para o absurdo. Como minha escolta recém-contratada, Gavril d'Abdok, um ranger de confiança conhecido de Drakaina (mas sem seus encantos, mais do que a pena), nos levou para o interior de sua aldeia natal, a transição ecológica foi chocante: as vistas de cada hora eram mais bizarras do que a última. Nosso guia se recusou a nos levar até os penhascos ou até a Fronteira das Brumas – se viajarmos longe demais, ele avisou, a paisagem pode ficar muito deformada para voltarmos – mas entendo que essa estranheza continua a aumentar, quanto mais nos aventuramos no interior.

Saindo das proximidades das aldeias, a vida orgânica tornou-se estranhamente distorcida, primeiro anatomicamente, depois em comportamento e, por último, de maneiras mais sobrenaturais. Em nosso primeiro dia de incursão na selva, avistei um porco acinzentado na floresta com presas que brotaram na parte superior de seu focinho e uma besta parecida com um crocodilo, banhada em um tronco de pântano, com uma mandíbula longa e dentada não mais larga do que meu polegar. Ao anoitecer, lêmures de olhos grandes com abas de pele entre os membros deslizavam como pipas vivas sobre nosso acampamento. O primeiro local que escolhemos para montar tendas teve que ser abandonado quando os ventos mudaram, e o fedor rançoso de carne podre foi levado em nossa direção... um fedor que, sob investigação, acabou saindo de uma tremenda flor que abraçava o solo com mais de um metro de diâmetro! Claramente, as leis usuais da Natureza não estavam mais em operação, para ter gerado tais monstruosidades desajeitadas.

O segundo dia revelou ainda mais distorções físicas, a maioria das quais cheirava mais ao ridículo do que ao grotesco. Anteriormente, os macacos estridentes das copas das árvores ostentavam peles marrons, avermelhadas, cinza-prateadas, amarelas e pretas; agora, esse espec-

tro de tons se expandia para incluir turquesa, lavanda, tangerina e esmeralda. Lagartos com saliências semelhantes a folhas ao longo de suas espinhas deslizavam para cima e para baixo nos troncos das árvores, depois congelavam em imobilidade camuflada com a aproximação de um felino distorcido, suas pernas peludas esparramadas e dedos de sucção como os de um sapo arborícola.

Um esquilo forrageiro, alarmado com nossa abordagem, enrolou a cauda espessa sobre as costas, a parte inferior eriçada com espinhos farpados e defensivos. Um boi selvagem coberto com o casco de uma tartaruga desordenadamente atravessou a floresta, não temendo nenhuma fera, apenas para encontrar seu fim no sumidouro forrado de espinhos e camuflado na base de uma árvore carnívora. Mesmo enquanto respirava pela última vez, enxames de trepadeiras animadas deslizavam até a borda da armadilha, folhas delgadas ondulando pelo chão como as pernas de uma centopeia, para balançar videiras sedentas em seu sangue.

No pântano, mosquitos, desde que minha mão se esquivasse de libélulas ainda maiores, com bicos de falcões enganchados. Um mamífero de pescoço comprido e listrado, parecido com uma garça, em uma piscina tranquila, empoleirando-se em suas mandíbulas alongadas e dentadas. Mantendo distância, peixes globulares rastejaram da piscina em duas pernas finas, para engolir caracóis ao longo da borda da água. Escondida em juncos grossos, uma besta peluda se apoiou de cabeça para baixo em seu focinho enquanto trotava por peixinhos com sua cauda em forma de fio, cuja ponta imitava a isca de um pescador em todos os detalhes. Quando me aproximei, ele "se afastou" usando o quarteto de troncos musculosos em seu focinho, seu corpo e pernas atrofiadas ainda invertidos.

Por mais bizarros que fossem esses prodígios, pegadas na lama sugeriam anomalias ainda maiores frequentavam a área. (Eu mesmo, encontrei a visão das pegadas minúsculas dos *elefantes*, alegremente se divertindo nas trilhas cheias de água da chuva e até os tornozelos de um rato, estranhamente atraentes.) No final daquele dia, até mesmo as distinções entre animais e vegetais estavam deixando de existir: vi um cervo com cactos floridos para chifres e uma manada de porcos selvagens de grandes dimensões, seus flancos cobertos com videiras selvagens que brotavam de seus ombros eriçados. Certa vez, quando Drakaina fez uma pausa para examinar uma massa de fungos escorrendo sobre um galho baixo, nossa escolta experiente em florestas a puxou de volta na hora certa: o crescimento repugnante era animado e predatório, pingando toxinas que teriam paralisado minha adorável companheira de viagem para lenta dissolução e absorção.

Os *comportamentos* da vida orgânica, também, começaram a se desviar da norma, no nosso segundo dia. Em um vale da floresta, nossa abordagem assustou um bando de papagaios, interrompendo seus mordiscos ... na carcaça destroçada de um monstro feio e parecido com um caranguejo. (Eu não acredito que eles realmente o *mataram*, mas eu não me importaria em apostar minha fortuna nesse fato!) Mais tarde, nossa trilha mergulhou em um vale inundado, e o rugido de grandes bestas anunciava uma batalha de titãs: um réptil agachado e de pescoço comprido como um dragão sem asas, cercado e atormentado por um bando de caçadores leoninos, suas patas traseiras cobertas para nadar, suas crinas encharcadas de algas verdes. Menos espetaculares, mas também mais perturbadoras, eram as atividades alteradas dos *habitantes rastejantes* de Vechor. No nosso terceiro dia, vimos baratas vivendo em vastos montes de serapilheira apodrecida, comunais como formigas, e brilhantes lesmas vermelhas não mais do que um cílio, que gorjeavam e cantavam em vozes minúsculas e estridentes. Nem a vida aérea estava isenta de estranheza desenfreada. Em uma antiga figueira, pássaros tecelões teceram um ninho de palha de tamanho prodigioso: um feito que teria me

Dicas de Mestre: Exploradores no País das Maravilhas

Embora não seja uma parte padrão da tradição gótica, as terras onde a natureza é distorcida e aterrorizante têm sido um marco da ficção desde os dias das *Viagens de Gulliver*. Em vez de confiar puramente na imaginação de um único Mestre para inventar organismos bizarros para Vechor, referências não-Ravenloft podem fornecer muitas ideias para uso no jogo, seja como componentes da ecologia estranha do domínio ou como criações deliberadas de Easan ou outros manipuladores de vida perturbados. Dependendo de quão "estranha" uma esquisitice seja desejada, os Mestres podem recorrer a obras de "evolução alternativa", como *After Man* de Dougal Dixon (não real, mas biologicamente plausível); romances de ficção científica ambientados em planetas alienígenas indomáveis, como *Midworld* de Alan Dean Foster (radicalmente improvável, mas não mágico); ou fantasia mais leve, como a série Xanth de Piers Anthony (mágica e bizarra).

Claro, os jogadores podem muito bem identificar as espécies fictícias a partir de tais referências externas: simplesmente não há como disfarçar gatos de Cheshire, testrálios ou jhereg de jogadores bem lidos. Embora evitar o uso de tais feras reconhecíveis seja certamente uma opção, um Mestre astuto pode mascarar cosmeticamente essas criaturas (por exemplo, uma "doninha de Cheshire")... ou até mesmo usar sua presença indisfarçável para castigar jogadores que têm um mau hábito de metajogo ("Oh, não se preocupe com *essas* coisas: todo mundo sabe que os pingos só comem grã...—*aaugh!*").

Estatisticamente, as formas de vida mais bizarras de Vechor podem ser tratadas como versões cosmeticamente alteradas de monstros de D&D existentes: mosquitos gigantes como stirges, fungos predatórios escorregadios como limos, etc. Para outros, mudanças em armaduras e armas naturais, a adição de uma ou duas habilidades menores similares a magia ou a aplicação de um novo modelo ou subtipo podem gerar estatísticas únicas rapidamente. Ajustes no deslocamento ou nos níveis de perícia de uma criatura podem ilustrar um habitat ou modo de vida alterado. Quaisquer alterações desse tipo devem ser aquelas que os PJs possam notar prontamente (por exemplo, disparar *Mísseis Mágicos* é visível, um bônus de resistência não é), para que os jogadores percebam que estão enfrentando algo bizarro e imprevisível.

impressionado, *mesmo sem* o trem de fumaça que saía de sua chaminé. Pena que a entrada era pequena demais para eu inspecionar o design da lareira.

Do terceiro dia ao quarto, as esquisitices da selva deixaram de ser restringidas mesmo pelas leis da natureza mundana, de modo que quase todos os animais que testemunhamos possuíam algum poder mágico ou propriedade de outro mundo. Macacos com narizes grotescos e pendentes atraíam frutos para seu aperto telecinético à espera e nos bombardeavam com sujeira da mesma maneira quando nos aproximávamos demais. Borboletas de tamanho extraordinário flutuavam na brisa, suas asas estampadas com cores em movimento na forma de rostos, paisagens ou rabiscos escritos. Acidentalmente, tropecei em uma civeta esbelta, enquanto atendia ao chamado da Natureza, e ela emitiu uma nuvem de vapor rosa que me deixou deslumbrado e eufórico por quase uma hora, para a considerável diversão de Drakaina. Nosso ranger mais tarde apontou a silhueta franjada e barbelada do peixe mais feio que eu já tinha visto, que espreitava sob a superfície de uma piscina turva: uma criatura que ele jurou matar outros peixes com solavancos de relâmpagos. À medida que o terreno ficava mais áspero, raízes salientes em meio à serapilheira começaram a *falar* conosco, repetindo cada palavra ou respiração cansada, em nossas próprias vozes. Quando me maravilhei com esse fenômeno, nosso guia respondeu que as raízes eram menos mal-educadas do que as *rochas*, mais para o interior.

Naquela quarta e última noite, sombras misteriosas de bestas dançavam ao redor de nossa fogueira: sombras que se moviam, rondavam e caçavam umas às outras, embora nenhuma forma carnal estivesse presente para projetá-las. Entre as árvores, partículas de luz pastel assombrosa flutuavam como partículas de pólen, explodindo e espiralando umas em torno das outras. O crepitar de nossa fogueira assumiu tons distintos de fala em alguma linguagem desconhecida – talvez sobrenatural. Retirando-me para minha tenda, observei insetos rastejando do lado de fora de sua tela fina, em silhueta à luz do fogo ... movendo-se, depois alinhando-se e acumulando-se, suas silhuetas se fundindo com as de um grande lagarto. Escapou quando o sono me abateu.

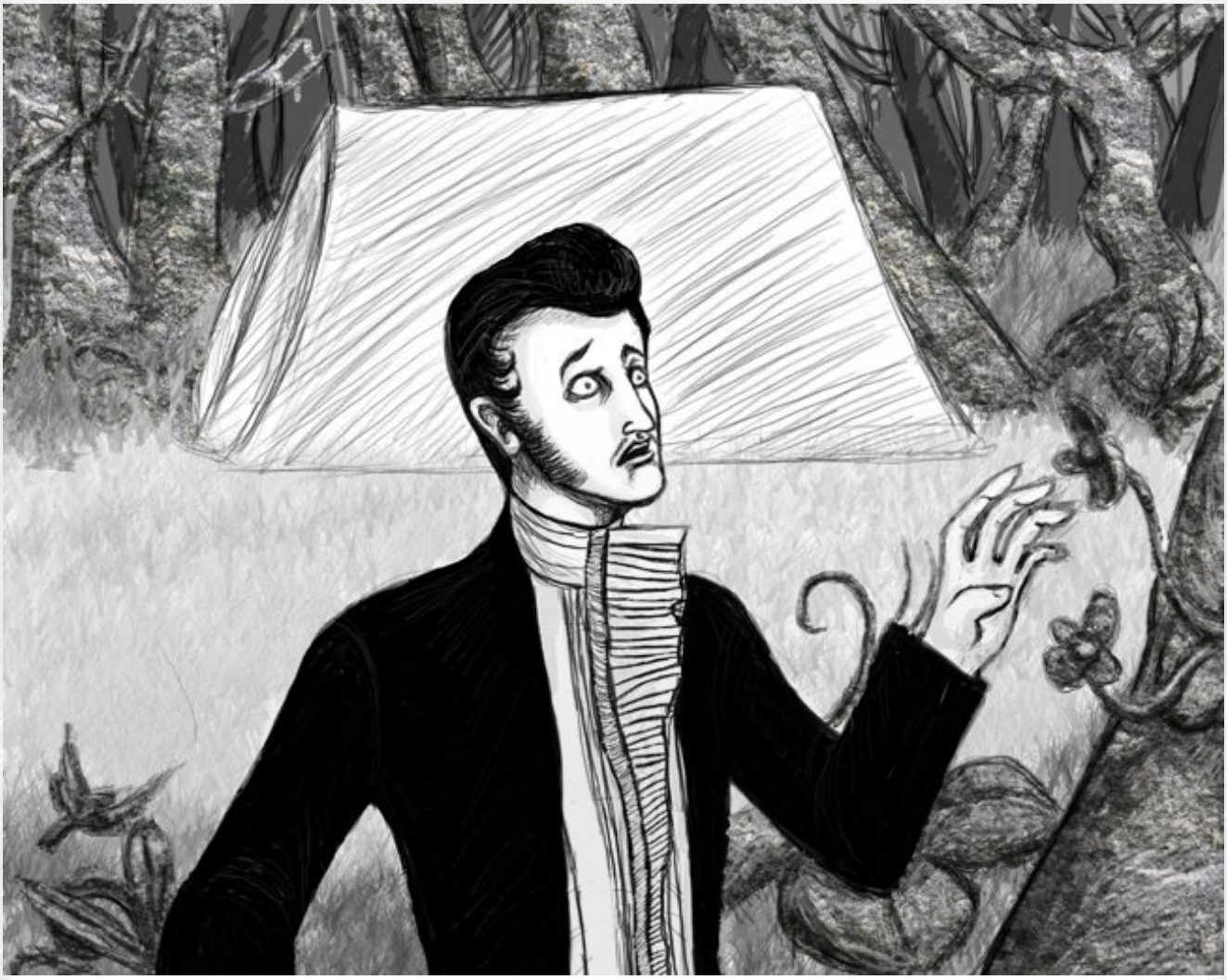
Inicialmente, admito, planejei viajar um dia mais longe na selva: nossa escolta havia falado de como, ainda mais longe, a terra e a água cresceram de forma tão imprevisível - animadas quanto a vida orgânica que encontramos até agora. No entanto, ao amanhecer, nossas circunstâncias se opuseram contra isso. Drakaina me despertou com gritos frenéticos de intensa angústia. Olhando para fora da minha tenda, descobri que a selva ao redor havia ficado em silêncio, suas cores desbotadas para cinza. Nosso guia da região não respondeu aos nossos chamados. Investigando, fiquei chocado ao descobrir que as árvores próximas, a vegetação rasteira e até mesmo os insetos, pássaros e macacos que as habitavam, haviam sido transformados em pedras frias e sem vida! Essa petrificação assustadora cercou nosso pequeno acampamento a uma distância de cinco passos, estendendo-se por quase cem metros ao nosso redor. Nossas tendas estavam no olho de uma tempestade, poupadas por razões que nenhum de nós poderia adivinhar ou entender.

Com medo de que nosso guia lenhador tivesse entrado em conflito com a terrível transição, verificamos sua tenda. O ranger estava enrolado, mudo de angústia, a mão esquerda apertada contra o peito. O efeito petrificante se sobrepôs ao canto da tenda do homem azarado e reivindicou dois de seus dedos. As raízes carnudas de ambos os dedos estavam inchadas com sepse.

Convencido a falar, ele gaguejou que toda a sua mão certamente se perderia, se esperássemos que a transformação da floresta se revertesse. Lamentavelmente, cumprimos seus desejos entorpecidos pela dor; Drakaina amarrou os tocos carnudos dos dedos firmemente com cordão, e eu limpei a pedra inútil com uma faca aquecida com brasas. Era um exemplo sombrio e macabro de como a plasticidade estranha de Vechor nunca deveria ser tomada de ânimo leve: alguns metros para um lado ou outro, e ninguém do nosso grupo teria despertado do sono atado à pedra, de alguma forma!

Uma dose de poção de cura aliviou a dor de nossa escolta e acalmou sua febre, mas ele claramente não estava em condições de explorar mais. Saímos às pressas da área de petrificação, abandonando grande parte do nosso equipamento, depois saímos por mais dois dias do lado de fora da floresta de pedra estranhamente silenciosa, até que ele estivesse apto para a caminhada de volta à sua aldeia. Não sei se a selva petrificada voltou ao seu estado normal, ou se permanece congelada até hoje: libertei uma orquídea de pedra de um galho baixo, antes de retornarmos às aldeias, e ainda assim parece dura e quebradiça no bolso.

Tendo testemunhado tais esquisitices vivas, devo confessar que me senti aliviado ao ver animais comuns



de sítios, ao chegar ao assentamento mais próximo. Nem mesmo o gado doméstico de Vechor era totalmente familiar, lembre-se – neste clima, os búfalos d'água tomam o lugar dos bois comuns, enquanto os pavões de cauda vistosa são tão abundantes quanto as galinhas nas granjas locais – mas pelo menos estes possuíam os apêndices corporais usuais, em suas proporções e números convencionais! (Um alívio, de fato: depois de nossa fuga por pouco da petrificação, admito que a noção de uma transformação involuntária do próprio estado de alguém guardou uma medida de horror rastejante para mim.) Drakaina também estava visivelmente aliviada por estar de volta à "civilização"; uma moça da cidade, as selvas do interior ficavam bem fora de sua zona de conforto, bem como de sua experiência. Até mesmo os vechoritas, ao que parece, podem achar alguns ambientes erráticos demais para seus gostos.

Ainda assim, mesmo nos arredores bem domesticados de Abdok, a cautela dos moradores com a vida selvagem esquisita da selva não estava totalmente ausente. Quando perguntei a ele se as paliçadas robustas dos currais da cidade eram uma barricada contra tigres, um fazendeiro vechorita admitiu hesitantemente que sim, o apetite dos grandes gatos poderia ser um problema para o gado "também". Pressionado por detalhes, ele me informou que as barreiras eram mais valorizadas durante a época de reprodução das vacas-búfalas... menos por medo de bezerros recém-nascidos devorados, do que para garantir que coisas não naturais não pudessem invadir, em um estado de rotina, para gerar sua prole indescritível entre o rebanho...

Animais Locais e Horrores Nativos de Vechor:

Vida Selvagem:

Dada a natureza em constante mudança de Vechor, de acordo com o capricho de Easan, e a mente criativa do Rei Louco, deve-se notar que os Mestres podem adicionar quase tudo o que quiserem a Vechor. Aqui está a seleção "padrão" de formas de vida para Vechor.

ND 1/10 — Morcego[MM1]; Sapo[MM1];
ND 1/8 — Rato[MM1];
ND 1/6 — Lagarto[MM1]; Macaco[MM1]; Papagaio (como corvo[MM1]);
ND 1/4 — Albatroz[Sto]; Gato[MM1]; Mangusto (como arminho[MM1]); Lontra[Sto]; Coruja[MM1]; Lagartixa espinhosa (como lagarto com chifres[San]);
ND 1/3 — Rato atroz[MM1]; Gavião[MM1]; Cobra, víbora pequena[MM1]; Abutre[San];
ND 1/2 — Babuíno[MM1]; Águia[MM1]; Pique (como barracuda[Sto]); Cobra, víbora pequena[MM1];
ND 1 — Corvo atroz[Gal]; Cobra, víbora média[MM1];
ND 2 — Macaco[MM1]; Enxame de morcegos[MM1]; Urso, negro[MM1]; Javali[MM1]; Crocodilo[MM1]; Morcego atroz[MM1]; falcão atroz[MM2, RWi]; Mangusto atroz (como arminho atroz[MM1]); Leopardo[MM1]; Lagarto, monitor[MM1]; Enxame de ratos[MM1]; Cobra, constritora[MM1]; Cobra, víbora grande[MM1];
ND 3 — Macaco atroz[MM1]; Águia atroz[RSt]; Sapo atroz[MM2]; Leão[MM1]; Cobra, víbora enorme[MM1];
ND 4 — Crocodilo, gigante[MM1]; Javali atroz[MM1]; Rinoceronte[MM1]; Tigre[MM1];
ND 5 — Cobra atroz[MM2]; Cobra, constritora gigante[MM1];
ND 6 — Enxame de dente de agulha[MM3];
ND 7 — Elefante[MM1];
ND 8 — Tigre atroz[MM1];
ND 10 — Elefante atroz[MM2].

População

Os vechoritas são um povo bonito, geralmente esbelto e atlético; sua cor de pele varia de bronze profundo a uma azeitona clara, e seu cabelo de preto a um loiro escuro incomum. Homens e mulheres usam seus cabelos em muitas tranças apertadas; os homens costumam usar bigodes pequenos e arrumados, mas geralmente não têm outros pelos faciais.

A característica que realmente os identifica é, claro, a tatuagem do símbolo "ε", que os marca como servos do Rei Easan. Esta marca é aparentemente produzida pelo poder arcano do rei; aparece (geralmente na testa) logo após o nascimento de qualquer criança em Vechor. Os infelizes ocasionais recebem múltiplas marcas - geralmente consideradas um sinal de que a mãe da criança estava infeliz ou com problemas de saúde durante a gravidez.

Devido ao clima, os vechoritas usam relativamente pouca roupa - geralmente apenas uma túnica longa presa sobre um ombro (conhecida como clamis) que deixa o outro peito nu e sandálias. (A descoberta dos seios não é considerada indecente entre as mulheres vechoritas - sem dúvida, um fator que contribui para sua reputação de virtude fácil.) Os homens preferem roupas monótonas ou brancas, mas as mulheres preferem tons pastéis; ambos os sexos usam uma grande quantidade de joias de vários tipos, favorecendo colares e pulseiras de concha, osso, madeira ou metais preciosos e pedras.

Animais Locais e Horrores Nativos de Vechor:

Monstros*:
ND 1/4 — Pulgas da loucura[RLMC111]; Rato-da-Lua[MM2];
ND 1/3 — Garra Rastejante[FRMoF]; Goblin[MM1]; Gremishka[DoD];
ND 1/2 — Goblin, Criança da Floresta[MM3]; Hobgoblin[MM1];
ND 1 — Títere pútrido[DoD, Dra#339]; fungo, guardião[MM1]; Ghoul[MM1]; Golem, menor, papel[Dra#341]; Homúnculo[MM1]; Marionetista[EPH]; Quevari[DoD]; Rato de tentáculo[DoD];
ND 2 — Limo Aquático de Destroços[FiF]; Inseto gigante assassino[DoD]; Bakhna rakhna[DoD]; Bugbear[MM1]; Espreitador da carniça[DoD]; Constrictor[MM1]; Carniçal[MM1]; Goblyn[DoD, Dra#339]; Cobra de ferro[FiF]; Marionetista Perfurador de Carne[EPH];
ND 3 — Autômato[MM2], Vinha assassina[MM1]; Enxame de ratos de ossos[LiM]; Fragmentado[DoD]; Trava da Morte[LiM]; Fihyr[MM2]; Fungo, violeta[MM1]; Lívido[MM1]; Golem, menor, estanho[Dra#341]; Golem, menor, madeira[Dra#341]; Caçador de cabeças[DoD]; Murk[LiM]; Espantalho assombrado[DoD]; Enxame, gatos[JWM's]; Enxame, víbora[FiF];
ND 4 — Aranea[MM1]; Homem inverso[DoD]; Verme de carniça[MM1]; Enxame de elementitos (qualquer)[PIH]; Gárgula[MM1]; Golem, menor, fungo[Dra#341]; Leucrotta[FRMF]; Meazel[FRMoF]; Horror da videira[FiF];
ND 5 — Mantor[MM1]; Mantor assombrado resplandecente[DoD]; Mantor assombrado das sombras[DoD]; Abocanhador matraqueante[MM1]; Golem de Correntes[MM2]; Golem, menor, sucata[Dra#341]; Golem, vitral[MM2]; Paka[DoD]; A Serpente das Sombras[BoSouls/Keepers of the Coil];
ND 6 — Morto-vivo alquímico Dra#350; Bastellus DOD; Belker MM1; Nuvem de Sangue LiM; Bebedor de ossos MM3; Concha abandonada LiM; Golem, Cera DOD; Severo[DoD]; fogo fátuo[MM1];
ND 7 — Abolete[MM1]; Gigante das Colinas[MM1];
ND 8 — Golem, boneca[DoD]; Golem, vidro[DoD]; Gorgon[MM1]; Muro Vivo[DoD];
ND 9 — Amniota sanguíneo[LiM]; Vozes na escuridão[EPH]; Planta, árvore de cabeças mortíferas[DoD, Dra#339];
ND 10 — Serpente de bronze[MM2]; Golem, ossos[DoD]; Golem, latão[MM2]; Golem, barro[MM1]; Golem, gárgula[DoD];
ND 11 — Golem, alquímico[MM3, Dra#302]; Golem, mecânico[DoD]; Golem, pedra[MM1];
ND 12 — Casurua[DragC];
ND 13 — Golem, carrasco (golem de corda)[MM3, Dra#302]; Golem, ferro[MM1]; Grisgol[MM3];
ND variável — Criança alquímica[VRA]; Manipulador[DoD]; Construto astral[EPH]; Desossado[DoD]; Simbionte cerebral[FiF]; Centopeia monstruosa[MM1]; Besta Criada[FoSNS]; Criatura corrompida[BVD, Dra#350]; Elemental, corrompido[JWM]; Criatura Abissal[MM1]; Simbionte demoníaco (familiar abissal, devorador, carrapato da alma)[FiF]; Estatueta (qualquer)[DoD]; fantasma[MM1, DoD]; Besta goblin[Ga5]; Meio Aberrante[LoM]; Meio-abissal[MM1]; Meio-golem (latão, barro, ferro, vitral, pedra)[MM2 & WE]; Licantropo, homem javali[MM1]; Licantropo (homem macaco, homem hiena, homem leão)[JWM's]; Psicrista[IEPH]; Magesculpidas[CAr, MM2]; Guardião topiário[MM3]; Virus, Phagian - combustão, petrifação, fobia[RLMC111].

*Easan gosta de construir golens e outros objetos mecânicos animados para estudar a adição de almas e espíritos a eles. Ele geralmente prefere fazer esses novos "brinquedos" de matéria inanimada, em vez de restos mortais. As construções de Easan sempre parecem em ruínas e improvisadas, com apêndices ou características supérfluas e variações criativas no design. Easan provavelmente não é o único mago que já construiu golens em Vechor, mas as obras de outros tendem a compartilhar uma aparência semelhante àquelas criadas pelo lorde negro elfo insano.

O Herói Vechorita

Raças: Quase todos os Vechoritas são humanos (+99%). Todos têm a tatuagem do "Ɛ" (geralmente na testa).

Classes: Vechoritas são pessoas próximas à natureza, mesmo aqueles que vivem em Abdok (rangers, druidas). A maioria dos homens e mulheres é capaz de lutar de uma forma ou de outra (bárbaros, guerreiros). Além disso, muitos deles mostram habilidades de feitiçaria (Feiticeiros – veja a barra lateral "Feiticeiros Divinos" abaixo), bem como habilidades de combate. Os bardos podem encontrar um refúgio seguro em Vechor, pois seu desempenho é bem saudado em qualquer lugar, a qualquer hora. Os paladinos não se adaptam bem ao caos das mudanças perpétuas. Magia de feitiçaria é bem vista em Vechor, mas não magos usando grimórios – veja a seção "Atitude versus magia" – que são perseguidos ou evitados. Sacerdotes extravagantes e zelosos são desconfiados e evitados. Ladinos também não são bem aceitos em Vechor.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Atuação (qualquer atuação que não seja Comédia ou instrumentos de teclas), Blefar, Conhecimento (arcano, natureza), Equilíbrio, Escalar, Intimidar, Natação, Ofício (arco, cerâmica, pedreiro, tecelagem), Procurar, Profissão (fazendeiro, pastor, pescador, menor, curtidor, tecelão), Sobrevivência, Usar Corda.

Talentos Recomendados: Ágil, Atlético, Brigão, Coragem, Diligente, Esquivar (mais derivados), Foco em Arma (arco, kukri), Iniciativa Aprimorada, Irrefreável, Mente Aberta, Tiro Preciso, Tiro Rápido, Vontade de Ferro.

Nomes Masculinos de Vechor: Akakios, Alexandre, Angelos, Anikevos, Apostolos, Demetros, Demisroussos, Dimitri, Easanos, Elpidios, Emmanuel, Gavriil, Gregory, Iason, Iosif, Leonidas, Mathias, Nikolas, Nomiki, Pavlos, Spyros, Stamatios, Stelios, Theodoros, Tryphon, Vasilios

Nomes Femininos de Vechor: Agape, Agatha, Aikaterine, Anastasia, Chara, Dareia, Drakaina, Efrosyni, Eleni, Evdokia, Ioanna, Mariamne, Marina, Nana, Natasa, Pantheras, Petra, Philippa, Sara, Selene, Sibylla, Theodora, Teophania, Xene, Xenia, Zinovia, Zoe.

Feiticeiros Divinos!

Alguns feiticeiros são verdadeiramente abençoados em Vechor. Dada a relação única que os vechoritas têm com seu Deus / Rei Easan, vários feiticeiros nascidos em Vechor podem adicionar algumas magias de domínio de clérigo à sua lista de magias conhecidas, além das magias arcanas disponíveis para um feiticeiro de seu nível. Não há mudanças no número de magias por dia que eles podem conjurar, e a CD dessas magias divinas é a mesma que as arcanas. Isso também só funciona enquanto o feiticeiro estiver em Vechor.

Um Feiticeiro abençoado por Easan pode escolher dois domínios clericais entre a seguinte lista: água, animais, ar, cura, fogo, força, plantas, sol, sorte, terra. Ele adiciona as magias de domínio de acordo com seus níveis arcanos disponíveis. Exemplo: com o domínio "ar" escolhido (*LdJ* p 185), um Feiticeiro de quarto nível pode adicionar Névoa Obscurecente e Muralha de Vento à sua lista de magias conhecidas (ele pode ter magias arcanas de primeiro e segundo nível).

Esses feiticeiros estão tão convencidos da "divindade" genuína de Easan que ele os recompensa deixando sua magia de feitiçaria mudar para se adequar às suas tentativas de conjuração divina. Easan pode negar qualquer ou todos esses feitiços "divinos" instantaneamente, se assim o desejar, e impedi-las de serem conjurados por qualquer feiticeiro "divino" com quem ele se sinta irritado.

No entanto, esses fiéis feiticeiros "divinos" sempre têm um traço latente de iluminação de fé neles. Seu comportamento às vezes é errático: CD 12 Vontade ao conjurar uma magia divina. Se errarem, eles não conseguem conjurar a magia e, em vez disso, interrompem todas as atividades por uma rodada por chorarem sobre a grandeza de seu "deus" ou ato semelhante de adoração ou manifestação de fé (em batalha, trate como uma condição de Atordoado por uma rodada).

Idioma

O vechorita compreende mais uma dúzia de dialetos mutuamente inteligíveis do que um único idioma. As variações locais de fraseado, ritmo e pronúncia são tão amplas que fazem o som do vechorita ser totalmente diferente quando falado por um altiplano da Fronteira Nebulosa do que na boca de um estivador em Abdok. Curiosamente, os próprios vechoritas parecem ter pouca ou nenhuma dificuldade em entender um ao outro, não importa qual seja a disparidade em sua forma básica de fala; fato da vida, ao longo de uma longa conversa, cada falante gravitará em direção ao modo de fala dos outros. Em Abdok, isso produz uma espécie de síntese artificial que é o mais próximo possível da "verdadeira" linguagem vechorita.

Perspectiva e Cosmovisão

Nós, que somos do Núcleo ocidental, estamos inclinados a pensar em Vechor como um reino de semi-selvagens sorridentes e ociosas que vivem em casamento comunitário ou pior, em grande parte devido à influência de romances escandalosos que detalham a suposta libertinagem e a estranheza geral da vida vechorita. Tendo agora passado algumas semanas em Vechor, e tendo conversado longamente com o Mestre Manto das Sombras, que fez sua casa aqui na última década, olho para trás em minhas próprias opiniões ignorantes sobre a sociedade vechorita com uma mistura de diversão e desgosto.

Cada uma das supostas características dos vechoritas mencionadas acima tem alguma raiz no fato sóbrio, mas a impressão geral dificilmente poderia ser mais equivocada. Abdok é uma cidade grande, lar de cerca de dez mil almas, e realiza um volume de comércio que envergonha qualquer porto do Mar das Mágoas, exceto a Baía de Martira e Port-a-Lucine. Na verdade, mais da metade da população do país está localizada em Abdok, o que a torna consideravelmente mais urbana do que Dementlieu. É, claro, muito mais insular do que cosmopolita, e a famosa alta cultura demonliense está quase totalmente ausente, mas há muitos excelentes artesãos e construtores, e a própria cidade é, se alguma coisa, um pouco mais bonita do que Porta-Lucine, com edifícios e torres de tijolos de cor creme ao redor do rio Nostru. Uma das principais razões pelas quais os vechoritas são comumente tomados como selvagens é o fato de que a alfabetização não é comum aqui; posso contar em uma mão aqueles que conheci que sabiam ler. Vechorita dificilmente existe como uma linguagem escrita; além de inscrições cortadas em monumentos em locais públicos, não encontrei nada escrito em vechorita, embora me digam que tais manuscritos existem. (A maioria aparentemente está na posse do próprio Easan.) Vechoritas são profundamente desconfiados do ato de escrever, que eles consideram uma atividade inerentemente antinatural, palavras e gestos vinculativos, que são inerentemente poderosos, em uma forma artificial e corrompida. Eles geralmente não estão tão firmes nessa crença a ponto de impedir que estrangeiros escrevam, mas, por segurança, compilei minhas anotações apenas após o fato, quando sozinho ou na presença de outros estrangeiros, e não revelei meus cadernos a ninguém. Acredito que é isso, mais do que qualquer outra coisa, que produziu sua reputação de barbárie, e eu diria que isso é o mais próximo da verdade de qualquer uma das meias-verdades acima mencionadas.

A educação dos homens vechoritas foi descrita para mim da seguinte forma: "Um jovem de Vechor é ensinado a seguir o ofício de seu pai, a atirar o arco e a falar a verdade." Se essa é a medida do homem, sua educação é admiravelmente bem-sucedida; todos os homens vechoritas que conheci, e não poucas mulheres, pareciam mortais com o arco e a lança de caça, e eles são um povo extraordinariamente honesto (se não terrivelmente franco). A educação das mulheres não tem esse aforismo, mas elas também são empregadas em um comércio tradicional (muitas vezes a fabricação de cerâmica ou roupas), além de realizar todo o trabalho agrícola mais pesado e a maior parte da criação dos filhos.

Sua reputação de ociosidade, por outro lado, é simplesmente incorreta. O calor intenso, que é a característica mais comum do clima, leva todas as almas racionais para dentro de casa durante o calor do dia, e o costume vechorita de dormir por duas ou três horas ao meio-dia é a causa provável da ideia de que elas são um povo preguiçoso. Tendo passado um verão em Abdok, sinto que posso dizer com confiança que esta é apenas uma concessão inteligente às condições locais. Certamente, quando estão envolvidos no trabalho, os vechoritas trabalham tão diligentemente quanto qualquer camponês ou comerciante de demonliense (e consideravelmente mais diligentemente do que o servo doméstico comum!). A grande abundância de alimentos em Vechor também significa que mesmo um agricultor muito indiferente pode alimentar a si mesmo e a sua família, o que significa que mesmo na pobreza não há pelo menos nenhum perigo de fome.

Este último foi às vezes apresentado como a razão para a famosa perspectiva alegre atribuída aos nativos de Vechor; alguns estudiosos sustentaram que saber que colocar comida na mesa e um teto sobre a cabeça é apenas uma questão de sacudir uma árvore ou duas produz um alívio tão grande das ansiedades da vida que o resultado natural é uma população satisfeita e indolente. Esse alí-

vio de algumas das ansiedades centrais da vida provavelmente desempenha algum papel na felicidade percebida da sociedade vechorita, mas mesmo depois de apenas algumas semanas comecei a sentir que esse contentamento é mais fingido do que real. Há algo estranho nos sorrisos contínuos, e algo mais do que estranho - bizarro, ou mesmo sinistro - de maneira que, mesmo quando em dor ou profunda angústia emocional, os vechoritas parecem nunca se entregar a maldições, lamentações ou reclamações.

Na minha segunda ou terceira noite em Abdok, vi uma jovem desabar em lágrimas no mercado; para meu espanto, a mulher muito mais velha imediatamente a atingiu nas duas bochechas e acenou com um dedo de advertência, aparentemente repreendendo essa demonstração de emoção. Quando perguntei à minha acompanhante o que havia ocorrido, ela não estava disposta a falar sobre isso; mais tarde, ela confidenciou que a jovem havia perdido um filho para a febre no início daquela semana e estava em "um estado perigoso". Pedi que ele explicasse o que era "perigoso" no luto; balançando a cabeça, ela respondeu: "O luto é muito ruim. Lágrimas são ruins. A vida é dura o suficiente sem maus pensamentos; portanto, pense bem. A vida é difícil o suficiente para enfrentar uma carranca; enfrentá-la com um sorriso." O aforismo, "Pense bem", ou "Pense bons pensamentos", é extremamente comum, e muitas vezes parece servir como uma espécie de aviso para alguém que o orador acha que está em perigo de cometer "pensamento maligno". Os vechoritas acreditam muito fortemente em um princípio de atração: ter pensamentos infelizes traz infortúnio, enquanto estar tranquilo garante mais tranquilidade. Embora, de certa forma, isso deva ser considerado uma filosofia de vida muito positiva, produz uma estranha nitidez de emoção; tanto a grande tristeza quanto a grande alegria parecem estar em grande parte ausentes da gama de experiências dos vechoritas.

Quando emoções fortes se mostram, muitas vezes é de forma exagerada e até patológica. Quando empurrados além da resistência, os vechoritas podem entrar no estado de descontrole - um frenesi no qual eles tentam destruir tudo e qualquer coisa ao seu redor com o que quer que esteja à mão. (Eles geralmente, mas nem sempre, se abstêm de atacar outras pessoas, embora animais e plantações sejam frequentemente alvos preferidos para destruição.) Isso me foi explicado como resultado de ressentimento ou raiva em relação ao "espírito das coisas". Os vechoritas acreditam que todas as coisas têm espírito e vontade; quando a má sorte se apresenta de forma consistente, eles sentem que é porque os objetos mundanos ao seu redor de repente se tornaram inimigos (um exagero, suponho, da ideia que Monsieur Lacomte se refere como "a perversidade dos objetos inanimados"). Quando empurrados para além dos limites da resistência pelas vicissitudes da vida, eles, portanto, reagem com uma explosão de atividade destrutiva dirigida a tudo ao seu redor.

Essa crença no "espírito" do objeto inanimado tem outro resultado cultural interessante, que é que o roubo é praticamente desconhecido em Vechor. Se alguém pega a bengala de um vizinho, o vizinho pode não saber disso - mas a bengala sabe, e quase certamente se tornará inquieta e pouco confiável nas mãos de alguém que não é seu legítimo dono. Presume-se que qualquer coisa feita por mãos humanas pertença ao criador perpetuamente; ele ou ela pode dar de presente a outra pessoa, mas o item conhece seu criador e prefere essa pessoa a todas as outras. Barcos, arcos e outras ferramentas ou armas consideradas como tendo personalidades particularmente fortes são frequentemente destruídos cerimonialmente com a morte de seu criador, pois se acredita que serão intratáveis nas mãos de um novo proprietário a partir daquele momento.

Os vechoritas se orgulham de seu artesanato, e artesãos habilidosos adquirem ampla reputação e grande riqueza. Um mestre artesão sempre colocará uma marca altamente visível e idiossincrática em suas criações para anunciar sua proveniência ao mundo; se essas marcas forem apagadas ou alteradas, diz-se que a coisa feita perdeu seu espírito e deve ser tratada como uma coisa morta e queimada.

Tocando no ponto final do estereótipo vechorita, não há nada tão infame no Núcleo quanto os costumes conjugais vechoritas, que são geralmente descritos na literatura popular como poliamorosos ou ainda mais soltos. Fiquei surpreso e muito interessado em saber que nada poderia estar mais longe da verdade. Os vechoritas levam o vínculo conjugal mais a sério do que qualquer outra pessoa que eu tenha visto ou ouvido falar. O casamento é a única coisa que tem um caráter verdadeiramente sagrado entre os vechoritas; todas as outras instituições sociais empalidecem em comparação. (Certamente não há estrutura de classes de importância comparável.) Os casamentos são geralmente jogos de amor; embora não convencionalmente "românticos", no sentido em que a palavra é usada nos romances, é considerada a relação fundamental da vida e um compromisso sagrado. O adultério é punido com apedrejamento até a morte. (Imagine o efeito sobre a população de Port-a-Lucine se esse costume fosse importado! Os salões ficariam vagos.) Ainda mais impressionante, viúvas e viúvos nunca se casam novamente; presume-se que o vínculo conjugal dure além dos laços da morte. As exigências sociais dos solteiros, por outro lado, são praticamente inexistentes; os

jovens solteiros se comportam como acham adequado, o que, combinado com os padrões relaxados de modéstia que o clima exige, formam a causa provável da reputação vechorita de promiscuidade.

Atitudes em Relação à Magia

Vechoritas são (sem surpresa) desinteressados sobre exibições de poder mágico; ver alguém se tornar invisível ou produzir uma bola de fogo não é muito impressionante quando comparado a ver uma floresta inteira se desenraizar e ir em marcha, ou ver o sol nascer no sul. Uma pessoa de talentos feiticeiros é mais encorajada do que desencorajada a desenvolver tais habilidades.

A magia, por outro lado, é temida e abominada. Esse sentimento é aparentemente tão profundo que era difícil obter qualquer explicação sobre ele; para a mente vechorita, o mal da magia de magos é tão óbvio que a maioria nunca examinou a crença de perto e não tem nenhum desejo de fazê-lo. A explicação mais óbvia para esse sentimento é o fato de que o rei Easan proibiu a prática de magia dentro de seu domínio, e seus súditos são, nisso como em tudo, rápidos em obedecê-lo; mas um viés filosófico mais profundo provavelmente também está em ação.

Em nossa discussão sobre esse assunto, o Pai Manto das Sombras apontou que as energias vitais - aquela misteriosa energia vital ou "força vital" que anima todas as coisas vivas - e "magia" no sentido mais amplo são em grande parte indistinguíveis na experiência vechorita. Permitir o fluxo dessa força vital através de si mesmo é natural e apropriado; "prendê-la" em livros é profundamente antinatural e faz com que ela fique estagnada e se torne corrupta, assim como a água parada gera pestilência enquanto a água corrente permanece pura.

O Pai Manto das Sombras me informou que recebeu permissão para praticar magia depois de uma entrevista pessoal com o Rei Easan, e disse que qualquer um que deseje fazer o mesmo pode tentar a sorte. Pelo sorriso dele ao dizer isso, eu estaria inclinado a interpretar isso mais como um aviso do que um convite.

Religião

O povo de Vechor é inteiramente não religioso, ou sua vida é permeada, até mesmo dominada, pela religião; qualquer ponto de vista parece ser válido, dependendo dos critérios de julgamento de alguém. Eles reconhecem francamente que seu rei é um deus; eles também o reconhecem como louco e a fonte da estranha mutabilidade pela qual sua terra natal é tão famosa. No entanto, eles não o adoram de qualquer maneira que seja inteligível para um estrangeiro mais acostumado às religiões organizadas do Núcleo; não há escritura, credo, catecismo, catedral, capela ou clero.

Isso não quer dizer, no entanto, que alguns dos elementos mais importantes da religião estejam ausentes da sociedade vechorita. Um observador atento notará que a vida cotidiana vechorita é permeada por rituais simples - breves, ações quase reflexivas com uma importância espiritual, ou pelo menos supersticiosa. Esses rituais variam de lugar para lugar e de família para família; da melhor maneira que pude descobrir, eles são um acréscimo aleatório de ações que antes eram consideradas "eficazes" em um momento específico e que agora são repetidas na esperança de que possam realmente ter algum poder. Avanço essa hipótese depois de discutir essas ações com o maior número possível de vechoritas para falar sobre o assunto; a maioria não estava disposta a discutir o tema ou descartou as ações como hábitos (embora tenham ficado surpresos, até chocados, quando perguntei por que não simplesmente as descontinuaram). Aqueles que estavam dispostos a oferecer uma justificativa geralmente respondiam que se destinavam a garantir um resultado favorável para suas ações; só raramente davam qualquer significado simbólico aos seus gestos. (Por exemplo, um homem com quem me familiarizei rotineiramente levantava as duas mãos em direção ao sol sempre que saía de um prédio; ele não alegava que isso era para cumprimentar ou honrar o sol, como eu esperava, mas sim que isso trazia boa sorte.)

O Perigoso Uso de Grimórios

O talento mágico é extremamente comum em Vechor - tanto que é uma característica comum da vida lá. Easan acha esses talentos muito aleatórios para serem explorados de forma lucrativa. Os magos, por outro lado, geralmente têm grimórios e educações arcanas, sendo que ambos são fontes de informação altamente úteis para o Rei-Mago. Qualquer mago que entre em Vechor e esteja disposto a realizar uma reunião com Easan pode sair com permissão para praticar magia, se puder convencer Easan de que ele será mais útil como colaborador do que como um grimório e matérias-primas. Se um mago que visitar Vechor puder fingir com sucesso ser um feiticeiro, ele ou ela não terá dificuldade, mas se Easan ou qualquer um de seus súditos souber que um mago entrou em seu domínio, essa pessoa será imediatamente convocada para sua mansão para uma entrevista imposta. Esses infelizes quase nunca mais são vistos.

Parece-me que esses rituais aleatórios e idiossincráticos são um produto da instabilidade de sua terra natal; os vechoritas se esforçam para controlar seu ambiente por um fluxo constante de ritual e propiciação na esperança de influenciar o fluxo aleatório de eventos ao seu redor a seu favor. Apesar do fato de que esses rituais variam muito, eles são reconhecidos e respeitados por outros vechoritas imediatamente; virtualmente qualquer ato excêntrico que não colida com o conforto dos outros passará despercebido por outros vechoritas.

Outro aspecto da crença "religiosa" vechorita que os forasteiros acham bizarro ao extremo é seu hábito de atribuir vontade própria a objetos inanimados; os vechoritas falam com árvores, estradas, edifícios, o sol e a lua e ferramentas da mesma maneira que fariam um com o outro. Eles não conversam com essas coisas, é claro; eles não esperam respostas se abordarem algo incapaz de falar. No entanto, eles acreditam que essas coisas têm sentimentos e percepções e podem ser colocadas em um estado de espírito útil (ou inútil) pela maneira como são abordadas e usadas. Esse animismo tem certas características religiosas e muitas vezes é importante nos rituais mencionados anteriormente; tais rituais podem ser vistos como uma maneira de permanecer em sintonia com o mundo ao seu redor, ou pedir que o mundo esteja em sintonia com eles. Não é exagero dizer que os vechoritas percebem tudo ao seu redor como evidências ou emanações de uma divindade. (É natural perguntar se essa divindade é seu rei; embora a suposição seja natural e provavelmente contenha um elemento de verdade, é difícil obter qualquer resposta útil dos vechoritas sobre esse assunto.)

Essas coisas juntas produziram outro efeito bastante cômico; quando os vechoritas se encontraram pela primeira vez com clérigos missionários do Núcleo e souberam de Ezra e do Legislador, eles perguntaram quando esses deuses apareceriam pessoalmente para se apresentar. Ao ouvir que tal coisa não deveria ocorrer tão cedo, eles prontamente perderam todo o interesse na religião de Ezra e na Fé de Ferro, e nunca mostraram qualquer inclinação para mudar de ideia sobre o assunto. Qualquer deus que não esteja disposto ou seja incapaz de fazer uma aparição pessoal para angariar apoio provavelmente nunca fará incursões na sociedade vechorita.

Arte e Comércio

Muitos dos que se consideram cidadãos de Abdok vivem e trabalham em pequenas fazendas próximas à cidade, que fornecem a maior parte dos alimentos do país e grande parte de suas exportações. (Apenas um dos muitos benefícios desta jornada de exploração foi a chance de me deliciar com abacaxi, manga e banana à minha vontade; esta e outras iguarias tropicais são incrivelmente baratas para os padrões do Núcleo Ocidental e podem ser apreciadas até mesmo pelos mais pobres vechoritas.) Há pouca ou nenhuma indústria em Vechor produzindo bens trabalhados para venda no exterior, embora as indústrias domésticas de cerâmica e têxteis prosperem, em grande parte com a exclusão de produtos estrangeiros. O grande número e variedade de produtos de comércio bruto - alimentos exóticos, madeira e especiarias, para não mencionar o ouro e outros metais preciosos e pedras retiradas de minas no interior - formam o principal ímpeto para o comércio com o continente, e a praça do mercado de Abdok se agita cinco dias da semana com comerciantes do Núcleo e até mesmo além do comércio de culturas essenciais como café e açúcar.

Mesmo com os custos do transporte terrestre para o Núcleo ocidental, o preço da importação de Vechor é confiavelmente menor do que de Sri Raji ou lugares ainda mais exóticos, e os portos de Nova Vaasa são notavelmente enriquecidos pelo comércio que passa por eles de Vechor para pontos a oeste. Os negócios geralmente são conduzidos por escambo e registro, e não por moedas e livros contábeis; Vechoritas têm uma memória estranha para qualquer acordo verbal, e o primeiro comerciante de Nova Vaasa que pensou que poderia tirar proveito de seu contrato verbal para alterar os termos em seu benefício vários meses após o fato ter sido dilacerado por uma multidão enfurecida de vechoritas - uma morte que inspirou uma diligência verdadeiramente notável entre os comerciantes estrangeiros no cumprimento de suas obrigações comerciais para com a população nativa.

História

Os vechoritas quase não têm história escrita, tornando quase impossível qualquer análise detalhada de sua história local. Eles, no entanto, têm uma forte tradição oral, centrada em grande parte na genealogia; virtualmente todos os vechoritas podem descrever sua árvore genealógica em detalhes entorpecentes, remontando à falsa história do domínio. Ao falar de eventos passados, eles geralmente usam referências geracionais para indicar quando algo ocorreu - ou seja, "no ano em que meu tio se casou" ou "na juventude do meu bisavô". Nascimentos, mortes e casamentos - os pontos centrais e mais estáveis de sua cultura - são seus marcos históricos, e outros eventos são geralmente considerados de importância secundária.

É claro que, ao falar com alguém que não sabe quando o "avô" poderia ter vivido, é necessário algum ou-

tro quadro de referência; os vechoritas têm uma série de grandes eventos que delineiam grosseiramente certas eras de seu passado, que anexei no apêndice. (Observe que, a menos que essas datas possam ser correlacionadas a algum evento que ocorra fora do domínio, elas são necessariamente inexatas. Sou muito grato ao Pai Manto das Sombras por compartilhar suas ideias sobre os pontos de tempo mais prováveis para esses eventos.)

Governo

A palavra do rei Easan é a lei de Vechor. Ele raramente faz pronunciamentos de qualquer tipo, além de uma ordem permanente para entregar qualquer mago, grimório ou conhecimento arcano a ele imediatamente, mas qualquer coisa que ele faça é obedecida imediatamente e ao pé da letra. A desobediência ao seu rei parece ser quase literalmente impensável para os vechoritas. Em outros assuntos, sua "prática legal" é literalmente anárquica. Não há "leis" em qualquer sentido comum, e nenhum governo formal. A coesão incomum (de fato, bastante estranha) da sociedade vechorita aparentemente torna supérflua uma estrutura legal formal. Todo vechorita sabe o que é aceitável e o que não é, e como povo eles mostram uma disposição verdadeiramente incomum de manter dentro de suas restrições auto-impostas. Isso pode ser em parte porque a gama de comportamentos tolerados é bastante ampla; dada a sua atitude em relação aos bens pessoais, os crimes contra a propriedade são praticamente impossíveis.

Se um vechorita comete algum solecismo social imperdoável (raro, mas possível), a penalidade é evitar; o culpado não é falado ou reconhecido por ninguém, e geralmente vagueia por terras selvagens para viver como um eremita ou morrer em solidão. Em circunstâncias mais extremas (para lidar com alguém que se acredita ser um assassino, um estuprador ou um ladrão, por exemplo), os vechoritas simplesmente se reúnem em uma multidão e massacram os infelizes, sem as preliminares legais e a preocupação com a justiça ou a falsa acusação que um criminoso estrangeiro poderia esperar. Se alguém descobre que foi acusado por um vechorita de alguma coisa, ele deve se tornar evasivo imediatamente; se o vechorita se importa o suficiente para denunciar a pessoa aos seus vizinhos, ele se importa o suficiente para matar o objeto de sua ira.

Pensamentos Finais

Vechor impressiona minha imaginação como um lugar de constante mudança, com sua dose de mistérios e possibilidades para a Fraternidade. Se pudéssemos entender a natureza por trás das mudanças que estão acontecendo aqui, avançaríamos tremendamente em nosso conhecimento do planar. Agora, acho que entendo um pouco melhor por que o Pai Manto das Sombras está ficando aqui.

Fora isso, Vechor é um lugar estranho e remoto, com forças políticas insignificantes. Embora a ilha tenha uma grande população de pessoas capazes de se curvar, a natureza pacífica da população não é estrategicamente ameaçadora para o Mar Noturno.

Antes de sair, Drakaina disse algo sobre um medo profundo que sentia de nunca mais nos encontrarmos, e seus olhos tristes ficaram lacrimejantes, algo muito incomum para os vechoritas. Tranquilizei-a o máximo que pude e prometi que voltaria a Abdok assim que pudesse. Depois de fazer meu adieux pungente para Drakaina, embarquei no *Explorador Valente* para a Ilha dos Corvos como minha próxima parada.

Distorções da Irrealidade

Único entre os Domínios Centrais, Vechor é um reino no qual a loucura permeia tudo, contorcendo e torcendo o tecido da realidade. Vechoritas justamente culpam a insanidade de seu rei "divino" por essas distorções selvagens da ordem natural. Desconhecido para seus súditos, no entanto, a falta de controle do lorde negro elfo sobre sua mente falha e fragmentada – uma mente subvertida por um espírito diabólico – deixou seu domínio igualmente aberto à influência subversiva de outras mentes insanas dentro de suas fronteiras.

Quando a atenção de Easan é direcionada para outro lugar, as insanidades dos sofredores da Loucura em sua terra assumem o controle sobre seus próprios arredores imediatos, afetando o terreno de Vechor, sua física ou mesmo (no pior dos casos) seus residentes humanos. Tais distorções da realidade geralmente não são controladas ou compreendidas pela pessoa cuja Loucura as cria, e podem até ameaçar sua fonte inconsciente. A magnitude e as consequências dessas mudanças são ditadas não pelo poder pessoal dos aflitos, mas pela gravidade e natureza dos efeitos da Loucura de seus criadores.

Ao contrário das distorções da realidade dos extra planares, as "distorções da irrealidade" geradas pelos insanos não funcionam como domínios de bolso: eles não podem penetrar nas fronteiras de Vechor, nem suprimir o controle de Easan sobre seu território. Easan pode apagar as distorções da irrealidade dos outros como uma ação livre intencional, ou impondo mudanças próprias no local onde a distorção aparece. O Lorde Negro de Vechor não sente automaticamente a presença de uma distorção de irrealidade; na verdade, é sua *falta* de atenção que torna possíveis tais distorções localizadas. Decidir quando sua atenção falha, deixando assim uma distorção da irrealidade tomar conta temporariamente da Terra, é deixado a critério dos Mestres.

Efeitos de Distorções Menores, Moderados e Maiores

Para as vítimas que sofrem de efeitos de Loucura, mas não são Perdidas, os efeitos de suas distorções da irrealidade são relativamente previsíveis. As manifestações sensoriais de tais rugas podem variar amplamente – por exemplo, apagão pode encher a sala com uma névoa impenetrável em vez de escuridão – mas suas consequências práticas devem ser semelhantes às que se seguem. Nos casos abaixo, a fonte da distorção cria esses efeitos inconscientemente, sem saber que ele ou ela está fazendo isso, e os resultados são tratados como extraordinários em vez de mágicos para fins de resistência à magia, detecção, etc.

Apagão: Em vez de ser abalado no início, a vítima da Loucura aciona um efeito de *Escuridão Profunda* de 9 metros de raio com duração de 5d6 rodadas, centrado em si mesmo. A perda de memória não ocorre, e a vítima é considerada totalmente recuperada da Loucura assim que a *Escuridão Profunda* se ergue.

Negação: A vítima da Loucura ganha o benefício do *Santuário* contra a ameaça que provocou um teste de resistência de Loucura, com uma CD de Vontade igual ao teste de resistência falhada. Somente essa ameaça em particular está sujeita ao efeito *Santuário*, que perdura até que a vítima se recupere totalmente da Negação.

Horrorizada: o estado de horror da vítima da Loucura permeia seus arredores imediatos, imbuindo outras experiências horríveis com horror ainda maior. Todos os testes de resistência de Horror posteriores rolados pela vítima, ou por outras pessoas dentro de 9 metros, sofrem uma penalidade de –4 de moral até que ela se recupere totalmente da Loucura.

Desequilibrado: As leis normais de probabilidade quebram na vizinhança da vítima, tornando o resultado das atividades rotineiras menos do que certo. Até que sua mente desestabilizada tenha se recuperado da Loucura, torna-se impossível Escolher 10 ou Escolher 20 dentro a menos de 9 metros do personagem gerador da distorção.

Delírios: Os delírios da vítima começam a se tornar realidade, com resultados semelhantes a uma magia *Metamorfose* ou *Imagem Maior*. Qual delas depende da natureza da ilusão: uma vítima convencida de que tem riqueza infinita pode fazer seixos se assemelharem a moedas, enquanto quem acredita que ela se transforma em um lobisomem voraz ganharia o movimento e ataques naturais ou extraordinários (mas não a aparência ou outros poderes) de um lobisomem quando sua "transformação" atacar. Se uma fonte acha que pode conjurar *Bolas de Fogo*, ela pode fazê-lo, mas as "bolas de fogo" resultantes são ilusões com uma CD de descrença igual à sua falha em Loucura. O intervalo de efeitos das distorções é baseado em ilusão é limitado a 18 metros.

Depressão: A lassidão, o desapego e a melancolia da vítima transbordam, arrastando a passagem subjetiva do tempo para um rastejamento. Cada vez que a vítima falhar em um teste de resistência de Vontade para realizar uma ação, todas as outras criaturas dentro de 18 metros devem passar por um teste de resistência de Fortitude (não Vontade) na mesma CD, ou serão afetadas por uma magia *Lentidão*. As criaturas que sucumbem permanecem lentas até que deixem a distorção da irrealidade, ou até que a vítima da Loucura realize uma ação com sucesso ou se recupere da Depressão.

Alucinações: Conjuradas na realidade pela psique confusa da vítima insana, suas alucinações começam a se manifestar para os outros, não apenas para si mesmo. Aqueles dentro de 18 metros da fonte da distorção experimentam as mesmas visões equivalentes à *Imagem Maior* que ele, incluindo potenciais testes de resistência de Medo e Horror (mas não a penalidade de –2) e a ameaça de dano não letal. Testemunhas que não sejam a vítima podem tentar não acreditar nessas visões, na mesma CD que sua falha em Loucura; o sucesso protege a testemunha de danos, mas não faz nada para acabar com o episódio alucinatório.

Paranoia: Todos os testes de resistência contra Medo feitos dentro de 18 metros da vítima da Loucura sofrem uma penalidade de moral de -5. Além disso, o GR efetivo da vítima é aumentada em +5, para interações com todos os PdMs vechoritas ou monstros nativos. Ambos os efeitos duram até que a vítima se recupere totalmente da Paranoia.

Amnésia: Como a Loucura dos amnésicos afeta apenas sua memória, não sua percepção da realidade, esse efeito de Loucura não gera distorções de irrealidade.

Múltiplas Personalidades: Os vários alter-egos e fragmentos da vítima deixam de compartilhar um corpo com a personalidade central, funcionando como presenças separadas. Quando a personalidade central dá lugar a outra, o corpo da vítima da Loucura entra em estado de coma, e a persona agora dominante aparece no quadrado da vítima. Fragmentos se manifestam em um estado intangível, como se por *Projetar Imagem*, tornando-se tangíveis apenas se necessário para empregar sua única habilidade ou perícia. Alter-egos se manifestam como seres físicos com as estatísticas atuais da vítima, exceto traços raciais (que refletem a raça do alter-ego) e perda de habilidades que são rejeitadas pelo alter-ego.

Qualquer tipo de personalidade permanece manifestada até que outra identidade a substitua, ou até que se canse ou abandone voluntariamente o controle. Se a personalidade central se reafirma, ela se recupera e acorda no verdadeiro corpo da vítima da Loucura. Se outro fragmento ou alter-ego desloca o primeiro, a projeção da nova persona aparece no espaço do corpo catatônico, e o anterior desaparece (muitas vezes com uma observação de despedida ou protesto verbal). Personalidades alternativas não podem deixar a distorção de irrealidade da vítima, desaparecendo se ela se mover mais de 36 metros do corpo real; isso dá à personalidade central um teste de resistência de Vontade imediato para recuperar o domínio, como se a vítima tivesse acordado do sono.

Esquizofrenia: Uma das distorções mais mortais da irrealidade, a distorção de um esquizofrênico impõe o caos interno do sofredor sobre aqueles ao seu redor, inundando-os em confusão e levando-os à violência perturbada. Cada vez que o esquizofrênico falhar em um teste de resistência de Vontade, criaturas dentro de 36 metros devem passar por um teste de resistência de Vontade com a CD do seu teste de Loucura original, ou sofrer os efeitos de uma magia *Confusão*. Esse efeito não tem limite de tempo definido; em vez disso, todos aqueles que sucumbem ficam confusos até alcançarem um resultado de "agir normalmente" ou saírem do raio de 36 metros da distorção. Tornar a vítima da Loucura morta ou inconsciente também encerra o efeito de *Confusão* para todos os alvos.

Pensamentos Suicidas: O desejo de morte da vítima da Loucura transforma a distorção da irrealidade em uma armadilha mortal em potencial, para ele e todos ao seu redor. Jogadas de ataque que atingem alvos dentro do raio de 36 metros da distorção sempre provocam uma ameaça, e efeitos de magia prejudiciais ou ataques especiais são aprimorados como pelo talento de Potencializar Magia. Este efeito dura até que a fonte da distorção se recupere, seja morta ou consiga se matar.

Possibilidade Medonha: Davion, o de Muitas Almas

Normalmente, uma vítima de Loucura com Múltiplas Personalidades manifesta essas personalidades como presenças separadas dentro de uma distorção de irrealidade. Alguns anos atrás, no entanto, um estranho demente entrou em Vechor: um mago humano chamado Davion, que se transformou fisicamente em seus suplentes. Sua distorção era tão poderosa quanto a de qualquer Perdido; em sua chegada, afligiu a aldeia vechorita de Madeira de Espinho com um terrível terremoto, depois a transformou em sincronia com as próprias mudanças de Davion.

Investigando, Easan descobriu que Davion não era um louco normal, mas o produto de um *Desejo* fracassado que havia fundido o azarado mago, de corpo e alma, com seus três comparsas humanos. Intrigado com a forma como a condição deste homem se assemelhava à sua, o Lorde Negro de Vechor deliberadamente perdeu o controle de Madeira de Espinhos para o estranho, deixando Davion (CM humano Mag15) e suas almas fundidas – Augustus (LN humano Mag10), Boromar (CN humano Gue10) e Narana (NM humana Clr16 [Loviatar]) – todos se revezam governando (respectivamente) Madeira de Espinhos, Arcanon, Knoll de Boromar e Pallatia.

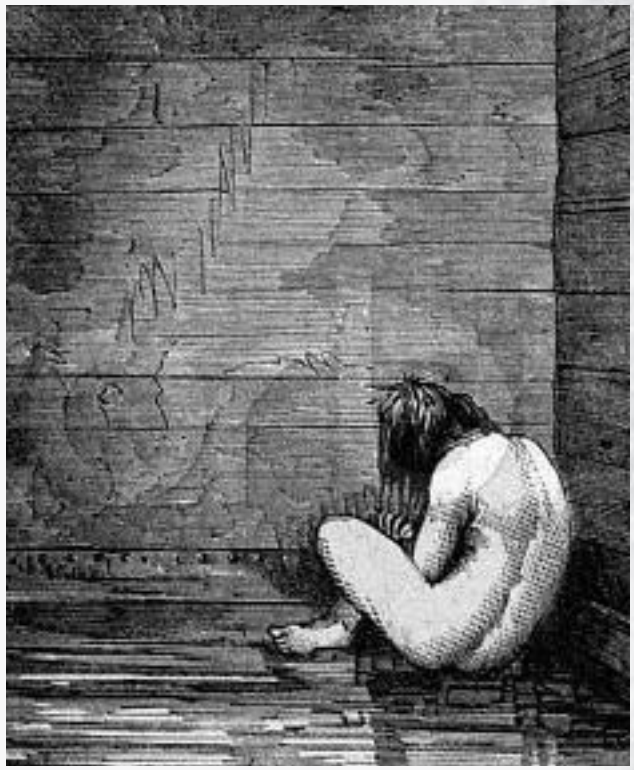
A distorção da irrealidade de Davion abrange oito quilômetros quadrados. Como ele, isso alterna entre identidades muitas vezes ao dia. A população local permanece inconsciente dessas mudanças, pois eles também mudam de sobreviventes traumatizados de terremotos para estudiosos sóbrios e homens de fronteira resistentes para adoradores devotos junto com sua aldeia. Os mercenários fundidos de Davion não sabem que compartilham um corpo; se disserem a verdade, eles esquecem essa informação quando cedem o controle a ele ou um ao outro. Cada um dos mercenários possui suas próprias estatísticas individuais, mas matar um deles ou extraí-los da gestalt por magia apenas os remove da rotação de identidade por 24 horas.

Quanto a Davion, ele está bem ciente de seu estado curioso e o saboreia. Enquanto suas almas permanecerem presas dentro dele, o mago maligno percebe que não pode ser morto a menos que todos os seus três alter-egos também sejam mortos. Caprichoso e louco por poder, ele pode utilizar as habilidades de seus mercenários – a Fascinação de Narana, o Bônus Base de Ataque e talentos de combate de Boromar, as magias de Narana e Augusto, etc. – como se estivessem agindo em seu lugar. Se Davion for morto, seu corpo muda aleatoriamente para um dos outros três; se Augustus, Boromar ou Narana forem mortos, a identidade de Davion assume imediatamente.

Davion tem apenas um espinho irritante em seu lado: que Easan (que o entrevistou várias vezes) possui um poder maior do que ele. Muito desordenado em seu atual estado confuso para elaborar um plano para usurpar o governo de Vechor, o mago de muitas almas pode fazer pouco mais do que *sonhar* em ser o mestre absoluto e temido de um reino – em uma palavra, um Lorde Negro – quando ele perde seu corpo mútuo para o controle de seus mercenários e desliza para o sono latente.

Em algum lugar nas profundezas das Brumas, em um reino governado por sonhos, enquanto Vechor é governado pela loucura, os anseios frustrados de Davion podem muito bem se tornar realidade...

Os Perdidos e as Distorções da Irrealidade



Enquanto as vítimas de formas menos desesperadas de Loucura retêm lógica, senso comum ou força de personalidade suficientes para limitar suas distorções a um ou dois efeitos, aqueles cujas mentes cederam completamente – aqueles que os nativos de Ravenloft chamam de "Perdidos" – não têm essas restrições. As distorções da irrealidade geradas pelos Perdidos são quase tão potentes quanto o próprio controle de Easan sobre a paisagem de Vechor, capaz de induzir mudanças tangíveis e drásticas nos arredores do sofredor. A natureza dessas mudanças depende de quais psicoses, fantasias ou medos assombram o Perdido individual; algumas distorções são quase imperceptíveis, exceto uma discrepância (por exemplo, sua fonte é escoltada por uma pessoa ou criatura que realmente não existe), enquanto outras estão cheias de tanta estranheza quanto um sonho ... ou um pesadelo.

A distorção de um Perdido tem um raio de 72 metros, toma conta imediatamente sempre que as atenções de Easan são direcionadas para outro lugar e deixa de distorcer ativamente a realidade apenas quando o Perdido está inconsciente ou morto. Mesmo assim, quaisquer mudanças físicas (mas não mentais) impostas a objetos ou criaturas pela distorção permanecerão, a menos e até que o poder de Easan como Lorde Negro os restaure ao seu estado anterior. (Muitos dos distúrbios temporários que os vechoritas atribuem à insanidade de seu rei são realmente gerados pelos Perdidos.) Mesmo a população humana nativa do domínio é suscetível a essas mudanças, embora os vechoritas recebam um teste de resistência (Vontade ou Fortitude, conforme aplicável) na CD 15 para resistir a serem mental ou fisicamente alterados. Normalmente, os Perdidos sofrem ataques ou convulsões quando suas distorções induzem uma mudança em seu entorno, impedindo-os de realizar quaisquer ações durante a mesma rodada; isso não é universal, no entanto.

Em termos de metajogo, os Mestres podem usar as distorções de irrealidade dos Perdidos para estabelecer o ambiente, adicionar um elemento adicional de desafio aos cenários ou mudar o clima da loucura inerente de Vechor de seu caos habitual para algo específico: medo, desespero, frustração, etc. Uma aventura também pode se concentrar em identificar a fonte de uma distorção prejudicial e confinar, curar ou eliminar essa fonte. Ao contrário da Loucura - vítimas que ainda mantêm um vestígio de normalidade, alguns Perdidos desenvolvem um controle voluntário sobre os efeitos de suas distorções – para eles, é natural que sua raiva ou desejo desencadeie uma resposta do mundo – então um Perdido fugitivo pode desenvolver poderes únicos que ajudam a fonte de distorções a se esconder ou lutar contra os perseguidores.

Como a própria Vechor, as distorções de irrealidade dos Perdidos constituem uma licença para a imaginação do Mestre correr solta, limitada apenas pela necessidade de desafios dos PJs e pela necessidade de diversão dos jogadores.

Distorções da Irrealidade e Recuperação

Como uma vítima de Loucura que gera uma ruga de irrealidade está constantemente exposta à prova de que suas insanidades são "reais", todos os testes de recuperação feitos dentro de uma distorção sofrem uma penalidade de –3 de circunstância. Caso várias vítimas da Loucura sejam confinadas de próximas, de modo que suas distorções de irrealidade se sobreponham, essas penalidades se acumulam. Não surpreendentemente, qualquer tentativa de estabelecer um sanatório bem-sucedido em Vechor está condenada ao fracasso: distorções sobrepostas tornariam as curas impossíveis.

Dicas de Mestre: Vechor e as Técnicas do Terror

À primeira vista, Vechor parece um lugar duvidoso para enviar seus jogadores, por causa da estranheza geral deste domínio. Além de ver os experimentos grotescos de Easan, pode ser complicado manter uma atmosfera horrível ou gótica em uma terra tão bizarra e em constante mudança. Aqui estão algumas recomendações para ajudar os Mestres.

Tente imaginar este lugar enquanto *Alice no País das Maravilhas* encontra Stephen King em uma viagem de ácido ruim: sim, as borboletas amarelas brilhantes sempre voando acima de sua cabeça são estranhas, mas pode rapidamente se tornar assustador quando você descobre que seu toque é venenoso! Os Mestres devem descrever a estranheza de Vechor como potencialmente perigosa, não apenas anormal, e assim transformar sua natureza bizarra em um trunfo para criar suspense, em vez de um passivo. Em um reino onde nem sempre se pode confiar que o próprio chão sob os pés fique parado, até mesmo atividades rotineiras, como atravessar a cidade, podem se tornar um exercício de tensão e incerteza.

A maneira como vechoritas reagem à estranheza de seu reino com um encolher de ombros indiferente também pode melhorar a atmosfera de isolamento, fazendo com que PJs estrangeiros se sintam alienados e inseguros. Perceber que vechoritas realmente se forçam a ser felizes e contentes, para que seu "deus benevolente" não apareça e tente melhorar suas vidas, pode ser uma percepção perturbadora para os jogadores. Nem os Mestres devem esquecer que o desapego habitual dos nativos pode mudar abruptamente para a insanidade ou para a violência feia da multidão, com pouca provocação. Amarrar o bode expiatório conveniente mais próximo pode ser muito catártico!

Vechor é um lugar onde você pode retratar a atmosfera perturbadora com um pincel, não apenas uma caneta de ponta fina. Muito parecido com as ideias do *RLDMG* sobre como as áreas de ressonância etérea podem aparecer do Éter, em Vechor, a paisagem pode ser interpretada como ambiente de maneiras que pareceriam grosseiramente pesadas, em qualquer outro lugar. Isso pode, potencialmente, ser muito divertido para os Mestres descreverem, e os PJs podem muito bem ver os efeitos de suas realizações espelhados no ambiente físico: se eles tiverem sucesso em uma aventura para apaziguar o mau humor de Easan, por exemplo, a paisagem pode de repente mudar de terreno baldio estéril para arco-íris e coelhos fofos. (Além dos limites? Extremamente... exceto Vechor.)

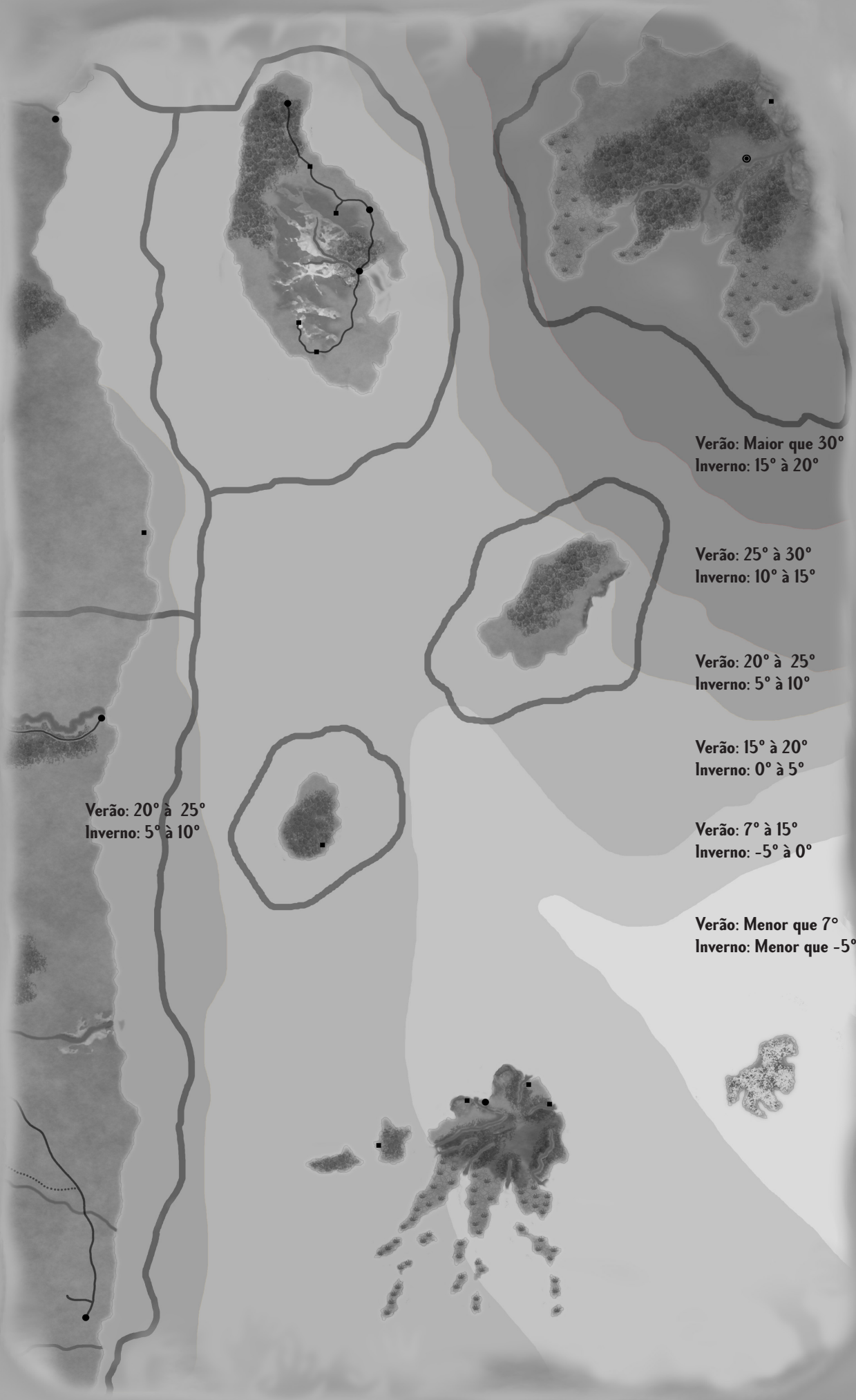
Em uma nota mais sofisticada, Vechor também é um lugar para explorar as ramificações da insanidade, de maneiras que filmes de suspense como *A Cela* (2000) e romances sérios como *The Eden Express* fizeram. Em larga escala, o estado mental errático e fragmentado de Easan predomina dentro do domínio; usando "rugas de irrealidade", outras formas de Loucura também podem ser exploradas. Em Vechor, a insanidade não pode simplesmente ser trancada e esquecida: mesmo quando a terra parece estável o suficiente, está sempre fervendo sob a superfície. As apostas são altas ao lidar com tais ameaças, porque muitos espectadores podem ser arrastados pela tempestade das fantasias selvagens de um louco.

Uma maneira de mostrar o medo de Vechor é se os PJs estiverem perseguindo um assassino em série louco (ou qualquer vilão perturbado de sua campanha), que recentemente escapou para Vechor. Lá, o assassino ficará à vontade com toda a loucura, mas os PJs estão em desvantagem, pois o ambiente se torna mais estranho a cada passo. Essa atmosfera sobrenatural pode aumentar a tensão no jogo subsequente de gato e rato, onde a própria Terra pode transformar o caçador em caçado. Os sustos aumentarão se Easan souber da caçada e tentar "apimentá-la" para seu próprio entretenimento - todos os vestígios da presa são repentinamente apagados ou mudam de direção, paredes aparecem no caminho dos PJs, etc - ou se a própria Loucura do assassino gera uma distorção de irrealidade que ajuda na fuga do vilão.

Por fim, a Vechor pode servir como uma válvula de liberação potencial para aqueles dias em que os jogadores simplesmente não levam o jogo a sério. Mesmo para os melhores Mestres, sempre há momentos em que ninguém pode ficar no personagem, e os jogadores simplesmente não conseguem resistir a jogar citações de filmes ou trocadilhos ruins na mesa de jogo. Enviar seus PJs em uma incursão rápida em Vechor fornece um caminho útil para eles tirarem os comentários inteligentes e anacronismos de seus sistemas, sem interromper o curso mais amplo (e sério) de uma campanha.

Interlúdio I: Gráfico Térmico

Eles correram pelas ruas da cidade portuária,
Eles espiaram dos cais dos navios atracados;
A névoa fria do mar que descia esbranquiçada
Nunca foi tão fria ou branca quanto eles.
— A Greyport Legend, Bret Harte (1919)


Verão: Maior que 30°
Inverno: 15° à 20°
Verão: 25° à 30°
Inverno: 10° à 15°
Verão: 20° à 25°
Inverno: 5° à 10°
Verão: 15° à 20°
Inverno: 0° à 5°
Verão: 7° à 15°
Inverno: -5° à 0°
Verão: Menor que 7°
Inverno: Menor que -5°
Verão: 20° à 25°
Inverno: 5° à 10°

"As neblinas do Mar Noturno estão sempre presentes. Você sabe por quê? É um sinal de que o grande vazio não está longe. Navegue muito longe da costa e você cairá no fim do mundo e cairá no grande vazio do nada além."

- Crença comum em torno de Arbora

Por Viktor Hazan, início de agosto de 760

Saindo de Liffe para a L'ile de la Tempete, não percebi que iria ficar muito mais frio à medida que o *Pelicano Negro* se dirigia para sul. Eu certamente deveria ter trazido mais algumas camadas de lã mordentiana para esta viagem. Pelo que li sobre a L'ile de la Tempete, não haverá alfaiates naquele lugar árido.

Embora importantes preocupações climáticas locais sejam abordadas em cada seção deste relatório, aqui está uma pequena orientação para os irmãos conscientes do clima. Dependendo de onde você pretende navegar, poderá precisar de roupas para climas quentes, amenos ou muito frios. Traga proteção contra garoa e ventos quase constantes e contra moscas e mosquitos em áreas mais úmidas.

É curioso que, apesar da distância modesta e da falta de massas de terra intervenientes entre Vechor e Todstein, as suas temperaturas sejam tão diferentes. Vechor e seus arredores são quentes a ponto de serem tropicais, enquanto Todstein permanece congelada quase o ano todo. O clima torna-se temperado à medida que nos afastamos desses dois extremos.

Com base nos recursos do departamento de cartografia da Universidade de Liffe, compilei um mapa das temperaturas médias Mar Noturno, codificado por cores da seguinte forma:

Tabela 1: Temperaturas Médias (°C)

Zona de cores	Verão	Inverno
	Maior que 30°	15° à 20°
	25° à 30°	10° à 15°
	20° à 25°	5° à 10°
	15° à 20°	0° à 5°
	7° à 15°	-5° à 0°
	Menor que 7°	Menor que -5°

Classificação de Magia do Mar Noturno

Para campanhas que utilizam esta "regra opcional", a CM de Liffe é 3 (com bolsões dispersos de 4 ou maior). Vechor flutua descontroladamente, em toda a faixa de 0 a 6. L'ile de la Tempete tem CM 3, Ilha dos Corvos 5, Ilha de Graben 2, Todstein 5 (com picos ocasionais de 6) e a superfície do mar como um todo tem CM 3. Debaixo d'água, o CM padrão do Mar Noturno também é 3.

A temperatura da água em si é majoritariamente fria, sendo cerca de 10° na zona amarela durante todo o ano, subindo até 20° perto da costa de Vechor. Nas zonas verde e azul perto da Ilha de Graben ou Todstein, as temperaturas da água do mar caem frequentemente abaixo do ponto de congelamento durante invernos prolongados. Um antigo grabenita chegou a afirmar que, décadas atrás, num inverno excepcionalmente rigoroso, Todstein e a Ilha de Graben ficaram ligadas por uma ponte de gelo, mas não fui capaz de confirmar isso em nenhum outro lugar.

O vento é forte e violento no Mar Noturno, provavelmente devido à colisão entre o ar quente e o frio no "cinturão" temperado entre Vechor e Todstein. A única exceção é no interior de Liffe e Vechor, ou em alguns outros lugares onde colinas ou florestas densas retardam o vento. As rajadas constantes, combinadas com a elevada humidade marítima, fazem com que as temperaturas pareçam muitas vezes ainda mais baixas em tempo frio, mas ligeiramente mais confortáveis em climas quentes.

O céu está permanentemente envolto por nuvens cinzentas e contínuas, o que não ajuda o humor dos viajantes estrangeiros neste mar sombrio. Exceto no coração de Liffe e Vechor, ou muito perto do continente, não vi nenhum pedaço de céu azul, muito menos sol. O capitão Howe confirmou a realidade do cenário sombrio, dizendo que não tinha visto o sol surgir nem uma vez nestas águas. Essas condições perpetuamente nubladas forçam os marinheiros a navegar por meio de instrumentos magnéticos ou a seguir rotas bem conhecidas por hábito e intuição.

Tempestades impressionantes formam-se rápida e regularmente sobre o mar; nuvens negras iluminam-se com relâmpagos violentos e grandes trovões ressoam no alto. A maioria dos capitães tenta contornar essas tempestades, mas nem sempre é possível. Durante as mais terríveis tempestades, chuvas torrenciais caem como se as ondas turbulentas tivessem se virado.

Navegando no Mar Noturno

Adaptado do Suplemento Stormwrack

Devido à cobertura permanente de nuvens e ao alcance de visão limitado, navegar no Mar Noturno é perigoso. É muito fácil sair do curso. As estrelas nunca são visíveis, portanto os métodos convencionais de orientação, como os sextantes, são inúteis. Na verdade, navios errantes foram encontrados à deriva, com a tripulação morta de sede ou de fome: uma perspectiva assustadora, dado o tamanho modesto do mar.

Marinheiros no Mar Noturno que se aventuram fora da vista dos pontos de referência têm que ser bem sucedidos em um teste de Conhecimento (geografia) CD 15 todos os dias, ou sair do curso. Um capitão de navio típico tem 6 ou mais graduações em Conhecimento (geografia).

Sair do curso neste mar geralmente significa demorar mais para chegar ao destino. O tempo de viagem é aumentado em um dia para cada diferença de dois pontos entre o resultado do teste e a CD. Assim, um resultado de teste contra uma CD 15 significa dois dias extras de navegação para chegar ao destino.

Se um teste de Conhecimento (geografia) falhar por 7 ou mais pontos, a embarcação está totalmente perdida e, de fato, vagou pelas Brumas. A eventual hora e local de saída do navio – que mar? qual domínio? uma masmorra? – é a escolha do Mestre.

Mesmo que um navio já esteja fora de rota, o CD 15 deve ser testado todos os dias, potencialmente estendendo ainda mais o atraso antes de chegar ao destino. Durante esses períodos estressantes de peregrinação, as únicas coisas visíveis são o vasto e escuro mar e o céu nublado.

Os seguintes modificadores se aplicam à CD do teste de perícia do navegador, no *primeiro dia* no mar:

Ponto de partida bem conhecido:	+0	Ponto de chegada muito familiar:	+0
Ponto de partida incerto:	+3	Ponto de chegada visto algumas vezes:	+3
Ponto de partida estimado em:	+5	Ponto de chegada visto uma vez:	+5
Ponto de partida desconhecido:	+9	Ponto de chegada nunca visto:	+9

Os seguintes modificadores se aplicam a CD do teste *todos os dias no mar, incluindo o primeiro*:

Acesso a um mapa confiável:	-5
Uso eficaz de uma bússola magnética:	-5
Tempestade ou nevoeiro denso durante mais de metade do dia:	+10
Para cada dia anterior passado fora do curso, cumulativo:	+1

Tempestades: Tempestades fortes (ver *Stormwrack* p. 23) são extremamente comuns no Mar Noturno, e os graus de tempestade "severa" e "vendaval" também são abundantes. Sob fortes tempestades e outras condições severas, a velocidade de todas as embarcações é dividida pela metade, e ainda mais durante fortes tempestades ou vendavais.

Mesmo quando não está chovendo, uma leve névoa salina geralmente preenche o ar. Perto de Vechor, isso deixa o viajante desconfortável e com coceira, enquanto no sul pode esfriar a carne desprotegida até os ossos. Durante o inverno, essa umidade logo congela e se acumula nas superfícies expostas do navio, tornando o convés e os mastros perigosamente escorregadios e cobrindo o cordame com gelo pesado. Isso torna a embarcação muito mais lenta e difícil de manobrar. Para encerrar este miserável relatório meteorológico, Howe me disse que tempestades de granizo repentinas e cruéis também atingem o mar, seja qual for a estação.

De especial importância para praticantes arcanos como nós são os estranhos intervalos de "magia morta" que atingem esta região. Nesses dias, nenhuma magia ou item arcano, por mais potente ou fraco que seja, funcionará: as forças sobrenaturais sobre as quais a magia secular se baseia simplesmente se recusam a se manifestar. Eles são relatados principalmente no sul, além da L'ile de la Tempete, mas arcanistas viajantes no Estreito de Liffe ocasionalmente também se encontraram com eles.

Não experimentei diretamente esse fenômeno durante minhas viagens – uma experiência que não posso me arrepender de ter perdido – mas tomei conhecimento de tais ocorrências através dos estudantes arcanos universitários em Armeikos. Um dos meus alunos mais promissores (para quem escrevi uma carta introdutória aos nossos irmãos em Darkon) compilou sua tese sobre as ocorrências históricas registradas daqueles dias de "magia morta" ao longo da última década. A sua conclusão é que ou são verdadeiramente aleatórios, ou aderem a algum ciclo milenar demasiado longo para ser deduzido com poucos anos de estudo na existência deste mar.

Justo motivo para cautela por parte dos arcanistas! Estremeço ao imaginar o destino de qualquer conjurador que possa manter um demônio poderoso cativo em um círculo de proteção, em um dia assim...

Ondas enormes e repentinas podem representar grave perigo para os marinheiros. Tempestades, tremores ou outras causas naturais (ou não naturais) podem agitar uma superfície inativa e transformá-la em uma confusão agitada, com ondas de até 18 metros de altura que não são inéditas. Howe diz que certa vez os grabenitas relataram uma onda de mais de trinta metros de altura que se chocou contra seus penhascos! Enfrentando tais gigantes líquidos, até mesmo marinheiros de confiança como o capitão do *Pelicano Negro* não podem fazer nada além de rezar pela misericórdia de Ezra.

O braço temperado situado a sudoeste da L'ile de la Tempete (em amarelo no mapa) é verdadeiramente infame. Preso entre climas frios e quentes, a mistura de ar aqui gera a pior das tempestades que afligem o Mar Noturno com chuva, vento e ondas. Este clima errático, juntamente com os recifes de Selbstmorde próximos, rumores de monstros aquáticos e o estranho iceberg vindo do sul, fazem com que os marinheiros evitem a área, mantendo um curso bem a leste da L'ile de la Tempete.

Os principais perigos no sul são os enormes pedaços de gelo flutuantes que às vezes se deslocam para o norte até a Ilha dos Corvos. Os icebergs são mais abundantes perto de Todstein, mas geralmente se espalham para o oeste, até o alcance da luneta da Ilha de Graben, a cada primavera. Howe me lembra que apenas cerca de um décimo de um iceberg se projeta da água. Juntamente com as inúmeras outras ameaças desta região, os icebergs fazem do sul do Mar Noturno o local mais perigoso para navegar no mundo conhecido.

Caminhos das Brumas do Mar Noturno

O *Cenário de Campanha de Ravenloft* revela que dois Caminhos das Brumas bem documentados ligam o Mar Noturno a outros cantos da Terra das Brumas:

O Ardil do Chacal: Centro-Leste do Mar Noturno (cerca de 24 quilômetros a sudoeste da L'ile de la Tempete, em uma área onde os ventos quentes e frios se chocam) – Oeste de Har'Akir (confiabilidade moderada, sentido único). Entrar neste Caminho das Brumas é uma desgraça para a maioria dos navios, pois deixa o navio encalhado em uma duna de areia no deserto akiri. Restos estranhos, mumificados, semelhantes a peixes, foram encontrados projetando-se da areia no término deste Caminho das Brumas; tais descobertas implicam que ele também pode funcionar debaixo d'água, embora não se saiba se deposita viajantes submarinos sobre as areias ou abaixo delas.

Despertar de Loa: Noroeste do Mar Noturno (a uma curta distância a nordeste de Fontes de Nevuchar) – Norte de Souragne (confiabilidade moderada, sentido duplo). Este Caminho das Brumas conecta dois corpos de água salgada, portanto pode ser atravessado por navios e criaturas marinhas com relativa segurança.

Seis outros Caminhos das Brumas pouco conhecidos são discutidos neste relatório: **A Estrada dos Perdidos**, **O Sono da Razão** e **O Caminho do Sonâmbulo** em Vechor; o **Chamado da Garra** e o **Navio do Terror**, discutido na seção de Nebligtode, e O **Feixe do Farol** em L'ile de la Tempete.

Dias de Vazio Mágico

No mundo nativo do Lorde Negro Meredoth, os magos temem o único dia do ano em que a magia deixa de funcionar. Quando seu domínio de Nebligtode foi criado, períodos semelhantes de "magia morta" também foram incorporados a ele; no entanto, esses dias não estão fixados no calendário. À medida que os dias de supressão de magia chegam sem aviso, Meredoth e outros arcanistas não têm chance de se preparar para o evento. Muitos dos trabalhos em andamento do próprio necromante foram arruinados.

Deve-se notar que os dias de "Vazio Mágico" de Nebligtode apenas atrapalham os conjuradores *arcanos*. Tanto a magia divina quanto as habilidades similares à magia dos monstros funcionam normalmente. Para magias arcanas ou itens que reproduzem efeitos arcanos, estes efeitos desaparecem como se fossem interrompidos durante a conjuração.

Às vezes, anos se passam entre dias mágicos e mortos; outras vezes, ocorrem três ou quatro vezes por ano. Além dos danos causados a seus projetos arcanos, Meredoth detesta esse dia porque ele fica vulnerável sem suas magias. Se os estudiosos conseguissem calcular o próximo Dia do Vazio Mágico, o Lorde Negro de Nebligtode poderia estar em sérios apuros.

Para piorar a situação, esses divisores de casco gelados são praticamente invisíveis, quando encobertos por uma tempestade ou neblina marítima. O vapor denso pode reduzir a visibilidade para apenas 15 metros! Matthew, o primeiro imediato do Pelicano, diz que capitães experientes não param os seus navios no nevoeiro, apesar do perigo dos icebergs, porque perigos sobrenaturais espreitam nas suas profundezas, que são ainda mais mortais. Em vez de lançar âncora, eles vão pedir lanternas, impor silêncio no convés e reduzir a velocidade do navio pela metade, enquanto dois vigias são postados na proa para vigiar os perigos, amarrados à amurada por segurança. Os icebergs, segundo me disseram, são a menor das ameaças que eles observam.

Os marinheiros geralmente descrevem os nevoeiros do Mar Noturno em termos desconfiados e impressionados, semelhantes a como os marinheiros falam das Brumas. Desviar-se do curso em mares cobertos por nevoeiro é uma perspectiva aterrorizante para tais homens: aqueles que se perderam assim e emergiram intactos, contam ouvir sinos tocando ao longe, vozes sombrias de entes queridos, ou gritos doloridos e temerosos vindos de dentro da névoa, ou de vislumbrar luzes que nenhuma outra alma a bordo consegue ver.

Existem (é claro) muitas lendas locais sobre monstros marinhos horríveis e homens-peixe diabólicos. Algumas dessas histórias podem ser relatos inflacionados de criaturas marinhas genuínas, como a de um bando de orcas vorazes devoradoras de homens; enxames de tentáculos; baleias mortas-vivas negras como breu atacando; ou um enorme kraken demoníaco, com a circunferência de seus braços igual à de um galeão. Outros parecem alegorias para os perigos naturais mortais destas águas, como enxames selvagens de criaturas vaporosas que enlouquecem as tripulações antes de matá-las (uma metáfora clara para os temidos nevoeiros); um feroz demônio do vento cujos gritos uivantes também tiram a sanidade dos homens (a encarnação das tempestades, certamente!); ou sereias sedutoras com beijos de gelar o sangue (uma parábola romântica para os letais, mas muitas vezes belos icebergs).

Circulam histórias ainda mais estranhas, como lendas de elfos que respiram na água (!) escoltados através das profundezas por polvos semelhantes a fantasmas, ou trens de jangadas amarradas por cordas encontradas à deriva: vazias, respingadas de sangue e arranhadas por garras. A razão diz que isso só pode ser pura fantasia, mas mesmo assim os contos são evocativos. Certa manhã, ao observar um dos monólitos gelados flutuando lentamente perto do *Pelicano*, não pude deixar de tremer, pois as histórias da tripulação me deixaram imaginando que tipo de horror viscoso poderia agarrar-se à barriga do iceberg, cavalgando-o em direção à costa.

Por último, os enterros no mar não devem ser negligenciados como fonte de potencial lenda. Muitas histórias falam de marinheiros que voltam depois de um en-

terro no mar fracassado ou desconsiderado. Na verdade, um relato que ouvi em Armeikos falava de *frotas* inteiras de navios encharcados com tripulações de cadáveres cambaleantes – mais mortos do que alguma vez navegaram nestas águas recém-criadas, e muito menos *afogados* nelas! – subindo do fundo do mar, para ir e voltar no Canal Nevuchar. (O fato do velho lobo do mar haver relatado esta história que descreveu como um 'bloqueio' me inclina a considerar esta história em particular pelo seu valor nominal, dado como nós, Irmãos, sabemos que as fronteiras terrestres do Grande Rei estão protegidas.)

Por mais fantásticas que pareçam, não creio que *todas* as outras histórias devam ser descartadas como boatos. Este mar é imenso e as suas profundezas podem ser insondáveis, pelo que sabemos. No abismo mais profundo, monstros cegos e famintos, ainda maiores do que a imaginação dos marinheiros, podem rastejar pelo fundo lamacento do mar...

Nosso biólogo quase histérico não havia exagerado nem um pouco a falta de naturalidade da visão. No espaço de poucas horas, focas, golfinhos, tubarões, pequenas baleias e até duas baleias imensas, como nunca tínhamos visto, nadaram indiferentemente para a baía rasa e atiraram-se sobre a mancha de gosma ondulante que cobriu a praia. A substância pálida e esbranquiçada agarraria as infelizes criaturas e começaria a arrancar-lhes até os ossos, e a dor lancinante despertaria a presa tarde demais do estupor que foi sua ruína.

Talvez pior ainda, com água até a cintura, testemunhando o espetáculo ou presidindo-o, havia Kuo-toas: alguns vindo, alguns indo, alguns parados como se estivessem enfeitiçados, outros cantando (se é que se pode chamar assim), como se fosse Por fim, o alferes Campbell ponderou em voz alta se um tiro de rifle seria adequado, mas dado o número de horríveis híbridos, economizar a munição parecia o caminho mais sensato.

Remamos silenciosamente de volta ao abrigo do afloramento rochoso e depois começamos a remar para salvar nossas vidas, desesperados pela segurança imaginária de nosso navio. Chegando lá, imploramos ao capitão Gladstone que levantasse âncora e retornasse para o leste, em direção ao sinistro banco de nevoeiro, colocando com toda pressa a ilha – que desde então aprendi se chama "Todstein" – bem atrás de nós.

- De Bristol um mordentiano: A História de um Estrangeiro, autobiografia de James Duegon

Animais Locais e Horrores Nativos na Superfície do Mar (qualquer domínio)

Vida Selvagem
ND 1/4 — Albatroz[Sto];
ND 1/3 — Cobra marinha[Sto]; Foca[Sto], Fro; Arraia[Sto];
ND 1/2 — Barracuda[Sto, QTR?]; Enguia[Sto]; Água-viva, gigante[QTR?]; Golfinho[MM1];
ND 1 — Arraia manta[MM1]; Polvo[MM1]; Leão marinho[Sto]; Tubarão[MM1]; Lula[MM1];
ND 3 — Enguia atroz[Sto];
ND 4 — Barracuda atroz[Sto, QTR?]; Botos[MM1] (estatísticas de golfinhos);
ND 5 — Água-viva, enxame[Sto]; Baleia, orca[MM1];
ND 6 — Baleia, azul[MM1];
ND 7 — Baleia, cachalote[MM1];
ND 8 — Polvo, gigante[MM1];
ND 9 — Tubarão atroz[MM1]; Lula gigante[MM1];

Monstros
ND 1/4 — Pulgas da loucura[RLMC 111] (alguns portos ficam infestados periodicamente);
ND 1 — Limo aquático sanguinário[FiF]; Ixitxachitl[MM2];
ND 2 — Anguiliano[Sto]; Medonho da água (vardigg)[CAr]; Sahuagin[MM1]; Zumbi do mar[QTR?, DoD]; Flagelo dos navios[FoSNS];
ND 3 — Ixitxachitl vampírico[MM2]; Licantropo, Homem-arraia[DoD]; Lobo marinho[Sto]; Cria vampírica marinha[QTR?];
ND 4 — Arraia sombria[Sto]; Enxame elemental da água[PIH]; Licantropo, Homem-tubarão[FRMoF, QtR?]; Ryo[DoD]; Leão marinho (besta mágica)[MM1]; Selkie assombrado[VRFSM];
ND 5 — Sirine[MM2];
ND 6 — Limo aquático fétido[FiF]; Magro de gelo[Fro]; Náufrago faceiro[DoD]; Sirine, assombrada[QTR?];
ND 8 — Engolido pelas águas[MM3]; Massacre (turba de flagelo dos navios)[FoSNS]; Fogo-fátuo do mar[RLMC111];
ND 9 — Amniota sanguíneo[LiM]; Vozes das profundezas[Sto]; Golem de gelo[Fro]; Alga pescadora[FiF]; Desalmado[QTR?];
ND 10 — Cavalo das águas[FiF]; Langoir[QTR?];
ND 12 — Kraken[MM1]; Enxame, zumbi do mar[QTR?, DoD];
ND 16 — Vestígio de sonho[LiM];
ND 17 — Monólito elemental, água[CAr];
ND 23 — Horror de Meredoth[QTR?];
ND Variável — Elemental da água[MM1]; Elemental, corrompido (novo monstro proposto por JWM); Elemental da tempestade MM3; Criatura abissal[MM1 p 49]; Fantasma[MM1]; Besta de gelo[Fro]; Cria do oceano[DoD]; Vampiro do Mar[QTR?]; Lorde zumbi do mar[QTR?].

Relatório Três: L'ile de la Tempete

Por Viktor Hazan, 11 de agosto de 760

Depois de uma noite bastante tranquila de navegação, estava terminando o café da manhã quando fui chamado à ponte do *Pelicano Negro* por Paulo, um jovem tripulante. Ele foi enviado pelo capitão Howe para me informar que nosso navio chegaria em breve à nossa próxima ilha de destino. Peguei minha mochila de viagem e subi ao convés. O vento estava forte e o ar úmido e surpreendentemente frio me atingiu com força. Apertei meu casaco. Agosto é muito mais frio aqui do que em Souragne!

O adolescente estava acenando por cima da grade, como se me orientasse a olhar. Mas já vi a ilha rochosa e o seu famigerado farol. Era de manhã cedo, então nenhum feixe de luz alcançava a escuridão, mas avistei algo na sala de vigia da pequena torre que tremeluzia, com a regularidade de um relógio.

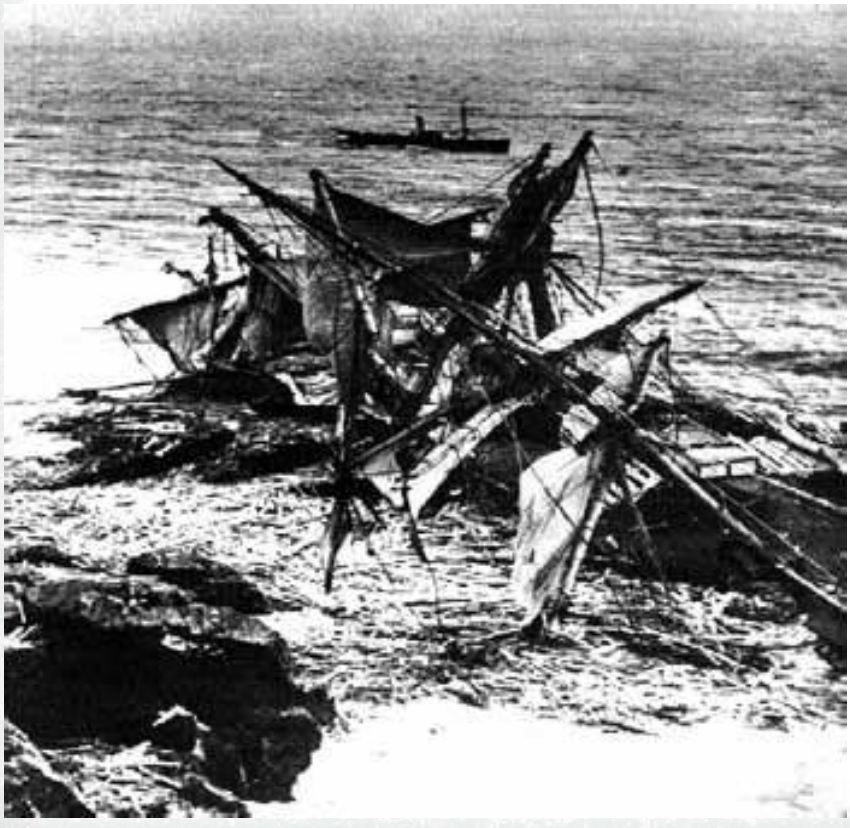
Então, esta era a infame L'ile de la Tempete. À primeira vista, parecia remota e árida, talvez demasiada monótona e silenciosa para corresponder à sua notoriedade.

Depois do farol, a próxima coisa que notei ao nos aproximarmos foram os destroços e outras embarcações que cercavam a ilha. Havia dezenas deles à vista, e isso, apenas deste lado da ilha. Em alguns pontos, as águas costeiras lembravam uma pequena floresta, com mastros salientes e fragmentos de cascos partidos. É uma visão estranha!

Tive pouco tempo para examinar esta paisagem deslumbrante de destruição marítima, pois nosso navio balançou de repente, como se um enorme monstro marinho estivesse brincando com ele por baixo do casco. Eu sabia que nosso capitão era um dos melhores – justamente por isso contratei Howe para me trazer até aqui – mas ainda assim me sentia desconfortável ao ver nosso barco se aproximando da ilha, diante de tantas provas de suas correntes imprevisíveis. Um tripulante quase foi jogado ao mar quando o barco balançou inesperadamente embaixo de nós.

Uma névoa repentina começou a surgir da água, dificultando a visão. É claro que eu sabia que minhas magias poderiam me tirar de problemas caso fosse necessário; ainda assim, fiquei profundamente aliviado quando o barco chegou em segurança às praias rochosas do sul, onde a água parecia estranhamente mais calma do que mais longe.

Ao desembarcar do bote do navio, pisei com minha mochila de andarilho em rochas escorregadias e semi-submersas na beira da costa. O trecho não era muito largo, mas quase perdi o equilíbrio algumas vezes nas pedras escorregadias, evitando por pouco um mergulho na água. Se eu tivesse caído, a força das ondas que batiam implacavelmente na costa provavelmente teria tirado o fôlego dos meus pulmões. Mas, escolhendo cuidadosamente os meus passos, cheguei em segurança à praia: uma extensão estreita e quase indefinida de seixos, interrompida apenas por algumas tábuas encharcadas de terrenos abandonados. Acenei ao capitão Howe para sinalizar a minha chegada em segurança, depois observei o *Pelicano Negro* recuperar a sua aparência sombria e retirar-se para uma distância segura.



A ilha tem mais ou menos formato de rim e tem cerca de 16 quilômetros de comprimento máximo. A maior parte é cercada por falésias e baixios rochosos, exceto a praia do seixo calhau ao sul, onde desembarquei. O gradiente sobe suavemente conforme você viaja de lá em direção ao farol. Numa estimativa aproximada, a elevação aumenta cerca de 2 metros por quilômetro; as falésias que emolduram a praia no extremo sul elevam-se cerca de três metros acima da linha da maré alta, enquanto o farol tem vista para um precipício de trinta metros.

Resumo de L'île de la Tempete

Localização Atual: Ilha no Mar Noturno, localizada a cerca de 80 quilômetros a nordeste da cidade de Egertus. Antes de 750 CB, a L'ile de la Tempete se comportava como um pequeno domínio, aparecendo periodicamente nos vários mares da Terra das Brumas.

Tamanho e Alcance: A ilha em si tem formato de rim e tem cerca de 16 quilômetros de comprimento. O domínio também se estende por cerca de três a cinco quilômetros da costa da ilha.

Ecologia: Completa (ilha rochosa temperada)

Lorde Negro: Capitão Alain Monette

Ano de Formação: 7677; juntou-se ao Mar Noturno, 750

Nível Cultural: A maior parte é Selvagem (0), mas a área do Farol é Cavalaria (8) e o antigo NC dos vários naufrágios varia amplamente

População: 1 (ou talvez alguns marinheiros naufragados às vezes)

Principais Assentamentos: Nenhum

Howe circulou a ilha a meu pedido e não vi nenhum sinal de cachoeiras ou fendas cortadas por riachos nos penhascos. A menos que haja uma fonte escondida no interior, não pode haver outra fonte de água potável nesta ilha além da chuva. A maior parte da superfície é formada por rocha nua, com líquenes laranja ou rosa dando a grandes pedaços uma aparência manchada e doentia. As pedras devem ter alto teor de ferro, sendo de uma rica cor vermelho-laranja.

Se não fosse o vento e a falta de água, esta ilha poderia ser um local adequado para estudo isolado ou contemplação tranquila... se o tédio inevitável puder ser evitado, claro. Eu me pergunto se uma presença mais duradoura do que um farol solitário já existiu, ou poderia um dia se estabelecer nesta L'ile de la Tempete?

Eu tinha notado muitas cavernas nessas falésias à medida que o sombrio se aproximava delas, sem dúvida escavadas lentamente pela ação das ondas nas rochas friáveis. Suspeito que existam dezenas dessas cavernas por toda a ilha. A maioria das entradas fica ao nível da maré e é fácil de localizar; Também detectei pelo menos duas entradas de cavernas escondidas debaixo d'água.

Embora todas as cavernas prometam descobertas emocionantes para os espeleólogos, só tive tempo de visitar quatro delas. Duas revelaram-se bastante rasas, mas os outras tinham, cada uma, mais de trinta metros de profundidade. Numa delas descobri muitos dos morcegos tão abundantes nesta ilha, pendurados no teto e nas paredes, com o seu guano escorregadio espesso no chão da caverna.

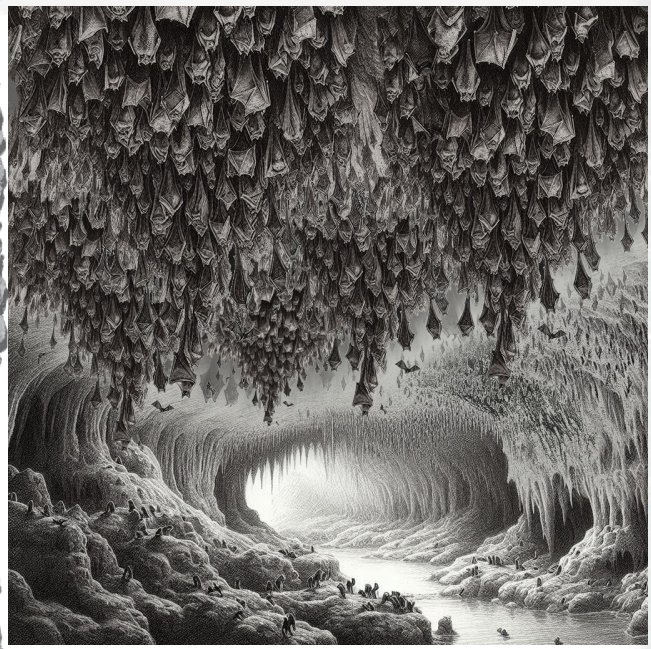
Na segunda caverna profunda, fiquei surpreso ao encontrar restos humanos empoeirados. Os infelizes haviam morrido ali há pelo menos dez anos, então restavam apenas esqueletos sombrios, agrupados perto de uma antiga fogueira. Duas espadas curtas enferrujadas e uma faca estavam entre eles. Os quatro provavelmente eram marinheiros, pelo pouco que restava de suas roupas. O que foi mais perturbador é que, embora a disposição dos ossos deixasse claro que eles morreram lutando, não creio que lutassem entre si, pois nenhum dos ossos e roupas apresentava cortes de espada ou adaga. Na verdade, alguns dos ossos apresentavam marcas de dentes pontiagudos! As incisões

Assentamentos em L'île de la Tempete?

Como ganchos de aventura opcionais:

As águas traiçoeiras e o isolamento da ilha não são vistos como repelentes por todos. Alguns podem preferir assim, como a monástica Ordem dos Guardiões, que desejam estabelecer uma fortaleza ali. Eles planejam ancorar um navio blindado perto da ilha (ou encalha-lo propositalmente) para servir como fortaleza. Os Guardiões planejam manter-se afastados do infame farol, mas precisarão de poder de combate para estabelecer este posto avançado. Será que tal enclave pode ser construído ou o seu esforço está condenado desde o início?

Como opção, Monette poderia hibernar no inverno, como fazem muitos morcegos reais, escondidos em uma caverna. Durante o torpor do Lorde das Trevas, um navio passou recentemente muito perto da ilha. Em vez de atingir um dos muitos recifes, encalhou num banco de areia. Ao desembarcar na ilha, a tripulação descobriu algo valioso: talvez carvão, ferro de alta qualidade ou ouro (minérios inexplorados ou tesouros de naufrágios). A tripulação finalmente libertou o navio e partiu, deixando Monette sem saber. Desde então, a notícia da descoberta dos marinheiros se espalhou e uma expedição está se preparando para retornar para buscar mais. Na primavera, Monette poderá ficar surpreso ao descobrir que uma colônia nascente surgiu em sua ilha! Quer se trate de uma operação de mineração ou de resgate, ou de uma estação baleeira, prisão ou outro posto avançado, esses intrusos serão todos presas em potencial...



eram precisas demais para leões marinhos ou carnívoros marítimos similares, mas grandes demais para qualquer um dos morcegos que vi na ilha. Não encontrei nenhuma outra pista sobre o autor destas mortes, então saí desta caverna deixando o mistério dos mortos sem solução.

No mar, uma faixa de rochas irregulares circunda a ilha, exceto a já mencionada praia ao sul. Na maior parte, estas rochas ficam logo abaixo do nível do mar, invisíveis exceto na maré baixa. Subscrevo plenamente a sabedoria do capitão Howe, que insistiu que esta ilha só fosse abordada quando a maré estivesse baixa, para que estes perigos pudessem ser evitados.

Mas nem todos os marinheiros tiveram a experiência de Howe, ou talvez a sua sorte. A L'ile de la Tempete está rodeada por dezenas de naufrágios. Este campo de ruínas marinhas é verdadeiramente um cenário surpreendente. A maioria fica presa precariamente nas rochas pontiagudas, fundamentada na causa de sua ruína; alguns ainda flutuam, mas estão cercados por rochas por todos os lados, para rolar com as ondas. (Como os navios intactos poderiam ter ficado encurralados, portanto, era um tanto falso; eles simplesmente *apareceram* lá, guiados pelas Brumas?) Existem embarcações abandonados de todos os tipos e tamanhos, em todos os estágios de deterioração. Enquanto muitos são agora pouco mais do que pilhas encharcadas de madeira podre, cordas

e velas, outros parecem prontos para partir novamente após apenas alguns dias de reparos.

Usei a magia *voo* para pairar sobre essas ruínas e explorar algumas. Minhas adivinhações não mostraram nenhuma presença viva nos destroços. Estranhamente, não encontrei restos humanos a bordo de nenhum deles, mesmo os mais novos. Parecia que as tripulações simplesmente desapareciam do convés, ou mesmo das redes. Neste ponto, eu suspeitava que criaturas marinhas inteligentes estivessem atacando os malfadados marinheiros, ou que um bando daqueles horríveis e fedorentos carniçais aquáticos haviam levado os cadáveres.

Suspeitamente, vários dos navios mostraram sinais de tentativas de reparos *após* terem encalhado devido a tempestades ou correntes imprevisíveis. Também notei que alguns destroços existentes foram canibalizados para obter peças. A tripulação sobrevivente dos navios encalhados teve tempo – talvez dias – antes que os seus esforços de reparação fossem interrompidos.

Vários navios ainda eram identificáveis. Eu tinha lido sobre vários desses navios perdidos no mar: o *Bola de Trovão* de Egertus, o *Estrela-do-Mar Azul* de Mordent. (Este último era revelador, pois havia desaparecido do Mar das Mágoas, confirmando antigos relatos de como a L'ile de la Tempete costumava "vagar" entre os mares do mundo, antes de descansar em 750.) Outro abandonado era claramente uma embarcação de guerra darkonesa: uma da qual eu mantinha uma distância segura, sabendo que o gosto das pessoas por magia de batalha e vingança mesquinha. Mas eu não vi nada se movendo lá, também.

Um dos destroços mais antigos tinha um nome estranho: *Ouro do Dragão*. Outro trazia uma bandeira intacta que não consegui identificar – não era de nenhuma das terras onde estive ou sobre as quais li, nem se parecia com nenhuma insígnia de empresa comercial ou brasão de armas de casa nobre que eu conhecesse – o que achei bastante preocupante.

Localizei os alojamentos dos oficiais e procurei um diário de bordo, mas não encontrei nenhum. Quando o segundo barco ficou igualmente desprovido desses diários, tive uma intuição que novas buscas nos naufrágios confirmaram: os navios tinham sido despojados de todo e qualquer material escrito – não havia registros, cartas ou livros a bordo. Encontrei papel em branco, tinta e penas, mas nada de escrita. Alguém ou alguma coisa estava com fome de literatura?

A carga de muitos navios mercantes, porém, ainda está lá. A maior parte já foi destruída pela água salgada, mas alguns porões de carga permaneceram intactos, pelo que pude ver.

Paralelamente à minha investigação dos destroços, observei a escala notável da mudança da maré. O que me surpreendeu é que o mar subia tanto ao redor da ilha: mais de seis metros, entre as marés alta e baixa. O mar permaneceu no seu ponto mais alto durante cerca de uma hora; então a água baixou rapidamente, cerca de trinta centímetros a cada meia hora! Um fenômeno intrigante, considerando que os níveis das marés de Liffe e da costa darkonesa são muito menos extremos. Não posso, para ser honesto, explicar esta discrepância.

Dos Naufrágios e Seus Segredos Afogados

A seguir está uma lista parcial de naufrágios (e alguns ganchos de aventuras relacionados) que podem ser encontrados nas proximidades da L'ile de la Tempete. Tenha em mente que muitos desses destroços podem estar completamente submersos e quase invisíveis da superfície. Grossas crostas de mexilhões e cracas fixaram-se aos cascos dos destroços mais antigos.

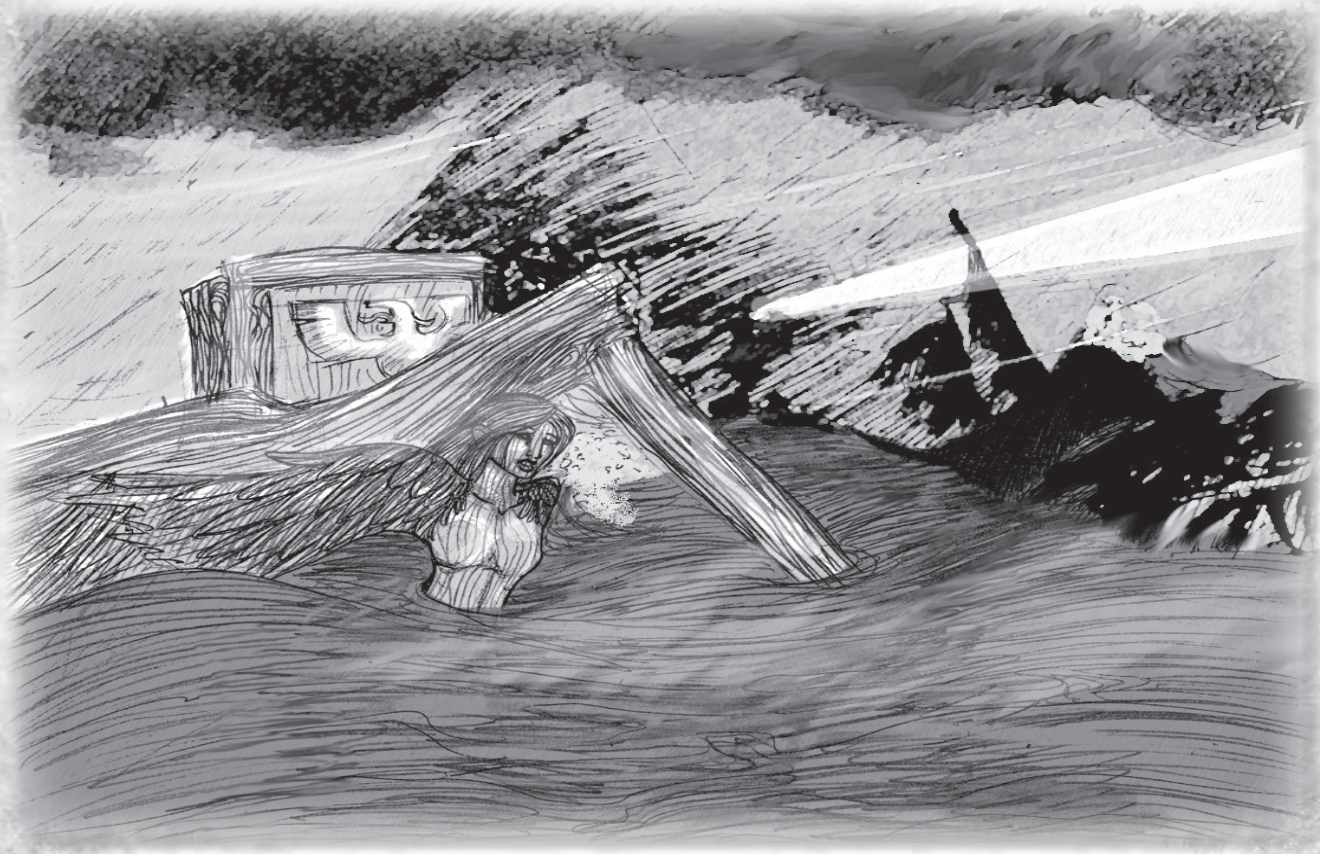
Um Mestre também pode optar por fazer com que Monette afunde todos esses destroços para que os recém-chegados à ilha não os vejam, tornando a ilha mais próxima da descrição do suplemento *Darklords*.

Naufrágios com aspectos sobrenaturais ou mágicos são descritos no final da lista. Embora a maioria dos naufrágios da ilha devam ser mundanos, alguns deles podem esconder segredos obscuros, e os Mestres podem escolher nesta lista de sugestões.

- Os navios mercantes constituem a maioria dos naufrágios. A maioria vem dos principais portos do Núcleo Oriental (Darkon – produtos brutos, cerveja, madeira; Nova Vaasa – gado, couro), mas algumas áreas da Renascença também se dedicam fortemente ao transporte marítimo (Mordent – pescado; Dementlieu – comércio e cultura; Lamórdia – produtos manufaturados; Richemulot – bens artesanais ou matérias-primas [barcos fluviais deslocados]). Navios de reinos exóticos além das Brumas (Sri Raji, Rokushima Taiyoo, Souragne, Paridon) ou de portos locais do Mar Noturno (Armeikos, Vila de Graben) também podem aparecer, embora em menor número.
- *Bola de Trovão* (de Egertus), um pequeno navio de passageiros a caminho de Liffe. Este navio nunca chegou ao destino e foi considerado perdido no mar.
- *Estrela-do-Mar Azul* (de Mordentshire), um navio de pesquisa científica que estudava pesca, que desapareceu no Mar das Mágoas. Ele flutua, de cabeça para baixo, entre as rochas. Nada de valor permanece a bordo. As redes da embarcação agarram-se às rochas ao redor dos destroços, tornando perigoso nadar nas proximidades: os aspirantes a exploradores correm o risco de serem apanhados nas redes e se afogarem.
- *Ouro do Dragão* (veja suplemento *Darklords*). Um navio mercante estrangeiro de design alienígena, naufragado em 690.
- Um navio de contrabando com bandeira estrangeira; outra embarcação forasteira, arrastada para as Brumas pelo facho do farol.
- Os destroços da *Hellena* (nau mercante), conhecida por ter afundado, contendo 1.600 galões de uísque darkonês de alta qualidade em barris bem fechados. A Companhia Comercial Carlyle ofereceu uma recompensa permanente pelas notícias do seu destino e pagará ainda mais se o navio (ainda praticamente intacto) puder ser resgatado e entregue a Armeikos.
- Um navio contendo algo valioso para um determinado grupo, que procurará heróis para recuperá-lo caso a notícia da presença do naufrágio na L'ile de la Tempete seja divulgada. O item avaliado pode ter grande valor monetário; se assim for, os PJs que o recuperarem serão tentados pela ganância ou (mais filantropicamente) pela necessidade desesperada de dinheiro de outra pessoa (para um hospício, resgate, etc.). O item também pode ser um item mágico, livros ou documentos importantes, etc.
- Uma embarcação rajiana demolida, cujos fragmentos escondem um artefato desconcertante recuperado por exploradores dos pântanos das Terras Selvagens. Encontrado ao lado de muitas estátuas de mármore de grande beleza, este pedaço de bronze corroído compreende uma espécie de mecanismo composto por engrenagens, tubos e rodas. Os exploradores inicialmente pensaram que era uma ferramenta de astrônomo, mas uma inspeção mais minuciosa revelou que era muito mais: um sofisticado sistema de engrenagens diferenciais e outros mecanismos de relógio, de uma complexidade nunca antes vista, mesmo na Lamórdia ou Paridon. Se for recuperado, muitas pessoas – e talvez até um ou dois firs – desejarão analisar este item.
- O *Belle Marée*, um navio perdido há tão pouco tempo que os seus proprietários ainda o procuram. Em Pont-a-Museau, o responsável pelo seguro do navio (e sua cara carga) procura heróis para investigar seu desaparecimento e recuperar um baú dos aposentos do capitão.
- O *Olpaltiouss*, um navio mercante conduzido pelas Brumas do Mar das Mágoas. Encontra-se submerso a cerca de 9 m de profundidade e o casco está dividido em duas partes, com barris e caixotes espalhados pelo trecho de 36 metros do fundo do mar entre as metades. Em sua última parada, *Olpaltiouss* descarregou a maior parte de sua carga de madeira e pegou uma carga de vinho, em barris e garrafas. Os destroços contêm principalmente barris quebrados, mas algumas caixas ainda contêm óleo de cozinha ou vinho em garrafas intactas. Investigando os destroços, o grupo

não encontrará nada além de alguns sinos corroídos e porcelanas lascadas. Poderia (a critério do Mestre) haver um esconderijo considerável de moedas em um cofre escondido nos aposentos do capitão.

- O *Punho de Ferro* era um navio mercante darkonês, navegando para casa carregado com ouro e moeda vaasi, bem como com os bens dos arqueólogos que se mudavam para Darkon. Há rumores de que a carga inclui vários pequenos cofres com tesouros e itens encantados (ou amaldiçoados?). O *Punho de Ferro* tornou-se uma lenda, atraindo muitos caçadores de tesouros que muitas vezes também se perdem no mar, aumentando a recompensa que cerca as rochas traiçoeiras nas quais o navio foi capturado.
- O porão de carga de um naufrágio carrega as algemas e as portas trancadas de um navio de escravos. É um lugar trágico, com ressonância etérea persistente de dor e morte.
- Esta embarcação alienígena afundada parece bastante intacta, pois é feita de pedra. Tem formato semelhante a uma típica barca longa, embora tenha uma série de diferenças no design. De cor preta como azeviche, parece bastante perverso, com pontas e chifres salientes em toda a proa e popa. A proa do navio parece o focinho de alguma fera dracônica maligna. Qualquer que fosse o cordame e os mastros que ele possuía, há muito que se romperam. No entanto, o casco ainda é estanque.
- Os destroços da *Sereia Vermelha*. A decoração ornamentada deste navio sugere que ele foi originalmente construído em uma ilha tropical exótica. Agora está parcialmente sobre um recife, meio fora da água, o mastro num ângulo estranho e as velas quase apodrecidas. Acima do som das ondas, os observadores percebem que podem ouvir o som de uma mulher gritando. (A figura de proa do navio – uma sereia delicada – é encantada para que o navio não se perca na neblina, mas com o naufrágio do navio, a quase-inteligência imbuída na figura de madeira enlouqueceu, e às vezes usa *boca encantada* (capacidade de gritar de dor e medo).
- Um naufrágio afundado no alto de uma rocha mostra sinais de atividade, possivelmente no passado recente. Alguém pendurou um dossel sobre o buraco na lateral, e uma pilha ordenada de madeira flutuante e madeira quebrada



está próxima. No porão, é evidente que alguém estava tomando medidas para racionar a comida. Mas ninguém foi encontrado a bordo.

- A *Dama Branca*. No lado oeste da ilha, esta embarcação de madeira está presa entre dois afloramentos rochosos pontiagudos. Feito de madeira enegrecida, possui entalhes elaborados em toda a sua superfície, representando cenas e povos fantásticos e sobrenaturais. O navio é de origem darkonesa, e qualquer pessoa familiarizada com trabalhos em madeira élfica reconhecerá tal perícia. A embarcação foi uma das dezenas encomendadas por Azalin Rex após seu repentino retorno ao poder. Os estaleiros construídos às pressas de Fontes de Nevuchar atraíram numerosos artesãos e engenheiros. A *Dama Branca* foi projetada por um tal Scotia Nautilux, que afirmou ter sido inspirado por um estranho sonho que teve enquanto caminhava pelas terras áridas das Serra do Infortúnio. A *Dama Branca* possui muitas estátuas e esculturas lindas e elaboradas, muitas delas feitas pelo próprio Scotia. Os trabalhos no navio foram adiados várias vezes devido ao hábito de Scotia em desaparecer inexplicavelmente para "encontrar inspiração". O que ninguém, exceto alguns membros de confiança dos estivadores, percebeu foi que Scotia havia feito contato com uma fada nas terras anteriormente conhecidas como Arak. Nos últimos meses de construção, Scotia se isolou, examinando o navio com uma obsessão singular, sua sombra em lugar nenhum à vista. (Essa ausência foi encoberta por seus amigos.) Scotia desapareceu logo após completar sua obra-prima, e o navio foi lançado ao mar. Mais tarde, quando o navio foi perdido, aqueles que conheciam a verdade por trás de sua construção se perguntaram se ele havia sido amaldiçoado o tempo todo.
- Este navio de passageiros vem do Mar das Mágoas e tem um estilo que se tornou obsoleto há quase um século. Toda a lona apodreceu e as únicas cordas que restam estão carregadas de algas. Os conveses superior e inferior estão apodrecidos; caminhar por qualquer um deles é desaconselhável. Se explorados, pode haver alguns objetos esquecidos por gerações encontrados no porão, mas sua condição é extremamente precária.
- Não se trata de um naufrágio, pois o pequeno navio está ancorado numa área desprovida de rochas traiçoeiras. Está flutuando, puxando em vão a corrente da âncora, as velas abaixadas e a roda amarrada com força a estibordo. Esta embarcação está em boas condições e pode ser utilizada por marinheiros.
- Barcaça de férias privativas de um rico, presa numa rocha e fustigada pelas ondas.
- Restam pouco mais do que as costelas do casco desbotadas pelo sol deste outrora poderoso encouraçado medieval (um navio estrangeiro). Quando intacto, teria claramente se elevado sobre outras embarcações em ruínas da ilha. O pouco que sobreviveu do convés superior mostra evidências de uma batalha difícil, embora há um período significativo de tempo, talvez até um século atrás.

E aqueles com segredos mais sinistros ou sobrenaturais:

- Em qualquer um dos naufrágios, os restos mortais de um marinheiro que morreu em sua última viagem antes de voltar para casa para se casar com sua namorada de infância permanecem como um afogado da proa (*Denizens of Dread*).
- Alguns dos destroços podem ser assombrados por um ou mais fantasmas ou outros mortos-vivos incorpóreos, sejam tripulantes ou prisioneiros mortos há muito tempo, escravos, passageiros ou clandestinos. Eles podem ter histórias para contar sobre o farol e seu guardião.
- Um navio-prisão caiu e todos os prisioneiros morreram afogados. Para alguns deles, seus fantasmas e sombras continuam vivos.
- Um dos navios maiores tinha uma jaula capaz de conter uma criatura de grande tamanho. A jaula está aberta e os poucos ossos da tripulação encontrados parecem ter sido roídos por algum tipo de animal. (Monette deixou esses ossos como eles eram uma possível pista falsa). Será que aquela fera ainda estará viva na ilha?
- Navio de guerra darkonês. Por que virou aqui? Por que não foi recuperado pela marinha de Darkon? Os destroços podem conter muitos segredos e objetos de valor, desde itens encantados poderosos até planos de batalha e outros segredos de estado darkoneses. Uma nova magia? Uma nova arma?
- Este navio baixo e escuro está precariamente posicionado à beira de um banco de areia rochoso. Seu casco intacto está na vertical e balança suavemente para frente e para trás nas ondas. Luzes estranhas são vistas ao redor dos destroços em noites de lua cheia. O navio está desprovido de vida, exceto por um único gato cinza que ronda o convés. O gato seguirá qualquer pessoa que embarque no navio, mas mantém uma distância cautelosa. Existem duas aberturas no casco, facilmente acessadas por escada. O casco contém caixas de carga carregadas com tecidos finos, especiarias e marfim de Sri Raji. O gato fica muito agitado à medida que o casco é explorado e parece tentar tirar todos de lá. Se alguém se aproximar da parte traseira do casco, o gato ficará violento e poderá até atacar com uma fúria surpreenden-

te para um animal pequeno. Se o gato for vencido e for feita uma busca, uma abertura secreta dá acesso a um casco inferior: aquele que torna o navio maior por dentro do que parece por fora. O que isso esconde? Para onde isso leva?

- Este navio naufragado parece ter saído da lenda e do pesadelo: uma coisa viva feita de carne, osso e necromancia. As velas intactas dos mastros gêmeos do navio estão enroladas como asas de morcego. Essas asas monstruosas são sustentadas por braços longos e retorcidos de duas altas criaturas esqueléticas, crescendo no convés do navio como árvores necromânticas. A embarcação em si é de carne reforçada com placas ósseas e costelas, e sua superfície é manchada por nódulos pulsantes e feridas supurantes. Até mesmo suas cordas e espirais ainda correm com o líquido negro que flui de algum coração profundo e oculto. Este navio foi construído pelos necromantes de Vecna e não se sabe por que afundou aqui. Os "mastros" esqueléticos não podem se mover, exceto para enrolar e desenrolar as velas das asas. A embarcação poderia se defender usando nuvens de gases nocivos, tentáculos, pontas de ossos e armadilhas humanas (como bocas se formando na carne da nave). Debaixo d'água, ele ainda pode usar a maioria dessas habilidades se for ameaçado, mas não seus ataques de gás.
- O naufrágio do *Allae-En'arta*, um navio pirata que outrora atacou os mercadores do Mar Noturno. Esses piratas perderam o controle de sua posição logo após apreenderem o conteúdo de um pequeno navio na Ilha Knammen. Incapaz de avistar a costa durante semanas, a tripulação começou a se desesperar por algum dia encontrar o porto, quando o primeiro imediato avistou o farol no final de sua vigília. Desconsiderando o aviso do capitão de que tais faróis nessas águas nem sempre eram confiáveis, o imediato liderou um motim e derrubou o capitão. Uma vez no comando do navio, eles rapidamente entraram em conflito com o farol enganoso. O capitão e aqueles que são leais a ele ficaram presos nos destroços, nutrindo rancor contra o primeiro imediato amotinado e seus seguidores; os dois grupos têm conduzido conflitos entre si desde então. Pior ainda, alguma magia terrível – talvez a sua própria queda na corrupção, talvez algum encontro recente com um mal maior do que Monette – começou a transformar os piratas rivais em sahuagin: um resultado pelo qual as facções culpam umas às outras.

Eu ainda estava inspecionando os destroços quando ouvi um grito distante. Olhei para a ilha e vi movimento no topo do penhasco. A princípio pensei que meus olhos estivessem pregando uma peça, mas não: havia mesmo um homem na praia acenando para mim e gritando em algum dialeto que eu não entendia! Amaldiçoei silenciosamente meu descuido ao ser visto voando por meios arcanos, já que geralmente sou mais cauteloso com minha magia.

Usando o que restava da duração da minha magia, voei de volta para a ilha; estranhamente, isso não pareceu impressionar o desconhecido, embora ele tenha parado de acenar para observar minha aproximação. O homem era alto e magro, vestia um terno escuro com botões dourados. Um cutelo estava pendurado em seu cinto. Seu rosto apresentava uma cicatriz alarmante que se estendia da têmpora direita até sob a orelha esquerda, dando-lhe uma aparência feroz. Ele parecia um capitão ou algum outro oficial da marinha. Suspeitei que ele devia ter chegado em um dos navios que estavam em ruínas ao nosso redor.

Como ele não exibiu nenhum sinal agressivo, pousei e aceitei a mão ansiosa que ele me ofereceu em saudação. Ele sacudiu-a com força e sorriu esperançosamente para mim. Havia uma necessidade solitária, talvez até de alívio, em seus olhos. No entanto, rapidamente ficou claro que teríamos dificuldade em nos entender. Sua fala era lenta, não porque ele fosse estúpido, mas porque ele não parecia dominar nenhum idioma que eu conhecesse, misturando alegremente baixo-mordentiano, darkonês e vaasi, tudo em uma frase! (Em retrospectiva, suspeito que ele também tenha adicionado um pouco de grabenita a essa língua de contato vira-lata; na época, eu ainda não tinha ouvido aquela língua insular ser falada em voz alta.) Precisei de toda a minha concentração para decifrar o que ele estava dizendo, e eu não tenho certeza se entendi tudo corretamente.

Durante esta primeira conversa desconfortável, falei principalmente em vaasi, que ele parecia entender na maior parte do tempo. Caso contrário, tentava o darkonês ou recorria a gestos se não conseguisse. Quanto mais problemas a barreira linguística representava, mais curioso eu ficava quanto às origens dessa pessoa. Ele estava bem vestido e tinha a presença imponente de um lobo marinho experiente, mas parecia igualmente desajeitado com *todos* os idiomas comerciais comuns a estas águas! Então de onde era esse homem?

Depois de me receber na sua ilha – e mesmo através do estranho emaranhado de idiomas, era clara a sensação de que a considerava *sua* – deu-me um nome: Alain Monette. Respondi com um pseudônimo que costumo usar quando a discrição é prudente: Peter Ash. Ele me

perguntou meu propósito em vir aqui. Eu disse (com toda a sinceridade) que estava procurando alguém que me trouxe muitos problemas e que eu suspeitava estar em algum lugar dessas ilhas. Ele comentou que estava sozinho aqui.

Perguntei sobre sua presença numa ilha supostamente deserta. Depois de um pouco de persuasão, ele me contou sua história. Se bem entendi, Monette afirmou que ele foi amaldiçoado a permanecer sozinho na ilha, sem companhia além dos morcegos. Ele balançou os braços num gesto grandioso, como se quisesse abranger toda a ilha, o que me levou a compreender que não encontraria outra alma além dele se a explorasse. Ele me disse que aqueles que permanecem aqui simplesmente desaparecem no ar durante a noite, depois de alguns dias, a menos que estejam hospedados com ele no farol. (Eu não mencionei para ele os corpos que encontrei na caverna. Esta ilha era assombrada por algo que caçava à noite?)

Monette explicou que ele havia sido amaldiçoado por sua antiga tripulação. Ele já foi capitão do corsário *Ouragan*, um nome que significa "vendaval" ou "furacão", se entendi sua língua de contato corretamente. Segundo ele, seu imediato organizou um motim porque a tripulação queria ficar com os despojos de um ataque autorizado pelo Estado, em vez de entregá-los à nação sob cujas cores navegaram. Monette recusou e lutou contra seus homens traiçoeiros, mas perdeu e foi abandonado nesta ilha. Ele disse que já estava aqui há alguns anos.

"De vez em quando, barcos naufragam aqui por causa desse farol horrível", disse ele. Ele não podia fazer nada para impedir isso, porque acreditava que o farol era sobrenatural. Os sobreviventes presos na ilha desapareceriam depois de alguns dias, e ele ficaria sozinho novamente por meses. Depois dessa história, questionei-o sobre ir embora. Ele respondeu que não poderia escapar da ilha, pois tentar fazê-lo o deixaria muito doente. Ele temia que essa doença fizesse parte da maldição e pudesse matá-lo. Por um momento, seu olhar desviou-se para o mar e ficou cheio de dor.

Quando perguntei o que ele comia, ele fez um gesto de pescador. Lamentei bastante não ter trazido a vara e as iscas, pois um dia passado calmamente pescando em companhia é sempre bom para ganhar confidências dos incautos. Sorri e fiz ele entender que também adorava pescar. Eu estava tentando fazer amizade com ele, a fim de obter mais informações dele.

Monette me perguntou se eu conhecia alguma outra magia além de *voo*, talvez esperando que minha magia pudesse ajudá-lo. Optei por responder simplesmente com um sorriso conhecedor, para deixá-lo acreditar que eu era um mago poderoso. Se ele quisesse me testar de alguma forma, aí estava a sua resposta.

Ele também perguntou se eu tinha visto ou ouvido falar do *Ouragan*, ou do "porto do príncipe" ou algum outro nome nesse sentido. Quando respondi que nunca tinha ouvido falar, ele pareceu triste, mas não surpreso, como se estivesse acostumado a receber essa resposta negativa.

Ele então acenou com a cabeça em direção ao farol e disse que queria retornar ao seu abrigo antes do anoitecer. Ele me convidou para acompanhá-lo, vestindo delicadamente meu casaco. Com toda a cortesia refinada que aprendi nos salões de chá demonliense, fiz-lhe compreender que preferia acampar na praia. Até lhe mostrei um livro da minha mochila com uma tartaruga na capa, dando a entender que queria estudar a vida marinha daqui.

Mas ele não era tolo e percebeu meu rápido olhar em direção ao *Pelicano Negro*, cuja forma agora era apenas um minúsculo ponto no horizonte. No entanto, sendo um cavalheiro, ele não pressionou o assunto. Ele disse algo que parecia boa noite e me convidou para visitar o farol pela manhã, logo após a maré alta. Assegurei-lhe que fiquei encantado com o convite e que estaria lá amanhã. Ele apertou minha mão e me deixou caminhar em direção ao cume da ilha.

Observei-o seguir para o norte até perdê-lo de vista. A mancha mais clara de nuvem que era o "sol" do Mar Noturno já beijava o horizonte, então armei minha barraca no outro lado da ilha, em vez de na praia, como havia dito. Suspeitei que não se poderia ser muito prudente neste contexto. Se esse Monette, em quem eu não confiava, fosse uma ameaça, não me encontraria na praia como esperava.

Quando o dia terminou, o ângulo baixo do sol deixou alguns raios errantes deslizarem sob a cobertura de nuvens, dando-me um último vislumbre crepuscular da paisagem deslumbrante da ilha. A morte do sol desenhou longas sombras no chão, e as rochas adquiriram uma cor laranja dourada. O contraste surpreendente entre essas sombras e as rochas brilhantes criou uma paisagem muito bonita, mas quase estranha.

De repente, como uma agitação, os morcegos saíram das cavernas. De todas as cavernas que circundavam a ilha, os morcegos saíam aos milhares e sobrevoavam as rochas. Eram morcegos insetívoros mundanos, mas havia muitos deles! O balé aéreo rodopiante de seus rebanhos era gracioso e quase hipnótico.

Lembrei-me que a carta de Gerard sobre os morcegos estava na minha mochila e parei para relê-la:

Enquanto trabalhava para o Dr. Milhavet (autor de "Luta e Vitória no Reino Animal") em um trabalho anterior, tive o prazer de dissecar e caracterizar duas espécies diferentes de morcegos tempetianos. Classificados pelo médico como morcego-buldogue tempetiano (Noctilio tempetus) e morcego-fantasma tempetiano (Macroderma tempetus), os dois compartilham uma interessante relação ecológica. Noctilio é o menor dos dois, com comprimento de corpo de 8-13 cm. Alimenta-se principalmente de pequenos insetos e peixes minúsculos, ou se alimenta de forma oportunista de resíduos e carcaças das marés. Macroderma é o maior, com comprimento de corpo de até 30 centímetros, e ataca vertebrados menores, incluindo o Noctilio. Acredita-se que ambos os morcegos hibernem nos meses mais frios, de novembro a fevereiro.

O que o Dr. Milhavet descobriu foi que, quando se alimenta de carniça, o Noctilio pode capturar um vetor de doença em suas glândulas salivares, tornar o patógeno inativo e depois infectar outros organismos com ele. (Ele ainda não determinou o mecanismo por trás disso.) Além disso, ele descobriu que quando Macroderma se alimenta de Noctilio, essas doenças são ativadas, infectando Macroderma e potencialmente matando-o. Isso fornece uma fonte de carniça para o Noctilio sobrevivente, bem como uma forma de armamento viral que desencoraja todos, exceto o mais desesperado Macroderma, de atacar as espécies menores.

Ele levantou a hipótese de que, através de um estudo mais aprofundado das glândulas salivares de Noctilio, outros mamíferos poderiam ser portadores de doenças latentes; entretanto, ele não me contou o propósito por trás de tais conjecturas. Da mesma forma, ele não revelou onde obteve os espécimes de quirópteros tempetianos, e minha constante insistência quanto à sua origem acabaria por me levar à demissão.

Felizmente, a previsão já me levou a examinar sub-repticiamente as anotações do médico. Os espécimes foram obtidos de um grupo chamado Ikosik, que ele conheceu na costa leste de Nova Vaasa. Tentei encontrar essas pessoas, na esperança de saber onde elas próprias obtiveram conhecimento sobre a abandonada L'ile de la Tempete, mas até hoje só encontrei fracasso. Manterei você informado caso eu saiba mais alguma coisa.

Seu na busca pelo conhecimento,

Gerard

De acordo com Gerard, era melhor eu ter cuidado para não ser mordido por esses morcegos, então coloquei minhas luvas grossas e o chapéu de rede que uso quando pesco no pântano de Souragne. Mesmo assim, nunca me incomodei muito com esses animais fascinantes.

Caminhei até a extremidade oeste da ilha e vi as luzes do *Pelicano Negro* no mar. Com um rápido truque de *globos de luz*, sinalizei que tudo estava bem. Depois de um momento, eles responderam com o sinal combinado da lanterna.

Parei um momento para observar o farol. Notei com surpresa que o seu feixe era bem mais estreito do que o habitual num farol, e que a sua luz parecia passar em *ângulos diferentes* cada vez que girava, obscurecendo assim a distância até às rochas traiçoeiras em torno desta ilha, em vez de a revelar.

Inquieto, fiz uma longa caminhada no escuro, com todos os sentidos alertas, mas não descobri mais informações sobre a ilha, sua fauna ou o hipotético monstro sequestrador de pessoas. Se alguma criatura desse tipo *existisse*, seu apetite por professores de filosofia em período sabático não deveria ser muito premente. Voltei ao meu acampamento realocado por volta da meia-noite, lancei uma magia de *alarme* para o caso de ele mudar de ideia e fui para a cama, dormindo levemente.

Acordei cedo para arrumar minhas coisas. Ainda havia alguns morcegos, mas a maioria já havia retornado às suas cavernas marinhas.

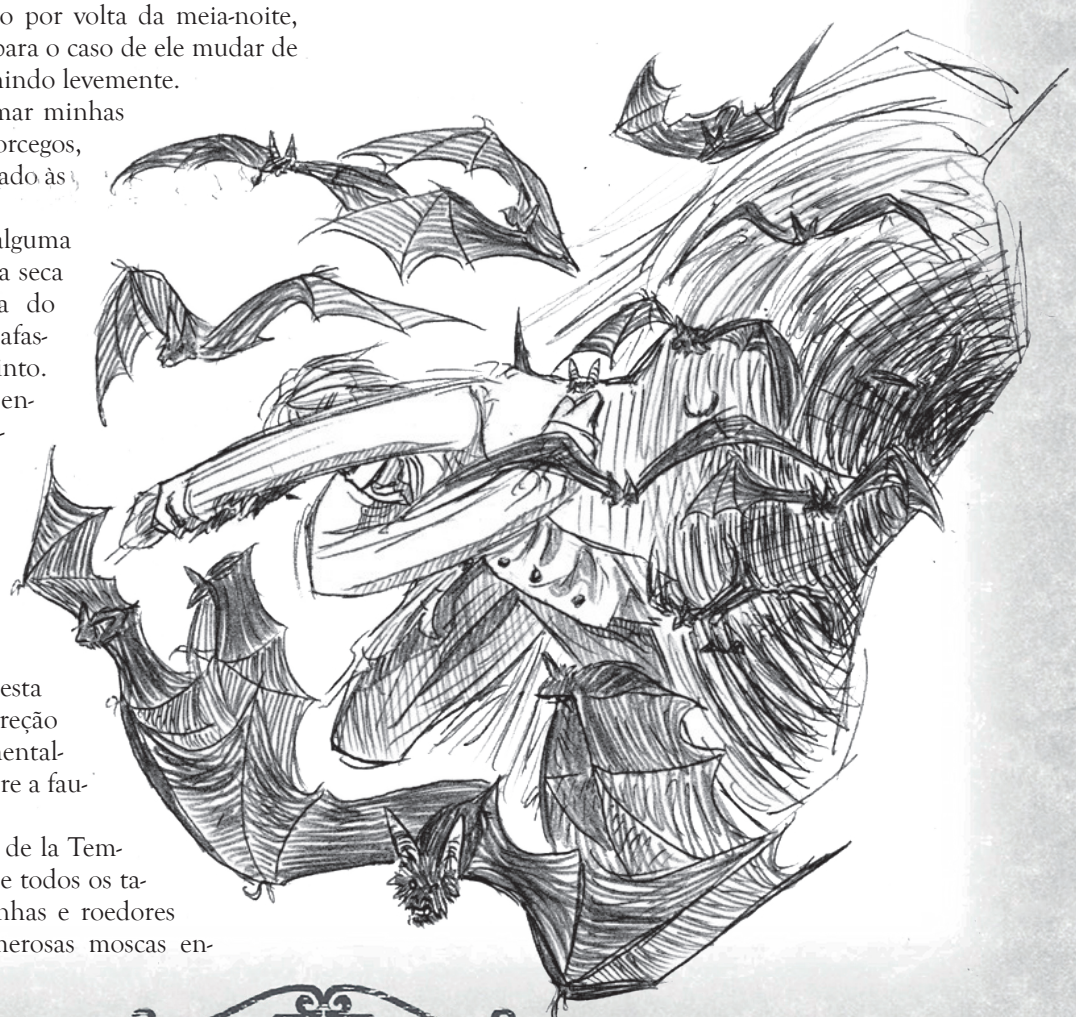
Além disso, alguém (alguma coisa?) roubou toda a comida seca que eu tinha deixado fora do acampamento, para manter afastado qualquer animal faminto. Com este solo rochoso, não encontrei nenhum vestígio deixado pelo ladrão. Meu café da manhã naquela manhã foi frugal, consistindo apenas de água de um odre de vinho que eu guardava comigo.

Com fome ou não, retomei minhas explorações, desta vez indo para o norte em direção ao farol. No caminho, revi mentalmente minhas anotações sobre a fauna e a flora da ilha.

A vida selvagem na L'ile de la Tempete é limitada a morcegos de todos os tamanhos, algumas aves marinhas e roedores do tamanho de ratos. Numerosas moscas enchem o ar durante o dia, acompanhadas de mariposas à noite. Nenhum deles é perigoso, exceto alguns raros morcegos que podem transmitir doenças, como alertou Gerard.

A vegetação é escassa, existem, principalmente, líquenes, arbustos de frutos amargos e alguns pinheiros insignificantes no extremo norte da ilha. Suspeito que os ventos salgados e a escassez rochosa do solo dificultam o crescimento da maioria das árvores aqui. No entanto, esta ilha já teve mais árvores: na parte sul, notei aqui e ali tocos de pinheiro, há muito derrubados com machado. Mas as próprias árvores foram levadas para outro lugar, provavelmente para lenha ou reparos de barcos.

Cheguei ao famigerado farol no início da tarde, depois de uma longa, mas tranquila caminhada pelo terreno rochoso. O farol é uma construção de aspecto muito antigo, feita em pedra retirada da ilha. As paredes deste edifício feio mas durável não são muito altas, 11 metros no máximo: a sua localização no promontório é o que o torna o ponto mais alto da ilha. Cada lado de sua base quadrada tem cerca de 4,5 metros de largura, afinando ligeiramente em direção ao topo.



Animais Locais e Horrores Nativos de L'île de la Tempete

ND 1/10 — Morcego[MM1];

ND 1/4 — Albatroz[STO] (e pássaros similares, em uma parada rápida durante a viagem)

Não existem monstros nativos da ilha (além de Monette). Mas às vezes os destroços contêm *coisas*...

Morcegos Infectados

Assim como Monette se tornou um licantropo ao se alimentar de morcegos, um punhado de morcegos da ilha também foi alterado. Os animais ganharam a habilidade sobrenatural de assumir as formas de híbridos humanoides/morcegos. São criaturas pequenas e atarracadas, aproximadamente do tamanho de crianças humanas; a maioria de suas formas são distorcidas e pouco funcionais, muito mais grotescas do que a forma híbrida de um verdadeiro homem-morcego. Eles são facilmente despachados em combate se encurralados (1-2 DV) e fogem rapidamente em forma de morcego.

As criaturas têm uma inteligência canina, tratando Monette como o alfa de sua espécie. Eles sentem sua aversão pelos morcegos e temem que ele estenda essa mesma aversão a eles também. Eles, portanto, mantêm-se em locais escuros e evitam ser vistos por ele ou pelas pessoas dos destroços, se possível, voltando à forma de morcego quando alguém está por perto. Eles estão certos em evitar a visão do Lorde das Trevas: se Monette alguma vez notar as criaturas, a verdade irá enojá-lo e enfurecê-lo.

Quando Monette é pego no frenesi de sua maldição, as criaturas morcegos ajudam seu alfa de pequenas maneiras: sabotando abrigos e barcos de sobreviventes perdidos, estragando comida ou roubando armas de prata óbvias.

Aproximando-me do farol, notei que o chão tremia *estranhamente*, mas regularmente. Depois de um momento, percebi que sua vibração podia ser sentida quando as ondas maiores batiam nas falésias. Fiquei maravilhado por um momento com a força do mar e a impressionante maré alta.

Chamei Monette pela porta do farol, mas não obtive resposta. Bater também não trouxe resposta. A porta estava trancada, mas eu a abri rapidamente com uma magia de *arrombar*.

O primeiro andar da torre era arrumado e limpo, com móveis em estilo náutico, incluindo uma cama dobrável e um fogão de ferro fundido. Presumi que tivessem sido resgatados dos destroços por Monette. Um velho arcabuz estava colocado sobre uma prateleira de madeira, ao lado de diversas varas de pesca, algumas bem trabalhadas e outras toscas. Procurei rapidamente, não encontrando nada que parecesse suspeito ou esclarecedor.

Subi uma escada estreita até o segundo andar, onde um alçapão lacrado me aguardava. O fedor quando o abri foi chocante e tão horrível que quase perdi a desculpa esfarrapada do café da manhã que tomei. O fedor horrível me lembrou, de alguma forma, a caverna suja de guano dos morcegos, embora o chão parecesse seco. Não havia janela nesta sala, então peguei uma lamparina a óleo no primeiro andar para iluminar meu caminho.

Livros sujos e papéis amassados, empilhados aleatoriamente sobre uma grande mesa de madeira, chamaram minha atenção. Percebi que Monette foi quem coletou esses itens dos destroços. Mas por quê?

A curiosidade me levou a selecionar um diário de bordo destruído e ler sua última anotação:

16 de fevereiro de 752

Má sorte.

Nosso navio ficou preso em uma rocha perto desta ilha deserta e precisa de dois ou três dias de reparos. O nosso não é o primeiro a cometer falta aqui; há dezenas de naufrágios por toda parte. Tenho que denunciar o farol aqui como perigoso e enganoso: pensamos que tínhamos avaliado a que distância ele estava, mas a posição do feixe estava totalmente errada para nos alertar sobre os baixios. Boudin e dois outros foram resgatar as pranchas necessárias dos outros navios.

As entradas do diário de bordo terminavam com essa data. Examinei então uma carta, com o pergaminho estragado e a tinta parcialmente borrada pela água do mar.

Minha querida,

Agora sei que nunca mais a verei, assim como tenho certeza de que você nunca lerá estas palavras. Mas se você fizer isso, saiba que você é, como sempre, meu conforto nas horas mais sombrias e também nas horas mais brilhantes.

Eu sei que esta tragédia é minha e só minha para aceitar a culpa. Eu deveria ter ouvido meus homens quando eles disseram que havia algo estranho na luz, mas queria encontrar um porto, a salvo da tempestade que se aproximava. Mas assim que desviamos para seguir o farol, a tempestade nos atingiu e nos derrubou. Caí com força contra uma grade e, quando me recuperei, fiquei ali deitado, abandonado pela esperança e preso sob meu navio, sob as ondas insensíveis do mar.

Jamais me arrependerei de ter dado o seu nome ao navio, minha doce Hellena, mesmo que ela tenha ficado com ciúmes e se tornado meu túmulo aquático, pois tenho você em meu coração. Lamento apenas ter passado tanto tempo longe de você, e com a amante cruel que chamamos de mar...

Lembro-me muito bem da noite em que nos conhecemos e de como você estava linda: o luar brilhando em seus cabelos; seu vestido azul claro com pérolas costuradas nas flores bordadas. Mas nem a lua nem as pérolas poderiam igualar o seu sorriso, aquele sorriso maravilhoso. Foi quando eu soube que te amava.

Agradeço pelos anos maravilhosos que tivemos, minha querida, e pelos dois filhos maravilhosos que você me deu. Eu sei que você criará bem Leland e Edward e fará deles melhores cavalheiros do que eu.

Para sempre teu,

Moriarty

Após esse comovente testamento, peguei um antigo diário de bordo de um navio. A última entrada que continha era desconcertante:

723, 26 de julho

A s somos a criatura que matou meus tripulantes. Embora os primeiros ataques tenham sido sorrateiros, eles chegaram at n s luz do dia, na mar alta. uma coisa feia de monstro meio homem. Agarrou a pobre Shirley e voou com ela antes que pud ssemos fazer alguma coisa. Dane-se o farol que nos trouxe aqui! Que desmorone e caia no mar! Ezra, por favor, nos ajude!

Fechei o livro, tremendo de ansiedade ao começar a compreender que tipo de criatura Monette poderia ser. E a data desta última anotação no diário, há muitas décadas, também foi muito perturbadora.

Subi o segundo lance de escadas. Mais uma vez, tive que abrir um alçapão pesado, mas a brisa fresca e fria era uma delícia depois do fedor sombrio do segundo andar.

O farol girava lentamente, mas não ouvi nenhum mecanismo funcionando. Então percebi que a fonte da luz não era nenhum dispositivo, mas uma caveira brilhante, flutuando e girando no ar. Depois de tomar cuidadosas precauções contra qualquer magia necromântica potencialmente prejudicial ou até mortal, tentei coletar esse item mórbido para que a Fraternidade pudesse examiná-lo, mas minha mão *passou* diretamente por ele. Minha pele parecia estar em chamas e rapidamente retirei meu braço, mas não havia sinais de queimadura ou outro ferimento. Outros testes mostraram que o crânio era insubstancial, talvez etéreo?

Olhando para o horizonte, vi que o *Pelicano Negro* havia se aproximado da ilha, conforme planejado. Aproveitei a oportunidade para conjurar o *voo* e, trinta minutos depois, estava de volta a bordo do navio de Howe.

Foi então que soube do tripulante que havia desaparecido durante a noite. Estremeci ao perceber que Monette provavelmente estava devorando aquele infeliz marinheiro enquanto eu investigava seu farol.

Pedi ao capitão Howe que zarpasse e partisse o mais rápido possível. Logo a L'ile de la Tempete era apenas uma pequena rocha no oceano. No entanto, o feixe de luz ainda piscava para nós, como um olho atento e acenando...

O Feixe do Farol

A fonte do feixe do farol é o crânio brilhante da primeira vítima de Monette na ilha, seu sobrinho. Quando Monette reconstruiu pela primeira vez o farol em ruínas na L'ile de la Tempete, ele planejava usar madeira flutuante para atrair navios para sua ilha. Porém, quando ele colocou a última pedra no lugar, os olhos do crânio de seu sobrinho de repente começaram a emitir uma luz forte, focada como um feixe estreito. Confuso, Monette colocou-o no topo do farol e o dispositivo começou a girar, atraindo os marinheiros para a ruína. Monette agora chama seu farol de l'Oeil de Minuit (O Olho da Meia-Noite).

O feixe de luz normalmente não ultrapassa os limites do domínio (ou seja, cerca de 3 quilômetros ao redor da ilha de Monette). Esta luz é encantada para enganar os marinheiros que passam por perto: inicialmente aparece como o farol de um porto amigo e conhecido ou local semelhante. Através do nevoeiro e da escuridão, também pode aparecer como uma luz de aviso – que sugere que os baixios da ilha estão mais distantes do que realmente estão – ou como a luz fraca de um navio em perigo, levando outras embarcações a investigar. O feixe está inclinado bem acima da água, de modo que nunca revela as rochas e baixios à medida que os navios se aproximam.

Qualquer capitão que veja a viga deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou se sentirá muito tentado a ir em direção a ela. Se uma embarcação se move em direção à fonte de luz, o feixe deixa de girar e se torna constante, à medida que se dirige para a embarcação atraída, conduzindo-a para as rochas. Esta mudança no comportamento da luz alerta Monette que potenciais vítimas estão chegando.

Uma vez por ano, na noite de lua cheia mais próxima do aniversário da chegada de Monette à Terra das Brumas, o feixe pode alcançar lugares mais distantes, como os Aglomerados e as Ilhas do Terror ou o Mar das Mágoas, ou possivelmente até em outros planos. O farol de Monette funciona tecnicamente como um Caminho das Brumas condicional e unilateral. Os marinheiros que ousam seguir ou investigar a fonte desta estranha luz estão condenados: no minuto em que decidem viajar em direção à luz, seu navio é transportado para o Mar Noturno. O capitão do navio então deve ser bem sucedido em um teste de Vontade CD 20 para mudar o curso do navio e não navegar em direção à ilha.

Relatório Quatro: Ilha dos Corvos

Pelo Irmão Paul Dirac, 14 de agosto de 760

Esta é, obviamente, a minha segunda visita à Ilha dos Corvos. Seguindo a recomendação do Pai Scott, tentarei fornecer uma visão mais analítica da ilha e introduzir neste relatório menos impressões subjetivas do que me permiti anteriormente.

Portanto, observarei apenas que a Ilha apareceu em 12 de agosto de 760. O capitão Arberlsson estava naturalmente relutante em aproximar-se da ilha mais do que o necessário, mas estava disposto, nesta ocasião, a fornecer-me dois marinheiros para me levarem até lá a pequena praia de areia branca no extremo sudeste da ilha: o único ponto onde mesmo uma embarcação tão pequena como o nosso escaler pode aproximar-se com segurança.

Munido das cartas que me foram fornecidas pelos Pai da Fraternidade, ousei aproximar-me pela segunda vez da casa daquela famosa feiticeira, a Senhora dos Corvos.

Resumo da Ilha dos Corvos

Localização Atual: Mar Noturno, cerca de 48 quilômetros a sudeste de Egertus

Tamanho e Alcance: A Ilha dos Corvos é uma forma oval áspera, com cerca de três quilômetros de nordeste a sudoeste e dois quilômetros de leste a oeste em sua largura máxima. As fronteiras do domínio estendem-se por cerca de dois quilômetros mar adentro

Ecologia: Completa

Clima/Terreno: Floresta temperada

Lorde Negro: Senhora dos Corvos

Ano de Formação: Desconhecido

População: 1 humano (a Senhora); algumas criaturas feéricas diversas

Raças: Veja População.

Idiomas: Desconhecido*, silvestre.

Religiões: Nenhuma

Governo: Nenhum

Governante: Senhora dos Corvos

Levantamento Geográfico

Conforme relatado anteriormente, a Ilha dos Corvos é uma pequena ilha. Não fiz nenhuma tentativa de inspecioná-la, mas o capitão Arberlsson e eu concordamos que não poderia ter muito mais do que dois quilômetros quadrados.

Ambas as visitas confirmaram que a Ilha é densamente florestada. A vegetação rasteira é densa e é interrompida apenas por algumas pequenas clareiras e numerosos pequenos riachos. O único sinal de habitação humana é a única torre que domina a ilha: uma torre feita inteiramente de sílex, que se eleva cerca de cento e vinte metros de altura, com o telhado escondido na quase contínua mortalha de nevoeiro que cobre a ilha.

O Capitão Arberlsson relata que o clima desta parte do Mar Noturno é fresco e extremamente úmido, com chuva caindo quase diariamente em todas as estações, ou ocasionalmente virando neve nos meses de inverno.

Flora e Fauna

A Ilha dos Corvos é coberta por uma densa floresta caducifólia, principalmente carvalhos e olmos, que dá lugar a pinheiros e outras coníferas perto do sopé da Torre. A vegetação rasteira é espessa em toda a floresta caducifólia, clareando à medida que se aproxima da Torre, e consiste em arbustos baixos, hera e cobertura musgosa do solo. Tanto as amoras como as groselhas estão em evidência, mas parece haver relativamente poucas plantas nas quais a vida animal possa subsistir.

De longe, a fauna mais marcante da Ilha dos Corvos são (sem surpresa) os seus corvos. Existem muitos milhares desses grandes pássaros pretos. Eles parecem se reunir principalmente ao redor da Torre, mas eles se aventuram em praticamente todos os cantos da Ilha – a única exceção parece ser a vizinhança próxima do covil do feérico Kalibos – e foi possível avistar alguns deles, quilômetros mar adentro.

Animais Locais e Horrores Nativos da Ilha dos Corvos

ND 1/6 — Corvo[MM1].

Não há monstros nativos desta ilha, exceto um punhado de fadas silvestres e outras criaturas invocadas.

Um exame superficial da ilha provou que ela também abriga vários roedores e coelhos, criaturas tímidas que ocasionalmente são mortas e comidas pelos corvos. Presumo que animais maiores simplesmente não possam subsistir numa ilha tão pequena.

Vi representantes de diversas espécies de grandes aves que nidificam no solo, incluindo perus e faisões. Aves canoras menores e aves predadoras maiores não são encontradas, provavelmente porque qualquer uma que chega à ilha é imediatamente atacada e morta por corvos. Os corvos também comem peixes, vasculhando os que chegam à costa e pescando nas poças de maré que margeiam a costa. As aves marinhas, embora às vezes descansem aqui, não fazem ninhos em uma ilha com tantos caçadores de ovos de penas pretas.

Os corvos não são agressivos com os humanos, mas, se tiverem a oportunidade, podem se tornar um incômodo roubando comida e pequenos itens. Deve-se evitar atacar os corvos por qualquer motivo; além da proteção de sua amante em relação a eles, há tantos deles que em breve poderão dominar quase qualquer defesa.

É possível que alguém encontre uma ou outra das fadas que habitam a ilha, embora eu pessoalmente não tenha encontrado ninguém, exceto Kalibos, em ambas as visitas.

História

A Ilha dos Corvos tem, até onde pude descobrir, muito pouca história interna. Não tem outros habitantes humanos além de sua amante, então sua história desde que emergiu das Brumas reside inteiramente com sua única habitante, que aparentemente nunca se preocupou em compartilhá-la... isto é, se ela se preocupou em tomar nota disso. É tentador presumir que a Ilha surgiu em conjunto com o próprio Mar Noturno, mas isso é contrariado por muitas das escassas evidências disponíveis que existem: os relatos de primeira mão dos marinheiros sobre o naufrágio na Ilha dos Corvos se estende até a história de Darkon, e muitas dessas histórias fazem referência a relatos ainda anteriores de um lugar semelhante.

Notavelmente, muitas das primeiras histórias colocam a Ilha dos Corvos no Mar das Mágoas. Alternativamente, pode ter sido escondido nas Brumas antes de ser transferido para o Mar Noturno. A confusão em torno da idade e posição do domínio complica enormemente qualquer discussão sobre o seu possível tempo e local de origem, pois não está claro para mim quais das histórias refletem incidentes reais, quais são pura invenção e quais são uma fusão das duas.

Em todas essas histórias, a Senhora dos Corvos é uma figura de espanto e, muitas vezes, também de horror; alguns a retratam como uma sedutora, mas a maioria a pinta como meramente insensível, indiferente à vida e às preocupações humanas. A Ilha em si não é vista como um mau presságio, se vista com bom tempo; na verdade, está provando ser um marco de navegação útil em um mar notoriamente desprovido disso. Muitos marinheiros começaram a lançar pão ou outros alimentos na água quando os corvos estão à vista, na esperança de agradar a Senhora, e alguns se esforçam para falar bem dela, mais por medo supersticioso de que ela possa ouvi-los do que por causa de qualquer afeto genuíno. No entanto, nenhum marinheiro que conheci ou de quem ouvi falar colocará os pés voluntariamente na ilha da Senhora.

Naufrágios lá são bastante comuns, embora não tanto quanto na infame L'ile de la Tempete. As correntes muito perto da Ilha dos Corvos são perigosamente mutáveis, e os navios que não conseguem manter distância podem acabar encalhando nos numerosos baixios encontrados a cerca de dois quilômetros de sua costa.

Algum conhecimento sobre esses pontos poderia muito bem ser obtido dos espíritos mortos-vivos que povoam a Torre de Sílex, se alguém pudesse de alguma forma conversar com eles. Os seus poderes de observação podem ser limitados, mas provavelmente sabem mais sobre a história, as fraquezas e os interesses da Senhora do que qualquer outra pessoa poderia.

População

O único habitante humano da Ilha é a sua governante sem nome. Os seus corvos epónimos também podem ser considerados habitantes – certamente a Senhora os considera como tal – mas acredito que estes não são mais do que extensões da sua amante sombria. Tanto os corvos quanto os asseclas convocados pela Senhora obedecem a todos os seus caprichos. A ilha também é, aparentemente, o lar de um punhado de espíritos feéricos, chamados pela Senhora de reinos sobrenaturais, que escaparam de seu serviço ou sobreviveram aos termos do contrato. Essas fadas agora vagam pela ilha como seres de livre arbítrio, impotentes para retornar de onde foram convocadas.

A mais importante dessas entidades feéricas é a já mencionada criatura terrestre conhecida como Kalibos (também referida em algumas histórias como "Kalipos", "Kalipan" ou, como me foi dito anteriormente, "Kaliban") que mora em um toca no canto sudeste da ilha.

Tanto Kalibos quanto a Senhora mencionaram a presença de outras fadas conversando comigo, mas nenhum dos dois as considerou de muito interesse. Aparentemente são tão poucos e tão territoriais que a sua presença pode ser largamente ignorada, uma vez que não

têm qualquer inclinação para se unirem para qualquer objetivo comum.

De acordo com Kalibos, essas criaturas têm livre arbítrio e fazem o que bem entendem, mas todos, exceto ele, vivem em terror abjeto da mulher de preto.

Locais de Interesse

Reproduzi alguns pontos salientes do meu discurso com a Senhora, ao entregar-lhe a carta dos Pais da Fraternidade no final deste relatório.

Na presença da Senhora, tive a rara oportunidade de observar alguns detalhes sobre o seu domicílio, a chamada "Torre de Sílex". Aparentemente foi forjado por magia antiga: não detectei pedras individuais nem argamassa em qualquer parte de sua construção, e parece ter sido formado a partir de uma única peça de sua pedra original. Como o nome indica, é construído inteiramente em sílex. Minha estimativa seria de cerca de dezoito metros de largura em sua base, e sua altura total deveria ser de cerca de cento e vinte metros, o que o tornava vertiginosamente alta e magra. Tem uma configuração aproximadamente cilíndrica, mas caneluras e contrafortes (muitos repletos de corvos empoleirados) conferem-lhe um estilo fantástico, mas delicado, que se desvia de um simples cilindro.

A câmara de entrada é impressionantemente austera, consistindo apenas de uma grande plataforma de pedra com um trono de pedra situado em frente às grandes portas duplas de latão, que são a única entrada para a torre. A sala é iluminada por pequenas janelas altas perto do teto, que devem ter cerca de doze metros de altura. Uma escada sobe atrás do palanque para os níveis superiores da torre, e vi um alçapão colocado na plataforma antes do trono, que deve levar a algum nível mais profundo da torre.

Com a permissão da Senhora, subi esta escada e vi algo dos dois níveis seguintes, onde ela abriga aqueles a quem recebe por qualquer período de tempo (e tais visitantes são muito poucos, na verdade). Estes quartos são bastante limpos e extremamente vazios. Um ou dois mantinham alguma peça de roupa ou roupa de cama descartada ou abandonada, mas nenhum tinha mobília de qualquer tipo.

Tive a sorte de ter uma breve visão da biblioteca, que consiste em todas as salas do terceiro andar acima da câmara de entrada. Uma concatenação mais aleatória de livros, tomos, fólios, grimórios, incábulos, pergaminhos, papéis, panfletos e papiros dificilmente pode ser imaginada, e a Senhora parece ter feito pouco esforço, se é que fez algum, para manter a ordem entre eles. Aparentemente, esta tarefa recai sobre uma personagem misteriosa a quem ela se referia apenas como "a bibliotecária": um espírito morto-vivo que se recusou a falar comigo, presumindo que ela fosse capaz de falar. (A Senhora mencionou que existem vários deles na torre, e que eles não gostam muito de intrusos; isso pode ter sido um estratagema, para me desencorajar de explorar mais, mas acho que é provavelmente a pura verdade.)

Poderia haver qualquer quantidade de ouro (isto é, informação valiosa) em tanta escória, mas a Senhora não permitiu um exame demorado das obras presentes. Só posso informar que o grande volume de papel que vi foi extremamente impressionante.

A Senhora não se opôs à ideia de um Irmão visitante efetuar alguma organização dos materiais, mas disse que tal teria de ser feito com a contribuição da "bibliotecário". Ela me informou categoricamente e com tantas pa-

Possibilidade Medonha: Falsas Esperanças

A Senhora dos Corvos aprendeu que não é a única habitante do Mar Noturno sem passado; notícias do elfo Jacinth Moontide e sua busca por sua própria memória perdida chegaram ao seu conhecimento. A semelhança entre as suas aflições convenceu a Senhora de que ele deve ter uma pista para a descoberta do seu próprio passado, e ela decidiu encontrá-lo e ajudá-lo na sua busca. Ela poderia muito bem exigir que os aventureiros que se encontram a seu serviço (por tarefa/missão ou pela necessidade de recuperar um camarada transformado em corvo) procurassem Jacinth e o trouxessem até ela, ou que ajudassem Jacinth a descobrir seu passado - entendendo que ele a ajudará a fazer o mesmo.

Se Jacinth puder se reunir com seu próprio amor perdido, Cian Folha Prateada, e suas memórias restauradas, os PJs (e Jacinth e Cian) enfrentarão um dilema. Pelo que eles sabem, a história deles não tem nada a ver com a da Senhora, mas convencer a feiticeira assombrada disso não será fácil! Na verdade, a Senhora dos Corvos provavelmente insistirá que o serviço prestado a ela continue até que eles encontrem a verdade sobre seu próprio passado oculto – se sua raiva e ciúme ao ver Jacinth e Cian reunidos e felizes não a inspirarem a uma vingança mais drástica.

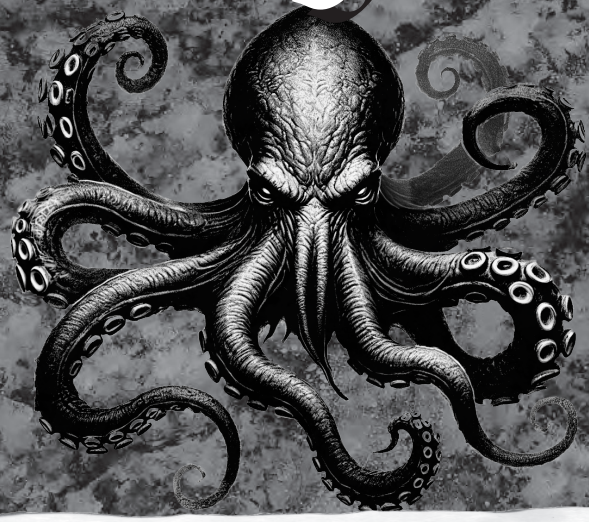
lavras que ir a qualquer nível da torre acima do da biblioteca seria punido e que visitar a biblioteca sem permissão incorreria no mesmo destino. Ela não se preocupou em descrever a natureza do castigo que tinha em mente, mas acredito que seja muito fácil adivinhar.

Ela, no entanto, declarou-se receptiva ao esquema geral de interação proposto pelos Pais da Fraternidade, e convida a Fraternidade a enviar qualquer estudioso de sua escolha para revisar o conteúdo de sua biblioteca, sujeito à aprovação dela após uma entrevista pessoal com o cavalheiro em questão. Se a representante se sair bem, ela se declara disposta a aceitar a ideia de um segundo visitante – também, é claro, sujeito à sua aprovação – mas em hipótese alguma aceitará mais de dois visitantes da Fraternidade a qualquer momento.

A minha tentativa de procurar Kalibos para uma segunda entrevista foi em vão: o espírito da terra não se deu a conhecer a mim, talvez tendo concluído que, na minha segunda visita à Torre, eu me tinha declarado a favor da Senhora e contra ele. Qualquer futuro visitante da Ilha dos Corvos deve, portanto, ter muito cuidado para evitar encontrá-lo, se possível.

Descrições adicionais da Senhora e de Kalibos estão anexadas para conveniência do leitor.

Interlúdio II: Nebligtode



Bom motivo para medo! No meio-dia denso
O casco que estava perto do cais de maceração.
Cheio de crianças brincando alegremente.
Separou suas amarras e se afastou,
Desviado para além do alcance ou da chamada, -
Ao todo eram treze crianças, -
Todos à deriva na baía inferior!
— A Greyport Legend, Bret Harte (1919)

Por Viktor Hazan, meados de agosto de 760

Quando a L'ile de la Tempete finalmente ficou para trás, o capitão Howe anunciou nossa rota atual: navegaríamos até a costa darkonesa por cerca de um dia. Notando a minha surpresa (pois não é o percurso mais rápido entre a L'ile de la Tempete e a Vila de Graben), explicou que o mar entre estas duas ilhas é muito perigoso, "especialmente à noite". O *Pelicano Negro* contornaria a costa vaasi e depois partiria novamente quando a Ilha de Graben ficasse a leste de nós.

"Esta parte do mar está repleta de recifes perigosos", disse ele. "Estranho, esses recifes de Selbstmorde, Professor Hazan. Veja, nunca os encontramos ou avistamos durante o dia: é como se eles só saíssem à noite, ou pelo menos é o que insistem os marinheiros de Egertus. Aqueles tolos o suficiente para navegar entre a L'ile de la Tempete e a Ilha dos Corvos veem seus cascos partidos em dois naquelas rochas traiçoeiras. Muitas embarcações foram perdidas nesta região, as suas tripulações foram devoradas por tubarões e pior, mesmo quando se consideravam seguros nos seus botes salva-vidas! Acredito que apenas os Grabenitas navegam livremente nesta área... isto é, para caçar baleias."

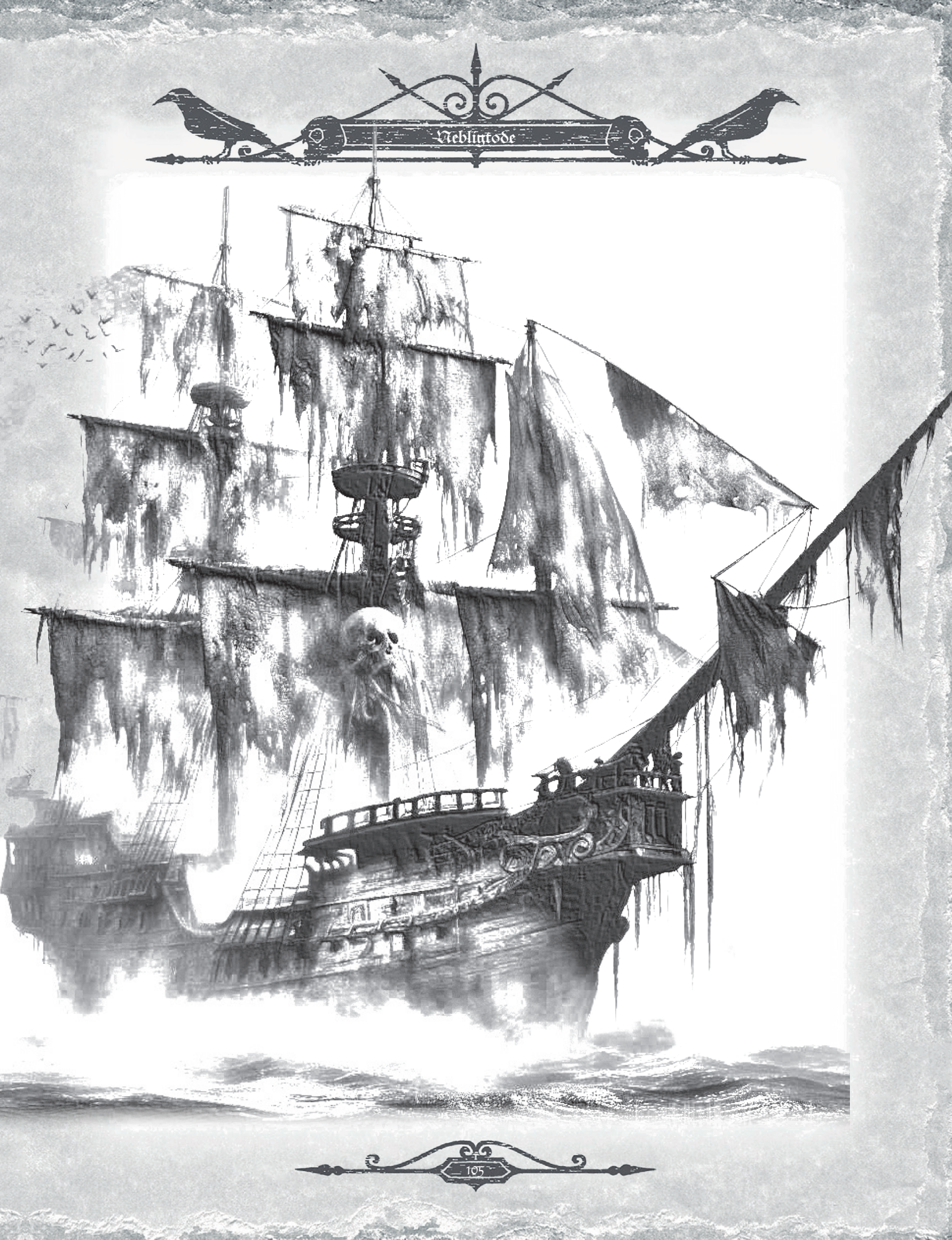
Esse conceito delirante de rochas mudando com a hora do dia me incomodou, pois poderia muito bem atrasar meu encontro com Dirac, mas encolhi os ombros e o observei gritar ordens para a tripulação virar seu navio para oeste. Com ventos favoráveis, levaria um dia para chegar a Rutledge e outro para seguir para o sul ao longo da costa de Nova Vaasa. Se tudo corresse bem, eu estaria na Vila de Graben na noite do terceiro dia.

Passei o dia pescando na popa, vestido de maneira protetora contra a borrifada. Para aumentar meu humor contrário, nenhum peixe provou uma mordida saborosa do meu anzol. Nada.

Mais tarde naquela noite, depois da meia-noite, chegamos a Rutledge, na costa. Eu estava em meu quarto relendo "*Vidência e a natureza das visões*", da professora Mirella Agrippa, enquanto ria e anotava seus erros, comentários de base emocional e hipóteses fracas. (Não é de admirar que as mulheres raramente sejam aceitas em nossa Fraternidade. É assim que as coisas são, eu acho.) Isso me lembrou de uma estudiosa severa para quem uma vez trabalhei como examinador externo em Darkon. Ela tentou impressionar o comitê de admissão da célula de Brautslava com sua inteligência superior, mas foi reprovada no segundo teste de invenção. Seus próprios interesses arcanos, ela retrucou sombriamente, estavam em outro lugar. Já fazia algum tempo que não via seu trabalho nas revistas ocultistas; Fiquei me perguntando o que teria acontecido com ela e em que tipo de problema ela estava envolvida agora.

Minutos depois de ouvir a âncora bater na água, o jovem Paulo veio bater à porta da minha cabine. Claramente agitado, ele insistiu que o capitão Howe falasse comigo *agora*. Como a hora não era muito sociável, por um momento temi que a maldição de Monette tivesse nos pregado uma peça suja, desejando ter uma arma de prata na mão. Preparando-me, ouvi Paulo acordando os outros marinheiros. Ele lhes contou sobre a "Lua Crescente": palavras que, pelos juramentos e murmúrios cautelosos que incitaram, devem ter provocado medo nos corações dos tripulantes. Agora que pensei sobre isso, o próprio Paulo parecia bastante nervoso, seu habitual sorriso desdentado e bom humor substituídos por uma cautela de olhos arregalados.

Quando cheguei à ponte, o capitão Howe estava olhando atentamente para alguma coisa através de sua luneta. "Dê uma olhada, Hazan", disse ele, passando-me o telescópio. A princípio, vi apenas as poucas luzes da vila adormecida de Rutledge. Ao meu comentário perplexo de que não via nada, Howe agarrou a mira e guiou meu olhar para o ângulo adequado. Então eu vi.



Abandonado e de tamanho médio, já estava velho e podre. Suas velas cinzentas e sujas pendiam flácidas e esfarrapadas de mastros quebrados. Quase esperando espionar fantasmas ou zumbis fedorentos a bordo, observei o convés, mas não vi nada se movendo. Não havia luzes em nenhum lugar do barco, apenas um brilho fraco e doentio sem fonte. Então eu vi seu nome: *Lua Crescente*. Estranhamente, o título do navio, pintado de azul, permaneceu intacto e claro, mas todas as outras cores haviam desaparecido.

Howe explicou que o *Lua Crescente* é uma máquina em ruínas que ainda navega no Mar Noturno. Ele foi perdido há cerca de uma década e reaparece de vez em quando nos portos do Mar Noturno para lançar âncora. Ninguém nunca é visto a bordo do navio e não parece representar qualquer ameaça física direta.

"Mas", acrescentou o capitão, seu olhar experiente e intenso, "você não deveria tentar dormir esta noite. Pesadelos atormentarão você ou qualquer marinheiro que durma no mar enquanto o *Lua Crescente* estiver próximo." Vendo indícios de um sorriso não convencido em meu rosto, ele continuou. "Estou falando sério, professor. Saiba que alguns desses marinheiros que sofrem tais pesadelos nunca acordam."

Com esse comentário, lembrei-me de como os mapas das Terras do Pesadelo – um reino perturbador, se é que realmente existe – o situavam ao longo da atual costa de Nova Vaasa. Percebendo que, afinal, poderia haver mais do que loucura na história de Howe, decidi acatar seu aviso e pedir café.

Depois de observar o navio morto por algum tempo, passei o resto da noite jogando cartas e bebendo bebidas alcoólicas e café com Howe e seu primeiro imediato, Matthew. Enquanto desfrutava do complicado, porém intrigante jogo de cartas regional (mesmo que eu tenha perdido a maior parte do tempo; a "estrela do mar" era classificada como mais forte do que a "enguia", de forma estranha), aproveitei a oportunidade para aprender mais sobre os perigos do Mar Noturno, bem como fazer mais perguntas sobre geografia. O que se segue é o que aprendi com esses marinheiros experientes. A maioria pode ser simplesmente rumores, mas pode haver um indício de veracidade por trás de algumas dessas histórias.

Além do *Lua Crescente*, outro navio amaldiçoado nestas águas é o *Capitão Acorrentado*. É um grande navio de guerra, pendurado com correntes de ferro onde deveria estar o cordame normal. Pode ser um "navio fantasma" incorpóreo, já que se diz que os espectadores muitas vezes ouvem o som sobrenatural do barulho das ondas, como se saísse de dentro do casco. Como em todas as boas histórias de fantasmas, as pessoas que encontram este navio raramente têm notícias dele!

Possibilidade Medonha: Os Alegres Desordeiros

Um navio carregado de fadas das sombras, exilados da Corte Seelie, agora vagueia pelo Núcleo Oriental, bem como pelas ilhas do Mar Noturno. As fadas viajam continuamente de porto em porto, realizando folias selvagens que atraem sonhadores próximos, almas perdidas e figuras mais poderosas. Seu navio é caçado por mercenários contratados pela Inquisição Tepestani, bem como pela Igreja do Legislador. Diz-se que qualquer mortal que se junte ao seu bando eventualmente enlouquece ou se torna selvagem. Como opção do Mestre, os mais dedicados daqueles "perdidos" poderiam se tornar changelings (substitutos).

Um descuido clássico quando se adquire um navio é deixar de verificar se seu nome alguma vez foi alterado, seja porque foi roubado ou para esconder infâmias passadas. Isto pode levar a consequências indesejáveis nos campos jurídico ou financeiro... e até no sobrenatural, se o barco tiver uma história trágica ou horrível.

Existem numerosos naufrágios espalhados pelo Mar Noturno, sejam abandonados flutuantes ou cascos encalhados na costa e nas rochas. Howe refletiu: "Às vezes penso que há muito mais naufrágios do que navios sãos neste mar amaldiçoado". Suas palavras me fizeram pensar se o Mar Noturno de alguma forma atrai naufrágios de outros lugares, talvez até mesmo dos "reinos distantes" dos quais aqueles transportados para estas Terras pelas Brumas costumam falar.

Rutledge fica na fronteira entre Darkon e Nova Vaasa. Suas 250 almas resistentes dependem da pesca para sobreviver. É protegido das piores tempestades do mar por quatro ilhas ao largo da costa, localmente chamadas de Quatro Sombrias. O menor fica muito próximo da própria cidade e ostenta as ruínas de um farol. Os moradores locais dizem que este farol não foi reparado depois que uma tempestade o derrubou em 753, já que as águas costeiras não são seguras.

Só para constar, Howe me contou que conheceu um velho eremita em Rutledge – Bill Copperplate, por nome – que está obcecado em organizar uma expedição para explorar o maior das Quatro Sombrias. A obsessão de um homem não foi suficiente para me desviar da minha tarefa atual, mas uma vez concluída a minha pesquisa na Ilha de Graben, poderia ser interessante investigar discretamente se este eremita ainda está por aí.

Em dívida (ainda) nem com Darkon nem com Nova Vaasa, Rutledge é frequentemente frequentada por piratas. Eles cuidam de suas boas maneiras enquanto estão aqui, a fim de manter este terreno neutro como um porto seguro para seus navios. Diz-se que o infame pirata Capitão Teach visita este porto ocasionalmente.

Howe falou dos muitos corsários que rondam o Mar Noturno. A maioria pilha descontroladamente por um ano ou dois, depois desaparece e nunca mais se ouve falar dele. A maioria provavelmente foi caçada por navios de guerra darkoneses ou vaasis; o próprio mar pode ser responsável pela ausência de outros. De longe, há muitos naufrágios neste mar, e ele não tem distinção para acumular mais!

O Capitão Teach é um dos bucaneiros mais notórios e está ativo há mais tempo do que a maioria (quase uma década). Segundo os marinheiros que o conheceram ou o viram em batalha, ele é mais um demônio fumegante do que um homem. O Capitão Teach é muito grande e imponente, com uma barba preta. Sua tripulação ataca pequenas aldeias e navios mercantes. Ele sempre deixa uma testemunha viva para espalhar sua infâmia, mas raramente oferece quartel por qualquer outra causa.

Lembro-me de ter lido que certa vez ele pilhou as docas de Egertus, e sua tripulação ateou fogo à igreja do Legislador da cidade como diversão. Deve haver pouco amor perdido entre ele e o senhor do crime vaasi conhecido como Malken.

Outro patife conhecido é "o Rato". Agindo sozinho ou com uma pequena equipe, esse ladrão talentoso é capaz de entrar em qualquer lugar da costa leste ou ilhas. O que é incomum é que o Rato é, dizem os rumores, um halfling e uma fêmea, e considerada linda. Existem muitas histórias divertidas sobre suas façanhas, mas a maioria está fadada a ser exageros, como sua suposta derrota de Malken em combate armada apenas com uma colher. (Devo admitir, esse malandro tem talento genuíno para publicidade, pelo menos!)

Chega de canalhas! Howe logo trouxe nosso discurso de volta à geografia. Diz-se que uma cidade costeira em ruínas, não encontrada na maioria dos mapas, exceto nos muito recentes, fica em algum lugar da costa darkonesa. Howe me disse que essa cidade em expansão nunca decolou. Apesar dos esforços diligentes do seu burgomestre Weick e do seu capanga, Hewbeard, agora está deserta, semienterrada na areia. Alguns dos seus futuros colonos migraram para o sul após o abandono da cidade, juntando-se aos pioneiros vaasi locais na fundação da pequena comunidade de Mavalga, não muito ao sul de Rutledge; o resto se dispersou para lugares desconhecidos.

Ao norte da cidade falida, nas sombras das Serra do Infortúnio, fica outro pequeno porto de pesca, a remota vila de Tidemore. Howe parou lá uma vez para fazer negócios com seu burgomestre, Borganov, mas não gostou da estadia, achando vários de seus habitantes bastante assustadores. Ele transmitiu vários rumores sobre rituais estranhos e sacrifícios diabólicos na praia rochosa de Tidemore, mas isso poderia ter sido um exagero, considerando a quantidade de conhaque que bebemos naquela noite sem dormir.

Um lugar mais estranho associado a este corpo de água não confiável é Nedragonne, uma ilha remota que se diz ficar

um pouco ao largo da costa de Vechor. Esta ilha confina com a Fronteira das Brumas e geralmente fica escondida dentro dela. Mas quando as Brumas recuam, diz-se que se pode visitar a cidade portuária de Tenebria. Matthew me disse que o oceano ao redor é particularmente perigoso, com muitos predadores selvagens – orcas, leões marinhos, tubarões, cobras marinhas e similares, além de carniçais marinhos e ogros ou trolls bizarros que respiram água. Tão vorazes são esses outros predadores que os golfinhos supostamente evitam neste lugar. Dizem que os bardos de Tenebria cantam histórias sombrias de um pária cuja vida foi marcada por insultos, traição e deserção. (Uma possível inspiração para seu próximo livro, Ambrósio?)

Chegada a meia-luz sombria de uma madrugada no Mar Noturno, de repente ouvimos gritos de surpresa de Paulo, nosso vigia, e corremos para o convés. A brisa salgada parecia uma carícia fria, depois da forte fumaça de tabaco da cabana onde passamos a noite conversando e jogando cartas. Eu vi o *Lua Crescente* saindo do porto de Rutledge. Ainda sem nenhuma alma à vista, o navio morto passou em perfeito silêncio e depois desviou para o norte. Perdi-o de vista no horizonte escuro depois de cerca de uma hora.

Resumo de Nebligtode

Localização: Região do Mar Noturno, excluindo outros domínios, suas águas costeiras e o Canal Nevuchar. Nebligtode confina com Darkon e Nova Vaasa a cerca de dezesseis quilômetros da costa leste. Abrange a Ilha de Graben, a Ilha Knammen, Todstein e um punhado de ilhotas rochosas e lodaçais sem nome.

Ecologia: Completa.

Clima/Terreno: Mares temperados a frios; Frio/florestas, pântanos, colinas e planícies.

Lorde Negro: Meredoth

Ano de Formação: 635 CB (como Ilha do Terror); fundiu-se com o Núcleo, 750 CB

População: Aproximadamente 4.000 (principalmente Grabenitas, além de postos avançados de pesca isolados e marinheiros transitórios sem endereço fixo)

Possibilidade Medonha: Os Afogados e os Condenados

Os Ikosik são um pequeno grupo de humanos degenerados que vagam pelo Mar Noturno.

Geneticamente afetados por várias gerações de endogamia, eles também são amaldiçoados por seus sacrifícios canibais a Hac'guin Sa, um deus que eles acreditam estar "afogado no fundo do mar" e aguardando sua ajuda para libertá-lo. Este grupo de saqueadores aquáticos iludidos procura este ser – que provavelmente não existe – na sua cidade marítima perdida de Ikos.

Sua migração anual os leva à costa de Nova Vaasa para atacar aldeias e assentamentos solitários, roubando ferramentas para ajudar em suas buscas aquáticas e humanos para sacrificar e consumir. Depois de se alimentarem bem, eles deixam Nova Vaasa em direção ao Mar Noturno e chegam às cavernas marinhas da L'ile de la Tempete para cerimônias adicionais. Monette até agora não tem conhecimento desses visitantes.

Heróis podem ser contratados para proteção contra as incursões anuais dos Ikosik, e a batalha é apenas uma maneira de lidar com eles. Alguns, como o Dr. Milhavet (veja a barra lateral de L'ile de la Tempete sobre morcegos), aprenderam que os Ikosik são bastante inteligentes e ávidos em negociar. Em troca de ferramentas e suprimentos para ajudar em sua busca, histórias de sua Ikos perdida ou até mesmo vidas humanas dadas como bugigangas a Hac'guin Sa, os Ikosik podem compartilhar informações sobre quase todos os assuntos relacionados ao Mar Noturno.

Para alguns dos reinos mais ameaçadores, o Ikosik pode muito bem ser quase a única fonte de informação, como Milhavet descobriu ao tentar obter morcegos tempetianos para a pesquisa sobre a Peste do Devir.

Capitão Teach

O "Capitão Teach" nasceu em Souragne em 719, de um caso entre um nobre e uma serva. O jovem Léon Mathurine[FoSSou] foi criado pela mãe, mas via frequentemente o pai, que ficava impressionado com o vigor e a inteligência de seu filho ilegítimo. Embora incapaz de reconhecer publicamente seu filho, o homem financiou o primeiro navio de Léon (chamado Coeur d'Erlande em homenagem a sua mãe); logo, Léon estava navegando pelos mares, em busca de fortuna própria.

Em breve, o nome Mathurine tornou-se associado ao comércio eficiente e lucrativo entre o Centro costeiro e Souragne. Léon não hesitava em esconder a verdade para fechar um negócio, mas a maioria de seus negócios eram honestos. No entanto, sua fortuna evaporou repentinamente quando ele foi traído por um contrabandista de Egertus, Red Rolf[Ga5]. Ele perdeu tudo para a traição de seu ex-parceiro: riqueza, navio e reputação. Para saldar suas dívidas, Léon foi forçado a ingressar como simples marinheiro em um navio mercante nova vaasi.

O capitão do navio era obstinado e odiado. Léon logo o jogou ao mar após liderar um motim. O jovem souragnien convenceu os marinheiros a se tornarem piratas. Aqueles que recusaram foram abandonados em uma ilha rochosa no Mar Noturno. Léon mudou seu nome para Capitão Teach e começou a atacar as operações de Red Rolf para arruiná-lo. Mas Rolf mudou suas práticas de transporte; deixando Teach incapaz de prejudicar o traidor. Amargamente, Teach recorreu a atacar qualquer navio mercante que seu navio pudesse capturar.

Ao longo dos anos, Léon recorreu ao teatro para incutir medo nos marinheiros que ataca e rapidamente reivindicar a vitória. Seu barco é pintado em um tom de cinza prateado que faz o navio pirata (sem nome) parecer fantasmagórico. Seus homens usam impressionantes pinturas de guerra em preto, branco e vermelho. O próprio Capitão Teach é um homem grande e imponente, com uma barba preta. Na batalha, ele muitas vezes coloca pavios de queima lenta sob o chapéu, para envolver sua cabeça em fumaça demoníaca enquanto grita seus gritos de guerra. Seus ataques são sempre inesperados e rápidos. Embora selvagem com os oponentes do sexo masculino e com aqueles que o insultam, Teach mantém um vestígio da honra nobre; ele garante que as mulheres ou passageiros não combatentes capturados sejam bem tratados e deixados ilesos no próximo porto.

Capitão Teach: NM, Esp4/Gue4/Lad4;
Tripulação de Teach: 30 piratas experientes; NM, Esp2/Gue2 ou Esp2/Lad2.

Possibilidade Medonha

Teach está doente e sabe que tem no máximo alguns anos de vida. Ele está se preparando para encerrar sua carreira com um estrondo sinistro. Sem o conhecimento de sua tripulação, ele planeja destruir todo o distrito portuário de Egertus carregando seu navio cheio de pólvora, jogando-o nas docas e explodindo-o para o alto. Ele aguardará informações de que Red Rolf tem um grande carregamento de contrabando lá, e que o próprio Rolf está supervisionando as operações, antes de fazer esta tentativa suicida de vingança.

Possibilidade Medonha: Rookhausen, a Cidade Dividida pelo Tempo

Antes de serem aniquilados pelo Flagelo, os habitantes humanos de Arak povoaram aquela faixa de terra que agora compõe a costa sul de Darkon e o Mar Noturno. Quase nada resta da sua cultura – os poucos arakans que não foram mortos pelas areias emigraram para norte, perdendo toda a memória da sua terra natal – salvo narrativas e lendas fragmentárias. Entre esses fragmentos lamentáveis estão histórias de uma misteriosa cidade-estado: um próspero e cosmopolita porto marítimo, que os arakans insistiam que apareceria na orla oriental de seu reino a cada cinco gerações, e então desapareceria de volta nas Brumas, uma geração depois. Foi por isso (assim afirmava o povo humano de Arak) que alguns deles entendiam o idioma dos barovianos, naquele breve período do século VI, quando suas culturas viviam como vizinhas: os residentes da cidade supostamente falavam balok, junto com outros idiomas.

Naturalmente, nenhum historiador moderno acreditará numa palavra disto... a menos que a cidade volte.

Na verdade, a cidade de Rookhausen é um domínio transitório: um reino que, assim como os túneis sombrios das fadas que antes sustentavam as terras áridas adjacentes, está sujeito a seu próprio fluxo de tempo único. Existe apenas por intervalos de 25 anos, com um intervalo de um século entre os seus aparecimentos; na sua ausência, o tempo não passa para os seus habitantes, e apenas algumas ruínas de pedra polidas pela areia permanecem no Núcleo, para marcar o seu local. Tanto a "falsa história" de arakan como os registos da cidade alegam que esta se tem manifestado intermitentemente neste mesmo local durante milênios. Na realidade, apareceu no Núcleo apenas uma vez, de 636-661 CB. Como a superfície de Arak estava vazia e despovoada na época, a última chegada de Rookhausen passou despercebida pelas outras nações do Núcleo, exceto por alguns aventureiros itinerantes (em quem não se acreditava) de ambos os lados dos desertos.

Agora, as ruínas estão na orla do Mar Noturno, e a região que ocupam não é mais um terreno abandonado, mas um litoral com uma população crescente de mineiros e colonos. O retorno de Rookhausen está próximo e a cidade não passará despercebida pela segunda vez. Que perturbações políticas e econômicas surgirão quando uma vibrante cidade-estado de milhares de pessoas surgir ao longo da costa do Mar Noturno? Como poderiam Os residentes, uma mistura de elementos balok, tergs e forasteiros trazidos pelas Brumas, podem ser considerados como uma fusão de culturas, governados por famílias aristocráticas rivais e atormentados por atividades criminosas e de culto – reagir ao encontrarem a sua casa não mais nas tranquilas terras arakan, mas espremidas entre os imperialistas Darkon e Nova Vaasa? Que novos rostos, crenças, práticas ou tecnologias poderão rapidamente ganhar proeminência ali, quando a cidade não estiver mais isolada pelo tempo ou por terrenos intransitáveis? Como poderão os reinos vizinhos – e os seus Lordes Negros – responder ao súbito aparecimento de um domínio rico e exótico de um rival desconhecido, mesmo à sua porta? Quem é o Lorde Negro da cidade?

O Mar Noturno é a parte mais nova e menos explorada do Núcleo, e a Cidade Separada pelo Tempo é apenas um dos muitos, muitos mistérios potenciais que seus alcances sem sol ainda guardam.

Rookhausen (cidade grande): Convencional; Tend LM; NC 7; Limite de 40.000 PO; Ativos 49.200.000 PO; População 24.600; Misto (humanos 75%, halflings 10%, meio-elfos 5%, elfos 4%, anões 4%, outros 2%)

Nos Bastidores: O que há em um Nome?

Quando foi introduzido no módulo *Navio do Terror* (*Ship of Horror*) 2ed, o domínio do qual o necromante Meredoth é lorde negro era referido como "Nebligtode". Em *Domínios do Medo*, o território do mesmo Lorde das Trevas é referido como "Graben" na Linha do Tempo de Ravenloft, mas é renomeado como "Mar Noturno" na descrição geográfica do Núcleo. Os produtos Arthaus são igualmente inexatos, listando todo o Mar Noturno como se fosse um domínio singular com esse nome.

Assim como o Mar Noturno é, para os nativos de Ravenloft, uma região geográfica que incorpora porções de pelo menos meia dúzia de outros domínios, este relatório restaura o título do domínio de Meredoth ao seu uso original. Neste e nos futuros Gazetteers da FoS, "o Mar Noturno" se referirá ao corpo de água real, independente das fronteiras do domínio. "Nebligtode" significa especificamente a fração considerável daquele Mar que está sob a alçada do necromante como lorde negro. Da mesma forma, este Gazetteer faz uma distinção firme entre "Ilha de Graben" (a nação e massa de terra), "cidade Graben" (a comunidade portuária) e a família mercantil Graben.

A Rata

Elizabeth Hilltop nasceu em Darkon em uma família de carpinteiros. Hábil com um florete e uma adaga de arremesso, ela escolheu a vida de aventuras em vez da existência tranquila de seus pais. Ela tem longos cabelos loiros dourados e olhos azul-acinzentados, características incomuns para um halfling. Sua boa aparência muitas vezes a ajudou a entrar em locais restritos e sair de situações complicadas. Ela não hesita em usar sua aparência angelical e delicada para se passar por uma jovem humana.

Não se sabe como ela passou a ser chamada de "a Rata" ou se mudou para Nova Vaasa.

Atualmente ela vive em uma pequena ilhota rochosa na costa vaasi, apelidada de "Ilha Toca do Rato" por seus ocupantes. Em Nova Vaasa, as pessoas pensam que esta ilha é habitada por alguns eremitas irritados. Na verdade, uma baía escondida fornece abrigo para o pequeno mas ágil navio pessoal de Elizabeth. A Rata mantém uma tripulação de oito pessoas, todos firmemente leais a ela. A maioria são humanos, mas dois deles são halflings. Todos foram prejudicados pelo governo injusto do Príncipe Othmar ou lesados pelas atividades criminosas de Malken.

A Rata não é uma pirata e prefere atuar como uma elegante ladra de gatos. Com o passar dos anos, ela se tornou uma figura romântica, querida pela classe baixa de vaasi. Os bardos cantam sobre suas grandes habilidades. Nenhuma porta ou cofre na região do Mar Noturno é considerada inacessível para ela. A lenda diz que ela duelou com uma dúzia de guardas pessoais do Príncipe Othmar até a paralisação, saindo ilesa e com o conteúdo dos bolsos do guarda, além de derrotar Malken usando apenas uma colher (ou um lenço, uma bota, a adaga do próprio senhor do crime que ela roubou no meio da batalha, etc.).

Diz-se que a Rata gosta de atacar os malfeitores que abusam dos trabalhadores, roubando-os apenas para poder retribuir aos mais pobres. Exceto pelo "apenas" (ela não revela *tudo*), isso é basicamente verdade. A Rata tem um prazer especial em se opor às forças do Príncipe Othmar. Nunca capturada pela lei, o paradeiro de seu esconderijo é desconhecido, embora abundem as teorias. Ela desaparece completamente um mês por ano, para visitar secretamente seus pais idosos.

A Rata: NB, Lad5 / Duelista4 / Dançarino das Sombras5;
A tripulação da Rata: NB, Gue1-4 ou Lad1-4

Possibilidade Medonha

De um indiscreto dono de taverna, um comerciante vaasi viajando em Darkon descobriu os nomes e endereços da mãe e do pai da notória Rata. Como ele usará essas informações? Venderia seu segredo para Malken e/ou Othmar? Chantagear a Rata? Ou ambos?

17 de agosto de 760

Irmãos,

Apenas uma nota rápida para informar que cheguei em segurança ao porto da Vila de Graben, apesar de uma ou duas experiências perturbadoras ao longo do caminho. Não vou entregá-lo com detalhes, mas terei mais do que algumas histórias divertidas ou de arrepiar os cabelos para contar, quando retornar a Port d'Elhour. (Basta dizer que não irei à L'ile de la Tempete uma segunda vez, na minha viagem de regresso!)

Até agora, as notórias tempestades que assolam esta região passaram pelo Pelicano Negro e os ventos têm sido favoráveis o suficiente, apesar de tudo, os céus sombrios fizeram jus à sua reputação de escuridão ininterrupta. Espero que o verão souragnien seja tão sufocante quanto se esperava. Pena que não possamos trocar de lugar, se assim for...

Salvo atrasos na minha viagem de volta à civilização, vocês podem me esperar em Souragne perto do final de setembro. Se o meu primeiro vislumbre da Ilha de Graben for típico, não posso imaginar que a minha exploração deste interior exija mais tempo do que isso. Na verdade, ainda posso vencer o jovem Dirac, ao concluir a minha própria investigação antes de a sua incursão em Todstein estar concluída.

Cumprimentos,

Viktor

PS: Presumo que minhas aranhas estejam bem, Ambrósio?

Relatório Cinco: Ilha de Graben

Por Viktor Hazan, 19 de agosto de 760

A nossa abordagem à única cidade da Ilha de Graben digna desse título foi lenta – cautelosa – e não apenas devido à persistente escuridão do céu nublado. Ventos frios e erráticos representam um desafio para os marinheiros perto desta ilha de formato estranho (uma das idiossincrasias dos Vigilantes? Uma *mão com garras*, entre todas as coisas? Sério!), e tem má reputação por mudanças repentinas, que rasgam velas e lançam navios descuidados contra sua costa. Nas baixas costas sul e leste da ilha, tais acidentes deixam os navios atolados em pântanos sem trilha ou encalhados em encostas de cascalho quebradiço; a oeste, onde penhascos irregulares descem abruptamente de um planalto elevado, rajadas inoportunas podem quebrar seus cascos sobre cristas submersas ou sobre o próprio penhasco de granito.

Enquanto o vigia do *Pelicano Negro*, Paulo, se esforçava para identificar a depressão rasa na crista quebrada do penhasco onde se esconde a Vila de Graben, lembrei-me dos naufrágios que vi perto da L'ile de la Tempete e gostaríamos de ter parado em uma das aldeias nas terras baixas da ilha. Perguntei ao capitão por que os moradores da cidade não tiveram o bom senso de marcar a posição do porto com um farol – isto é, um farol *mundano* – para perfurar a penumbra que cobria sua terra natal.

"Todo marinheiro nestas águas *gostaria* que essas pessoas fizessem exatamente isso, professor Hazan", Howe respondeu amargamente, "mas os habitantes locais não se importam em tornar a vida mais fácil para gente como nós. Não são particularmente prestativo conosco, estrangeiros, esses grabenitas, nem mesmo aqueles que os tratam de maneira justa há anos. Ele balançou a cabeça com desgosto ressentido.

A mensagem tácita era clara: se eu contasse com as ligações mercantis do Capitão para ajudar a "quebrar o gelo" com os nativos, ficaria desapontado. Este não era um lugar amigável.

Resumo da Ilha de Graben

Localização: Sudoeste do Mar Noturno, Nebligtode

Ecologia: Completa

Terreno/Clima: Aquático/Florestas, Colinas, Planícies e Pântanos/Temperado

Ano de Formação: 635 CB

Nível Cultural: Pré-Medievalismo (6) a Medievalismo (7)

População: 3.200 (Humanos 97%, Reivindicados do Mar 2%, outros 1% [principalmente calibans])

Principais Assentamentos: Vila de Graben (1900), Kirchenheim (400), Seeheim (250), Meerdorf (150)

Religiões: Os Ascendidos*, Ezra, o Deus Submerso, Hala

Idioma: Grabenita*, vaasi, darkonês, sithicano, xalote

Governo: Assentamentos independentes; assembleias em Seeheim e Kirchenheim, assembleias mudando para a plutocracia na Vila de Graben, despotismo teocrático em Meerdorf

Levantamento Geográfico

Clima

Mesmo depois da minha estada na L'ile de la Tempete, o clima tórrido de Souragne parece ter penetrado nos meus ossos. Quão *profundamente*, a Ilha de Graben provou, enquanto passei minha visita embrulhado como uma múmia Akiri contra o frio, enquanto a tripulação do capitão Howe precisava apenas de jaquetas de lona para atenuar a picada do vento (Os nativos? Mangas de camisa e conversas sobre a "onda de calor do verão"!). Acatando o julgamento dos imigrantes da Vila de Graben, concluí que o clima de verão desta ilha era como o início da primavera em Richemulot – fresco, mas bastante confortável para os continentais – apesar de como meus membros tremeram durante grande parte da minha estadia.

Poderia ter sido pior se as marcas ao nível dos olhos nos edifícios da Vila de Graben fossem indicadores precisos da profundidade da neve do ano passado. A queda de neve de inverno na "Ilha" (como seus grabenitas nativos a chamam sucintamente) começa em meados de setembro, e os rios e pântanos do sul estão totalmente incrustados de gelo em novembro. A exposição representa um risco letal para as pessoas e o gado no auge do inverno... Embora os contos de homens sufocados por suas próprias barbas congeladas pelo gelo ou cegos quando seus fluidos oculares congelaram sejam certamente exagerado: afinal, aqui não é Vorostokov.

Raramente as condições ficam acima de zero durante mais de cinco meses por ano, diminuindo uma estação de cultivo já prejudicada por céus sombrios. Quando o degelo *chega*, no final de abril ou maio, o escoamento excessivo transforma as poucas estradas interiores da ilha (trilhas, na verdade) num pântano de lama até os joe-

lhos, embora a terra sob a lama permaneça rígida com o permafrost. Apesar da ameaça de congelamento, os grabenitas acham mais fácil viajar pelo país no inverno, quando os esquis são utilizáveis. (Daí a minha própria decisão de contornar a ilha de barco, e não de me arrastar pela lama.) O calor ou o frio atacam rapidamente, sem primavera ou outono claros em si; os moradores afirmam que têm apenas duas estações: "neve" e "lama".

A precipitação é intensa durante todo o ano, ocorrendo na forma de fortes nevascas no inverno e chuvas torrenciais ou rajadas nos meses de "lama". Chuvas de 250 milímetros ou mais por semana são raramente mencionadas; as tempestades mais intensas geralmente se aproximam do nordeste, anunciadas por relâmpagos e trovões espetaculares. Muitas das árvores maiores na Ilha de Graben exibem cicatrizes de raios, e todos os assentamentos perderam edifícios devido a tais raios. Ao contrário de Souragne, todas estas chuvas não conseguem saturar o permafrost duro como rocha abaixo da superfície, por isso o escoamento das tempestades corrói constan-

temente a escassa camada superficial do solo, abrindo sulcos profundos na paisagem e minando as fundações de edifícios situados de forma descuidada. As neves do inverno caem de forma menos espalhafatosa, mas com determinação implacável: os telhados grabenitas muitas vezes ostentam *escotilhas* de sótão em vez de janelas, para permitir a saída quando as portas ao nível do solo são obstruídas por montes de neve.

Poucas terras que visitei são tão atormentadas pelo vento quanto a Ilha de Graben: perdi quatro chapéus diferentes devido a rajadas rebeldes. A brisa marítima é mais forte ao longo das falésias costeiras, mais suave nos pântanos e matas do interior. Somente à noite o ar fica parado, e neblina de densidade variável cobre a Ilha nessas horas, espalhando-se para o interior a partir da costa e subindo das zonas úmidas para o sul. Felizmente, as rajadas erráticas que circundam a ilha e colocam em perigo a aproximação do *Pelicano Negro* são silenciadas perto da costa, pelo que embarcações menores e de fundo raso – em particular os fiéis "dóris" dos nativos – podem abraçar a arrebentação com relativa segurança. Esta margem varia de quatrocentos metros de largura nas praias de seixos do leste até talvez cinquenta metros ao longo dos penhascos ocidentais. Ela se estreita até se tornar um "beliscão" perigoso, mas com alguns passos de profundidade, na foz do Niesonnigbach (onde fica Seeheim) significa área montanhosa.

Topografia

O terreno acidentado da Ilha de Graben desce suavemente, desde as cristas irregulares das falésias ocidentais até aos pântanos e praias rochosas no sul e no leste. Apenas uma fração das suas terras é arável: os seus assentamentos amontoam-se em recantos escavados pelos rios ao longo da costa, dependentes da generosidade do mar para tudo o que o solo pobre desta terra não está disposto a produzir. Por menor que seja, o interior da ilha *pode* parecer tão remoto quanto os desertos sebuanis, já que a população local não está disposta a se aventurar longe da costa do Mar Noturno. Com exceção de um punhado de caçadores e lenhadores, a maioria dos grabenitas permanece ao alcance da voz das ondas durante a maior parte de suas vidas.

Erguendo-se cerca de 90 metros acima das ondas na maré alta, ou de pilhas de pedras caídas quando o mar recua, o Nordklippe (falésia norte) vai da Vila de Graben até o ponto mais alto desta terra em Spitzende (pico): um promontório afiado de 145 metros na ponta norte da ilha. O Südklippe (falésia sul), uma dúzia de metros mais baixo e um pouco menos íngreme, circunda o "polegar" na costa oeste da ilha, de frente para a pequena ilha Knammen. Ambas as faces dos penhascos são de granito

Inverno

Os invernos na Ilha de Graben variam de frio (4º a -20ºC) em setembro, outubro, março e abril a frio intenso (-20º a -30ºC) de novembro a fevereiro, com quedas ocasionais em frio extremo (-30º a -45ºC) no final de dezembro ou janeiro. Mesmo no auge do verão, as temperaturas praticamente nunca ultrapassam os moderados (4º a 15ºC) na Ilha.

Os ventos sopram de 25 a 60 km/h na maioria dos dias.

Ex-Caminho das Brumas: O Chamado da Garra

Antes da Grande Conjunção, relatórios intermitentes de marinheiros colocavam a Ilha de Graben (e Todstein) no Mar das Mágoas, mas os grabenitas atestam que os mares ao redor de sua ilha terminavam nas Brumas até 750. Na verdade, Nebligtode já foi uma Ilha do Terror, como Souragne. Relatos de que poderia ser encontrado "a noroeste da Lamórdia" vieram de viajantes que inadvertidamente navegaram para um Caminho das Brumas não documentado, que antes ligava Nebligtode ao Mar das Mágoas e só podia ser atravessado durante tempestades. Como a navegação precisa tem uma prioridade menor do que simplesmente manter-se à tona em tais vendavais, e os céus nublados de Nebligtode ocultaram a visão das estrelas durante suas estadas, esses viajantes nunca perceberam que haviam deixado o Núcleo.

O Chamado da Garra parece ter sido cortado após a Conjunção, já que Markóvia agora fica onde antes ficava sua entrada original. Desde então, têm circulado rumores de navios que enfrentam uma terrível tempestade num mar do Núcleo, apenas para se encontrarem à deriva no outro, mas não está claro se estes são relatos de acontecimentos reais ou meras ilusões de marinheiros mercantes que lucrariam enormemente com tal "atalho" em todo o continente.

O Chamado da Garra (extinto?): Noroeste do Mar das Mágoas – Sudoeste de Nebligtode (confiabilidade moderada, bidirecional, condicional [somente tempestades])

duro e implacável, sustentando apenas alguns líquenes e árvores anãs em pequenos nichos ao longo da sua superfície salpicada de sal. À medida que o *Pelicano Negro* atracava nas docas da Vila de Graben, notei a silhueta da Mansão Graben – surpreendentemente grandiosa para um enclave tão isolado, mas lamentavelmente monótona e utilitária aos olhos de demonliense – coroando a falésia sul. Apenas duas janelas estavam acesas, apesar da escuridão e do adiantado da hora. Enquanto eu observava, uma terceira luz, de cor *azul* (um sinal, ou apenas uma vidraça escurecida...?), ganhou vida em um sótão no topo da mansão.

Aninhada entre as falésias, Vila de Graben ocupa a maior área de terra cultivável da ilha. (Os tradicionalistas ainda se referem teimosamente a esta comunidade como "Graben", mas à medida que o contato com outros reinos se espalha, até mesmo a maioria dos grabenitas optaram por admitir o sentido em distinguir a *Vila* de Graben da própria ilha). Terras agrícolas menores cercam Kirchenheim e Seeheim nos extremos da ilha; Meerdorf, uma pequena aldeia de pescadores na Ilha Knammen, sustenta-se inteiramente do mar. A maior parte da Ilha de Graben é relativamente intocada pela mão do Homem, embora não seja tão primitiva quanto as vastas áreas selvagens do Núcleo.

Na sua extremidade norte, a maior elevação contra o vento mantém a paisagem relativamente seca, e o solo é rochoso o suficiente para que as onipresentes valas de inundação da ilha não se movam tão precariamente como em outros lugares. Inadequados para a agricultura, estes 'Steinfelder' (Campos de Pedra) do norte fornecem pastagens para o gado que pode suportar os ventos frios e encontrar forragem nos arbustos. Manchas resistentes de grama alta, arbustos baixos e flores silvestres alimentam as cabras e ovelhas de pelagem pesada dos grabenitas. Urzes e urtigas cobrem as ravinas do norte, enredando os descuidados, mas produzindo frutos na estação. Lebres, marmotas, raposas e outros animais selvagens abundam no Steinfelder, e falcões-gerifaltes, corvos e águias marinhas circulam no alto, mas predadores grandes o suficiente para representar uma ameaça aos homens raramente se aventuram tão ao norte. Caminhando por terra a partir de Seeheim, para apreciar a vista de Spitzende, descobri que precisava muito mais de *botas* resistentes do que de mosquete ou magia. (Torcer o tornozelo em escombros e mato não é uma experiência para saborear, mesmo que você *carregue* poções de cura durante uma caminhada!) Poços de minas verticais – alguns sazonalmente ativos, mas a maioria já esgotados – pontilham o vazio do Steinfelder.

Movendo-se para baixo e para o interior a partir do mato, os 'Hohlhandländer' (literalmente "terras da palma") consistem principalmente em prados abertos, subdivididos por faixas densas de desfiladeiros e florestas. Gramíneas altas e ervas daninhas cobrem a charneca, pontilhadas por montes de terra e arbustos – obra de industriosos roedores escavadores – e aglomerados esparsos de álamos ou choupos delgados. Embora mais férteis que o Steinfelder, essas terras são cultivadas apenas ao longo de suas margens, já que as raízes densamente nodosas das gramíneas da pradaria são muito duras para serem trabalhadas com arados. Apenas as ocasionais cabanas dos pastores ou as plataformas elevadas de observação testemunham qualquer presença humana aqui, e estas são tão raramente ocupadas que *exemplificam*, e não aliviam, a solidão da pradaria.

A maior extensão de pastagens abertas da ilha, o 'Finsterheide' (terras estreitas), estende-se diagonalmente de Kirchenheim até à base do "dedo" mais ocidental dos pântanos do sul. Raças locais de gado e pôneis – animais atarracados, de couro peludo, quase parecidos com bonecas em suas proporções diminutas – vagam livremente pelo Finsterheide no verão e depois são levados para abrigos de inverno por agricultores nativos. Mais gado é pastado na charneca a oeste, o 'Racheanger' (cacheados), uma área tradicionalmente reservada aos rebanhos do clã fundador da Ilha de Graben. A menor das pradarias, a 'Senkenwiese' (campo de *huldu*), é cercada por profundas ravinas e rios em seus lados interiores, confinando com os pântanos ao sul. Histórias de buracos e cobras venenosas desencorajam até mesmo os céticos de pastar bens móveis no Senkenwiese. Relatos de fogos-fátuos que atraem os incautos para o pântano, fadas maliciosas (chamadas huldu) que levam os invasores à loucura, e um terrível demônio que assombra as charnecas conhecido como o Cavaleiro Esfolado - a julgar por suas descrições, um morto-vivo bastante horrível – ajudar ainda mais a manter este pedaço de pastagem intacto.

Pântanos gramados e lagos dominam as terras baixas, estendendo-se até os "dedos" da costa sul e até as "garras" lamacentas além. O mais acessível, o Wiesenmoor (pântano de prado), corre para oeste ao longo da costa até ao Racheanger, bem como para sul até ao Mondzinke (o "dedo" ocidental) até ao mar. No leste de Krisezinke (tempo de crise), o Krisesumpf (pântano decadente), coberto de ciprestes, projeta-se para o sul, e o fétido Aassumpf (Pântano Primordial) fica entre os outros dois pântanos, na península central de Modersperren (barreira de fungos).

Comparados ao pântano emaranhado e sufocante com o qual me acostumei ultimamente em Souragne, os pântanos salgados e os pântanos da ilha pareciam quase idílicos: sem crocodilos, sem morcegos vampiros, e apenas algumas massasaugas (víboras) retraídas para evitar

O Cavaleiro Esfolado

Os contos grabenitas do Cavaleiro Esfolado retratam-no como um dos Mortos Inquietos: um cavaleiro sem nome, horrivelmente esfolado vivo por seus inimigos, que retornou da morte enlouquecido pela agonia e levado a massacrar todos que cruzarem seu caminho. Raras testemunhas insistem que o tronco do cavaleiro se fundiu com o pescoço do seu corcel (também esfolado), fundindo o par em uma forma não natural, como os centauros do mito.

Na verdade, o "Cavaleiro" não é nenhum cavaleiro. Quando os invasores marítimos Anatal tomaram a Ilha de Graben de seus antigos habitantes, séculos atrás, os suplicantes sinistros da Capela Negra conjuraram uma ameaça vil para vingar sua extirpação: um nuckalavee, uma aberração grotesca com afinidade com os mortos-vivos. Esta fera anfíbia perseguiu os povo Anatal incansavelmente, tanto em terra como no mar, antes que os clérigos dos invasores o conseguissem prender em uma magia *tarefa* para evitar as ondas.

Os guerreiros Anatal então o atraíram para Senkenwiese, e os clérigos esculpiram uma poderosa runa de ligação nas cabeceiras dos rios gêmeos, prendendo o nuckalavee em um canto isolado da ilha e forçando-o a entrar em animação suspensa. Ele permaneceu lá até que a Ilha de Graben foi reivindicada pelas Brumas, momento em que as forças das trevas da Terra enfraqueceram a runa de ligação o suficiente para despertar o monstro de seu sono. Talvez por capricho, essas mesmas forças sobrenaturais também restabeleceram suas *tarefas* como uma maldição permanente

O nuckalavee está confinado entre os rios e a costa há mais de um século, já que a ainda intacta runa Anatal e sua aversão à água limpa o impedem de entrar no mar ou migrar para além do Schicksalflusse (Rio do Destino). Ele subjugou várias múmias Anatal menores dos Aassumpf, que atormenta por esporte quando seu cativeiro se torna enlouquecedor, mas seu maior desejo é se libertar e causar estragos nos grabenitas: descendentes vivos dos invasores marítimos Anatal que o capturaram. Um ser aquático avesso à água pura, mas impedido pela *tarefa* de se aproximar das ondas, ele dorme nas profundezas turvas dos lagos estagnados de Aassumpf.

Meredoth está bem ciente da presença e da natureza do nuckalavee, mas optou por não libertá-lo nem destruí-lo, imaginando que ele (ou seu cadáver) pode ser útil um dia.

no caminho das serpentes. Infelizmente, *mosquitos* tão ferozes como os do bayou (pântano) assolam estas zonas úmidas no verão, muitas vezes escoltados nas suas perseguições por moscas picadoras!

O Kriesesumpf é principalmente um pântano de ciprestes, dando lugar a pântanos salgados ao longo de sua costa. Riachos finos e de águas brancas esculpiram ravinas profundas na argila em ruínas do interior de Kriesezinke, deixando altas cristas cobertas de carvalhos e salgueiros do pântano. Espalhando-se em direção à costa, os riachos espalham-se em reservatórios tranquilos de ciprestes e depois misturam-se com as marés mais próximas da linha de rebentação. As "salgadas" costeiras – ricos prados de capim e junco – são ocasionalmente utilizadas pelos comerciantes para pastar e engordar gado importado, mas estas pastagens são tão propensas a inundações que os nativos não veem nenhum lucro na sua exploração. No verão, aves costeiras como maçaricos e trilhos fazem seus ninhos aqui, enquanto peixes estuarinos (como linguados, arenques e esquilos) desovam nos juncos. Alguns pescadores reclusos *vivem* nas margens do pântano, quando avistei um punhado de cabanas isoladas e cobertas de rede perto da costa, montadas em postes de madeira de cipreste.

O Wiesenmoor é o oposto do bayou, sendo uma área sem árvores e aberta ao céu. Tapetes entrelaçados de capim-de-pântano cobrem o lodo e a água, formando plataformas flutuantes para arbustos, aves aquáticas que fazem ninhos e castores, ratos-muskrat ou lontras. Essas plataformas de vegetação à deriva devem ser atravessadas com cuidado, pois cedem facilmente sob o peso de um homem. Deslizando pelos canais entre os tapetes de capim em minha "*canoa*", tive uma experiência muito mais relaxante do que minhas incursões na Maison d'Sablet. Deslizando sobre um lago ainda sem nome no Mondzinke, testemunhei um pique mais longo que meu remo preguiçoso na água cristalina. (Infelizmente, meu conjunto confiável de vara e carretilha estava sendo consertado na Vila de Graben.) Enquanto as névoas do crepúsculo giravam entre os juncais e eu remava de volta para o mar, ouvi um grito sobrenatural e assombroso. Dizem que era apenas um pássaro comum de pântano chamado "loon", mas pelo som, eu teria jurado que era um fantasma, me dizendo *adieu* com tristeza.

Possibilidade Medonha: Os Pântanos dos Estrangulados

Muito antes de a Mansão Graben existir, os temíveis invasores marítimos Anatal tomaram a Ilha de Graben de seus residentes monásticos e ocuparam a ilha por quatro gerações antes de serem exterminados pela peste. Durante a sua residência, os mais cruéis dos Anatal envolveram-se num rito mórbido de sacrifício humano, estrangulando ritualmente criminosos ou escravos condenados e depois entregando os restos mortais às águas rançosas do Aassumpf. Desconhecido para os Anatal, a turfa que reveste esses pântanos agia como um conservante natural, curtindo e dessecando a carne de seus sacrifícios, e gradualmente convertendo-os em Mortos Ancestrais: os Estrangulados.

Como cada aldeia Anatal realizava sacrifícios anualmente e seu povo ocupou a Ilha de Graben por aproximadamente um século, os Estrangulados podem muito bem constituir a maior população de Mortos Ancestrais fora de Har'Akir. A maioria são criaturas fracas de Grau 1 ou 2; em grande parte das vezes, esses espécimes mais fracos não conseguem sair dos pântanos sem ajuda e permanecem enterrados na lama que os preservou. Algumas dúzias – traidores e assassinos infames cujos nomes foram lembrados com pavor mesmo após sua morte – são de Grau 3. Eles também permanecem nos pântanos onde foram enterrados, montando guarda sobre eles, enquanto as águas sujas de turfa servem como o 'elixir' que mantém seus poderes. Os Estrangulados de Grau 3 são em sua maioria bárbaros ou guerreiros, enquanto os espécimes menores são combatentes, ladinos ou plebeus.

O mais forte dos Estrangulados é Igil Wotanshand (NM humano Morto Ancestral Grau 4 Clr7/Bbr5), um fanático Anatal que se enforcou em uma tentativa ilusória de reconstituir o auto-estrangulamento mítico de seu patrono Ascendidos. Incapaz de aceitar que agora é um morto-vivo, Wotanshand insiste teimosamente que passou para Valhalla e que os outros Estrangulados foram concedidos a ele como seu 'bando de guerra', para lutar sob seu comando. Como os seus "vassalos" detestam unanimemente os sacerdotes Anatal que os mataram, os esforços de Wotanshand para recrutar mais do que um punhado fascinados para o seu serviço têm sido um fracasso abjecto, mas ele continua a tentar.

Minha visita ao Aassumpf foi interrompida por uma mensagem urgente de Vechor. Não posso dizer que fiquei muito desapontado: a minha breve sondagem a montante do Modersperren descobriu que esta área era um pântano fétido, com águas enegrecidas, estagnadas e sujas de vegetação em decomposição. Musgo e arbustos de folhas cerosas crescem densamente em Aassumpf, assim como um punhado de grandes árvores de folhas largas retorcidas. (Bastante sinistras, embora não demonstrassem sinais de animação enquanto eu estava presente.) As plantas carnívoras, incluindo as plantas carnívoras e a roseira sangrenta, são abundantes e atingem tamanhos bastante impressionantes. Nem foram os *únicos* organismos que cresceram em Aassumpf: os mosquitos de lá foram os maiores que já tive de suportar – isto, depois de meses em Souragne! – E espiava as pegadas lamacentas de alguma criatura grande de patas palmadas (aves aquáticas gigantes? ou sapo monstruoso?) na beira de um lago com cheiro pútrido, não muito antes da *mensagem* do Mestre Manto das Sombras me mandar de volta à Vila de Graben e ao *Pelicano Negro*.

Além dos pântanos da Ilha de Graben propriamente dita, vários lodaçais baixos e irregulares ficam nas pontas de suas três penínsulas ao sul, e um longo banco de areia a sudoeste da Ilha Knammen protege Meerdorf das ondas das marés. Esses trechos de pântano salgado têm vegetação leve de capim-cordão e outras espécies tolerantes ao sal, mas todos são inundados pelas marés vivas durante a lua nova e a lua cheia, portanto, não são tecnicamente qualificados como "ilhas". Essas ilhotas transitórias, ou 'Schlammholme', fornecem um lar sedimentar para vários invertebrados, atraindo aves costeiras e humanos escavadores de moluscos para se banquetearem com elas. Mais longe da costa, numerosos Kielbrecher – cristas irregulares e pináculos rochosos – estão espalhados de forma imprevisível nas águas costeiras da ilha, expostos durante as marés mortas, mas constituem uma armadilha escondida para marinheiros incautos durante o resto do mês. Os habitantes locais conhecem a posição destes perigos, mas os estrangeiros podem facilmente tropeçar neles. Eles são mais abundantes em Greifbai (a baía entre Mondzinke e Knammen) e na difícil abordagem de Seeheim.

A extremidade povoada da Ilha de Graben é cortada por três rios ligados a um desfiladeiro, em torno dos quais cresceram assentamentos. O Niesonnigbach, que flui para o norte, sai do cerrado e entra em uma enseada estreita em Seeheim. (Nachtsee, o pequeno lago que dá nome ao vilarejo, foi drenado para criar terras agrícolas há algum tempo.) O rápido Knechtschaft, cercado por uma estreita ravina que ele escavou, encontra o mar em Kirchenheim. Nomeado em homenagem ao primeiro patriarca do clã Graben, o Efraimstrom contorna a base de um contraforte curto em direção à terra de Südklippe, formando uma fronteira natural entre Vila de Graben e a propriedade da família fundadora. Cada um desses cursos de água é ladeado por grupos de coníferas e árvores de folha larga, atarracadas e resistentes, domesticadas pelos nativos há gerações e desprovidas de quaisquer predadores mais temíveis do que um gato selvagem. Bagas, nozes e fungos são colhidos nas florestas, por esquilos e pássaros canoros, bem como pelos moradores.

Dividindo os prados e pântanos do sul da ilha, cinco rios cruzam os Hohlhandländer até as zonas úmidas além. O Todwasser (água morta) e o Wutwasser (águas raivosas) dividem o Racheanger do Finsterheide, alimentando o Wiesenmoor a noroeste da península. Altos pinheiros e lariços alinham-se nas margens interiores, dando lugar a salgueiros raquíticos no pântano. 'Blutbadholz' (madeira banhada de sangue) é o nome grabenita para esta floresta ocidental, e diz-se que vestígios de antigos assentamentos – muros de pedra, antigos túmulos e pelo menos dois (pequenos) campos de batalha – estão escondidos em suas profundezas sombreadas. A arqueologia não é o meu forte, mas a oportunidade de investigar tais pistas dos antecessores dos grabenitas – pelo menos aqueles que a erosão constante ainda não destruiu – pode interessar aos Irmãos nesse campo.

Movendo-se para o leste, os gêmeos Schicksalflusse – "Rio do Destino", na tradução – separaram os três grandes pântanos um do outro; o Verdrehtschickal ("Destino Distorcido") fica a oeste de Aassumpf, e o Sicherschickal ("Destino Inevitável") a leste. Como cabe em seus nomes, o Destino Distorcido se contorce pela paisagem, enquanto o Destino Inevitável segue direto para o sul. As cabeceiras dos dois ficam a menos de 400 metros uma da outra, e as florestas que enfeitam suas margens – principalmente pinheiros novamente, intercaladas com carvalhos, cicutas e nogueiras – estão unidas sob um nome, Reissendwald (Floresta Furiosa). Tanto esta floresta quanto Blutbadholz abrigam animais familiares, como veados, ursos negros e corujas, bem como felinos de pelagem clara chamados de 'gato-de-montaria' e alguns lobos menores. Mais ameaçador ainda, diz-se que seres monstruosos, entre eles trolls, rondam esses trechos de floresta e desfiladeiro. Um caçador, com sua reticência nativa superada pelo *enfeitiçar pessoa*, mostrou-me a pata dianteira empalhada de uma "criatura infernal" que seu avô supostamente havia matado em Reissendwald. Pela sua descrição e pelo próprio apêndice, a presa era um cão de caça Yeth.

Ainda mais para leste, o Untröstlich (Inconsolável) serpenteia para sul, desde a extremidade oriental do Finsterheide até às margens do Kriesesumpf, antes de

desviar para o mar. Lento e preguiçoso, é a fronteira interior do Zaubereiwald (Floresta Mágica), a maior floresta da ilha. Sua vida vegetal e animal é semelhante à de Reissendwald, mas o folclore local atesta uma presença mais exótica: os anões ("*zwerge*") têm a reputação de residir sob o solo da floresta, criando itens encantados de grande poder e beleza. Segundo a lenda, os semi-humanos reclusos acumulam vastas riquezas no subsolo. Notoriamente hostil, ocasionalmente alguém se aproxima de um homem verdadeiro e oferece algum item extraordinário (muitas vezes uma arma) em troca de um serviço desagradável (por exemplo, raptar uma noiva humana para o zwerg). Eu próprio não vi sinais de mineração ou de outras indústrias típicas da espécie anã durante a minha incursão – na verdade, Zaubereiwald parecia ser uma floresta bastante comum – mas enviei ao irmão Lochspeare transcrições de contos grabenitas de atividade *zwerg* (às vezes "*moderigzwerg*" (anões podres)), para que ele possa avaliar sua credibilidade.

Ao lado da floresta, a costa da ilha leva até Kirchenheim como uma praia de seixos: lar de gaivotas e corvos necrófagos, e de uma variedade cômica de aves marinhas chamadas "papagaios-do-mar". As focas lotam o Kielbrecher neste trecho costeiro, interceptando e atacando avidamente esses pequenos comedores de peixes rechonchudos e bamboleantes, e os peleteiros de grabenita colhem predadores e presas na estação. À medida que a garoa desta ilha castigada pelo tempo aumenta às vezes, admito que meu novo casaco de pele de foca repele as gotas de chuva de maneira mais eficaz: uma pena que seu forro de papagaio-do-mar logo me assaria como um lagostim apimentado em Souragne!

O Artífice das Sombras

Até recentemente, os "*zwerge*" eram um colorido folclore regional dos grabenitas, e não um fato. Depois que Nebligtode se juntou ao Núcleo, no entanto, essas histórias chamaram a atenção de um fir – um gremlin maligno exilado da Greta Sombria por mutilar um rival – que caprichosamente escolheu tornar essas histórias realidade. Chamando-se de "Artífice das Sombras", o gremlin tem prazer em se passar por um desses infames "anões podres" e atrair os crédulos e sedentos de poder para barganhas que inevitavelmente trazem sua ruína e desgraça.

O Artífice das Sombras é servido por especialistas firkin e é ele próprio um mestre ferreiro. Ele aplica pequenos encantamentos ao trabalho de seus firkins, para se passar por "itens de poder" para os grabenitas ingênuos em magia.

O Fir NM é um artífice de 9º nível (se o *Cenário de Campanha Eberron* estiver disponível) ou um Mag8/Esp2, além de seus poderes inatos como uma fada das sombras. Sua forma favorita de roedor é um castor, não um rato.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem:

A maior parte da Ilha de Graben é um lugar bastante pacífico, e criaturas horríveis encontradas lá tendem a rastejar para fora do mar (veja a barra lateral do Interlúdio 1) ou rastejar pelas lamas do Aassumpf. Fadas (huldu) e animais atrozes representam uma ameaça ocasional para silvicultores e caçadores

ND 1/10 — Morcego[MM1], Sapo[MM1];
ND 1/8 — Rato[MM1];
ND 1/6 — Corvo[MM1];
ND 1/4 — Albatroz Sto; Gato[MM1]; Lontra[Sto]; Coruja[MM1]; Arminho[MM1];
ND 1/3 — Cachorro[MM1]; Falcão[MM1]; Foca[Sto]; Cobra, víbora (miúda)[MM1];
ND 1/2 — Texugo[MM1]; Águia[MM1]; Pônei[MM1];
ND 1 — Cavalo pesado[MM1] (apenas na propriedade Graben); Leão marinho[Sto]; Cão pastor (use estatísticas de cão de montaria[MM1]); Tartaruga agarradora[Sto]; Lobo[MM1];
ND 2 — Enxame de morcegos[MM1]; Urso preto[MM1]; Javali[MM1]; Gato-de-montaria (use estatísticas de leopardo[MM1]); Morcego atroz[MM1]; Falcão atroz[MM2]; Arminho atroz[MM1]; Enxame de ratos[MM1];
ND 3 — Sapo atroz[MM2]; Lobo atroz[MM1].

Animais Locais e Horrores Nativos

Monstros:

ND 1/4 — Sanguessuga caça-bruxas[DoD];
ND 1/3 — Sanguessuga gigante[Sto]; Murcha de galho[MM2];
ND 1/2 — Roseira sangrenta[DoD];
ND 1 — Bakhna rakhna[DoD]; Domovoi[Fro]; Erva-do-medo[DoD]; Krenshar[MM1]; Enxame de sanguessugas[Sto]; Nixie[MM1]; Rusalka[Fro]; Cria do oceano lacaio[DoD];
ND 2 — Hera rastejante[DoD]; Corvo gigante[Fro]; Cão espectral[DoD]; Ladrão de peles[DoD];
ND 3 — Mephit do ar[MM1]; Remanescente aquático[DoD]; Violador[DoD]; Afogado da proa[DoD]; Espantalho assombrado[DoD]; Afogados[DoD]; Dríade[MM1]; Lívido[MM1]; Coruja gigante[MM1]; Zé gelado[DoD]; Enxame de gafanhotos[MM1]; Gato da meia-noite[DoD]; Lobo marinho[Sto]; Sombra[MM1]; Vodyanoi[Fro]; Cão yeth[MM1];
ND 4 — Bruja[DoD]; Inumano assombrado[DoD]; Cão do pântano[DoD]; Mímico[MM1]; Bruxa do mar[MM1]; Wood woad[MM3]; Yuki-onna[Fro];
ND 5 — Arayashka[DoD], Bruxa verde[MM1], Odem[DoD], Cria do oceano suprema[DoD]; Selkie, assombrado maior[VRFSM];
ND 6 — Bruxa annis[MM1]; Chama espectral[DoD]; Troll assombrado[DoD]; Severo[DoD]; Magro de gelo[Fro]; Náufrago faceiro[DoD]; Marzanna[Fro]; Zumbi do mar[DoD]; Arbusto errante[MM1]; Fogo fátuo[MM1];
ND 7 — Sorvedor de suspiros[MM2]; Tentáculos negros[MM2]; Ceifador macabro[DoD]; Ninfa[MM1]; Espectro[MM1];
ND 8 — Inumano da lâmina[MM5]; Abutres mortos[MM5]; Engolido pelas águas[MM3];
ND 9 — Galeb duhr[MM2]; Valpurleiche[DoD];
ND 10 — Caminhante sanguessuga[MM2];
ND 11 — Morte carmesim[MM2];
ND 12 — Ar macabro[MM2]; Neve macabra[Fro];
ND Variável — Mortos Ancestrais (múmia)[DoD]; Fantasma da Geada[Fro]; Geist[DoD]; Fantasma[MM1]; Lebendtod*; Licantropo (homem-urso[MM1]; Lobisomem[MM1]; Homem-corvo[DoD]).

Poucos monstros nativos da Ilha de Graben estão sob o controle do Lorde Negro, já que Meredoth não tem interesse particular em policiar a ilha ou intervir no que lá acontece. Observe que os lívidos na Ilha sempre surgem como resultado das tentativas fracassadas de um lebendtod de produzir crias, e que aqueles que surgem em tal estado ilegítimo são expressamente proibidos de espalhar a febre dos carniçais.

Um ceifador macabro que se manifesta na Ilha de Graben (e também em outros lugares de Nebligtode) aparece como uma nuvem fervente de fumaça negra cercada por um halo de luz verde doentia. Garras invisíveis saem de seu núcleo, para varrer (como a lâmina da foice) ou agarrar (como o cabo da foice) as vítimas, e a escuridão turbulenta e agitada no âmago da criatura serve como um olhar apavorante do ceifador macabro, causando medo.

Assentamentos

Após a atracação bem-sucedida (embora estressante) do *Pelicano* na Vila de Graben, explorei o próprio porto e, em seguida, contratei um marinheiro corajoso do clã Fischer, apropriadamente chamado, para circunavegar a Ilha, para que eu pudesse visitar suas comunidades menores e interior. O dóri de Bram Fischer deslizou facilmente pelas águas rasas onde o *Pelicano Negro* teria naufragado, e suas histórias tagarelas provaram que nem *todo* grabenita é tão taciturno quanto os boatos os retratam... embora eu duvide que uma em cada dez "histórias de peixe" que ele relatou tenha um grão de verdade.

Um rude cansativo, mas informativo.

Vila de Graben

A maior comunidade e capital não oficial da Ilha de Graben, a Vila de Graben ocupa uma ampla bacia de terras agrícolas férteis ao norte de Efraimstrom, estendendo-se suavemente em declive até uma praia protegida entre Nordklippe e Südklippe. Não muito diferente de Fontes de Nevuchar, é uma comunidade outrora sonolenta "despertada" pelo surgimento do Mar Noturno, tendo quase duplicado a sua população desde que as Brumas se retiraram. Anteriormente um remanso tranquilo, é agora o centro de uma próspera indústria pesqueira, abrigando quase tantos imigrantes quanto grabenitas, para grande consternação destes últimos.

Para acomodar este afluxo de recém-chegados e as ricas capturas de bacalhau e arenque que transportam dos

Vila de Graben (vila pequena): democracia/plutocracia incomum) Tend N; NC 7; Limite de 800 PO; Ativos 78.000 PO; População 1900; Humanos 99% (incluindo lebendtod), outros 1%
Figuras de Autoridade: Sargento Giermund Leifsen, humano Com10 (oficial Yeomanry); Pieter Fischer, humano Esp8 (deputado rico); Aesep Brand, humano Com2/Esp3 (chefe do porto)
Personagens Importantes: Gunnar Valsic, humano Gue5/Lad2 (senhor do crime estrangeiro); Toret Myrlos Kendren, humano Clr7 [Ezra] (missionário darkonês); Aesa Rolfsdottir, humana Plb3 (fofoqueira da cidade)

mares tempestuosos além do Kielbrecher, as instalações portuárias da Vila de Graben cresceram de modestas duas docas para quatro, com uma quinta em construção. As praias outrora imaculadas a oeste dos cais foram dragadas e fechadas para criar uma doca seca rudimentar, mas útil, adequada para reparos de cascos e remoção de cracas de navios menores. Situado na foz do Efraimstrom, no topo de uma proeminência rochosa de onde as cestas descem para o convés dos navios por meio de blocos e equipamentos, a monstruosidade arquitetônica do Armazém Fischer recebe toneladas de frutos do mar todas as semanas, para serem limpos, salgados e embalados para envio. Há *momentos*, suponho, em que as docas ficam em grande parte desertas – apenas os tolos ou desesperados arriscam-se nas bancas de pesca em águas profundas enquanto os icebergs de Todstein estão à deriva – isso era difícil de acreditar durante minha visita, quando estivadores robustos se aglomeravam no cais e os trabalhadores da Armazém caminhavam sem entusiasmo para suas tarefas, fedendo a vísceras de peixe.

Nada deste "progresso" seria possível se a massa conservadora dos grabenitas nativos tivesse uma palavra a dizer sobre o assunto. Na verdade, se os murmúrios e olhares irados que observei dos aldeões nativos fossem algum exemplo, muitos ficariam felizes em ver as novas docas e a Armazém pegarem fogo! (Se eu fosse um *apostador*, agora...) Muitos moradores locais veem a multidão de recém-chegados como nada menos que uma invasão de criminosos ("escória marginalizada de reinos distantes e desagradáveis"), aqueles cuja fala e hábitos estrangeiros eles acham confusos ou ofensivos. Ainda assim, uma minoria dinâmica dentro da população nativa – liderada pelo extenso clã Fischer ao qual pertencia o meu piloto

Possibilidade Medonha: O Gato no Berço

Embora a maioria das suspeitas dos grabenitas nativos sobre os imigrantes da Vila de Graben se baseiem em nada mais do que isolacionismo e intolerância de cidades pequenas, a fortuna e a população crescentes deste enclave - um assentamento sem maior crimnalidade *nativa* do que uma ocasional cabra roubada – não escaparam das atenções do avarento lorde negro de Nova Vaasa, Malken. Considerando os não mundanos grabenitas como "capturas fáceis", o senhor do crime enviou um dos seus próprios tenentes à Ilha há um ano, para estabelecer um novo ramo do seu império. Até agora, o agente de Malken – Gunnar Valsic, um antigo executor da família Rivtoff que já passou um pouco do seu auge físico – conseguiu apenas parcialmente cumprir a sua missão, já que os grabenitas são um povo mais sóbrio e antidesportivo do que o previsto. A maior parte dos lucros de Valsic vem da prostituição e apostas em lutas de luta livre.

O gosto dos nativos por apostar em lutas entre garanhões – uma tradição orgulhosa nas festas de casamento locais – mostra todos os indícios de ser muito mais lucrativo. No entanto, a sensibilidade vaasi de Valsic está recusando a ideia de usar *cavalos* em esportes sangrentos: uma aversão que o obstinado tenente não sabia que existia nele, e agora está lutando ferozmente para superar. Para ganhar mais tempo para criar coragem e desviar as demandas acaloradas de Malken por lucro, Valsic está investigando relatos de que a fonte de um narcótico raro e caro – o suco *tsongha* intensamente viciante – É conhecido por certos Grabenitas; embora o desprezo dos nativos pela autoindulgência torne esses rumores incríveis. Dado o segredo da procedência dessa droga exótica, Valsic acredita que poderia aplacar a raiva e as perguntas de seu chefe indefinidamente.

Na verdade, a hesitação de Valsic em assumir o controle das apostas em disputas de cavalos já é conhecida por Malken, que está furioso com a falta de firmeza de seu procurador. Malken sempre se desfez *pessoalmente* de seus subordinados fracassados, como uma lição para os demais; no entanto, o primeiro instinto do senhor do crime de estrangular seu arisco tenente é inviável, já que ele não pode deixar seu domínio para decretar tal punição.

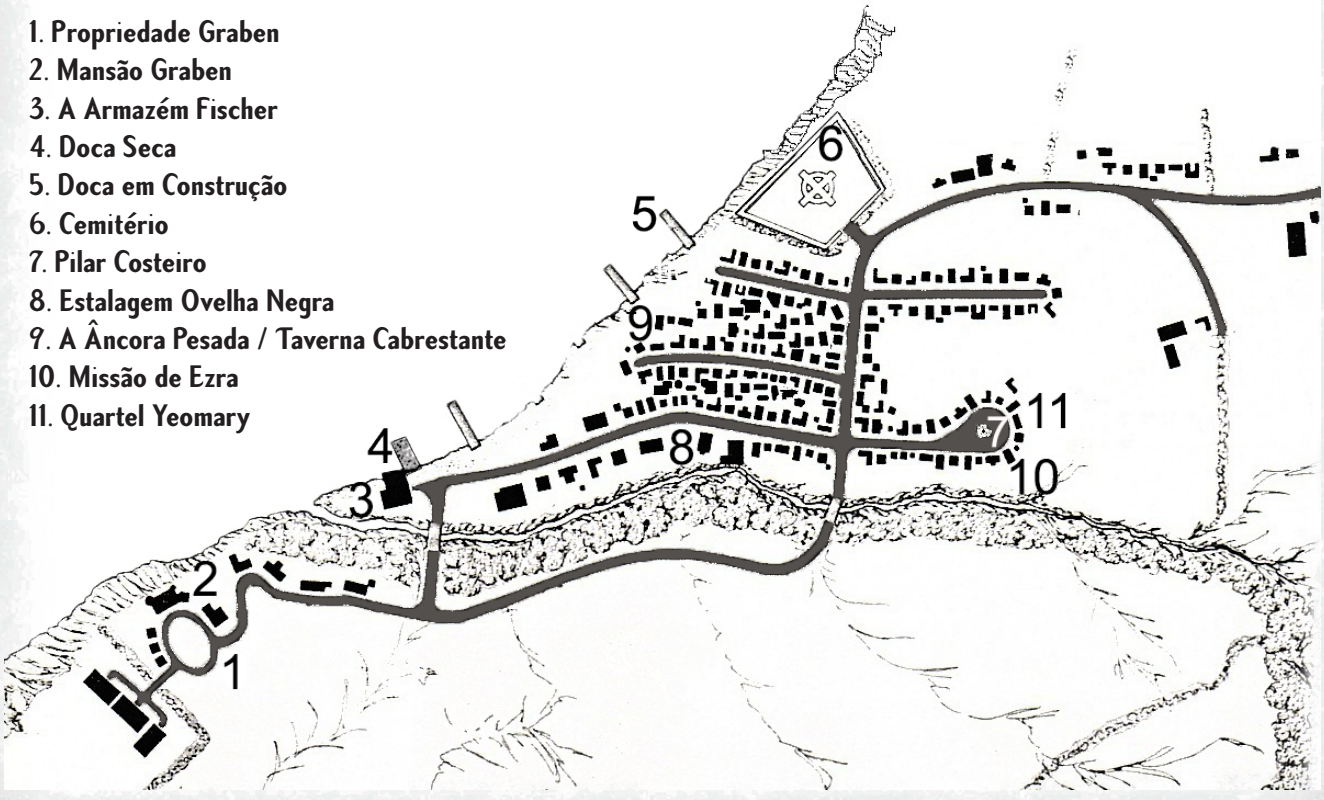
Isto colocou Malken na posição incômoda de ter de recrutar outra pessoa para assassinar Valsic, e de organizar isso de tal forma que ninguém – nem mesmo os seus próprios capangas – suspeite da sua incapacidade de atravessar o Mar Noturno. Caso contrário, esse lapso pode ser visto como um sinal de fraqueza (enjôo, talvez?) pelos traiçoeiros e ambiciosos assassinos com quem o Lorde Negro de Nova Vaasa se cerca.

contratado – valoriza o ganho comercial acima da respeitabilidade. Foram os Fischer (com as famílias aliadas de Cooper e Stromm) que elevaram a Vila de Graben de uma parada remota a um ponto focal ao sul do Mar Noturno.

Tal como acontece com as cidades em expansão em todos os lugares, esse rápido crescimento é refletido na composição e na arquitetura da Vila de Graben propriamente dita. As casas tradicionais grabenitas ainda predominam, mas apenas porque cada novo edifício abriga múltiplas famílias ou (mais frequentemente) hordas de marinheiros solteiros amontoados como os peixes com os quais esperam fazer fortuna. Essas estruturas de madeira erguidas às pressas – pouco mais do que caixas divididas em cubículos e ainda por cima com correntes de ar – têm o hábito enervante de estremecer com o vento incessante da Ilha; alguns desabaram totalmente, com considerável perda de vidas. Infelizmente, as peculiaridades dos direitos de propriedade da Ilha tornam difícil retirar terras da custódia dos seus proprietários, não importa quão criminosamente mal utilizadas: os locais de tais acidentes permanecem sob a guarda do proprietário, e os cortiços desabados são logo substituídos por outros igualmente de má qualidade.

As moradias de imigrantes estão concentradas no canto noroeste do município, enquanto oficinas e negócios de artesãos se alinham no trecho principal de Via Costeira, ao longo do Efraimstrom. O lado interior da cidade é fortemente nativo de grabenitas, com casas mais ricas e instalações cívicas - uma sala de reuniões, uma casa de armas Yeomanry (milicia da Ilha de Graben) e uma capela de Ezra recém-construída - agrupadas em torno de Círculo Costeiro, na extremidade leste da estrada. Via Costeira e Estrada do Fundador – a rua mais longa da ilha, serpenteando para o leste da propriedade da família Graben até as fazendas periféricas – são pavimentadas com granito das falésias. (Outras estradas na ilha consistem simplesmente em troncos cortados ao meio colocados sobre o solo lamacento, com o lado dividido para cima e ancorados por estacas.) Duas pontes de pedra cruzam o Efraimstrom, na Estrada do Fundador e em um contraforte lateral da Via Costeira. Cada um é iluminado por lanternas a óleo, para evitar que os descuidados escorreguem para a fenda de doze metros do riacho.

As residências nativas são construídas em grande parte ou inteiramente de pedra, com paredes robustas contra o frio do inverno e inclinadas para cortar os ventos predominantes. Famílias maiores acrescentam um segundo andar de carvalho robusto à sua casa, e talvez meio andar acima dele. Os telhados são de madeira de duas camadas, fortemente inclinados para remover a neve; palha encadernada em feltro é colocada entre as tábuas como isolamento. Os porões estão ausentes, sendo



Pedras Rúnicas

Os ancestrais anatais dos grabenitas empregaram seu próprio sistema de escrita mística – runas – para registrar a história e invocar proteção e efeitos mágicos. Semelhante à escrita arcana usada nos grimórios dos magos, mas resistente à *ler magias* ou outras magias de tradução, as runas Anatal não podem ser lidas hoje sem um teste de Identificar Magias CD 35. Se o candidato a leitor de runas conhecer a língua grabenita, um bônus de competência de +4 será aplicado a este teste. Os grabenitas esqueceram o sistema de escrita rúnica de seus ancestrais, embora reconheçam as runas como tal quando as vêem.

Pedras rúnicas como o Pilar Costeiro foram usadas pelos Anatal para marcar locais de importância ritual ou social, e pedras gravadas desse tipo estão espalhadas pelas partes da ilha que os invasores ocuparam, na falsa história de Nebligtode

A maioria das pedras comemora eventos passados ou significa a importância do local que marcam. Alguns – gravados por clérigos ou skalds e depois encantados – agem como *símbolos* ou outras armadilhas baseadas em escrita, ou geram efeitos mágicos duradouros, muito parecidos com uma *permanência* que afeta uma área. Poucas pedras conferem àqueles que conseguem lê-las um benefício mágico temporário, como *proteção contra o mal*. Somente a leitura direta de uma pedra rúnica invoca sua magia; copiar ou esfregar é bastante comum, embora ainda resistentam a magias de tradução. As pedras rúnicas só irradiam magia se e quando seus poderes (se houver) forem ativados ativamente ao serem lidos.

Como marcadores rituais sagrados do povo Anatal, a adulteração de pedras rúnicas pode constituir um ato de profanação. Embora os grabenitas não se lembrem de como lê-las, eles entendem que essas pedras esculpidas tinham um significado espiritual para seus antepassados e desencorajam as tentativas de estrangeiros de perturbá-las. Muitas pedras também carregam seus próprios avisos, e suas inscrições proclamam sua santidade a Wotan, Donar ou outros Ascendidos reverenciados pelos Anatal. Uma pedra rúnica pode ser Boa, Neutra ou Má para fins de testes de Poder relacionados à profanação, dependendo de quem a esculpiu.

difíceis de aquecer, mas os porões frios – fossos forrados de pedra escavados atrás das casas – funcionam como receptáculos úteis para produtos perecíveis, mantidos gelados durante todo o ano pelo permafrost. Hortas e currais para cabras leiteiras são comuns, mesmo no centro da cidade, mas galinheiros não são, já que essas aves se saem miseravelmente neste clima.

As janelas são poucas e estreitas, agindo principalmente como aberturas de ventilação ou olhos mágicos neste reino sem sol, e não como fontes de luz. A maioria tem ripas de pinho fixadas permanentemente em suas molduras para desviar as correntes de ar e venezianas por fora e por dentro. As portas também são mais altas e estreitas do que estou acostumado, com portas robustas de carvalho que podem ser mais adequadas para uma fortaleza falkoviniana do que para uma casa particular! Pressionados por uma explicação sobre porque suas casas exigem entradas tão robustas, a maioria dos grabenitas apenas atestam que é "como sempre foi feito" – uma frase que eu ficaria fartamente cansado de ouvir, vinda dessas pessoas prosaicas – Mas minha suspeita continua sendo que causas mais sombrias estão por trás disso.

Em duas das portas das casas mais antigas vi marcas de garras profundas, desgastadas e repetidamente envernizadas. Nem esses cortes eram testemunho de uma simples atividade licantrópica, a menos que os homens-feras nesta região sejam aberrantes ao extremo: uma porta danificada exibia *sete* arranhões paralelos, como se tivessem sido feitos pela mesma pata com garras; a outra, não menos que nove.

Outros negócios na Vila de Graben incluem um armazém geral, um moinho de grãos, negociantes de carne e pão, vários fabricantes têxteis e o já mencionado Armazém Fischer. Este último é ideia dos sete irmãos Fischer, que aprenderam suas técnicas avançadas de embalagem de peixe cozido no vapor com sal e estanho com um lamordiano que resgataram de uma caravela naufragada. É verdade que seus métodos exigem importações regulares do caro estanho richemulense, mas os produtos da Armazém – caviar enlatado, óleos engarrafados e fertilizante de espinha de peixe moído, bem como peixes inteiros ou em filetes em barril – O transporte refrigerado é muito procurado e pode ser enviado por longas distâncias sem estragar: um ativo inestimável para um empreendimento remoto.

Além da capela de Ezra – uma missão modesta e sem decoração onde o Toret darkonês Myrlos Kendren preside uma congregação de várias dezenas de grabenitas taciturnos – os marcos notáveis que contemplei na Vila de Graben foram o cemitério da cidade (um edifício murado adjacente ao Nordklippe) e um singular pilar de pedra esculpida no centro de Círculo Costeiro.

O Pilar Costeiro, um cilindro vertical de granito mais ou menos da minha altura (sem risadas às custas da minha estatura agora, Gabrek!), é gravado com marcas angulares que lembram os *tralaks* Vistani. Meus esforços iniciais para limpar o musgo deste monólito para uma visão melhor encontraram olhares sombrios – até mesmo ameaçadores – dos transeuntes; Desisti imediatamente para voltar depois do anoitecer (e de forma invisível) para expor os símbolos. Uma inspeção mais detalhada provou que eles *não* eram de origem Vistani: pelo contrário, a disposição e a variedade dos caracteres implicavam que eles constituíam uma linguagem formal, talvez até mesmo o ritual ou a escrita arcana de uma cultura desaparecida. Infelizmente, nenhuma magia de tradução que apliquei decifrou qualquer significado das anotações que coletei, e decifrar a mensagem deles - se houver - por meios mundanos está mais na jurisdição do *Traidor* do que na minha. Qualquer Irmão que queira realizar esta tarefa poderá solicitar uma cópia da transcrição dos símbolos. (O devido crédito como seu descobridor, é claro, caberia a *mim*, em qualquer artigo publicado que sua interpretação pudesse dar origem.)

O cemitério é pequeno e bem cuidado; ele oferece um registro histórico útil de nascimentos e mortes na comunidade. Mesmo os grabenitas que morrem em outros reinos são trazidos aqui para serem enterrados, se suas famílias puderem providenciar isso, já que os nativos imaginam que seria propício à sua paz na vida após a morte se seus ossos descansassem no solo natal de sua ilha. Os grabenitas perdidos no mar também são homenageados aqui, com seus nomes gravados nas lajes de uma trilha pavimentada que circunda o coração do cemitério, para "conduzir os perdidos a praias familiares". Ao pôr do sol, todas as noites, um sino de bronze montado no portão do cemitério é tocado, para guiar a jornada desses espíritos perdidos através da neblina noturna.

A governança da Vila de Graben é nominalmente conduzida por uma assembleia de chefes de família, que se reúnem semestralmente para selecionar diáconos e discutir questões de interesse para a comunidade. Ostensivamente, cada chefe de família tem voz igual na tomada de decisões, mas na prática os clãs mais prestigiados ou ricos da cidade geralmente prevalecem. Até há poucos anos atrás, podia-se contar com decretos conservadores tão seguramente como com as marés. Agora que a sua sorte aumentou, os esforços de Pieter Fischer para promover uma agenda mais progressista têm enfrentado pouca resistência, à medida que os estadistas mais velhos das outras famílias morrem de velhice (ou talvez por causas menos naturais?) e a oposição ao expansionismo de seus filhos perde seus defensores reverenciados. A menos que os próprios Grabens considerem adequado

intervir – uma perspectiva improvável, já que o idoso patriarca Colin Graben raramente sai de sua propriedade – suspeito que o capitão Howe receberá seu farol em breve.

Acomodações

A Estalagem Ovelha Negra (recentemente ampliada de seis para quatorze quartos privados) oferece acomodações decentes e refeições saudáveis, embora rústicas, de carne de carneiro, sopa de bacalhau, ensopado de batata e alho-poró e pão de cevada. Ex-cozinheiro de navio de Mordent que se casou com uma moça grabenita, o proprietário aposentado Barnabas Vincent garante que seus filhos sejam igualmente educados com os viajantes estrangeiros e com os habitantes locais que saboreiam as cervejas escuras e potentes de sua cervejaria.

Habitações menos pacíficas podem ser procuradas pelos frugais na Âncora Pesada – um barracão de marinheiros e orgulhosos disso – mas apenas se conseguirem dormir durante a agitação dos pescadores bêbados na taverna Cabrestante, adjacente à segunda estalagem da Vila de Graben. O Cabrestante não serve comida – o barman Nils Hansen se orgulha de ser o pior chef da ilha – mas os clientes são bem-vindos para aquecer suas tortas de pastor ou carnes no espeto na lareira da taverna.

Para estadias de longa duração, os quartos podem ser alugados em meia dúzia de cortiços no extremo da cidade para os imigrantes, mas a segurança e as correntes de ar são um incômodo em todos os seis. Abrigam principalmente pescadores estrangeiros, que desembarcam entre as passagens no mar e partem assim que seus navios estão aptos a navegar novamente. Os inquilinos vão e vêm com uma pressa cansativa, deixando poucas evidências de sua breve passagem, exceto grafites esculpidos nas cabeceiras das camas e moedas nos bolsos das mulheres que assombram o local. Investigações discretas - facilitadas por uma ou duas magias *enfeitiçar pessoas* - revelaram que todas as seis pensões eram propriedade da família Graben: os cavalheiros e fundadores de mesmo nome da Vila de Graben.

Meerdorf

Tive a sorte de me encontrar com um dia livre disponível, enquanto meu dóri contratado estava pronto para deixar a Vila de Graben, e eu ansiava por um local para pescar em alto mar. Com algum esforço, convenci um pescador solitário chamado Osvald a me levar para um breve passeio em seu barco. Ele estava a caminho do mar quando me aproximei dele, então meu pedido não deveria ter causado nenhum inconveniente. Ainda assim, foi preciso um punhado de prata e uma garrafa de destilado vaasi para convencê-lo a me levar junto, a contragosto.

Navegamos para um local a sudoeste da Vila de Graben. Ao lançar minha linha, infelizmente, descobri que os marlins do Mar Noturno estavam me dando uma bronca tão fria quanto os nativos da ilha. Eu me *consolei* com o fato de que a rede de cerco de bacalhau

Possibilidade Medonha: Perdido no Porto

Em décadas passadas, mortos-vivos camuflados conhecidos como "lebendtod" sequestraram muitos visitantes da Ilha de Graben para os experimentos necromânticos do lorde negro Meredoth. Devido ao aumento do tráfego atraído pela indústria pesqueira, e à sua própria cautela após o desastre que os atingiu em 737, os asseclas do necromante agora acham prudente esconder tais sequestros com duas camadas de "história de capa", e visar pescadores estrangeiros que provavelmente não passarão despercebidos.

Quando Meredoth exige cobaias vivas, Colin Graben verifica quais hóspedes dos cortiços de sua família serão os próximos a zarpar. Os lebendtods entram sorrateiramente no navio de pesca selecionado e captura silenciosamente sua tripulação; eles então pilotam o navio fora da vista da Ilha, então parece que seus prisioneiros deixaram o porto conforme planejado. Ao anoitecer, sob a cobertura da neblina, o navio roubado é ancorado na base do Südklippe, abaixo da Mansão Graben, e outros suprimentos são trazidos a bordo para Todstein. Quando a embarcação não retorna no horário previsto, sua perda é atribuída a tempestades ou outros perigos marítimos; na verdade, é repintado pelos lebendtod e vendido com um novo nome em Liffe ou Egertus.

Todos os seis cortiços estão repletos de vigias e passagens secretas, então os asseclas de Meredoth podem entrar furtivamente e sequestrar cobaias adicionais de suas camas. Rumores de desaparecimentos aumentaram desde que os mortos-vivos adotaram essa tática, mas a fofoca (e a xenofobia local) os atribui ao trabalho das gangues do porto decadentes de Armeikos, e não de mortos-vivos. Os Grabens promovem esses rumores, como mais uma camada de desinformação por trás da qual escondem a verdadeira causa dos desaparecimentos.

Meerdorf (povoado): Monstruoso; Tend. NM; Limite de 100 PO; Ativos 750 PO; População 150; Isolado (60% reivindicado pelo mar, 40% humanos)
Figuras de Autoridade: Pater Oddvar, Clr7 humano reivindicado pelo mar (pastor)
Personagens Importantes: Voz das Profundezas, Dru4/Fet4 humano reivindicado pelo mar (vidente de culto); Ivar Thorinsen, Brd5 humano reivindicado pelo mar (chamador de peixes)

de Osvald capturou pouco mais do que eu. Admito que senti um pouco de pena do homem, já que sua família provavelmente dependia de uma pesca abundante para seu sustento.

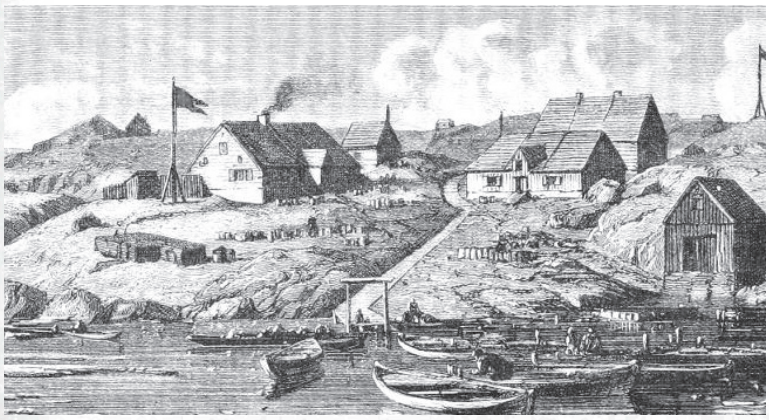
Não muito longe, avistamos outro barco que teve uma sorte maravilhosa. Sua tripulação içou grandes redes cheias de peixes no espaço de algumas horas, trabalhando no ritmo de uma música misteriosa tocada em algum tipo de flauta. Mesmo à distância, a estranha melodia carregava claramente a brisa, e suas notas estranhas e desequilibradas arrepiaram os cabelos da minha nuca. Era diferente de tudo que eu tinha ouvido na Ilha de Graben... ou em qualquer outro lugar, aliás. Osvald melancolicamente deu as costas aos outros pescadores e murmurou um juramento em voz baixa, com desdém evidente em seus olhos abatidos. Para minha surpresa, nossos rivais (por falta de um termo melhor) seguiram para o sul a uma velocidade impressionante, em direção à pequena Ilha Knammen, depois de baixarem suas redes de volta às águas geladas e negras.

Sempre que eu perguntava sobre a ilhota menor ou seus residentes, os nativos da ilha principal davam de ombros e falavam pouco. (Vale a pena notar que alguns mapas feitos no estrangeiro identificam a Ilha Knammen como "Meerdorf", mas os residentes da Vila de Graben asseguraram-me repetidamente que "Knammen" é corretamente o nome da *ilha*, e Meerdorf, o daquele povoado na sua borda sul.) O interior de Knammen era tão árido e acidentado quanto Steinfelder e Meerdorf, apenas uma vila de pescadores indistinta, cujos habitantes vinham apenas ocasionalmente à Vila de Graben para fins comerciais.

Foram necessárias algumas horas de navegação astuta para chegar à costa sul de Knammen, pois o vento mudava constantemente. Uma parede de granito escarpada e sinistra projetava-se diretamente do mar e ameaçava esmagar-nos nos seus flancos, como fez com as ondas fugitivas, caso ousássemos chegar mais perto. (Eu quase poderia jurar que avistei rostos bulbosos gigantescos e bizarros esculpidos na superfície rochosa, que de outra forma seria impassível, mas sabia que isso estava além do reino da possibilidade, pois que gigantes que não são mitos poderiam ter feito tal coisa?)

Bandos de gaivotas, fulmares, gaivotas e gansos-patolas grasnavam ruidosamente em seus ninhos no topo dos penhascos, pairando como nuvens. Os pássaros pareciam particularmente agitados, circulando e mergulhando agressivamente. Para minha surpresa, avistei um homem subindo precariamente pelo penhasco, sem ajuda de cordas. Uma pequena cesta estava pendurada em sua cintura, sem dúvida para coletar os ovos de suas aves adversárias, e uma rede presa a uma haste bifurcada estava amarrada em suas costas, para que ele pudesse acrescentar um ou dois pássaros adultos às suas coletas. O ladrão de ninhos se movia com surpreendente velocidade e agilidade, principalmente porque era do mesmo tamanho que outros grabenitas.

Os penhascos diminuíram gradualmente à medida que saíamos do estreito e navegávamos para oeste em direção à costa sul de Knammen. Osvald recusou-se abertamente a contornar a ponta até Meerdorf e, em vez disso, pousamos em uma praia estreita e de seixos brancos a sotavento da ponta. Osvald me avisou que partiria – comigo ou sem mim – na virada da maré. Uma trilha óbvia seguia para o leste, o que me levou aos arredores de Meerdorf.



A aldeia tinha apenas uma fração do tamanho da Vila de Graben: contei talvez três dúzias de casas. As moradias dos nativos de Meerdorf foram construídas de maneira consistente com as habitações tradicionais da ilha maior, embora muito menores, mais degradadas e cobertas de grama. Cada casa tinha pelo menos um barril de chuva ao seu lado. A escassez de jardins, como os encontrados ao redor da Vila de Graben, pouco contribuiu para iluminar a imagem de Meerdorf. E não havia ruas *propriamente ditas*, apenas caminhos de conchas esmagadas que serpenteavam

preguiçosamente entre as residências. O cheiro de peixe e salmoura impregnava o ar. Nenhuma fumaça saía das lareiras, o que me deixou imaginando como os aldeões se mantinham aquecidos naquele lugar frio e castigado pelo vento.

Embora eu tenha encontrado algumas ovelhas perdidas e cabras amarradas enquanto vagava pela aldeia, a total ausência de pessoas nas ruas lançava em Meerdorf uma luz especialmente sinistra e sombria. Tive a impressão de estar sendo constantemente vigiado, através de frestas em venezianas fechadas ou por vigias em portas estreitas, mas não tive oportunidade de verificar minhas suspeitas. Bati em algumas portas, mas não obtive resposta. Meerdorf parecia completamente deserta.

Mais perplexo do que alarmado, continuei. Cheguei às docas e a uma praia de seixos, onde dezenas de pequenas embarcações estavam atracadas ou encalhadas na costa. Fileiras e mais fileiras de enormes cavalas e marlins foram penduradas para secar em prateleiras com telhado de grama e redes.

Meu olhar caiu sobre o que parecia ser uma modesta igreja de pedra no topo de uma colina baixa além da periferia leste de Meerdorf. Curioso, comecei a caminhar em direção ao centro espiritual da cidade quando ouvi, por um breve instante, o que parecia ser uma voz humana abafada vinda da entrada entreaberta de um prédio mais próximo, desgastado pelo tempo. Mudei de rumo, bati e então entrei cautelosamente no que presumi ser a taverna de Meerdorf, embora nenhuma placa estivesse pendurada do lado de fora.

A sala comunal era mal iluminada por uma única lamparina a óleo colocada no bar e pela fraca luz Mar Noturno que entrava pela porta entreaberta. Havia apenas meia dúzia de clientes, além do barman. Estranhamente, todos os seis homens estavam sentados sozinhos em suas respectivas mesas. Todos os olhares se voltaram para mim em absoluto silêncio, evidentemente chocados. A taverna cheirava a óleo de baleia queimado, peixe e bebidas alcoólicas. Antigos instrumentos de pesca adornavam as paredes e, apesar do frio, nenhuma chama dançava na lareira. Depois do que pareceu uma eternidade, o barman falou, perguntando hesitantemente por que eu tinha vindo para Meerdorf. Seu sotaque gutural e de língua grossa era ainda mais difícil de penetrar do que o da maioria dos grabenitas. Ele semicerrou os olhos para mim atentamente, aparentemente esperando uma resposta rápida e definitiva.

A Sombra Sobre Meerdorf

Fundada por párias da sociedade grabenita, Meerdorf guarda um segredo horrível: mais da metade de sua população não é mais humana, mas física e espiritualmente convertida a uma terrível presença submarina conhecida como o Deus Submerso. Muito antes de o Mar Noturno se fundir em 750, seus habitantes caíram sob o domínio de uma estranha estatueta desenterrada pela rede de cerco de um residente: um ídolo grotesco que se infiltrou psiquicamente nas mentes dos meerdorfers até que eles passaram a adorá-lo. Esta estatueta profana, o *Mar-Estranho*, ainda é uma honra na igreja de Meerdorf.

Horas depois de Nebligtode se juntar ao Núcleo, as orações dos convertidos locais foram atendidas: seres parecidos com peixes à imagem do *Mar-Estranho* emergiram das ondas e deram as boas-vindas aos "terras secas" no rebanho. Desde então, a cada mês, um meerdorfers é levado para baixo pelos homens-peixe sob uma magia de *respirar na água*, e então retornado no mês seguinte como um Reivindicado pelo Mar (novo modelo), tendo recebido a bênção sombria do Deus Submerso. Muitos tão 'abençoados' logo retornam às profundezas, enquanto outros permanecem como espiões de seu deus-mestre profano, monitorando os eventos no reino dos respiradores de ar.

Devolvendo aqueles olhares impassíveis e inabaláveis, ocorreu-me que havia algo peculiar, mas vagamente familiar, nos rostos dos meerdorfers. Seus olhos eram excepcionalmente redondos e vítreos, seus rostos pálidos, seus cabelos pegajosos e emaranhados; suas feições, em geral, eram bastante distintas, com maxilares mais largos e sobrancelhas mais baixas do que as dos habitantes da ilha principal. Dado o isolamento da aldeia, imaginei que todos os aldeões poderiam estar relacionados, através de algumas uniões nada saudáveis. Superficialmente, eles se pareciam e se vestiam como o povo da Ilha de Graben, mas a perspectiva dessas pessoas se associarem ou cortejarem com seus homólogos da ilha maior me pareceu implausível, até mesmo estranhamente repulsiva.

Embora os clientes da taverna não me ameaçassem de forma alguma, senti um desconforto intenso na presença deles e uma necessidade instintiva de partir imediatamente. Um pânico repentino se instalou com a ideia repentina de que Osvald poderia me deixar preso aqui! Saí correndo do local e comecei a deixar a aldeia com uma pressa indecorosa. Ao fazer isso, os sons profundos e atonais de um sino começaram a soar. Ainda muito desconcertado com o comportamento dos taberneiros, temi que isso pudesse ser uma espécie de sinal de alarme, pedindo minha captura.

Espiando por cima do ombro, finalmente vislumbrei os habitantes de Meerdorf, saindo de suas casas sombrias, em fila ordenada pelas vielas tortuosas da aldeia, em direção à igreja... e para longe de mim.

É com um misto de alívio e pesar que informo que não pude realizar um levantamento mais completo de Meerdorf ou da Ilha Knammen. Em retrospecto, não consigo explicar completamente a minha própria reação aos clientes da taverna, nem articular *porque* o comportamento deles me deixou tão desconfortável. No entanto, se tirei algo de Meerdorf, foi a certeza de que mesmo van Rijn – apesar da sua imprudência e astúcia – não teria procurado refúgio num lugar tão atrasado e sinistro.

Seeheim

A pequena Seeheim preserva um estilo de vida grabenita quase intocado pela fusão do Mar Noturno com outros reinos. Faltam os imigrantes e outras influências atraídas para a Vila de Graben e é fisicamente inacessível aos maiores navios mercantes de Liffe ou do continente. Os olhares de desgosto e ressentimento taciturno dos nativos me perseguiram por toda a ilha, mas somente em Seeheim minha aparência, vestimenta e sotaque estranhos foram recebidos por surpresa e espanto. Uma criança insolente até se libertou da mão da mãe para puxar minhas mangas, como se quisesse ter certeza de que eu era real; quando me abaixei para repreender a criança, ela corajosamente agarrou meus óculos. Pirralho presunçoso.

Seeheim (povoado): Convencional (assembléia); Tend. N; NC 6; Limite de 100 PO; Ativos 1250 PO; População 250; Humanos 99%, outros 1%.
Figuras de Autoridade: Sargento Sven Igelsen, humano Gue4 (cabeça dos Yeomanry); Velho Johann, humano Esp6 ("estadista mais velho" dos construtores navais)
Personagens Importantes: 'Olho-Morto' Olaf, humano Rgr8 (exímio tocador de harpa); Ragna Stingtongue, marzanna^{Fro} aproximando-se da Muda (Change) (cozinheira temperamental).

Tal ignorância dos estrangeiros talvez fosse de se esperar, já que o 'porto' de Seeheim não fica na costa da ilha, mas no Niesonnigbach: um rio estreito demais para todos, exceto o mais estreito dos navios e cercados do mar por baixios que rasgam o casco. Até meu navegador

contratado recusou-se a arriscar sua embarcação pessoal no "beliscão"; uma baleeira Seeheimer (arrumada e adornada por uma proa com cabeça de serpente, um costume cujo significado há muito foi esquecido) saiu para saudar o dóri de Bram Fischer e me levar para o desfiladeiro do rio.

Seeheim é um vilarejo de dois níveis, com propriedades rurais e fazendas situadas bem acima do rio propenso a inundações e das praias açoitadas pelas ondas. Das docas ribeirinhas sobe-se uma escada que sai da profunda ravina do Niesonnigbach. Uma vez no topo do planalto do Steinfelder, estradas de troncos divididos tecem um percurso não tão lamacento entre a grama baixa e as moradias de pedra. Primitivas até mesmo para os padrões duvidosos da Vila de Graben, as casas tradicionais dos seeheimers são projetadas para maximizar o calor e o abrigo do vento, não para satisfazer a estética ou o conforto. Os pisos são rebaixados no solo e cobertos com tapetes de junco; a maioria das casas tem apenas um ou dois cômodos, e a privacidade é proporcionada apenas por cortinas. Nas residências mais ricas, como aquela onde passei a noite (Seeheim não tem pousadas), as camas ficam guardadas em armários embutidos em nichos nas paredes e aquecidas por brasas. A ventilação nestas habitações arcaicas é fraca e as enormes lareiras e a sobrelotação deixam-nas permeadas de suor e fumo. Graças a Ezra eu não vim no inverno, quando o gado doente é trazido para dentro de casa para compartilhar o calor de seus tratadores!

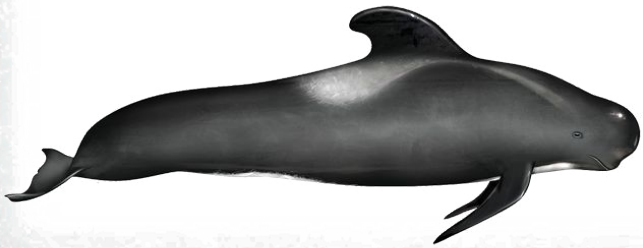
Enquanto eu "atravessava a situação" entre caipiras boquiabertos, meu piloto – talvez rindo do meu imaginário desconforto – cuidava de seus próprios assuntos na camada inferior do vilarejo. Seeheim é o lar dos construtores navais mais competentes da Ilha de Graben, e o ambicioso clã de Bram precisava de outro knarr (tipo de embarcação), a maior embarcação que os artesãos grabenitas parecem estar à altura da tarefa de construir.

Para o caso de eu não estar farto de odores nocivos, pela manhã, aconteceu que os residentes tinham acabado de encurralar um grupo de baleias-piloto contra a costa e arrastaram as criaturas para a praia com arpões. Assim, minha despedida deste recanto entre os recantos foi anunciada pelo cheiro da evisceração e esfolamento desses animais corpulentos em andamento.

É verdade que o povo humilde de Seeheim *era* bem mais tolerante com meus costumes estrangeiros do que outros grabenitas, mesmo que apenas pelo meu valor de novidade. Mas, pelos Vigilantes, que eu nunca mais volte lá!

Alguns diriam que esses grandes peixes são nossos iguais intelectuais. Bobagem!

No xadrez, eu os venci por 3 jogos a 2!



Kirchenheim

Um assentamento agrícola, Kirchenheim se amontoa na foz do Knechtschaft, olhando por léguas de mar vazio em direção à abandonada Todstein. Exposto ao clima mais rigoroso da ilha, próximo às suas florestas e pântanos selvagens e adjacente às pastagens de Finsterheide, Kirchenheim é o lar de pecuaristas e peleiros, lenhadores e caçadores. Seus residentes são trabalhadores, bebem muito e são independentes, embora o estoicismo e a conformidade grabenita habituais mantenham as brigas e outras atividades vulgares de "fronteira" sob controle.

Kirchenheim (povoado): Convencional (assembléia); Tend. CN; NC 7; Limite de 100 PO; Ativos 2.000 PO; População 400; Humanos 99% (incluindo lebendtod), outros 1%
Figuras de Autoridade: Sargento Erik Alriksen, humano Com4 (chefe dos Yeomanry); Toret Sarah Verber, humana Clr6 [Ezra] (missionária mordentiana)
Personagens Importantes: Capitão Andar Snorrisen, humano Esp7 (capitão contratado de knarr); Ingrid Bjornsdottir, humana Brd2 (estagiária skaldic (poeta))

Talvez porque o perigo do mar esteja gravado em suas mentes, os habitantes de Kirchenheim buscam a terra como meio de subsistência. É aqui que a maior parte do gado atrofiado da Ilha de Graben é ordenhada, abatida e tosquiada. As raças locais lembram nada menos que pequenos iaques. Os queijos e a carne curada de Kirchenheim são regularmente comercializados com outras aldeias e reabastecem os estoques de navios estrangeiros que se preparam para a viagem de volta. O gado de Liffe ou Darkon também é enviado *para* o assentamento, já que os grabenitas se esforçam para aumentar a força e o volume de seu rebanho. A lã de ovelha é processada em

Kirchenheim, assim como a madeira, outros produtos florestais e recursos colhidos na costa (edredom, mexilhões, sal). Rangers, mulheres sábias e outras pessoas que favorecem a vida fora das aldeias visitam Kirchenheim periodicamente, trocando peles, caça e artesanato simples, como cestos de junco. Se alguma coisa na ilha ou perto dela for remotamente útil ou recuperável, os habitantes de Kirchenheim parecem determinados a obter alguma vantagem disso.

Este oportunismo também se aplica aos visitantes. Os habitantes de Kirchenheim não querem ser "invadidos", como a Vila de Graben, mas toleram estoicamente visitantes estrangeiros, desde que beneficiem mais do que percam ao acomodar tais visitas. Por moedas de prata e algumas bugigangas feitas no continente, prontamente adquiri alojamento e comida.

As taxas por *informações* eram um pouco mais altas, na forma de magias *enfeitiçar pessoas*: oportunistas ou não, os habitantes de Kirchenheim ainda são *grabenitas* e, portanto, calados com estranhos. A principal exceção, no meu caso, foi uma velha esfarrapada que me abordou perto da periferia da cidade, para me pronunciar alguma rima sem sentido ou uma *falsa profecia*, com os olhos nublados pela catarata girando como os de uma pessoa perdida. Decrépita ou não, ela escapou antes que eu pudesse questioná-la.

A própria Kirchenheim é cercada por árvores como um quebra-vento, e suas docas são protegidas de tempestades por um paredão de escombros de Steinfelder. Não há uma pousada adequada, mas visitantes suficientes param aqui para que vários residentes mantenham um cubículo extra para viajantes solitários, e um pecuarista chamado Gundarsen (sem sobrenome) converteu seu celeiro de inverno em um albergue sazonal para marinheiros. Uma única taberna e restaurante, o Chifre e Casco, serve grandes porções de alimentos medíocres: cabra assada ou truta Knechtschaft, além de pão de cevada com feijão. A cerveja, pelo menos, era aceitável; infelizmente, a essa altura eu já havia percebido que não havia *vinho* neste interior. *Provei* uma amostra do hidromel local, mas achei sua doçura um pouco insípida demais para o meu paladar.

Sociedade Secreta: As Mulheres Sábias

No passado, algumas mulheres grabenitas receberam poderes de profecia dos Ascendidos. Essas "mulheres sábias" (adeptas) atuaram como adivinhas para suas aldeias, curaram os doentes e serviram como parteiras, e aconselharam heróis e condes em tempos difíceis. Nunca numerosa, a sua irmandade frouxa cooperou para salvaguardar o bem-estar e a herança do povo Grabenita.

Infelizmente, a capacidade profética não é barata. Embora as mulheres sábias mantivessem suas habilidades como adeptas, a capacidade de adivinhar o destino dos homens foi prejudicada quando a Ilha de Graben entrou nas Brumas. Embora alguns vislumbres do futuro pudessem ser obtidos, estes eram muitas vezes enganosos ou desprovidos de contexto. Os familiares que serviam aos adeptos também foram corrompidos, tornando-se criaturas dos desejos mais sombrios e reprimidos das próprias mulheres. As mulheres sábias nunca perceberam que isso havia acontecido. Suas tradições ensinavam que o conselho de um familiar era irrepreensível; poucos suspeitavam que seus familiares agiriam de maneira diferente daqueles historicamente.

Os terríveis companheiros lentamente atraíram suas amantes da compaixão e do dever para o egoísmo e o rancor. Aqueles que sucumbiram foram ajudados em intrigas perversas pelos familiares; aqueles que resistiram às mentiras maliciosas dos seus ajudantes foram mortos por antigas "irmãs", a mando dos próprios familiares. Hoje, praticamente todas as mulheres sábias na Ilha de Graben são más antes de serem iniciadas, e raras exceções recrutadas por engano são corrompidas ou destruídas.

As mulheres sábias ainda exercem muita influência na sociedade grabenita tradicional, embora os Grabens e as influências estrangeiras tenham eliminado a sua influência política na Vila de Graben. Os grabenitas comuns ainda acreditam que as mulheres sábias podem prever o futuro, e as adeptas exploram esta ignorância, formulando "profecias" para serem auto-realizáveis. Como as mulheres sábias ainda recorrem a seus familiares como conselheiros, sua maldade geralmente atende aos mesmos desejos básicos que os temidos companheiros poderiam ser forçados a agir em segredo. Vendetas mesquinhas, ciúme ou pura maldade são motivos típicos para a maldade de uma mulher sábia. Quando não estão muito ocupadas brigando, as adeptas da Ilha de Graben cooperam apenas o suficiente para manter sua reputação como adivinhas oniscientes.

Meredoth conhece as mulheres sábias e sua maldade nas cidades pequenas. Ele as considera um "estudo de caso" de como os ignorantes desperdiçam e banalizam o potencial ilimitado da magia.

As lojas estão espalhadas de forma irregular pela cidade; é possível encontrar um ferreiro, um padeiro e o coveiro da aldeia situados lado a lado, ao longo de estradas de toras divididas que serpenteiam em curvas entre os edifícios. A arquitetura é igualmente misturada, com residências em enxaimel, como as da Vila de Graben, próximas a casebres ainda mais arcaicos que os dos seeheimers. Para aumentar a confusão, o terreno está longe de ser nivelado nesta parte da Ilha, o que significa que as portas da frente dos edifícios nas encostas podem muito bem estar no segundo ou mesmo terceiro pisos interiores, em vez de ao nível da fundação.

A religião é limitada a uma sacerdotisa mordentiana de Ezra, que adapta seus sermões para apelar às sensibilidades nativas. Ela reuniu uma congregação igual à da igreja de Ezra na Vila de Graben, apesar da menor população de Kirchenheim. Para manter sua mensagem acessível a essas pessoas, Toret Sarah Verber prega ao ar livre sempre que o tempo permite, como o *godi* (sacerdote) de tempos passados, e traça muitas analogias entre a transcendência de Ezra e as divindades pagãs Ascendidas do mito grabenita. (Uma abordagem sábia, já que o último missionário do Legislador não fez tal acomodação, por isso foi desprezado pelos habitantes locais, que deixaram seu altar de ferro desocupado enferrujar.)

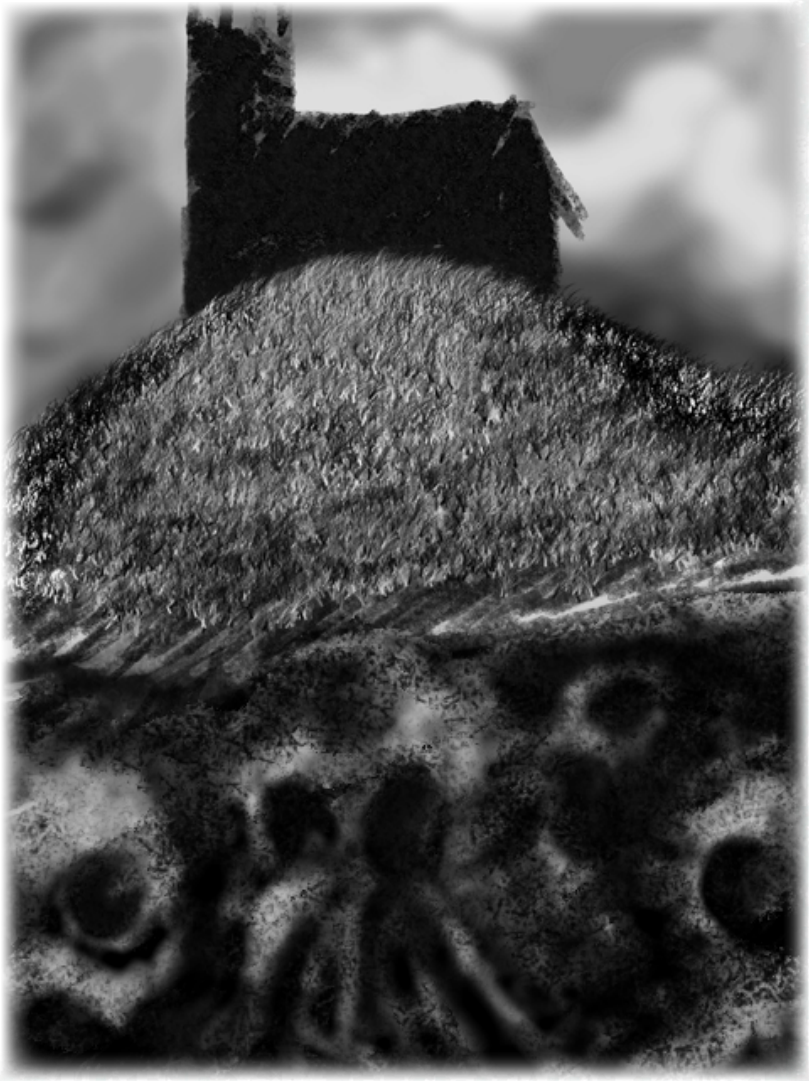
Um último marco digno de nota de Kirchenheim é aquele que dá nome ao vilarejo: a Capela Negra, um edifício há muito vazio e decadente do outro lado da Knechtschaft. Construída em xisto negro não nativo da Ilha de Graben, num estilo arquitetônico estranho aos nativos e ainda não classificado pelos estudiosos, a Capela Negra já estava vazia - ou nunca ocupada, ou despojada de paredes nuas e abandonada - quando os colonos grabenitas se aventuraram pela primeira vez nesta parte da ilha.

Desprovido de mobiliário ou esculturas decorativas, o seu estatuto como local de culto foi inferido a partir da sua disposição interior, mas faltam pistas sobre a fé que os seus construtores pretendiam que ela ajudasse. As proporções de suas portas, tetos, escadas e outros acessórios parecem adequadas ao povo humano, mas janelas ou arandelas para fontes de luz interiores estão curiosamente ausentes.

Por uma feliz coincidência, um compatriota meu estava presente para me mostrar os destaques da Capela: Jean-Marcel l'Voy, o historiador anacoreta de Port-a-Lucine. As histórias nativas sobre seus "Ascendidos" o atraíram para a Ilha, curioso quanto às suas crenças em relação às distinções entre mortal e divino. O enigma da Capela Negra, no entanto, rapidamente capturou sua atenção até que seu objetivo anterior foi esquecido.

Dada a diversidade de recursos e modos de vida em Kirchenheim, a sua assembleia de aldeia é muito mais ativa – embora não menos recatada ou insular – do que a politizada Vila de Graben ou a sonolenta Seeheim.

Disputas cívicas sobre limites, serviços insatisfatórios ou bens de má qualidade e outras disputas camponesas dominam todas as reuniões de assembleia destes assentamentos, mas os julgamentos proferidos em Kirchenheim podem variar drasticamente de uma sessão para outra, dependendo de qual facção entre seus membros – pecuaristas, silvicultores, etc. – estão muito ocupados com o trabalho e se recusam a comparecer.



A Propriedade Graben

Para todos os efeitos práticos, a propriedade da extensa família Graben é uma comunidade em microcosmo, tão isolada da vizinha Vila de Graben como se estivessem a léguas de distância. Na minha chegada inicial ao porto, fui avisado pelo Capitão Howe que o Os Grabens – não muito conhecidos por sua natureza complacente – sofreram uma calamitosa invasão de domicílio que ainda há memória e mantiveram as mais rigorosas medidas de segurança desde então. Se eu me aproximasse sem convite, poderia muito bem levar um tiro imediatamente! Felizmente, o capitão Howe tinha negócios a tratar com Josiah Graben, neto mais velho do patriarca Colin Graben, e o bom capitão conseguiu solicitar uma audiência em meu nome.

A estrada para a Mansão Graben é cercada por uma série de moradias menores em enxaimel, as residências dos descendentes mais jovens do clã Graben. A estrada é continuamente patrulhada por guardas severos e bem armados, dois dos quais revistaram minha pessoa minuciosamente, confiscando meu estilete – embora *não* meu grimório de bolso, cujo conteúdo eles olharam mas (é claro) não conseguiram ler – na chegada.

A mansão em si é um edifício sombrio com telhado de ardósia de quase 50 metros de comprimento, que vai de leste a oeste ao longo do Südklippe, proporcionando uma vista espetacular do mar aberto. Sua estrutura original é um retângulo de três andares coberto por telhado alto e sótão. Antes da construção das residências em enxaimel, extensões foram adicionadas para expandir sua ocupação, incluindo torres cilíndricas em seus cantos voltados para o mar - a torre mais larga (oeste) com quatro andares, e a mais estreita (leste) com seis - E uma ala leste de dois andares que se inclina para seguir a curvatura da entrada circular.

O edifício apresenta numerosos acréscimos defensivos: janelas gradeadas, galhos podados em árvores ornamentais próximas à casa e reforço de uma porta secundária na ala leste. A descoloração esfumaçada da pedra acima das janelas dava prova de incêndio passado - uma lembrança desagradável de nossa mansão perdida - embora sua construção em alvenaria garantisse a sobrevivência de sua estrutura.

Quando fui conduzido pelo amável neto do patriarca, Josiah, o interior da Mansão não mostrou nenhum sinal de mau uso. Sua temática exibia uma mistura curiosa, mas harmoniosa, de influências lamordiana e vaasi. Elementos náuticos e nativos adicionaram sabor local, incluindo pinturas de navios com velas cheias, intrincadas presas de morsa esculpidas em marfim e um chifre montado em uma placa com cerca de um metro e meio de comprimento, Torcido em espiral como o de um unicórnio, que Josiah disse ter vindo de uma espécie exótica de baleia.

Lobos no Rebanho

Por um século, o senhor necromante de Nebligtode ignorou os acontecimentos na Ilha de Graben, exceto quando suas rotas de abastecimento experimentais foram ameaçadas. Os acontecimentos de 737 alertaram Meredoth tardiamente sobre os perigos de tal complacência, e ele tomou precauções para garantir que não seria pego de surpresa novamente. Ele converteu alguns residentes selecionados de cada aldeia grabenita em seus escravos lebendtod, que avaliam o potencial dos recém-chegados como uma ameaça ou um recurso para o Lorde Negro.

Conjuradores como Jean-Marcel l'Voy (NM humano lebendtod Clr5 [Ezra, seita Neutra]) são valorizados como agentes de Meredoth, embora ele se abstenha de converter colegas magos, a menos que eles interfiram diretamente com ele. Mais importante ainda, o lorde prefere "recrutar" agentes que vivam sozinhos, que provavelmente não enfrentarão perigos mágicos (que podem romper o poder *véu da vida*) e que já estejam em posição de monitorar os eventos. A maioria dos "recrutas" são sequestrados em segredo e transformados por outros espiões lebendtod. Para alvos mais formidáveis, o necromante envia um esquadrão de Cães de Niflheim de Todstein para subjugá-los.

Como nem todos os agentes compartilham a capacidade de contatá-lo magicamente, Meredoth dá a cada espião uma caixa cheia de esqueletos diminutos (ratos, pardais, sapos, etc.) como "animais de estimação". O lorde negro de Nebligtode sente o desaparecimento de todos os mortos-vivos que ele cria, então estes fornecem um meio confiável de sinalizá-lo em segredo: se o agente tiver uma *mensagem* para o necromante, o lebendtod destrói um "animal de estimação", alertando o lorde negro que um envio é necessário. Naturalmente, se algum dos espiões for morto, Meredoth também sentirá isso instantaneamente.

A Família Graben (Pós-Conjunção)

Os ricos e reclusos Grabens guardam um segredo horrível: por quase um século, quase todos, exceto uma pequena fração, foram peões lebendtod de Meredoth, lorde negro de Nebligtode. Com a tarefa de adquirir cadáveres, pedras preciosas e outros suprimentos necromânticos, eles exploraram sua reputação como família fundadora para reprimir ou desviar suspeitas, enquanto saqueavam sistematicamente os cemitérios da Ilha, atacavam estrangeiros ou provocavam mortes.

Em 737 CB, após seis décadas escondendo sua natureza, os Grabens cruzaram o caminho de aventureiros muito cautelosos e curiosos para enganar. Descobrindo o segredo do clã, os heróis atacaram a propriedade, destruindo mais da metade dos membros da família lebendtod e servos, saqueando os papéis pessoais de Colin Graben e incendiando a Mansão. O lado da família de Ezekiel Graben foi quase exterminado e Colin, gravemente ferido. No entanto, o tenaz chefe lebendtod se recompôs (literalmente) e guiou os sobreviventes para um local seguro.

Tendo escapado da carnificina, Colin e seus parentes espalharam a notícia de que os "aventureiros" eram bandidos loucos e incendiários, garantindo assim que qualquer relato selvagem de "Grabens mortos-vivos" que seus atacantes pudessem espalhar seria desconsiderado como o discurso de maníacos homicidas. A família resistiu à crise do encontro de seu mestre Meredoth com a morte e depois reconstruiu a Mansão Graben com o objetivo de se defender.

Junto com esses reparos visíveis, Colin Graben também ordenou a escavação de túneis secretos abaixo da Mansão. A maioria das passagens leva a casas adjacentes e anexos da propriedade ou a saídas submersas na face rochosa de Südklippe. Redes pesadas e barris herméticos são usados para transferir prisioneiros vivos e encadernados entre esses túneis e navios ancorados ao largo do Südklippe, junto com alimentos ou outros suprimentos perecíveis exigidos pelo Lorde das Trevas.

Chamado para jantar, Josiah me acompanhou até um salão de banquetes que poderia muito bem ter capacidade para sessenta pessoas, sendo o clã fundador um prolífico. A preferência dos Grabens mais velhos pelo traje preto conferia uma atmosfera um pouco fúnebre; ainda assim, a comida era excelente e a conversa no jantar era envolvente. A mãe viúva de Josiah, Hilda, uma grabenita que cresceu acima de suas raízes, mostrou-se ao mesmo tempo cortês e encantadora. Seu filho também era um conversador diligente, ansioso para ouvir falar das viagens de "Peter Ash". Minhas representações improvisadas da vida diária de Mordent pareciam cativá-lo: uma prova da monotonia da Ilha, de que até mesmo *Mordentshire* poderia ser considerado emocionante em comparação! Diverti-me relatar aquela velha história regional, "o Alquimista e o Aparato": uma história à qual o jovem cavalheiro prestou atenção com uma concentração que eu gostaria que metade dos meus alunos tivesse a disciplina de alcançar.

Quanto ao próprio patriarca, os longos anos do Mestre Colin claramente *pesaram* muito. Suas feições profundas estavam cansadas, sua atenção dividida e por duas vezes ele errou ao se referir ao neto pelo *próprio* nome. Depois do jantar, em confidência privada, o jovem Graben informou-me calmamente que o seu avô – outrora aclamado como o mais astuto dos empresários – estava agora tristemente em declínio, muitas vezes confundindo Josiah com o seu tio, Colin Jr., que morreu no trágico roubo e incêndio criminoso de 737. (Pela sua expressão de dor e raiva, falando sobre isso, presumi que o pai de Josiah também devia ter morrido naquele ataque brutal.)

Tendo chegado ao fim minha visita, voltei para a cidade. Olhando para o mar, avistei outra luz colorida – *vermelha*, desta vez – brilhando em direção à propriedade, vinda de algum navio distante, envolto pela neblina da noite. Piscou três vezes e depois apagou. Curioso

Luz Solar

Devido à densa e ininterrupta cobertura de nuvens de Nebligtode e à sua palidez natural, os grabenitas que deixam sua terra natal em direção a reinos bem iluminados são especialmente suscetíveis a queimaduras solares. Enquanto outras pessoas de pele clara correm o risco de sofrer danos não letais devido ao sol intenso e prolongado após 3 horas de exposição (*Sandstorm*), um grabenita pode sucumbir após apenas 2 horas.

Grabenitas não aclimatados também sofrem uma penalidade de -2 em testes de Observar sob luz solar intensa, durante os primeiros 30 minutos eles passam em um brilho tão ofuscante sem qualquer proteção. Chapéus de abas largas ou óculos escuros são suficientes para anular esta penalidade de Observar.

Ambas as penalidades deixam de ser aplicadas após um mês de vida em um clima mais ensolarado, à medida que sua pele pálida fica bronzeada (embora ligeiramente) e a visão se aclimata à luz do dia. Lebendtods não estão sujeitos a nenhuma penalidade.

População

Anteriormente, escrevi sobre o impressionante espectro de tipos étnicos de Liffe. Ironicamente, agora me vejo discursando sobre o cenário *oposto*! Ao chegar às docas da Vila de Graben, não percebi isso completamente: no cais, no meio da multidão de marinheiros estrangeiros atraídos como moscas pelas tripas dos peixes, a composição monotípica da população nativa foi obscurecida. Ao deixar as docas e empreender minhas incursões além da Vila de Graben, percebi o quão homogêneos são os habitantes desta ilha isolada... tanto que me destaquei como um ogro na casa de ópera.

Como Gabrek infantilmente tende a salientar, sou um homem de estatura modesta. Entre os grabenitas, senti uma certa simpatia por *Ambrósio*, pois ninguém com mais de dez anos era mais baixo do que eu! A estrutura do grabenita é alta, de ossatura longa e esguia, bastante musculosa, mas alongada demais para ser qualificada como "atarracada". As mãos e os pés são grandes, os quadris bastante estreitos, as mandíbulas quadradas e robustas. Muitos ficam de pé e andam curvados habitualmente, com os ombros curvados contra os ventos perpétuos. Os homens – especialmente os *magros* – muitas vezes parecem ter a cabeça um pouco grande demais para o corpo. As mulheres grabenitas são mais apropriadamente (e bastante) proporcionadas, e a maioria das mulheres que encontrei me pareceu infalivelmente bonita: uma observação que, quando confidenciei isso a Bram Fischer, estimulou-o a brincar sobre como seus vigorosos ancestrais invasores do mar haviam sequestrado "só o melhor". Os membros de alguns grabenitas apresentam os efeitos tortuosos do raquitismo infantil: uma condição que nosso estimado irmão Larner atribui à má nutrição e à falta de luz solar. Isto também pode explicar a idade precoce (30 anos) em que muitos ilhéus começam a perder os dentes.

Não tenho certeza de quão bela uma criança grabenita poderia permanecer, se fosse criada em terras regularmente agraciadas pela luz do sol, mas na escuridão *desta* ilha elas crescem pálidas como pergaminho. Se não fosse por um leve tom rosado de sangue sob a pele, essas pessoas poderiam desaparecer na invisibilidade contra uma paisagem de neve. Incongruentemente, os rostos desgastados pela névoa salina e as mãos calejadas pelo trabalho pesado permanecem tão leves quanto os de uma nobre de Borca, mesmo quando a textura fica mais grosseira.

O cabelo dos grabenitas é levemente ondulado e de tonalidade louro-esbranquiçada, variando em tonalidade apenas à medida que fica sujo, normalmente combinado com olhos de um azul desbotado uniforme.

Embora sua pele nevada possa não demonstrar isso, a maioria dos grabenitas trabalha duro. Testemunhei muitos exemplos de lesões relacionadas com o trabalho, tanto superficiais como incapacitantes, durante a minha estada. Nem a emigração para um clima mais indulgente poupa necessariamente o povo da Ilha da dor. Tendo agora visto a sua espécie no seu "habitat natural", percebo que um trabalhador portuário humildemente vestido por quem passei em Armeikos era um grabenita, longe de casa... e ainda aclimatado às condições clementes de Liffe, como atestam as suas terríveis queimaduras solares e o olhar dolorido através do qual ele examinava o mundo iluminado pelo dia.

As mulheres na Ilha de Graben usam cabelos muito compridos e trançados: duas para meninas ou uma para mulheres em idade de casar. As esposas grabenitas prendem suas tranças solitárias em laços bem organizados, assim como uma mulher solteira que não deseja ser cortejada no momento (por exemplo, enquanto espera o retorno de um amante do mar). As pontas das tranças de meninas e mulheres são frequentemente amarradas com fios coloridos, ou adornadas com pulseiras de marfim ou prata, ou fitas importadas. Os cosméticos raramente estão disponíveis na Ilha, mas as moças que procuram maridos perfumam suas madeixas com óleos refrescantes com aroma de ervas.

Os jovens grabenitas usam cabelos longos o suficiente para serem amarrados em um rabo. Aqueles que desejam parecer "arrojados" ocasionalmente trançam finas tranças em uma ou ambas as têmporas e as prendem atrás das orelhas, emulando os heróis saqueadores dos mares das sagas antigas. À medida que a modéstia e a maturidade se instalam sobre eles, eles cortam os cabelos mais curtos, dispensando rabos ou tranças, e deixam seus cachos truncados soltos alguns centímetros abaixo dos ombros. Homens grabenitas de meia-idade ou mais velhos deixam crescer barbas bem cuidadas de comprimento modesto, aparando-as em uma borda arredondada ou suavemente pontiaguda. Os bigodes do estilo tradicional são aparados bem rentes, mas os Fischers e outros comerciantes da Vila de Graben adotaram o grande bigode *mustachio* de pontas finas e enroladas de Nova Vaasa como uma marca de sua abertura à novidade e ao comércio exterior.

Numa população tão uniforme, ramificações verdadeiramente exóticas do Homem deveriam destacar-se de forma sinistra, mas tive apenas um breve vislumbre de um único exemplo – um caliban meio adulto, limpando celeiros de gado em Kirchenheim – durante a minha estadia. Ou tais nascimentos são uma raridade extrema aqui, ou os residentes com mentalidade de conformidade, como em tantas outras culturas, escondem meticulosamente os resultados da vista do público. Curiosamente, os nativos atribuem os nascimentos de caliban a uma linhagem de sangue latente de *troll* que vem à tona nos afetados, e não à influência das bruxas.

Por motivos sobre os quais evitarei longas especulações, os Vistani raramente se aventuram na Ilha de Graben. Não tenho certeza se o terreno desolado e a aversão dos grabenitas a estranhos o tornam um território não lucrativo para os errantes, ou se há alguma causa mais sombria para a aparente evitação dos ciganos. Será que eles sabem algo sobre seus arredores ou habitantes – ou, talvez, sobre seu *verdadeiro* lorde – que a Fraternidade possa achar vantajoso investigar? Esta investigação aprofundada, por enquanto, está fora do âmbito deste levantamento geral da região. Se algum Irmão estiver inclinado a prosseguir com o assunto, aconselho-o a procurar a família da *raunie* Vincenzia: a sua caravana de funileiros e ferreiros Kamii visita a Ilha de vez em quando, pois a procura dos nativos por bens de metal geralmente supera a desconfiança da Magia e tradições Vistani.

Seja qual for o motivo, a escassez de Vistani na Ilha de Graben e a acentuada aversão que tanto os grabenitas tradicionalistas quanto os Kaldresh demonstram pela confraternização com outras raças étnicas parecem tornar meio-Vistani de ascendência *grabenita* uma impossibilidade prática. Da mesma forma, estou desconsiderando a presença de anões nesta ilha, a menos e até que o irmão Lochspeare diga o contrário: as histórias dos residentes sobre o *zwerge* são muito vagas e inconsistentes para serem credíveis, carecendo de evidências físicas ou observações para substanciar as histórias.

Grau de Rejeição na Ilha de Graben

Graças ao seu isolamento e conservadorismo, a maioria dos grabenitas se sente desconfortável e desajeitado ao conhecer estranhos, especialmente estrangeiros. Se um grabenita não visitou outras terras nem viveu por pelo menos um ano na Vila de Graben (relativamente) diversificada, os estrangeiros não-grabenitas sofrem um aumento de +1 GR na perspectiva do grabenita isolado. Isso deixa de se aplicar quando o grabenita se acostuma com a pessoa em questão, quer ele goste ou não dessa pessoa.

Embora sua desconfiança em relação a estranhos se aplique a não-humanos, os contos grabenitas sobre os *huldu* tendem a gerar admiração por tais seres, em vez de hostilidade. Anões, elfos ou gnomos (que os grabenitas tendem a confundir entre si) sofrem metade de seu base habitual GR, aos olhos dos grabenitas.

O Herói Grabenita

Raças: A população nativa da Ilha é quase inteiramente humana, além de alguns poucos calibans (chamados de "nascidos trolls" localmente) que são tratados como cidadãos de segunda classe. Os imigrantes para Vila de Graben devem ser projetados usando as diretrizes para suas terras natais, não aquelas para grabenitas.

Classes: Classes heroicas são raras entre os grabenitas, já que os aventureiros são considerados encrenqueiros e desajustados. A maioria dos grabenitas são plebeus, guerreiros (Yeomanry) ou especialistas; os aristocratas não têm lugar na ordem social democrática da Ilha, exceto os próprios Grabens, e os adeptos (mulheres sábias) foram discutidos anteriormente.

Dos grabenitas que adotam uma classe de PJ, os rangers são os mais comuns, usando suas habilidades para enfrentar os desafios de um ambiente hostil e intransigente. Alguns rangers grabenitas vivem nas aldeias o ano todo; mais frequentemente, eles mantêm uma propriedade ou acampamento em cantos selvagens da Ilha, retornando à "civilização" apenas para negociar ou se abrigar com outros nas profundezas solitárias do inverno. Batedores (do *Completo do Aventureiro*) levam vidas semelhantes na Ilha, se usados.

Embora a Ilha de Graben seja bastante pacífica, os combatentes ainda desempenham um papel respeitado nesta sociedade, liderando a Yeomanry e permanecendo firmes contra as ameaças de monstros marinhos e da pirataria. Alguns dos marinheiros mais renomados da Ilha dos tempos modernos também foram guerreiros.

Uma forte tradição bárdica existe entre os grabenitas desde os dias dos "skalds" Anatal, e bardos são encontrados em cada uma das comunidades da Ilha. A música fica em segundo plano em relação à poesia épica e à recitação histórica, para os bardos grabenitas, e os membros da classe funcionam mais como professores e historiadores do que como artistas. Ainda assim, contar histórias de bardo ajuda a passar as intermináveis noites de inverno, e os cantos de trabalho de um bardo facilitam o trabalho árduo.

Apesar do seu respeito pelos seus antepassados Anatal, os grabenitas contemporâneos são demasiado estabelecidos e conservadores (ou seja, Leais) para regressarem a um estilo de vida "bárbaro" genuíno. Um bárbaro grabenita seria visto como um anacronismo por seus companheiros: uma figura excêntrica de "Dom Quixote", desempenhando o papel de uma tradição guerreira que se tornou obsoleta séculos atrás.

Ladinos grabenitas do tipo estereotipado (ladrões) são mais comuns nos portos de Liffe ou Nova Vaasa do que em casa, graças à prática local de exilar infratores. Um ladino que renuncia às formas mais cruas de crime, ou que aplica suas habilidades para fins não criminais, é prontamente aceito na Ilha, já que os grabenitas apreciam a astúcia, desde que não sejam pessoalmente vítimas dela.

Nenhum clérigo dos Ascendidos permanece entre os grabenitas, mas os missionários de Ezra, o Legislador e Hala têm procurado convertidos na Ilha de Graben desde 750 CB. Um clérigo grabenita destas ou de outras religiões pode ser o primeiro de sua espécie, encarregado de espalhar a sabedoria de sua divindade para seus compatriotas espiritualmente despojados.

Feiticeiros são raros na Ilha, e a maioria são almas inquietas e retraídas, envergonhadas de sua "anormalidade". Os grabenitas consideram amaldiçoados os povos que desenvolvem tais poderes, evitando-os como se estivessem desconfiados de contágio, mas eles não perseguem ativamente os feiticeiros: eles são figuras dignas de pena em vez de temidas. Se usados, os bruxos (do *Completo do Arcano*) são tratados da mesma forma, embora talvez sejam mais temidos e menos dignos de pena.

Se algum dia existiram Magos na Ilha, tanto eles quanto seu conhecimento desapareceram quando caíram nas Brumas. Anos de buscas dos agentes de Meredoth não conseguiram encontrar uma única página de truques aqui, não deixando nenhum caminho para os grabenitas aprenderem os segredos da magia em sua terra natal.

Druidas, monges e paladinos são desconhecidos na sociedade grabenita, embora seu respeito pela terra e sua inclinação cultural para a ortodoxia sugiram que eles poderiam ser bons nessas classes.

Perícias Recomendadas: Adestrar Animais, Artesanato (construção naval, marfim, alvenaria, tecelagem), Atuação (oratória, canto, instrumentos de sopro), Concentração, Conhecimento (geografia, local, natureza), Equilíbrio, Cura, Natação, Observar, Ouvir, Profissão (cervejeiro, agricultor, pescador, guia, fitoterapeuta, pastor, caçador, lenhador, moleiro, marinheiro*), Saltar, Sobrevivência, Usar Cordas

[* – A profissão (marinheiro) pode ser usada sem treinamento por grabenitas, que navegam tão prontamente quanto andam.]

Talentos Recomendados: Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado (e derivados), Ataque Poderoso (e derivados), Atlético, Auto-suficiente, Canto Fúnebre[C], Clamor Colérico[R], Especialização em Combate (e derivados), Gélido[R], Gesto de proteção[H], Foco em Arma (machado [qualquer], arpão, arco curto, funda, lança), Foco em Perícia (equilíbrio, sobrevivência), Fortitude Maior, Ignorar Componentes Materiais, Legado Ancestral[R], Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Magias sem Gestos, Mãos Leves, Presságios[H], Prontidão, Quebra Feitiços[H], Rastrear, Sabedoria Divina[C], Tolerância, Vontade de Ferro.

Nomes de Homens Livre Grabenitas: Arlen, Bjorn, Canute, Einar, Harold, Ingmar, Johann, Jorn, Lars, Norville, Olaf, Soren, Sven, Torvald, Viggo, Yngvei.

Nomes de Mulheres Livre Grabenitas: Anika, Astrid, Brenda, Dagny, Freja, Gerda, Helga, Hilda, Ingrid, Karin, Lynnea, Mia, Ronia, Sigourney, Ursula, Yrsa.

Nomes Masculinos de Famílias Grabenitas*: Abijah, Asafe, Bartolomeu, Caleb, Ebenézer, Enoque, Hiram, Jebediah, Mordechai, Naum, Samuel, Tobias, Yaphet, Zecharias, Zebulon, Zenas.

Nomes Femininos de Famílias Grabenitas*: Abigail, Asenath, Delilah, Elisha, Hannah, Hepzibah, Judith, Keziah, Lavinia, Mehitabel, Miriam, Nabila, Rebekah, Ruth, Sephina, Tabitha

[* – O nome Graben seguirá a tradição familiar arcaica acima, ou de um pai estrangeiro (por exemplo, Colin Graben foi nomeado por sua mãe mordentiana). Os Grabens nunca selecionam nomes grabenitas livres, embora o oposto - pessoas livres com nomes "Graben" - aconteça às vezes.]

Moda

De acordo com seu clima, a maior parte das vestimentas grabenitas são tecidas ou tricotadas com lã nativa: não o *wadmul* áspero e que causa coceira, que está rapidamente se tornando comum entre as classes mais baixas de Arbora, mas sarjas duráveis e isolantes que resistem à umidade quase tão bem quanto o linho oleado. O algodão importado passou a ser muito procurado por roupas mais leves. Apesar de seu calor, os grabenitas usam peles com moderação, já que as peles são mais valiosas como bens comerciais e os trajes de pele são considerados antiquados. O linho e o cânhamo são cultivados na Ilha, mas com a crescente acessibilidade do algodão, estes são usados principalmente para roupa de cama e corda.

Os grabenitas lidam com o frio vestindo-se em camadas e protegendo-se do vento. Para as mulheres, o distintivo "vestido-avental" da Ilha atende a ambas as necessidades: uma camisa sem mangas de algodão acolchoado ou plissado por baixo de um avental de lã que vai até o tornozelo, seguido por um tabardo externo tecido em listras horizontais. Uma jaqueta justa de mangas compridas, amarrada com laços cruzados no corpete e um xale acolchoado – cortado em uma configuração incomum de "borboleta", para abraçar os ombros em vez de balançar ao vento – completam o conjunto feminino. Meias compridas de lã, chinelos de lona ou pele de peixe flexível e um lenço leve são usados dentro de casa ou em dias amenos. No inverno, os lenços são substituídos por capuzes de lã confortáveis e amarrados e chinelos enfiados em botas forradas de pele de carneiro; luvas de malha protegem as mãos das mulheres contra queimaduras pelo frio, e capas de lã compridas, com mantos duplos ou triplos, mantêm os ventos e o frio afastados.

O traje masculino tradicional da Ilha consiste em calças acolchoadas até a canela, duas ou mais camadas de cardigãs de malha, meias pesadas e botas de couro resistentes com fecho articulado. O traje masculino conservador também pode incluir uma túnica de mangas com punhos largos, gola engomada virada para cima, faixa larga na cintura e botões grandes ornamentais (mas lisos). Chapéus de feltro cônicos e truncados com abas voltadas para baixo são usados ao ar livre; a etiqueta determina que tais chapéus sejam enrolados e enfiados na faixa do cinto ao entrar em uma casa ou loja.

Este estilo arcaico de vestimenta não é universal, visto principalmente entre os seeheimers, meerdorfers e reacionários contra as políticas dos Fischers. Para os habitantes de Kirchenheim e os habitantes menos reservados de Graben, as jaquetas de sarja no estilo mordentiano têm sido preferidas há anos, introduzidas por marinheiros liderados pelas Brumas décadas atrás. Cintos largos de couro com grandes fivelas quadradas às vezes são usados *fora* da jaqueta, adicionando um toque "nativo". Sobretudos de pele de foca de estilo náutico são usados em clima inclemente, e luvas de pele de carneiro, sobretudos de lã com enchimento de edredom, leggings com renda cruzada que mantêm a neve longe dos calçados e cachecóis de malha são todos empacotados em cima de suas outras roupas no inverno.

Em termos de cor, as escolhas dos grabenitas têm sido historicamente limitadas ao branco ou preto natural da lã não tingida e a matizes humildes como ervas e minerais nativos que lhes são disponibilizados. Amarelos, laranjas e tons pastéis de azul e verde são típicos dos trajes femininos jovens, enquanto azuis e vermelhos fortes são considerados tons "matronais". Esses tons adicionam destaques saborosos às camadas alternadas de preto e branco. Listras ou padrões em zigue-zague na borda inferior do "avental" do traje de uma mulher grabenita fornecem pistas sobre sua origem familiar, sendo passadas de mãe para filha.

As roupas masculinas grabenitas raramente são tingidas, exceto nas faixas dos cintos e nas bordas externas dos chapéus de feltro cinza. Por tradição, o cinto e a aba do chapéu de um homem identificam sua aldeia natal (branco para a Vila de Graben, preto para Kirchenheim, verde marinho para Meerdorf e amarelo para Seeheim). Além disso, as roupas masculinas são em sua maioria monótonas, sendo predominantemente bege, cinza, preto ou marrom. Nos últimos anos, as mulheres locais começaram a enfeitar seus guarda-roupas com lenços, fitas e tintas importadas, mas esses adornos são considerados bobos para os homens.

Para os empreendedores residentes da Vila de Graben, as roupas constituem declarações políticas: quanto mais elementos de vestimenta "estrangeira" forem usados, maior será o apoio do usuário à campanha dos Fischer. Por outro lado, os estivadores ou as moças da Armazém tendem a vestir roupas simples e caseiras para

o dia de trabalho, imitando seus colegas de trabalho imigrantes, não querendo estragar suas melhores roupas.

Quanto ao próprio clã Graben, esses nobres-em-tudo-menos-no-nome vestem-se com modas fortemente tradicionais, exceto que compartilham uma preferência marcante por roupas totalmente pretas, com azuis muito escuros ou roxos mais profundos (importados) para os tabardos femininos Graben.

O ornamento característico dos grabenitas é o broche, usado para prender capas, faixas ou xales e para pendurar pequenos itens como chaves ou agulhas de costura em tabardos femininos, bem como para fins decorativos. A prata é o material preferido com o qual os broches são feitos, mas o estanho ou as conchas gravadas são mais acessíveis ao grabenita comum. Padrões abstratos de curvas, linhas enroladas ou ursos estilizados, pôneis e animais marinhos – focas, baleias, peixes ou (em Meerdorf) polvos – são os motivos habituais dos broches. Outras formas de joias, como anéis com pedras preciosas ou colares finos com pingentes de marfim esculpido, também são usados por ambos os sexos, embora com moderação.

Vida Cotidiana

A vida da maioria dos grabenitas é onerosa, testada pelo clima severo, pela paisagem desolada e pelas ondas traiçoeiras. Embora poupada das mãos opressivas de capatazes ou tiranos feudais, a própria Ilha de Graben conspira para tornar a subsistência tão precária e árdua quanto a de muitos servos continentais ligados à terra. Para agricultores e caçadores, o trabalho árduo e os quilômetros de caminhada sobre neves sem trilhas são, respectivamente, os preços que pagam. Para os pescadores, a oportunidade de obter lucros substanciais existe e tem atraído muitos filhos de agricultores a "tentar a sorte" no mar, mas os perigos de tal trabalho são constantes. Seeheim, em particular, é uma vila de viúvas do mar e cada família da Vila de Graben tem nomes de numerosos parentes inscritos no caminho de luto do cemitério. Mesmo as mãos privilegiadas dos Graben raramente ficam ociosas: na sequência da imolação da sua Mansão, a família fundadora tem sido demasiado cautelosa em relação à traição para substituir os servos perdidos na tragédia, por isso primos menores desse clã abundante agora trabalham nas terras agrícolas da propriedade e cuida do seu gado.

Apesar dos desafios da vida – ou, talvez, *por causa* deles – os grabenitas raramente caem na pobreza extrema. Comunidades unidas são solícitas com aqueles contra quem a sorte se volta, dando a caridade que pode razoavelmente ser dispensada aos vizinhos necessitados. Hospitalidade e assistência mútua são tradições seguidas por qualquer grabenita: deixar um vizinho passar fome quando se tem comida sobrando, ou negar abrigo a um viajante cansado, é considerado vergonhoso.

Isto não quer dizer que os grabenitas sejam "empurrões", como diriam os meus alunos; pelo contrário, essa caridade faz parte de uma estrutura de apoio recíproco que garante a sobrevivência de todos. Recusar-se a ajudar o próximo é concordar em ser rejeitado quando a própria sorte pode diminuir. À medida que *todos* os agregados familiares passam por "anos ruins" inevitáveis, todos os grabenitas, Exceto os mais desonrados, esforçam-se por cumprir tais obrigações sociais, sabendo que a sua generosidade será recompensada por sua vez. Raras exceções – aproveitadores indolentes que se tornam negligentes em seus esforços para serem autossuficientes, esperando que outros os "carreguem" – são pressionados a reformar ou a deixar a Ilha.

Com a miséria total assim controlada e a ociosidade de um luxo além das possibilidades dos nativos, não existem verdadeiras "classes sociais" na Ilha de Graben. Tal como em Kartakass ou Verbrek, as condições são simplesmente demasiado rústicas para sustentar uma "crosta superior": apenas alimentar os poucos artesãos e comerciantes das aldeias é um desafio. Historicamente, os ancestrais dos grabenitas *tiveram* uma espécie de classe nobre, mas os primeiros colonizadores da Ilha – alabardeiros livres e orgulhosos disso – deixaram esses *jarls* para trás quando migraram para este refúgio atrasado, e sua determinação de não cair sob os calcanhares de novos mestres os leva a gritar com qualquer um deles que se torne ambicioso demais.

Embora o clã Graben seja respeitado e muitas vezes invejado, os Grabens são tecnicamente "pequena nobreza rural" e não de sangue nobre. Por lei, sua antiguidade na Ilha lhes confere uma autoridade poderosa sobre o uso da terra, mas sua reclusão e auto distanciamento deliberado da cultura grabenita deixam os aldeões livres para cuidar de seus próprios assuntos. Se os Grabens *não* tivessem sido instalados na Ilha antes deles, suspeito que as tendências de clã dos grabenitas poderiam ter precipitado lutas pelo poder, talvez até rixas de sangue. Tal como está, nenhuma família menor aspira a um hipotético "direito de jarl" na ilha pode ser legalmente promovida, à luz da residência vintage dos Grabens. Assim, a própria existência da casa fundadora tem um efeito pacificador, mesmo que nunca invoquem os privilégios que a verdadeira nobreza lhes pode conceder.

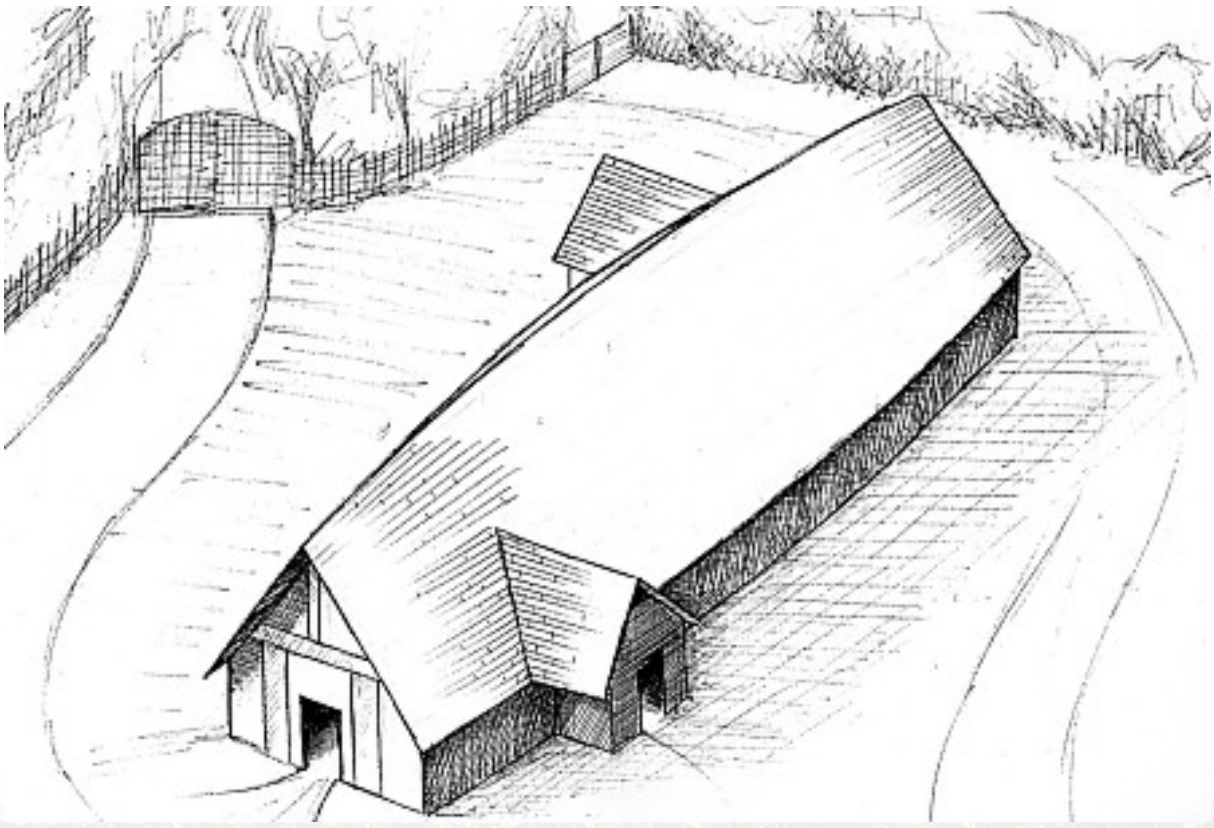
A vida dos grabenitas é centrada na família extensa, com várias gerações do mesmo clã compartilhando a mesma residência e trabalhando na mesma fazenda, barco de pesca ou oficina. Todos os membros maduros e saudáveis da família têm o dever de garantir o bem-estar dos antepassados idosos, dos irmãos doentes ou deficien-

tes e dos sobrinhos ou sobrinhas órfãos, tão certamente como o dos seus próprios filhos. Os idosos contribuem com orientação e experiência, representam os interesses de suas famílias na assembleia e realizam a maior parte do artesanato doméstico da Ilha de Graben.

Nominalmente, uma família grabenita é patriarcal, transferindo a liderança do pai para o filho mais velho. Ainda assim, como em qualquer grupo social, parentes persuasivos muitas vezes influenciam o julgamento do líder, e um herdeiro do clã que antagoniza muitos de seus parentes pode ser preterido em favor de outro descendente mais complacente. Os chefes de clã têm autoridade exclusiva para aprovar a adoção de novos parentes e podem repudiar membros da família que tragam vergonha ou problemas à porta de seu clã.

Surpreendentemente, apesar da influência generalizada dos mais velhos sobre outros aspectos das suas vidas, os jovens são deixados à própria sorte no namoro. Os pais podem (e certamente o fazem) expressar suas opiniões sobre as escolhas de namorado dos jovens grabenitas, mas não podem obrigar nem negar o casamento depois que o casal atingir a idade de quinze anos. Esta negligência é explicada pela facilidade com que o costume da Ilha permite que os casais se divorciem: qualquer um dos cônjuges só precisa de proclamar o fim do casamento diante de testemunhas para o suspender, sem que qualquer dos cônjuges receba estigma ou censura. Assim, apenas os Grabens – e, ultimamente, algumas famílias empreendedoras na Vila de Graben – ousam organizar casamentos para herdeiros que possam anular qualquer pacto desse tipo (e, portanto, qualquer aliança econômica ou política que tenha sido selada por ele) à vontade. Deixar a atração dos jovens amantes seguir seu curso, embora dificilmente possa garantir uma vida bem-sucedida juntos, pelo menos garante que os casais farão um esforço sincero para construí-la. Serve também para limitar as recriminações e os ressentimentos resultantes de casamentos fracassados aos próprios cônjuges, reduzindo a possibilidade de arrastar os seus respectivos clãs para o conflito.

Entre a simplicidade dos divórcios e a elevada mortalidade sofrida nas famílias marítimas, não é raro que uma esposa regresse ao seu clã natal, trazendo consigo os filhos (filhos com menos de seis anos, mais filhas de qualquer idade, no caso de divórcio). As mulheres mantêm os seus patronímicos após o casamento, facilitando esse retorno, se necessário. Pretendentes estrangeiros, ou grabenitas renegados ou despojados de um clã, são frequentemente adotados pela família de sua noiva antes do casamento... presumindo, é claro, que a referida família aprove um noivo tão desonroso! (Embora não possam impedir um casamento, nada obriga os parentes de

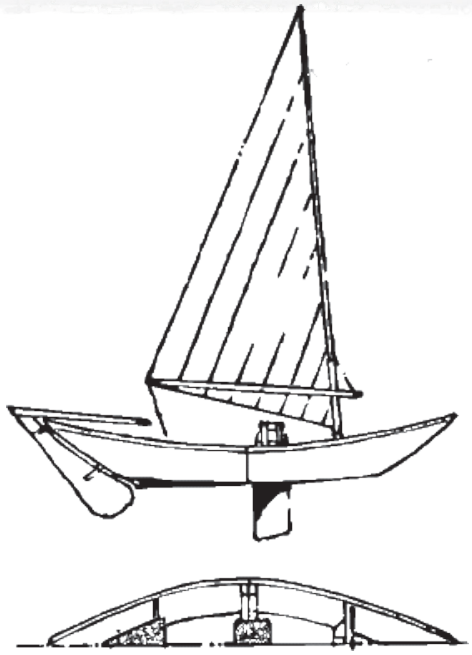


um grabenita a *endossá-lo*.) De acordo com o estalajadeiro aposentado do Ovelha Negra, um pretendente sem laços familiares locais pode ser capaz de diminuir a relutância de seus sogros oferecendo uma "preço da noiva" – um suborno com qualquer outro nome – para provar que é capaz de sustentar o que pretende.

Os recém-casados normalmente moram com os pais do noivo, raramente se mudando para uma casa própria, a menos que uma sorte inesperada ou falta de espaço torne isso mais apropriado. O último motivo é mais comum, já que ninhadas grandes são a norma, mesmo considerando a elevada taxa de mortalidade infantil. Quando uma casa fica disponível, os irmãos adultos e as suas esposas normalmente partilham a nova habitação, uma vez que a maioria dos nativos considera a vida em ambientes fechados reconfortante e as tarefas domésticas podem ser divididas. Irmãos solteiros podem ser convidados a participar, caso sejam necessárias mais mãos, e os filhos contribuem assim que forem capazes.

A maior parte do artesanato doméstico é estritamente segregada por gênero, e de forma mais precisa do que se poderia esperar: em vez de excluir qualquer um dos gêneros das tarefas, as facetas específicas de um trabalho multipessoal são tradicionalmente atribuídas a um sexo ou a outro. Por exemplo, costumam ser os *homens* que transformam a lã em fio, enquanto as mulheres tricotam ou tecem em tecido. Assim, ninguém fica com as mãos ociosas.

A Ilha de Graben carece de qualquer sistema educacional formal, então as crianças dependem de suas famílias para ensiná-las a ler, trabalhar e se comportar como pequenos grabenitas. Com tantos parentes vivendo em companhia próxima, muitas vezes há um avô ou uma tia disponível que pode reservar tempo para dar aulas. Por



mais informais que sejam essas sessões, elas estão pelo menos um passo acima dos esforços distorcidos e tímidos vistos em muitos remansos do continente. Como professor, fiz questão de ouvir essa lição durante minha estada em Seeheim e observei que histórias culturais – especialmente parábolas míticas dos "Ascendidos" – são usadas para envolver mentes jovens, da mesma forma que a educação kartakani é transmitida através da *mora*.

A maioria dos grabenitas são pelo menos semi-alfabetizados na sua própria língua, e uma nova geração de jovens da Vila de Graben está agora a aprender o suficiente da escrita vaasi e da aritmética para facilitar futuras transações comerciais. Do ensino *superior*, a Ilha não possui sequer um vestígio simbólico; alguns comerciantes da Vila de Graben começaram a enviar seus herdeiros para Liffe para estudar, mas a maioria dos nativos não vê necessidade disso. Os Grabens, até onde pude discernir, ensinam seus próprios filhos como bem entendem.

O terreno e o clima limitam as oportunidades da maioria dos grabenitas de se aventurarem para além das suas aldeias natais. A lama do verão atola as rodas e afunda os cavalos, e o capricho dos ventos marítimos se estende até a costa com mau tempo. As viagens terrestres de trenó já foram praticadas, especialmente em Kirchenheim, mas os animais de tração escolhidos (renas domésticas trazidas pela primeira vez de Todstein em 641) diminuíram em número e vigor (endogamia, espero).

As viagens por água são amplamente preferidas às caminhadas através do país, e os grabenitas falam com orgulho de ter o mar "no sangue", afirmando mesmo que o seu sangue é mais salgado do que o dos estrangei-

O Dóri da Ilha de Graben

Bundin er bátleysur maður. (Um homem sem barco está amarrado.) – Provérbio das Ilha Faroé

Para campanhas que usam as regras do *Stormwrack*, as estatísticas típicas dos dóris grabenitas são as seguintes:

Dóri Leve: Veículo grande; Navegabilidade -1, Manejo Naval +3; Vento rápido x 3 m ou remos 3 m (bom); CA* geral 4; Casco* 30 PV (dureza 5); Sistemas de velas* 20 PV (dureza 0); Arremetida (Ram - Sto p. 28) 1d6; Montagens (Mounts - Sto p. 97) –; Espaço de 3 m por 1,5 m; Altura 0,5 m (calado 0,5 m); Complemento (Complement - Sto p. 97) 4; Vigília (Watch - Sto p. 97) 1; Carga 500 kg (velocidade do vento x 1,5 m ou remos 1,5 m se 250 kg ou mais); Custo 100 PO.

Dóri de Carga: Veículo enorme; Navegabilidade +1; Manejo Naval +2; Vento rápido x 4,5 m ou remos 4,5 m (bom); CA* geral 3; Casco* 40 PV (dureza 5); Sistemas de velas* 30 PV (dureza 2); Arremetida 2d6; Montagens –; Espaço 4,5 m por 1,5 m; Altura 0,75 m (calado 0,75 m); Complemento 8; Vigília 2 mais 2 remadores; Carga 1 tonelada (velocidade do vento de 3 m ou remos 3 m se pesar 500 kg ou mais); Custo 800 PO.

* – Um dóri é muito pequeno para ter seções de casco distintas, portanto possui apenas um CA geral. Ele tem PV separado para seu casco e seu sistema de velas, então os atacantes podem escolher especificamente atacar um ou outro.

ros. A embarcação de um grabenita é tanto objeto de orgulho e afeição quanto a carruagem richemulense ou a futura tumba de Akiri. De longe, a embarcação mais abundante na Ilha de Graben é o dóri: um barco de calado raso com um mastro dobrável, lados de ângulo baixo e uma popa que se estreita quase até a ponta. À primeira vista, essas embarcações parecem meros esquifes equipados com velas, mas a minha própria viagem com Bram Fischer demonstrou a agilidade do dóri e a capacidade de resistir a ondas agitadas.

Possuir um dóri é um sinal de masculinidade entre os grabenitas, de modo que muitos homens nativos que trabalham inteiramente em terra – na verdade, muitos que mal conseguem distinguir um linguado de uma sardinha! – começam a se exibir e a se vangloriar, falando jargões náuticos como "velhos lobos do mar", ao adquirir um pela primeira vez. Os dóri de lazer pessoal se distinguem das embarcações de trabalho onipresentes da Ilha por seus nomes (sejam sentimentais ou sarcásticos), suas pinturas finas e seu excelente estado de conservação. As embarcações de trabalho mais robustas são parcialmente cobertas na proa e na popa e podem lidar com incursões curtas no mar aberto.

As embarcações maiores típicas das águas da Ilha Graben incluem robustos barcos de pesca costeira chamados "seis-argolas", rápidos barcos fluviais para dois homens ("quatro-argolas") e "knarrs" equipados com remos e de popa afiada, primos próximos do conhecido Cóg mercante. Esses navios são mais frequentemente propriedade de um clã inteiro, de modo que essas embarcações mais grandiosas são paradoxalmente vistas com menos afeição do que os dóris de um homem só. Um par de rápidas Pinassas, atracadas em Kirchenheim e na Vila de Graben, são de propriedade coletiva das assembleias governantes da Ilha; frequentemente despachadas para ajudar embarcações presas no Kielbrecher, elas também são adequadas para incitar navios hostis a uma perseguição fatal em meio às rochas que destroem cascos.

Alimentação

A culinária grabenita é incomumente rica em laticínios e faz pouco uso de pão ou vegetais. O trigo não pode prosperar na breve estação de cultivo da Ilha de Graben, então a cevada, a aveia e o centeio são os cereais básicos dos nativos. Feijão, cenoura, ervilha, alho-poró e repolho são cultivados em hortas; ervilhas secas e partidas são moídas em um substituto bruto da farinha quando as colheitas de grãos estão acabando. Maçãs, ameixas, peras e cerejas são cultivadas em pomares e podem ser secas como comida ou guloseima a bordo. Cogumelos, nozes e frutas vermelhas, colhidos nas florestas, completam o suprimento de vegetais e frutas dos grabenitas. O mel, proveniente de colmeias selvagens e domésticas, é apreciado como adoçante ou para hidromel alcoólico. A seiva do pinheiro também é usada para dar sabor ou mastigada como caramelo.

Rebanhos de ovelhas e cabras, cavalos e gado (principalmente em Kirchenheim) e porcos quase selvagens fornecem carne, complementada por carne de veado selvagem, lebres e marmotas rechonchudas. Gansos ou patos são as únicas aves resistentes o suficiente para prosperar neste clima e são mais valorizados pelos seus ovos e penas do que pela carne. Aves aquáticas selvagens, perdizes, pombos ou lagópodes são consumidos com mais frequência do que aves domesticadas. O bacalhau, a arinca, o arenque e o linguado são pescados com redes de cerco nas ondas, e o dourado, o lúcio e a perca são pescados à linha em rios gelados. (Por mais louco que eu estivesse por visitar esta ilha no inverno, admito que as descrições da pesca no gelo dos moradores locais despertaram meu interesse!) Boias de armadilhas para lagostas balançam ao largo, amêijoas são escavadas dos lodaçais de Schlammholme, e ostras e mexilhões são arrancados das rochas banhadas pela maré. Como a comida muitas vezes é escassa nesta terra, até o último vestígio de material comestível é colhido de um animal, e a carne não consumida imediatamente é defumada, curada com sal, transformada em salsicha, em conserva ou seca para uso posterior.

As refeições do dia-a-dia na Ilha de Graben são informais. Ensopados reaquecidos, bolos de aveia ou pão achatado com peixe ou geléia de frutas silvestres são consumidos no café da manhã, e sopas de vegetais, carneiro ou peixe ao meio-dia. Caça assada no espeto, queijo de pasta mole, nozes assadas, *skyr* (um iogurte nativo espesso) e ensopado ou mingau são pratos típicos da noite. Estejam avisados, irmãos: muitos pratos grabenitas baseiam-se nas conservas de peixe e carne de carneiro dos quais dependem durante os invernos prolongados. Felizmente, não era a época adequada para servir estas "iguarias": testículos de carneiro curados no fumo, cabeças de ovelha tostadas, pudim de sangue e gordura ou (meu Deus!) carne crua de tubarão "temperada" por meses enterrados em turfa. Quanto à única "iguaria local" que fui convidado a provar – *lutefiskur*, um repugnante pão de peixe branco com geleia e conservado em soda cáustica – segurei meu gole e o entreguei, o mais educadamente que pude. (*Sacre bleu*, que selvagens!)

Soro de leite, leitelho ou água de nascente gelada acompanham cada refeição, com cerveja reservada para pequenas celebrações e hidromel para as maiores. Não há chá nem vinho adequados, exceto na Pousada Ovelha Negra (a preços exorbitantes). Quantidades modestas de licor são destiladas da cidra local, mas a qualidade é decididamente inferior; a cerveja nativa é muito melhor. As exigências do clima tornam as bebidas quentes indispensáveis aos grabenitas, que maceram ervas ou cortam frutas em água ou caldos de osso de cordeiro. Nos últimos anos, pequenas amostras de café vechorita chegaram à Ilha de Graben, e os moradores o consideram nada menos do que um elixir mágico por seus efeitos revigorantes e de descongelamento do sangue.

Idioma

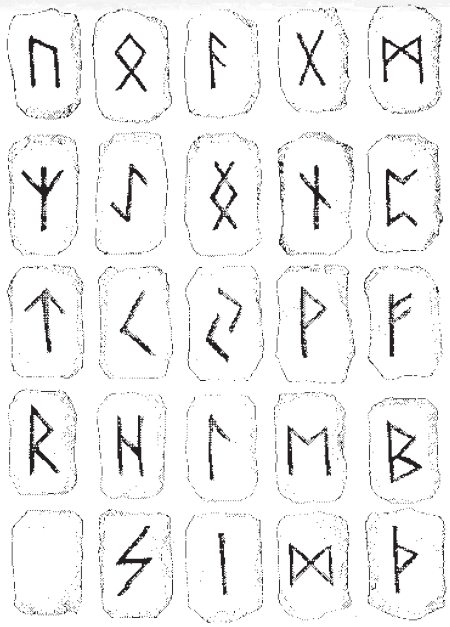
A língua grabenita tem uma semelhança superficial com o vaasi, usando muitos dos mesmos fonemas e ditongos (um alívio linguístico para os mercadores de Arbora). Esta semelhança não implica necessariamente uma origem comum, no entanto; Grabenita utiliza dispositivos gramaticais curiosos não encontrados em nenhum outro dialeto do Núcleo. (Aqueles Irmãos que examinaram os escritos do *traidor* em busca de pistas sobre seu paradeiro atual podem se lembrar de seu comentário sobre o uso de a, i e u pelo grabenita para desinências flexionais, em contraste com o e das línguas continentais.) Se alguma língua, exceto grabenita, tiver um tempo verbal usado apenas para expressar o que se *deseja* que seja verdade, certamente nunca ouvi falar disso!

Existe uma forma escrita de grabenita, uma escrita que lembra vagamente as runas que anotei no Pilar Costeiro, mas dificilmente idêntica. No entanto, poucos nativos parecem ter feito muito uso dele, mesmo quando o seu reino ainda estava isolado. Alguns poemas escáldicos foram registrados neste alfabeto obscuro, e lápides mais antigas no cemitério da Vila de Graben estão marcadas dessa forma, mas a escrita em geral era uma raridade até tempos recentes. Os grabenitas de hoje usam uma combinação de caracteres lamordianos e vaasis em suas missivas, mas recorrem ao curioso hábito da escrita nativa de "escrita em círculo" – dispor o texto em espiral em vez

de linearmente – em certos documentos formais, ou em cartas de amor sentimental.

Palavras emprestadas do lamordiano, darkonês e baixo mordentiano foram incorporadas à língua grabenita - ou, pelo menos, aquele dialeto falado na Vila de Graben - mas os nativos tendem a omitir pedaços dessas palavras, eliminando as consoantes médias de sequências de três ou mais. Juntamente com o hábito de omitir o primeiro som das palavras em sua própria língua ou em outras línguas ("*skerping*"), a fala dos grabenitas soa um tanto entrecortada ou abrupta. Um imigrante na Vila de Graben me disse – um nova vaasi de nascimento – que os grabenitas lhe parecem estar "com muita pressa para terminar de falar com você".

Curiosamente, a maioria dos *nomes de lugares* nos mapas da Ilha de Graben não se traduzem realmente no grabenita contemporâneo. Tão estranhamente, vários sobrenomes na Vila de Graben (até mesmo "Graben") também não têm tradução precisa em grabenita. Mi-



Cartilha Grabenita

Comprimentos Sociais:

bom dia	*góðan morgun*
boa noite	*góða nátt*
por favor	*ger so væl*

Vida Cotidiana:

vivo	*liva*	assembleia	*ting*
balada	*kvæði*	barco	*bátur*
enterrar	*jarða*	conto fantástico	*aevintyr*
peixe	*fiskur*	arpão	*skutil*
sagas históricas	*sagnir*	faca	*knívur*
mensagem ou pedido	*boð*	mingau	*greytur*
tempestade	*ódn*	caça às baleias	*grindadráp*

Termos Geográficos:

penhascos de pássaros	*fuglaberg*	costa	*strond*
porto	*havn*	colina ou cemitério	*eiggjur*
rio ou riacho	*á*	ilha	*oy ou oyggj*
maré	*sjóvarfall*	mar	*sjógvur*
túmulo	*grøv*	vila	*bygd*

Folclore e Ameaças:

cadáver	*rae ou lík*	morrer	*doyggja*
inimigo ou medo	*óvinur*	feérico	*huldufólk*
fantasma	*dreygur*	matar	*drépa*
monstro ou gigante	*skrímsl*	retornado	*gjenganger*
troll	*trøll*	inumano	*draug*

nhas perguntas sobre essa discrepância incitaram vagas referências ao "Discurso do Velho Efraim": uma suposta cepa arcaica de grabenita na qual o fundador da cidade supostamente intitulou os marcos locais.

A maioria dos habitantes da Vila de Graben e alguns nativos de Kirchenheim entendem um pouco de vaasi, embora os tradicionalistas geralmente evitem admiti-lo. O darkonês é falado raramente pelos grabenitas étnicos, pois eles acham sua pronúncia muito mais difícil do que os fonemas familiares usados em vaasi. O sithicano, relativamente recém-chegado à Ilha, está se mostrando ainda mais desafiador para os nativos, mas todos os imigrantes vindos das cidades portuárias de Liffe compartilham esta língua.

Atitudes e Crenças

Os grabenitas, mesmo os abastados, têm poucas chances de recreação ou lazer. Os verões são passados em trabalho árduo, esforçando-se para estocar alimentos; então, a neve do inverno os força a se abrigar, para realizar trabalhos manuais, ensinar sagas ancestrais aos filhos e lidar com o confinamento, os alojamentos desconfortáveis e apertados, as animosidades mesquinhas e o tédio.

O estoicismo e uma determinação severa de suportar silenciosamente as adversidades da natureza e a "febre da cabine" são tão inerentes ao caráter grabenita, como o é o orgulho pelos seus antepassados invasores do mar. Um grabenita nunca reclama das dificuldades que enfrenta, embora possa muito bem falar de adversidades anteriores enfrentadas (e sobrevividas) com um orgulho irônico e contrário.

A preguiça e a fragilidade não são toleradas por estes burros de carga: indivíduos preguiçosos ou demasiado delicados são provocados a cumprir as expectativas ou partem da sua terra natal para climas mais amenos.

Depois do estoicismo, o conservadorismo insular estrito é uma marca registrada da cultura grabenita. A maioria das famílias na Ilha de Graben exerceu as mesmas profissões, viveu nas mesmas casas e transmitiu os mesmos bens, receitas, contos e preconceitos durante seis ou mais gerações. O que as leis ou as responsabilidades não conseguem fazer cumprir, a pressão social impõe implacavelmente. Um jovem que se recusa a seguir os passos de seu pai, ou uma filha que se veste de maneira ostensiva demais para o gosto dos vizinhos, é recebido com ostracismo e desdém esmagador.

Irmãos, não posso exagerar o grau em que a conformidade é imposta nesta cultura, pois mesmo os desvios positivos são menosprezados como "exibição" ou rejeitados como demonstrações de arrogância. Em todos os outros países que conheci, termos como "adequado" ou "suficiente" trazem uma implicação de fracasso limítrofe: ouso dizer que nenhum dos meus alunos cujo desempenho acadêmico julguei "medíocre" ficou satisfeito com essa designação! Aqui, *i so* ("suficiente") é geralmente considerado um elogio mais elevado do que "superior". (Não é um exemplo justificativo para nós, irmãos, de por que os assuntos do mundo não devem ser confiados às massas ignorantes, se o ressentimento contra os seus superiores intelectuais é tão profundo?)

No entanto, apesar da sua falta da devida reverência pela excelência e da intolerância de desordeiros, o orgulho dos grabenitas como povo está enraizado em um ciclo de mitos-poemas épicos - os *Eddas*, ou sagas - de heróis ancestrais que demonstram essas duas características agora inaceitáveis: guerreiros poderosos, chefes temperamentais (*jarls*) ou exploradores expedicionários e piratas. Transmitidos por gerações de skalds contadores de histórias, numa tradição popular que se passa por educação, os Eddas relatam acontecimentos que – se não fossem influenciados pelo orgulho étnico dos habitantes locais – poderiam ser melhor descritos como "pilhagem", "tomada de escravos", "assassinato" e similares. Como tal caos é obra de seus ancestrais, os grabenitas convenientemente ignoram a barbárie dos contos, vendo os feitos selvagens de seus antepassados através dos óculos cor de rosa de "honra", "coragem" e conceitos auto excludentes semelhantes.

Curiosamente, embora os próprios marinheiros dos grabenitas tenham se concentrado quase exclusivamente na pesca e na caça às baleias no século passado, os nativos da Ilha têm um carinho romântico pela variedade menos voraz de piratas. Tal como a imagem popular do continente do "arrojado salteador de estrada", os grabenitas consideram os piratas como reencenadores modernos das façanhas de invasão dos seus antepassados.

Mais de um desses navios bucaneiros fez escala na Vila de Graben, Kirchenheim ou Meerdorf e foi recebido com boas-vindas cordiais (para os grabenitas), desde que os piratas tenham dinheiro para gastar e se abstenham estritamente de tomar liberdades com propriedades ou mulheres locais.

É de suas sagas que deriva a opinião da maioria dos grabenitas sobre magia; exceto por algumas ilusões bardicas para envolver o público jovem, a maioria nunca testemunha a conjuração de magia de verdade. Os magos nesses contos, infelizmente, são invariavelmente caricaturas traiçoeiras e covardes: fracos físicos, que recorrem ao poder arcano para que possam atacar os robustos e viris guerreiros que invejam, apenas para serem manchados e desfigurados pelas energias que tolamente se esforçam para conquistar e comandar. Uma atitude paroquial e infundada, de fato! Bardos e conjuradores divinos são protegidos da corrupção pelo respeito que têm pelas forças que convencem a cooperar; para um mago que ousa exigir que a Natureza atenda à vontade de um mortal, a vergonha e o sofrimento são o preço inevitável. (Observe que isso se aplica apenas à magia que alguém emprega. Magia "encontrada", como presentes encantados do zwerge ou magias que um "herói antigo" coage um mago a invocar, não precisa sair pela culatra.) Para quem o poder arcano é imposto, (talvez) ainda haja esperança: um feiticeiro que restringe sua magia não é mais temido do que qualquer outra vítima do destino.

Curiosamente, além das sagas, os grabenitas também relatam contos relativos às figuras divinas de seus ancestrais, um conjunto de divindades antropomórficas. Tal como os contos históricos, os relatos destes deuses são bastante sanguinários e grosseiros, embora a malandragem – tipicamente não-mágica – seja elogiada por muitos e a sabedoria por ainda mais.

As histórias de suas divindades ancestrais são contadas principalmente nas cabeceiras das crianças, e a adoração real dessas divindades está totalmente extinta; no entanto, uma faceta dos seus mitos destaca-se como digna da nossa consideração. Com a possível exceção da figura principal do "Pai de Todos", os contos grabenitas atestam que suas divindades não surgem das Brumas, nem se reproduzem entre sua própria espécie, mas "Ascendem" à divindade a *partir das fileiras dos mortais*, através de feitos espetaculares que provam seu merecimento.

Embora claramente excessivamente romantizado e realizador de desejos (pois quais seres de sabedoria transcendente admitiriam *idiotas* arremessadores de martelo e bebedores de cerveja no rebanho?), a crença passada dos grabenitas na Ascensão divina poderia ter uma conexão distante com algum processo ou procedimento arcano genuíno... concebivelmente uma função pretendida daquele mecanismo que o *traidor* procura reconstruir!

Algum lich imundo de antigamente tentou alcançar tal transição (com sucesso ou não), e a notícia de suas tentativas vazou para os ancestrais dos grabenitas? Será que a sua mitologia pueril da ascensão dos heróis culturais à divindade pode ser baseada em alguma partícula de fato escassa e mal interpretada? Se assim for, a probabilidade de localizar o nosso traidor nesta região é certamente maior, e a investigação do jovem Dirac sobre Todstein – o local mais provável onde uma tentativa tão antiga de "Ascensão" poderia ter ocorrido, dada a grande apreensão com que os nativos da ilha consideram aquela Ilha menor – torna-se ainda mais imperativa.

Para os habitantes da Ilha de Graben, é claro, tais implicações dos seus antigos mitos passam despercebidas. Para os grabenitas, os Ascendidos são histórias divertidas, não verdadeiros objetos de adoração. Seus contos de divindades ancestrais são perpetuados e apreciados como algo querido por seus antepassados, mas raramente são considerados verdade literal ou alegórica. Do sobrenatural, os grabenitas desejam apenas evitar suas armadilhas; da vida após a morte, eles falam pouco, exceto na esperança de que as almas dos entes queridos perdidos ainda possam encontrar o caminho para ambientes familiares e reconfortantes

Apesar das lutas da sua existência cotidiana, da esmagadora conformidade imposta pela sua sociedade, e até mesmo da sua aparente deserção pelos deuses, poucos grabenitas estão amargurados. A maioria parece ter um orgulho profundo e discreto pela sua resistência a tais adversidades e pela liberdade da "tirania dos reis" que a decisão dos seus antepassados de colonizar a Ilha lhes legou. Ironicamente, aqueles a quem o seu reino desafia mais duramente – os agricultores que lutam pela escassa subsistência da terra fria e pedregosa, e os pescadores que apostam as suas vidas no favor incerto do mar – sentem os mais fortes laços de afeto pelo solo e pelas águas que testam sua perseverança.

No fundo, os grabenitas que não sucumbem às dificuldades nem fogem para reinos mais gentis são, em última análise, fatalistas. Se o mar ou as tempestades

Os Ascendidos: Um Pacto Não Aceito?

Em muitos casos, as práticas religiosas dos habitantes de um novo domínio continuam após seu surgimento em Ravenloft, talvez adotando uma nova doutrina para explicar a presença sinistra das Brumas ou de terras próximas anteriormente desconhecidas. Quase com a mesma frequência, o trauma social da sua transição causa uma perda de fé, deixando-os ímpios ou abrindo caminho para os credos de Ezra ou Hala. Por razões desconhecidas, a fé grabenita teve uma morte súbita: desde o dia em que as Brumas engoliram suas terras, os clérigos nativos encontraram suas orações sem resposta, seja com magias, poderes concedidos ou a habilidade de expulsar mortos-vivos. Enquanto os clérigos estrangeiros na Terra das Brumas se sentem estranhamente "distanciados" de seus patronos, os clérigos grabenitas (*godi*) sentem que foram completamente isolados. Perplexos, com medo de estarem sendo julgados, alguns clérigos da Ilha tentaram ritos perigosos para recuperar o contato, apenas para morrer na tentativa. Outros renderam-se ao desespero e à raiva, renunciando à sua fé e encorajando os leigos a fazerem o mesmo. Dentro de uma única geração, a religião grabenita nativa foi funcionalmente extinta, embora as histórias dos Ascendidos ainda sejam contadas por carinho e orgulho étnico. Um punhado de tradicionalistas se esforça para venerar as divindades nativas, Fredar e Fredara, mas como uma formalidade e não como uma crença verdadeira.

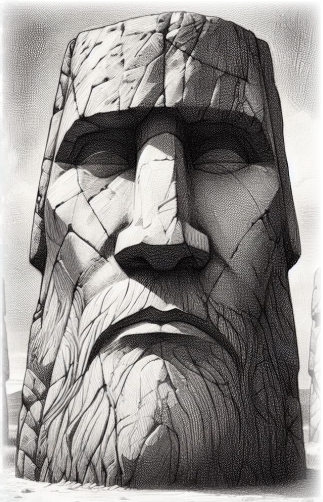
Não se sabe por que os Ascendidos abandonaram seus clérigos. Pode ser que a ligação desses outrora mortais com seu clero fosse inerentemente diferente daquela de outras divindades, e tenha sido cortada pela barreira das Brumas, em vez de silenciada. Talvez retirar a magia divina dos grabenitas tenha sido uma manobra deliberada dos Poderes Sombrios, para melhor adequar Nebligtode aos requisitos de Meredoth ou como um experimento social. Ou talvez as divindades patronas Ascendidas tenham optado por não aceitar os termos do Pacto Silencioso, sejam eles quais forem. Mas quaisquer que sejam seus motivos, os Ascendidos não podiam, ou não *queriam*, manter laços espirituais com os *godis* de Ravenloft. Clérigos estrangeiros solitários do mundo natal de Meredoth mantêm seus poderes clericais, embora sob as limitações usuais, mas se tal estrangeiro poderia treinar um grabenita nativo para se tornar um clérigo dos Ascendidos permanece um mistério.

acharem adequado tirar a vida de um homem, então certamente chegou a hora desse homem, quer a morte o reivindique a bordo ou seguro em sua cama. A aceitação calma e estoica da dureza da Natureza que a resignação promove faz com que os grabenitas pareçam sombrios e sem imaginação, até mesmo desprovidos de sentimento, para quem está de fora. No entanto, também permite que seu povo veja a desolação de sua ilha varrida pelo vento como uma forma de beleza austera, fria, mas de tirar o fôlego.

História

A Era dos Saqueadores do Mar

Descontando esses contos de caráter obviamente mítico (decifrar a crença dos grabenitas de que o mundo foi moldado a partir da carne, do sangue e do hálito de névoa de um gigante morto é melhor deixar para estudiosos mais fantasiosos), o meu relato da história dos nativos da Ilha de Graben deve começar com os Eddas: relatos orais dos antepassados vibrantes e agressivos da cultura grabenita. Habitantes de um reino chamado de "selvagem do norte", "terras do norte" ou "florestas do norte", esses bárbaros costeiros eram chamados por uma diversidade de nomes, mais comumente Anatal (que significa "carregado [ou possivelmente "nascido"] na onda"). Os Anatal subsistiam diariamente da pesca e da agricultura, tal como os grabenitas, mas também se dedicavam avidamente à pirataria, atacando culturas próximas em busca de tesouros, escravos ou para apoderar-se de novas terras. Suas presas habituais eram outras tribos bárbaras: os Eddas falam de uma série desconcertante de inimigos, incluindo os Dunn, Hel-Dunn, Nölle, Sodjur e Eisalfar. A cronologia dessas disputas antigas é dolorosamente obscura e é possível que alguns desses adversários sejam, na verdade, as mesmas tribos com nomes diferentes. Alguns dos alvos de ataque dos invasores parecem ter sido outros que não humanos, mas distinguir qual é difícil, já que muitos chamados de "humanos" são descritos como tão bestiais e vorazes quanto robgoblins.



Essas inconsistências chocantes são abundantes nos Eddas, especialmente nos mais antigos. Este fenômeno não é inédito: os relatos históricos de muitos reinos entram em colapso devido às suas próprias contradições, como documentou o nosso augusto fundador, Padre Ikonnas, no início da nossa Fraternidade. Mas o grau em que isso afeta a história da Ilha de Graben é invulgarmente difundido, pois até as *leis físicas* podem ser inconsistentes de uma Edda para outra! (A de *Frota Coração Gelado* fala de um inverno terrível quando "as estrelas nos horizontes noturnos congelaram"; no entanto, a saga da *Jornada de Alfrum* insiste ridiculamente que a pátria do seu herói "não conheceu a escuridão da noite, o seu olho solar sem piscar".) Apenas em dois pontos as histórias concordam conclusivamente: a terra natal dos Anatal era acidentada e fria – ainda mais dura do que a própria Ilha de Graben – e era dominada por numerosos *jarls*, pequenos senhores da guerra tribais, por cujo orgulho ou ambições desprezados os ancestrais grabenitas foram obrigados a lutar.

Qualquer que seja o verdadeiro caráter de suas antigas terras, os antepassados imediatos dos grabenitas não eram poderosos chefes de guerra, mas agricultores e pescadores nascidos livres, cansados das brigas dos jarls. Um exame mais atento dos Eddas posteriores mostra um tom menos efusivo em relação às batalhas tribais que os contos mais antigos exaltam incondicionalmente. A mudança das sagas da reverência pelos seus antigos chefes para o desprezo cauteloso é tímida, mas reveladora. Os ancestrais dos ilhéus ficaram desiludidos com a agres-

são egoísta dos governantes hereditários e com a forma como os despojos de batalha (riqueza, terras, escravos) foram distribuídos para servir à agenda política dos condes, e não às necessidades de seus vassalos.

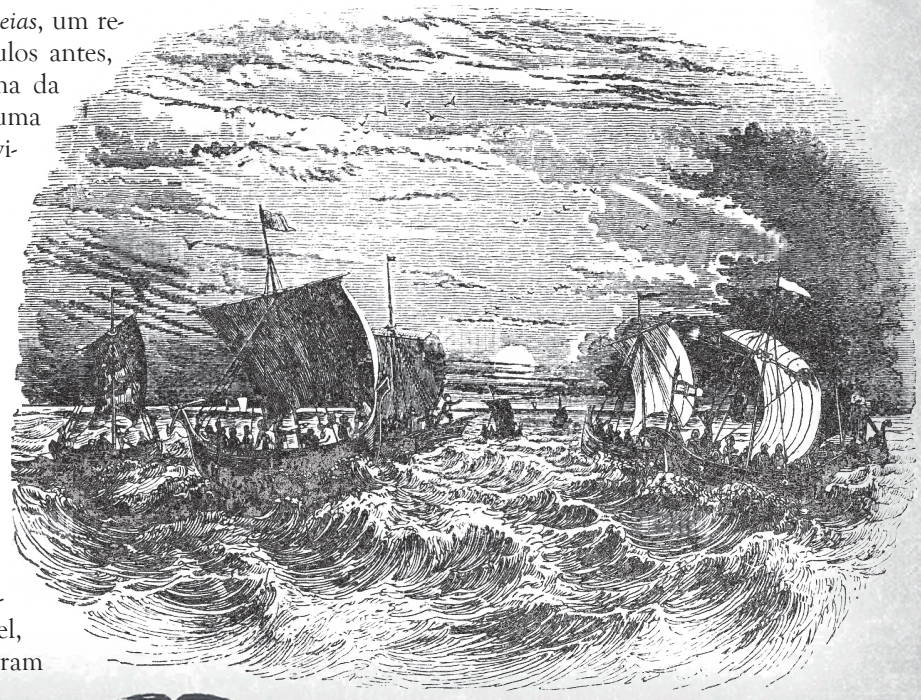
Na época em que as sagas dão lugar à história documentada, os ancestrais dos grabenitas já haviam abandonado os ataques marítimos, embora as ordens dos condes ainda os obrigassem a enviar seus filhos para a guerra. À medida que as marinhas e as estratégias de batalha dos seus inimigos evoluíram ao longo do tempo, os chefes Anatal muitas vezes viram-se derrotados por adversários estrangeiros e concentraram cada vez mais os seus ataques uns nos outros. A cultura Anatal em declínio foi então confrontada por uma ameaça contra a qual nenhum bando de guerra (*hird*) do jarl poderia esperar resistir. Os detalhes da composição e origem dessas forças opostas são inconsistentes: alguns descrevem os invasores como criaturas goblins subumanas, enquanto outros falam de magos malignos de poder sem precedentes. A mais fantástica das histórias confusas conta até mesmo sobre águias gigantes carregando hordas de cavaleiros vorazes, ou sobre feiticeiras transformando guerreiros em estátuas de gelo azul montadas em dragões cuspidores de gelo! Os exércitos obrigaram os jarls a recuar e os antepassados dos grabenitas a refugiarem-se nas ondas.

Êxodo para a Ilha de Graben

Os refugiados Anatal não foram páreo para o grande *Óvinur Ódn* (literalmente "tempestade inimiga") que os assolou do Norte Selvagem. A retirada deles não foi uma derrota aleatória: eles seguiram um curso estabelecido em uma de suas sagas: a de *Svidi Velas-Cheias*, um renomado invasor marítimo que, três séculos antes, havia descoberto uma ilha "com a forma da mão de um troll com garras" e fundou uma colônia lá. A colônia de Svidi não sobreviveu por muito tempo, mas suas fazendas em ruínas, túmulos e rochas esculpidas com símbolos ainda são encontrados na Ilha de Graben. (Um relato completo da Edda de Svidi não existe mais – uma ausência curiosa, dado que muitos contos mais antigos sobreviveram – então a rota para o Norte Selvagem está perdida na história.) A data precisa da chegada dos refugiados é citada de várias maneiras como 17 de março de 630 CB ou 19 de março do mesmo ano, dependendo do bardo questionado.

Para mim, os debates sobre a data exata da chegada parecem um ponto discutível, pois os refugiados rapidamente descobriram que a Ilha não estava tão vazia como as suas histórias a retratavam. Vários anos antes, um rico comerciante do sul havia descoberto a Ilha de forma independente e ali estabelecera sua família e seus retentores. Este senhor idoso, patriarca comunitário e fundador do clã Efraim Graben, ofereceu graciosamente comida, água fresca e a hospitalidade da "sua" Ilha a estes refugiados cansados e enlameados: uma demonstração de bondade que – convenientemente – levou os grabenitas a reconhecerem com gratidão o seu a antiguidade do clã como a "primeira família" da Ilha, em vez de deslocar ou escravizar sua família como seus ancestrais piratas teriam feito.

A presença agradecida dos recém-chegados prometia domar rapidamente a desolação da ilha acidentada; além disso, as histórias de caos e invasão dos refugiados convenceram Efraim Graben de que a sua propriedade isolada era vulnerável a ameaças externas. Ao conceder refúgio aos refugiados, ele garantiu a segurança dos Grabens, alistando-os para a defesa da Ilha. Os abusos de autoridade de Jarls ainda frescos em suas mentes, os novos colonos hesitaram em nomeá-lo *aðalsmaður* (nobre), mas concordaram prontamente em honrar os direitos de propriedade de sua família, da mesma forma que seus próprios direitos às terras reivindicadas foram honrados sob a lei Anatal. Embora as primeiras negociações tenham sofrido alguns contratempos devido a erros de tradução – um fato que apoia a minha crença de que os Grabens e os retentores eram de alguma outra nacionalidade – a relação entre o clã Graben e os colonos grabenita rapidamente se tornou um costume insular estabelecido.



Emergência

Tendo assegurado o direito de reivindicar e cultivar propriedades na Ilha de Graben – agora conhecida por esse nome, em vez de "Ilha de Svidi" – os recém-chegados rapidamente estabeleceram as suas próprias comunidades resistentes. Graben (agora Vila de Graben) foi fundada naquele mesmo ano, em um local onde a embarcação dos Grabens havia originalmente atracado. Kirchenheim foi fundada em 632, abandonada durante anos após as tempestades de 635, e depois repovoada após a construção do seu paredão (651). Seeheim foi criada em 659 como um esconderijo, caso as outras aldeias caíssem nas mãos de inimigos marítimos. A data exata de fundação de Meerdorf é incerta, já que a Ilha Knammen foi "povoada" pela primeira vez por eremitas e misantropos indesejáveis em outras aldeias, mas as referências a "Meerdorf" nos diários de bordo datam de 657 CB.

Claro, não são as histórias áridas dos homens que cativam o interesse da nossa Fraternidade. Juntamente com a fundação de aldeias, um evento crucial ocorreu durante os primeiros anos: a passagem da Ilha de Graben para – ou criação a partir – das Brumas. Frustrantemente, a data do surgimento da Ilha de Graben é quase impossível de identificar diretamente: graças aos seus céus perpetuamente nublados, nenhuma mudança discernível em suas constelações ou outros fenômenos celestes foi notada, e os primeiros grabenitas tão raramente navegavam além da vista da Ilha que seu reino poderia ter vagado nas Brumas por décadas. Nenhum relato da Fronteira das Brumas ocorre nos registros locais até 648 CB. O comércio mercantil regular com a Ilha só começou muito mais tarde (658 CB), embora o relatório incompleto de um batedor naval darkonês de 651 sobre um possível avistamento de Todstein seja anterior ao primeiro contato mercantil.

Na falta de um testamento tangível, extrapolei uma estimativa de fontes indiretas. Em primeiro lugar, em 636 CB, descobriu-se que o antigo calendário grabenita – que, curiosamente, representava anos de *336 dias*: um sinal de que o ano "Selvagem do Norte" era mais curto que o nosso – estava fora de sintonia com as estações, antecipando a mudança das estações por uma margem crescente. Isto situaria a sua chegada à Terra das Brumas em 635 CB, provavelmente no meio do Inverno, a julgar pelo momento em que o seu calendário perdeu o passo com a Natureza. Isto se alinha com outro evento notável que se abateu sobre os grabenitas naquele inverno: o chamado "silenciamento do Pai de Todos", no qual seus sacerdotes perderam todo o seu antigo poder divino. Dado o seu imenso impacto social, este evento (um dia após o Solstício de Inverno) está muito bem documentado.

Ilha de Graben: Eventos Recentes

A maioria dos anos que se seguiram ao Silenciamento foram comparativamente pacíficos para os habitantes da Ilha. Todstein (assim chamado por Efraim Graben, num dos seus últimos atos antes da sua morte em 644) foi descoberta em 640 e o seu descobridor, Lars Viggsen revisitou-a duas vezes em tantos anos, trazendo de volta uma dúzia de renas em sua segunda viagem. O navio de Viggsen não conseguiu retornar de sua quarta incursão, e sua descoberta de que a neve nunca derrete frustrou qualquer plano para estabelecer assentamentos na outra ilha. Acredita-se que Viggsen e sua tripulação condenada tenham morrido congelados quando seu knarr, *Óndskapur*, foi despedaçado contra um iceberg; muitos acreditam que as águas de Todstein são assombradas pelos seus espíritos.

A ano de 643 CB também foi o primeiro ano com avistamentos verificados de um visitante incomum: uma entidade de capa escura e semelhante a um espectro, também conhecida como "Gralha de Aegir" ou "Flecha de Skadi" (respectivamente, as divindades Ascendidas da tempestade e da neve). Um visitante pouco frequente, esta criatura voa a grandes altitudes sem asas, com o manto preto balançando ao vento. O debate sobre sua natureza e intenções varia enormemente, e as histórias crescem à medida que são contadas. Alguns afirmam que a Gralha de Aegir é uma bruxa, outros um monstro,

e outros ainda insistem que é um fantasma. Muitas de suas aparições parecem estar correlacionadas com terríveis tempestades, deslizamentos de terra, naufrágios e outros desastres, mas não se sabe se a Gralha é um arauto profético de tais eventos, se os procura para observá-los ou se os faz ativamente ocorrer.

A tempestade mais terrível já registrada atingiu a Ilha no outono de 737 CB, surgindo do nada e afundando mais de uma dúzia de navios importantes. A Grande Tempestade de 37 – o único nome que os bucólicos grabenitas estão inclinados a dar-lhe – assolou-se como um tufão rokuma durante uma semana inteira, apenas para terminar tão repentinamente como começou. Os navios puxados para terra foram virados e destruídos, várias residências desabaram e uma grande tromba d'água na costa sul de Knammen inundou Meerdorf com lama rançosa. Mesmo abrigada, Seeheim não foi poupada, perdendo dois cascos quase completos de seus estaleiros. O único edifício que resistiu ao vendaval sem algum grau de dano foi a Capela Negra, cujas paredes e telhado de ardósia escaparam inteiramente intocados.

O número de mortos na sequência da Grande Tempestade foi bem superior a uma centena, sem contar os navios estrangeiros ou o massacre brutal na Propriedade Graben: uma tragédia que precedeu a catástrofe maior em menos de 48 horas. A superstição popular sustenta que os estrangeiros que atacaram traiçoeiramente a família fundadora violaram o próprio espírito da Ilha de Graben, de tal forma que a grande tempestade surgiu em retaliação indignada.

Os grabenitas agora encontram seu refúgio empurrado para os acontecimentos mundiais, com o surgimento de ilhas próximas e do litoral no final de 750. Na última década, mais mudanças ocorreram na Ilha de Graben do que no século anterior, levando a um caso clássico de "choque cultural": os alicerces da sua sociedade tremem agora com o impacto de novos negócios, novos rostos, novas ideias. Os próximos anos determinarão se os grabenitas manterão a conformidade com seus costumes nativos ou se estão fadados a se tornar um mero apêndice cultural e econômico de Nova Vaasa ou de alguma outra potência em ascensão no Mar Noturno.

Arte e Comércio

As principais mercadorias exportadas da Ilha de Graben são lã e peixes de água salgada, que juntos constituem a maior parte da contribuição desta nação para a economia do Núcleo. A lã da Ilha de Graben é ven-

Possibilidade Medonha: O Navio do Terror

Os Caminhos das Brumas convencionais assumem a forma de caminhos através das Brumas, mas variantes ocasionais foram documentadas. Um exemplo é chamado de *Navio do Terror* (***Ship of Horror***). Em vez de um local fixo, opera através de um navio à vela existente. Por meios desconhecidos, esta embarcação fica sujeita ao controle do Caminho das Brumas, ganhando a habilidade de viajar nas brumas entre os mares. À medida que navega pelas Brumas, o navio afetado assume a aparência podre e coberta de algas de um naufrágio dragado das profundezas, e o nome na proa é suplantado por "Navio do Terror" em letras de sangue pingando. Ele ainda pode ser pilotado normalmente entre as viagens das Brumas, mas o curso da embarcação através das Brumas é a pedido exclusivo do Caminho das Brumas, não de seu capitão ou tripulação.

É incerto como um navio é escolhido para este destino duvidoso. A única constante é que a embarcação afetada deve estar atravessando o mesmo corpo de água onde o **Navio** anterior rompeu sua ligação com o Caminho das Brumas, e que seu capitão deve ter feito pelo menos três testes de Poder enquanto estava no comando da embarcação. O ***Navio do Terror*** "recrutou" muitos navios para o seu serviço ao longo dos anos, com capitães variando de marinheiros mercantes penitentes a piratas assassinos movidos pela sede de sangue. Enquanto o navio permanecer ligado ao Caminho das Brumas, seu capitão será fisicamente incapaz de deixar o navio e sua tripulação (incluindo novos recrutas) será incapaz de se mover mais de 500 metros dele. O navio aparece e funciona normalmente quando não está viajando nas Brumas e pode navegar livremente entre portos de escala ou até mesmo atravessar outros Caminhos das Brumas.

Não se sabe como um navio ou sua tripulação podem ser libertados das garras do Caminho das Brumas. Se destruído, em batalha, acidentalmente ou deliberadamente, o navio se remonta ao amanhecer. A tripulação do ***Navio do Terror*** permanece morta se for destruída, mas se o capitão morrer, o cadáver se dispersa nas brumas e se transforma (vivo) no leme do navio. Possíveis meios de quebrar a ligação incluem encalhar nas areias de Har'Akir através do **Ardil do Chacal**, prender o navio nas ervas daninhas de Saragoss ou reparar quaisquer ofensas que tenham deixado o navio e o capitão suscetíveis em primeiro lugar.

dida em três tipos (*wadmul*, sarja e má qualidade), bem como em feltro e fio. *Wadmul* é um tecido áspero, durável, mas desconfortável, que já foi usado pelos invasores do mar como vestimenta para escravos capturados. Numa ilha de homens livres, a utilização do tecido que provoca comichão diminuiu, mas o seu baixo custo tornou Wadmul uma grande venda nos mercados pobres de Nova Vaasa. As sarjas mais bem tecidas e isolantes são *usadas* em abundância pelos nativos, bem como por muitos expatriados que conhecem bem as vantagens das lãs mordentianas. *Shoddy* é uma mistura de lã de ovelha reciclada e fibra da pelagem do gado da Ilha; embora resistente como o Wadmul e quase tão usável quanto a sarja, esta estranha composição faz dele uma venda fraca nos mercados estrangeiros. Os corantes são mais baratos em outros reinos do que na Ilha de Graben, por isso a maior parte da lã é exportada em seus tons naturais.

Pescar no Mar Noturno é a profissão mais perigosa da Ilha, mas uma atividade que os grabenitas abraçam com destemida dedicação. As águas costeiras fornecem quantidades modestas de solha, arenque e eperlano, colhidos com linhas de muitos anzóis ou redes de grandes dóris ou 'seis argolas'. Para o mar aberto, os pescadores nativos normalmente partem em um knarr carregado com redes de cerco e dóris leves, depois navegam para os bancos de pesca de água fria entre a Ilha e Todstein. Peixes de águas profundas, incluindo o bacalhau, a solha e o precioso esturjão: uma fonte de caviar precioso e um peixe pecaminosamente feio que suspeito ser realmente um animal atroz. Ocasionalmente, itens curiosos do fundo do mar aparecem nas redes de cerco, quando as tripulações de pesca transportam a recompensa do seu trabalho para a luz.

Embora seja uma fonte relativamente pequena de alimento, a caça às baleias é muito apreciada aqui, e um arpoador de habilidade comprovada é altamente elogiado. Baleias de maior tamanho são perseguidas em knarrs construídos para serem velozes, enquanto espécies menores (como as baleias-piloto que vi serem massacradas em Seeheim) são agrupadas perto da costa e presas nas praias. Antes do surgimento de seu reino no Núcleo, os baleeiros grabenitas eram especialistas em migração de cetáceos e hábitos alimentares. Desde que a geografia mudou, o comportamento das baleias tem sido imprevisível, e os baleeiros dedicados estão entre os poucos grabenitas que se aventuram regularmente nos cantos mais distantes do Mar. Embora a carne e a gordura das baleias tenham um lugar de honra na culinária grabenita, os produtos não comestíveis da caça às baleias são frequentemente mais valiosos, como barbatanas, óleo, marfim e âmbar cinzento.

Embora os agricultores de grabenite estejam relutantes em desfazer-se da sua colheita, a crescente procura externa pelos distintos queijos de cabra condimentados com ervas da ilha está a levar mais pessoas a reconsiderar a sua frugalidade em relação às reservas alimentares. O sal, claro, é gratuito, por isso alguns nativos diligentes agora "cultivam" sal ao longo dos lodaçais do sul, deixando trincheiras forradas de couro encherem na maré cheia e depois secarem em incrustações vendáveis de sal marinho. Uma pequena mas útil variedade de peles e penas decorativas também é obtida da vida selvagem nos pântanos e florestas: itens que a nobreza de Liffe gostou, para alegrar seus trajes.

Poucos artesanatos locais são de interesse estrangeiro, mas um subproduto da colheita marítima ganhou maior apreciação: o *scrimshaw*, o entalhe e a gravura em marfim de baleia e morsa. As bugigangas que antes eram consideradas decoração mesquinha pelos habitantes locais tornaram-se moda nas galerias e lojas do continente. Mesmo os clãs que se opõem fir-

memente às influências estrangeiras ainda podem trocar um ocasional pente ou saleiro.

Em troca desses produtos de ovelha e mar, a Ilha de Graben (a contragosto) recebe cargas de ferramentas de ferro e algumas armas de aço do continente, tecidos e fios de algodão de Vechor ou Souragne, e farinha, frutas secas e vegetais de qualquer reino mais propício à agricultura do que o seu próprio. A maior parte dos lucros do crescimento da pesca não circulou entre aqueles que suportam a maior parte do seu trabalho, mas reverteu para os Coopers, Stromms e Fischers que embalam e transportam o produto. Grande parte da riqueza recém-adquirida destes empresários é gasta da mesma forma que os burgueses sempre desperdiçam esses ganhos inesperados: belas casas e roupas, bugigangas caras e educação de elite para os seus herdeiros. O fato de isso ir contra a sensibilidade habitual dos nativos apenas prova que os aproveitadores de Vila de Graben adotaram mais os hábitos de seus vizinhos de Nova Vaasa do que apenas seu gosto por bigodes.

Até recentemente, poucos grabenitas faziam uso da moeda na sua vida cotidiana: a troca, juntamente com um sistema não escrito de dívidas e favores negociados, era suficiente para acompanhar as trocas de bens ou serviços. Desde o crescimento da pesca, a procura por moedas fortes disparou. Vaasi, darkonesas e as ocasionais moedas vechoritas ou souragnien são igualmente aceitas na Vila de Graben. A cunhagem estrangeira também é usada em Kirchenheim, embora a troca ainda seja dominante lá. Se puderem escolher, a maioria dos grabenitas prefere a moeda de prata a um valor igual em ouro. Isto é em parte um preconceito cultural – os seus antepassados invasores marítimos empregavam joias de "prata fundida" como uma forma grosseira de dinheiro – e em parte uma questão de utilidade: muitos nativos gostam de ter as suas moedas acumuladas derretidas e transformadas em broches, e o ouro é um pouco pesado para essas bugigangas.

Governo

Da falta de chefes hereditários, a liderança dos refugiados do Norte Selvagem passou inicialmente para as mãos de *godi*, mas a perda do poder destes reverenciados sacerdotes deixou-os, por sua vez, depostos. Como tal, as assembleias de aldeia – órgãos consultivos do *godi* e fóruns cívicos onde as queixas poderiam ser expostas – herdaram a sua autoridade, um estatuto que mantêm até hoje.

Tal como acontece com a maioria dos aspectos da sociedade grabenita, estas assembleias (*tings*) são conduzidas de acordo com tradições, práticas e leis não escritas. Cada clã dá um único voto em uma assembleia de aldeia. Famílias com filiais em vários assentamentos devem escolher qual frequentar; normalmente, esta será a aldeia onde vive o chefe do agregado familiar. Procurações não são permitidas: se o líder de uma família não comparecer, os votos desse clã contam como abstenções. As reuniões formais de assembleia devem ser anunciadas com semanas de antecedência, para garantir que o maior número possível de chefes de clã possa comparecer. Raras sessões de emergência, convocadas em tempos de crise, podem ser realizadas com aviso prévio de 24 horas, mas todas as decisões tomadas devem ser reexaminadas na próxima sessão formal.

Assuntos rotineiros abordados nas assembleias incluem julgamentos criminais, ações judiciais, manutenção municipal (estradas, poços e portos) e manutenção do Yeomanry. O poder de uma assembleia é limitado; não pode impor pena maior para crimes não violentos do que o exílio: uma sentença que perdeu grande parte do seu poder em 750, antes da qual implicava lançar os infratores nas Brumas. As assembleias também não têm autoridade para restringir comportamentos (como beber em excesso ou acolher comerciantes estrangeiros) que não prejudicam pessoas ou propriedades. Para crimes mais sangrentos, é invocado um sistema de Dinheiro de Sangue, segundo o qual quem causa o dano deve pagar uma multa ao lesado ou aos sobreviventes do mesmo; isso se assemelha ao sistema de Borca, embora as multas sejam baseadas na gravidade da lesão ou nos laços familiares entre as partes, e não na renda. Os chefes de clã também costumam repudiar os infratores graves, tanto para salvar a aparência quanto para isentar sua família do pagamento de pesadas multas caso o culpado fuja.

Os estrangeiros ocupam uma "área cinzenta" na legislação insular, uma vez que as políticas locais não conferem aos estrangeiros nenhuma posição legal oficial. Admito que nunca olhei para o sorriso impertinente de Bram Fischer da mesma maneira, depois que ele comentou que, tecnicamente, ele tinha o direito legal de me capturar como escravo depois que nosso contrato para seus serviços de pilotagem expirasse! Uma piada, claro – os grabenitas não mantêm escravos desde os tempos dos invasores marítimos – mas mesmo assim enervante, perceber que o meu único recurso perante a lei seria apelar a um chefe de clã para falar por mim, se acusado de algum crime.

Para administrar a vida cotidiana, as assembleias nomeiam funcionários cívicos conhecidos como "deacons" (diácono): uma palavra emprestada do baixo mordentiano com conotações litúrgicas, emulando o antigo mandato divino do *godi*. Diáconos de vários títulos traba-

lham para coordenar e cobrar tarifas sobre o tráfego portuário, manter propriedades comunitárias como poços e docas, promover projetos cívicos ou liderar e treinar membros do Yeomanry. Um diácono nunca é um chefe de clã por direito próprio, já que os grabenitas preferem manter a autoridade o mais dispersa possível; a maioria é mais jovem e mais enérgica do que os deputados a quem respondem. Os diáconos na Vila de Graben gostam de se apresentar como tendo muita influência – os grabenitas conhecem o comportamento imperioso dos funcionários em outros portos e acham conveniente imitar isso – mas na realidade, a autoridade de um diácono é tão segura quanto a confiança da assembleia na sua competência. Alguns diáconos se contentam em servir suas aldeias, enquanto outros veem seu trabalho como um meio para atingir um fim (como provar seu valor para herdar a posição de chefe de seu clã). Os diáconos recebem um estipêndio pelo seu serviço, pago a partir de taxas de utilização em docas e rios, tarifas sobre mercadorias estrangeiras e bens confiscados aos condenados. A tributação formal está ausente aqui, mas as assembleias podem cobrar uma arrecadação entre as famílias dos seus membros para financiar projetos mais dispendiosos, tais como melhorias portuárias.

A ordem civil e a defesa são trabalho da Yeomanry, uma milícia de homens livres à qual todos os homens fisicamente aptos são obrigados a dedicar pelo menos uma temporada de serviço a cada quatro anos. O "serviço" não implica o alistamento militar a tempo inteiro, mas sim um determinado número de horas de treino, organizado e liderado por um oficial diácono com experiência em combate. Membros ativos do Yeomanry podem ser chamados para encontrar e apreender fugitivos, tripular pinassas que patrulham os mares, resgatar sobreviventes de naufrágios ou despachar ameaças aquáticas que rastejam até a costa. Até a geração atual, as batalhas dos Yeomanry limitavam-se a pequenas escaramuças com piratas ou feras marinhas. Agora, estando mais acessível ao mundo exterior, oficiais veteranos argumentam que a Ilha precisa de mais do que apenas soldados amadores para manter a sua autonomia.

Uma menção especial deve ser feita ao status político do clã Graben. Oficialmente, a família fundadora não detém mais autoridade do que qualquer outra família; na verdade, o seu único assento na assembleia da Vila de Graben não é preenchido há anos, devido aos problemas de saúde do centenário Colin Graben. Extra oficialmente, a influência dos Grabens é sentida de forma muito mais ampla: muitas empresas da Vila de Graben têm dívidas consideráveis com o clã, e muito mais ocupam terras ou edifícios de propriedade dos Grabens. Embora a prolífica família tenha ficado ainda mais reclusa após o ataque de 737, o trabalho de Josiah Graben como gerente interino dos assuntos de seu avô restaurou sua proeminência pública: até mesmo o alardeado Armazém dos Fischer foi financiado com dinheiro dos Grabens, tornando até mesmo os novos magnatas dependentes da fundação e boas graças do clã.

Nos termos do acordo original de Efraim com os refugiados, todas as terras não reclamadas na Ilha de Graben (mas não na Ilha Knammen ou Schlammholme) são legalmente entregues à família Graben. Somente com a permissão de Colin Graben (ou de seu procurador, Josiah) um grabenita pode limpar terras para uma nova fazenda ou reivindicar seus recursos naturais. Felizmente para os grabenitas, os termos do acordo de Efraim também proíbem os Grabens de cobrar pela terra ou de recusar petições dos nativos por novas áreas sem um bom motivo. Depois que uma família ocupa uma área por cinco gerações, ela se torna legalmente sua, mas até então, os Grabens detêm o direito de propriedade sobre ela. Embora os Grabens não possam despejar os seus ocupantes, eles têm o direito de recusa se os residentes tentarem vender essas terras ou legá-las aos seus herdeiros.

Como os grabenitas sentem uma forte ligação com as propriedades de suas famílias, a possibilidade de tal herança ser negada é uma ameaça terrível. Embora a maioria das famílias realmente possua as pequenas propriedades que seus antepassados tinham no início do século VII, esses mesmos clãs normalmente cresceram desde então, e também adquiriram novas propriedades: um fato que os mantém sujeitos às boas graças dos Grabens. Curiosamente, essas concessões de terras adicionais são geralmente emitidas por instigação dos Grabens, e até cinquenta anos ou mais antes da quinta geração de um clã: um planejamento incomum por parte do clã fundador, mais típico dos elfos do que dos homens mortais, mesmo em uma cultura tão estática.

Aplicação da Lei

Como força de defesa em tempo parcial, os esquadrões da milícia Yeomanry consistem em especialistas treinados por um número menor de guerreiros. As estatísticas para ambas as classes são fornecidas abaixo, permitindo que os Mestres selecionem prisioneiros experientes ou recrutas novatos conforme desejado. Os grabenitas no mar estão em seu elemento, então os marinheiros competentes do Yeomanry também são descritos abaixo.

Recruta Yeomanry: Humano Esp1; ND 1/3; Humanoide médio (humano); DV 1d6, PV 4; Inic +0; Desl 9 m; CA 12, toque 10, surpresa 12; Ataque Base +0; Agarrar +0; Atq +0 corpo a corpo (1d8/x3, lança) ou +0 à distância (1d4, funda); Atq Total +0 corpo a corpo (1d8/x3, lança) ou +0 à distância (1d4, funda); Tend N; TR Fort +0, Ref +0, Vont +2; For 11, Des 10, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local) +4, Conhecimento (qualquer relacionado ao trabalho) +2, Escalar +2, Natação +2, Ofício ou Profissão (qualquer um) +7, Ofício ou Profissão (qualquer relacionado) +4, Observar +2, Ouvir +2, Sentir Motivação +4, Usar Cordas +2; Atlético, Foco em Perícia (Artesanato ou Profissão).

Pertences: Lança, funda com 10 balas, armadura de couro, munição sobressalente (pedras, 1d3 de dano)

Yeomanry Confiável: Humano Com1; ND 1/2; Humanoide médio (humano); DV 1d8, PV 6; Inic +0; Desl 9 m; CA 14, toque 10, surpresa 14; Ataque Base +1; Agarrar +1; Atq +2 corpo a corpo (1d8/x3, machado de batalha) ou +1 à distância (1d6/x3, arco curto); Atq total +2 corpo a corpo (1d8/x3, machado de batalha) ou +1 à distância (1d6/x3, arco curto); Tend N; TR Fort +3, Ref +0, Vont +0; For 11, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 9,

Perícias e Talentos: Escalar +2, Intimidação +1, Natação +2, Saltar +2; Foco em Arma (machado de batalha), Tolerância.

Pertences: Machado de batalha, arco curto com 20 flechas, cota de malha, chifre de sinalização.

Marinheiro Yeomanry: Humano Esp1/Com1; ND 1; Humanoide médio (humano); DV 1d6 + 1d8, PV 10; Inic +1; Desl 9 m; CA 11, toque 11, surpresa 10; Ataque Base +1; Agarrar +1; Atq +2 corpo a corpo (1d6+1/19-20, cutelo) ou +2 corpo a corpo/à distância (1d4+1, adaga) ou +2 à distância (1d6/x3, arco curto); Atq Total +2 corpo a corpo (1d6+1/19-20, cutelo) ou +2 corpo a corpo/à distância (1d4+1, adaga) ou +2 à distância (1d6/x3, arco curto); Tend N; TR Fort +2, Ref +1, Vont +1; For 12, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Acrobacia +3, Conhecimento (geografia ou natureza) +4, Equilíbrio +4, Escalar +4, Natação +5, Observar +3, Profissão (marinheiro) +4, Saltar +3, Usar Cordas +4; Acrobático, Esquiva.

Pertences: Cutelo, arco curto com 20 flechas, adaga

Observe que os grabenitas podem usar a Profissão (marinheiro) sem treinamento. Estatísticas do cutelo (cutlass) podem ser encontradas em *Stormwrack*; se esse produto não estiver disponível, substitua por cimitarras.

Possibilidade Medonha: Planos de um Príncipe

Por mais seguros que os grabenitas possam se sentir em seu isolamento, eles são amplamente superados pelas nações de Darkon e Nova Vaasa, qualquer uma das quais poderia facilmente esmagar os Yeomanrys. É improvável que o primeiro invada – Azalin não deseja reivindicar uma terra que nunca poderá visitar pessoalmente, nem se importa em antagonizar Meredoth inutilmente – mas Nova Vaasa é outra história. Livre da terra e movido por suas próprias ambições implacáveis, o Príncipe Othmar Bolshnik aspira fundar um império do tipo que os vaasis não conhecem desde a Época da Invasão: um império forjado nas ondas do Mar Noturno, mesmo quando seus antepassados conquistaram as planícies de Tygaam. Como o crescimento da pesca já está transformando a Vila de Graben em um satélite econômico de Nova Vaasa, Othmar está de olho na Ilha de Graben como o primeiro alvo de sua marinha.

Embora não seja um grande prêmio, a anexação da Ilha seria uma jogada de abertura astuta. Desde que a sua ilha emergiu das Brumas, a política democrática herética dos grabenitas nativos e a sua recusa em serem convertidos têm sido um espinho incômodo no lado da *Himmelsk Naeve* (punho celestial) e da Fé de Ferro. Além disso, eventos suspeitos em Arbora e Egertus despertaram a ira dos *Kunduktørs*, que suspeitam que um comércio profano de cadáveres humanos esteja operando fora da Vila de Graben. Ao subjugar os grabenitas e deixar a Igreja impor as suas doutrinas sobre eles, Othmar pode garantir o endosso do Legislador ao futuro expansionismo naval.

Adicionando ainda mais incentivo, Ingemar, filho e herdeiro de Othmar, tem agora idade suficiente para que o Príncipe deseje preparar o seu sucessor: uma tarefa perigosa em Nova Vaasa, onde outras famílias nobres se rebelarão contra os seus planos de manter o monopólio Bolshnik. Em vez de despertar prematuramente a ira das outras casas, Othmar planeja nomear Ingemar como governador da Ilha de Graben para que seu herdeiro possa exercer o governo fora da vista imediata. Se os grabenitas se revelarem súditos truculentos, tanto melhor. Até o momento, Ingemar tem sido uma grande decepção: tão mimado quanto Othmar era na sua idade, mas sem as ambições ou a agressividade de seu pai. O príncipe espera que esmagar uma revolta ensine disciplina ao seu preguiçoso herdeiro.

Meredoth não se importa com quem governa a Ilha de Graben, então o esquema do Príncipe Othmar para tomar a ilha é inteiramente viável, desde que os Grabens mantenham seu prestígio e capacidade de funcionar como agentes de abastecimento do Lorde das Trevas. Os planos do príncipe Othmar de reivindicar Todstein como fonte de madeira vital para navios de guerra, por outro lado, provavelmente serão desastrosos se a fúria do mal-humorado mago do mar contra os "grosseiros bárbaros sem magia" que invadem sua casa for despertada.

Limites de Domínio no Mar Noturno

Mesmo para os poucos habitantes de Ravenloft que conhecem "domínios", as fronteiras entre tais reinos no Mar Noturno são muito pouco claras. As condições nubladas que inibem a navegação tornam praticamente impossível mapear a posição geográfica de uma fronteira, e as fronteiras de águas abertas entre esses domínios tendem a flutuar, seja aleatoriamente ou com o temperamento e preeminência de vários Lordes Negros. Sabe-se que a fronteira da L'ile de la Tempete, por exemplo, se expande até um quilômetro e meio, quando a mudança das marés provoca as transformações de Monette para a forma de homem-morcego, e depois encolhe novamente à medida que ele reverte.

A fronteira de Nebligtode é particularmente mal documentada, entre os PDMs bem informados. A maioria assume que Todstein e a Ilha de Graben são na verdade domínios diferentes, dada a sua separação geográfica (na verdade, um reflexo da misantropia de Meredoth). Indivíduos falsamente suspeitos de serem o "Lordes Negros" da Ilha incluem o Cavaleiro Esfolado, uma ou mais "mulheres sábias" nativas, o fantasma (inexistente) de Efraim Graben, uma fada de Zaubereiwald ou alguma força maligna sepultada sob a Capela Negra.

24 de Agosto de 760

Irmãos,

Lamentavelmente, devo comunicar um atraso no meu retorno a Souragne. Não foi culpa minha, de forma alguma – minhas investigações sobre a Ilha de Graben correram muito bem, permitindo-me examinar sua cultura e características geográficas um pouco mais detalhadamente do que as de Liffe – mas sim, culpa daquele vagabundo impulsivo, irmão Dirac! Seja por má sorte ou simples descuido, o jovem atrevido perdeu completamente o contato tanto comigo quanto com nosso venerado colega em Vechor. Nem o Mestre S. nem eu ouvimos uma palavra sobre seu progresso ou situação, desde sua partida da Ilha dos Corvos. As adivinhações indicam que Dirac ainda está entre os vivos, mas todos os nossos esforços para nos comunicarmos com o rapaz ou adivinhar sua localização foram em vão.

Quer o nosso jovem irmão tenha tropeçado imprudentemente em algum perigo, ou simplesmente tenha permitido que o seu encontro com a proprietária da Ilha o distraísse (de novo) das suas responsabilidades acadêmicas, isto colocou-me na tarefa de cumprir o dever que Dirac se esquivou. Sim, meus amigos, tenho **outra** ilha para investigar, gostem ou não! Uma visita à rocha desabitada chamada "Todstein" não é a forma como eu esperava terminar esta aventura – a Ilha de Graben é mais do que fria o suficiente para o meu sangue demonliense, obrigado! – ainda assim, certas pistas que encontrei, durante minha estada entre os grabenitas, marcam aquela ilha desolada como um possível esconderijo para aquele que procuramos.

Por mais que eu deseje retornar a um ambiente menos atrasado – ou mesmo a Souragne, nesse caso – temo que o Mestre S. esteja correto: um de nós deve examinar a última das ilhas do Mar Noturno, e se atrasarmos as esperanças que Dirac retome o contato, as poucas semanas restantes do que é considerado bom tempo nestas partes serão perdidas para nós. Devido ao calendário apertado da Natureza, não tive escolha senão encurtar a minha viagem pelos pântanos do sul da Ilha de Graben e regressar rapidamente à Vila de Graben, para informar o Capitão Howe do nosso itinerário revisto. (Acredite, o mestre do *Pelicano Negro* não está mais encantado com a perspectiva do que eu!) Lamentavelmente, as notas preparatórias de Dirac sobre Todstein não estão disponíveis para mim, embora eu tenha remediado essa escassez de pesquisa de base da melhor maneira que pude, consultando alguns contadores de histórias da Vila de Graben e meus graciosos anfitriões na Propriedade Graben.

Devido aos caprichos da viagem neste canto mais perigoso de um mar já hostil, não tenho agora a menor ideia de quando poderei reunir-me a vocês em Souragne. Tenha certeza de que entrarei em contato com vocês com essas informações na primeira oportunidade, assim que esta incursão final terminar, de uma forma ou de outra.

Até então,

Viktor

Relatório Seis: Todstein

Por Viktor Hazan, 27 de agosto de 760

Eu disse que não era Vorostokov?

Enquanto escrevo estas palavras, posso ouvir o rangido tenso das velas do Pelicano Negro, rígidas com gelo, e os gritos fatigados da tripulação restante enquanto cinco homens se esforçam para fazer o trabalho de oito. Pelo menos, o trabalho extra está mantendo-os aquecidos. Eu, por minha vez, devo parar para bater os pés e esfregar as mãos a cada vinte minutos para manter o sangue fluindo. O frio e a frustração estão afetando meus nervos. Na noite passada, quando comecei a documentar o revés que nos ocorreu em Todstein, fiquei tão distraído pela raiva que esqueci de colocar a caneta ao lado do pequeno fogão de minha cabine quando me retirei. Eu poderia manter esse maldito frio que congela a tinta à distância com facilidade, se o desgraçado não tivesse levado minhas poções também - mas não, chegarei a isso.

Capitão Howe - de traços rígidos e amargos: ele já perdeu homens antes, mas nunca assim, e tinha grandes esperanças para aquele rapaz - me diz que o vento está a nosso favor esta manhã, e devemos fazer um bom tempo de volta para Vila de Graben. Coincidência? Ou simplesmente não temos mais interesse?

Levantamento Geográfico

Clima

Deve haver lugares no continente com condições tão assustadoras quanto estas: os altos Balinoks ou a Besta Adormecida, talvez. Mas ao nível do mar? Em agosto? Claramente, não pode haver nada de natural neste

Temperatura

As temperaturas em Todstein são assustadoramente frias, variando de 5 °C durante o auge do verão a -50 °C no inverno. Na maioria dos anos, as condições variam de Frio (5 °C a -20 °C) no final de julho ou agosto; a Frio Severo (-20 °C a -30 °C) de março a meados de julho, ou de setembro a meados de novembro. As temperaturas caem para Frio Extremo (-30 °C a -45 °C) de final de novembro a fevereiro, quando até a resistente vida selvagem do Rochedo se abriga em tocas e cavernas de neve. As ondas de frio do inverno podem empurrar as condições para Frio Sobrenatural (-45 °C ou menos), com as *Frostburn*.

Os ventos médios em Todstein variam de 0 a 50 km/h, ocorrendo amplamente ao longo do dia. As rajadas caem cerca de um dia em cada quatro, durante todo o ano, e nevascas que duram de dois a cinco dias atingem Todstein a cada duas semanas no inverno.

A sensação térmica diminui a temperatura efetiva um degrau, para fins de danos causados pelo frio e proteção necessária. Isto se aplica a qualquer criatura viva exposta a velocidades de vento classificadas como "fortes" ou superiores. Mortos-vivos e constructos não são impedidos pela sensação térmica, mesmo que estejam sujeitos a danos de frio.

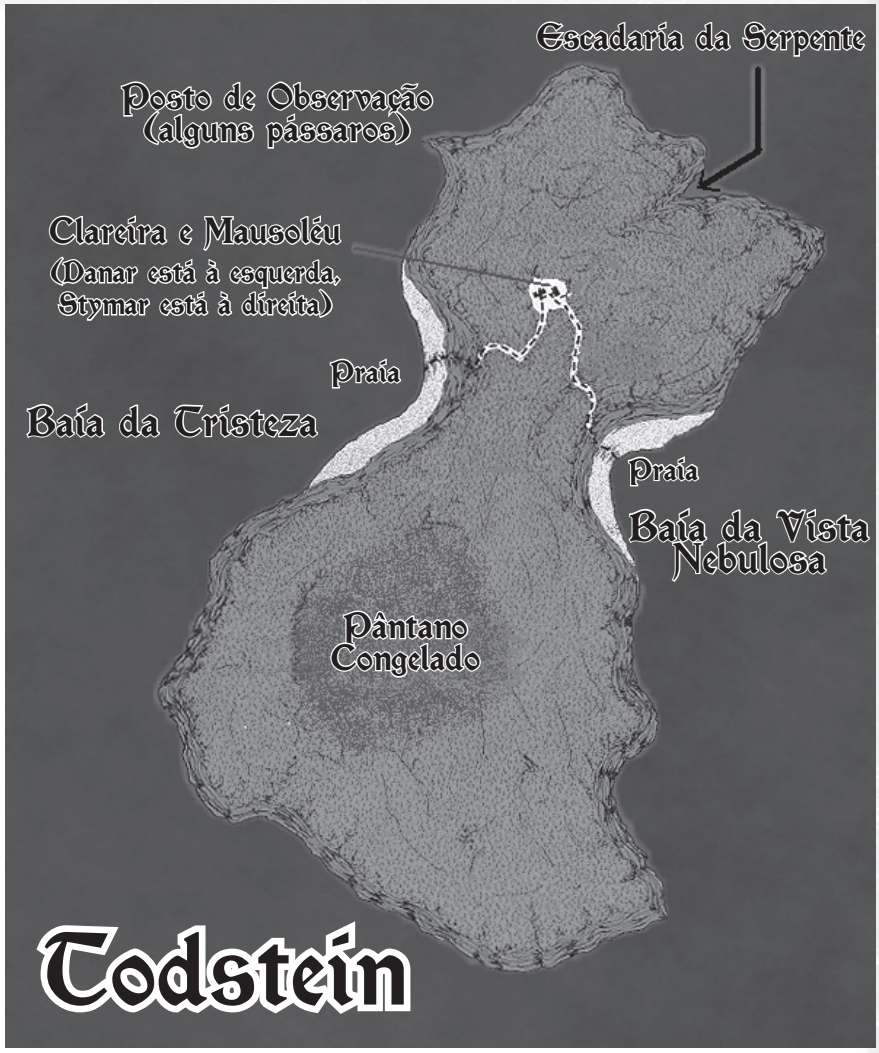
Graças à escuridão perpétua de Nebligtode, as temperaturas de Todstein não caem significativamente à noite, pois há muito pouca luz solar durante o dia para fazer a diferença.

clima. Os Vigilantes nas Sombras criaram mais um de seus mistérios anômalos aqui, no topo deste afloramento abandonado que os breves marinheiros do Mar Noturno simplesmente chamam de "o Rochedo".

As ondas que circundam os penhascos de Todstein pairam naquela estreita margem entre os pontos de congelamento da água doce e salgada, tornando até mesmo a mais breve imersão um evento mortal. Os estoicos veteranos da pesca de Kirchenheim riem da ideia de usar coletes salva-vidas, sabendo que congelariam rápido demais para se afogarem. Os mesmos comandantes marítimos também falam de "congelamentos instantâneos" repentinos que fazem com que as águas ao largo do Rochedo se solidifiquem em contrafortes intransponíveis de gelo imponente. Devo confessar que a física de tal ocorrência me parece implausível, mas quem pode ter certeza?

As mesmas tempestades que regularmente assolam as outras ilhas da região também atingem Todstein, açoitando as suas falésias e transformando as suas águas costeiras em espuma gelada. A queda de neve é forte, com rajadas cobrindo a ilha a cada poucos dias, e nevascas soprando até uma vez a cada quinze dias no inverno. Tempestades de granizo violentas ocasionalmente atingem "o Rochedo" também, por meio de variedade, e o calor comparativo do final do verão inaugura chuvas congelantes, que cobrem o cordame dos navios e as florestas de pinheiros solitárias em camadas cristalinas de gelo: lindas, mas fantasticamente destrutivo de árvores e lonas.

Os ventos são - felizmente - menos constantes do que a tempestuosa Ilha de Graben, e o nevoeiro natural é abençoadamente incomum em ar demasiado frio para reter muito vapor de água. Nas águas circundantes, coaguladas por icebergs, redemoinhos de névoa surgem das ondas, tornando ainda mais complicada a já difícil tarefa de navegar com segurança entre os traiçoeiros blocos de gelo.



Resumo de Todstein

Localização: Sudeste do Mar Noturno, Nebligtode

Nível Cultural: Nos covis de Meredoth equivalente à Renascença[1] (9), Outros lugares Selvagem (0)

População: 1 humano, aproximadamente 400 Mortos Obedientes (principalmente lebendtod e esqueletos), aproximadamente 80 constructos

Principais Assentamentos: Nenhum

Religião: Nenhum

Idioma: Dracônico, grabenita, aquan, todsteiner

Governo: Sham "magocracia" (praticamente todos os residentes estão sob o controle de Meredoth)

1. A terra natal de Meredoth é altamente desenvolvida, mas usa magia avançada em vez de tecnologia.

Paredes de Gelo de Todstein

Um misantropo obcecado com sua própria privacidade, o lorde negro de Nebligtode recebeu a habilidade de isolar Todstein do resto de seu domínio, cercando sua ilha natal com gelo, da mesma forma que Strahd von Zarovich usa sua névoa sufocante para isolar o Castelo Ravenloft. Quando envolvido em pesquisas secretas ou farto das distrações impostas por seu reino mais amplo, o mago do mar faz com que enormes paredes de gelo irregular subam das ondas, bloqueando qualquer passagem para dentro ou para fora.

Quando elevadas, as paredes de gelo têm mais de 60 m de espessura, elevam-se cerca de 24 m acima da linha da maré alta e estendem-se para baixo até ao fundo do mar. As tentativas de escalar ou sobrevoar estes obstáculos não são totalmente impedidas, mas a chuva congelante e os ventos fortes tornam a travessia destas barricadas escorregadias e afiadas extremamente desafiadoras. Quando o necromante abaixa a barreira, as Paredes de Gelo se quebram em icebergs que flutuam em todas as direções: uma ameaça silenciosa e imprevisível à navegação.

Criado em uma cultura saturada de magia, o conceito de segurança de Meredoth também abrange proteção contra intrusos arcanos. A vidência dirigida à sua ilha discerne apenas uma névoa densa e silenciosa, semelhante à magia *Santuário Particular de Mordenkainen*. O teletransporte para dentro ou para fora falha automaticamente, e Meredoth sente intuitivamente quando é feita uma tentativa de contornar esse efeito. As defesas caem quando as Muralhas de Gelo estão abertas e não impedem a vidência ou o teletransporte de pessoas que já estão dentro da barreira. Eles não podem evitar que intrusos sejam deixados no Rochedo pelo capricho das Brumas, então a pesquisa de Meredoth é frequentemente interrompida por forasteiros ou aventureiros guiados pelas Brumas.

Queimadura de Gelo

Para Mestres com acesso ao suplemento de jogo *Frostburn* (Queimadura de Gelo), Todstein deve ser considerado altamente suscetível a condições climáticas adversas. Granizo ácido, neve sangrenta, granizo mortal, granizo cortante e rajadas de ferrugem ocorrem várias vezes a cada inverno. Rajadas de negação - uma maldição frequente nos primeiros anos de domínio sombrio de Meredoth - também atacam de forma irregular, dissipando magias e efeitos mágicos contínuos. Tais rajadas têm o estranho hábito de atingir Todstein no momento em que o necromante está se preparando para testar um efeito de magia ou item recém-modificado na superfície.

O efeito Uivo do Norte (também conhecido como *dráp dreygur*) também ocorre em Todstein e nas proximidades. Ouvir o *dráp dreygur* impõe um teste de Medo com CD 12 (CD 15 para os habitantes de Graben), além das consequências habituais do Uivo do Norte.

Tal como acontece com suas histórias de "congelamentos instantâneos", os mais tagarelas dos marinheiros da Vila de Graben falavam de outros fenômenos climáticos curiosos que ocorriam nas proximidades de Todstein: flocos de neve afiados como lâminas, que cortavam velas e pele, granizo escuro como breu que murchava a carne ao contato; ou ventos uivantes que rompem os tímpanos e quebram os dentes com seu lamento sinistro. Os grabenitas referem-se a este último fenômeno como *dráp dreygur* ("fantasma que caça"), e acreditam que seja o espírito de Lars Viggsen, invocando os espíritos errantes de sua tripulação fracassada. Se não fosse pelas datas do meu almanaque, zombando silenciosamente dos meus preconceitos, eu descartaria tais relatos como se os marinheiros tomassem as liberdades habituais com os fatos... mas, olhando para os montes de neve que cobrem os topos dos penhascos em agosto, questiono-me.

Topografia

As águas ao redor de Todstein estão cheias de pedaços de gelo à deriva, alguns do tamanho de um homem, outros tão grandes quanto os navios que colocam em perigo. Esses blocos tornam arriscado aproximar-se da ilha em todos os climas, exceto nos mais amenos. A natureza, infelizmente, não foi tão receptiva à passagem do *Pelicano Negro*, pois os ventos nervosos flutuaram violentamente até que nos aproximamos bastante do Rochedo, tornando difícil para o Capitão Howe seguir um curso constante. Mesmo com os olhos aguçados de Paulo na proa,

passamos por vários perigos enquanto navegávamos para o abrigo questionável de Baía da Tristeza.

Esta enseada rasa no lado oeste da ilha, e sua contraparte no lado oposto (Baía da Vista Nebulosa, assim chamada porque a Fronteira Nebulosa fica ao alcance da vista de sua praia) dividem Todstein em uma forma desigual e bilobada, como o corpo de um violino. Exceto pelas praias gêmeas que confinam com as baías emparelhadas, precipícios íngremes e ininterruptos de pedra escura sobem das ondas. Erguendo-se cerca de 50 metros acima da marca da maré alta, incrustados em gelo e traiçoeiramente íngremes, os penhascos apresentam uma face ameaçadoramente sombria para todos os que se aproximam; aves marinhas e focas evitam descansar ao longo de suas orlas ou nas praias, deixando a vida selvagem de Todstein confinada à escarpa acima.

A ampla praia de Baía da Tristeza é uma visão bastante peculiar. Suas encostas são compostas por areia grossa: areia branca, ao contrário da pedra mais escura e do cascalho que compõe tanto Todstein quanto o fundo do mar adjacente. Mais leve e mais adesiva quando úmida do que a areia normal, sua textura estranha despertou minha curiosidade. Uma lente manual de bolso revelou que as suas partículas eram mais semelhantes a lascas do que granuladas, e alguns fragmentos maiores - a sua configuração anterior ainda evidente, apesar da força opressora das ondas - confirmaram uma suspeita sinistra. Enervado, percebi que estava numa costa composta por incontáveis bilhões de fragmentos de ossos pulverizados pelas ondas.

(É desnecessário dizer que não mencionei essa observação sinistra ao capitão Howe ou à sua tripulação.)

Não vendo nenhum sinal de vida nas areias - nem mesmo conchas - resolvi desafiar as alturas da escarpa logo pela manhã. Decidi trazer alguns tripulantes como escolta, tendo a natureza perturbadora das praias reforçado a minha relutância em sondar os mistérios deste Rochedo desacompanhado.

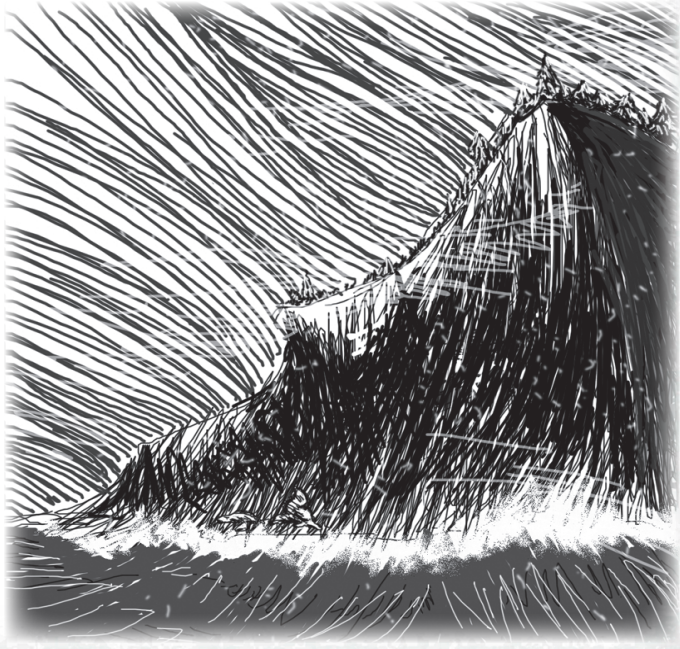
Desejando verificar por mim mesmo o traçado da ilha, escapei do grupo de desembarque de Howe e levantei voo, sob a cobertura ilusória de um corvo que os observadores abaixo confundiriam com um pássaro comum. Apressando-me antes que minha ausência pudesse ser notada, subi a uma altura bem acima das copas das árvores e comecei a memorizar todas as clareiras visíveis ou acidentes geográficos estranhos para a investigação do dia seguinte.

O interior de Todstein é bastante plano, com uma ligeira elevação no coração de seu pequeno lobo norte, e uma área submersa e com pouca vegetação - um lago ou pântano congelado - situada talvez a oitocentos metros ao sul da praia de Baía da Tristeza. A praia de Baía da Vista Nebulosa tem o mesmo tom esbranquiçado e opaco do local de desembarque e um pouco mais protegida das ondas. O manto interno de coníferas escuras da ilha está praticamente intacto; várias pedras enormes eram visíveis como massas cinzentas congeladas dentro da floresta, assim como algumas lacunas que deduzi serem pequenas clareiras, reservatórios ou nascentes. Um trilho tortuoso entre as duas praias liga a costa a uma

Penhascos

Tentativas de escalar os penhascos de Todstein apresentam um teste básico de Escalar CD 25, +5 onde o gelo cobre sua superfície. A pedra ígnea da escarpa é excepcionalmente dura: colocar um único piton na encosta do penhasco leva três minutos em vez de um, com 20% de chance de um piton quebrar antes da rocha.

Embora os penhascos em si não sejam uma ameaça para as aves marinhas, Meredoth capturou tantos de sua espécie para usá-los como 'pombos-correio' zumbis para seus espiões lebendtod que esses pássaros agora os evitam instintivamente.



grande clareira circular no lobo norte da ilha. Outra estreita lacuna entre as árvores corre para nordeste a partir da clareira e segue em direção a uma fenda profunda na face norte do penhasco, que se abre para o mar.

Fiquei extremamente tentado a investigar esta última lacuna – outro caminho não documentado, talvez? - mas os ventos aumentavam rapidamente. Partindo antes que o tempo piorasse, recuei de volta para a praia. À medida que descia, formas aéreas cinzentas perto de uma ponta de terra saliente ao norte giraram em direção à terra e também pousaram: os primeiros pássaros que observei em qualquer lugar de Todstein.

Os caminhos gêmeos que ligam as praias da ilha ao seu planalto interior sobem pelas encostas das falésias em ângulos desconfortavelmente íngremes. Ao retornar à praia pelo caminho oeste, notei a composição geológica de Todstein: basalto e outras pedras ígneas, misturadas com alguns veios de obsidiana, muito parecidos com os vulcões que o irmão Dossevsky descreveu em sua palestra sobre os Picos Ardentes. Escadas rústicas haviam sido escavadas na rocha nua em cada uma das meia dúzia de curvas em ziguezague do caminho; cada reviravolta ficava cerca de seis metros abaixo da anterior. As saliências que atravessei eram bastante estreitas: um metro de largura na maior parte do caminho, mas reduzidas a trinta centímetros de largura em vários lugares, por bordas desintegradas ou gelo espesso acumulado na superfície rochosa.

Não percebi nenhum estilo específico ou afinidade arquitetônica nas escadas escavadas; sua elaboração era muito rudimentar para isso. Eu observei uma distribuição incomum de cracas da maré circundando a pedra, quando cheguei ao fundo: as cascas desgastadas e em ruínas de variedades costeiras incrustadas em superfícies baixas agora povoadas por espécies de águas profundas, os descendentes das criaturas mortas de águas rasas tendo migrado vários metros acima da superfície rochosa. Não tenho a certeza se este fenômeno teve uma explicação orgânica, ou se a deslocalização de Todstein para o Núcleo fez com que as forças das marés aumentassem, elevando a linha de maré local.

Flora

Com exceção de algumas clareiras, toda a escarpa de Todstein é densamente arborizada com coníferas, em contraste com suas falésias e praias áridas. Variedades imponentes de pinheiro (vermelho, branco e jack) são de longe as espécies dominantes. As árvores que crescem na borda da ilha ou nas bordas das clareiras são geralmente as mais altas, capazes de absorver a luz fraca em seus lados expostos e, assim, subir por vinte ou vinte e quatro metros; seus vizinhos atrofiados pela sombra no interior denso raramente chegam aos cinquenta anos. As mudas têm poucas chances de prosperar, pois são sombreadas e passam fome pelos mais velhos se não forem esmagadas pela neve ou devoradas pela vida selvagem faminta.

Ponto Gárgula

Intolerante como é com as fraquezas orgânicas dos seres vivos, Meredoth considera intrigante a capacidade das gárgulas de existir sem comida, água ou ar. Considerando-os um 'elo perdido' entre formas de vida biológicas e constructos, ele coletou várias "asas" dessas criaturas em Todstein, testando ocasionalmente sua resistência física ou experimentando mortos-vivos ou variantes aprimoradas.

As gárgulas não são permitidas dentro dos vários covis do Lorde das Trevas, mas têm seu próprio refúgio em uma caverna enterrada na face do penhasco na extremidade nordeste de Todstein. Outrora o esconderijo de um dos corpos clonados de Meredoth, a mobília e outros conteúdos deste posto avançado esquálido foram arruinados pelo vandalismo das gárgulas, mas a maioria de suas magias de proteção e fechaduras ainda funcionam.

As gárgulas de Todstein podem atacar intrusos no Rochedo ou a uma curta distância dele, desde que deixem os corpos no Cemitério depois. O necromante possui ligações de vidência com os membros dominantes de cada "ala", permitindo-lhe monitorar suas batalhas e avaliar as habilidades de seus oponentes e o possível valor para sua pesquisa.

Possibilidade Medonha: Morte da Pedra Morta

Depois que Nebligtode se juntou ao Núcleo, Meredoth descobriu que o nível do mar de sua ilha isolada estava um pouco mais alto do que no passado, de modo que ambas as praias estão agora completamente inundadas na maré cheia. O impacto das ondas contra as falésias tornou-se um pouco mais violento, e a maioria dos amontoados de rocha circundantes estão agora mais profundamente submersos, não representando mais uma ameaça para os cascos dos navios intrusos. O necromante achou esta última alteração irritante, e uma de suas criações mais recentes de mortos-vivos, o Horror (*Quoth the Raven #9*), foi projetada para preencher essa lacuna nas defesas anti-navio de Todstein. Ainda assim, fiel à sua tradição, ele não desperdiçou mais pensamentos sobre o assunto.

Como sempre, o desinteresse do Lorde das Trevas é prematuro. Todstein está afundando no mar.

Em todos os anos desde 750, a casa de Meredoth afundou mais meio metro nas ondas. Até agora, esse processo escapou à atenção do Lorde das Trevas, mas é inexorável: pouco a pouco, o alardeado "santuário inexpugnável" do necromante está se dissolvendo abaixo dele. Será já bem avançado o próximo século antes de afundar totalmente nas águas geladas; no entanto, Meredoth pretende continuar vivo nos próximos séculos e, quando perceber que seu refúgio está condenado, ficará furioso com esta última invasão de sua privacidade... pelas forças da natureza que ele despreza, nada menos!

Não se sabe exatamente por que o Rochedo está submergindo. O desdém de Meredoth pelo mundo ao seu redor levou Nebligtode a começar a desmoronar, assim como Sithicus fez, quando o Rosa Negra perdeu o interesse em seu domínio? Será que o mal indiferente do necromante misantrópico é desapaixonado demais para reger um domínio no Núcleo tão imenso, por mais que Daclaud Heinfroth tenha se mostrado indigno de Gundarak? Será a sua subsidência o trabalho deliberado de alguma força obscura que habita o fundo do mar, uma força que Meredoth desdenhosamente rejeitou como indigna de sua atenção? Ou poderá o lento colapso de Todstein ser um presságio de algum desastre terrível que ainda está por vir... ou de um desastre que já aconteceu, em reinos além das fronteiras das Brumas?

As árvores de folhas largas, incluindo carvalhos e alguns olmos, sobrevivem apenas na borda da escarpa e dentro do pântano congelado ao sul. O solo preto e opaco está congelado a apenas 20 a 30 centímetros abaixo da superfície, e esse permafrost inibe o crescimento dessas árvores com raízes profundas. A vegetação pequena também é escassa: em locais abrigados e sem neve, manchas de terra coberta de agulhas ficavam expostas, mas muito poucos arbustos ou flores silvestres salpicavam esses vazios temporários. Com exceção de tufos ocasionais de grama fina, a vegetação rasteira de Todstein é dominada por líquenes cinza, verde ou laranja e cogumelos, puffballs ou fungos semelhantes. Pedi que meus acompanhantes - três dos homens de Howe, entre eles nosso ávido jovem vigia - coletassem espécimes deste último para mim. Se eles abrigarem alguma micotoxina exótica, documentar as doenças dos marinheiros após a exposição será uma distração bem-vinda do tédio em nossa viagem de volta. Os olhos aguçados de Paulo foram de grande ajuda para detectar tais descobertas... isto é, quando ele não estava sendo provocado pelos outros. (Algo sobre uma moça grabenita, cabeça e ombros mais alta que ele, em cuja companhia ele passara agradavelmente suas férias na Vila de Graben.)

Com exceção dos fungos, as descobertas botânicas em Todstein foram poucas. O único arbusto que parece prosperar aqui é um arbusto verde-escuro semelhante a um rododendro, que brota ao abrigo de pedras ou árvores grandes e produz cachos de frutos globulares de lavanda com uma polegada de diâmetro. Fui colher uma amostra, mas um dos marinheiros - um corajoso marinheiro e com sangue de grabenita chamado Oleg - me puxou de volta com uma maldição veemente. Os sucos da planta, alertou ele, eram tóxicos para a mente, destruindo o espírito de quem ingerisse aos poucos. Intrigado, mas sem vontade de afastar os homens, resolvi recolher alguns mais tarde.

Mofo Escarlate e Arbustos Tsongha

Meredoth se considera "em guerra" com a ordem natural, subjugando as leis da realidade pela força arcana bruta. Como se retribuísse sua hostilidade na mesma moeda, a natureza selvagem de Todstein faz brotar continuamente alguns tipos de vegetação aparentemente projetadas para antagonizá-lo.

Nas temperaturas geladas de Todstein, criaturas do tipo planta tendem a ficar entorpecidas, passando para um estado de animação suspensa. As reviravoltas noturnas e outros perigos vegetativos permanecem inativos e cobertos de neve durante grande parte do ano, mas ficam perigosamente alertas - e famintos - durante os breves degelos do verão... ou quando fogueiras, magias com o descritor de fogo ou a aproximação de criaturas de sangue quente aquecem o ar circundante e os desperta deste estupor.

Mofo Escarlate

Este líquen cor de sangue germina sob a camada externa da casca de uma árvore. Se uma árvore infectada for cortada, esculpida, batida ou cair naturalmente, uma nuvem de esporos vermelhos brilhantes é liberada em um raio de 3 m ao redor de seu tronco, permanecendo dispersa por até dez minutos no ar parado. É extremamente difícil saber quais árvores estão infestadas, tornando a coleta de madeira ou lenha uma proposta arriscada em toda Todstein.

Esporos de Mofo Escarlate, se inalados ou tocados pela pele exposta, imediatamente começam a corroer o esqueleto da criatura. Na primeira rodada de infecção, os esporos infligem 1d4 pontos de dano em Des, seguidos por 2d4 pontos de dano em For na próxima rodada. É necessário um teste de resistência de Fort CD 15 para resistir aos efeitos de cada rodada. Mortos-vivos corpóreos e constructos baseadas em carne sofrem uma penalidade de -4 neste teste. Isso aumenta para -8 para criaturas cujos ossos estão diretamente expostos ao ar, como esqueletos ou golens de ossos. Uma magia *Remover Doença* interrompe o dano dos esporos. Criaturas sem ossos são imunes.

Nicho de Mofo Escarlate: ND 4; perigo, gatilho de toque; reinicialização automática; nuvem; inevitável; atraso no início (1 rodada); esporos (teste de resistência de Fortitude CD 15, 1d4 Des/2d4 For); Procurar CD 22*; Operar Mecanismos CD 20. [* - Rangers ou druidas podem detectar Mofo Escarlate, apesar de sua alta CD de Procurar.]

Arbustos Tsongha

Esses arbustos produzem uma fruta de lavanda conhecida como "tsongha", um narcótico potente e altamente viciante. Na terra natal de Meredoth, arbustos tsongha eram cultivados para obter seu suco, no qual milhares de conjuradores aristocráticos eram viciados. Aqueles cultivados em seu mundo natal exigiam cuidados constantes e meticulosos, mas a variedade de Todstein brota como uma erva daninha, apesar do clima gelado e dos melhores esforços de Meredoth para erradicá-la. A aversão patológica do necromante às fraquezas orgânicas da vida surgiu, em parte, do testemunho em primeira mão do flagelo desta droga, e ele odeia as plantas com uma paixão incomum. Ele rotineiramente envia seus Mortos Obedientes para arrancar todos os arbustos tsongha que puderem encontrar, para saciar sua necessidade de destruir a vida e diminuir a propagação das plantas.

Para financiar alguns dos projetos mais caros do Lorde das Trevas, os Grabens ocasionalmente vendem suco tsongha para cansados aristocratas vaasi através de uma rede de intermediários lebendtod. Enquanto isso, Meredoth não deixou que sua própria repulsa pela droga o impedisse de destilar o suco de tsongha em um veneno paralisante. Os arbustos Tsongha dão frutos durante todo o ano em Todstein, mas esta droga vegetativa não pode crescer ou ser cultivada em nenhum outro lugar da Terra das Brumas.

Tsongha, cru (droga): Ingerido CD 17, 300 PO/fruta ou gole de suco, Índice de Vício: Alto (veja *Book of Vile Darkness*) Tsongha recém-colhida pode ser consumida como fruta crua ou suco, tornando a alquimia desnecessária para prepará-la. Um teste de Ofício (alquimia) CD 10 é necessário para preservar o suco para transporte de longa distância. A fruta tsongha em conserva não é narcótica e é inofensiva.

Efeito Inicial: 1d2 pontos de dano de Sabedoria e +2 de bônus de melhoria em Carisma.

Efeito Secundário: 1d4 pontos de dano de Inteligência.

Efeito Colateral: Os consumidores de tsongha em seu estado bruto experimentam um estado de felicidade e contentamento relaxado e sem ansiedade, deixando-os incapazes de se preocupar com nada. Os efeitos são funcionalmente idênticos ao efeito Loucura "Depressão" (RLPHB p. 84), embora a experiência seja prazerosa.

Overdose: Uma segunda dose em 8 horas resulta no triplo do dano de habilidade inicial e um segundo teste de Fort contra o vício com uma penalidade de -10.

Destilado de Tsongha (veneno): Ingestão CD 20, Dano inicial 2d4 Sab + 1 Sab*, Dano secundário 2d6 Int + 1d2 Int*, Preço 1200 PO

Folhas Maduras

Folhas Jovens

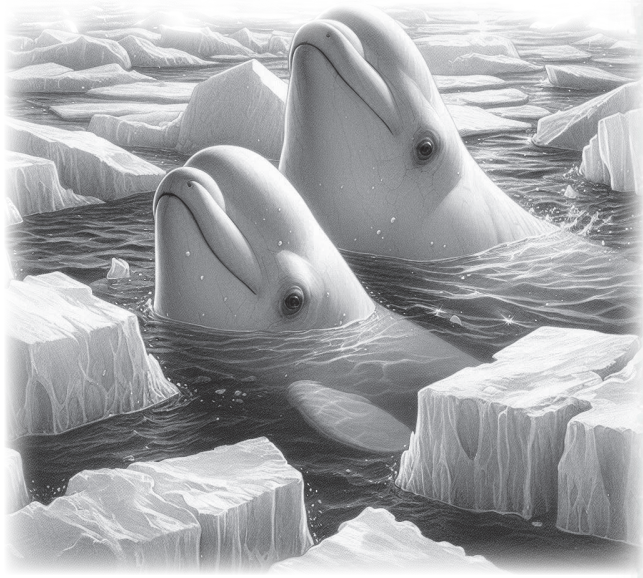
Frutos

Fauna

As águas aos arredores de Todstein são notavelmente prolíficas, repletas de peixes e outras formas de vida marinha. Embora as próprias praias sejam evitadas, os icebergs e os afloramentos rochosos espalhados são o lar de focas temperamentais, grandes auks incapazes de voar (e barulhentos) ou morsas formidáveis. Gritos curiosos e assobiados entre os blocos de gelo pareciam pássaros cantando, mas na verdade eram as vozes de uma raça sociável de corpulenta baleia branca. Eu esperava avistar uma das bizarras baleias com "chifres" de que Josiah Graben havia falado, mas essas criaturas fantasiosas revelaram-se muito mais esquivas do que as vocais belugas. Eu vislumbrei as formas em preto e branco de uma matilha de orcas, correndo logo abaixo da superfície com uma ordem e ameaça quase militar.

Mais perto da ilha, esses gritos e avistamentos de predadores marinhos diminuíram, e o capitão me aconselhou a enrolar minha linha de pesca. Ele confessou que eu não pegaria nada desejável, já que as criaturas que ele chamava de "serpentes de gelo" teriam devorado qualquer pescaria que valesse a pena... e as focas também. Percebendo que as belugas também haviam ficado mudas quando o *Pelicano Negro* se aproximou da baía, e imaginando o provável tamanho de uma cobra capaz de engolir uma presa tão corpulenta, acatei o conselho de Howe.

A vida animal está estranhamente ausente nas falésias ou nas praias, mas a neve acumulada nas florestas de pinheiros deixou rastros de uma variedade de caça selvagem. Predominavam pequenos mamíferos, como lemingues, arminhos, porcos-espinhos, raposas da tundra e lebres com raquetes de neve. As armadilhas armadas pelo tripulante Miklos capturaram várias dessas lebres para a panela; as criaturas cômicas de pés grandes ainda estavam soltando tufos de sua densa pele de inverno.



(Sem dúvida, eles estariam perdendo suas finas peles marrons de verão por uma nova cobertura branca, quase assim que a primeira crescesse.) Para animais grandes, incapazes de cavar profundamente, Todstein é muito menos indulgente. Pequenos rebanhos de renas esguias - primas do rebanho de sangue fraco da Ilha de Graben - se alimentam de líquenes e arbustos escassos, e vi um alce solitário pastando nas pontas dos galhos das coníferas. Esses gigantes usavam os mesmos caminhos que nós, descendo pesadamente até as praias para lamber o sal precioso das rochas lavadas pela maré.

Predadores mundanos de tamanho capaz de ameaçar os homens são uma raridade. Por duas vezes, nosso grupo avistou lobos com pelos nevados, seu comportamento era mais de curiosidade tímida do que de ameaça. Rastros de alguma criatura felina marcavam a recente

Fauna Marinha

Dentro das Paredes de Gelo de Todstein, o habitat marinho gelado está repleto de fauna do mar ártico. Estatísticas de jogo para vários animais árticos podem ser encontradas no acessório de jogo Frostburn. Use as estatísticas de pinguins (*Frostburn*) para grandes auks. Para baleias beluga, avance as estatísticas do Manual dos Monstros para golfinhos para 6 DVs e aumente o bônus de armadura natural para +5 devido à pele e gordura espessas.

Para narvais, use belugas avançadas para 8 DVs. Os narvais machos ostentam presas que aumentam seu alcance corpo a corpo em 1,5 metro e causam 2d6 de dano perfurante; eles causam o dobro do dano com uma investida. Entre os marinheiros e baleeiros do Mar Noturno, os narvais têm uma reputação mórbida de poderes sobrenaturais e malícia calculada, como a má reputação dos unicórnios das sombras em terra.

travessia de um lince furtivo. Ao encontrarmos a carcaça de um filhote de alce meio crescido, avistamos a forma atarracada e musculosa de um carcaju, alternadamente roendo seu achado e alertando uma raposa ladra da tundra. Na conclusão das explorações do nosso segundo dia, descobrimos um conjunto de enormes pegadas que conduziam para o interior a partir da linha de rebentação, para circundar o nosso bote vazio antes de regressar às ondas. Eles marcaram os passos de um urso gelado que navegava no mar, talvez desembarcando depois de confundir nosso barco com uma carcaça de baleia.

Pássaros (finalmente) apareceram: bicos cruzados de bico torto, arrancando sementes de pinhas; corvos, roubando petiscos pelas costas do carcaju enquanto ele se posicionava para a raposa; um perdiz das neves, redonda e branca como bolas de neve, explodindo de um recanto protegido ao abrigo de uma pedra. Uma coruja das neves, ainda maior que o magnífico exemplar do Pai Casteelle, agarrou um rato na ampla clareira no final do caminho, quando lá chegámos. No interior, a vida aviária florescia, num isolamento congelado dos desolados penhascos de basalto.

Direção do Movimento

Quanto às lendárias "serpentes de gelo" de Howe, somos profundamente afortunados por termos evitado encontros diretos com essas feras assustadoras. Estou convencido de que elas existem, no entanto: em diversas ocasiões, encontramos marcas de escamas curvas onde suas barrigas sem pelos deslizaram sobre a neve, ou sinais de que alguém havia surgido sob os montes de neve para agarrar um bezerro de rena ou tetraz das neves desavisado. Coletei alguns pedaços de escamas de muda de barriga dos galhos baixos de um pinheiro - completos com tufos de pelo semelhantes a nuvens nas bordas - e fiquei devidamente impressionado com a largura (quase trinta centímetros) de cada faixa. Quando o capitão Howe me informou que a circunferência total da serpente era provavelmente cinco vezes maior que a de suas escamas abdominais, fiquei ainda mais grato por nunca termos enfrentado um monstro assim em primeira mão!

Além das infames serpentes de gelo - também conhecidas como "morte venerável", "presas brancas" ou "mordida de inverno"; todos a quem perguntei parecem ter um nome diferente para eles - os répteis estão totalmente ausentes deste ambiente gelado.

Nem há outros organismos de sangue frio muito em evidência, acima da linha de rebentação: pela primeira vez, fui poupado da atenção dos mosquitos.

Animais Locais e Horrores Nativos

A vida selvagem nativa de Todstein é escassa e apenas algumas espécies de monstros vivos (principalmente plantas ou bestas mágicas) mantêm populações reprodutoras no Rochedo. Por outro lado, mortos-vivos ou construtos exóticos são surpreendentemente comuns, sendo Meredoth uma espécie de "colecionador" de esquisitices. Monstros singulares que ele trouxe para sua casa – importados, criados, mantidos em cativeiro ou confinados sem possibilidade de retorno – podem potencialmente surgir lá, contrariando as expectativas ecológicas.

Essas entradas incluem espécies marinhas, já que várias criaturas oceânicas são encontradas apenas no anel de água gelada que cerca Todstein, sendo o resto do Mar Noturno quente demais para elas.

Vida Selvagem
ND 1/10 — Morcego[MM1];
ND 1/6 — Grandes Auks (use Pinguim[Fro]), Corvo[MM1];
ND 1/4 — Albatross[Sto], Raposa do Ártico[Fro], Coruja[MM1], Arminho[MM1];
ND 1/3 — Falcão[MM1], Rena (use caribou[Fro]), Foca[Fro/Sto];
ND 1/2 — Águia[MM1], Golfinho[MM1];
ND 1 — Lynx (use leopardo[MM1]), Lobo[MM1];
ND 2 — Enxame de Morcegos[MM1], Baleia Beluga (Golfinho avançado[MM1]), Falcão Atroz[MM2], Arminho Atroz[MM1], Alce (use bisão[MM1]), Morsa[Fro], Carcaju[MM1];
ND 3 — Lobo Atroz[MM1];
ND 4 — Carcaju Atroz[MM1], Megaloceros[Fro], Urso Polar[MM1];
ND 5 — Orca[MM1];
ND 6 — Baleia Azul[MM1];
ND 7 — Baleia Cachalote[MM1], Alce Atroz[MM2];
ND 11 — Urso Polar Atroz[Fro].

Monstros
ND 1/3 — Morcego Esqueleto[DoD]; Gato da Cripta[DoD];
ND 1/2 — Aranha da Neve; pequena[Fro];
ND 1 — Carcaça Canina[DoD]; Planta, Erva do Medo[DoD];
ND 2 — Ossada Escarlate[DoD]; Guarda do Medo[MM2]; Vargouille[MM1];
ND 3 — Remanescente Aquático[DoD]; Autômato[MM2]; Planta, Raiz Sanguinária[DoD]; Branta[Fro]; Crioesqueleto; Lívido[MM1]; Coruja Gigante[MM1]; Sapo de Gelo[Fro]; Mephit do Gelo[MM1]; Zé Gelado[DoD]; Sahuagin Lebendtod[MM1]/FoSNS; Inumano[MM1];
ND 4 — Athach Zumbi†; Desossado Constrictor[DoD]; Inumano Assombrado[DoD]; Gárgula[MM1]; Limo do Cemitério[MM5]; Barqueiro das Brumas[DoD]; Serpentir[MM5]; Costurado[VRGWD];
ND 5 — Arayashka[DoD]; Garra Óssea[MM3]; Zumbi de Lama[DoD]; Ryo Lebendtod[DoD/FoSNS]; Limo de Floco de Neve[MM3];
ND 6 — Athach Esqueleto†; Chraal[MM3]; Limo da Sepultura[DoD]; Inumano Assombrado Superior[DoD]; Magro de Gelo[Fro]; Zumbi do Mar[DoD]; Golem de Cera[DoD]; Limo Branco[Fro]; Presas Brancas[FoSNS];
ND 7 — Golem de Carne[MM1]; Salamandra do Gelo[MM2]; Ceifador Macabro[DoD]; Caçador Invisível[MM1]; Aparição Ágil[MM2]; Remorhaz[MM1]; Golem Esqueleto[FoSNS];
ND 8 — Asa Negra[MM5]; Abutres Mortos[MM5]; Engolido pelas Águas[MM3]; Muro Vivo[DoD]; Mohrg[MM1]; Mastim da Visão Infernal[MM2]; Guardião Protetor[MM1]; Tempestade de Destruição[MM3];
ND 9 — Golem de Gelo[Fro]; Cria do Inverno[Fro];
ND 10 — Golem de Ossos[DoD]; Serpente de Bronze[MM2]; Sepultado[Fro]; Golem Gárgula[DoD]; Planta, Matalépida[DoD]; Golem da Neve[DoD] (veja barra lateral); Guardião Rúnico[MM2];

ND 11 — Golem Alquímico[MM3]; Devorador[MM1]; Andarilho Sombrio[MM3]; Juggernaut[MM2]; Golem de Pedra[MM1];
ND 12 — Coletor de Cadáveres[MM3]; Verme do Gelo[MM1]; Golem de Lama[MM3]; Torção Noturna[MM3]; Golem Zumbi[DoD];
ND 13 — Cão de Carniça[MM3]; Golem de Carne Dragão[MM2]; Golem de Ferro[MM1]; Hangman Golem[MM3];
ND 14 — Golem das Brumas[DoD];
ND 15 — Grisgol[MM3]; Sinistro de Gelo[Fro]; Sinistro de Neve[Fro];
ND 16 — Golem de Pedra Maior[MM1]; Tempestade[MM2];
ND 18 — Friagem[Fro];
ND 20 — Torção Noturna Anciã[MM3];
ND 23 — O Horror[QtR9];
ND Variável — Desossado[DoD]; Morto-Vivo Composto[VRGWD]; Elemental Assombrado[DoD]; Elemental[MM1]; Lich Elemental[DoD]; Fantasma da Geada[Fro]; Geist[DoD]; Fantasma[MM1]; Besta de Gelo[Fro]; Lebendtod[FoSNS]; Lich[MM1]; Esqueleto[MM1]; Elemental da Tempestade[MM3]; Magesculpidas[MM2]; Zumbi[MM1].

Quase todos os mortos-vivos corpóreos em Todstein estão sob o controle de Meredoth, seja como suas próprias criações ou (no caso dos lichs) porque ele mantém seus filactérios como reféns. Magros de Gelo de vontade própria são conhecidos por vagar pelo escarpamento, tendo se levantado na não-vida após perecerem devido aos elementos, particularmente os efeitos drenantes do granizo mortal.

Praticamente qualquer construção no Rochedo também será obra do necromante: de linhas limpas e eficiente, com afinidades de design orgânicas ou semelhantes a estátuas, nunca mecânicas. Golens das brumas são exceções, já que tais criaturas às vezes surgem como subprodutos acidentais dos projetos de constructos de Meredoth; tais entidades enigmáticas foram avistadas assombrando a praia com vista para a Baía da Vista Nebulosa, às vezes na companhia de barqueiros das brumas ou de outras raças de Nascidos nas Brumas.

Os crioesqueletos - uma ideia que o necromante plagiou do trabalho de Radaga - são idênticos aos piroesqueletos do *DoD*, exceto que mantêm sua imunidade ao frio e lançam os efeitos da *Esfera Gélida de Otiluke* em vez da bola de fogo. Observe que os athachs (*MM*) não são nativos da Terra das Brumas; no entanto, Meredoth tinha várias carcaças de criaturas armazenadas como matéria-prima quando ele e sua ilha entraram em Ravenloft, e as anima conforme necessário.

Outras criaturas apropriadas a Todstein podem ser encontradas em fontes como *Libris Mortis*. Mortos-vivos corpóreos, constructos arcanos e animais ou monstros selvagens nativos da região ártica isolada são adequados para esta ilha. Meredoth tem experimentado designs estranhos há mais de um século e ele gosta de magias de baixo nível, então uma gama completa de criações bizarras e não vivas poderia hipoteticamente ser encontrada aqui, de qualquer Nível de Desafio até aproximadamente vinte.

Golens de Neve

Como seu inventor original, Meredoth cria seus golens de neve através de meios arcanos convencionais, em vez de 'desejo sombrio'. Os golens de neve de Todstein não possuem o modelo "golem assombrado", portanto os efeitos desse modelo devem ser removidos de suas estatísticas em *Denizens of Dread/Darkness*.

Apesar do prejuízo à sua criatividade imposto por seu lorde negro, Meredoth percebeu recentemente que o "clima terrível" não natural de Todstein fornece matéria-prima potencial para variantes incomuns em suas criações de golem. Isso torna os seguintes poderes ampliados disponíveis para seus golens de neve:

Aperto de Ácido (Ext): Os ataques de pancada deste golem são desferidos com punhos de ácido congelado. Qualquer alvo atingido por um dos golpes do golem de neve sofre 1d6 pontos de vida adicionais de dano ácido.

Toque de Sangue (Ext): Os ataques de pancada do golem são desferidos com punhos esculpidos em neve de sangue venenoso. Um alvo atingido por um dos ataques do golem deve passar em um teste de resistência de Fortitude CD 16 ou sofrerá 1d2 pontos de dano de Con e ficará nauseado por 1 rodada.

Aperto de Granizo Mortal (Sob): Pedras de granizo mortais que drenam a vida estão incrustadas nas mãos deste golem.

Se um golem com este poder agarrar uma vítima, ele infligirá 1d2 pontos de dano de Força e Con a cada rodada em que a manobra agarrar for mantida. Um teste de Fortitude CD 16 evita o dano desta habilidade por uma rodada.

Punhos Navalha (Ext): Com punhos moldados a partir de granizo navalha, este golem de neve inflige 1d8 PV extra de dano cortante com cada golpe, além do dano normal de concussão. O alcance de ameaça de seus ataques também aumenta, como se tivesse o talento Sucesso Decisivo Aprimorado.

Mãos Enferrujadas (Ext): As mãos deste golem foram esculpidas em neve exótica e enferrujada. Seus ataques afetam itens de metal como as antenas de um monstro da ferrugem; itens mágicos de metal têm direito a um teste de Reflexos CD 12 para evitar a destruição. Atingir o golem de neve não enferruja as armas de metal.

Meredoth gostaria de construir golens esculpidos inteiramente nessas formas exóticas de precipitação, mas seus asseclas ainda estão coletando as matérias-primas necessárias. Ele espera que usar neve sobrenatural exclusivamente em sua criação possa construir golens com poderes ainda mais únicos, como um golem de granizo navalha que sopra barreiras de lâminas em vez de cones de frio.

Locais de Interesse

A manhã seguinte ao ancorarmos em Baía da Tristeza, nosso grupo partiu para explorar a ilha, em busca dos locais marcados em um mapa antigo que comprei na Vila de Graben. Nosso grupo de exploração contava com cinco pessoas: eu, Howe e três de seus tripulantes (Miklos, Oleg e Paulo), escolhidos por suas habilidades e conhecimento regional. Os sapatos de neve ajudariam no nosso progresso, mas as densas florestas ainda impediam a viagem, por isso mantive as nossas incursões fora das trilhas da ilha tão curtas e diretas quanto possível.

Tumbas da Família Graben

Situado na maior clareira do Rochedo, com talvez quarenta passos de largura, este par de edifícios austeros foi descoberto em 641 CB, na segunda viagem de Lars Viggsen até aqui. Tal como aqueles degraus esculpidos que ligam a escarpa às praias abaixo, as origens destas estruturas ainda não estão documentadas. Skalds de mentalidade histórica presumiram que foram erguidos pelos igualmente misteriosos construtores da Capela Negra de Kirchenheim, com base em seu design monocromático e sem adornos e na falta de janelas.

Em 675, o então patriarca da família Graben, Ezequiel, reivindicou os edifícios vazios em nome dele e de sua irmã, Marietta. Naquele ano, os restos mortais do filho de Marietta Graben, Stymar (morto há doze anos, por apendicite), foram enterrados novamente na tumba

oriental. O segundo filho de Ezequiel, Danar, morreu com sua esposa em um acidente a cavalo em 672, então o patriarca logo transferiu os restos mortais do casal para a tumba oeste, adjacente à de seu sobrinho. Por cerca de seis décadas, Grabens falecidos de ambos os ramos do clã fundador da Ilha foram sepultados em suas respectivas criptas em Todstein. Esta tradição terminou abruptamente com o massacre de 737, desde que a casa fundadora enterrou os seus na mais estrita privacidade da propriedade da família.

A inspeção inicial revelou que cada tumba era uma estrutura retangular em forma de caixa, com cerca de 4,5 metros de altura e vinte metros de comprimento, com um conjunto de portas duplas voltadas para o centro da clareira. Ambos os telhados estavam carregados de montes de neve da altura de um homem. Infelizmente, Arrombar não conseguiu abrir as portas seladas; Eu precisaria voltar no dia seguinte, com magias mais adequadas para invadir, para descobrir quais segredos estavam lá dentro.

Estátuas solenes emparelhadas, com formas imponentes esculpidas numa reprodução tosca de pesadas armaduras medievais, flanqueavam as portas dos túmulos como "guardiões". Assim como os edifícios que adornavam, seu material parecia ser o mais fino mármore branco, com exceção das manoplas esculpidas, que mostravam sugestões de outros tons: rosa em um par de mãos moldadas, cinza em outro, esverdeado em um terceiro, e manchas de ébano em branco na efígie final. Simbólico, sem dúvida, mas de quê, hesito em adivinhar.

Escadaria da Serpente

A nordeste da clareira principal, eu esperava que uma área perturbada de floresta que vi do alto fosse outra trilha. Em vez disso, nos deparamos com uma fenda rochosa rasa na escarpa, que se aprofundou à medida que seguíamos em direção às falésias costeiras. Expostas aos elementos, as paredes do cânion estavam desgastadas e em ruínas, erodidas por violentos ataques anuais de degelo e gelo. Eu podia ver a pedra ígnea marcada por

Os Mausoléus

Construídas usando a transmutação de neve em pedra e guardadas por golens e complexas fechaduras mágicas, as tumbas gêmeas de Todstein foram atraídas para as Brumas com seu criador. Sua arquitetura mórbida era originalmente a tentativa violenta do necromante de provocar cruelmente os supersticiosos, mas com a ajuda dos Grabens, ele mais tarde encontrou uma maneira de explorar seu design fúnebre.

Até o desastre de 737, os lebendtod Grabens contrataram marinheiros desavisados para trazer cadáveres aos seus "cofres familiares" quando Meredoth os solicitasse, alegando, aos curiosos, que esses cadáveres roubados eram na verdade parentes falecidos. Quando esta estratégia falhou desastrosamente, o Lorde das Trevas ordenou que esta prática fosse abandonada: agora, os corpos para experimentos são entregues secretamente pelos próprios Grabens, e Meredoth reconfigurou os mecanismos de bloqueio para envenenar qualquer um que tente desbloquear manualmente os túmulos. Seus asseclas não-vivos são imunes ao veneno das Presas Brancas das armadilhas de agulhas dos mausoléus, e o mago do mar faz com que seus golens de neve guardiões abram as portas para ele.

Os mausoléus de Todstein também servem como entradas camufladas para dois dos covis construídos propositadamente por Meredoth. A estrutura ocidental, chamada Tumba de Danar em homenagem ao seu primeiro residente do clã Graben, fornece acesso físico à Casa dos Ossos no extremo norte da ilha. A estrutura oriental, a Tumba de Stymar, contém um círculo de teletransporte acionado por comando para o Salão da Carne, esculpido na rocha do flanco leste de Todstein. Cada rota de acesso é selada dentro de um dos cofres na parte traseira de seu mausoléu e é inacessível sem contornar ou sofrer o veneno dos mecanismos de bloqueio. Os cadáveres entregues pelos Grabens são deixados nesses nichos, onde as temperaturas de geladeira das criptas feitas na neve os preservam para uso de Meredoth.

Mais informações sobre os mausoléus e a Casa dos Ossos aparecem em Navio do Terror (*Ship of Horror*).

antigas bolhas de magma e canais de lava. (O irmão Dossevsky não havia mencionado “tubos de lava” nessas regiões, alguns deles grandes o suficiente para um homem seguro navegar? Uma futura linha de investigação para o jovem Dirac, presumindo que o rapaz louco não tenha sido morto.) No seu final, um fio fino de água derretida fluía da ravina para um fiorde estreito na extremidade nordeste da ilha. Observamos o que a água que escoava, combinada com congelamentos regulares, havia alcançado: uma “cachoeira” de gelo cristalino de tirar o fôlego, caindo do penhasco como pedras fluidas em uma caverna. Suas ‘estalactites’ e cortinas de gelo desciam uns bons trinta metros de profundidade, do ponto mais baixo da ravina até as ondas agitadas do fiorde. Se o céu não estivesse tão nublado como sempre, tenho certeza de que teria brilhado como diamante.

Eu estava lamentando o fato de Kristoff não estar lá - se alguma visão teria aliviado seu amargo desgosto pelas paisagens de inverno, era isso - quando Miklos quebrou o clima, puxando meu casaco com urgência e apontando para o chão. Havia numerosos rastros de escamas na lama exposta perto da crista das quedas de gelo: prova de que as temíveis “serpentes de gelo” têm usado suas torres como escada de ida e volta para o mar.

Subindo de volta pelo lado oeste da ravina em busca de segurança, avistei o maior iceberg que já tinha visto passando pela foz do fiorde. Grande como a Maison, o seu interior era sombreado numa forma que, à distância, lembrava um navio. Estremeci, imaginando se alguma enorme cobra engolidora de baleias estaria nadando do iceberg até as cascatas de gelo, mesmo agora.

Possibilidade Medonha: Perdição de Óndskapur

A história conta que Lars Viggsen, renomado descobridor de Todstein, e sua tripulação morreram em 644 CB, quando seu knarr, o *Óndskapur*, colidiu com um iceberg. Isso está apenas parcialmente certo. A tripulação de Viggsen realmente sobreviveu ao impacto, mas seu navio ficou inextricavelmente alojado no flanco do gigantesco bloco de gelo. Não querendo abandonar seu amado navio, Viggsen levou seus homens a tentarem libertar o Óndskapur, mesmo depois de seus esforços terem se mostrado claramente inúteis.

Os suprimentos de comida diminuíram e seu estoque limitado de lenha acabou, mas Viggsen os manteve desbastando o gelo preso com ferramentas, adagas ou mãos nuas e congeladas. Percebendo que o fanatismo do capitão os estava condenando à morte congelada, a tripulação desesperada amotinou-se e atirou Viggsen ao mar. Só então descobriram que ele havia feito buracos nos botes salva-vidas e jogado todas as ferramentas de carpintaria no mar, impossibilitando os reparos. Enquanto o corpo do capitão se afastava, já congelado, a tripulação poderia jurar que suas feições rígidas eram um sorriso malicioso.

Hoje, o Óndskapur ainda está alojado dentro de seu iceberg, que cresceu para envolver todo o knarr em um estado de preservação cristalino e perfeito. A maior parte do navio está bloqueada pelo gelo, mas os espaços interiores, como as cabines e os porões, permanecem como bolsões abertos dentro do iceberg. É assombrado por Lars Viggsen e sua tripulação de dezoito pessoas. Os tripulantes tornaram-se aparições, famintos pelo calor e vitalidade da vida, enquanto o próprio capitão é um espectro poderoso. Os marinheiros incorpóreos cumprem seus antigos deveres a bordo perpetuamente, sem serem impedidos pelo gelo e aparentemente alheios ao que se tornaram; eles irão "defender seu navio" com determinação implacável. Viggsen é o único homem que não morreu a bordo e, portanto, é o único espírito livre para deixar o iceberg. Ele está plenamente consciente da verdade, mas não irá parar diante de nada para manter o conhecimento de seus crimes longe de sua tripulação... ou dos grabenitas vivos, que ainda o elogiam como um herói.

O iceberg do Óndskapur flutua em círculos ao redor de Todstein e parece nunca derreter. Tendo pouco interesse em tipos incorpóreos de mortos-vivos, Meredoth simplesmente o deixa flutuar livremente como uma armadilha para invasores.

Postos de Observação

Seguindo para oeste ao longo da borda da falésia, descobrimos a primeira de várias manchas perturbadas, todas posicionadas nas margens da escarpa. A clareira coberta de neve havia sido limpa por mãos humanas e continha um posto de sentinela em ruínas: um posto de vigia de um homem só, empoleirado a cerca de quatro metros e meio de altura, no topo de um poste robusto. Pedaços de tábua estavam tortos e presos ao poste, formando uma escada tosca; o posto de vigia no topo era pouco mais do que uma persiana de caçador feita de casca de árvore e palha, com um telhado inclinado para derramar neve e abas de lona para cortar a picada do vento. Na verdade, eu teria pensado que era uma cortina de caça - trabalho de algum ranger solitário, talvez - se não estivesse voltada para o mar, mas para o interior.

A julgar pelo seu péssimo estado de conservação e pela neve que cobria o assento da sentinela, ele não era usado há muitas temporadas, exceto talvez para pousar animais selvagens. Não poderia ter permanecido intacto por mais de uma dúzia de anos - não aqui, em meio às tempestades deste mar - então deve ter sido construído bem depois da construção dos túmulos, muito provavelmente depois de seu uso pelos Grabens ter cessado. Pelo que pude determinar, cada peça foi construída com lona comum ou materiais florestais locais, não oferecendo nenhuma pista sobre a origem de seu artesão.

Um enigma realmente desconcertante... ainda mais porque nos deparamos com um posto de observação semelhante mais ao longo da borda do penhasco, e a luneta de Howe mais tarde avistou um terceiro no topo do ponto ao norte da Baía da Tristeza. Quem quer que os tenha construído estava ocupado e determinado a ficar de olho nas ondas. (Um náufrago procurando por equipes de resgate, talvez?)

Sociedade Secreta: Os Cães de Niflheim

A morte temporária de Meredoth e a ressuscitação clonada foram humilhantes para o Lorde das Trevas, que não deseja repetir a experiência. Furioso com os aventureiros que foram sua ruína, mas incapaz de persegui-los, ele se vingou maldosamente de outros de sua espécie, fazendo de tais "intrusos indolentes" a solução para seu problema perene de invasores. O necromante vasculhou o estoque de cadáveres de agressores caídos no Salão da Carne e reconstruiu os cadáveres mutilados por magia, substituindo partes do corpo sem esperança de reparo. Ele então converteu essas antigas "pragas" em protetores, então os próximos aventureiros que ameaçarem sua privacidade terão que lutar contra sua própria espécie.

O Lorde das Trevas atualmente mantém meia dúzia de grupos de aventureiros lebendtod de "serviço ativo" em ou ao redor de Todstein. Chamados de "Cães de Niflheim" em uma referência sarcástica aos contos grabenitas de uma vida após a morte congelada (Niflheim) e à sua obediência canina, eles patrulham a escarpa quando seu mestre não deseja ser perturbado e ficam atentos aos navios que chegam. Incansáveis e imunes a danos causados pela exposição, esses aventureiros mortos-vivos recuam para buracos escondidos sob a neve durante as tempestades mais violentas, ou quando Meredoth lhes ordena que deixem os intrusos passarem sem serem perturbados. A maioria dos Cães de Niflheim são emboscadores furtivos, dotados do poder ampliado Passos sem Pegadas; seus líderes designados empregam o poder ampliado da Mente de Muitos para coordenar as manobras de seus bandos (*VRGttWD*).

Os "grupos de aventureiros" atualmente animadas dos Cães de Niflheim incluem:

Cães de Aelf: Este bando de rangers élficos e PDMs multiclasses guarda a extremidade norte da ilha. Uma mistura de darkoneses, sithicanos e forasteiros, eles ainda trabalham juntos como uma máquina bem lubrificada, perseguindo metodicamente intrusos como se fossem caça selvagem. O líder dos sete Cães de Aelf é uma bela druida que se veste de branco; as asas de seu companheiro morcego albino são costuradas em suas costas (poder ampliado Asas Assustadores, *VRGttWD*), mas ela as remove se precisar parecer 'normal'.

Cães de Glasis: Esses quinze grabenitas e marinheiros estrangeiros tripulam a pinassa *Mordedor de Gelo*, um *barco dobrável* mágico. Operando a partir de uma caverna marítima escondida ao sul da Baía da Vista Nebulosa, eles mantêm uma fachada de baleeiros entusiasmados. Se suas histórias de desolação, perigos naturais e serpentes de gelo devoradoras de homens não conseguirem desencorajar os invasores, os Cães de Glasis - especialistas, guerreiros e ladinos, liderados por seu "navegador" bárdico em vez de seu capitão nominal - enviam homens debaixo d'água para sabotar as embarcações dos intrusos por baixo. Em apuros, o "navegador" emite uma convocação mágica para o Horror (*QtR 9*).

Hamhleypar: Um experimento por parte de Meredoth, este bando de seis membros de bárbaros, guerreiros e batedores (*Completo do Aventureiro*) consiste inteiramente de licantropos mortos-vivos. Eles mantêm seus poderes de transformação, mas sua capacidade de transmitir licantropia ainda precisa ser testada nos vivos. A maioria dos Hamhleypar são lobisomens do Sul do Núcleo, mas seu líder designado - para desgosto perene dos lobos - é um feiticeiro Rokuma e um tigre da neve das encostas do Monte Gélido. As florestas do sul da ilha são a sua zona de patrulha e território de caça.

Cães de Muspel: Magos, feiticeiros e clérigos de nível médio compõem esta equipe de oito, que atuam mais como assistentes de laboratório e solucionadores de problemas do que como guardas. Eles residem na Caverna do Criador e conjuram magias fora do repertório de Meredoth para ajudar em seus projetos, ao mesmo tempo que fornecem apoio para as outros grupos de Cães de Niflheim. O necromante permite que este grupo escolha seu próprio líder e concede a seus membros certos privilégios (como o direito de se dirigir a ele sem ser solicitado) em reconhecimento aos seus talentos de conjuração. Quando outros Cães de Niflheim encontram um problema que não conseguem resolver, a maioria entra em contato com os Cães de Muspel primeiro, antes de perturbar seu mal-humorado Mestre. O nome desta equipe refere-se a um reino de fogo do mito Grabenita, já que a maioria é altamente qualificada em magia de fogo.

Nidhoggar: A única força de guarda de seres vivos de Meredoth, este bando surgiu depois que ele ativou o anel de invocação de gênios de outro aventureiro morto. O gênio qorrashi (*Frostburn*[1]) que apareceu não conseguiu retornar ao seu plano, e Meredoth o intimidou à servidão indefinida. O gênio do gelo patrulha Todstein no inverno mais intenso, quando o clima se torna hostil demais para os lebendtod, escoltado por um bando de salamandras do gelo treinadas (*MMII*[1]) que o mago do mar adquiriu quando filhotes.

Cães de Trow: Uma força furtiva de rangers, ladinos e monges, esta equipe de sahuagin lebendtod é anterior ao desaparecimento temporário de Meredoth, tendo sido criada há quase 80 anos para monitorar as águas ao redor do Rochedo. Os dez membros e seus companheiros tubarões zumbis geralmente se dividem para patrulhar, mas ocasionalmente são enviados para investigar atividades submarinas disfarçados de sahuagin vivos. Os Cães de Trow são liderados por um conjurador, mas seu líder, um jovem clérigo sem confiança em si mesmo, geralmente deixa as decisões de comando para seu patrulheiro-chefe incrustado de cracas.

Bandos adicionais de aventureiros mortos são armazenados no Salão da Carne. Já submetidos ao *Descanso Tranquilo*, *Relevância Menor* e a *Ligação Telepática de Rary*, eles precisam apenas *Criar Mortos-Vivos Menor* para despertá-los[2]. Observe que Meredoth sente automaticamente quando qualquer um de seus Cães de Niflheim mortos-vivos é destruído.

1. Mestres sem acesso às estatísticas de jogo dessas criaturas devem usar estatísticas para efreet e behirs, convertendo todos os poderes ou imunidades baseados em fogo ou eletricidade em poderes baseados em frio e reduzindo o tamanho do behir para Grande. Como um extra-planar Leal e Neutro, o qorrashi não tem filactério ou distorção de realidade.

2. *VRGttWD* afirma que véu é a magia necessária para dar ao lebendtod a habilidade de esconder sua natureza morta-viva. No entanto, a ilusão é uma das escolas proibidas de Meredoth, tornando os efeitos do *véu* indisponíveis para ele por qualquer meio que não seja um desejo. Como o mestre de Todstein é o inventor original do processo de criação do lebendtod, a *Relevância Menor* (também de *VRGttWD*) é uma magia mais adequado para servir a esse propósito.

Estranhezas Geográficas

Embora nossas explorações fossem limitadas pelo terreno acidentado e pela penumbra perpétua, visitamos várias outras clareiras que havia notado de cima. A maioria eram clareiras ou depressões inócuas, mas algumas revelaram-se interessantes.

A área baixa ao sul de Baía da Tristeza é um pântano coberto de gelo, aberto em trechos e pontilhado por árvores atarracadas e sem folhas, com galhos estranhamente retorcidos. Sua configuração distorcida me lembrou o bayou de Souragne, mas sua casca tinha um tom índigo doentio, bastante estranho àqueles pântanos verdes e saudáveis, e berrante em contraste com os brancos e cinzas das neves e pedras de Todstein.

Dada a finura do gelo frágil, arriscamos apenas uma única e breve incursão pelas margens do pântano, na qual notei que vários troncos das estranhas árvores estavam gravemente marcados pelo fogo. Mesmo aquela curta aventura foi reconhecidamente um pouco enervante, já que o som do vento em meio aos galhos retorcidos e nus era fantasmagórico ao extremo. Saímos com alguma pressa, pois os homens estavam ficando bastante inquietos.

Uma visão mais terrível nos aguardava logo a leste do desfiladeiro da cascata de gelo, onde nossa emergência em outra clareira foi anunciada pelos coaxos de corvos briguentos. Um dos grandes alces da taiga jazia morto na neve, com as patas dianteiras e o peito poderoso cortados em tiras pelas pontas afiadas do gelo. A "clareira" era, na verdade, um pequeno lago, coberto de gelo fino e neve espessa, que o animal imprudentemente tentara atravessar no degelo do verão. Seu erro e sua luta para escapar da água gelada significaram sua ruína.

Nem foi a única criatura a ser vítima deste perigo. A circunavegação da área sem árvores revelou vários outros pares de chifres (alces e renas) projetando-se da neve, e os ossos incrustados de gelo de um lobo que deve ter se arrastado até a costa, apenas para morrer de exposição. O grande número de ossos acumulados nesta armadilha natural mortal era desanimador: um desperdício terrível.

Uma última anomalia topográfica que gostaria de relatar é um fenômeno curioso que observei depois de regressarmos ao *Pelicano Negro*. O capitão Howe propôs que navegássemos ao redor da ilha, para tentar localizar quaisquer postos de observação adicionais ao longo da borda do penhasco. Marinheiro veterano, suspeito que ele estava preocupado com a possibilidade de alguma alma infeliz ainda estar presa, e sentiu-se obrigado a ajudar um colega marinheiro em apuros. (Não o invejei por esse sentimentalismo, pois eu mesmo precisava inspecionar a orla de Todstein, e seu altruísmo me proporcionou uma desculpa.)

Guardiões da Caverna do Criador

O maior covil de Meredoth, Caverna do Criador, fica sob o pântano congelado das torções noturnas (*MMIII*): plantas malignas e sencientes cujas canções sombrias e hipnóticas podem abranger toda a ilha, uma vez despertadas de seu torpor. Mantidos lentamente pelo frio de Todstein, o alcance do canto dessas árvores malignas é limitado ao próprio pântano, e as criaturas que ouvem seu canto ganham um bônus de circunstância de +4 nos testes de Vontade para resistir aos seus efeitos.

O necromante mantém uma trégua relutante com essas plantas malignas: elas guardam a entrada de Caverna do Criador e permanecem mudas em sua presença, e ele evita que seus asseclas vivos as queimem até a raiz. No entanto, elas são, na melhor das hipóteses, aliadas traiçoeiras: se os intrusos conseguirem destruir uma delas, as outras torções noturnas permitirão que eles passem sem serem molestados para a fortaleza "segura" do Lorde das Trevas, na esperança de que sejam poderosos o suficiente para livrar "sua" ilha do mago rabugento e volátil.

Ao dobrarmos a ponta para a extremidade sul do Rochedo - uma laje de basalto íngreme, bastante opaca e sem traços característicos - Eu avistei algo brilhando na superfície da face rochosa. A princípio, pensei que fosse um veio de obsidiana atravessando a rocha monótona, mas um relâmpago vindo do sul revelou a verdade. Havia linhas finas de líquido - não posso dizer "água" com certeza, pois algumas pareciam acastanhadas, cor de ferrugem, até verdes ou pretas - escorrendo pela lateral da escarpa. Um segundo clarão revelou que os riachos não saíam da borda do penhasco, mas vazavam de fendas em várias alturas. Havia pelo menos uma dúzia, algumas pouco mais que gotas, outras lentas, mas constantes, e algumas jorrando como riachos completos.

Minhas experiências na L'ile de la Tempete não diminuíram meu interesse pela espeleologia, e o fluxo que observei ofereceu a prova de que os tubos de lava, de fato, ficam abaixo da superfície congelada de Todstein. No entanto, não consegui discernir nenhum sinal de uma abertura suficientemente grande para entrar: o líquido borbulhava através de pequenas fendas, e o seu fluxo constante dificultaria a exploração, mesmo que

O Ossário

Antes de Meredoth reivindicar a ilha, esse lago raso representava apenas um perigo intermitente para a vida selvagem, mas o necromante o usou como uma estação improvisada de alimentação e limpeza de ossos para seus asseclas dos Mortos Famintos. Carniçais e sua laia são de pouco interesse para o Lorde das Trevas - eles são muito indisciplinados, muito destrutivos de suas "matérias-primas" necromânticas e muito propensos às necessidades biológicas que ele procura eliminar - mas sua capacidade de paralisar sujeitos experimentais vivos vem a calhar muitas vezes para que Meredoth dispense totalmente seus serviços.

Todos os Mortos Famintos de Todstein são lívidos gerados por lebendtod, sujeitos à vontade de Meredoth. Suas garras são cortadas e suas mandíbulas amordaçadas, para evitar "acidentes" caso espécimes particularmente delicados precisem ser capturados vivos. Isso os impede de usar ataques de mordida ou espalhar a febre dos carniçais e limita seus ataques de garras a danos não letais, além de paralisia. Alguns deles foram modificados para desempenhar funções especializadas. O atual líder do bando, Ichabod Graben (CM lívido macho Lad4/Gue2), tem o poder ampliado Dreno de Memória (*VRGttWD*), e Meredoth usou seu poder para extrair informações de tantos cadáveres devorados que esta criatura degradada e meio louca está tão bem informado sobre os acontecimentos atuais no Mar Noturno quanto seu desprezado tio Colin.

Como a Ânsia dos lívidos não são confiáveis perto de seus suprimentos de pesquisa, Meredoth os prende em um anexo seguro e isolado do Salão da Carne até que seja necessário, depois os solta no "Ossário" para devorar carcaças de animais e quaisquer cadáveres que ele precisar, reduzindo-os a esqueletos. Isso permite que eles saciem seus terríveis apetites antes que sejam usados contra cobaias experimentais e evita seu hábito inconveniente de comerem uns aos outros se não forem alimentados.

fosse encontrada uma passagem mais larga. Qualquer estudo mais aprofundado destas nascentes - muito provavelmente água derretida da escarpa mais elevada, curiosamente descolorida pelos minerais da rocha - teria de esperar por uma estação mais fria, quando os seus canais estivessem secos e vazios.

Assim que o *Pelicano Negro* deu a volta para o outro lado da ilha - a face sombreada da escarpa, tão tarde no dia - até Howe teve de admitir que a sua busca era inútil. Em vez de arriscar lançar âncora na Baía da Vista Nebulosa, na proximidade desconfortável das Brumas, o capitão ordenou um retorno ao familiar ancoradouro de Baía da Tristeza para passar a noite.

A tripulação parecia grata, apesar de nossa incursão diurna em terra não ter sido particularmente perigosa. Na verdade, o radiante Paulo falou com entusiasmo sobre o quão confiante ele estava de que eu encontraria um caminho para as estranhas tumbas amanhã. Não querendo decepcionar um aluno tão ávido, marquei a página do meu grimório de viagem que continha a magia *Criar Passagens*. De manhã, a prepararei duas vezes. Esperançosamente, descobrirei em breve com que propósito os misteriosos construtores das tumbas ergueram as criptas gêmeas, antes que os Grabens tomassem posse. Por agora, a minha noite proporcionou-me tempo para documentar as minhas descobertas, com a lâmpada de leitura da minha cabine devidamente renovada pelo nosso jovem e ansioso vigia.

Poluentes Arcanos

Embora famoso por seu trabalho necromântico, Meredoth também é um artesão dedicado de itens mágicos e constructos. Caverna do Criador, o maior e mais bem protegido covil do mago do mar, abriga sua forja e suas oficinas alquímicas e mecânicas, bem como dezenas de trabalhos em andamento que ele ainda não imbuiu de poder. As suas instalações geram uma quantidade considerável de resíduos, que permitem escoar por tubos de lava fora de uso para o mar.

Embora a maioria dos reinos dentro de Ravenloft sejam muito pobres em magia para gerar poluentes arcanos, como névoas alquímicas e miasmas necróticos de *Cityscape*, as pesquisas vis de Meredoth poderiam muito bem produzir tais efeitos, potencialmente contaminando navios que navegam abaixo. Uma lama de fossa poderia congelar a partir de tais resíduos arcanos e do mal ambiente de Todstein. As criaturas marinhas que nadam ou respiram o lodo sobrenatural podem espontaneamente (des)evoluir para criaturas fragmentadas, tornando-se homicidas e violentas ou adquirir o modelo pseudonatural. Os navios que passam por uma mancha deste resíduo podem subitamente tornar-se objetos animados com uma inteligência maligna ou desaparecer para um estado etéreo sem possibilidade de retorno.

Sacre bleu, que idiota eu fui.

Bem debaixo do meu nariz, pelos Vigilantes!

Agora, olhando para trás, eu poderia jurar que o texto sobre caça a monstros que o irmão Buchvold recuperou em outubro passado até menciona a possibilidade...

Pare com isso, Viktor. O que está feito está feito e o arrependimento não resolve nada.

Conte agora - até o último ultraje - e tire a fúria do seu sistema. A retaliação precipitada resulta em uma vingança ruim: você terá sua chance.

(Irmãos, neste ponto devo interromper o resumo formal das descobertas e o relato aproximado dos eventos. Sinto que os seguintes eventos são melhor descritos com mais detalhes e peço que desculpem a mudança de estilo.)

Estava nevando muito forte na manhã seguinte, frustrando os planos de Howe de continuar procurando o possível náufrago. Ele poderia ter arriscado de qualquer maneira, mas Paulo ressaltou que não conseguia localizar com segurança os blocos de gelo nessas condições. Lamentavelmente, Howe se ofereceu para acompanhar meu grupo de volta às tumbas, na esperança de que o construtor do posto de vigia ainda pudesse se encontrar conosco em terra. Admirei sua determinação em resgatar um colega marinheiro - um que talvez nem existisse - e fiquei duplamente feliz por nunca ter mencionado Monette ao capitão.

A subida pelas curvas do caminho foi difícil na neve, mesmo com *patas de aranha* e a experiência de meus acompanhantes em cordames de navios. Sob a cobertura da neve, uma das notórios "Presas Brancas" poderia facilmente ter se aproximado, para emboscar nosso pequeno bando; ainda assim, o passeio fácil de ontem deixou-nos complacentes, e tanto Paulo como Miklos estavam particularmente animados: o primeiro, ansioso por explorar os túmulos; o último, para descobrir o que suas armadilhas haviam aprisionado durante a noite. Descuidados ou não, chegamos aos túmulos dos Grabens sem sermos molestados.

Miklos reuniu três lebres em armadilhas ao longo do caminho; na clareira, ele tirou a neve de um velho toco de árvore para servir de assento e começou a esfolá-los para o nosso almoço. Howe levantou a gola para se proteger dos flocos que caíam, esfregando as mãos e olhando carrancudo para o céu inóspito; ele também não tinha gosto pela pesquisa histórica. Oleg mostrava sinais de ansiedade - pela sua constituição e aparência, alguns dos seus antepassados deviam as suas terras à hospitalidade dos Grabens - mas guardava taciturnamente quaisquer reservas sobre as nossas atividades para si mesmo. Paulo não tinha tais preocupações, mas pôs-se corajosamente a trabalhar, empurrando a neve solta para longe do mais próximo dos mausoléus gêmeos, o Túmulo de Danar, para nos dar acesso livre. Ele tagarelou sem parar sobre o "tesouro escondido" que os construtores da tumba poderiam ter deixado lá, por mais improvável que parecesse que os Grabens não tivessem conseguido desenterrar tal descoberta.

Aconselhei Oleg a ficar de olho nas quatro estátuas e afastei o jovem Paulo, tirei as luvas para conjurar magias e depois examinei as paredes do edifício com mais detalhes do que na nossa primeira visita. Depois que as manchas superficiais de neve e Geada foram removidas, vi que não era mármore, mas algo mais leve e mais poroso: mais frio que o ar, áspero ao toque, brilhante e granular demais para ser pedra. Uma explicação estava ao nosso redor, confirmada por uma adivinhação apressada: a abóbada estava imbuída de energias transmutadoras, semelhantes às da magia lama em pedra. Alguma mão arcana formou as tumbas com neve fundida e endurecida, não com rocha... e deve ter sido uma mão poderosa também para desperdiçar tanta magia preciosa na arquitetura!

Tão intrigado quanto Paulo agora, conjurei minha magia para abrir uma passagem através da pedra artificial. Meus dedos formigavam – talvez porque a parede fosse de pedra mágica, ou talvez porque seu criador fosse claramente formidável – mas não de forma desconfortável. A não pedra parecia tão fria quanto os flocos com os quais era feita, e o calor das minhas palmas derreteu sua espessa camada de gelo, antes que ela se afastasse.

Despertando Paulo de seus devaneios, pedi ao rapaz que me precedesse no estreito interior. Nossa lamparina de óleo de baleia revelou uma fileira de abóbadas seladas, com símbolos incrustados por camadas semelhantes de gelo. Esses símbolos não eram escrita grabenita, nem runas como as que vi na Vila de Graben, mas pictogramas de desenho estilizado e desconhecido: um raio de sol, um floco de neve, um pinheiro, outros. Escovar ou raspar o gelo dos símbolos revelou-se inútil, mas o calor da minha palma nua derreteu lentamente a crosta obscura. Paulo se aproximou para espiar por cima do meu ombro e estendeu a mão, como se quisesse somar o calor de sua mão ao meu.

Levei apenas alguns segundos para perceber que o toque do jovem vigia não estava derretendo o gelo, mas a essa altura o outro braço do rapaz já havia me enrolado por trás, a palma da mão tapando minha boca.

O instinto de pânico assumiu. Pesado demais para me surpreender com a traição vinda de um lugar tão improvável, bati a lamparina a óleo na testa do meu atacante. O agarrar de Paulo não cedeu, mas seu aperto em minha boca afrouxou. Empurrando-me para fora da parede, cambaleei para trás e deixei a lâmpada cair, entoando freneticamente uma das minhas magias mais praticadas. Incapaz de mirar, fechei os olhos e liberei o jato de luz do arco-íris direto em nossos rostos. Eu vi um flash de vermelho brilhante através das minhas pálpebras. O aperto do meu agressor - firme, forte demais para o corpo de um jovem em crescimento - ainda não cedeu, mas a mão que se esforçou para selar minha boca novamente começou a tatear desajeitadamente, enquanto a outra agarrava o ar sem sucesso. Não atordoado, então, mas cego.

A lâmpada caída se apagou e os pontos ainda dançavam diante dos meus olhos, eu mal conseguia distinguir a entrada. Paulo ainda agarrado às minhas costas, cambaleei em direção a ele; Tropeçando, balancei meu ombro contra a borda do portal temporário. Aproveitan-

do a vantagem, ajustei meu ângulo e fiz isso de novo, balançando para bater o crânio do vigia na parede. Cego à ameaça, ele não sabia como se abaixar e gritou alto com o impacto. Senti seu peso deslizar para longe de mim, sua mão puxando meu colarinho, então senti algo ceder quando seu corpo caiu pesadamente no chão da cripta. Meu momento de euforia ao me libertar de suas garras, infelizmente, durou pouco.

Quando saí da tumba, descobri que a clareira estava cercada... pelos mortos. Esqueletos – dezenas, dezenas deles! - agora cercavam os mausoléus emparelhados, ou emergindo silenciosamente da floresta ou surgindo sob mantas ocultas de neve. Alguns estavam armadurados ou portavam armas mal cuidadas, mas mortais; a maioria estava nu, o marfim de seus ossos era difícil de distinguir da brancura da neve. Alguns brilhavam sob camadas de gelo, rachadas e lascadas nas juntas. Os restos predominavam humanos, mas aqui e ali avistei as estruturas mais robustas dos anões, as armaduras frágeis dos elfos, os crânios e membros assimétricos dos calibans.

À primeira vista, o quadro mórbido parecia inativo – o único movimento, o dos flocos de neve caindo – como se suas estruturas esqueléticas não fossem nada animadas, mas adereços em um diorama grotesco. Então ouvi o grito de um marinheiro e me virei para ver o capitão Howe, cercado por todos os lados por suas fileiras de mortos-vivos. Miklos, com a lâmina de esfolar brandida como a de um guerreiro invidiano, corria para o lado de seu superior. Não tenho ideia de que utilidade ele achava que uma faca comum poderia ter contra tais abominações, mas o marinheiro nem sequer teve a chance de tentar.

A voz, agora que penso nisso, não era nada imponente: o chiado choroso de um velho. Mas algo sombrio nas palavras do orador queimou meus ouvidos com bile. Vi os passos de Miklos vacilarem, as pernas e os braços contorcidos e tensos contra a rigidez, como se o rigor os tivesse tomado num instante. Sua cabeça foi jogada para trás, para lançar um olhar de pesadelo para o céu, enquanto uma careta triste e rígida se espalhava pelas feições bronzeadas de repente, pálidas como papel. A forma do marinheiro estremeceu uma, duas vezes e depois caiu completamente na neve. Seu pescoço foi torcido para se virar em minha direção pela queda, as feições marcadas pela morte antes de ele pousar. Um olho aberto estava meio enterrado na neve, o outro - arregalado de dor e incompreensão - mostrava pequenos filetes de sangue nos cantos, vasos rompidos por uma expressão indescritível que extinguiu sua vida como uma vela.

Necromancia! Por si só, os esqueletos poderiam ter sido uma proteção milenar para as tumbas, mas a morte de Miklos não foi obra de ossos estúpidos. Enquanto o capitão Howe gritava de indignação, virei-me para olhar para trás, de onde haviam soado as palavras mortíferas. Por um momento fugaz e doloroso, temi ver o Traidor ali parado; mas não. Uma figura vestida com as cores da meia-noite – curvada, mas ainda alta demais para Van Rijn – estava acima de nós no telhado da Tumba de Danar, uma mão estendida em direção ao cadáver caído de Miklos em um gesto tenso. A barba pálida e a postura curvada do assassino indicavam idade avançada, mas ele empoleirava-se com uma facilidade arejada sobre a neve macia demais para suportar o peso de um homem. Seu rosto estava encapuzado, suas feições ocultas.

Outra voz, gemendo, chamou minha atenção para onde eu havia deixado Oleg, para vigiar as estátuas. Vigilante ou não, o robusto marinheiro foi agarrado por trás por uma daquelas estátuas - correção, golens - e agora pendia no ar, os pulsos agarrados pelas mãos cinzentas do constructo. Os olhos claros e arregalados de Oleg estavam fixos na figura encapuzada no topo do telhado do mausoléu. Só horas depois eu reconheceria a palavra grabenita ofegante que ele havia falado: "Jackdaw..." (Gralha)

Fosse o lendário mau presságio ou o degenerado caçador de carcaças, ele era claramente mais do que eu poderia suportar. Eu selecionei as magias do meu dia para arqueologia, não para batalha! Comecei a pronunciar suavemente uma magia de invisibilidade, lamentando nunca ter aprendido o truque do Traidor de conjurar magias em silêncio.

Quando comecei a encantar, uma presença pegajosa - vagamente sentida desde que escapei das garras do vigia - entrou em movimento não natural. A coisa rastejante subiu pela gola do meu casaco, enfiando dedos enrolados em gancho na minha boca. Cuspindo e tossindo, minha magia parcialmente conjurada foi interrompida, eu cambaleei para longe da Tumba de Danar, agarrei a monstruosidade e atirei-a em um monte de neve. Era a mão de Paulo: solta quando me libertei, mas ainda repleta de vigor e malícia sobrenaturais!

Mesmo quando deixei de lado o vil apêndice, seu dono emergiu do mausoléu: Paulo, mas não mais Paulo. Qualquer que fosse a ilusão que ocultava o seu estado, deve ter-se desfeito quando bati o seu cérebro contra a parede da cripta. Agora, a carne do aprendiz de marinheiro exibia as marcas manchadas de três dias de decomposição; não eram os braços de alguma beldade grabenita onde ele estava de licença, mas uma cova rasa. Sua mão havia sumido, é claro, e seus olhos vazios mostravam queimaduras causadas pela minha magia. No entanto, nem a morte nem a cegueira retardaram a aproximação do rapaz. Horrivelmente, ele ainda andava com o mesmo andar despreocupado, e seus lábios murchos se abriram em um sorriso familiar, com dentes separados.

Foi insuportável. Sou um professor de filosofia, não um aventureiro idiota! Um fato parcialmente lembrado penetrou em meu medo crescente e me lembrei de uma das poucas magias defensivas de meu repertório. Lancei-a às pressas enquanto me afastava de Paulo, depois me virei e fugi. Com certeza, minha vaga memória das características dos constructos era verdadeira: quando passei correndo pelo golem, uma onda de gelo mortal jorrou de seu elmo esculpido. Minha magia de proteção ganhou vida, e uma tela protetora de chama violeta surgiu ao meu redor, captando o suficiente da explosão gélida para que eu emergisse, gelado, mas vivo.

Infelizmente, a sua proteção não seria suficiente para as outras três estátuas. Parei derrapando, encurralado pelas contrapartes do primeiro golem. Nem voar era uma opção; mesmo que eu conseguisse escapar do sopro dos constructos, as magias assassinas de seu mestre poderiam me atingir do céu.

Vendo apenas uma saída, preparei uma magia desesperado para incapacitar o mago hostil. Foi uma aposta, mas se eu conseguisse, seus servos poderiam ficar inertes, deixando-nos escapar para o *Pelicano Negro*. O ceifador da morte, vestido de preto, desceu do telhado para ficar ao lado do sem vida Miklos, olhando em silêncio para o corpo, como se esperasse que ele se movesse (pensamento horrível!). Com a ponta de um longo bastão esculpido em espiral, ele cutucou os restos mortais do nosso caçador, com a maneira precisa e clínica de uma investigação forense.

O cadáver de Paulo estava quase em cima de mim agora, mas terminei a magia a tempo. No entanto, mesmo quando eu o arremessei, seu alvo aparentemente preocupado parou, girou... e capturou minha magia, assim como uma criança poderia pegar uma bola de brinquedo! Sua mão torta arrebatou as energias arcanas do ar, dedos em forma de garras enrolados em configurações de significado arcano. Não era nenhuma magia que eu tivesse visto ou ouvido falar, embora seu gesto lembrasse vagamente a dissipação. Por um instante, quase pude ver meu encantamento contorcendo-se em suas mãos, enquanto ele mantinha suas energias cativas para inspeção.

Então, o desgraçado bufou com desdém e *jogou de volta em mim*.

Se eu não fosse versado nas defesas mentais da Fraternidade, não tenho dúvidas de que o irmão Dirac (para onde quer que aquele retardatário tenha fugido) estaria escrevendo este relatório, enquanto eu babava inutilmente em algum sanatório abominável! Do jeito que aconteceu, senti uma névoa de imprecisão vazia tomar conta de mim, sufocando meu intelecto, mas apenas por alguns segundos. Baseando-me em todo o meu treinamento como Estimado Irmão, abri caminho através das nuvens sombrias e reafirmei com sucesso a primazia da mente sobre tudo. Cogito ergo creo, irmãos... ou, neste caso, cogito ergo cogito.

Revivendo-me, percebi que estava deitado de costas na neve e que a forma escura do assassino de Miklos agora estava sobre mim. Tendo recuperado meu juízo, acatei seus conselhos e não reagi à sua proximidade, mas deixei meus olhos vagarem sem rumo, fingindo uma idiotice negligente. O estranho bruxo me cutucou com seu cajado, sondando-me com a mesma frieza curiosa que ele fez com o cadáver de Miklos. Não ousei deixar meu olhar subir para seu rosto, mas vislumbrei a orla do manto do homem: a mais fina seda negra, bainhas bordadas em um padrão de ondas quebrando e nuvens de tempestade - seu motivo, semelhante aos símbolos do cofres do mausoléu - bem como uma escrita exótica e fluida em alguma língua totalmente desconhecida e sinistras runas arcanas de grande poder. Não no estilo hazlani ou akiri, de forma alguma, mas algo nas marcas bordadas parecia evocar uma sofisticação antiga semelhante e uma ascendência arcana... para não falar do orgulho, ou talvez da arrogância.

Apesar de sua grandiosidade, o manto de seda do velho estava manchado e amarrotado, precisando urgentemente de uma lavagem.

O assassino bufou com desdém novamente e se endireitou, passando o bastão para a mão esquerda. Olhando furtivamente diretamente, vi que este último era coroado por uma cabeça serpentina que parecia fixar em mim seu olhar de marfim esculpido. Assustado, forcei meus olhos a ficarem turvos e desfocados, mesmo quando o barulho dos ossos se aproximava. Mãos esqueléticas desabotoaram meu casaco e acariciaram meu corpo, da gola às botas. Eles sondaram longamente o grande bolso do colete onde eu normalmente carregava meu grimório de viagem (atualmente a bordo do *Pelicano Negro*); As implicações dessa busca incisiva estavam começando

a surgir, quando o idoso necromante estalou os dedos bruscamente.

O golem que segurava Oleg avançou pesadamente e fui colocado de pé. Outros ossos ambulantes arrastaram Howe para se juntar a nós; o capitão não ofereceu resistência, ainda olhando para Paulo com uma incredulidade entorpecida. O rapaz recuperou a visão e tirou a mão do monte de neve. Assobiando através dos lábios pálidos, ele se esforçou desajeitadamente para colocar o apêndice de volta no lugar. A onda do mago das trevas acenou para um dos esqueletos avançar, derramando fragmentos de gelo de seus membros incrustados. Parou ao lado de Howe e ergueu o pé enquanto o outro morto-vivo dobrava a perna do capitão na mesma posição. O mestre deles olhou do membro carnudo ao esqueleto, balançou a cabeça com desdém e depois estalou os dedos novamente. Eu pude ver as unhas longas e irregulares de sua mão pálida como gelo com mais clareza desta vez, manchadas por resíduos alquímicos e tingidas com um tom lilás doentio.

O esqueleto - um humano bastante alto - caiu ao lado do golem, e Oleg enlouqueceu nas mãos do constructo, chutando e amaldiçoando o bufê poliglota de xingamentos de um marinheiro. O mago da morte bufou novamente e apontou um dedo para outro golem; ele avançou e pousou a mão esculpida no braço de Oleg. O marinheiro uivou de horror e depois ficou mole nas mãos do golem. O esqueleto alto se aproximou, mantendo a perna ao lado da de Oleg para a inspeção do mago assassino.

Irmãos, devo confessar que percebi que o rebanho de cadáveres estava testando as proporções do nosso corpo em relação às do esqueleto - verificando qual dos nossos físicos tinha o tamanho certo para algum propósito necromântico medonho! - provou ser demais para meus nervos atormentados. Abandonei minha pretensão de idiotice, libertei-me das mãos dos esqueletos e corri para

a linha das árvores, sem me importar com as magias imundas que ainda poderiam ser conjuradas em minha perseguição. Eu não sou Erik: eu não perderia a vida por qualquer "ressurreição" tão vil, sem luta.

Um fedor hediondo – pior ainda que o da podridão revelada de Paulo – roubou-me o fôlego enquanto corria, e tropecei antes mesmo de chegar à beira da clareira. Outra figura, vestida de trapos e manchada de ferrugem, atacou-me do telhado da Tumba de Danar. As últimas coisas que vi foram o corpo de Paulo, a mão perdida recolocada, recuperando as lebres de Miklos de trás do velho toco com um sorriso infantil - um último e ridículo presente de carne, para o novo mestre do vigia - e as feições de pele cinzenta e amordaçadas do meu último atacante, cujo toque selvagem roubou o movimento dos meus músculos mesmo quando o impacto do seu punho tirou a consciência do meu ser.

Características de **Grabens** ...

Se os deuses Ascendidos de Oleg alguma vez existiram, eles o abandonaram. Era ele quem estava desaparecido, quando Howe e eu recuperamos a consciência a bordo do *Pelicano Negro*.

Poderia ter sido pior. O veneno que Paulo enfiou na panela de cozinha da galé, antes de nós cinco partirmos, poderia ter sido letal. Os asseclas do necromante poderiam ter deixado a tripulação congelada onde caíram, em vez de confiná-los no abrigo do porão do navio. Mas, relembrando as lutas desesperadas do pobre Oleg, não posso acreditar que a misericórdia tenha sido o menor fator que levou a "Gralha de Aegir" a poupar suas vidas. O mestre de Todstein (pois quem poderia contestar isso agora?) também tinha um propósito para eles.

Ele devia saber que eu não poderia voar sozinho até a Ilha de Graben.

Quando acordei - ainda vestido com minhas roupas de caminhada, mas deitado em minha cama - meus papéis cuidadosamente escondidos estavam espalhados pelo compartimento, sem nenhum sinal de que suas proteções de segurança tivessem sido ativadas. Fragmentos finos e curvos de gelo, como aqueles que os asseclas esqueléticos do necromante haviam derramado, revelavam por que meus venenos não conseguiram proteger os documentos: mãos ossudas haviam saqueado minhas coisas a pedido do assassino. Minhas anotações sobre Liffe, L'ile de la Tempete e Ilha de Graben foram minuciosamente examinadas, assim como minha correspondência pessoal com Anthony e os outros.

Pior ainda, o meu exemplar dos *Juramentos e Pactos* – o mesmo exemplar que me foi confiado na minha iniciação, pelas próprias mãos do Pai von Lovenhorst! - estava aberto no chão. É verdade que oferecia apenas a perspectiva de um mero novato sobre nossa filosofia, sendo formulada para os olhos dos Iniciados; mesmo assim, temia pensar que ação disciplinar me aguardaria, por uma quebra de sigilo tão flagrante. Pelo menos meu anel da Fraternidade ainda estava no lugar. Meu grimório de viagem, infelizmente, não teve tanta sorte: quando o desenterrei dos papéis espalhados, quase metade do conteúdo estava faltando.

Folheando as páginas irregulares, senti meus dentes rangerem de indignação. Mutilado! Aquele miserável invocador de cadáveres nem se preocupou em cortar as magias de suas amarras, ele apenas as soltou aos punhados! Zombando, ele deixou as magias de ilusão em vigor: um insulto descarado à minha escola favorita, se não à própria Fraternidade, que ele os consideraria não dignos de serem roubados. E o fato de ele ter me deixado qualquer magia deixou claro que ele me considerava impotente para retaliar por essa violação.

Furioso, tirei os óculos do colete para examinar os danos e ver o que ainda poderia ser salvo desta calamidade. Coloquei as lentes coloridas....

Elevando-se no ar, a quilômetros de altura, em meio a enormes massas flutuantes de rochas levitando, cada grande monólito flutuante coroado com mansões ornamentadas, torres, jardins...

Paisagens de neve escarpadas brilhando sob céus cor de safira, através dos quais uma fita líquida de fogo arqueava-se impossivelmente de pico a pico, entre vulcões gêmeos fumegantes...

Navios cobertos de estandartes, arcos gravados com os orgulhosos brasões de casas nobres e esculpidos à semelhança de feras fantásticas, planando como andorinhas em uma regata aérea...

A curva brilhante e cintilante, vislumbrada verdemente através da água do mar, de uma cúpula cristalina que envolve uma cidade de homens, construída muito abaixo das ondas...

Uma arena ao ar livre com vista para uma vasta esfera de força cintilante, dentro da qual dois figuras em mantos esvoaçantes lançavam fogo e trovões uns contra os outros em disputa letal...

Outra cidade, vasta o suficiente para engolir Ponta-Museau em apenas um único bairro, ruas dispostas como as facetas de uma joia, suas grandiosas vistas girando em redemoinho com nuvens voadoras. tapetes, elementais acorrentados, impossibilidades arquitetônicas e obras de artifício arcano...

Um salão de reuniões em camadas, com seu próprio ar saturado de poder concentrado, no qual dezenas de homens e mulheres imponentes e presunçosos sentavam-se em conselho sóbrio, cada um vestido com mantos ornamentados de um mestre arcano, enquanto centenas de assentos adicionais estavam vagos, aguardando novas chegadas...

Um orbe de azuis, verdes e brancos finos - poderia ser um mundo, já que eles existem além das Brumas? - estilhaçando-se como vidro soprado, magma cintilante brilhando vermelho ao longo de linhas de fratura abertas, até que seus fragmentos se separem e flutuem em silêncio através das profundezas salpicadas de estrelas de um vazio negro insondável...

E o tempo todo, como visões de maravilhas e terrores da magia livre desdobrado, a voz áspera do assassino de Miklos zombou em minha mente:

Chama a si mesmo de "mago", não é? 'Estimado Irmão', ainda? **hAhA**! Covardes encolhidos, todos vocês, escondendo seu poder de idiotas ignorantes que, com razão, deveriam **IMPLORAR** para lamber suas botas! Imitando a ciência em suas práticas, dentre todas as bobagens: você tem **VERGONHA** da sua magia?

Olhe para o **MEU** mundo, amador, e veja como o arcano pode **VERDADEIRAMENTE** governar! Não conspirações covardes à espreita nas sombras, mas **PODER**! Não os sonhos mesquinhos de usurpação dos intrigantes, mas a **CONQUISTA**! Um verdadeiro mago não deixa a realidade afastá-lo do verdadeiro poder, ele assusta a **REALIDADE** para que ela atenda às suas ordens! O poder de dominar mundos, de possuí-los, de destruí-los, é dele para **TOMAR**, não para cobiçar com inveja impotente.

Uma vontade tão tímida não merece toda a generosidade da magia. Eu o aliviei daquilo que você nunca possuiu, pretendente; magias débeis ou patéticas de fraude são tudo que você merece manter.

Diga aos seus mestres covardes que seu "amigo" traidor não está aqui. Se estivesse, tenha certeza de que eu já o teria controlado: ele, pelo menos, teve a coragem de buscar um poder digno do esforço de um mago e poderia ter sido uma ferramenta útil.

Os mortos de Nebligtode fazem o que lhes mandam. Os vivos imitam ou juntam-se a eles.

Aprenda para sua sabedoria, pequeno mago… e

ME

DEIXE

EM PAZ!!!

E com aquele insulto final e estridente, e aquela imagem cataclísmica de um mundo fraturando-se como cristal, minha mente e meus sentidos tornaram-se meus novamente... e as lentes coloridas e emparelhadas dos meus óculos e os botões prateados gravados com sinete do meu colete estouraram, como um, em pó.

Essa é a mensagem do mestre de Nebligtode. (Nebligtode? Uma palavra antiga, pela qual os grabenitas chamavam seu trecho de terra e mar limitado pela Névoa antes de se juntar ao Núcleo.) Não me cabe julgar a sabedoria de nossa Fraternidade em deixar aquele miserável em sua solidão, mas eu, por exemplo, acredito em sua alegação de que Van Rijn não se encontra nestas águas. Não porque eu conteste a sua capacidade de traição ou mentira - Paulo provou isso muito bem - mas porque ele claramente pensa muito pouco de mim ou da nossa irmandade para se incomodar com tal pretensão.

Para aquele, éramos mensageiros ou carne. Melhor, penso eu, transmitir a mensagem.

Se houver alguma misericórdia, em um mundo sob o escrutínio dos Vigilantes, Oleg está morto agora. E por mais frustrante que seja, percebo agora que não há nada que possa fazer para vingá-lo. Nem mesmo armado com minhas magias mais fortes eu poderia desafiar um inimigo tão formidável, e retornar à sua ilha significaria, na melhor das hipóteses, o meu fim, se não alguma nova existência horrível. Mesmo revelar a sua presença aos habitantes da Ilha de Graben pouco mais conseguiria do que espalhar um pânico inútil: se o nosso agressor era de fato a "Gralha de Aegir", ele não achou por bem facilitar as relações com os grabenitas vivos, nem reprimir os rumores das suas visitas.

Portanto, ele não pode temer a hostilidade deles, assim como a minha.

Nada a ser feito para igualar o placar, seja pelos homens de Howe ou por mim.

Salve, talvez, uma pequena coisa....

Nota para mim mesmo:

Faça um pedido de doze (12) garrafas de Chateau-faux '11 - o tinto, não o branco - para serem entregues na La Maison Soulombre e depois enviadas novamente para o Sr. Josiah Graben em Graben Manor, aos cuidados de "Peter Ash". Além disso, escreva para Ambrósio e diga-lhe para parar de alimentar aquelas aranhas viúvas negras em meu terrário, enquanto espera a entrega do vinho: quanto mais irritadas elas ficarem quando ele as colocar no canudo da caixa de vinho, melhor.

E também, pensando bem, pergunte a Anthony se ele poderia lhe poupar uma dúzia de frascos daquela água benta que ele sempre mantém escondidos por aí. Engane-me uma vez...

Relatório Sete: As Profundezas Afogadas

Por Viktor Hazan, início de outubro de 760

Estou escrevendo estas linhas no Estalagem do Lar do Marinheiro em Egertus. Estou em Nova Vaasa há seis semanas. Minhas emoções durante essas semanas variaram da admiração ao horror. Em primeiro lugar, estou muito triste em anunciar que temo que o irmão Paul Dirac esteja agora perdido para sempre no mar. Em segundo lugar, descobri com entusiasmo e horror renovado que um capítulo novo e inesperado deveria ser acrescentado a este relatório. Há mais no Mar Noturno do que normalmente se acredita – muito mais, na verdade, se esta nova evidência for eventualmente considerada correta.

Lamento agora as palavras duras que escrevi sobre Dirac numa seção anterior deste relatório. Como eu poderia saber *onde* Dirac estava e *com quem*? O que Paulo passou é simplesmente um pesadelo.

Mas sem ser muito extenso ou emotivo, tentarei recapitular para os leitores os acontecimentos surpreendentes do mês passado. Como escrevi anteriormente, no final de agosto, recebi uma *mensagem* do Mestre Manto das Sombras. Ele me informou que também havia perdido contato com Dirac. Então, como você sabe, tomei a decisão de embarcar para a traiçoeira Todstein depois de cobrir a Ilha de Graben. Agora, novamente, se o mago do gelo de Todstein pudesse apodrecer lentamente na solidão e no esquecimento... mas esse capítulo da minha vida agora - felizmente - ficou para trás.

Ao sair de Todstein, o clima a bordo era sombrio, e eu perdi o tempo ajudando no trabalho do marinheiro, já que o fardo de mais trabalho por causa dos camaradas desaparecidos se tornava ainda mais pesado pela dor.

O capitão Howe teve que fazer uma parada final na Vila de Graben, para pagar por uma vela que foi deixada lá para conserto. Não estava pronta quando tivemos que partir para Todstein, e Howe precisou voltar à Vila de Graben por uma ou duas horas para buscá-la. Não me importei com esta última parada lá, pois pensei que me daria a chance de beber uma última cerveja nativa no Estalagem Ovelha Negra – eu precisava disso – e ver o povo de Vila de Graben uma última vez para esta pesquisa. Eu também estava curioso para ver se seria espionado enquanto estivesse na Vila de Graben, como suspeitava.

Mas ao nos aproximarmos da Vila de Graben, encontramos Dirac agarrado a uma rocha perto do porto! Howe notou um movimento nas rochas e viu um homem infeliz em uma delas, e trouxe o *Pelicano Negro* para resgatá-lo. Já lhe disse mais de uma vez que ser corajoso e cavalheiresco um dia o levará ao desastre. Mas estou feliz que ele tenha feito isso desta vez, depois de descobrir que o homem perdido era Dirac. Howe jurou que também viu formas pretas e brilhantes na água ao redor da rocha de Dirac, que ele disse serem provavelmente focas. (Agora estou inclinado a acreditar que essas formas eram *outra coisa*.) E, para que conste, acho que também tenho uma ideia do motivo pelo qual a vela só deveria estar pronta *após* nosso retorno de Todstein.

O irmão Dirac estava quase inconsciente, os dedos frios agarrando-se fracamente à rocha.

Ele não teria esperado por nós por muito mais tempo lá. Quando a tripulação o resgatou de seu abrigo rochoso, a princípio não reconheci nosso irmão: seu rosto e membros estavam inchados, como se seu corpo tivesse passado muito tempo na água. Seus olhos estavam abertos, mas ele não mostrou nenhuma outra expressão facial. Na verdade, ele parecia perto de ficar catatônico.

Mas quando seus olhos pousaram em mim, identifiquei-o imediatamente. Pela primeira vez desde que ele subiu a bordo, sua expressão mudou quando seus olhos se estreitaram sobre mim, em reconhecimento. Estremeci quando ele soltou uma risada horrível de louco.

Percebi que a tripulação tinha medo dele. Nunca é um bom presságio ter um tolo a bordo.

Mas antes que tomassem qualquer decisão horrível sobre o homem resgatado, pedi a Howe que providenciasse que Dirac fosse carregado para baixo e aquecido com cobertores quentes. Ele imediatamente pegou no sono, dormindo profundamente. Ele estava totalmente alheio à atividade da sala e nossa conversa não o impediu de descansar. Enquanto eu verificava suas roupas e bolsos em busca de pistas para esse novo mistério, percebi que ele respirava de maneira muito estranha, enchendo os pulmões ao máximo e prendendo a respiração o máximo que podia, depois expirando e enchendo os pulmões novamente.

Seus bolsos estavam vazios, exceto alguns itens pessoais e um caderno em uma bolsa resistente à água. Todas as páginas, exceto as primeiras, foram arrancadas do livro por mãos com garras que deixaram marcas profundas na capa do livro. Pude identificar a escrita de Dirac de relance.

As páginas continham notas preliminares sobre Todstein, coletadas de sua estada na Vila de Graben e de outras fontes literárias (a propósito, as notas preliminares eram bastante precisas), e notas de viagem normais - sua última entrada foi quando ele deixou a Vila de Graben e foi para Todstein no Navio *Explorador Valente* no dia 25 de agosto.

Nas suas notas preliminares, encontrei algo que Dirac ouviu nas ruas da Ilha de Graben. Essa história ameaçadora é provavelmente uma das manobras encantadoras daquela velha carcaça de bruxo que se esconde em Todstein para garantir que seja deixado em paz.

Howe e sua tripulação voltaram com a vela consertada, e o *Pelicano Negro* partiu para um destino não planejado no continente: Egertus. A viagem transcorreu sem intercorrências, mas Dirac teve algumas crises histéricas e teve que ser amarrado para sua própria segurança. Durante toda a viagem, ele não disse uma palavra. Quando não estava em crise de medo, seu rosto e olhar mostravam uma calma (ou resignação) impressionante.

Tratamos Dirac da melhor maneira que pudemos durante a viagem a Egertus. Seu corpo estava fraco e ele comia pouco; ele frequentemente tremia de frio e seu ombro esquerdo mostrava marcas desagradáveis de garras, como as feitas por um grande e furioso gato marinho. Aquela ferida rapidamente infeccionou e adquiriu uma cor arroxeada feia, e não gostei da aparência.

Em Egertus, deixei Howe e agradeci-lhe sinceramente pelos seus excelentes serviços. Nossa separação foi cheia de tristeza, pois nos olhamos nos olhos em silêncio e depois desejamos um ao outro boa sorte. Queria contar-lhe sobre o jovem Paulo, o quanto sentia muito, mas não tinha certeza de como o velho capitão reagiria.

Pai Inverno vive nas profundezas do Mar Noturno. Ele mora em uma ilha cercada o ano todo por tempestades de inverno. É dessa ilha que o inverno flui sobre a terra todos os anos.

Eventualmente, o Pai Inverno se cansa de soprar o vento forte do inverno durante todo o inverno e retorna à sua ilha para dormir. Dizem que ele dorme em um palácio feito de diamantes azuis. Até mesmo um dos diamantes vale uma fortuna, mas se alguém fosse lá e roubasse um dos diamantes, o Pai Inverno não voltaria a dormir até que o ladrão fosse severamente punido e o diamante recuperado.

Se alguém fosse tão tolo se fizesse isso e escondesse bem o diamante, poderia condenar a ilha a um inverno frio e contínuo para sempre.

História contada pelo bardo darkonês

Ele então me disse que tentaria localizar o capitão Arberlsson do *Explorador Valente* e conversaria com ele para saber mais sobre o destino de Dirac. Agradeci a ele por seus esforços. Depois de apertarmos as mãos, combinamos um *encontro* posterior ainda este ano para me levar de volta a Souragne, ou outro lugar.

Precisei de pelo menos um mês para que Dirac fosse colocado em uma clínica para doentes mentais e para seguir seu tratamento, então internei o irmão Dirac na clínica do Dr. *Gunnar Illhousen* (sobrinho do famoso Dr. Gregorian Illhousen). O jovem Dr. Illhousen construiu seu próprio estabelecimento nas sombras da antiga clínica de seu tio, agora abandonada desde o estranho desaparecimento de funcionários e pacientes.

Dr. Illhousen tratou Dirac com as melhores técnicas, algumas novas, bem como as testadas e comprovadas. Com isso quero dizer que ele não estava "tratando" seus pacientes com trepanação ou outra carnificina com picadores de gelo, mas usou observações dos pacientes, bem como drogas calmantes e hipnose. Também testei Dirac com uma variedade de magias de detecção: ele não parecia encantado ou controlado naquele momento. Mas, estranhamente, *Detectar Pensamentos* nunca deu nenhum resultado: parece que sua mente estava bloqueada por alguma coisa. Eu esperava que o Dr. Illhousen fosse capaz de desbloquear e acessar sua mente.

Enquanto Dirac era tratado, renovei a amizade com a prefeita Kaia Bolshnik, uma mulher graciosa que não via há algum tempo. Foi um prazer frequentar novamente a sua casa durante este período de tempo. Entre outras coisas, devo agradecer-lhe por ter completado as informações sobre pirataria que utilizei no segundo interlúdio deste relatório.

Além disso, durante essa espera, recebi todas as notas sobre Vechor e Ilha dos Corvos que Dirac enviou ao Mestre Manto das Sombras antes de seu desaparecimento. Estou muito grato que o Mestre Manto das Sombras também adicionou uma cópia de algumas magias que foram *emprestadas* do meu livro de magias de viagem, como você sabe. Mesmo assim, sinto-me nu sem todas as minhas magias e pretendo voltar a Souragne para recuperar meu grimório completo.

Enquanto isso, também completei minhas anotações para este relatório e verifiquei as condições de Dirac todos os dias, encontrando-me com ele algumas vezes por semana em sua cela. Nada poderia induzi-lo a falar sobre o que aconteceu com ele antes de encontrá-lo, ou simplesmente a fazer dele o que era antes. Passava os dias mudo, esperando calmamente em sua cela, olhando pela janela gradeada ou sentado, parecendo pensar severamente em alguma coisa.

Mas ele nunca se abriu a nenhum dos estímulos ou sugestões que tentamos com ele. Nada de sua vida passada parecia fazê-lo falar ou abrir sua mente para nós. Ele teve algumas crises de ansiedade à noite quando chegou à clínica, mas esse fenômeno cessou depois de alguns dias. Comia e bebia normalmente, exceto peixe, que não tocava.

Dr. Illhousen trabalhou duro no caso de Dirac e contratou uma enfermeira muito competente enquanto Dirac era tratado. O primeiro nome dela é Lucretia (infelizmente, agora percebo que esqueci de perguntar o sobrenome dela!). Ela era uma beldade estrangeira que me parecia de alguma forma familiar, mas cujas origens achei muito difícil identificar. Ela disse que era de Liffe e trabalhava no principal hospital de Armeikos. O Dra. Illhousen disse que seu conhecimento sobre cura de feridas e doenças normais era impressionante, e seu primeiro diagnóstico de alguns pacientes foi preciso. A recuperação física de seus pacientes foi rápida, então ela e o médico formaram uma grande equipe. Quando conheci a enfermeira Lucretia, ela me pareceu um pouco distante, mas na verdade muito brilhante. Devo dizer que achei reconfortante o fato de ela ter se interessado pelo caso de Dirac assim que ouviu falar dele pelo Dr. Illhousen. Ela passou muito tempo tentando incansavelmente ajudar a tratar as marcas profundas de garras em seu ombro, que cicatrizaram lentamente.

Eu não estava lá na noite em que ocorreu a crise final. O Dr. Illhousen me contou que de repente Dirac exigiu papel e caneta. Era tarde da noite. Ele rapidamente forneceu a Dirac uma caneta pequena, segura para si mesmo caso ele se tornasse autodestrutivo, e um amplo suprimento de papel. O bom médico achou que Dirac iria desenhar coisas, como fazem muitos de seus pacientes, mas, para surpresa do médico, começou a escrever febrilmente. A partir desse momento obteve o que pediu, não respondeu a nenhuma das perguntas do Doutor, exceto um rápido aceno de cabeça quando Illhousen lhe pediu para não destruir o que escreveu. Isto tranquilizou o médico que Dirac estava finalmente emergindo de seu estado afásico.

Já era tarde da noite, então Illhousen foi para a cama, esperando resultados com Dirac para o dia seguinte. O guarda noturno deveria passar frequentemente na frente de sua cela para vigiá-lo. Este homem disse que Dirac escreveu energicamente por cerca de três horas, sem parar por nada.

Então, quando passou pela última vez, por volta das 2h da manhã, encontrou a janela gradeada de Dirac quebrada e nosso amigo havia desaparecido. Gostaria de ressaltar que não acredito que a façanha física de quebrar as barras fosse algo que Dirac pudesse ter feito sozinho;

Sugiro a possibilidade de ele ter conseguido ajuda externa. (Não vou adivinhar de quem ele conseguiu isso no momento.) Uma pilha de papel estava cuidadosamente colocada em sua cama, com a caneta sobre ela. O diretor olhou para fora, mas nenhum vestígio de Dirac foi encontrado.

O Dr. Illhousen foi acordado e pediu ao diretor que me buscasse no Estalagem do Lar do Marinheiro. Procuramos Dirac pela cidade adormecida, acompanhados pelos guardas da cidade; não vimos o fugitivo, mas eventualmente encontramos alguém que o viu. Um marinheiro que acordou cedo para consertar as redes no porto contou-nos que viu alguém que descreveu como um "jovem cavalheiro estrangeiro vestido com boas roupas escuras" aparecer no cais, caminhando rápido e firmemente em direção ao mar. Antes que o marinheiro pudesse falar ou agir, o jovem entrou no mar, sem diminuir a velocidade nem parar enquanto as águas fechavam sobre sua cabeça. Ao lhe mostrarmos um esboço de Dirac, ele teve certeza de que era o jovem que tinha visto. Procuramos o porto em pequenos barcos, mas não encontramos nada.

Esse marinheiro é na verdade a última pessoa a ver Dirac. Fiquei em Egertus por mais duas semanas enquanto havia uma busca, mas em vão. Dirac não foi visto novamente e seu corpo nunca foi encontrado. Se ele estiver morto, imagino que sua alma descanse em paz, mas agora temo o pior para ele.

Passei esses dias esperando lendo o que Dirac havia escrito durante a última noite em sua cela. Tive que usar muitas magias *Compreender Idiomas*, pois o que ele escreveu estava em um idioma estranho para mim, ou para qualquer pessoa. Mostrei-o também, e a princípio pareceu completamente sem sentido. Até o alfabeto é diferente de tudo que já vi em qualquer outro lugar.

Além disso, quando tinha tempo, a enfermeira Lucretia ajudava-me frequentemente a decifrar a escrita e a rever o que eu tinha interpretado, pois esperava também que isso pudesse explicar o desaparecimento de um dos seus pacientes mais interessantes. Sua devoção é inesperadamente encantadora.

Tendo completado minha tradução, estou abalado com o que ela revela. O que inicialmente concebi como pensamentos da mente louca de Dirac — parece uma história escrita por outra pessoa — agora tem uma importância sombria e assustadora, e nunca mais olharei para o mar da mesma maneira. Ainda mais perturbadoras do que as implicações da descoberta deste novo texto foram as interjeições ocasionais, escritas em demonliense, pelo irmão Dirac. Seja qual for o destino que ele sofreu, não conto todas as minhas provações levianamente quando considero o que é revelado pelo que ele escreveu aqui.

Após este breve relato sobre o que aconteceu antes da revelação deste manuscrito, há uma tradução palavra por palavra dos últimos escritos de Dirac. Por enquanto, manterei minhas hipóteses e conjecturas para mim, mas o que li no texto de Dirac é fascinante e preocupante também. Até decidirmos o que fazer com essas revelações, sugiro que guardemos este capítulo apenas para os olhos da mais alta Fraternidade, e que discutamos isso e suas implicações em nossa próxima Reunião da Fraternidade.

Esforcei-me para reproduzir o texto escrito por Dirac com a maior precisão possível, incluindo peculiaridades estilísticas como o fato de o autor colocar em maiúscula todos os pronomes pessoais que se referem a si mesmo, ao mesmo tempo em que levei em conta as dificuldades de tradução e o fato de que ambos os autores - pois tenho certeza de que existem eram dois – tendiam a repetir-se e a desviar-se dos seus temas com alguma frequência. O autor "Virundus" parece ter aprendido sobre o formato padrão usado em pesquisas publicadas anteriormente, possivelmente através de uma conversa com Dirac, e tê-lo seguido bastante de perto em grande parte de sua descrição daquele estranho país que ele chama de Hadalpelagos. Onde as observações do irmão Dirac pareceram pertinentes, coloquei- as no início da seção apropriada do roteiro.

É claro que preservei os originais e os incluirei nos materiais que trarei pessoalmente para a leitura da Umbra reunida. Onde considerei necessário (geralmente onde Virundus tem pouco ou nada a dizer sobre um assunto de interesse para nossa Fraternidade), coloquei minhas próprias opiniões sobre o que está escrito; todas essas passagens estão marcadas na *tipografia de Borca*.

Por fim, enquanto decifrava o texto, encontrei um pedaço de papel bem escondido no kit para tabaco de Dirac. Estava inutilizável devido a uma longa permanência na água, e eu ia jogá-lo no lixo quando percebi que a tampa de madeira tinha um pedaço levemente solto.

Abaixo dele havia um pedaço de papel bem dobrado para que a tinta não ficasse borrada. Neste artigo, fiquei muito chocado ao ler algumas pequenas palavras codificadas escritas por Dirac para mim!

Então, quando foi sequestrado e mantido prisioneiro, Dirac sabia que era altamente provável que nos encontraríamos novamente...

Estimados leitores, apresento os últimos escritos de Dirac:

Viktor

Virundus anseia por respeito e pode ser manipulado por ele. É a principal falha de seu caráter.

Use-a!

Mesmo a visão aprimorada magicamente revelou pouco naquela profundidade, mas pareceu-me que eu havia sido levado para perto da beira de um poço. Meus captores haviam partido e eu me vi sozinho no abismo aquático, cercado pelas ruínas daquela cidade lendária – agora não mais fabulosa, mas uma realidade fria e dura no sentido mais literal.

De repente, uma figura encapuzada surgiu de dentro do poço, da altura de um homem ou mais, aparentemente tão firme no meio da água quanto eu estava na calçada.

AJOELHE-SE.

Não era uma voz; Não posso nem dizer que ouvi, no sentido comum, mas entendi. Ajoelhei-me e fiquei feliz em fazê-lo; Eu estava com tanto medo que temia que de outra forma pudesse ter caído.

PROSTRE-SE.

Eu fiz isso, deitado completamente sobre a pedra.

POR QUE VOCÊ VEIO, PEQUENO MAGO?
QUE MISSÃO TROUXE VOCÊ A PERDIDA SHAY-LOT?

"Eu vim... para descobrir... a natureza e o caráter... das terras acima da sua."

VOCÊ PENSA EM SE TORNAR GOVERNANTE?

"Não de nenhum território seu, Vossa Majestade."

MUITO BEM, PARA ALGUÉM COMO VOCÊ, EU SOU UM DEUS.
VEJA AGORA COMO OS DEUSES RECOMPENSAM A ARROGÂNCIA COMO A SUA.

Erguendo os olhos, quase contra a minha vontade, vi que a câmara havia sido iluminada pelo brilho de um milhão de vermes, e coisas piores, e a figura encapuzada se moveu, levantando a cabeça e abrindo a capa para revelar... um labirinto de ganchos, ventosas e carne enrugada.

Não era uma forma humana, mas a ponta de um tentáculo...

Ouça agora a Palavra Daquele que fala por baixo da onda, Governante das Profundezas, Mestre de Xalot, Tirano de tudo onde o Oceano corre, Imperador que foi e é, Deus que é e será. Para que Meu Nome seja conhecido e minhas obras sejam realizadas, Eu revelo a você que lê grandes tesouros de conhecimento, até mesmo Minha história, a obra de Minhas mãos e a fonte e o objetivo de Meus poderes.

Eu sou o último e maior dos Imperadores de Parathalassa, supremo entre as nações, joia do Grande Mar, descendente em corpo e em espírito dos primeiros deuses que colocaram a terra sólida no firmamento do Céu e que derramaram Oceano sem medida ao seu redor. Na noite do Meu nascimento, as estrelas lançaram-se no mar, em sinal da Divindade agora entrando no mundo; e uma grande onda lavou a costa como uma mão purificadora, para que Meu reino estivesse preparado para Minha vinda. Por isso sou chamado de VIRUNDUS, o Homem da Onda; e na Minha Nomeação, vieram muitos nobres e sábios para prestar homenagem ao Imperador que agora chegou.

Entre aqueles que vieram estava uma grande bruxa do mar dos tritões, uma mulher muito respeitada entre todo o seu povo (que foram e serão meus escravos, assim como foram dos imperadores antes de mim), que se alegrou muito quando me viu, e declarou a seguinte maldição:

Agora veja o destruidor de muitos,
O libertador de muitos;
Toda a Terra se espalhará abaixo dele,
Todo o mar acima dele.
Dele é o mar, ele é o mar.
O cetro de poder não será tirado de suas mãos,
e ele reinará na casa de seu pai para sempre.

Todas estas coisas aconteceram ou acontecerão; vocês que veem, testemunhem!

Cheguei à idade adulta sabendo que meu destino estava predefinido e fui fortalecido por esse conhecimento em tudo o que fiz; Eu guerreei contra os inimigos dos Meus antepassados e os coloquei sob Meu domínio, recompensando generosamente Meus amigos e causando destruição entre todos que se opusessem a Mim. Coloquei Meu pé sobre a cabeça de muitos reis e senhores, homens poderosos trazidos para se curvarem diante de Mim e Me honrarem em Meu próprio território, o salão construído pelos próprios deuses antigos nos dias passados, para que Meus antepassados pudessem ter um lugar adequado para recebê-los.

Em todas essas conquistas não esqueci os antigos deuses; Eu derramei generosamente sobre eles as riquezas obtidas em Minhas conquistas: ouro e prata, oricalco, bdélio e adamante, jaspe, jade e outras pedras preciosas, habilmente trabalhadas e desejáveis aos olhos do homem; todas estas coisas ofereci ao seio do abismo, e nele prosperei.

Mas todas essas coisas eu considerava baratas; e decidindo dar um presente melhor, derramei a própria água do mar das veias, a maré vermelha dentro do homem que dá vida, devolvendo-a ao seu pai e à sua mãe, aquele grande Oceano Global; sim, de milhares e dezenas de milhares ordenei que fosse derramado, até que as fontes salgadas do grande templo ficassem vermelhas com a abundância de Minha oferta. E vendo que fiz tanto na busca da santidade, e lembrando-me dos sinais que foram dados no Meu nascimento, e recordando as profecias (apenas a menor parte das quais os sinais e profecias foram transcritas aqui), cheguei a compreender que Eu deveria estar entre os deuses, tomar o Meu lugar à frente deles e me tornar governante do Mar-Oceano, do Céu-Oceano e da Estrela-Oceano, assim como já havia sido governante da terra seca, desde o nascer até o pôr do sol.

Mas até os deuses podem conhecer o ciúme de Alguém tão generoso, tão abençoado e tão poderoso; e temendo finalmente o poder que eles próprios exerceram, o velho deus (cujo nome não será escrito aqui, nem falado por qualquer língua dentro de todo o Meu domínio, aquele nome que foi esculpido em todas as pedras e corroído em todos os metais, onde quer que esteja ou seja encontrado) e seus irmãos e irmãs reuniram-se em conselho contra Mim, resolvendo assim trair-Me, mesmo enquanto Eu procurava prestar-lhes a maior honra já oferecida pelo Homem aos seus antepassados e criadores, tomando assim entre eles o Meu legítimo lugar.

O sangue de escravos e cativos foi derramado como água, e todos aqueles que Me serviram bem se reuniram diante do palácio de Meus antepassados e cantaram Meu louvor, enfeitados com flores sagradas, ricamente enfeitados com joias e roupas finas, e todas as outras coisas que Minha generosidade achou por bem conceder-lhes; eles cantaram e prepararam as magias que me tornariam Mestre da Terra e de Todos os Oceanos.

Mas a mão da inveja os antecipou; mesmo enquanto Eu estava no salão de meus antepassados e me preparava para ocupar Meu lugar nas alturas, o velho deus, esforçando-se ao máximo contra Mim, reuniu o que restava de seu poder e atacou Meu lugar elevado. Pego de surpresa por tão grande traição de alguém com quem sempre fiz amizade oferecendo muitas dádivas e sacrifícios, e de quem esperava me receber com alegria, nada pude fazer.

Todo aquele grande país de Parathalassa, suas mil ilhas e centenas de cidades, até mesmo a grande cidade de Xalot, na qual milhares de milhares prestaram homenagem a Mim, todos os seus edifícios finamente construídos, suas ruas pavimentadas em mármore, seus templos coroados com oricalco, seus agradáveis lugares e sua força de armas foram destruídos pela malícia dos deuses no espaço de uma hora, a terra foi abalada, desabou e se afogou! Eu, e somente eu, fui forte contra sua raiva e o amaldiçoei, e invoquei o Poder dentro de Mim, sim, e outros Poderes, para resisti-los; e eu resisti e vivi. Mas, ao fazê-lo, todos aqueles que dobraram os joelhos diante de Mim, amigos, servos e escravos, voltaram-se para Mim e imploraram Minha ajuda; e não querendo ver destruídos aqueles que serviram tão fielmente, estendi minha mão para libertá-los, e sob Minha mão eles foram transformados, para que também pudessem resistir a esse grande fim de todas as coisas e ainda Me servirem. Assim, quando Xalot, com Parathalassa e todas as suas mil ilhas, foram finalmente afogadas pelo mal dos deuses, Eu ainda permaneci, e Meus servos fiéis Comigo.

Mas os deuses não tinham terminado a sua obra maligna, amarrando a Minha terra num cordão de Brumas, para que eu não pudesse ficar cara a cara com eles lá no Oceano e retribuí-los com sangue pelas suas más ações. Por isso, e por todas as Minhas outras obras, eu lhes desconsidero e me declaro Rei, Imperador e Mestre, que será Deus no futuro.

Resumo das Profundezas Afogadas

Localização: Mar Noturno
Ecologia: Completa/Leito do oceano e profundezas do oceano
Ambiente: Oceano frio
Lorde Negro: Virundus, o Deus Submerso
Ano de Formação: 600 CB (?), 750 incorporado ao Mar Noturno
Nível Cultural: Idade do Ferro (3)
População: 14.000 (100% outros, veja abaixo)
Principais Assentamentos: Shay-Lot (Xalot) 10.000
Religião: O Deus Submerso
Idioma: Xalote, Aquan
Governo: Teocracia despótica
Moeda: Nenhuma

Levantamento Geográfico

A cidade Xalot[1] é o lugar central, sede do Meu poder e domínio sobre todas as Profundezas; deste lugar as águas prevalecem para cima duas mil e quinhentas braças *[Viktor Hazan: 15.000 pés, ou cerca de 4.500 metros]*. Do centro estendem-se as Quatro Grandes Fendas, que juntas compreendem Hadalpelagos, a Profundeza Abaixo da Profundeza; do fundo de todos esses grandes vales as águas prevalecem para cima não menos que duas mil braças (3700 m). As fendas são conhecidas pelos seguintes nomes:

Achlos, as Brumas Profundas, estende-se ao norte e ao leste por cerca de sete léguas (30 km). Todo este território entreguei nas mãos de Xenodeimos, senhor da guerra de todo o Oriente.

Gnophos, a Tempestade Profunda, estende-se ao norte e ao oeste por cerca de dez léguas (42 km). Todo este território eu entreguei nas mãos de Arcaetethys, senhor da guerra da Extensão Norte.

Zophos, o Profundo Sombrio, estende-se ao sul e ao oeste por cerca de sete léguas (30 km). Aqui aqueles que me amam vêm fazer sacrifícios às ondas e à tempestade, como acontecia antigamente, quando aquela grande cidade de Xalot ficava sob o sol. Todo esse território eu entreguei nas mãos de Andricthys, décimo sétimo de sua linhagem, Aquele que Observa as Ondas, senhor da guerra do Ocidente.

Skotos, o Inferno Profundo, estende-se ao sul por cerca de duas léguas (8,4 km). Aqui se encontram as Termópilas, os Portões Quentes, onde a terra viva derrama seu sangue derretido nas Profundezas; todo esse território eu entreguei nas mãos de meu servo Xanicthys, senhor da guerra da Extensão Sul.

Erguendo-se de Hadalpelagos e da sede principal do meu poder, chega-se então à Grande Planície Abissal, indo das Brumas ao sul até as Brumas ao norte, das Brumas no leste até o Muro Ocidental e as verdadeiras terras altas, as terras secas e as terras ensolaradas[2]. Disto pouco precisa ser dito; aqui não há ninguém que se oponha a Mim, e apenas poucos que servem; sobre todo este território as águas prevalecem para cima, cerca de quinhentas braças (1 km). Ao sul do centro encontram-se Mons Necros e Mons Phobos[3], com seus contrafortes e picos menores; situados ao norte e ao oeste estão Mons Korone[4] e Mons Thyella[5], e além destes Mons Xamenos[6], sendo todos eles terras áridas e ensolaradas, embora cercadas pelo Meu domínio; ao norte está Mons Xenos[7], como o Muro Ocidental, uma terra seca e ensolarada por si só, de costas para as Brumas e não para Meus territórios. A sela entre Mons Xamenos e Mons Xenos, como a sela entre Mons Xamenos e o Muro Ocidental, atinge uma altura tão grande que as águas prevalecem para cima apenas cerca de cinquenta braças (90 m), e apenas dez (18 m) em alguns lugares; todas estas são terras ensolaradas, embora não sejam terras áridas.

O Deserto de Kaindelphi, também uma terra ensolarada, mas não uma terra árida, fica na extremidade de Gnophos, que se eleva em uma terra quebrada crivada de cavernas e fissuras de menor profundidade que as quatro grandes fendas; aqui baleias e golfinhos cantam suas estranhas canções e morrem às dezenas em certas estações do ano, encalhando em estranhos transportes de dor ou êxtase, ou perfurados pelos arpões e lanças dos escravos do feiticeiro do gelo[8]. Aqui meus servos também caçam entre os corais e as pedras quebradas.

1. "Xalot" é aparentemente melhor pronunciado como "SHAY-lot" – um fato que não pode deixar de impressionar o leitor informado como significativo no último grau.
2. Com isso o autor aparentemente se refere à costa de Darkon e Nova Vaasa.
3. "Montanha da Morte" e "Montanha do Medo", respectivamente; provavelmente Todstein e Ilha de Graben.
4. "Montanha dos Corvos", provavelmente a Ilha dos Corvos
5. "Montanha das Tempestades", provavelmente L'ile de la Tempete
6. "Montanha dos Perdidos", provavelmente Liffe
7. "Montanha dos Estranhos", provavelmente Vechor
8. Isto parece referir-se aos recifes de Selbstmorde, onde se sabe que as baleias encalham. O significado literal de "Kaindelphi" é "Assassino de Golfinhos".

Assentamentos

Era um lugar de pesadelo, Víktor! Eu vi apenas um pouco, mas o suficiente para saber que, certamente, foi uma grande cidade um dia. Como minha luz mágica brilhava pequena naquelas ruas vazias, tão vastas e arruinadas! Nós mergulhamos para baixo, sempre para baixo, passando por torres derrubadas e amplas avenidas quebradas e marcadas por sua descida ao abismo. Parecia cobrir léguas de terra — mais espaçosa e mais opulenta do que qualquer cidade que eu já tinha visto ou mesmo ouvido falar — sim, mais do que a própria Il Aluk! — e, no entanto, foi quase tão totalmente reivindicada pela mão da morte quanto aquela metrópole foi.

Shay-lot (cidade): Monstruoso; Tend. NM; NC 3; Limite de 20.000 PO; Ativos 850.000 PO; População 10.000; Monstruosos (outros 100%)
Figuras de Autoridade: Virundus, o Deus Submerso; Basilikos Hierarch (LM Anguiliano macho Clr11), Pausanius Strategos (LM Ryo macho Rgr8)
Personagens Importantes: Stavros Isballos (NM Sahuagin macho Adv9)

Shay-lot (Xalot, a Cidade Afogada)

O lugar central, aquela grande cidade Xalot, sede do meu poder! Quão baixas foram as suas mil ilhas derrubadas pela mão da malícia! Quão pouco resta de toda a sua grandeza e, no entanto, quão grande ainda é sua magnitude! Aqui me assento, no palácio em que Meus antepassados governaram o império que Me legaram; aqui também está o templo no qual Meus servos fiéis prestam homenagem, e a fonte que flui continuamente com o sangue do coração, sinal do Meu poder! Aqui ainda há milhares que atendem à Minha palavra e se apressam em obedecer ao Meu comando, que se alojam nos grandes edifícios cujas fundações foram lançadas quando Xalot foi abençoada pela visão do sol e da lua, e que atravessam as avenidas pavimentadas com pedras trabalhadas trazidas de ilhas distantes e ornamentadas com pedras preciosas e metais brilhantes.

De todos esses lugares, quem visita observe a Casa de Areia, onde se abrigam aqueles que portam armas em Meu serviço; antigamente, era a morada de gladiadores que matavam uns aos outros para diversão e edificação da população, e fica a apenas vinte estádios de Minha própria morada. Que ele observe também a Casa de Vidro, onde se alojam os magos que Me aconselham, a meia légua (2100 m) da Minha morada. O templo de que falei abriga os sacerdotes e sacerdotisas, a menos de um metro de onde resido; enquanto aqueles que realizam Minha obra em lugares distantes constroem suas casas onde lhes parece bom fazê-lo.

População

Alguns são perversões pisciánas da forma humana; obviamente, meu captor original era humano o suficiente para me enganar. Alguns são brutais, encorpados, com escamas afiadas; outros mais esbeltos; um desses me entrevistou várias vezes e é um mago de alguma habilidade. Alguns não são humanos de forma alguma, mas blasfêmias contra a Natureza — ou talvez a própria Natureza seja, e sempre tenha sido, corrompida, e apenas aqui em seu coração sombrio ela se revele. Misericordiosa Ezra, salve-me. Há uma coisa aqui como uma sanguessuga crescida ao tamanho do braço de um homem; acordei e a encontrei em mim. Todas as coisas vivas parecem ser apenas olhos, boca e dentes.

Aqueles que Me servem são de cinco castas, cada uma com sua fisionomia peculiar, seus brasões e marcas de mérito, sua sociabilidade, costumes e modo de vida. Os mais numerosos são aqueles conhecidos apenas como *ichthymorphoi*, os menores dos Meus servos, que pastoreiam e cuidam dos rebanhos e manadas dos quais Meu povo subsiste, e que realizam trabalhos braçais e tarefas artesanais que o acaso pode fornecer.

Menos numerosos, mas muito mais valentes, são os dos *thorakoi*, os soldados do povo, armas fortes, ferozes no combate, mas limitadas na compreensão e na prudência. Essas qualidades são fornecidas em grande medida pelos conselheiros e assessores conhecidos como *magi*, cujas visões e comunicações com espíritos familiares informam a gestão dos Meus assuntos; estes são ainda divididos em dois grupos, os *peripateioi e os hidromagos*, os primeiros dos quais dirigem os Meus assuntos que ocorrem nas terras secas, os últimos dos quais residem Comigo em Hadalpelagos.

Por último e mais próximos de Mim estão os *hieroi*, que permanecem em Minha presença e Me adoram da maneira como seus pais fizeram antes deles. Tenho outros servos, poderosos em valor e em astúcia, que me servem em outros lugares; mas o tempo não seria suficiebte para listar todos e cada um, suas diversas virtudes e o poder que eles conferem às obras para as quais os oriento.

O Herói Abissal

A menos que sejam reivindicados pelo Mar (veja o apêndice do Mestre), os habitantes das Profundezas Afogadas não estão bem adaptados a qualquer campanha comum de Ravenloft. Se o Mestre desejar incluir os nativos das Profundezas Afogadas em uma campanha principalmente subaquática, as outras raças disponíveis incluem elfos aquáticos e tritões (ambos hostis a Virundus e seus asseclas), bem como homens-arraia, homens-polvo, ryos, sahuagin, anguilianos e locathahs (todos geralmente servos ou escravos voluntários de Virundus).

Animais Locais e Horrores Nativos das Profundezas Afogadas

Aqueles adequados para trilhas de terror marcados (T); aqueles sempre alinhados com Shay-Lot marcados (SL); e aqueles que às vezes trabalham com escravos de Shay-Lot marcados (SSL).

Vida Selvagem:
ND 1/3 — Arraia[Sto];
ND 1/2 — Barracuda[Sto,QTR?]; Enguia[Sto];
ND 1 — Arraia Manta[MM1]; Lula[MM1] (SSL); Polvo[MM1]; Tubarão[MM1] (SSL);
ND 3 — Barracuda Atroz[QTR?,Sto]; Enguia Atroz[Sto];
ND 5 — Água-viva, enxame[Sto]; Baleia Orca[MM1]
ND 7 — Baleia Cachalote[MM1]
ND 8 — Polvo Gigante[MM1]
ND 9 — Basilosaurus, Animal, atroz Fro; Lula gigante[MM1]; Tubarão atroz[MM1] (SSL);

Monstros:
ND 1/2 — Elfo Aquático[MM1]; Povo do Mar[MM1];
ND 1 — Carniçal, Lacedon[MM1] (T) (SL); Cria do oceano lacaio[DoD]; Ixitxachitl[MM2] (SSL);
ND 2 — Anguiliano[Sto] (SSL) (T); Elemental Medonho da Água (Vardigg)[Car]; Sahuagin[MM1] (SL) (T); Skum[MM1] (T) (SL); Tritão[MM1]; Zumbi do mar[QTR?];
ND 3 — Ixitxachitl, vampírico[MM2] (SL); Licantropo, Homem-arraia[DoD] (SL) (T)
ND 4 — Arraia Sombria[Sto] (SSL); Enxame Elementite, Água[PIH]; Licantropo, Homem-tubarão[FRMoF] (SSL) (T); Nereida[Sto]; Ryo[DoD] (SSL) (T);
ND 5 — Cria do oceano suprema[DoD] (T); Morkoth[MM2] (SSL) (T);
ND 6 — Kopru[MM2] (SL); Limo Aquático Fétido[FiF]; Limo Branco[Fro];
ND 7 — Abolete[MM1] (SL); Espectro[MM1]; Malasynep[Fro]; Seryulin[MM3] (SL); Tríbulo brutal[MM1] (SL);
ND 8 — Beholderkin, Olho das Profundezas[LoM]; Engolido pelas águas[MM3];
ND 9 — Alga pescadora[FiF]; Desalmado[QTR?]; Golem, Coral[Sto] (SL); Vozes das profundezas[Sto];
ND 10 — Cavalo das águas[FiF] (SSL); Langoir[QTR?];
ND 11 — Árvore Polvo[FiF]; Enguia dragão[MM3] (SL); Megalodon[MM2];
ND 12 — Kraken[MM1] (SSL);
ND 13 — Cila[Sto] (SL);
ND 17 — Monólito elemental, água[Car];
ND 23 — Horror de Meredoth[QTR?];
ND Variável — Besta de gelo[MM2]; Criaturas Abissais[MM1] (SL); Criatura Espectral - Modelo[SaS p12?]; Elemental, Água[MM1]; Elemental, corrompido (Novo Monstro proposto por JWM) (SSL); Fantasmas; Licantropo, homem-polvo (Novo Monstro proposto por JWM) (SSL).

Existem outros que não me servem, nas fronteiras das terras ensolaradas que confinam com as terras áridas, mas estes são de pouca importância; eles também adorarão ou serão jogados contra a parede. Entre estes estão aqueles que se autodenominam "elfos do mar" e os tritões que foram meus escravos em Parathalassa e que me servirão novamente. Qualquer um que trabalhe contra eles, rebeldes e hereges, receberá em plena medida a Minha recompensa pelo seu serviço.

Vida Cotidiana

Você não pode imaginar isso. A escuridão, o frio – é outro mundo. Eles não são humanos, embora alguns afirmem que já foram. O guarda me contou. Nada do nosso mundo pode permanecer são aqui por muito tempo. Estou com fome de luz. Eu me pego pressionando meus olhos a ponto de sentir dor ao ver os arco-íris que isso produz. É melhor quando o mago chega; ele traz uma luz e conversamos, como se ele, o peixe, e eu fôssemos dois irmãos juntos.

Existem monstros nas profundezas, piores ainda que os meus captores; eles caçam e são caçados. O mago diz que os inferiores – servos ou escravos – cultivam os peixes dos quais todos subsistem e fazem todo o trabalho pesado.

Os soldados – os "blindados" – andam de perto e de longe, caçando todos que não reconhecem o Deus Submerso (assim aprendi que há povos nas profundezas que não O adoram). Eles matam muitas baleias e subsistem com sua carne; todas essas criaturas odeiam e temem as baleias e os golfinhos.

Os santos não ascendem; eles servem ao Deus Submerso e realizam os ritos de Sua adoração, e governam o povo, comunicando-lhes a palavra do Deus. Os santos são os mais elevados, exceto aqueles que foram tocados pelo Deus Submerso e mudados.

Os magos vagam longe, alguns na companhia dos soldados, outros sozinhos; eles governam os soldados e são governados pelos sacerdotes. Aprendi muito sobre seu modo de vida; mas o mago que me visita é astuto e responde às minhas perguntas com perguntas. Eles não têm dinheiro nem comércio entre si; todos são, no final, escravos do Deus Submerso.

[*Nenhuma das observações de "Virundus" está particularmente relacionada ao modo de vida de seus súditos; além desta breve descrição de Dirac e das dicas fornecidas em outras partes do texto, não consegui extrair nenhum detalhe do manuscrito. Na verdade, é difícil imaginar que tipo de vida eles poderiam viver, três quilômetros ou mais abaixo da superfície do oceano.*]

Idioma

[*Infelizmente posso dizer pouco sobre a linguagem de Xalot, referida como "xalote" no texto, já que, até agora, só consegui lê-la por meio de interpretação mágica. A escrita é bastante elegante, as letras maiúsculas angulares e as minúsculas curvilíneas; os nomes próprios costumam ser bastante literais. Não sei se esta língua é falada sob as ondas ou se é apenas escrita; que evidências há no texto sugerem que esta é a linguagem usada em Xalot antes de sua inundação, e alguns outros meios de comunicação (a linguagem das criaturas da água elementar, talvez?) podem agora ser correntes naquela terra subaquática.*]

Cartilha Xalote

Aigailon	Praia, costa
Bythizo	Para fazer afundar, para se afogar
Enavagesano	Naufrágio
Hadalos, Hadalpélagos	O Profundo, o Mar Profundo
Gaen	Terra seca
Hydros	Água
Icthys	Peixe
Katapolis	Cidade Afundada (Caída, Afogada)
Katatheos	Deus Submerso
Pelagos	Oceano
Skotos	Escuridão
Emporia	Troca
Prospheros	Oferta
Proskeneo	Adorar

O Deus Submerso

Símbolo: Um disco preto com doze braços em espiral.

Tendência: Qualquer mal

Aspectos: O oceano profundo, escuridão

Domínios: Água, Mal, Abissal

Armas Predileta: Rede e tridente

Dogma: O Deus Submerso vive e governa entre nós; faça a vontade dele e ele o abençoará, oponha-se a ele e ele o destruirá. Obedeça seu mais simples comando com perfeita fidelidade. Em breve chegará o momento em que ele se levantará e reivindicará o governo de todo o mundo; aqueles que estiverem com ele naquele momento serão exaltados, aqueles que se opuserem a ele morrerão.

Domínio Abissal

Poderes Concedido: O clérigo é imune a danos de pressão de águas profundas, e também é imune a síndrome da descompressão (se o Mestre estiver usando esta regra opcional, descrita abaixo.)

1º: *falar com animais* (somente criaturas aquáticas)
2º: *respirar na água*
3º: *escuridão profunda*
4º: *medo*
5º: *controlar água* (o dobro da área de efeito normal)
6º: *insanidade*
7º: *controlar o clima*
8º: *invocar monstro VIII* (somente criaturas aquáticas)
9º: *tentáculos esmagadores* (como mão esmagadora de Bigby)

Perspectiva e Cosmovisão

[*A mentalidade de seus súditos é outro tema que "Virundus" não aborda detalhadamente; a impressão geral criada por sua narração é a de uma personalidade patologicamente desinteressada pela psicologia dos outros. Se os outros elementos da sua descrição do seu domínio forem precisos, parece-me que a sua sociedade - ligada a castas, altamente militarizada e, acima de tudo, governada por uma figura divina realmente presente no seu seio - deve ser socialmente estagnada e extremamente autoritário, talvez semelhante ao da Falkóvnia no grau de domínio que o "Estado" – aqui provavelmente representado por uma combinação de autoridade religiosa e militar – tem sobre a vida cotidiana dos habitantes do domínio.*

Excepcionalmente para um tal Estado, a polícia secreta parece ser quase inteiramente externa na sua orientação; "Virundus" afirma manter uma rede ampla e bem informada de espiões, mas a disciplina interna do reino parece depender mais do puro terror de desagradar ou ir contra os desejos de "Virundus".

A principal mensagem "positiva" ou esperançosa presente na sociedade xalote parece ser a intenção declarada de "Virundus" de colocar todo o mundo da superfície sob seu domínio e recompensar ricamente aqueles que o servem bem nesta façanha. Com as informações em mãos, proponho um povo dominado pelo medo e pelo fervor religioso, convencido da imanência de sua divindade e certo de que em breve chegará o dia em que seguirão seu deus até a vitória.]

Religiões

Todos os que vivem abaixo da onda Me conhecem e reconhecem como seu soberano, Imperador e Deus, e prestam-Me obediência de acordo com as antigas leis. Nenhum outro deus domina aqui, como todos os meus servos sabem. A adoração de todos os outros, passados ou presentes, é proibida àqueles que vivem nas Profundezas; quem se negar morrerá.

Arte e Comércio

Ai dos artesãos astutos, dos trabalhadores do ouro e da prata, dos estratificadores de mosaicos e dos pintores de murais! Tudo o que fizeram ainda está aqui, mas a habilidade de suas mãos se perdeu. Há poucos que trabalham em pedra ou coral, e menos ainda os que enfrentam o fogo de Skotos e trabalham o metal nas profundezas derretidas; mas ainda há tesouros a serem encontrados aqui, depósitos de conhecimento de tempos antigos, a pilhagem de mil reinos e o tributo de dez mil sátrapas. Além de todas essas coisas, pode-se encontrar toda a riqueza do grande abismo; sejam pérolas e outras pedras preciosas, os destroços dos navios quebrados na tempestade, a pilhagem das terras secas e das terras en-

solaradas, todas essas coisas servindo para enriquecer o Meu reino. Aqueles que Me servem nas terras de cima, os *peripateioi* que atravessam as terras secas e as terras ensolaradas em Meu serviço, trocam esta riqueza por aquelas coisas consideradas necessárias, metal forjado e outros bens para os quais o fogo é necessário; Meus servos se apressarão em fornecer aos Meus amigos tudo o que desejarem da riqueza da Minha mão.

História

O tempo não seria suficiente para falar de tudo o que causei que fosse feito por Meus servos desde que a ira do antigo deus tragou meu império abaixo das ondas. Durante estes muitos anos procurei o mundo da superfície, para tornar a Mim e a Minha Vontade conhecidas por todos; aqueles que foram levaram a palavra da Minha vinda e o conhecimento da Minha grande cidade Xalot, e a mensagem de que todos deveriam dobrar os joelhos ou seriam abatidos. Por muitos anos, todos esses esforços produziram poucos frutos, pois apenas alguns dos Meus servos enviados além dos limites das Profundezas, para as terras secas e ensolaradas, retornaram a Mim para me contar sobre seus feitos; enquanto outros permaneceram nas terras secas e ensolaradas, e Me esqueceram, trocando sua obediência pela memória da obediência e, finalmente, pela ignorância e fraqueza. Mas poucos (e serão bem recompensados) ouviram Meus servos e obedeceram ao chamado das Profundezas, deixando a escravidão do Feiticeiro do Inverno por um mestre melhor.

Nos últimos dez anos tudo mudou; pelos Meus esforços e pelos dos magos e heróis que Me servem, fiz com que Meu domínio se unisse mais estreitamente às terras secas e ensolaradas, para melhor operar Minha vontade sobre elas. Meus olhos agora veem além das ondas, Minhas mãos alcançam além das marés; Meus servos fiéis viajam pelas montanhas das terras áridas. Todas essas coisas serão minhas finalmente.

Governo

Todos que estão abaixo da onda devem Me servir ou serão destruídos; além disso não há lei. Meus principais servos, que realizam Minhas obras, eu nomeei como Polemarchs, governantes das fendas e sátrapas de todos os Hadalpelagos. O chefe de todos os sacerdotes é Arconte; o comandante dos meus soldados na própria cidade é Strategos; o mais elevado dos magos é o Magistrado. Cada um dá a Minha palavra aos da sua espécie, o Arconte que governa todos os povos inferiores, aos quais não é permitido aproximar-se da Minha presença. Qualquer um que se oponha à Minha vontade será devorado pela Minha ira, e há poucos que são tão imprudentes; Sou o forte amigo de todos os que fazem amizade comigo, o terrível inimigo de todos os que se opõem.

Pensamentos Finais

Assim conclui a narrativa dupla compilada pelo irmão Dirac naquela noite terrível! Aqueles que lerem isto compreenderão a importância de tudo compilado aqui; parece que Shay-lot, aquela lendária cidade dos perdidos, é *real* — e que a sua influência se estende desde esse reino subaquático até ao nosso. Parece-me, ao ler tudo o que foi escrito, que "Virundus" está quase a pedir (talvez deva dizer, a *exigir*) a nossa ajuda nos seus esquemas de domínio; ele se esforça para notar a grande consideração que tem pelos arcanos e as muitas recompensas que dá a seus amigos – e a destruição que pretende causar a seus inimigos.

De certa forma, este novo conhecimento é uma fonte de dificuldades; tendo recebido a sua embaixada, na pessoa relutante do irmão Dirac, podemos agora ver-nos obrigados a responder a estas aberturas ou arriscar a ira do seu autor. De minha parte, acredito que ele exagera muito na sua capacidade de influenciar os acontecimentos em *terra firme*; mas poderá revelar-se mais frutífero abrir negociações com este poder a partir de baixo, pelo menos como forma de obter mais informações sobre os seus verdadeiros pontos fortes, fracos e agenda. (Sinto que é possível que o irmão Dirac tenha sido reservado exatamente para esse propósito - servir como um futuro elo de ligação entre nossa Fraternidade e este "Virundus". Quase espero, por causa dele, que sua caminhada no Mar Noturno tenha sido para *apenas* o fim de sua vida anterior – e não o início de uma nova.)

Teletransporte nas Profundezas

Em circunstâncias normais, o teletransporte em Profundezas Afogadas segue as regras normais para aventuras subaquáticas em D&D descritas em *Stormwrack*. O Mestre também pode querer aplicar regras para mudanças drásticas de pressão – como tentar se teletransportar do fundo do oceano para a superfície. O teletransporte é bem-sucedido nessas circunstâncias, mas induz imediatamente síndrome da descompressão. Todos teletransportados para a superfície devem fazer um teste de Fortitude na CD (10 + 1 para cada 6 metros de profundidade acima) a cada rodada pelas próximas dez rodadas. Cada falha causa 1d4 pontos de dano em Des e For; um personagem com Des ou For 0 não morre imediatamente, mas começa a se afogar. *Remover doenças*, *cura completa* ou outras magias similares encerram esse efeito, mas conjurar magias através da dor intensa induzida pela síndrome da descompressão requer um teste de Concentração CD 30. Tentar se teletransportar para uma profundidade menor no domínio também pode causar dano, de acordo com as regras de pressão estabelecidas em *Stormwrack*.

Como Ouvido em um Porto...

"Não é precioso? As pérolas, o marfim, o design estranhamente longo e fluido? Você já viu algo comparável? Sem dúvida, alguém como você já deve ter ouvido sussurros de Shay-lot, da cidade perdida sob o mar. Esta é a sua chave. Pegue-a em suas mãos. Você não ouve as ondas, não sente o gosto do sal, não sente o puxão da corrente em seu cabelo? Eu lhe asseguro que seu dono sonha muito, muito mais. Mas o que alguém como eu pode fazer com o mar? O que é ouro, de fato tesouros esquecidos não contados, para os Vistani? Mas uma corrente que não deve ser suportada. A coisa me ofende. É uma maldição, enchendo meus pensamentos com preocupações que me afastariam da estrada aberta. Verdadeiramente, eu falei sobre isso, contei-lhe a verdade. Agora é meu para fazer o que eu quiser e eu gostaria de vendê-lo para você. Vamos chegar a um preço mutuamente aceitável para uma chave que é um tesouro."

-Dr. Vinchenzio, artista itinerante e pária Vistani

Possibilidade Medonha: O Noivo do Mar

Os marítimos são muito desconfiados e os de Arbora não são exceção. Eles sabem muito bem que o Mar Noturno é uma amante inconstante, acariciando um dia, matando no outro. Para desviar suas atenções, todos os anos eles sequestram um jovem possuidor de grande beleza, vestem-no com roupas finas, colocam um anel de coral em seu dedo e o casam com o mar na noite da primeira lua nova do verão. Neste rito se dá muita importância, pois o noivo sempre parece ir de boa vontade e o mar está invariavelmente calmo, como se a noiva esperasse a chegada do amante. O rito é realizado por um antigo capelão de navio.

Os poucos marinheiros que o acompanharam, remando-o para longe da vista da terra, sussurram de várias maneiras sobre o mar estendendo-se com mãos com garras, dedos palmados, tentáculos ou mesmo névoas negras para tomar posse de seu prêmio.

É claro que esses homens geralmente bebem um pouco de rum antes de partir, por isso é difícil saber o que realmente está para ser visto.

Conclusões

Minutos da Umbra

Companheiros da Umbra; nos encontramos na sombra. Quem ouve?

EU OUÇO.

Eu ouço.

Eu ouço.

Eu ouço.

(UNÍSONO:) OS OLHOS DOS VIGILANTES ESTÃO SOBRE NÓS.

Primeiro, o relatório compilado do Irmão Hazan.

SIM...MUITO INTERESSANTE.

Nenhum vestígio do Irmão Dirac foi encontrado, suponho?

Ainda não. Sondar com muito vigor agora, pode ser prematuro, considerando todas as coisas.

TALVEZ UM ASSUNTO PARA OUTRO DIA, CONCORDO.

E eu.

NÃO É TARDE DEMAIS, É CLARO. NÃO SOMOS OS ÚNICOS INTERESSADOS NESSE ASSUNTO.

Você percebeu isso, não é? A aparição da coisa-mulher foi fortuita, presumo: a conduta do eremita do mar não é nada sutil.

Verdade. Mas suas táticas eram intrigantes. Defesa contra-reflexiva, contra uma magia fora de seu repertório documentado?

De fato. Mais testes de suas habilidades são necessários. É uma pena que ele seja tão intransigente; mesmo ignorando a Sombra, ele claramente possui um conhecimento que vale a pena ter.

Oh, não é totalmente uma pena.

Verdade. Dificilmente um aliado provável para o renegado. Se van Rijn tivesse procurado refúgio com o mestre de Todstein, seu espírito sem dúvida estaria preso a alguma monstruosidade grisgol em ruínas.

Pensamento desagradável.

Desagradável para ele, talvez.

Portanto, o traidor não pode ser encontrado no Mar Noturno.

Sim. E esse possível avistamento misterioso perto da Mansão Lugar Nenhum?

Eu suspeito fortemente que a identidade dessa figura encapuzada seja apenas uma parte desse lich dividido.

NÃO NOS INTERESSA NO MOMENTO.

Este novo assunto? O manifesto de baixo?

NÃO É UM CONTRIBUIDOR NO MOMENTO, OBVIAMENTE; MAS PARECE ANSIOSO PARA SE TORNAR ASSIM.

Uma perspectiva que exige atenção; mas, penso eu, nenhuma ação imediata. Ao contrário da Senhora.

Sim. Pretendo aceitar pessoalmente o convite dela.

Você? Você mesmo? (risos) Oh, que engraçado.

Suas brincadeiras são entediantes.

CERTAMENTE A TAREFA, COMO A DESCREVEU O IRMÃO DIRAC, EXIGE UM OLHAR EXPERIENTE; NÃO CONSIGO PENSAR EM NINGUÉM MAIS ADEQUADO PARA UMA VISITA INICIAL. E QUANTO AO FAROL E AO PEDIDO DO BARÃO EVENSONG?

Acho que nenhum deles exige atenção pessoal de nenhum de nós no momento.

O outro mar é o próximo, então?

CLARO. A APARÊNCIA DO PROGRESSO É TÃO ESSENCIAL QUANTO O PROGRESSO REAL, NO PRESENTE. É SEMPRE ACONSELHÁVEL FAZER ALGUM GESTO ADEQUADO À OBSERVAÇÃO, MESMO QUE SEJA APENAS PARA OCULTAR A NOSSA INVESTIGAÇÃO DAS NOSSAS PISTAS MAIS PROMISSORAS.

Principalmente quando o gesto atrai outros a se revelarem.

E o mais importante, dá aos irmãos a oportunidade de trabalharem juntos e de sentirem que contribuem para a causa comum.

DE FATO. NADA É TÃO IMPORTANTE, NESTE MOMENTO, COMO MANTER A NOSSA COESÃO E ESPÍRITO DE CORPO, FACE A UMA DESERÇÃO TÃO PREJUDICIAL. CONFIO QUE TODOS NOS TENHAMOS ISSO EM MENTE À MEDIDA QUE AVANÇAMOS.

Como você diz.

...

De fato.

MUITO BEM, COMPANHEIRA UMBRA, EU LHE DOU A FRATERNIDADE DAS SOMBRAS!

(UNÍSONO:) SCIENTIAE ET REGNUM SUM NOSTRA INTRO UMBRA!

Apêndices do DM

Apêndice I
Novas Magias e Talentos

Talentos de Criação de Criaturas

O recluso mago gera novas criaturas em um porão escuro, tentando superar a natureza: em sua mente, ele busca provar que os deuses não são os únicos responsáveis pela nova vida.

O clérigo maligno usa magias divinas sombrias para criar um novo horror para cumprir suas ordens e proteger o templo dos incrédulos, obediente como um esqueleto, mas não limitado à baixa inteligência e criatividade inexistente dos Mortos Obedientes: em sua mente, ele usa os dons de seu patrono para criar um escravo digno daquele mestre sombrio.

A obcecada druida trabalha para criar feras novas e mais bonitas, mais bem equipadas para sobreviver neste mundo cruel do que aquelas que a Mãe Natureza, sozinha, criou: em sua mente, ela auxilia a ascensão da vida na escada da evolução.

Todos esses conjuradores, por motivos próprios, procuram transformar a vida e mudá-la de acordo com seus desejos. Os talentos descritas aqui são os meios pelos quais eles se esforçam para ver esses sonhos arrogantes literalmente concretizados.

Criar Aberração

(Talento Criação de Itens)

Pré-requisitos: 10º nível de conjurador, Criar Besta Mágica, Conhecimento (arcano) 10 graduações, Curar 5 graduações.

Benefício: Com este talento, quaisquer duas ou mais criaturas corpóreas vivas podem ser combinadas para criar uma aberração viva. O processo é caro e demorado e requer pesquisa preparatória para cada nova combinação que um determinado conjurador tenta. Somente os maiores conjuradores podem interferir na vida a tal ponto.

Há uma chance de que a criatura completa se volte contra seu criador. Além disso, o uso deste talento em Ravenloft garante um Teste de Poder (4%), como um ato de arrogância ou perversão evidente.

Os druidas são incapazes de aprender esse talento, pois criar formas de vida tão bizarras é um anátema para sua magia divina.

Criar Besta Mágica

(Talento Criação de Itens)

Pré-requisitos: 5º nível de conjurador, 1 talento de criação de item, Conhecimento (arcano) 5 graduações, Cura 3 graduações.

Benefício: Este talento permite que um conjurador crie uma besta mágica, fundindo duas ou mais criaturas do tipo animal, besta mágica ou inseto. O processo é caro e demorado e requer pesquisa preparatória para cada nova combinação que um determinado conjurador tenta.

Há uma chance de que a criatura completa se volte contra seu criador. O uso deste talento em Ravenloft garante um Teste de Poder (3%), como um ato de pura arrogância ou perversão.

Criando uma Besta Mágica

O processo de criação de bestas mágicas é apresentado aqui, juntamente com um exemplo dessas regras em ação. No texto a seguir, a criatura na qual as modificações serão feitas é chamada de "criatura base". Outras criaturas usadas para aprimorar essa forma de vida mesclada são chamadas de "criaturas secundárias". A besta mágica a ser criada é chamada de "criatura alvo".

A. Preparação Antecipada

Para criar uma besta mágica, o criador precisa de um laboratório que custe pelo menos 500 PO/DV da criatura alvo. Este laboratório deve ser equipado especificamente para a criação de bestas mágicas e/ou aberrações; um laboratório alquímico, por exemplo, não será suficiente para esta tarefa.

Independentemente do tamanho e da qualidade do laboratório, o DV da criatura alvo não pode ser superior ao nível de conjurador –1 do usuário do talento.

B. Forma da Criatura

Projetar uma nova besta mágica é um processo de duas etapas. Primeiro, o criador deve elaborar um plano para criar a criatura alvo e selecionar as criaturas base e secundárias necessárias para sua criação. Em segundo lugar, criaturas base e secundárias adequadas devem ser adquiridas e examinadas, para definir os detalhes.

Observe que o primeiro passo pode ser omitido se um criador copiar uma criatura lida ou encontrada no passado (por exemplo, engenharia reversa de um urso-coruja), mas o segundo estágio *deve* ser feito pessoalmente. O criador não pode, por exemplo, copiar um ritual de criação das notas de pesquisa de outro conjurador, em-

bora consultar o projeto bem-sucedido de outro conjurador forneça um bônus de circunstância para o teste de perícia do pretenso criador (veja abaixo).

Uma criatura produzida por meio do talento Criar Besta Mágica pode ser usada como criatura base para um novo ritual. Tal "sopreposição" de bestas exige que um ritual separado seja elaborado, cada vez que um conjunto adicional de criaturas secundárias é adicionado à mistura.

Passo 1

O jogador diz ao Mestre como ele visualiza a criatura alvo, ou o Mestre pensa em uma ideia para tal monstro. O Mestre decide se a criação é possível e quais criaturas base e secundárias serão necessárias para produzi-la. As criaturas secundárias não podem ter mais do que uma categoria de tamanho superior ou inferior que a criatura base.

Se a criatura demonstrar comportamentos únicos ou atípicos, estes também deverão ser selecionados neste momento; caso contrário, a criatura alvo agirá como a criatura base por padrão.

Passo 2

O conjurador deve adquirir e estudar um conjunto de espécimes vivos da criatura base e de todas as criaturas secundárias. Tal estudo inclui vivissecção, e sempre resulta na morte desses espécimes iniciais. No caso de bestas mágicas sencientes, ou de vivissecções realizadas sem anestesia (ver *Van Richten Arsenal*) em espécimes com Int de 1 ou 2, isso pode incorrer em um teste adicional de Poder.

Esta etapa do processo leva 3 dias, mais um dia para cada criatura secundária. A pesquisa custa 50 PO/dia, sem contar o preço de compra das amostras (a critério do Mestre), mais um frasco de anestésico ou éter por amostra com inteligência superior por dia (se desejado). Ao final do procedimento, o criador deve passar em um teste de Conhecimento (arcano), com CD de 15 + DV da criatura alvo. Esta CD é aumentada em 1 para cada criatura secundária do tipo da criatura base, ou 2 para cada criatura secundária de outro tipo. Para cada faceta do comportamento natural da criatura base que deve ser alterada (social vs. solitário, predador vs. necrófago, diurno vs. noturno, etc.), a CD também aumenta em 1.

Exemplo de Criação de Criatura: O Escorpilobo

Um mago de 7º nível chamado Fragdan decide fazer um lobo com cauda de escorpião como guardião de sua casa isolada. A residência do mago contém um laboratório de 2.500 PO, que ele equipou especificamente para esse propósito.

A criatura finalizada por Fragdan pode ter até 5 DV. Se ele quiser um monstro mais forte, terá que adicionar mais equipamentos ao seu laboratório antes de começar seu trabalho. Em nenhum caso Fragdan pode criar uma besta mágica com mais de 6 DV, a menos que ganhe mais níveis como mago.

Após algumas pesquisas iniciais, Fragdan decide que os escorpiões médios devem ser combinados com um lobo de Verbek para criar o que ele precisa. Como ele quer um guardião moderadamente poderoso, ele decide usar três escorpiões em vez de um, para dar à sua criação maior resiliência, mais habilidades e um veneno mais mortal.

Ao contemplar a criatura e sua função como guardião, Fragdan decide retirar os instintos de matilha do lobo, para fazer do "escorpilobo" uma criatura solitária. Isso permitirá que ele fique de guarda na solidão por longos períodos e garantirá que ele não precise criar um bando inteiro deles.

Aqui, a criatura alvo é o lobo com cauda de escorpião. A criatura base é um lobo normal e as criaturas secundárias são os três escorpiões; usar três criaturas secundárias, em vez de uma, aumentará o DV da criatura alvo finalizada. O Mestre decide que os escorpiões devem ser escorpiões monstruosos médios e a criatura base, um lobo de Verbek. A escolha do mago de mudar o comportamento do lobo com cauda de escorpião também é observada, já que esta decisão será levada em consideração no procedimento posteriormente.

Se Fragdan mais tarde decidir que um escorpilobo alado seria melhor do que um terrestre, ele precisará começar de novo neste estágio e elaborar um ritual separado para incorporar um escorpilobo e alguma criatura alada em uma única besta mágica.

Um bônus de circunstância de +5 se aplica ao teste de Conhecimento (arcano) se o criador puder consultar notas de projeto de outro criador bem-sucedido de uma criatura alvo semelhante, ou for aconselhado diretamente por tal pessoa. Se as criaturas base e/ou secundárias forem animais ou insetos, e o criador tiver 5 ou mais graduações em Conhecimento (natureza), um bônus de +2 de sinergia também se aplica ao teste de Conhecimento (arcano). Cada tentativa anterior fracassada de planejar o ritual também concede um bônus de circunstância cumulativo de +2, conforme o criador aprende com as falhas passadas.

Se a criatura base e as criaturas secundárias forem da mesma espécie (ou seja, o criador simplesmente deseja fazer uma versão com DV superior ou com múltiplas cabeças da criatura base), outro bônus de circunstância de +3 se aplica ao teste de Conhecimento (arcano), e nenhuma amostra secundária é necessária para vivissecção. O custo da pesquisa também é reduzido pela metade se apenas os DV da criatura alvo estiverem sendo aumentados, embora ainda seja necessário um mínimo de 3 dias de trabalho.

Se o teste de Conhecimento for bem-sucedido, o conjurador conseguiu elaborar o ritual arcano ou divino necessário para criar a criatura alvo e pode prosseguir. Este ritual em particular pode ser tentado quantas vezes o conjurador desejar, sem necessidade de mais pesquisas. Se falhar, o Mestre pode decidir que o conjurador julgou mal quais tipos de criaturas são necessárias (por exemplo, subespécie errada, local de origem errado, história errada), ou que o personagem simplesmente precisa de mais estudo.

C. Montagem da Criatura

Tendo desenvolvido uma forma viável, o conjurador deve usar um novo conjunto de criaturas, desta vez para fundi-las. O processo de montagem da criatura alvo leva um dia, mais um dia adicional para cada criatura secundária. Custa 200 PO/dia +200 PO por DV da criatura alvo e drena 50 XP do conjurador por DV da criatura

Depois de algumas viagens e negociações, Fragdan adquire um lobo saudável de Verbek e três escorpiões monstruosos médios. Ele começa a trabalhar, vivisseccionando e examinando as criaturas para determinar como seus corpos (vivos ou mortos) reagem a várias magias e tratamentos. Após seis dias de trabalho e o gasto de 300 PO, mais seis doses de éter para o lobo, ele ainda não encontrou um projeto funcional, e todos os seus espécimes estão mortos e precisam ser substituídos.

Sua pesquisa até agora não foi um fracasso total, pois seus experimentos mostraram que os escorpiões devem ter permanecido intocados pela magia ao longo de suas vidas para serem incorporados com sucesso ao seu Escorpilobo. Fragdan adquire várias outras criaturas e começa a trabalhar novamente. Depois de mais duas tentativas (12 dias e 600 PO), ele termina de projetar o ritual arcano que irá fundir essas criaturas em um lobo resistente com cauda de escorpião, enquanto elimina os instintos de matilha dos lobos normais. Caso decida criar escorpiões-lobo adicionais, Fragdan não terá que fazer a pesquisa para o ritual novamente: ele apenas terá que realizá-lo.

A CD base para o teste de Conhecimento (arcano) de Fragdan foi 15, +5 para os DV da criatura alvo. Isso foi modificado ainda mais em +6, para três criaturas secundárias de um tipo de criatura diferente (insetos) da criatura base (animal), e +1 para alterar o instinto de matilha do lobo para solitário, para uma CD final de 27. Como Fragdan está desenvolvendo esta criatura do zero, ele não pode ganhar um bônus de circunstância de +5 por consultar as notas de um criador anterior; ele recebe um bônus de +2 por suas graduações em Conhecimento (natureza), já que seus espécimes são animais e insetos.

São necessárias três tentativas para Fragdan ter sucesso neste teste. O Mestre determina que a primeira falha foi porque os escorpiões selvagens que ele comprou foram capturados com a magia imobilizar monstros; alternativamente, eles poderiam ser de Har'Akir, nascidos na escuridão, de uma espécie diferente, etc. Sua segunda falha ocorreu porque integrar os sistemas circulatórios de um mamífero e de um aracnídeo (diferentes tipos de criaturas) não é uma tarefa fácil. Cada uma de suas falhas ensina Fragdan mais sobre como não construir um Escorpilobo, então ele recebe um bônus de circunstância de +2 em sua segunda tentativa de projetar um corretamente e um bônus de +4 na terceira.

Para evitar que lutassem sob a faca, Fragdan usou éter para anestesiar os lobos usados em sua pesquisa. Isso o poupa de qualquer necessidade de um Teste de Poder (ainda).

alvo. O ritual deve ser realizado em condições semelhantes às da construção de um item mágico, com a ressalva de que o processo *não pode* ser deixado de lado no meio do ritual: se o trabalho do criador for interrompido, as criaturas base e secundárias tornam-se inadequadas e a montagem deve ser reiniciada com novos exemplares.

O sucesso é determinado por um teste de Cura com CD base de 10, +1 por DV da criatura alvo e +1 por criatura secundária usada. Um criador com 5 ou mais graduações em Conhecimento (natureza) recebe +2 de bônus de sinergia neste teste de Cura, desde que as criaturas base e/ou secundárias sejam animais ou insetos. O sucesso no teste de Cura para criar um tipo específico de criatura alvo também dá ao criador um bônus de competência de +5 em testes de Cura subsequentes para criar criaturas alvo semelhantes. Se a criatura base e as criaturas secundárias forem da mesma espécie, um bônus de circunstância adicional de +4 se aplica ao teste de Cura, já que fundir criaturas semelhantes é mais fácil do que fundir criaturas diferentes.

A critério do Mestre, bestas mágicas sencientes podem ter direito a um teste de resistência para resistir a serem incorporadas à criatura alvo, conforme o talento Criar Aberração (veja abaixo). Bestas mágicas que foram produto desse talento nunca recebem um teste de resistência.

Se o teste de Cura do criador falhar, a criatura alvo ainda será criada, mas estará terrivelmente distorcida e em agonia. Ela deve passar por um teste de Fortitude imediato com a mesma CD do teste de Cura de seu criador, ou então ela se contorce em angústia indefesa e morre poucos minutos após sua criação. Mesmo que sobreviva, existirá num estado de dor constante, é permanente e irrevogavelmente afligida pela doença e é provável que se rebele contra o seu criador se não for sacrificada. Testemunhar tal "erro" deformado é motivo para um teste de Horror, com uma CD de 10 + ½ DV da criatura.

Após a criação de uma criatura, o conjurador deve fazer um teste de Poder, independentemente de ela estar malformada ou sobreviver ao procedimento.

Fragdan está pronto para fazer sua criação. Ele prepara um novo conjunto de criaturas e começa a trabalhar. O ritual é demorado e caro, levando quatro dias e 1.800 PO em componentes, e drenando 250 XP do mago.

As criaturas permanecem enjauladas e próximas durante todo o ritual. Conectadas por símbolos arcanos, linhas e até fios de cobre, as criaturas se fundem com um flash de luz no final do ritual. A criatura resultante aparece no círculo de pedra especialmente preparado no meio; o procedimento funcionou corretamente e sobreviveu à transformação.

Fragdan tem bons motivos para estar feliz; dependendo de seu conhecimento de medicina, biologia e cura, havia o risco de a criatura ser criada, mas ficaria indefesa, pois seu corpo fundido não conseguiria sustentá-la e morreria rapidamente. Da mesma forma, poderia ter sido distorcido e deformado – isto é, mais do que o pretendido – ainda assim perigosa e louca de dor. Parece que desta vez Fragdan conseguiu integrar adequadamente os órgãos internos e funções biológicas de sua criação.

De repente, a euforia de Fragdan é perturbada pela estranha sensação de estar sendo observado. Por um momento, ele fica cauteloso... mas não, sua criação é saudável e seus esforços foram bem-sucedidos!

O ritual de criação de Fragdan leva um dia, mais três dias para três criaturas secundárias. Custa 200PO/dia +1000 PO e 50 XP para cada um dos 5 DV do Escorpilobo. A CD de seu teste de Cura é 10 + 5 (para o DV do Escorpilobo) +3 (para os três escorpiões), para uma CD total de 18. Ele recebe um bônus de +2 de sinergia em seu teste, devido às suas graduações em Conhecimento (natureza).

O primeiro teste de Cura de Fragdan foi bem-sucedido, então o Escorpilobo não fica deformado nem morrendo. No futuro, ele terá um bônus de competência de +5 em testes de Cura para criar mais escorpiões-lobo. Ele também passa no teste de 3% de Poder, então os Poderes Sombrios deixam o mago impune por sua ousadia... pelo menos por enquanto.

D. Lealdade à Criatura

O simples fato de ter criado uma criatura não garante sua lealdade. Os sábios criadores de bestas terão alguns amigos por perto ao montar novos monstros, caso a carne moldada opte por atacar assim que parar de se contorcer.

Imediatamente após sua construção, o conjurador deve testar a Lealdade da criatura alvo. Este teste é tratado como um teste especializado de Diplomacia (ou Empatia com a Natureza). A atitude inicial da criatura alvo é indiferente. Se a criatura foi criada em um estado malformado, a CD para este e todos os outros testes de perícia baseados em Carisma feitos contra ela é aumentada em +12, já que sua terrível agonia prejudica suas reações a tudo ao seu redor.

O teste de Lealdade é: 1d20 + nível do conjurador + bônus de Carisma do conjurador – DV da criatura alvo.

Qualquer que seja a atitude da criatura, após este teste de Lealdade, será a reação padrão completa da fera ao seu criador a partir de então. Salvo extremo abuso ou traição, a reação "amistosa" de tal criatura não se tornará menos amistosa, e uma besta mágica intensamente leal ("prestativo") está bastante disposta a morrer em defesa ou serviço de seu criador: uma das principais razões pelas quais muitos conjuradores escolhem confiar em suas próprias criações em vez de meros mercenários.

Observe que se falhar no teste, uma criatura recém-criada pode facilmente se tornar hostil ao seu criador, talvez até atacando diretamente se tal comportamento for consistente com sua natureza e atitude.

E. Treinamento e Reprodução

Uma vez criada, uma besta mágica pode ser treinada como outros monstros de inteligência semelhante.

Seu criador recebe um bônus de circunstância de +5 em todos os testes de perícia ou habilidade baseados em Carisma em relação à criatura recém-criada. Isto é particularmente útil para lidar com a criatura (se sua Inteligência for 2 ou menos) ou persuadi-la a cooperar (se for senciente, com Inteligência 3 ou superior).

As personalidades e memórias das criaturas base ou secundárias são sempre extintas no ritual. A criatura alvo possui habilidades motoras completas, conhecimento prático (por exemplo, que tipo de comida ela come), habilidades linguísticas (se houver) e pontos de perícia, mas não possui memórias de experiências passadas e pode (se for inteligente o suficiente) até perceber que é uma criação mágica. Sua personalidade e hábitos são amplamente semelhantes aos da criatura base, exceto alterações deliberadas em seu comportamento.

Para treinar uma besta mágica insensível, o criador realiza um teste especial de Adestrar Animais, com os seguintes modificadores: Ao instruir tal criação, o criador (e somente seu criador) pode usar a perícia Adestrar Animais como se fosse treinado, mesmo que o criador não tem graduações nessa perícia.

O bônus de +5 de Carisma do criador se aplica ao teste de Adestrar Animais, compensando o +5 aplicado à CD porque a criatura alvo é uma besta mágica.

Uma criatura alvo "amistosa" ou "prestativa" é tratada como domesticada para fins de testes de Adestrar Animais, apesar de ser uma besta mágica. Isso é útil se os

Caso sua criação não seja amistosa, o mago tem alguns mercenários prontos para detê-la, se necessário. Após alguma desorientação inicial, o Escorpilobo olhou para seu criador com leve curiosidade. Ele sai do círculo arcano, fareja a mão de seu criador e depois rola submissamente de costas aos pés dele. Aliviado, Fragdan respira com facilidade novamente.

Como a criatura base é um lobo e mantém a linguagem corporal canina, o Escorpilobo agora reage a Fragdan da mesma forma que um cão treinado reagiria ao seu dono. Mesmo que o ritual seja sempre bem-sucedido, não há garantia de que os futuros escorpiões-lobo serão tão tratáveis quanto este primeiro.

Agora que o Escorpilobo foi criado, Fragdan faz um teste de Lealdade para determinar a reação a ele. Ele rola 1d20, +7 (seu nível de conjurador), +1 (seu bônus de Carisma), -5 (para o DV do Escorpilobo finalizado. O resultado total do teste de Fragdan é 17, o que move a reação do Escorpilobo de indiferente para amistosa, conforme *Livro do Jogador* p 74.

Se o mago tivesse obtido um resultado ruim neste teste de Lealdade, o Escorpilobo teria rosnado e mordido se fosse abordado, como qualquer lobo selvagem que se sente encurralado (hostil). Pode até ter atacado imediata e violentamente (hostil): afinal, é um monstro e foi construído para ser um solitário agressivo.

lacaios do criador precisarem lidar ou "forçar" a besta na ausência do criador.

Para bestas mágicas sencientes, a perícia Diplomacia e instrução direta são necessárias para ensiná-las. Uma besta mágica senciente que não compartilha nenhum idioma com seu criador pode ser ensinada a entender uma única língua humanoide em (24 meses/Int da besta); ele não será capaz de falar esse idioma em voz alta, a menos que a criatura base possa falar, ou a menos que as cordas vocais de uma criatura secundária com fala sejam incorporadas à sua anatomia.

A criatura alvo pode ser estéril ou capaz de se reproduzir, a critério do Mestre. Bestas mágicas malformadas são sempre estéreis. Bestas criadas que podem se reproduzir o fazem da mesma maneira que a criatura base (nascida viva, botando ovos, etc.) e em uma taxa semelhante. Para produzir jovens, os pares reprodutores de bestas criadas devem ser criados pelo mesmo conjurador, usando o mesmo ritual e os mesmos tipos de criaturas base e secundárias. Os descendentes de bestas criadas magicamente não estão sujeitos ao mesmo bônus de +5 nos testes baseados em Carisma do criador que seus pais.

Tendo conquistado a lealdade do Escorpilobo, Fragdan agora pode treiná-lo como guardião. É fácil treinar como animal de guarda e ele se contenta em permanecer sozinho... uma preferência feliz, pois uma rápida inspeção revela que sua nova criação não tem gênero, portanto nunca poderá procriar. Tudo bem para Fragdan: ele só precisa de uma besta de guarda.

Embora ele não tenha graduações em Adestrar Animais, Fragdan não precisará deles para treinar seu Escorpilobo e ganha +5 de bônus de competência em seu teste. É amistosa com ele por padrão, então ele automaticamente trata sua criação como domesticada: ele não precisa "criá-la" para torná-la treinável.

Como Fragdan passou por pouco no teste de Conhecimento (arcano) em sua terceira tentativa, o Mestre determina que seu Escorpilobo é estéril. Se o mago mais tarde decidir que quer mais escorpiões-lobo, ele deve criar cada um deles com seu ritual, ou então voltar à prancheta e pesquisar um novo ritual que produzirá espécimes férteis, então criar pelo menos um macho e uma fêmea capaz de procriar. Se ele escolher o último curso, ele deverá começar novamente no Passo 2 de "Forma da Criaturas", acima.

Modelo de Besta Criada

Este modelo é uma diretriz para determinar as estatísticas das criaturas alvo produzidas pelo talento Criar Besta Mágica. Aspectos deste modelo podem ser substituídos ou alterados a critério do Mestre, já que criar vida é um processo arriscado: os resultados são muitas vezes imprevisíveis!

"Besta criada" é um modelo herdado que pode ser adicionado a qualquer animal corpóreo, besta mágica ou inseto (referido daqui em diante como criatura base). Esta criatura base então assume certas características de outro animal corpóreo, besta mágica ou inseto (referido daqui em diante como criatura secundária). Os efeitos deste modelo se acumulam, portanto, uma besta mágica com o modelo "besta criada" pode ser usada como criatura base para outra besta mágica mais complexa.

A criatura finalizada (também chamada de "criatura alvo") ganha uma única característica física ou um conjunto emparelhado de características (cabeça, cauda, pernas, asas, ferrão, etc.) à escolha de seu criador da criatura secundária, junto com todos os ataques, tipo de movimento(s), sentidos normais e/ou penalidades que acompanham esse recurso. Tais recursos substituem as partes correspondentes da criatura base, se houver.

Uma cabeça adicional pode ser adicionada a uma besta criada, mas somente se três criaturas secundárias da própria espécie da criatura base forem incorporadas para esse propósito. Estas criaturas secundárias não conferem nenhum outro benefício (veja abaixo). A cabeça extra pode então ser trocada pela cabeça de alguma outra criatura, se outra criatura secundária com uma cabeça diferente também for incorporada.

O criador pode então escolher **um benefício** possuído pela criatura secundária para conferir à criatura base, desde que tenha um valor melhor que o da própria criatura base. Pelo menos uma criatura secundária deve ser incluída em qualquer animal criado; se múltiplas criaturas secundárias forem utilizadas, cada espécime extra confere **um benefício adicional** à escolha de seu criador. Apenas traços, características ou capacidades inatas de uma criatura secundária podem ser conferidos como be-

nefícios, não aqueles adquiridos através do avanço de classe de personagem (por exemplo, um ladino gárgula poderia receber RD como um benefício, mas não a habilidade de ataque furtivo). Habilidades similares a magia não podem ser conferidas através do talento Criar Besta Mágica, e criaturas secundárias usadas para adicionar cabeças à criatura base não contribuem com tal benefício.

Salvo indicação em contrário, todas as habilidades permanecem iguais às da criatura base.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para besta mágica. Recalcule o bônus base de ataque e os testes de resistência de acordo. O tamanho permanece inalterado.

DV: Aumente os dados de vida para d10 e adicione um d10 DV por criatura secundária incorporada a ela durante o ritual de criação.

Deslocamento: Se os membros da criatura secundária conferirem um novo tipo de deslocamento à besta criada, ou se substituírem os membros correspondentes da criatura base, ela ganha a mesma velocidade que a criatura secundária. Se o voo for adquirido dessa forma, sua manobrabilidade aérea será uma categoria pior que a da criatura secundária, chegando ao mínimo a ser desajeitada. Caso contrário, como criatura base.

CA: Substitua o bônus de armadura natural da criatura base pelo da criatura secundária, se o conjurador escolher isso como um benefício. Caso contrário, conforme a criatura base.

Ataque/Ataque Total: Conforme armas naturais de criaturas base e/ou secundárias. Se a arma natural de uma criatura secundária substituir uma das criaturas base, o tipo de ataque e o dano base da criatura secundária serão aplicados (por exemplo, a cabeça de um rinoceronte no corpo de um leão irá atacar com chifres em vez de morder).

Se a arma natural de uma criatura secundária for adicional à da criatura base, ela será tratada como uma arma natural secundária pela criatura alvo. Se uma cabeça extra for adicionada à criatura base, a criatura alvo ganha ataques naturais apropriados àquela cabeça; estes funcionam exatamente como ataques feitos pela cabeça original da criatura base (por exemplo, a mordida de um tigre é um ataque secundário, então ambos os ataques de mordida de um tigre de duas cabeças são ataques secundários).

Se a criatura base não tiver armas naturais, qualquer arma natural que ela adquirir da criatura secundária se tornará seu ataque primário.

Ataques Especiais: Os ataques especiais da criatura base são mantidos, desde que as partes do corpo correspondentes permaneçam.

Ataques extraordinários ou sobrenaturais da criatura secundária podem ser obtidos, mas somente se o criador selecionar isso como um benefício (por exemplo, as mandíbulas de uma víbora não liberariam veneno a menos que esse benefício seja escolhido).

Qualidades Especiais: De acordo com ataques especiais.

Se quaisquer órgãos dos sentidos da criatura base foram substituídos pelos da criatura secundária, então todas as qualidades sensoriais aprimoradas ou prejudicadas correspondentes da criatura secundária (visão na penumbra, olfato, cegueira à luz, etc.) também substituem aquelas da criatura base, mesmo se não for selecionado como um benefício.

Habilidades: Aumenta a Força da criatura base em +2. Ele também pode receber +2 em qualquer habilidade física, se o conjurador escolher este benefício e a pontuação da criatura secundária nessa habilidade for 2 ou mais maior que a da criatura base.

Perícias: De acordo com a criatura base. As perícias da criatura secundária podem ser selecionadas como um benefício, seja como novas perícia ou como substitutas das perícias da criatura base. Se o bônus resultante exceder os DV +3 da besta criada, a diferença entre eles é considerada um bônus de habilidade racial. Todas as perícias da criatura base podem ser tratadas como perícias de classe, ao atribuir pontos de perícia a partir do aumento dos dados de vida.

Talentos: Conforme a criatura base. Se novos talentos se tornarem disponíveis devido ao aumento de DV, o conjurador pode escolher livremente talentos da lista de talentos da criatura secundária, mesmo que a besta criada não possua os pré-requisitos de habilidade usuais desses talentos. Talentos bônus raciais da criatura secundária podem ser selecionados como benefícios pelo criador, da mesma forma, independentemente dos pré-requisitos de habilidade.

Exemplo da Besta Criada

Escorpílobo

	Besta Mágica (Média)
Dados de Vida:	5d10+10 (37 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)

Classe de Armadura:	16, toque 12, surpresa 14 (+2 Des, +4 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+7
Ataque:	Mordida + 8 (1d6+2) ou ferroada +2 (1d4+1 + veneno)
Ataque Total:	Mordida + 8 (1d6+2) e ferroada +2 (1d4+1 + veneno)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Imobilização, veneno (ferimento, Fort CD 14, 1d3 Con/1d3 Con)
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, olfato
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Vont +2
Habilidades:	For 15 Des 15 Con 15 Int 2 Sab 12 Car 6
Perícias:	Esconder-se +2, Furtividade +3, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +2 (+6 ao rastrear cheiro)
Talentos:	Prontidão, Rastrear[B], Foco em Arma (mordida)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tendência:	Sempre Neutro

O corpo desta criatura lupina rosnante é revestido com quitina, intercalada com tufos irregulares de pelo, e o ferrão de um escorpião farpado se enrola em suas costas, pingando veneno.

O escorpilobo é um monstro criado a partir de feras selvagens e da arrogância de um mago. Quatro lobos e doze escorpiões monstruosos foram destruídos para esse fim, a maioria deles de forma dolorosa. É semelhante ao lobo em seus hábitos e maneirismos, mas não possui os instintos de matilha e se contenta em caçar sozinho ou proteger o esconderijo de seu dono.

O escorpilobo recebe um bônus racial de lobo de +4 ao rastrear pelo olfato, além de suas habilidades de mordida e ataque de imobilização, habilidades e talentos. Dos escorpiões, ele recebe um ferrão (característica física) e três habilidades: veneno, uma carapaça grossa coberta com tufos de pelo de lobo e a capacidade de enxergar na escuridão total. O uso de três escorpiões em sua criação também lhe concedeu mais DV do que um lobo, aumentando assim a potência de seu veneno e a destreza de combate, além de lhe conferir outro talento (Prontidão).

Criando Aberrações

Na maioria dos aspectos mecânicos, usar o talento Criar Aberração é semelhante a usar o talento Criar Besta Mágica, com as seguintes exceções:

- As criaturas base e secundárias podem ser de qualquer tipo de criatura viva e corpórea, desde que não sejam mais do que uma categoria de tamanho superior ou inferior. O DV da criatura alvo não pode exceder o DV +1 do criador.
- A criatura alvo será uma aberração em vez de uma besta mágica, com Dado de Vida d8 e um teste de resistência bom de Vontade. O conjurador pode escolher aumentar um dos outros testes de resistência da aberração como um benefício selecionado, seja em +4, ou para o teste de resistência de qualquer criatura secundária, o que for menor. Uma aberração criada não ganha o subtipo humanoide avançado, mesmo que as criaturas base ou secundárias sejam humanoides.
- As CDs para os testes de Conhecimento (arcano) e Cura são aumentadas em +2 para cada tipo de criatura utilizado, *incluindo* o próprio tipo da criatura base. Por exemplo, fundir um gigante com uma besta mágica aumenta as CDs em +4.
- Os custos de pesquisa e construção são *pelo menos* duas vezes maiores que os da criação de bestas mágicas. A critério do Mestre, pode custar até 5 vezes mais. Os custos de XP são os mesmos de criar bestas mágicas.
- Habilidades similares a magia de criaturas secundárias podem ser selecionadas como benefícios pelo conjurador, desde que o nível da magia não seja maior que ½ dos DV

da criatura alvo. O nível de conjurador para tais habilidades similares a magia é o da criatura alvo, ou da criatura secundária, *o que for menor*. (Os descendentes de segunda geração de aberrações criadas usam seus próprios níveis de conjurador para habilidades similares a magia, não os das criaturas secundárias.)

• Se seres sencientes que não sejam bestas mágicas forem usados como criaturas base ou secundárias, eles recebem um teste de Fortitude para resistir a serem incorporado na criatura alvo. A CD deste teste de resistência é 10 + ½ nível do criador + modificador de habilidade da CD de magia do criador +1 por criatura secundária usada. A resistência a magias se aplica ao resistir a este efeito.

Se uma criatura obtiver sucesso no teste de resistência, ela não será incorporada. Isto pode resultar num produto final mais fraco do que o pretendido, se menos criaturas secundárias do que o desejado forem incorporadas com sucesso na aberração. Se *todas* as criaturas secundárias presentes obtiverem sucesso no ritual, ou se a criatura base fizer isso, o ritual falha. Conjuradores sábios mantêm criaturas extras à mão no caso de algumas das secundários tiverem sucesso nos seus testes de resistência ou reduzem os testes de Fortitude de seus espécimes com magias ou venenos que causam dano de Con.

• Usar humanoides ou raças sencientes equivalentes (a critério do Mestre) como criaturas base ou secundárias no ritual de criação final constitui assassinato premeditado, garantindo um teste adicional de Poder. Vivissecar tais seres durante a pesquisa de criação de criaturas constitui tanto assassinato premeditado quanto (se não anestesiado) tortura comum, incorrendo também em um teste.

• Se uma pessoa for incorporada a uma aberração criada, *Desejo* ou *Milagre* podem extrair essa pessoa viva da criatura alvo, destruindo a aberração no processo. *Desejo Restrito* ou *Cancelar Encantamento* conjurado na carcaça morta da aberração pode reverter o ritual de fusão, recuperando os restos mortais das criaturas incorporadas. Um cadáver extraído pode então ser ressuscitado dos mortos, embora com os riscos habituais do cenário Ravenloft.

• Tal como acontece com as bestas mágicas criadas, uma aberração criada não retém memórias da base incorporada ou das criaturas secundárias. Por serem frequentemente sencientes, as aberrações criadas têm maior probabilidade de deduzir como surgiram.

A critério do Mestre, essa constatação pode impactar a reação imediata da criatura ao seu criador, o que pode alterar a CD do teste de Lealdade.

• Por último, mas não menos importante, um criador de aberrações pode designar-se como a criatura base.

Para manter sua personalidade e memórias uma vez fundidas, ele deve ter sucesso em um teste de Vontade, com a mesma CD do teste de Fortitude de uma criatura relutante. Se ele falhar neste teste de Vontade, ele se transformará em um monstro sem memória; se tiver sucesso, ele manterá sua identidade e memórias anteriores.

Todos os riscos usuais do ritual de criação se aplicam, incluindo malformação ou morte.

Exemplo: Horror Vivante

Um mago de 12º nível quer fundir um troll assombrado (criatura base) com um lobisomem, a fim de criar uma aberração regeneradora com redução de dano. Cada uma das duas criaturas deve fazer um teste de Fortitude no final do ritual, com uma CD de 10 +6 (metade de 12), +5 (bônus de Inteligência do mago), +1 (um lobisomem), para um total de 22. Se o teste de resistência de fortitude do troll for bem-sucedido, o ritual falhará automaticamente, então o Mestre faz o teste de resistência primeiro.

Para aumentar sua chance de sucesso, o mago mantém um lobisomem extra enjaulado por perto durante o ritual, apenas no caso de aquele que está preso no círculo ritual tiver sucesso em seu teste de resistência. Se isso acontecer, o licantropo enjaulado deve imediatamente fazer um teste de resistência por conta própria, já que a magia negra do ritual irá atacá-lo em seguida. Se falhar, o espécime reserva desaparece da jaula enquanto sua carne se funde com a do troll.

Se o primeiro lobisomem não tiver sucesso no teste, o espécime enjaulado não precisará fazer nenhum teste de resistência, já que o ritual do mago requer *apenas uma* criatura secundária. O lobisomem enjaulado é poupado, para assistir com horror enquanto seu companheiro de matilha é horrivelmente fundido com o troll... e para se perguntar quem é o verdadeiro monstro na câmara ritual.

Mesmo que todos os testes de resistência necessários e o teste de Cura sejam bem-sucedidos, o criador transformado deve imediatamente fazer um teste de resistência de Loucura CD 22, devido à natureza dolorosa e violenta da transformação.

É claro que, dados os riscos, a maioria dos conjuradores que ousam tentar tal procedimento já são extremamente instáveis.

Observe que qualquer PJ que sobreviva a uma fusão tão grotesca (mesmo que voluntária) se torna um PDM. Se extraído da fusão por meio de magia poderosa, esse personagem poderá ser jogado como PJ novamente, com suas estatísticas anteriores.

Exemplo de Aberração Criada

O Deus de Muitas Faces

Este homem maligno se transformou em um monstro na tentativa de ganhar o poder de se misturar livremente onde quisesse, seja na cama de uma mulher casada ou nas cortes da realeza. No entanto, ele perdeu sua própria identidade e agora se considera um deus entre os mortais.

A criatura base para este vilão é um meio-elfo Fet11/Lad1. As criaturas secundárias são um lobisomem humano e três doppelgangers assombrados, dos quais ele adquiriu um ataque de pancada, RD, armadura natural e o poder de mudar de forma e ler pensamentos.

Aberração (Média)
Dados de Vida: 16d8 (PV 104)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m
Classe de Armadura: 21, toque 15, surpresa 18 (+3 Des, +6 natural, +2 deflexão [anel])
Ataque Base/Agarrar: +12/+13
Ataque: Pancada +13 (1d6+1) ou adaga +1, anti-criaturas - humanos +13 (1d4+2 + veneno)
Ataque Total: Pancada +13/+8 (1d6+1) ou *adaga +1, anti-criaturas - humanos* +13/+8 (1d4+2 + veneno)
Espaço/Alcance: 1,5/1,5
Ataques Especiais: Ataque furtivo +1d6, veneno (ferimento, Fort CD 15, 1d6 For /-)
Qualidades Especiais: Detectar pensamentos sem limite (CD 22); RD 10/ Prata; ligação empática; visão na penumbra; GR 4 (se poderes revelados, 1 como meio-elfo); mudar forma; familiar assombrado (lagarto); beijo de bisturi; partilhar magias; encontrar armadilhas
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +10, Vont +14 [*+2 do cinto*]
Habilidades: For 13, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 19
Perícias: Abrir Fechadura +7, Blefar +13, Concentração +7, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (local) +8, Conhecimento (religião) +4, Cura +11 (+13 para bestas mágicas ou aberrações), Diplomacia +6, Disfarces +4*, Escalar +4, Esconder-se +9, Furtividade +9, Identificar Magias +11, Obter Informações +6, Observar +9 Ouvir +10, Prestidigitação +9, Procurar +9.
Talentos: Prontidão[F], Criar Item Maravilhosos, Criar Aberração, Criar Besta Mágica, Ignorar Componentes Materiais, Magia Silenciosa
Nível de Desafio: 14
Tendência: NM
Equipamentos: *adaga +1, anti-criaturas - humanos*; *poção curar ferimentos graves* (3d8+5); *poção de restauração menor*; 4 doses de veneno; *cinto de resistência +2* (como *manto*); *bisturi de vivissecção* (concede +6 de bônus de competência em testes de Cura cirúrgicos ou de criação de criaturas por 24 horas se a lâmina for usada para infligir dor a uma criatura indefesa); *anel de proteção +2*.
Idiomas: Élfico (dialeto sithicano)*, balok, mordentiano e vaasi
Magias Conhecidas de Feiticeiro: (NC 11º; CD 14 + nível da magia)

5º (4/dia) – dominar pessoa, metamorfose tórrida;
4º (7/dia) – anestesia[VRA], confusão, missão menor;
3º (7/dia) – dificultar detecção, fúria, runas explosivas, sugestão;
2º (7/dia) – canto de sereia[VRA], invisibilidade, raio ardente, riso histérico de Tasha, toque de idiotice;
1º (7/dia) – ataque certeiro, enfeitiçar pessoa, leque cromático, recuo acelerado, ventriloquismo;
0 (6/dia) – detectar magia, detectar veneno, luz, mãos mágicas, pasmar, prestidigitação, portal silencioso[SpC], raio ácido, toque da fadiga;

Mudar Forma (Sob): Como doppelganger assombrado; veja *VRF: Doppelgangers* para detalhes.

Detectar Pensamentos (Sob): Como doppelganger assombrado; veja *VRF: Doppelgangers* para detalhes.

Beijo do Bisturi Antes de se tornar uma aberração, o feiticeiro meio-elfo que se tornou o Deus de Muitas Faces falhou em um teste de Poder, adquirindo um bônus de +2 em todos os testes de Cura envolvendo bestas mágicas ou aberrações, incluindo ele mesmo. Como penalidade, as palmas de suas mãos sangram lentamente por uma hora – inofensivo, mas horrível e potencialmente traiçoeiro – sempre que ele usa uma arma cortante, bisturi ou outro instrumento afiado para cortar outra criatura viva.

Perícias Como um (ex) meio-elfo, o Deus de Muitas Faces ganha +2 de bônus racial em testes de Diplomacia e Obter Informações e +1 de bônus em testes de Procurar, Observar e Ouvir. Seu familiar assombrado, um camaleão [deslocamento 3 metros, Esconder-se +16; demais, como lagarto padrão], concede a ele um bônus de +3 em testes de Escalar e (se estiver ao alcance) e o talento Prontidão.

* O Deus de Muitas Faces ganha +10 de bônus em testes de Disfarces ao usar Mudar Forma. Ele é muito inexperiente com sua habilidade de Detectar Pensamentos para receber bônus em testes de habilidades sociais quando a usa, como um verdadeiro doppelganger assombrado faria.

O sorriso amável do meio-elfo se alarga em um sorriso malicioso, e seu punho desfere um soco, os nós dos dedos de repente ficam nodosos e duros como pedras.

O autoproclamado "Deus de Muitas Faces" nasceu há pouco mais de um ano, quando um feiticeiro meio-elfo (cujo nome o "Deus" não conhece, nem se importa o suficiente em descobrir) foi longe demais em seu esforço para melhorar seu poder e próprias habilidades.

O feiticeiro em questão nasceu em desgraça, nunca conheceu seu pai nem soube nada sobre ele. Na verdade, o homem era um feiticeiro poderoso que encantou sua mãe sithicana por uma única noite. Maltratada por seu povo por sucumbir à magia humana "inferior", e muito pior depois de dar à luz um meio-elfo, ela e seu filho tornaram-se excluídos da sociedade élfica. No desespero para alimentar a si mesma e ao seu filho, a mãe dele foi forçada a se prostituir como um prazer exótico para os homens humanos dos domínios vizinhos.

Anos de exploração e vergonha destruíram o espírito da mulher élfica, até que finalmente quebrou; ela cometeu suicídio quando seu filho ainda era um menino, sem nunca suspeitar que ele havia herdado os dons arcanos de seu pai.

Deixado sozinho, os próximos anos da vida do meio-elfo não foram fáceis; ele recorreu ao roubo e à trapaça para sobreviver, até que seu próprio talento nascente para a feitiçaria emergiu.

Habituado a que os homens tratassem a sua mãe como algo a ser usado e descartado, ele tratava os outros da mesma forma: como bodes expiatórios a serem enganados ou ferramentas a serem exploradas para seu próprio prazer. Voltando sua magia (principalmente Encantamentos) para esse fim oportunista, ele cresceu e se tornou um feiticeiro poderoso, apoiando um estilo de vida hedonista por meio de aventuras e trapaças. Sempre incomodado pelo fato de não ser nem humano nem elfo, uma coisa ou outra, ele ficou fascinado por magias de metamorfose e criaturas de todos os tipos, bem como por meios arcanos de combinar duas formas de vida em uma.

Após um encontro casual com um doppelganger exilado, o feiticeiro descontente elaborou um plano para fundir-se ritualmente com vários de sua espécie, reivindicando assim seus poderes imitativos para si.

Em sua mente, ele acreditava que isso lhe permitiria andar como elfo ou humano, conforme quisesse, nada mais que uma "metade". Sendo um tipo lascivo, ele também pensou que esta seria uma maneira fácil de saciar seus próprios desejos, personificando a esposa ou amante de qualquer mulher que chamasse sua atenção. Ler a mente dos outros também seria útil, assim como aumentar sua própria capacidade de resistir a ataques.

Sua primeira série de rituais funcionou, incorporando poderes de três doppelganger cativos em si mesmo, mas a mente do meio-elfo não lidou perfeitamente com essa transição para seu novo corpo. Ele ficou delirante, acreditando que havia alcançado um certo grau de divindade, se não a verdadeira imortalidade.

Obcecado em adquirir mais, ele preparou às pressas um segundo ritual, desta vez para se tornar quase invulnerável a ataques.

Infelizmente, sua tentativa apressada de se fundir com um lobisomem deu errado: quando o processo foi concluído, o ser fundido que saiu do círculo ritual não era mais o feiticeiro, mas uma entidade recém-nascida que não lembrava nada além de sua própria "divindade".

O Deus de Muitas Faces sabe que já foi uma criatura diferente, mas acredita que estava destinado a se tornar uma espécie de deus mascarado, ascendendo à divindade e abandonando seu corpo mortal falível. Egomaníaco egoísta, ele acredita ter transcendido as limitações dos humanos e dos elfos, das pessoas e dos monstros e, portanto, é superior a todos eles. Ele aproveita ao máximo suas habilidades, roubando, explorando ou assassinando livremente vítimas de todas as raças para seu próprio lucro ou entretenimento. Às vezes, ele aceita empregos como assassino ou espião, pelo preço certo ou pelo estímulo visceral de um desafio; ele gasta seus ganhos ilícitos em autogratificação e conforto, voltando ao roubo total se precisar de fundos rápidos.

Entre seus poderes de mudança de forma, suas muitas magias de encantamento e seu carisma absoluto, o Deus de Muitas Faces raramente dorme sozinho... quer seus companheiros de cama escolhidos concordem ou não. Ele não percebe isso, mas se tornou muito pior que seu pai: apenas o fato de que seu segundo ritual também o deixou estéril o impediu de deixar sua própria prole ilegítima espalhada pelo Núcleo, para viver os primeiros infortúnios de sua vida anterior.

Embora desprovido de memória, o Deus se ressente tanto dos humanos quanto dos elfos por força do hábito, e acha divertido enganar essas raças para facilitar sua própria queda, como plantar *Runas Explosivas* em um "livro de magias" e vendê-lo para um mago sedento de poder. Ele muitas vezes arquiteta eventos para que pessoas que julgam os outros pela aparência ou raça sejam, elas próprias, condenadas – e mortas – por sua própria aparência ou espécie (por exemplo, atrair um elfo sithicano fanático para Tepest e depois avisar a Inquisição). Infelizmente, tais exercícios de "justiça poética" muitas vezes resultam em vítimas inocentes (por exemplo, os companheiros de viagem do elfo fanático também poderiam acabar na pira dos Inquisidores). O Deus de Muitas Faces se ressente da ideia de qualquer outra pessoa ter uma "infância feliz" e é conhecido por usar deliberadamente sua magia em mulheres grávidas, na esperança de que sua adulteração faça com que elas deem à luz calibans, e não bebês normais.

Trabalhando por tentativa e erro, o Deus redescobriu o procedimento para incorporar múltiplas formas de vida em uma só, e está considerando adicionar poderes ainda mais monstruosos aos seus. Ele também está considerando usar esse conhecimento para criar outros de sua espécie (ou melhor, algumas criaturas *inferiores* de sua espécie), mas ele sabe que esse objetivo está em desacordo com o aumento de seus próprios poderes: quanto mais rituais ele se beneficiar, mais será difícil criar subordinados com capacidades semelhantes. A opção que ele segue pode depender de quem ele encontra primeiro: um novo monstro com poderes que ele cobiça ou um meio-elfo que ele acha interessante o suficiente para "recrutar".

Novas Magias

Encolher Constructo

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Um constructo compatível
Duração: Um dia / nível; veja o texto

Quando aplicado a um constructo que é obediente ao conjurador, esta magia encolhe o constructo para 1/16 de seu tamanho normal em cada dimensão (para cerca de 1/4000 de seu volume e massa originais). Essa mudança reduz efetivamente o tamanho do constructo em quatro categorias (por exemplo, de Enorme para Minúsculo). O constructo fica inerte e imóvel enquanto a magia permanecer ativa. Opcionalmente, a composição do constructo afetado também pode ser alterada para uma composição semelhante a um tecido; mudar de ou para tal estado é uma ação padrão.

Esta magia afeta constructos de até tamanho Grande para conjuradores de até 12º nível. Conjuradores do 13º ao 16º nível podem encolher constructos de até tamanho Enorme, e conjuradores de 17º nível ou mais podem encolher constructos de até tamanho Colossal. *Encolher Constructo* ignora a imunidade à magia de alguns golens e outros constructos poderosos. Os constructos devem estar sob o controle absoluto do conjurador desta magia para serem afetados; portanto, golens furiosos ou assombrados são imunes a seus efeitos. Mesmo constructos formados por materiais insubstanciais, como golens prismáticos (*MMIII*), podem ser afetados, desde que estejam sob o controle exclusivo do conjurador.

Um constructo afetado por esta magia pode ser restaurado à animação e ao seu estado normal por uma palavra de comando do conjurador original do *Encolher Constructo*, ou simplesmente jogando-o contra uma su-

perfície sólida. Seu estado anterior também é restaurado se a magia for dissipada ou se o constructo entrar em um *campo antimagia*. Assim que o constructo recuperar sua composição e atividade originais, a magia termina.

Encolher Constructo pode se tornar permanente com uma magia permanência. Nesse caso, o constructo pode ser reduzido e expandido um número indefinido de vezes, mas apenas pelo conjurador original.

Meredoth desenvolveu essa magia para garantir que ele nunca mais seria pego indefeso em um ambiente com magia suprimida. Ele geralmente mantém até meia dúzia de constructos variados presos dentro da bainha de seu manto externo, em sua forma encolhida, semelhante a um pano; qualquer efeito antimagia forte o suficiente para suspender seus poderes também anula a magia, então ele só precisa inverter as bainhas de seu manto e girar, e esses lacaios caem no chão ao seu redor e saltam em sua defesa.

Encolher Item Maior

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4

Esta magia funciona como *encolher item LdJ*, exceto que também afeta itens ou estruturas mágicas.

Os efeitos de *encolher item* e *encolher item maior* não se acumulam.

Mortalha Gélida

Transmutação
Nível: Drd 0, Fet/Mag 0
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Área: Um quadrado de 3 m de superfície por nível (M)
Duração: Especial

Esta magia faz com que uma superfície inanimada se torne coberta por uma espessa camada branca de gelo. A Geada não causa danos à superfície afetada, mas permite que superfícies ou itens revestidos se misturem ao fundo em um ambiente com neve ou gelo. A CD de Procurar para localizar uma estrutura ou objeto que corresponda ao seu ambiente invernal desta forma é aumentada em +5, assim como os testes para encontrar ou interpretar características de uma superfície coberta de gelo, como gravuras ou painéis escondidos em uma parede revestida. Se esta magia for aplicada a uma superfície escorregadia de gelo, a Geada adiciona textura ao manto de gelo e altera o aumento usual de +5 para as CDs de Equilíbrio e Escalada de superfícies escorregadias para +2.

A *mortalha gélida* é limitada porque a superfície afetada deve estar na temperatura de congelamento ou abaixo dela, caso contrário a camada de gelo derrete tão rapidamente quanto se forma, encerrando o efeito da magia em uma rodada. Se conjurada sob condições frias adequadas, o efeito da magia durará até que a temperatura ambiente aumente o suficiente para derreter toda a sua área de efeito.

Se uma pequena parte da superfície afetada for aquecida até o ponto de fusão, mas não toda a superfície, a porção descongelada da *mortalha gélida* perderá temporariamente seu revestimento, recuperando-o em uma rodada assim que as condições de frio retornarem. Dano mágico de fogo de 3 PV ou mais anulará permanentemente a *mortalha gélida* na área afetada pelo fogo.

Componentes Materiais: Uma pitada de vidro em pó misturada com várias gotas de água.

Pedra da Visão

Adivinhação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 Ação padrão
Alcance: Curto (4,5 m + 1,5 m/nível)
Alvo: Uma gema ou item / nível
Duração: Permanente até ser descarregada
Teste de Resistência: Especial

Esta magia permite ao conjurador encerrar uma mensagem telepática em uma gema ou outro objeto.

O conjurador é capaz de definir as condições sob as quais a mensagem será revelada, sob os mesmos critérios e limitações de uma magia *boca encantada*. Quando uma criatura que atende às condições especificadas segura o objeto, ele brilha e pulsa, e a mensagem é entregue mentalmente à criatura. A mensagem permanece no objeto até que sua magia seja dissipada ou que as condições para sua entrega sejam atendidas. Cada conjuração desta magia pode imbuir até um objeto por nível de conjurador; todos os objetos afetados devem transmitir a mesma mensagem e responder à mesma condição de disparo.

A *pedra da visão* permite ao conjurador colocar uma mensagem mental de 50 palavras ou uma visão de um minuto no objeto designado. A entrega é inaudível, "ouvida" apenas na mente do destinatário. A *pedra da visão* não pode desencadear efeitos mágicos, mas sugestões pós-hipnóticas (implantadas através da perícia Hipnose) podem ser ativadas desta forma.

Uma visão ou mensagem suficientemente angustiante pode ser suficiente para desencadear um teste de Medo ou Horror.

Os destinatários do sinal de uma *pedra da visão* ainda podem perceber e reagir ao ambiente.

O conteúdo de uma *pedra da visão* depende inteiramente do conjurador, que pode incorporar experiências reais, hipotéticas ou totalmente fantásticas em uma visão. As visões podem ser experimentadas do ponto de vista do receptor, da perspectiva de alguma outra criatura (por exemplo, uma visão de ser um dragão ou fantasma), ou como um observador onisciente e intangível. Da mesma forma, as mensagens podem ser "ouvidas" na voz do conjurador, na voz de alguma outra criatura (incluindo o destinatário) ou de um receptáculo anônimo e sem gênero.

Itens que valem 100 PO ou mais (sejam gemas ou itens fabricados) podem ser imbuídos com *pedra da visão* até o nível de conjurador 14. Em níveis de conjurador 15 ou maior, gemas ou itens criados de qualquer valor podem ser imbuídos com tal efeito. Somente itens não-mágicos podem receber mensagens desta forma, e o objeto afetado se desintegra imediatamente após a mensagem ser entregue.

Componentes Materiais: Um cílio e um dente de qualquer criatura.

Sonambulismo

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Asn 1, Brd 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (4,5 m + 1,5 m/nível)
Alvo: Uma criatura adormecida
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia faz com que uma criatura adormecida comece entrar em estado de *sonambulismo*. Os movimentos das criaturas sonâmbulas são aleatórios; ela pode andar em círculos dentro da área de dormir, refazer os caminhos de sua rotina diária, andar em linha reta tanto quanto puder ou até mesmo realizar pequenas tarefas durante o sono, como trocar de roupa, mover pequenos itens ou preparar bebidas. A magia *sonambulismo* não proporciona controle sobre as ações do sonâmbulo. Ao final da duração da magia, o sonâmbulo sentará ou deitará em sua posição atual, retornando ao sono normal até acordar normalmente.

Criaturas sonâmbulas são indefesas. Eles não estão cientes do que os rodeia, mas se estiverem em uma área familiar não esbarram em paredes e outras obstruções. Golpear ou ferir desperta o sonâmbulo, mas o ruído normal ou bater em paredes e outros objetos não. Despertar um sonâmbulo é uma ação padrão (uma aplicação da ajuda é outra ação) e, dependendo das circunstâncias, pode solicitar um teste de Medo do sonâmbulo que desperta (devido ao despertar repentino em um local desconhecido e possivelmente hostil).

O *sonambulismo* não afeta criaturas que não dormem (como elfos), constructos ou criaturas mortas-vivas.

Sonambulismo Dirigido

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Asn 4, Brd 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (4,5 m + 1,5 m/nível)
Alvo: Uma criatura adormecida
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia faz com que uma criatura adormecida entre em estado de sonambulismo, como acontece com a magia *Sonambulismo*, mas sob o controle do conjurador.

Contanto que o conjurador e o alvo permaneçam dentro do alcance um do outro (7,5 metros + 1,5 metros/nível), o conjurador pode direcionar os movimentos do sonâmbulo; exceder esse raio faz com que a magia termine prematuramente. A criatura alvo não precisa realmente ver ou ouvir o comando do conjurador, pois estes são transmitidos diretamente à mente do alvo através de meios arcanos. As ações do sonâmbulo limitam-se a caminhar conforme as instruções do conjurador; nem mesmo as simples tarefas aleatórias que alguns sonâmbulos realizam são possíveis sob o *sonambulismo dirigido*. Ao final da duração da magia, a sonâmbulo irá sentar-se ou deitar-se em sua posição atual, retornando ao sono normal até acordar normalmente.

Criaturas sonâmbulas são indefesas. Eles não estão cientes do que está ao seu redor, mas se estiverem em uma área familiar, eles não esbarram em paredes e outras obstruções, a menos que sejam orientados pelo conjurador. Golpear ou ferir desperta o sonâmbulo, mas o ruído normal ou bater em paredes e outros objetos não. Despertar um sonâmbulo é uma ação padrão (uma aplicação da ajuda é outra ação) e, dependendo das circunstâncias, pode solicitar um teste de Medo do sonâmbulo que desperta (devido ao despertar repentino em um local desconhecido e possivelmente hostil).

O *Sonambulismo Dirigido* não afeta criaturas que não dormem (como elfos), constructos ou criaturas mortas-vivas.

Assassinos usam essa magia para organizar mortes supostamente acidentais.

Transmutar Neve em Pedra

Transmutação [Frio]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 Ação Padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível)
Área: Um cubo de 3 m / nível (M)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Veja o texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma neve natural ou lama de qualquer profundidade em um material leve semelhante a uma pedra que lembra mármore branco poroso.

A "pedra" resultante pode ser cortada e extraída como rocha normal para fins de construção e resiste ao derretimento da mesma maneira que o mármore real. Lascas com menos de 0,5 kg de peso voltam a neve se forem quebradas da maior parte da pedra.

Estruturas construídas de neve (por exemplo, iglus) podem ser transmutadas por esta magia, embora aquelas maiores que um cubo de 3 m por nível de conjurador exijam conjurações múltiplas. Um edifício construído com a "pedra" criada por esta magia é bastante difícil de aquecer. Em temperaturas ambientes abaixo de zero, parece tão frio por dentro quanto por fora; em ambientes mais quentes, parece 10° mais frio dentro do edifício do que as condições externas e os efeitos mundanos e/ou mágicos o fariam de outra forma.

Criaturas que estejam na lama ou na neve quando ela for transmutada em pedra poderão fazer um teste de Reflexos para evitar serem presas. Criaturas de tamanho Minúsculo ou menor, usando raquetes de neve ou magicamente capazes de andar na superfície da neve estão isentas desta ameaça na neve (mas não na neve derretida).

Se *transmutar neve em pedra* for conjurada no teto de um túnel de neve para causar um desmoronamento, os personagens imediatamente abaixo da área afetada sofrem 8d6 pontos de dano de concussão, ou metade disso com um teste de resistência de Reflexos CD 15. Eles são posteriormente soterrados. Criaturas que não estejam a mais de dois quadrados fora desta "zona de sepulta-

mento" sofrem 3d6 pontos de dano de concussão por destroços deslizantes, ou nenhum dano com um teste de resistência de Reflexos CD 15. Aqueles que estão na "zona de deslizamento" e que não conseguem sucesso no teste de resistência também são enterrados. Os efeitos de ser soterrado por um desabamento são descritos no *LdMe* (p. 66).

Transmutar neve em pedra serve como contra mágica e dissipa *transmuta pedra em neve*.

Componentes Materiais: Uma lasca de mármore branco, uma pitada de sal e uma lágrima.

Transmutar Pedra em Neve

Transmutação [Frio]
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 Ação Padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m / nível)
Área: Um cubo de 3 m / nível (M)
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Veja o texto
Resistência à Magia: Não

Esta magia transforma rocha natural, não cortada ou não trabalhada de qualquer tipo em um volume igual de neve solta. Se a magia for conjurada sobre uma pedra, por exemplo, a pedra desmoronará e se transformará em uma colina de neve. A pedra mágica não é afetada, a menos que seja um produto da *transmutar neve em pedra*. A profundidade da neve criada a partir de pedra normal não pode exceder 3 metros; entretanto, a profundidade que pode ser criada a partir da neve já transmutada não tem limite. A área afetada é tratada como neve pesada (*LdMe* p. 94) para fins de movimento.

Uma criatura que esteja sobre uma pedra nivelada quando é transmutada afunda em 60 cm +1d4 x 30cm, interrompendo o movimento e incorrendo em uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e na CA. Tal criatura pode se libertar da neve em duas rodadas ou em uma ação de rodada completa com a ajuda de outra criatura. Criaturas de tamanho Minúsculo ou menor, ou criaturas capazes de andar sobre a neve (por exemplo, devido a magia ou raquetes de neve) estão isentas de afundar.

Se *transmutar pedra em neve* for conjurada no teto de uma caverna ou túnel, a neve cairá no chão e se espalhará em um monte até uma profundidade de 1,5 metro. Por exemplo, um conjurador de 12º nível poderia converter doze cubos de 3 metros em neve. Soterrando o chão, isso cobriria uma área de vinte e quatro quadrados de 3 metros com neve até uma profundidade de 1,5 metro. A neve que cai e o desmoronamento resultante causam 8d6 pontos de dano de concussão a qualquer um que for pego diretamente abaixo da área, ou metade do dano àqueles que obtiverem sucesso em seus testes de Reflexos.

Se a pedra em uma encosta íngreme for transmutada em neve, o colapso resultante será tratado como uma avalanche em miniatura (*LdMe* p. 90). A área total da 'zona de soterramento' é igual à do efeito da magia, enquanto a 'zona de deslizamento' se estende por mais 3 m ao redor das bordas da zona de soterramento.

Castelos e grandes edifícios de pedra são geralmente imunes ao efeito desta magia, uma vez que *transmutar pedra em neve* não pode afetar pedras trabalhadas ou cortadas e não atinge profundidade suficiente para minar as fundações de tais edifícios. No entanto, pequenos edifícios ou estruturas muitas vezes repousam sobre fundações rasas o suficiente para serem danificadas ou até parcialmente derrubadas por esta magia.

Dissipar magia ou *transmutar neve em pedra* retorna a neve ao seu estado original, mas não necessariamente à sua forma original. A neve criada a partir de pedra derrete normalmente em temperaturas acima de zero; o tempo exato de derretimento varia de acordo com o quão quente está e quão solta a neve está espalhada.

Transmutar pedra em neve serve como contra mágica e dissipa *transmutar neve em pedra*.

Componentes Materiais: Um pequeno pedaço de cristal de sal e uma lágrima.

Apêndice II
Novos Monstros

Pai, pai, aonde você está indo?
Ó, não ande tão rápido.
Fala pai, fala com seu filhinho
Ou então estarei perdido,
A noite estava escura e nenhum pai estava lá
A criança estava molhada de orvalho,
O lodo era fundo, e a criança chorava
E o vapor voou para longe.

— "O Menino Perdido" - William Blake

Poderes Ampliados de Mortos-vivos

Os seguintes poderes ampliados são adequadas para mortos-vivos encontrados na região do Mar Noturno, já que a maioria foi submetida a engenharia reversa pelo necromante Meredoth, com base nos exóticos Martos-Vivos nativos de seu mundo de origem.

Observe que, embora cada um seja recomendado para Mortos Obedientes (esqueletos, zumbis e lebendtod) ou Mortos Famintos (carniçais, lívidos e similares), não é incomum que Mortos-Vivos de um tipo possua habilidades ampliadas típicas de outra categoria (conforme *VRGttWD*).

Os valores de CD para testes de resistência contra todas as habilidades ampliadas listadas aqui são 10 + ½ DV + modificador de Carisma.

Aura de Fraqueza Arrepiante (Sob):

Ajuste de ND: +1/3

Como uma ação livre, a criatura morta-viva pode cercar-se com uma aura de estranha luz esverdeada que se espalha lentamente e enfraquece seus oponentes. Esta emanação irradia da cabeça da criatura e se expande em raio em incrementos de 1,5 m a cada rodada, de um raio inicial de 1,5 m a 7,5 m em sua 5ª rodada após a ativação. Na escuridão natural, a aura cria uma iluminação precário dentro de sua área de efeito. Efeitos que extinguem a luz, como *escuridão*, escondem o brilho, mas não anulam os efeitos da aura.

Qualquer criatura viva que toque ou entre na aura da criatura deve fazer um teste de resistência de Vontade ou sofrer uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano, testes de perícia e habilidade e testes de resistência (idênticos à condição de abalado, mas sem efeito de medo) por 1d4+1 rodadas. Um teste de resistência deve ser feito para cada rodada em que um ser vivo permanecer em contato com a aura do morto-vivo, mas os efeitos de múltiplas falhas na resistência não são cumulativos.

Aura de Fraqueza Arrepiante se assemelha à Aura de Medo[VRGttWD] que é encontrada em alguns Mortos Inquietos de Ravenloft, mas esta variante é mais comumente vista em Mortos Famintos.

Encolhido (Ext):

Ajuste de ND: +1

Através de técnicas de preservação mágicas e/ou mundanas, os corpos dos mortos-vivos com esta habilidade ampliada foram encolhidos antes de serem animados. O tamanho de um morto-vivo encolhido é reduzido em duas categorias (Médio para Minúsculo, etc), com todos os modificadores correspondentes para jogadas de ataque, classe de armadura, espaço/alcance, habilidades e testes de perícia. O dano base por ataque permanece inalterado, embora os modificadores de Força do dano provavelmente sejam reduzidos. O morto-vivo também adquire os benefícios do estado de preservação "atrofiado" (*VRGttWD*), caso ainda não os possua (ou seja, bônus de armadura natural de ½ DV + modificador de Carisma).

Mortos-vivos encolhidos também recebem um bônus racial de +6 em testes de Saltar. Um zumbi tratado desta forma antes da animação fica mais coordenado do que o normal para seu tipo, perdendo a qualidade especial Somente Ações Parciais.

Somente corpos com carne e pele podem ser encolhidos, e tal encolhimento pós-morte de restos mortais é incompatível com o processo de criação de um lebendtod. Assim, essa habilidade ampliada é vista principalmente em zumbis, embora também surja em alguns Mortos Ancestrais criados por tribos primitivas da selva.

Grito do Nascido do Túmulo (Sob):

Ajuste de ND: +1/2

Como uma ação de rodada completa, a criatura morta-viva pode gritar (um efeito sônico) uma vez a cada 3 rodadas. Seres vivos dentro de 6 m devem fazer um teste de Vontade ou ganharão temporariamente um nível negativo. Os efeitos de vários gritos se acumulam e qualquer criatura temporariamente reduzida a 0 níveis ou Dados de Vida fica inconsciente e não pode ser despertada por 3d4 x 10 minutos. Os níveis negativos persistem por apenas 1d4 minutos, portanto nunca podem resultar em perda permanente de nível.

Grito do Nascido do Túmulo é mais comum entre os Mortos Famintos.

Grito de Morte Retributivo (Ext):

Ajuste de ND: +3/4

Quando a criatura morta-viva é destruída, ela emite um grito mortal penetrante. Todos os seres vivos sencientes que ouvem este grito (um efeito sonoro) devem fazer um teste de Vontade ou ficarão abalados e sofrerão uma penalidade de -4 na moral na Destreza. Essas penalidades persistem até que a vítima receba os benefícios da magia *remover medo* ou *remover maldição*.

Grito de Morte Retributivo é um poder virtualmente exclusivo dos zumbis, e particularmente daqueles designados como tropas suicidas. Eles são frequentemente implantados em combinação com mortos-vivos que possuem a habilidade ampliadas de Autodestruição (*VRGt-*

tWD), então seus gritos podem prejudicar os testes de Reflexos dos alvos deste último poder.

Manifestar Rancor (Sob):

Ajuste de ND: +1

Uma vez por rodada, a criatura morta-viva pode gerar uma entidade agressiva e de livre circulação conhecida como "rancor", que então ataca um único alvo designado. Congeladas da própria hostilidade dos mortos-vivos à vida, essas manifestações Minúsculas perseguirão e atacarão seu inimigo designado até que o inimigo esteja morto, fuja mais de 30 metros dos mortos-vivos geradores ou até que os rancores sejam expulsos ou destruídos com sucesso. Uma criatura morta-viva pode manifestar no máximo um rancor por vez, por DV que possuir.

Na maioria dos aspectos, um rancor funciona como um efeito mágico de *arma espiritual*, exceto que não pode ser negado pela resistência à magia, e o dano que inflige depende da tendência do alvo: 1d6 para alvos Malignos, 1d8 para alvos Neutros e 1d10 para alvos de tendência Boa. Eles também recebem um bônus de +4 em suas jogadas de ataque, em relação aos mortos-vivos que os geraram. O 'nível de conjurador' de um rancor é igual aos Dados de Vida de seu morto-vivo criador, para fins de dissipar efeitos.

Para tentativas de Expulsão, um rancor tem metade dos DV da criatura morta-viva que o criou. Como a existência dos rancores é extremamente frágil e temporária, essas manifestações podem ser destruídas normalmente por uma tentativa de Expulsão (ou seja, regras específicas de Ravenloft que limitam Expulsar Mortos-Vivos não se aplicam). Um rancor não pode ser fascinado ou comandado.

Na aparência, um rancor se assemelha a uma faixa branca fantasmagórica com um rosto rosnado em uma extremidade, que rasga o ar a velocidades fantásticas (30 metros). Sua mandíbula rangente se abre amplamente, seus olhos são redondos e odiosos, e um par de braços minúsculos e inúteis pendem dos lados, muitas vezes apontando ameaçadoramente para o alvo designado um instante antes de mergulharem para o ataque. Se um morto-vivo que cria essas pequenas pragas cruéis for destruído, todos os seus rancores emitem lamentos estridentes de ódio frustrado e se dispersam no nada.

Até o momento, Manifestar Rancor é uma habilidade encontrada apenas em alguns dos porteiros abrigados em nichos do Salão da Carne de Todstein. Somente mortos-vivos sencientes com Carisma 15 ou mais podem possuir esse poder, que Meredoth baseou (sem muita precisão) em histórias que ouviu de segunda mão.

Orbes da Ruína (Sob):

Ajuste de ND: +1/2

Em vez de seu(s) ataque(s) habitual(is) de garra ou pancada, esta criatura morta-viva empunha um par de bolas brilhantes de luz vermelha, uma em cada mão. Esses "orbes de ruína" podem ser usados para fazer ataques de toque, seja com armas corpo a corpo quando empunhadas ou como armas de ataque à distância se arremessadas (incrementos de 9 m). Se um orbe da ruína for arremessado como um ataque, ele desaparece imediatamente após atingir ou errar o alvo, e um novo orbe aparece na mão vazia da criatura. O morto-vivo pode extinguir os orbes da maldição como uma ação livre se precisar usar as mãos para algum outro propósito (por exemplo, subir uma escada); recuperá-los para suas mãos novamente também é uma ação livre.

Orbes da ruína infligem 1d6 PV de dano básico contra seus alvos. Além disso, se uma orbes da ruína atingir uma criatura do mesmo subtipo humanoide que o morto-vivo tinha em vida, o dano é multiplicado como se tivesse obtido um acerto crítico (por exemplo, um esqueleto de elfo com esta habilidade ampliada causa 2d6 PV de dano aos elfos com seus orbes da ruína). Um acerto crítico real obtido com um orbes da ruína também multiplicará o dano infligido. O dano causado por um ataque da orbes da ruína não é tipificado.

Esta habilidade pode ser atribuída duas vezes a uma criatura morta-viva. Nesse caso, a cor das orbes da ruína muda de vermelho para verde; o dano base aumenta para 1d10; e os orbes adquirem a propriedade de arma especial Anti-criatura contra o antigo subtipo humanoide da criatura. Além disso, qualquer efeito de ataque especial que os mortos-vivos normalmente infligiriam através de seu(s) golpe(s) ou ataque(s) de garra é transmitido pelo orbes da ruína (por exemplo, um carniçal elfo com o poder orbes da ruína aprimorado causaria 2d10 PV de dano a um elfo alvo [+2d6 em um acerto crítico], ou 1d10 PV + paralisia para um não-elfo).

Orbes da Ruína são geralmente vistos em Mortos Obedientes, particularmente aqueles em que mais do que o número mínimo de DV foram concentrados através da magia *Criar Mortos-Vivos Menor*. Mortos-vivos com menos de 2 DV não são fortes o suficiente para canalizar as energias desta habilidade ampliada. Se um lebendtod possuir o poder Orbes da Ruína, cada uma de suas mãos separadas empunhará um orbe como um ataque corpo a corpo; uma mão deve estar presa a um braço para arremessar seu orbes da ruína.

Toque Destruidor de Espírito (Sob):

Ajuste de ND: +3/4

Qualquer alvo tocado pela criatura morta-viva deve fazer um teste de Fortitude ou entrará em pânico por 1d4+1 rodadas, enquanto sofre 1d3 pontos de dano de Constituição. Em cada rodada subsequente de pânico, a vítima deve fazer outro teste de resistência ou sofrerá mais 1d3 de dano de Con. Criaturas reduzidas a Constituição 3 ou menos ficam inconscientes por 10 minutos, o que interrompe o dano da habilidade.

O Toque Destruidor de Espírito é comum entre os Mortos Obedientes, criados a partir daqueles mortos por magias que drenam energia. Também foi visto em fantasmas voluntários que surgiram após tal morte, às vezes na forma de um ataque visual em vez de um ataque de toque.

Toque Entorpecedor (Sob):

Ajuste de ND: +1/2

Qualquer vítima atingida pelo ataque corpo a corpo da criatura morta-viva sofre 1 ponto de dano de Inteligência e deve fazer um teste de Vontade ou entrará em uma Névoa Entorpecente. Isto substitui o dano normal ou outros efeitos de ataques corpo a corpo por um morto-vivo do seu tipo. Se a criatura morta-viva tiver mais de um tipo de ataque (como garras e mordida), esta habilidade ampliada se aplica a um de seus tipos de ataque naturais.

As criaturas sob os efeitos de uma Névoa Entorpecente continuarão a repetir a mesma ação ou sequência de ações – mover-se, atacar, etc. – até que a Névoa desapareça em 2d4 rodadas. Se repetir tal ação for ativamente suicida (por exemplo, continuar a cair de um penhasco), um novo teste de resistência é permitido; se a repetição for fisicamente impossível (por exemplo, recuperar e beber uma poção já usada), a vítima imita a ação. As vítimas sob o efeito de um Névoa Entorpecente são consideradas surpresas.

Toque Entorpecedor é um poder raro e não introduzido por Meredoth. Ocasionalmente, é visto em cadáveres de neblina animados por Nevoeiro Zumbi que sopram para o interior do Mar Noturno, ou em horrores de neblina criados pelos Golem das Brumas da praia de Baía da Vista Nebulosa.

Novos Monstros

Esta seção apresenta monstros conhecidos por vagar pelas terras e águas do Mar Noturno.

Água-Viva, Gigante

Inseto (Médio - Aquático)

Dados de Vida:	2d8 +2 (10 PV)
Iniciativa:	-4
Deslocamento:	Natação 3 m
Classe de Armadura:	10
Ataque Base/Agarrar:	+1/+1
Ataque:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +1 (1d4 + veneno ácido)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m (6 m com tentáculos)
Ataques Especiais:	Veneno Ácido
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Características de Limo, Características de Inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref -4, Von +0
Habilidades:	For 10, Des 1, Con 14, Int -, Sab 11, Car 3
Perícias:	Natação +8
Talentos:	Lutar às Cegas[B]
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, Enxame (10d10 Águas-Vivas Gigantes) ou Maré (1000-10000 Águas-Vivas Gigantes)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 (Pequeno) 5-6 (Médio)

Essas criaturas nojentas e viscosas são uma espécie enorme de água-viva. Elas são criaturas passivas, quase incapazes de movimento individual, e são aleatoriamente carregadas pelas ondas - o que frequentemente as faz chegar às praias de Ravenloft em grandes números durante tempestades. Seu capuz tem mais de 1,5 m de largura e seus 2 tentáculos mais longos se estendem por quase 6 m. Elas também possuem uma infinidade de tentáculos mais curtos de comprimentos variados.

Uma água-viva gigante agita sem pensar seus dois tentáculos principais em combate, paralisando sua presa para consumo posterior.

Veneno Ácido (Ext): A Água-Viva Gigante tem um veneno pungente e desagradável que pode até paralisar pequenas criaturas.

Ela é inoculada pelo contato com a pele desprotegida e através do ataque de tentáculos. A toxina requer um Fort CD 10, causando dano inicial de 1d3 de dano

ácido e paralisia como dano secundário por 1d3 rodadas. Tanto a imunidade a ácido quanto a veneno protegem contra esse efeito.

Subtipo Aquático (Ext): Água-viva Gigante pode respirar livremente debaixo d'água e lutar sem penalidades enquanto estiver debaixo d'água.

Características de Limo (Ext): Uma Água-viva Gigante é cega (percepção as cegas de 18 m) e imune a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões e outras formas de ataque que dependem da visão. É imune a veneno, efeitos de sono, paralisia, atordoamento e transmutação. Não está sujeito a acertos críticos ou flanqueamento.

Características de Insetos (Ext): Uma Água-viva Gigante é imune a todos os efeitos que afetam a mente (magias, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

Ele também tem visão no escuro (alcance de 18 m).

Perícias Raciais (Ext): Águas-Vivas possuem +8 de Bônus Racial em Natação.

Barracudas são uma espécie temida de peixe predador, conhecida por sua mordida astuta e feroz. Elas têm uma estrutura longa e esbelta e são cobertas por escamas que variam de prata a azul.

Barracudas geralmente são solitárias, mas espécies menores costumam formar cardumes.

Barracudas são caçadores implacáveis que vagam pela água em grandes bandos, atacando qualquer um que considerem como alimento.

Esses peixes ferozes nunca recuam na batalha.

Mordida Cruel (Ext): Um Barracuda tem uma mordida especialmente cruel. Ela causa dano como uma criatura uma categoria de tamanho maior (1d6 para um Pequeno Barracuda) e tem um margem de sucesso crítico de 19-20/x3.

Subtipo Aquático (Ext): Barracudas podem respirar livremente debaixo d'água e lutar sem penalidades enquanto estiverem debaixo d'água.

Perícias Raciais (Ext): Barracudas possuem +8 de Bônus Racial em Natação.

Barracuda

	Animal (Pequeno - Aquático)
Dados de Vida:	4d8 + 4 (20 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	Natação 21 m
Classe de Armadura:	16 (+1 Tamanho, +4 Des, +1 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+3/-1
Ataque:	Corpo a corpo: 1 mordida +8 (1d6 (19-20/x3))
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Mordida cruel
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +8, Von +1
Habilidades:	For 10, Des 18, Con 13, Int 3, Sab 11, Car 10
Perícias:	Natação +10, Observar +5
Talentos:	Acuidade com Arma, Foco em Mordida
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, Par, Assassinato (2-12)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-8 (Pequeno) 9-12 (Médio)

Barracuda Atroz

	Animal (Grande - Aquático)
Dados de Vida:	7d8 + 35 (52 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Natação 21 m
Classe de Armadura:	15 (-1 Tamanho, + 3 Des, +3 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+13
Ataque:	Corpo a corpo: 1 mordida +9 (2d6+4 (19-20/x3))
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Mordida Viciosa
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático
Testes de Resistência:	Fort +10 Ref +8 Von + 4
Habilidades:	For 19 Des 16 Con 20 Int 4 Sab 15 Car 10
Perícias:	Natação +11, Observar +9
Talentos:	Corrida, Foco em Mordida, Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, Par, Assassinato (2-12)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	8-14 (Grande) 15-21 (Enorme)

As Barracudas Atrozes são predadores oceânicos cruéis, fortes o suficiente para fazer a maioria dos tubarões hesitarem. Diferentemente das barracudas normais, elas caçam humanos.

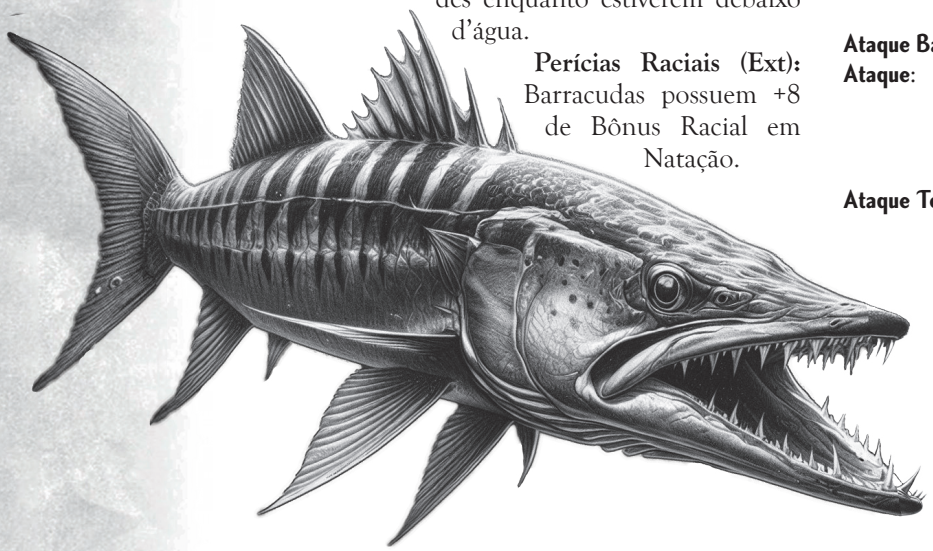
As Barracudas Atrozes são peixes surpreendentemente inteligentes e utilizam sua vantagem numérica para derrubar inimigos mais fortes.

Mordida Cruel (Ext): Um Barracuda Atroz tem uma mordida especialmente cruel.

Ele causa dano como uma criatura de uma categoria de tamanho maior (2d6 para um Barracuda Atroz Grande) e tem uma margem de crítico de 19-20/x3.

Subtipo Aquático (Ext): Barracudas Atroz podem respirar livremente debaixo d'água e lutar sem penalidades enquanto estiverem debaixo d'água.

Perícias Raciais (Ext): Barracudas possuem +8 de Bônus Racial em Natação.



Cavaleiro Esfolado (Nuckalavee)

A lenda afirma que o Cavaleiro Esfolado já foi um homem, mas a forma que emerge da água estagnada do lago poluído é menos humana do que qualquer goblyn. Seu tronco de homem, baixo e deformado, está unido na cintura a um corpo quadrúpede apenas superficialmente equino, sem pelos e coberto de lodo, com franjas de nadadeiras pingando e uma longa cauda semelhante à de uma enguia, agora chicoteando a superfície da água salobra até espumar. Seus pulsos se unem a coisas membranosas e com garras, mais parecidas com patas do que com mãos; pés de sapo desajeitados, também com garras, brotam de seus jarretes no lugar de cascos.

Pior ainda do que seu rosto grotescamente inchado e ogro ou o grito de raiva cheio de ódio e saliva que ele solta, é sua pele: transparente como a barriga de um girino, de modo que os cordões tensos de músculos esbranquiçados, o marfim dos ossos e o amarelo doentio das cartilagens, as espirais de intestinos em suas barrigas emparelhadas e os fluxos pulsantes de sangue negro em suas veias são horrivelmente visíveis.

Misericórdia de Ezra, que não tenha sido um homem...

O Cavaleiro Esfolado	**Nuckalavee Macho Ranger 6**
	Aberração (Grande - Aquática) GR 9
Sentidos:	Visão no escuro 18 metros; Ouvir +6, Observar +6
Dados de Vida:	17d8+51 (132 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	12 metros (8 quadrados), natação 27 metros; movimentação livre em terreno pantanoso ou lamacento
Classe de Armadura:	17, toque 13, surpresa 13 (-1 tamanho, +4 Des, +4 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+14/+9 Agarrar +26
Ataque:	Corpo a corpo garras +21 (2d8+8 mais toque mortal); À distância: Arco longo composto grande (+8 bônus de Força) +18 (2d6+8/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +21 (2d8+8 mais toque mortal); ou Toque desarmado +21 (toque mortal); ou Rasgar +21 (2d6+4) [Pisoteio do Centauro[RWi]]; À distância: Arco longo composto grande (+8 bônus de Força) +18/+13 (2d6+8/x3); ou arco longo composto grande (+8 bônus de Força) +16/+16/+11 (2d6+8/x3) [Tiro Rápido]; ou arco longo composto grande (+8 bônus de Força) +14/+14 (2d6+8/x3) [Tiro Múltiplo, 2 flechas]; ou Arco longo composto grande (+8 bônus de Força) +12/+12/+12 (2d6+8/x3) [Tiro Múltiplo, 3 flechas]
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Trespassar, Ataque Poderoso, Toque Mortal (Fort CD 21 efeito de dedo da morte); Atirador Hábil[RWi], Tiro Múltiplo, Tiro Rápido; Inimigo Predileto (humanos) +4, Inimigo Predileto (fadas) +2; Sopro (6d6 dano de frio cone de 18 m, Ref CD 21), Fascinar mortos-vivos (5/dia, 1d20+2 teste de expulsão, 2d6+13 DV afetado), Pisoteio do Centauro[RWi]
Qualidades Especiais:	Imunidade a venenos, RM 21, resistência ao fogo 30, cura acelerada 3, aura de morte 36 m, aura de medo 18 m, fedor 9 m, anfíbio, aparência medonha, empatia com bestas mágicas +4, falar com mortos-vivos, afinidade com mortos-vivos; Fraqueza: aversão à água doce, tarefa, vulnerabilidade a expulsão
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +12, Vont +12

Habilidades:	For 27, Des 18, Con 16, Int 8, Sab 13, Car 14
Perícias:	Esconder-se +10, Furtividade +12, Natação +16*, Observar +6, Ofício (arquearia) +5, Ouvir +6, Sobrevivência +10
Talentos:	Ataque Poderoso, Atirador Hábil[RWi], Prontidão, Pisoteio do Centauro[RWi], Rastrear[B], Tiro Múltiplo[B], Tiro Rápido[B], Tolerância[B], Trespassar
Nível de Desafio:	14
Tendência:	CM
Equipamentos:	Arco longo composto grande (+8 bônus de For), 2 aljavas de 30 flechas grandes
Idiomas:	Nuckalavee*, grabenita
Magias de Ranger Preparadas:	(NC 3º): 1º – constrição, resistência à elementos

[[RWi] – *Races of the Wild*. Pisoteio do Centauro permite que o Cavaleiro ultrapasse conforme o talento Atropelar e faça um ataque de rasgar em um alvo derrubado com sua nadadeira frontal com garras. O Atirador Hábil concede a ele um bônus de +2 para ataques à distância em alvos surpresos dentro de 9 m, e um bônus de +4 em seus testes de Esconder-se para se esconder novamente depois de atirar do esconderijo.]

Sopro (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, o Cavaleiro Esfolado pode soprar um cone de gelo de 18 metros (se estiver em terra) ou água gelada e salobra (subaquática), qualquer uma das quais inflige 6d6 PV de dano de frio. A CD do teste de Reflexos é baseada na Constituição e o sucesso reduz o dano de frio pela metade.

Aura da Morte (Sob): O nuckalavee está sempre cercado por uma aura que é mortal para variedades mais fracas de vida natural. Animais minúsculos ou menores e insetos dentro de 36 m desta criatura incorrem em um nível negativo por minuto até serem mortos. O Cavaleiro Esfolado não pode optar por suprimir os efeitos desta aura. Embora os familiares não sofram níveis negativos desta Aura da Morte, aqueles que eram animais minúsculos ou menores antes de se tornarem familiares sentem-se extremamente doentes dentro de sua área de efeito. Tal familiar deve passar em um teste de resistência de Fort (CD 21; baseado em Constituição) ou adquirirá a condição de enjoada até deixar o raio da aura. Ao sair da aura, você se sente melhor imediatamente. A aura de morte do Cavaleiro é um efeito de morte.

Aura de Medo (Sob): O nuckalavee irradia uma aura secundária de medo em um raio de 18 metros. Este efeito é idêntico à magia *medo*; o teste de resistência de Vontade (CD 21) é baseado na Constituição. A criatura é capaz de suprimir ou reativar sua Aura de Medo com uma ação rápida.

Aversão à Água Doce: Como todos os seus semelhantes, o nuckalavee é repelido pela água doce, embora esta não lhe cause nenhum dano real. Ele recua sob as lamas estagnadas do Aassumpf quando chove e não atravessa rios, lagos ou riachos de água doce. Se for salpicado com pelo menos um galão de água doce, ele deverá realizar um teste de Medo (CD 20); se isso resultar em pânico, ele permanecerá em pânico até poder mergulhar seu corpo em água salobra ou estagnada e por 1 minuto depois disso. Se for atingido por uma magia de produção de água, a CD do teste de Medo é igual à CD -2 da magia.

***Tarefa*:** O nuckalavee da Ilha Graben é amaldiçoado por um efeito *tarefa* permanente que o proíbe de entrar no mar. Se de alguma forma for forçado ou enganado a fazê-lo, ele sofre as consequências usuais de desafiar uma magia *tarefa/missão*.

Aparência Medonha (Ext): A aparência física do Cavaleiro é tão ameaçadora que impõe +2 à CD de qualquer teste de Medo que ele provoque, e tão grotesca que adiciona +4 à CD de qualquer teste de Horror que suas ações incorrerem. Apenas ver sua hediondez pela primeira vez é motivo para um teste de Horror CD 15, ou CD 18 para aqueles que acreditam nas histórias (falsas) de que ele já foi um ser humano.

Toque Mortal (SM): Três vezes ao dia, o Cavaleiro Esfolado pode empregar um efeito semelhante ao *dedo da morte* em combinação com seus ataques de garra ou um ataque de toque desarmado. Seu nível efetivo de conjurador é 11, então aqueles que passam nos testes de Fort (CD 21; Baseado em Constituição) sofrem 3d6+11 PV de dano. Ele pode manter a carga deste ataque sob os mesmos termos de outras magias de ataque de toque.

Aqueles mortos pelo Toque Mortal do nuckalavee morrem em terrível agonia, sua pele desbotando até adquirir uma transparência terrível como a sua. Testes de resistências de horror incorridos ao testemunhar a morte ou cadáveres têm suas CDs aumentadas em +3, se envolverem vítimas do toque mortal do Cavaleiro Esfolado.

Empatia com Besta Mágica (Ext): Devido à sua aura, o nuckalavee é incapaz de usar Empatia Selvagem em animais normais, que sentem sua malignidade inerente e nunca respondem favoravelmente à sua presença. Ele pode usar Empatia Selvagem em bestas mágicas com a penalidade usual de –4 (incluída acima).

Fascinar Mortos-Vivos (Sob): Após sua chegada em Ravenloft, a afinidade racial do Cavaleiro com os mortos-vivos foi aprimorada pelas forças das trevas que o despertaram de seu sono. Ele pode fascinar, comandar

e fortalecer os mortos-vivos 5 vezes por dia como um clérigo maligno de 11º nível.

Falar com Mortos-Vivos (SM): Assim como *falar com animais*, exceto que todos os mortos-vivos (inteligentes ou não) são capazes de entender a fala do nuckalavee, e mortos-vivos sencientes podem falar com ele mesmo que de outra forma seriam incapazes de fazê-lo (por exemplo, ele poderia discernir um esqueleto morto mudo 'falando' como se o esqueleto tivesse o talento Língua do Pó). O Cavaleiro Esfolado não precisa fazer nenhum esforço para usar esta habilidade, embora deva estar dentro do alcance para ouvir a criatura morta-viva ou vice-versa.

Fedor (Ext): O nuckalavee emite um cheiro horrível de decomposição que pode ser detectado a até 30 metros de distância. Todas as criaturas vivas a até 9 metros deste monstro devem fazer um teste de resistência de Fort (CD 21; baseado em Constituição) ou ficarão enjoadas enquanto permanecerem no alcance, e por uma rodada depois disso. Um teste de resistência bem-sucedido concede imunidade ao fedor por 24 horas. Se uma criatura que falhou no teste de resistência escapar da área de efeito do fedor e entrar nela novamente, ela deverá fazer um novo teste de resistência. O fedor do Cavaleiro não é um veneno, então as resistências e as magias que afetam o veneno não têm impacto em seus efeitos. Criaturas sem olfato são imunes.

Vulnerabilidade de Expulsão: Devido à sua natureza maligna e lealdade devota aos mortos-vivos, os Poderes das Trevas tornaram o nuckalavee da Ilha de Graben suscetível aos efeitos de Expulsar Mortos-Vivos. Tentativas de expulsão que usam energia positiva sofrem uma penalidade de –2 em testes de expulsão contra ele; aqueles que usam energia negativa, não. Esta criatura nunca pode ser destruída por Fascinar/Expulsar Mortos-Vivos, mas apenas fascinada ou expulsa. O Cavaleiro Esfolado não pode usar sua própria habilidade Fascinar Mortos-Vivos para se fortalecer contra os poderes de Expulsão de outros.

Afinidade com Mortos-Vivos (Ext): A total aversão do nuckalavee por coisas vivas e sua aura que extingue a vida levam a maioria dos mortos-vivos a considerá-lo como um dos seus. Ele recebe todos os efeitos do talento Palidez Mortal[CoD], em que mortos-vivos não inteligentes não irão atacá-lo, a menos que seja especificamente ordenado a fazê-lo. Ele deve passar por um teste de Vontade para ver criaturas sob os efeitos de uma magia *Invisibilidade Contra Mortos-Vivos*, e é vulnerável a Expulsar Mortos-Vivos (como acima). Mortos-vivos inteligentes reagem a ele como se tivesse um bônus de circunstância de +4 em Carisma.

Perícias: *O Cavaleiro recebe um bônus racial de +8 em qualquer teste de Natação para realizar alguma ação especial ou para evitar um perigo. Ele sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação correr enquanto nada, desde que se mova em linha reta. Em testes resistidos de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação ou Sobrevivência feitos contra humanos, ele recebe um bônus de +4 em seu teste de perícia, ou um bônus de +2 contra fadas.

Uma aberração bizarra e agressiva arrastada contra sua vontade primeiro para a Ilha de Graben, depois para Ravenloft, o Cavaleiro Esfolado é um psicopata insano e assassino preso por sua própria loucura. Impedido de avançar livremente pela Ilha ou de regressar à sua casa no mar, por uma tarefa imposta a ele por homens já mortos há séculos, ele irrita-se e enfurece-se contra o seu cativeiro, mas falta-lhe a inteligência ou a paciência para inventar uma saída dos pântanos imundos que se tornaram tanto o seu território como a sua prisão.

Se estivesse confinado em Liffe e não na Ilha de Graben, a malícia do nuckalavee é tal que provavelmente se tornaria um semilorde por direito próprio. Do jeito que

está, o controle de Meredoth sobre Nebligtode é muito seguro para que ele atinja tal status... não que sua situação mudaria muito, se isso acontecesse.

Estratégia e Táticas

O nuckalavee é um predador nato e usa táticas predatórias. Confiando em seu tamanho, força e aura de medo para dominar e dispersar suas presas, ele gosta de ficar à espreita em emboscadas abaixo das águas pútridas e sufocadas pelo lodo do Aassumpf, escondido pela escuridão e pela espuma de algas. Ao som de passos esmagadores na lama, ele se levanta para agarrar uma vítima e puxá-la para a água para se afogar. Até que ele irrompa da lama, seu fedor é mascarado pelo fedor da água suja do pântano, e ele suprime sua aura de medo até atacar, e então a ativa para aterrorizar qualquer um que tente resgatar sua vítima. Ele não pode suprimir sua aura de morte da mesma maneira, então a angústia de familiares ou a presença de carcaças de animais mortos e insetos ainda podem alertar os mais atentos.

Tendo provado sangue, a aberração galopa até a costa para atropelar e dilacerar mais vítimas, ou recua debaixo d'água se estiver em menor número, com um disparo final de seu sopro. Mesmo que recue após o ataque inicial, o seu apetite pela morte é apenas aguçado, não saciado; expulso uma vez, ele persegue sua presa através de Senkenwiese e Aassumpf, alternadamente atacando seus alvos com rajadas de sopro, ataques e fugas e atropelamentos, ou atirando neles com seu enorme arco longo de ossos e tendões. Inimigos em pânico, espalhados por sua aura de medo ou por pura hediondez, são rastreados e mortos um por um, e seus cadáveres – cobertos de gelo, de pele clara ou eviscerados por suas garras – são deixados no caminho de seus companheiros para horrorizar e desmoralizar suas presas.

Se estiver seriamente ameaçado, ou se uma presa parecer escapar completamente de seu território, o Cavaleiro arrasta alguns Estrangulados (p. 118) de seus pântanos, obrigando-os a ajudá-lo através de seu poder Fascinar Mortos-Vivos. A vil aberração hesita em fazer isso desde o início, pois seu desejo homicida por sangue o leva a massacrar pessoalmente os intrusos sempre que possível.

Ecologia

O nuckalavee da Ilha de Graben – o único de sua raça em todo Nebligtode, embora a possibilidade de que outros como ele possam atormentar os cantos distantes da Terra das Brumas seja assustadora – tem rondado Aassumpf e Senkenwiese desde o nascimento daquele domínio, e apenas sua relutância em vagar para longe das poças rançosas em que dorme o impediu de aniquilar todas as outras criaturas que respiram dentro de seu território. Qualquer ser vivo cuja aura letal não consegue extinguir, o Cavaleiro Esfolado persegue e mata avidamente com arco ou sopro, pois considera a *vida* tão visceralmente repugnante - de valor apenas pela alegria selvagem que sua destruição brutal pode proporcionar - como normal seres sencientes consideram os mortos-vivos ou aberrações. Pássaros ou outras presas voadoras são escolhidas para uma morte particularmente cruel, por meio de seu Toque Mortal, pois a aberração inveja sua liberdade de voar como bem entenderem, descarregando suas próprias frustrações cativas sobre a vida selvagem inocente.

O Cavaleiro Esfolado é tecnicamente onívoro, mas prefere comer as criaturas que caça, já que alimentar-se de plantas e de coisas mortas por sua aura é "fácil demais"... para si mesmo e para a comida. O seu habitat natural é o mar, mas a *tarefa* Anatal ainda o impedem de se aventurar nas ondas, tal como a sua aversão inata à água limpa e corrente o confina entre o Schicksalflüsse. Isso não lhe deixa escolha a não ser se abrigar em poças estagnadas e fétidas do pântano, mudando-se para outra área a cada poucos meses enquanto sua aura mata ou afasta as presas disponíveis. Ele constrói estruturas semelhantes a gaiolas a partir dos ossos de suas presas nesses lagos imundos; ele monta os crânios de três ou quatro de suas vítimas no topo dessas estruturas, para se projetar acima da superfície contaminada e atrair qualquer presa senciente disponível para o alcance, pela força da curiosidade mórbida.

Embora não seja verdadeiramente morto-vivo, a aparência do nuckalavee faz com que os relatos grabenitas de um "Cavaleiro Esfolado" sejam menos rebuscados do que os céticos supõem. Sua estrutura muscular semelhante a um centauro é revestida por uma pele espessa, mas completamente transparente, proporcionando uma visão desobstruída e medonha de seus músculos, esqueleto e vísceras. Temíveis garras curvadas em forma de gancho adornam suas mãos bestiais e pés largos em forma de nadadeira; suas pernas, couro cabeludo e cauda semelhante a uma enguia são orlados por nadadeiras com pontas espinhosas. Seu rosto lembra uma mistura de sahuagin e ogro, e três pares de guelras – largas na água, hermeticamente fechadas acima da superfície – se abrem em seu pescoço, bochechas e na junção entre seus torsos equinos e humanoides. Os olhos da aberração são grandes e globulares, totalmente pretos; eles se projetam de seu rosto como os de um sapo. Sua garganta tem barbelas e balança quando ele fala: seja uma aproximação gutural e gargarejante de Grabenita, ou os sorvos, cliques, piadas e gorgolejos de sua linguagem racial feia e emaranhada pela qual ele fala com mortos-vivos.

Apesar de residir em Ravenloft há mais de um século, o Cavaleiro não parece estar envelhecendo nem um pouco. Se isso é obra de sua maldição, os Poderes Sombrios, ou apenas uma expectativa de vida naturalmente prolongada, não temos certeza, dado o quão pouco se sabe sobre sua espécie. O mais curioso é que ele não parece perceber há quanto tempo está na Terra das Brumas, nutrindo ressentimento pelos invasores que escaparam dela há gerações e esperando encontrar e se vingar desses mesmos indivíduos quando escapar do pântano.

Sociedade

Mesmo em seu mundo nativo, os hábitos do Cavaleiro Esfolado eram bastante solitários, já que a territorialidade e o temperamento feroz de sua raça os torna intolerantes com a companhia uns dos outros, exceto para fins de reprodução. Ele, no entanto, aceita a presença de mortos-vivos, e os muitos Estrangulados do Aassumpf - os Mortos Ancestrais, sacrificados ritualmente pelos Anatal e lançados nos pântanos - fornecem-lhe uma espécie de companhia, caso sinta necessidade de atormentar ou insultar algo por mais tempo do que leva para uma coisa viva morrer. Ele usa os Estrangulados para executar tarefas que ele é muito grande ou desajeitado para realizar sozinho (por exemplo, recuperar o corpo de uma vítima de flecha do topo de uma árvore), ou aquelas para as quais ele simplesmente não tem habilidade... mais notavelmente, para reparar o enorme arco composto que um servo Estrangulado criou com ossos de homens e criaturas feéricas.

A exceção ao domínio de ferro do nuckalavee sobre os Estrangulados é Igil Wotanshand, o clérigo morto-vivo delirante, que acredita que as outras múmias do pântano estão sob seu comando por direito. O poder de Wotanshand é grande demais para que a aberração o obrigue ao serviço, embora o tenha fascinado dezenas de vezes e forçado o perturbado Anatal a se restaurar duas vezes. Wotanshand acredita que o Cavaleiro é uma "cria de Hel" e uma praga diabólica na glória de Valhalla, mas a adaptação natural da aberração à água contaminada o torna imune à doença enjoo cego que um morto ancestral *godi* confere com seu toque. Assim, um impasse persiste entre os dois há mais de cem anos, testado ocasionalmente pelas tentativas de Wotanshand de recrutar invasores vivos para ajudar "a causa justa do Pai de Todos".

Por seu lado, o Cavaleiro parece demasiado cheio de ódio pelos seres vivos para alguma vez contemplar a sua utilização como aliados contra Wotanshand, ou como um meio de escapar à sua prisão. Embora a ideia de que os humanos possam, talvez, ser capazes de desfazer a *tarefa* que os separa do mar tenha passado pela sua cabeça em raros momentos de calma, esta noção evapora-se rapidamente ao primeiro indício de uma presença humana no seu território, a ser recordada somente *depois* de ter matado os invasores ou ter sido expulso com uma força tão avassaladora, não ousa abordá-los novamente.

Devido a um rancor anterior à sua prisão pelos Anatal, o nuckalavee da Ilha de Graben tem um ressentimento particular por criaturas feéricas de todos os tipos, e exterminou a maioria das fadas nativas de seu canto da ilha. Embora despreze mais os humanos, ele pode na verdade se desviar de sua busca por presas humanas pela chance de caçar uma das fadas, imaginando que qualquer humano em seu território será fácil de rastrear mais tarde, uma vez que sua presa mais evasiva tenha sido descoberta e tratada.

Tendência: O Cavaleiro Esfolado é uma criatura de ódio e sede de sangue, matando com prazer e perseguindo suas presas com maldade e satisfação. Não muito inteligente, reconhece apenas os seus próprios desejos ou necessidades como reais ou relevantes, e satisfaz-nos pelos meios mais rápidos e acessíveis disponíveis, sem respeitar nem considerar o bem-estar dos outros.

Tesouro

O nuckalavee não gosta de riqueza e acha o brilho dos metais e pedras preciosas questionáveis, então ele lança qualquer riqueza que suas vítimas possam carregar nas profundezas do pântano. Suas únicas posses de algum valor são seu arco longo composto – uma arma mórbida e imensamente poderosa que nenhum arqueiro com menos força muscular do que ele pode empunhar – e as flechas que ele fabrica com longos talos de junco Aassumpf e as barbatanas e dentes afiados de peixes predadores mortos por sua aura. Nem o arco nem a munição são mágicos, embora resinas cultivadas no pântano, esfregadas nos tendões da corda do arco, garantam que a arma nunca perca a precisão ao ser imersa. As aljavas que ele carrega, amarradas com segurança em ambos os lados do corpo equino, são igualmente herméticas, para evitar que seu conteúdo fique encharcado quando ele nada.

Desalmado

	Morto-vivo (Médio - Inquieto, Aquático)
Dados de Vida:	8d12 (21 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	12 m, Natação 18 m
Classe de Armadura:	20 (+1 Des, +9 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+9
Ataque:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d6 +5 +1 Vil)
Espaço/Alcance:	1,5 m /1,5 m

Ataques Especiais:	Aura de medo, Olhar sem alma, Habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Maldição dos Desalmados, RD 15/magia, Resistência ao Fogo 20, Imunidades, Mente de Muitos, Resistência a Expulsão +4, Características Mortos-Vivos
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Von +6
Habilidades:	For 21, Des 13, Con –, Int 14, Sab 11, Car 16
Perícias:	Blefar +8, Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (Ravenloft) +6, Diplomacia +6, Intimidar +12, Procurar +7, Sentir Motivação +7
Talentos:	Acelerar Habilidade similar (Murchar Membro), Ataque Natural Vil (Garra)[B], Discurso Obscuro, Foco em Habilidade (Olhar Sem Alma)
Ambiente:	Aquático frio (Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, Buscadores de Almas (2-5 Desalmados), Tomadores de Almas (6-10 Desalmados)
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Dobro do Padrão
Tendência:	Leal e Mau (Sempre)
Progressão:	Por classe de personagem (Classe Favorita: Mago)

Os Desalmados são mortos-vivos amaldiçoados, cadáveres vazios cheios de nada além de malícia antiga condenados a procurar para sempre por suas almas perdidas que eles trocaram pela promessa vazia de um demônio. Eles são um testamento imortal dos desastres que ocorrem quando o homem se envolve com forças muito além do Escopo Mortal. Em um tempo e mundo distantes, os monstros agora chamados de Desalmados (com aquele nome amaldiçoado frequentemente acompanhado por um gesto de proteção) eram conhecidos por outro nome, os Vasharans.

Eles já foram humanos como muitos, a maior civilização de sua época.

Sua cidade, a metrópole joia de Vashar, estava localizada em uma península fértil e era um centro de comércio, arquitetura e conhecimento tanto arcano quanto mundano. No entanto, como geralmente ocorre nessas histórias, a arrogância e a loucura dos Vasharans aumentaram junto com seu poder e iluminação. Eles começaram a duvidar da existência dos deuses antigos e abraçaram um caminho pecaminoso de autogratificação e libertinagem, vendo a si mesmos como além de tais códigos morais mesquinhos. Essa degeneração continuou por inúmeras gerações, até que os deuses furiosos decidiram agir.

Eles enviaram um Profeta para avisar Vashar da desgraça iminente, dizendo-lhes para se arrependerem para que não fossem todos destruídos por seus pecados. Em vez de dar ouvidos às suas justas palavras, os Vasharans zombaram dele e colocaram o homem santo na pira simplesmente para ofender os deuses. Como punição pela execução de seu servo escolhido, os deuses atormentaram Vashar com desastres como secas, inundações e uma grande praga, enviando um sacerdote após o outro e implorando aos Vasharans para escolherem a redenção, pois os deuses não desejavam destruir seus filhos criados a sua Imagem divina. Todos foram mortos, suas palavras caindo em ouvidos vazios e almas vazias. Em vez de se arrependerem, eles caíram mais fundo em suas vidas de pecado. Da menor criança ao próprio Rei, Vashar era um antro de corrupção, e não havia mais esperança para eles. Ele tinha que ser destruído, para que todos vissem.

Com uma aceitação sombria, eles soltaram seu mais terrível lacaio na cidade, o próprio Anjo da Morte. E Ele veio com fogo e com água e com ferro e o toque pálido da Praga, destruindo tudo em Seu rastro. E enquanto sua cidade estava caindo ao redor deles, a elite Vasharans - seus arquimagos, estudiosos, generais, príncipes mercadores, a nobreza e a própria Família Real se reuniram no Grande Templo que uma vez serviu aos Deuses do Bem, mas ficou vazio por muitos anos.

Em seu altar sagrado, eles derramaram o sangue e ofereceram as almas de seus descendentes infantes para invocar um terrível demônio do Além, um ser conhecido como o Negociador, que se dizia possuir o poder de desafiar os próprios deuses. Os humanos que um dia serão conhecidos como os Desalmados fizeram um terrível Pacto com o Negociador, oferecendo suas almas a ele pela imortalidade e proteção contra a ira dos deuses. Todos eles assinaram seus nomes no grande Livro de Guarda do Negociador, e conforme o fogo e a água os consumiam e sua cidade, eles deixaram de ser homens e se tornaram os Desalmados... E onde a grande península e a cidade ficavam, havia apenas Brumas.

O ato vil dos Vasharans atraiu a atenção dos Poderes Sombrios de Ravenloft e o Semiplano do Pavor absorveu as ruínas de Vashar, colocando a cidade submersa e seus habitantes sem alma no fundo do Mar das Mágoas. Eles, a elite social que liderou a corrupção de Vashar e cuspiu na cara dos deuses, seriam incapazes de aproveitar sua recém-conquistada não-vida, forçados a dormir um sono induzido por pesadelos no fundo do Mar das Mágoas e acordar apenas por um único dia a cada século, enquanto a cidade amaldiçoada se ergue do Oceano.

Mesmo acordados, a falta de uma alma os manteria alienados de muitos dos prazeres que eles abraçaram tão completamente em suas vidas pecaminosas. Os Desalma-

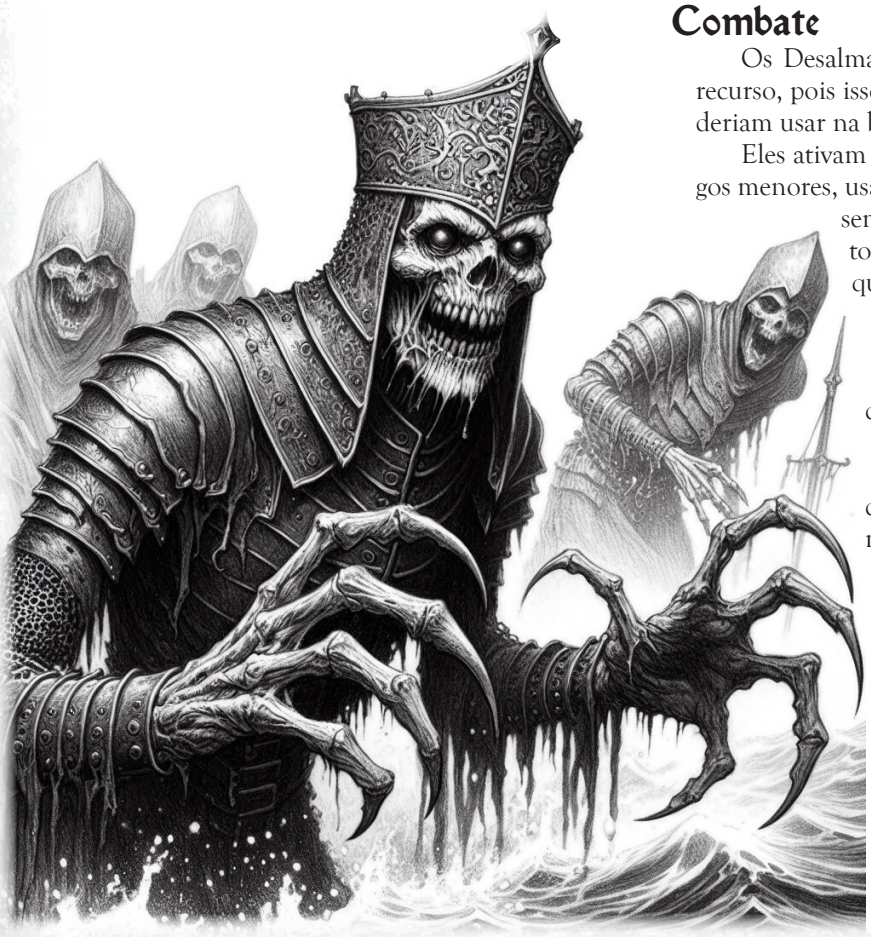
dos só seriam capazes de quebrar a maldição e ganhar controle sobre seu próprio destino ao reivindicar suas almas. E assim, a cada século, conforme as ruínas de Vashar emergem do oceano, seus habitantes amaldiçoados vasculham o Núcleo e além em uma busca inútil para encontrar o Negociador que os enganou (pois eles sentiram a entrada do demônio em Ravenloft há algum tempo) e o Livro da Guarda que contém suas próprias almas, e a de qualquer um que fique em seu caminho...

Os Desalmados são criaturas desesperadas que usariam suas habilidades diabólicas ao máximo e são movidos por um Desejo avassalador para recuperar suas almas. A maioria dos Desalmados esqueceu completamente suas vidas mortais, lembrando-se apenas dos momentos finais de Vashar e de como eles trocaram suas próprias almas. Eles são muito inteligentes e astutos, capazes de analisar bem a situação e usarão intimidação, diplomacia (oferecendo aos mortais as riquezas de Vashar ou seu conhecimento antigo em troca de ajuda), blefe (fingindo ser criaturas pobres e sofredoras - mas os Desalmados nunca devem ser lamentados, pois eles abraçaram seu destino) ou tortura. Eles não pararão por nada para completar sua tarefa, pois, ao contrário da maioria dos mortos-vivos, eles têm muito pouco tempo para completar sua tarefa.

Em sua verdadeira forma, os Desalmados aparecem como cadáveres murchos, cinza-azulados, pingando água salgada, com aparência bem morta, mas estranhamente bem preservados, apesar da devastação do mar (embora alguns Desalmados tenham sido parcialmente comidos pelos peixes). Eles vestem as vestes outrora orgulhosas e arcaicas de sua antiga cidade, e suas peles são cobertas de runas e tatuagens que brilham com uma luz doentia e desconfortável.

Seus olhos há muito se deterioraram e suas órbitas vazias são buracos escuros significando o vazio onde suas almas deveriam estar. Seus dedos se tornaram garras esculpidas e ósseas cujo toque queima a alma. Os desalmados raramente carregam armas, preferindo usar seu olhar terrível, garras perversas e habilidades mágicas para devastar os inimigos.

Os Desalmados falam Vasharan, Discurso Obscuro e duas línguas nativas de Ravenloft (geralmente baixo mordentiano e balok).



Combate

Os Desalmados entram em combate como último recurso, pois isso rouba um tempo precioso que eles poderiam usar na busca por suas almas.

Eles ativam sua Aura de Medo para dispersar inimigos menores, usando seu Olhar Sem Alma e habilidades semelhantes a magias para se livrar do resto. No caso raro de os Desalmados terem que recorrer ao combate corpo a corpo, eles conjuram Profanar e destroem os inimigos com suas garras perversas. Quando os Desalmados são encontrados juntos, eles usam a Mente de Muitos para coordenar seus ataques.

Independentemente do resultado do combate, os Desalmados são efetivamente imortais, a menos que a Maldição dos Desalmados seja quebrada, mas serem fisicamente destruídos os força a esperar mais 100 anos antes que possam se levantar novamente e, portanto, se o combate acabar mal para eles, eles tentam paralisar os inimigos com seu Olhar Sem Alma e fugir.

Aura de Medo (Sob): O Desalmado pode ativar uma terrível aura de medo como uma ação livre. Ela força qualquer criatura com menos de 5 DV

perto do Desalmado a ter sucesso em um teste de Vontade CD 17 ou ficar sujeita aos efeitos de uma magia de Medo conjurada por um Feiticeiro dos DV do Desalmado (8).

Olhar Sem Alma (Sob): O Desalmado pode projetar o vazio faminto dentro dele em um olhar malicioso. O Olhar Sem Alma tem um alcance de 9 m e pode criar um de dois efeitos: causar Paralisia (CD de Vontade 19) por 1d4+1 minutos (este é um efeito de medo mágico) ou infligir 1d10 pontos de dano Vil por rodada (sem resistência).

Habilidades Similares à Magia (SM): O Desalmado pode usar as seguintes habilidades similares à magia como um Feiticeiro de 8º nível.

Sem limites: Expressão da Morte, Drenar Força Vital, Escuridão Profunda, Detectar Magia, Dissipar Magia, Murchar Membro;

3/dia - Profanar, Voo, Arrancar Coração, Localizar Objeto, Overdose de Realidade;

1/dia - Vingança Sombria, Velocidade, Visão da Verdade;

1/semana - Consumir Semelhança (sem custo de Corrupção), Insanidade.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água.

Maldição dos Sem Alma (Ext): Todos os Desalmados sofrem de uma Maldição Mortal.

Eles passam todo o seu tempo em um estado de sono de pesadelo, e só acordam por uma única semana a cada século para procurar o Negociador que detém suas almas. No final deste período, eles são magicamente compelidos a retornar a Vashar (e se transformam em pó e água suja que evapora no vento caso eles sejam retidos de alguma forma).

Os Desalmados também despertam quando uma criatura viva entra nas ruínas de Vashar e são compelidos a destruí-la.

Se uma criatura viva roubar (e não for voluntariamente doada!) alguns dos tesouros de Vashar, os Desalmados serão compelidos a rastreá-la e recuperar o que era deles.

Quando um Desalmado é destruído em combate fora de Vashar, seus restos se tornam pó e água do mar fétida dentro de um minuto, eventualmente evaporando no vento. Naquele exato momento, o corpo do Desalmado se reforma em Vashar em um estado dormente e a criatura terá que esperar pela próxima ascensão da cidade antes que possa despertar mais uma vez. Quando confrontado dentro de Vashar, o Desalmado se reformará dentro de apenas uma hora em um estado totalmente ativo e nada, exceto quebrar a maldição, pode impedir isso.

Se alguém apagar os nomes dos Desalmados no Livro da Guarda do Negociador, os Desalmados não serão mais vinculados à Maldição, o que também significa que eles podem ser mortos normalmente. Alguns Desalmados podem realmente ganhar o descanso final simplesmente pela união da alma com o corpo, mas a maioria simplesmente se recusa a deixar ir a não-vida pela qual eles se sacrificaram tanto.

Resistência a dano 10/magia (Ext): Um Desalmado tem RD 10/magia.

Resistência ao Fogo 20 (Ext): Os Desalmados ignoram os primeiros 20 pontos de dano de ataques baseados em fogo devido aos seus corpos encharcados de água.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, os Desalmados são imunes a todas as formas de ataques baseados em frio e água.

Mente de Muitos (Sob): Os Desalmados podem se comunicar telepaticamente com outros de sua espécie dentro de 30 m. Eles frequentemente usam essa habilidade para coordenar a busca por suas almas e durante o combate. Usar Mente de Muitos é uma ação livre.

Resistência a Expulsão +8 (Ext): Enquanto forem afetados pela Maldição, os Desalmados são transformados em mortos-vivos com o dobro de seus DV. O Desalmado comum tem 8 DV, então ele é transformado em um morto-vivo de 16 DV.

Flagelo dos Navios

A nuvem vaporosa não parece diferente das outras neblinas que atrapalham os marinheiros nessas águas, mas então você percebe que ela se aproxima de sua embarcação contra o vento predominante. Ela cresce tão alto quanto a grade à medida que se aproxima, e formas sinistras e parcialmente vislumbradas parecem se movimentar nas profundezas do nevoeiro. As Brumas vieram para reivindicar sua embarcação?

Então a neblina está sobre você, derramando-se sobre a amurada do navio, e as formas fugazes de dentro se transformam em predadores distorcidos e saltitantes saídos do pesadelo. Enquanto você se prepara para o ataque, rajadas de vapor atravessam o convés, gerando caos e confusão.

Não as névoas. Algo mais faminto....

	Elemental (Médio – Ar, Brumas)
Sentidos:	Visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, Visão nas Brumas; Ouvir +1, Observar +2
Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)
Iniciativa:	+5

Deslocamento:	Voo 12 metros perfeito (8 quadrados)
Classe de Armadura:	18, toque 15, surpresa 13 (+5 Des, +3 natural) Chance de falha 20% a 1,5 m (Camuflagem), 50% a +1,5 m (Camuflagem Total) em nevoeiro
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Garras +2 (1d4+1) ou mordida +2 (1d6+1)
Ataque Total:	2 garras +2 (1d4+1) e mordida -3 (1d6); ou 2 garras +2 (1d4+1); ou mordida +2 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m / 1,5 m
Ataques Especiais:	Formas assustadoras, névoa de confusão, mergulhar, Investida Aérea
Qualidades Especiais:	RD 10/prata ou mágico; Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, metamorfose, envelhecimento; Resistência frio 10, eletricidade 10; Fraquezas luz solar, não pode se aproximar da terra ou penetrar na água; Características elementais, Características de brumas, vaporoso, voo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +8, Vont +1
Habilidades:	For 13, Des 21, Con 14, Int 7, Sab 12, Car 13
Perícias:	Blefar +1, Esconder-se +5*, Furtividade +5*, Intimidação +5, Observar +2, Ouvir +1, Sentir Motivação +2
Talentos:	Investida Aérea
Nível de Desafio:	2
Tendência:	Caótico e Mau
Idiomas:	Auran

Névoa de Confusão (Sob): Qualquer grupo de dez ou mais flagelo dos navios é constantemente envolto por uma névoa densa e mágica. nuvem de vapor, na qual a visibilidade é reduzida para 1,5 m. Isso fornece Camuflagem equivalente a uma magia de *névoa*.

Tal Névoa de Confusão é cilíndrica e tem 6 m de altura. Seu raio é de 1,5 m por flagelo nela. Flagelo dos Navios podem se mover livremente dentro da área de uma Névoa de Confusão, ou podem fazer com que a Névoa viaje com eles em sua velocidade total de voo. Uma Névoa de Confusão não pode ser dispersada ou mantida afastada por ventos naturais, embora ventos mágicos, paredes sólidas, efeitos de força ou barreiras que excluam a magia possam bloquear a propagação desses vapores. Se um membro do grupo de flagelos sair de uma Névoa de Confusão ou for morto, o raio da névoa é reduzido em 1,5 m. Se o número total de flagelos destruídos dentro da Névoa de Confusão cair abaixo de dez, seus vapores se dispersarão inofensivamente na próxima rodada, expondo quaisquer flagelos dos navios restantes.

Qualquer criatura capturada na área de uma *Névoa de Confusão* estará sujeita a um efeito de confusão (como a magia) cada vez que entrar na nuvem de vapor. A CD básica da Vontade para resistir à *confusão* é 10, +2 para cada dez flagelos presentes dentro dele. Por exemplo, uma Névoa de Confusão criada por cinquenta flagelos teria uma CD de 20; se alguém for morto, a CD da névoa cai para 18.

Formas Assustadoras (Sob): Um Flagelo dos Navios pode mudar sua aparência (mas não seu tamanho ou ataques) como uma ação rápida, para desorientar e aterrorizar suas vítimas. Ao fazer ataques de guerrilha saindo da névoa e, em seguida, mudar suas características cada vez que eles recuam para fora de vista, os flagelo dos navios dão a impressão de estarem em números esmagadores, potencialmente desencadeando testes de Medo, mesmo que seus inimigos sejam mais do que páreo para eles. A CD do teste de Medo é baseada não no verdadeiro ND dos flagelos, mas em quantos deles as vítimas *acreditam* que estão enfrentando.

Voo (Ext): Flagelos dos Navios podem voar com manobrabilidade perfeita, permitindo-lhes pairar, virar ou inverter a direção como uma ação livre, voar direto para cima a toda velocidade ou voar para trás.

Visão nas Brumas (Ext): Flagelo dos Navios (como outros seres com o subtipo Névoas) estão menos sujeitos aos efeitos de camuflagem da neblina ou brumas do que o normal. O alcance de visão do Flagelo dos Navios em uma Névoa de Confusão ou outro vapor é de 4,5 m, não 1,5 m. As vítimas dentro de 1,5 m são tratadas como se não tivessem Camuflagem para os flagelos; aqueles dentro de 4,5 m são tratados como tendo Camuflagem; aqueles a uma distância superior a 4,5 m têm Camuflagem total.

Ao atacar aqueles com Camuflagem devido a neblina ou brumas, um flagelo sofre apenas metade da chance de erro normal (10% para Camuflagem regular, 25% para o total).

Vaporoso (Sob): Embora tangíveis o suficiente para serem atacados fisicamente, os corpos dos flagelos têm uma composição semi-gasosa. Um flagelo dos Navios pode comprimir seu corpo para se espremer através de qualquer fenda que a água possa penetrar, como uma ação de rodada completa.

Fraquezas: Flagelos dos Navios expostos à luz solar direta são neutralizados na primeira rodada e destruídos na segunda, exatamente como se fossem vampiros. Sua Névoa de Confusão pode atuar como uma barreira contra a luz solar, mas cada rodada de contato entre o sol e a Névoa queima um metro e meio de vapor de sua superfície superior, dispersando assim uma nuvem inteira em quatro rodadas. Se sua exposição solar for interrompida, uma Névoa de Confusão se reconstrói na mesma proporção.

A terra seca repele os flagelos. Eles nunca se aproximam a menos de 30 m de uma ilha ou 90 m de uma

costa continental e cruzarão lodaçais, baixios ou outros acidentes geográficos que se projetam acima das ondas apenas quando estiverem submersos pelas marés.

Como seres de ar e vapor, os flagelos são flutuantes demais para penetrar na superfície da água, de modo que as vítimas que fogem sob as ondas ficam fora de alcance. Mesmo que um flagelo seja arrastado para baixo da água à força, ele irá disparar para a superfície como uma bolha a uma velocidade tripla, assim que for libertado. Apenas espirrar água nos flagelos não lhes faz mal.

Perícias: Um flagelo dos navios em neblina ou brumas, incluindo Névoa de Confusão, recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Registrados pela primeira vez em antigas sagas grabenitas de invasores marítimos (ocasionalmente sob o nome estrangeiro de "*kahl-murur*"), os flagelo dos navios são uma ameaça que por muito tempo foi considerada apenas uma lenda, até o surgimento do Mar Noturno. Agora, os elementais selvagens reapareceram, para perseguir e atacar os infelizes viajantes do mar, onde antes dominavam as Terras do Pesadelo. Quer sejam colhidos de um mundo distante ou nascidos inteiramente das Brumas, pelo menos um bando ("massacre") de flagelo dos navios é conhecido por vagar pela extensão sem sol das ondas geladas do sul. Relatórios dispersos vindos do extremo norte do Estreito de Liffe sugerem que outros bandos rondam a borda mais distante do Mar Noturno, espreitando na orla nebulosa da Fronteira Nebulosa.

Estratégias e Táticas

Os Flagelos dos Navios vagam pelo Mar Noturno em grupos de até sessenta indivíduos; raramente são encontrados menos de dez deles ao mesmo tempo. Massacres que não possuem membros suficientes para levantar uma névoa de confusão relutam em atacar, a menos que bancos de neblina naturais já lhes concedam uma clara vantagem. Quando os seus próprios vapores ou os da natureza os protegem e dificultam os seus oponentes, os flagelos atacam embarcações vulneráveis, a fim de criar o máximo de pânico, desorientação e caos, pois estas entidades gasosas estão literalmente viciadas nos aromas sutis de terror e confusão num último suspiro da vítima moribunda.

Aparentemente ciente de que os marinheiros na Terra das Brumas têm medo de bancos de neblina, um massacre de flagelo dos navios raramente tenta esconder sua aproximação sob o manto da escuridão ou da tempestade, mas deixa a visão de sua névoa de confusão que se aproxima para desmoralizar as vítimas pretendidas. (Sendo muito rápidos para qualquer navio à vela convencional fugir, eles não precisam se preocupar que tal aviso permitirá que uma presa pretendida escape.) Ao se aproximarem do navio, os flagelos usarão sua primeira rodada de ataques de sobrevoo para rasgar as velas, quebrar lanternas, emaranhar cordas e de outra forma desativar o navio, enquanto a névoa de *confusão* entra em vigor. Só depois de todos os que estavam a bordo terem tido a oportunidade de sucumbir – e, portanto, de entrar em pânico e perturbar qualquer resistência organizada – é que estes elementais indescritíveis voltam as suas atenções para as suas presas humanoides, agora bem temperadas pelo medo e pelo pandemônio.

Entre suas muitas imunidades e as vantagens proporcionadas por sua visão superior em neblina opaca, os flagelo dos navios podem ser extremamente difíceis

de acabar, mesmo para aqueles com armas de prata ou mágicas. Eles nunca ficam parados, mas entram e saem erraticamente da Camuflagem da neblina, disparando de um oponente para outro e mudando de aparência assim que desaparecem de vista. Inimigos que resistem ao efeito de névoa de *confusão* ainda podem sucumbir a testes de Medo comuns, acreditando que o número de elementais é grande demais para ser derrotado. Ao desativar o navio, a matança deixa claro que não há escapatória, potencialmente invocando testes de Horror também.

Inimigos que fogem (seja por Medo, Horror, *confusão* ou escolha) são preferencialmente alvos de tantos flagelo dos navios quantos puderem se agrupar ao seu redor, todos ansiosos para sentir o cheiro da morte da vítima assustada.

Por outro lado, qualquer combatente a bordo que se mantenha firme contra os elementais é considerado pouco apetitoso e ignorado até que todas as outras presas tenham sido consumidas... a menos que o corajoso tente resgatar uma vítima assediada, caso em que os "comensais" interrompidos irão despedaçar com o intruso. Depois que todos a bordo forem massacrados, saltarão ao mar ou se abrigarão atrás de barreiras impenetráveis, a matança destrói alegremente qualquer mecanismo de propulsão ou direção que permaneça intacto, deixando então a embarcação repleta de cadáveres à deriva, vazia e silenciosa.

Ecologia

Biologicamente, os flagelos não têm necessidades. *Psicologicamente*, esses seres – ou pelo menos, aqueles encontrados em Ravenloft – parecem ansiar pelas respirações finais dos moribundos, particularmente daqueles que morrem em estado de confusão e terror. As sagas grabenitas alegam que se a tripulação de um navio for incansavelmente corajosa, os flagelos deixarão o navio estritamente sozinho ou até mesmo fugirão de sua aproximação, embora isso possa ser mais arrogante do que verdadeiro. Teóricos mais instruídos procuraram um padrão em ataques conhecidos de flagelo dos navios; alguns especulam que as criaturas podem ser atraídas para navios cujos capitães, tripulações e/ou passageiros cometeram pecados graves ou incorreram na ira dos Poderes Sombrios, mas esta teoria não foi testada.

Os ataques de flagelo dos navios são mais comuns no sul do Mar Noturno, mas tais criaturas podem ser potencialmente encontradas em qualquer lugar no mar oriental, exceto perto da terra ou em áreas onde o sol rompe a onipresente cobertura de nuvens. Dada a sua suscetibilidade fatal ao sol, parece improvável que eles pudessem sobreviver no Mar das Mágoas ou nos mares fora do Núcleo, exceto na borda de uma Fronteira Nebulosa que poderia lhes oferecer abrigo.

A verdadeira aparência de um flagelo dos navios (ou seja, um que não usa sua habilidade Formas Assustadoras) não é conhecida, presumindo que ele tenha alguma. Magias que penetram em disfarces sobrenaturais revelam apenas silhuetas nebulosas e semi-humanoides. A maioria dos flagelos irá mudar entre vários disfarces hediondos, durante o ataque – pele, escamas ou pelo; chifres, presas ou verrugas; pés, patas ou cascos; etc – embora eles sempre mantenham garras e presas para atacar.

As cores de suas formas adotadas também variam em todo o espectro, mas são sempre desbotadas, pastéis ou monótonas: nem brilhantes nem escuras, como as neblinas que habitam. As formas adotadas pelos navios tendem a ser estranhas, com raras exceções chocantemente humanas.

Quaisquer que sejam suas formas, os flagelo dos navios liberam uma torrente de gargalhadas estridentes e perturbadas durante seus ataques de sobrevoo, e suas risadas sarcásticas e zombeteiras, risadinhas infantis, surgem das profundezas obscuras da névoa de confusão, ao redor de suas presas.

Quando morto, o corpo do flagelo dos navios se dispersa imediatamente em finos tufos de vapor. De forma irritante, outros flagelos próximos se aglomerarão ansiosamente em torno desses vapores dissipados para se deleitarem com seu aroma, assim como saborearam o hálito perfumado de medo de um humanoide moribundo.

Como (ou mesmo se) os flagelos se reproduzem é desconhecido.

Sociedade

Flagelo dos Navios não parecem ter líderes, anciãos ou outras figuras de autoridade, reunindo-se em "massacres" que são pouco mais que turbas. Na verdade, eles quase não interagem, formando grupos apenas para gerar os nevoeiros de confusão que proporcionam Camuflagem, fomentam o pânico e lhes oferecem abrigo contra raios de luz solar perdidos: um perigo que eles temem muito, por mais raro que seja no Mar Noturno.

Quando não está atacando embarcações, o massacre flutua à deriva com os ventos predominantes ou se move aleatoriamente. Se um flagelo sentir vontade de viajar em uma direção específica, o resto pode vir junto (arrastando a névoa de confusão com eles), ou eles podem caprichosamente anular isso e puxar a névoa em outra direção completamente diferente.

Esses "cabo-de-guerra" sobre a direção de deslocamento da névoa de confusão são a coisa mais próxima de uma "discussão" na qual os flagelo dos navios estão inclinados a se envolver: eles passam a maior parte dos dias

em um torpor preguiçoso e onírico, levados pelo vento ou pelos caprichos dos seus companheiros de matança.

Tendência: Os Flagelos dos Navios parecem alheios ao horror de seus ataques, preocupando-se apenas que suas vítimas morram em um estado de pânico e desorientação suficiente para saciar seus desejos vis e hedonistas. Juntamente com sua natureza insociável, o fato de que matam por prazer e não por necessidade, e seu hábito de vandalizar alegremente os navios que atacam pela pura alegria da destrutividade, o comportamento dos flagelos é altamente caótico e também maligno.

Flagelos Avançados

Flagelo dos Navios que são significativamente mais resistentes do que a maioria (até 6 DV) foram relatados, na maioria das vezes por marinheiros aterrorizados que fortuitamente se atiraram ao mar e escaparam do destino vil de seus companheiros. A coisa mais assustadora sobre os flagelos avançados é que apenas um deles nunca é encontrado: se um único membro de um massacre tem DV extra, todos os outros também têm.

Flagelo dos Navios - Enxame

Mestres que desejam simplificar uma batalha entre um grande bando de flagelo dos navios e seus inimigos podem tratar os flagelo dos navios como uma entidade única, de acordo com as regras de combate "Enxame" introduzidas no *Dungeon Master's Guide II* p. 59. As estatísticas do massacre de 48 flagelos são apresentadas aqui:

Massacre (Enxame de Flagelo dos Navios)

	Elemental (Colossal - Enxame de elementais médios) (Ar, Brumas)
Sentidos:	Visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, Visão nas Brumas; Ouvir +1, Observar +2
Dados de Vida:	30d8+60 (165 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	Voo 9 metros perfeito (6 quadrados)
Classe de Armadura:	14, toque 11, surpresa 9 (tamanho -4, +5 Des, +3 natural) Chance de falha 20% a 1,5 m (Camuflagem), 50% a +1,5 m (Camuflagem Total) em neblina
Ataque Base/Agarrar:	+22/+35
Ataque Total:	Enxame corpo a corpo 5d6 (ataca automaticamente; ignora Camuflagem; mergulhar, Investida Aérea
Espaço/Alcance:	6 m / 0 m (pode compartilhar espaços com oponentes)
Ataques Especiais:	Formas Assustadoras, névoa de confusão (raio de 80 m, Vontade CD 18), especialista em agarrar (pode manter agarrar sem penalidade de -20; não fica surpreso se estiver lutando)
Qualidades Especiais:	RD 10/prata ou mágico; Imunidade a veneno, sono, paralisia, atordoamento, metamorfose, envelhecimento; Resistência frio 10, eletricidade 10; Fraquezas luz solar, não pode se aproximar da terra ou penetrar na água, +50% de dano de ataques de área, sofre 2 níveis negativos por flagelo mortos, morto em 0 DV ou 0 PV; Características elementais, Características de brumas, anatomia de enxame (não pode ser derrubado ou imobilizado, agarrado ou atacado), vaporoso, voo
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +23, Vont +9
Habilidades:	For 13, Des 21, Con 14, Int 7, Sab 10, Car 10
Perícias:	Blefar +1, Esconder-se +5*, Furtividade +5*, Intimidação +5, Observar +2, Ouvir +1, Sentir Motivação +2
Talentos:	Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Investida Aérea
Nível de Desafio:	8
Tendência:	Caótico e Mau
Idiomas:	Auran

Golem Esqueleto

Este autômato mórbido e de aparência desajeitada lembra um esqueleto humano enorme, montado às pressas com ossos incompatíveis e amarrado com barbante e lascas de madeira. Seu tronco é envolto por um peitoral de metal. Embora aproximadamente humanoide, a criatura tem quatro braços: dois nos ombros, os outros dois presos assimetricamente às costelas inferiores. Cada uma de suas mãos sem carne carrega uma espada, que balança com uma graça surpreendente.

	Constructo (Grande)
Sentidos:	Visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, Ouvir +0, Observar +0
Dados de Vida:	6d10 (63 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 metros com peitoral (6 quadrados); deslocamento base 12 metros
Classe de Armadura:	24, toque 9, surpresa 24 (-1 tamanho, +10 natural, +5 armadura)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+12
Ataque:	Espada longa grande +8 (2d6+4/19-20) ou pancada +7 (1d6+4)

Ataque Total:	4 Espadas longas grandes +8 (2d6+4/19-20) ou 4 pancadas +7 (1d6+4)
Espaço/Alcance:	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	Frenesi
Qualidades Especiais:	Características de constructo; RD 10/ adamante e concussão; Imune a frio, eletricidade, fogo, magia; Fraqueza: vulnerabilidade a estilhaçamento; um com as armas
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Vont +2
Habilidades:	For 19, Des 11, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
Perícias:	-
Talentos:	-
Nível de Desafio:	7
Tendência:	Neutro
Equipamentos:	4 espadas grandes obra-prima, peitoral grande
Idiomas:	Não podem falar; entende os comandos de seu criador

Frenesi (Ext): Quando um golem esqueleto entra em combate, há uma chance cumulativa de 1% por rodada de que seu espírito elemental preso se liberte e o golem entre em frenesi. O golem descontrolado então entra em fúria, atacando a criatura viva mais próxima ou quebrando um objeto menor que ele mesmo se nenhuma criatura estiver ao seu alcance, e então avançando para causar mais estragos. O criador do golem, se estiver a até 18 metros, pode tentar recuperar o controle falando firme e persuasivamente com o golem, uma tarefa que requer um teste de Carisma CD 19. Após 1 minuto de inatividade do golem a chance de frenesi é restaurada a 0%.

Imunidades (Ext): O golem esqueleto é imune a qualquer efeito que cause dano de frio, fogo ou eletricidade.

Imunidade à magia (Ext): Um golem esqueleto é imune a qualquer magia ou habilidade similar a magia que permita teste de resistência à magia, com exceção da magia *Despedaçar* (veja abaixo).

Um com as Armas (Ext): Um golem esqueleto é projetado para empunhar até quatro armas corpo a corpo específicas de uma mão (geralmente espadas longas obra-prima) ou duas armas corpo a corpo específicas de duas mãos ao mesmo tempo. Enquanto estiver armado com as armas específicas de grande porte com as quais foi equipado por seu criador, ele não sofrerá nenhuma das penalidades usuais por empunhar múltiplas armas. Cada uma de suas armas é tratada como arma primária para o cálculo de seu bônus de ataque.

Se o golem esqueleto não foi equipado com armas por seu criador, ele trata todos os seus ataques de pancada como armas primárias. Se ele empunhar qualquer arma corpo-a-corpo que não seja aquela que lhe foi dada em sua criação, ele sofre as penalidades normais por combate com armas múltiplas e por não proficiência.

Vulnerabilidade a Estilhaçamento (Ext): Uma magia *despedaçar* enfraquece a estrutura de um golem esqueleto por 1 rodada por nível de conjurador. Durante este período ele perde sua RD e sofre o dobro de dano de ataques de concussão.

Golens esqueletos são conjuntos de ossos semelhantes aos humanos, animados por um espírito elemental imbuído e equipados para servir como guardiões ou guerreiros. Ao contrário dos golens de osso 1# inventados por Azalin Rex, os Golens esqueletos não precisam ser criados a partir dos restos de esqueletos mortos-vivos mortos: ossos comuns de humanoides ou animais servirão.

Golens esqueletos foram introduzidos na Terra das Brumas pelo necromante Meredoth, em cujo mundo natal essas construções são bastante comuns. Apesar da recusa ciumenta do mago do mar em compartilhar seus segredos mágicos com os arcanistas "bárbaros" de Ravenloft, os meios de criá-los foram divulgados de qualquer maneira: talvez divulgados pelos aventureiros que o venceram em 737, ou talvez disseminados pela vontade dos Poderes Sombrios para enfurecer e frustrar o lorde negro de Nebligtode.

Estratégias e Táticas

Graças aos seus quatro braços, o golem esqueleto é um inimigo perigoso em combate corpo a corpo, pois pode atacar até quatro alvos diferentes com igual letalidade. A maioria dos Golens esqueletos são equipados com quatro espadas longas, mas qualquer arma corpo a corpo grande, simples ou comum é possível. Um golem esqueleto é automaticamente proficiente com as armas específicas para as quais foi criado, mas não é proficiente com nenhuma outra arma, mesmo que seja de tipo e tamanho idênticos.

Como outros golens animados magicamente que não possuem o modelo "golem assombrado", os Golens esqueletos são criaturas estúpidas, obedecendo às ordens de seus criadores da maneira mais direta possível. Eles

1. Para sua informação histórica: O golem esqueleto apresentado aqui era originalmente conhecido como "golem de osso", sob as regras de *Expert D&D* e no *Mystara Monstrous Compendium*. Seu nome foi alterado para evitar confusão com o terrível golem de ossos de *Denizens of Dread/Darkness*.

não têm independência para realizar ações especiais, como derrubar ou desarmar seus oponentes em combate corpo a corpo, mas farão isso se forem orientados por um criador que esteja no local para dar ordens.

Ecologia

Golens esqueletos não têm necessidades biológicas. Meredoth considera os Golens esqueletos úteis porque eles são imunes ao clima frio de Todstein, podem ser construídos de forma barata a partir de restos de experimentos fracassados ou abandonados, não são impedidos pelo Dia do Vazio Mágico e podem ser reforçados com ossos de membros falecidos da família Graben para aumentar sua durabilidade (veja "O Legado Graben").

A maioria dos Golens esqueletos de Meredoth estão guardados na Casa dos Ossos, com mais alguns para proteger seu próximo corpo *clone* preso no gelo. Um punhado de outros necromantes no Núcleo também descobriu o segredo da criação de Golens esqueletos, nos anos desde que o Mar Noturno se juntou ao continente. Esta disseminação provocou a ira enojada do beligerante mago do mar, que vê o trabalho desses continentais como um roubo descarado do conhecimento arcano da sua terra natal.

Um golem esqueleto se assemelha a um esqueleto humanoide de tamanho Grande, mas na verdade é feito de numerosos ossos de criaturas Médias ou Grandes, unidos para formar uma estrutura maior. Todos os Golens esqueletos conhecidos têm quatro braços e quase todos são equipados com armas por seus criadores. Normalmente, tais armas são forjadas especificamente para armar o golem, por isso são frequentemente gravadas ou inscritas com imagens de ossos, morte e destruição de acordo com o propósito pretendido da criatura. Se o golem esqueleto estiver com armadura, como é verdade no caso das estatísticas acima, sua armadura Grande é modificada para acomodar seus membros extras e pode ser decorada para combinar com suas armas.

Embora incapaz de emitir qualquer som deliberado, as articulações de um golem esqueleto são bastante frágeis e desajeitadas, por isso ele emite ruídos estridentes sempre que as dobra para andar ou lutar. Mesmo assim, o golem maneja suas armas com incrível rapidez e precisão.

Um golem esqueleto e suas armas pesam 300 kg, ou mais com armadura. Muitas vezes são criados em pares.

Golens Esqueletos Avançados

Com tempo e materiais suficientes, um golem esqueleto pode ser construído para ser mais pesado e maior do que a versão típica. Golens esqueletos com até 9 DV permanecem Grandes, enquanto aqueles com 10 a 18 DV são Enormes. Um golem esqueleto enorme empunha armas enormes ou causa 1d8 de dano base com seus ataques de pancada.

Construção

As peças para a criação de um golem esqueleto devem vir de quatro ou mais esqueletos Grandes ou Médios; na Terra das Brumas, pelo menos quatro ossos de criaturas sencientes diferentes devem ser incorporados a ele (um para cada braço). O processo de preparar os ossos para animação e amarrá-los exige ligações e substâncias especiais, custando

um total de 200 PO. Montar o corpo requer um teste de Usar Corda CD 15.

Se um golem esqueleto for empunhar armas, o conjurador também deve fornecer-lhe armas obra-prima dimensionadas para o tamanho do constructo. Qualquer arma corpo a corpo simples ou comum pode ser usada, e as armas não precisam ser todas do mesmo tipo. Golens esqueletos também podem ser equipados com armaduras, como peitoral Grande (+5) ou meia-armadura Grande (+7); um golem é proficiente apenas com as armaduras e armas específicas com as quais está equipado em sua criação.

Construir e animar um golem esqueleto é motivo para um Teste de Poder, como na criação de um item mágico do Maligno. Se os ossos a serem usados em sua montagem forem obtidos através de roubo de túmulos, testes adicionais de Poder podem ser necessários, mesmo antes de sua construção ser concluída.

NC 8º; Fabricar Constructo, *criar mortos-vivos menor*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *pele rochosa*, o conjurador deve ter pelo menos 8º nível; Preço 18.000 PO; Custo 9.200 PO + 2.920 PO (2.520 PO para 4 espadas obras-primas grandes e 400 PO para o peitoral grande) + 712 XP.

Golem Esqueleto Assombrado

Se os ossos de um golem esqueleto forem montados por um criador que tenha a mentalidade correta de obsessão, ele pode se animar como um golem assombrado antes de ser encantado. Muitos dos Golens esqueletos que agora surgem fora de Todstein podem ser golens assombrados, em vez de encantados magicamente.

Montados de forma barata e grosseira a partir de ossos roubados de sepulturas santificadas, os Golens esqueletos assombrados raramente usam armaduras, e suas armas raramente são mais do que porretes de madeira tosca.

As estatísticas de um golem esqueleto assombrado diferem daquelas listadas acima da seguinte forma:

	Constructo (Grande)
Deslocamento:	9 metros com peitoral (6 quadrados); deslocamento base 12 metros
Classe de Armadura:	25, toque 11, surpresa 23 (-1 tamanho, +14 natural, +2 Des)
Ataque:	Pancada +7 (1d6+4) ou clava grande +6 (1d8+4)
Ataque Total:	4 pancadas +7 (1d6+4) ou 4 clavas grandes +6 (1d8+4)
Qualidades Especiais:	Características de constructo; Imune a frio, eletricidade, fogo, magia; Fraqueza: vulnerabilidade a estilhaçamento; um com as armas; zeitgeber; vínculo telepático
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Vont +2
Habilidades:	For 19, Des 15, Con -, Int 9, Sab 11, Car 5
Nível de Desafio:	8
Tendência:	Caótico e Mal

Homem-Tubarão

Homens-Tubarão são humanoides que podem se transformar na forma de um tubarão, assim como em uma forma híbrida hedionda e mortal. Cruéis e glutões, eles saem para rondar os mares em noites de lua cheia, procurando vítimas para devorar.

Homens-Tubarão são criaturas vorazes inchadas em seu poder, muitas vezes ao ponto da megalomania. Eles são os caçadores definitivos do mar e seguem a lei da selva - apenas os fortes sobrevivem. Eles se deleitam em combate e muitas vezes seguem carreiras violentas, como pirataria. Os verdadeiros Homens-Tubarão que estão mais em sintonia com seu lado animal geralmente usam sua vantagem em força bruta e intelecto para dominar matilhas inteiras de tubarões, usando-os para arquivar seus objetivos nefastos.

Os seguidores da Rainha do Mar veem os Homens-Tubarão como vingadores sagrados da deusa que seguem Sua vontade divina e devoram os indignos, e alguns verdadeiros fanáticos contatam voluntariamente essa linhagem de licantropia para provar sua devoção.

Os Sahuagin também reverenciam os Homens-Tubarão como parte de sua religião, vendo o estado como uma bênção do Grande Devorador.

Homens-Tubarão em forma humanoide tendem a ter poucos pelos no corpo, e eles geralmente são cinza ou brancos. Às vezes, suas peles têm um leve tom cinza ou azulado.

Eles desenvolvem um forte apetite por carne crua e sangrenta e geralmente estão acima do peso, mas é possível notar músculos salientes sob sua gordura e eles se movem com uma velocidade surpreendente. Eles têm um nariz grande e ligeiramente achatado e dentes ligeiramente pontudos, que também crescem novamente caso caiam. Homens-Tubarão em forma animal parecem enormes tubarões brancos, seus olhos brilhando vermelhos com malícia e sede de sangue não naturais. Em sua forma híbrida, eles parecem semelhantes a Sahuagin, embora mais musculosos e semelhantes a tubarões, com garras pretas em suas mãos semelhantes a barbatanas.

O Modelo Homem Tubarão se encontra no *Monstros de Faerûn* p. 91 (3ed) ou atualizado no suplemento de *Forgotten Realms Lost Empires of Faerûn* p. 183.

Horror de Meredoth

	Morto-Vivo (Imenso - Aquático, Morto Obediente)
Dados de Vida:	33d12 (300 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Natação 27 m
Classe de Armadura:	30 (-2 Tamanho, +2 Des, +20 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+39
Ataque:	Corpo a corpo: 1 mordida +27 (4d6 +15 (18-20/x2 +1d6 ou morte)), 2 tentáculos + 25 (2d6 +7) e 6 garras + 25 (1d6 +7)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m (30 m com tentáculo)
Ataques Especiais:	Fúria, Constrição 2d8 +15 ou 1d6 +7, Sucesso Decisivo Devastador CD 42, Doença CD 16, Agarrar Aprimorado, Dilacerar 4d6 +22, Engolir Inteiro
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Dobrar a Terra, Redução de Danos 15/magia e ferro frio, Imunidades à Frio e Eletricidade, Nuvem de Tinta, Faro Aguçado, Detectar Vivos, Costura
Testes de Resistência:	Fort +16, Ref +18, Von +21
Habilidades:	For 40, Des 14, Con -, Int 3, Sab 12, Car 10
Perícias:	Natação +29, Observar +16, Ouvir +16
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos[B], Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada[B], Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Maior
Talentos Épicos:	Investida Atroz, Sucesso Decisivo Avassalador (mordida), Sucesso Decisivo Devastador (mordida)
Ambiente:	Aquático frio (Mar Noturno)
Organização:	Solitária ou Hora da Ascensão (10-20 Hordas)
Nível de Desafio:	23
Tesouro:	Triplo do Padrão + Anel de Resistência à Magia 32
Tendência:	Neutro e Mau (Sempre)
Progressão:	-

Este monstro foi criado através da feitiçaria vil do Necromante Meredoth, Lorde Negro do Mar Noturno. Ele investiu uma vasta fortuna e muito de seu poder na criação desta monstruosidade, que tem a tarefa de proteger sua ilha particular de Todstein e destruir quaisquer tolos (como aventureiros irritantes) que perturbem sua privacidade, que o recluso Necromante valoriza acima de tudo.

Mais raramente, Meredoth ordena que seu Horror capture cobaias e as traga até ele engolindo-as inteiras, embora geralmente elas estejam muito danificadas para serem usadas corretamente quando chegam e, portanto, ele prefere usar lacaios menos incômodos (como os Lebendtod) para tais tarefas.

O Horror foi criado a partir de um cadáver de um Tubarão Atroz de tamanho e força imensos, morto por baleeiros na terra distante de Saragoss e importado por um Lebentod particularmente inteligente que pensou no valor que o cadáver de tal criatura teria para seu mestre. Meredoth enxertou os tentáculos e um pouco da pele armadurada de um Kraken recentemente morto por ele no corpo em decomposição do Tubarão e costurou a cabeça decepada de uma garotinha Humana que se afogou no mar na ponta da língua do Tubarão, concedendo ao monstro a capacidade limitada de falar. Ele então fortificou a coisa com magia negra e a animou, criando um dos terrores mais vis que já trouxeram pavor aos corações de Marinheiros de Ravenloft. Embora o Horror seja pouco inteligente, ele é inerentemente perverso e segue as ordens de um gênio (embora um gênio muito perturbado, doente e maligno).

Os sobreviventes dos ataques do Horror o descrevem como um gigantesco tubarão branco em decomposição (com ossos saindo de sua carne podre e muco e poluição enchendo a água próxima a ele). Estacas de ferro e a carne costurada de homens e demônios impedem que a massa macabra se desfaça.

A carne ao redor de suas mandíbulas enormes caiu, fazendo-as parecer ainda maiores do que realmente são, e metais brilham ao redor dos dentes. Pode ser confundido com um simples Tubarão Atroz Zumbi, mas é muito mais poderoso.

Oito tentáculos azul-escuros e apodrecidos giram em torno da forma gigantesca, aparentemente ansiosos para esmagar os vivos e alimentá-los com a boca do monstro. Eles estão presos às laterais do corpo e o mantêm o mais aerodinâmico possível.

Quando a abominação abre a boca, a cabeça da menina é revelada, inchada e pingando água, mas bem preservada. Ela geralmente canta uma canção de ninar arrepiante, que geralmente sinaliza os ataques do Horror. Ela está conectada à ponta da longa língua do monstro, como a cabeça de uma cobra de pesadelo.

A mão de outro humano está costurada em algum outro lugar ao redor do corpo enorme com um Anel de Resistência à Magia 32 em seu dedo.

A mera visão do Horror emergindo das profundezas turvas atrai um teste de Horror com uma CD 30 na primeira vez que é visto, devido ao seu tamanho e aparência não natural e perturbadora. A CD é aumentada para 35 se a besta abrir a boca.

Combate

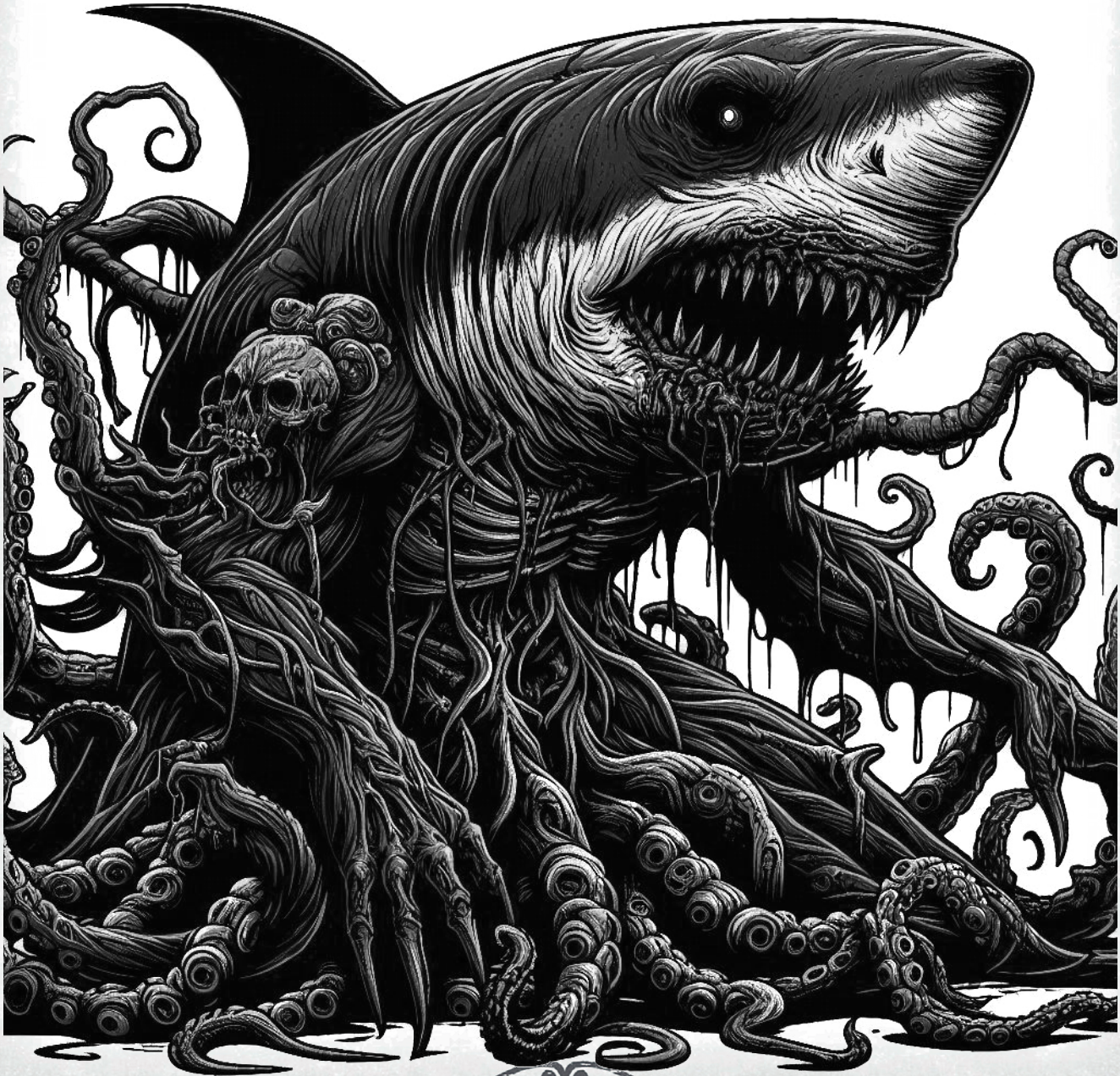
A abordagem do Horror ao detectar uma vítima com *Detectar Vivos* pode ser facilmente identificada (Observar CD 5) por sua enorme barbatana traseira projetando-se para fora da água e pela canção de ninar assustadora que ele canta com a voz da garota morta, que parece inocente e doce, mas ocasionalmente borbulha com a água.

Um Conhecimento (Local) ou Conhecimento (Conhecimento Morto-Vivo) com uma CD de 10 é suficiente para identificar o Horror pelo que ele é, devido à sua infâmia, que faz com que a maioria dos Capitães do Mar sãos recue e naveguem para salvar suas vidas.

Uma vez que o contato é feito, o Horror tenta usar seu tamanho e força para quebrar ou virar o navio, jogando os marinheiros na água, onde a besta é quase imbatível. Sua tática de combate preferida é inicialmente ativar sua Nuvem de Tinta para obscurecer a visão das vítimas e então usar sua mordida monstruosa para destruir e devorar todas as criaturas à vista, com os tentáculos servindo para capturar vítimas em fuga e trazê-las para mais perto da boca escancarada. Ele tem como alvo conjuradores óbvios acima de tudo, sendo ensinado a identificá-los por Meredoth. Em segunda prioridade estão alvos grandes, como navios.

No entanto, as raras vítimas que conseguem escapar do alcance do tentáculo por mais de 10 rodadas não são perseguidas, a menos que sejam claramente ordenadas por Meredoth, já que o propósito de criar este Horror era afastar os invasores.

Em combate com uma criatura aquática poderosa (como um Tubarão Atroz vivo ou um Kraken) ou ao tentar quebrar o casco de um navio, o Horror entrará em Fúria e tentará acertar com seus dois ataques de tentá-



culos e usará Dilacerar para infligir o máximo de dano. No caso improvável de o Horror ser reduzido a menos da metade de seus PV, ele foi instruído a submergir profundamente no fundo negro do oceano e nadar de volta para Todstein, onde pode ser reparado por seu mestre, que não quer desperdiçar o esforço que colocou em sua maior criação.

Meredoth substituiu alguns dentes do Horror por próteses de adamante, mitral, prata e mágicas, permitindo que ele sobrepujasse a redução de dano normalmente com seus ataques de mordida.

Penetrar em Redução de Dano (Ext): O Horror supera qualquer RD que seja de adamante, mitral, prata e mágica, graças as próteses inseridas por Meredoth.

Fúria (Ext): O Horror de Meredoth pode entrar em um estado de fúria profana 5 vezes por dia. O estado Fúria dura 4 rodadas, durante as quais o Horror recebe +4 de Força, -2 de CA e só é destruído após ser reduzido a -10 Pontos de Vida ou menos. Quando o estado Fúria termina, o Horror perde seu bônus de Força, retém sua penalidade de CA e, além disso, sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque e dano pelas próximas 4 rodadas.

Constrição (Ext): O Horror causa dano automático ao braço ou tentáculo com um teste de agarrar bem-sucedido.

Doença (Ext): O Horror causa Podridão Noturna em todos os seus ataques (mordida, tentáculos e garras).

Podridão Noturna: Doença sobrenatural - Ferimento, Fortitude 16, período de incubação 1 dia, dano 1d6 temporário For, 1d6 temporário Des e 1d6 temporário Con. Qualquer vítima morta por Podridão Noturna ou que permaneça infectada por mais de 7 dias morre imediatamente (sem teste) e se levanta como um Zumbi do Mar sob o controle de Meredoth em 1d4 rodadas e apenas uma magia *Santificar* conjurada no cadáver impede que isso ocorra.

Agarrar Aprimorado (Ext): Se o Horror acertar com qualquer um dos seus 3 tipos de ataque, ele pode começar um agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se ele for bem-sucedido em seu agarrar, o Horror pode engolir um oponente inteiro em seu próximo turno com um teste de agarrar bem-sucedido se estiver usando sua mordida para o agarrar, ou Constrição se ele usar seus tentáculos ou garras.

Nuvem de Tinta (Ext): O Horror pode exalar uma nuvem de 24 m de muco ocre nojento uma vez por minuto como uma ação livre. A nuvem fornece ocultação total, que o Horror normalmente usa para escapar de uma luta que está indo mal.

Criaturas dentro da nuvem são consideradas na escuridão. A nuvem do Horror transmite Podridão Noturna para feridas abertas (qualquer criatura com pelo menos 10% a menos que seus PV máximos).

Dilacerar (Ext): Se o Horror atingir uma vítima com tentáculos, ele automaticamente inflige 4d6+22 pontos de dano de Mordida. A vítima é considerada agarrada, e a cada rodada que o imobilizado é mantido o Horror automaticamente atinge com todos os seus ataques corpo a corpo naturais.

Engolir (Ext): O Horror pode tentar engolir um oponente agarrado de até um tamanho menor fazendo um teste de agarrar bem-sucedido. Uma vez dentro, o oponente sofre 2d8+15 pontos de dano de Concussão e 1d8+4 pontos de dano de energia negativa do poder infundido do Horror a cada rodada (seus ácidos digestivos foram exauridos há muito tempo). Uma criatura engolida pode abrir caminho para fora usando uma arma leve cortante ou perfurante, causando 50 pontos de dano ao estômago do Horror (CA 20). Desse ponto em diante, as criaturas engolidas podem sair livremente do Horror - ele deve usar sua habilidade de Costura para consertar a ferida.

Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água.

Guardando o Domínio (Sob): Se uma vítima entrar em fuga, o Horror sempre permanece a uma distância de 45 m de, não importa o quão rápido o alvo corra (ou nade) ou quão habilmente ele esconda seus rastros. O Horror pode se aproximar de tal vítima normalmente se ele parar de se mover ou deixar a área como quiser.

RD 15/Ferro Frio e Magia (Sob): O Horror sofre dano total de armas mágicas de ferro frio devido à sua pele parcialmente demoníaca.

Imunidades (Ext): O Horror tem as imunidades padrão dos mortos-vivos e, além disso, é imune a ataques de frio, eletricidade e água.

Faro Aguçado (Ext): O Horror pode perceber criaturas na água em um alcance de até 54 m e detectar sangue em um raio de 1,5 km.

Detectar Vivos (Sob): O Horror pode detectar a presença dos vivos (similar a uma magia *Detectar Mortos-Vivos)* concentrando-se por 3 rodadas, ganhando mais informações para cada rodada de concentração. Para mais informações sobre Detectar Vivos, consulte o *Guia de Van Richten para os Mortos-Vivos*.

Costura (Ext): Para cada 5 toneladas de carne que o Horror devora, ele cura metade de seus PV totais e regenera todos os ferimentos e feridas causados a ele após sua reanimação (o que significa que ele regenerará um

tentáculo decepado, mas o ferimento de lança que tirou sua vida nunca cicatrizará) em um processo que leva 4 horas.

Perícias Raciais (Ext): O Horror possui +8 de Bônus Racial em Natação.

Langoir

	Aberração (Enorme - Aquática)
Dados de Vida:	16d8+96 (160 PV)
Iniciativa:	+3 (-1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Natação 15 m
Classe de Armadura:	22 (-1 Tamanho, -1 Des, +14 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+31
Ataque:	Corpo a corpo: 1 mordida +21 (3d6 +16 (18-20/x2) e veneno)
Espaço/Alcance:	6 m /3 m
Ataques Especiais:	Agarrar Aprimorado, Veneno, Engolir inteiro
Qualidades Especiais:	Alterar-se, RD 10/magia, Luz, Mimetismo de Voz
Testes de Resistência:	Fort +11, Ref +7, Von +12
Habilidades:	For 33 Des 8 Con 22 Int 6 Sab 14 Car 10
Perícias:	Blefar +14, Esconder-se +12, Natação +25
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente:	Aquático frio (Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitária ou Par
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Caótico e Mau (Sempre)
Progressão:	17-32 (Enorme), 33-48 (Imenso)

O Langoir é um predador astuto e hediondo que espreita nas profundezas do Mar das Mágoas e do Mar Noturno de Ravenloft. Em teoria, ele poderia existir em qualquer ambiente aquático frio, embora a maioria dos lagos seja muito pequena para o enorme Langoir viver e, portanto, ele prefere o oceano. Devido à sua aparência não natural e natureza maligna, muitos acreditam que o Langoir seja a criação da magia negra. Eles são muito mais inteligentes do que qualquer animal natural deveria ser, e sua aparência e mentalidade parecem a criação de um verdadeiro louco. O fato de que os Langoirs podem imitar as formas e vozes de vítimas devoradas dá origem a rumores de que eles devoram almas.

Enquanto um Langoir tem a aparência geral de um peixe-pescador gigante, a isca na ponta de sua vara parece surpreendentemente similar à forma de uma criança humana viva. Pais e mães em luto poderiam jurar que viram seus próprios entes queridos na ponta da isca do Langoir.

Um Langoir prefere presas inteligentes, saboreando seu medo e surpresa antes de devorá-las vivas. Ele frequentemente espreita perto da costa, movendo sua isca infantil na água como se estivesse se afogando e usando as poucas frases simples que aprendeu para pedir ajuda. Quando alguém se aproxima o suficiente (seja uma única pessoa ou um barco - o Langoir é grande e poderoso o suficiente para destruir pequenos navios), o Langoir salta para fora da água com surpreendente velocidade: e os engole inteiros. Aqueles que não são engolidos inicialmente são paralisados pelo veneno do monstro e acabam em sua barriga de qualquer maneira. Enquanto o Langoir frequentemente estende sua isca para a costa (especialmente ao atrair crianças para a água para "vir brincar"), a isca em si é incapaz de atacar e a criatura em si não pode entrar em terra.

Quando encontrado nas profundezas do oceano, o Langoir usa sua habilidade de Luz para atrair presas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Um Langoir que acerta com um ataque de mordida pode começar um agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se ele for bem-sucedido em seu agarrar, um Langoir pode engolir um oponente inteiro em seu próximo turno com um teste de agarrar bem-sucedido.

Veneno (Ext): Ferimento, Fortitude CD 22, dano inicial e secundário 1d8 Des. Uma vítima reduzida a 0 Des pelo veneno de um Langoir não é morta, mas fica permanentemente paralisada até recuperar pelo menos 1 ponto de Destreza. A CD é baseada em Constituição.

Engolir Inteiro (Ext): Um Langoir pode tentar engolir um oponente agarrado de até um tamanho menor fazendo um teste de agarrar bem-sucedido. Uma vez

dentro, o oponente sofre 2d6 + 11 pontos de dano de Concussão e 1d8 +4 pontos de dano ácido dos sucos digestivos do Langoir. Uma criatura engolida pode abrir caminho para fora usando uma arma leve cortante ou perfurante, causando 30 pontos de dano ao trato digestivo do Langoir (CA 17). Uma vez que a criatura sai, a ação muscular fecha o buraco - outro oponente engolido deve abrir caminho para fora.

Alterar-se (SM): O Langoir pode usar *Alterar-se* à vontade como um Feiticeiro de 10º nível. No entanto, isso afeta apenas a isca na ponta de sua extremidade e ele só pode assumir as formas de vítimas devoradas.

Resistência a Dano 10/Magia (Sob): Um Langoir recebe dano total de armas mágicas.

Luz (Ext): O mastro do Langoir pode conjurar *luz* em um raio de 6 m. Isso age como a magia, mas não é mágico por natureza e tem duração infinita. O Langoir pode ativar e desativar essa habilidade à vontade.

Mimetismo de Voz (Sob): Um Langoir pode imitar com precisão as vozes de vítimas devoradas (apenas). Para fazer isso, ele deve fazer um teste de Blefar resistido (com um bônus racial de +8) contra o teste de Ouvir do alvo. Um Langoir conhece algumas frases simples em várias línguas de domínio que ele usa para atrair vítimas para ele.

Perícias Raciais: Langoir possui +8 Racial em Natação, Blefar e Esconder-se.

Lebendtod - Modelo

O modelo a seguir atualiza e expande o modelo lebendtod de *Denizens of Dread/Darkness*. Os Mestres ainda podem usar a versão mais antiga (e mais simples) para encontros rotineiros de lebendtod; este modelo expandido foi projetado para PDMs lebendtod importantes ou para encontros envolvendo apenas suas partes desconectados.

Criando um Lebendtod

Um lebendtod é um humanoide ou humanoide monstruoso que foi transformado em morto-vivo pelas mãos ou a mando de um conjurador arcano maligno. Os primeiros lebendtod foram criados pelo lorde negro Meredoth, usando magia maligna em suas vítimas envenenadas, e é possível que outros necromantes tenham duplicado sua técnica.

Mais frequentemente, os lebendtod são criados por outros de sua própria espécie, já que são um dos poucos Mortos Obedientes com a capacidade de produzir crias, recrutando novos lacaios para seus mestres sombrios.

Ao contrário da maioria dos Mortos Obedientes, os lebendtod retêm suas próprias memórias e a maior parte de seu intelecto anterior da vida, embora não tenham livre arbítrio e sejam totalmente subservientes aos conjuradores que procuram para obter ordens. Capazes de se passarem por vivos, a maioria dos lebendtod representa "vidas" simuladas ao lado de pessoas comuns, sua natureza insuspeitada e seu comportamento bastante rotineiro, até o momento em que seus mestres lhes dão tarefas para executar: tarefas que eles executam sem hesitação, sem questionar ou ter consciência. Assim, podem ser excelentes assassinos, sabotadores e espiões, misturando-se até o momento certo para atacar.

Lebendtod cujos mestres morrem não alcançam o livre arbítrio, mas são compelidos a procurar outro conjurador arcano para servir. O Ânsia que os liga à obediência é muito forte para que um lebendtod exista por muito tempo, sem um superior absoluto e inquestionável.

"Lebendtod" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide ou monstruosa, de Pequeno a Enorme (referida daqui em diante como criatura base). Um lebendtod usa todas as estatísticas e habilidades da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo (humanoide avançado ou humanoide monstruoso avançado). Não recalcule bônus base de ataque, testes de resistência ou pontos de habilidade.

O tamanho da criatura base permanece inalterado, se intacto, e para lebendtod parciais que incluem um tronco.

O tamanho das partes separadas do corpo e os ajustes correspondentes na CA da criatura base e nas jogadas de ataque para partes desconectados são os seguintes:

Tamanho da Criatura Base	Perna*	Braço* ou Cabeça	Mão ou Pé
Pequeno	Miúdo +1	Diminuto +3	Minúsculo +7
Médio	Pequeno +1	Miúdo +2	Diminuto +4
Grande	Médio +1	Pequeno +2	Miúdo +3
Enorme	Grande +2	Médio +3	Pequeno +4

[* – Inclui pernas com ou sem pés e braços com ou sem mãos.]

Dados de Vida: Aumente todos os dados de vida atuais e futuros para d12.

Deslocamento: O deslocamento base de um lebendtod intacto é igual à da criatura base. Um lebendtod que tem forma basicamente humanoide, mas com partes faltando, ou com partes destacadas, move-se da seguinte forma:

Forma	Deslocamento
Tronco de duas pernas	Como criatura base
Cabeça, mão, tronco unipodal ou cauda longa musculosa	½ do deslocamento base da criatura
Braço e mão, perna e pé ou cauda longa e fina	3 metros ou ½ do deslocamento base da criatura, o que for menor
Braço, perna, pé ou tronco e braço(s) sem pernas	1,5 m
Asa, cauda curta ou tronco sem membros	0 m

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural da criatura base aumenta em +2. A CA das partes desconectados é modificada de acordo com seu novo tamanho. Todas as partes mantêm todo o seu bônus de armadura natural enquanto estiverem desconectadas.

Ataque: Um lebendtod mantém os ataques da criatura base e também ganha duas garras e um ataque de mordida se ainda não as tiver. Se a criatura base puder usar armas, o lebendtod mantém essa habilidade. Uma criatura com armas naturais mantém essas armas naturais. Um lebendtod desarmado que luta usa seu ataque de garra ou sua arma natural primária (se houver). Um lebendtod armado com uma arma usa sua garra ou sua arma, como desejar.

Ataque Total: Um lebendtod lutando sem armas usa suas garras ou sua arma natural primária (se tiver uma) como ataques primários, e sua mordida ou sua arma natural secundária (se tiver uma) como ataques secundários. Se estiver armado com uma arma, ele normalmente usa a arma como ataque primário e sua garra ou outra arma natural como ataque secundário.

Dano: Um lebendtod tem ataques de garras e mordidas. Se a criatura base não possuir essas formas de ataque, use os valores de dano da tabela abaixo. Criaturas com ataques naturais de garras e/ou mordidas mantêm seu antigo índice de dano ou o substituem pelo que está listado na tabela abaixo, o que for melhor.

Tamanho da Criatura	Dano de Garra	Dano de Mordida
Base		
Pequeno	1d3	1d2
Médio	1d4	1d3
Grande	1d6	1d4
Enorme	2d4	1d6

Ataques Especiais: O lebendtod mantém todos os ataques especiais da criatura base e também ganha os listados abaixo:

Cria (Sob): Lebendtod cria outros de sua espécie respirando o último suspiro da boca ou guelras de um humanoide ou humanoide monstruoso que esteja morrendo. Esta é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade. O roubo do último suspiro deve ser realizado pela cabeça do lebendtod (anexada ou não); um pescoço sem cabeça ou outra parte do corpo destacada é incapaz de realizar o procedimento de roubar o fôlego. Um lebendtod cuja vítima esteja indefesa pode combinar o roubo do último suspiro com um golpe de misericórdia como uma ação completa. O roubo do último suspiro não confere nenhum benefício ao lebendtod que gera a cria, embora a maioria ache o calor dessa respiração roubada dentro de seus pulmões agradavelmente nostálgico.

Após o último suspiro ter sido roubado, o corpo deve ser deixado isolado e intocado por 72 horas. Se o corpo permanecer imperturbado, ele surgirá no final deste tempo como um lebendtod sob o controle do mesmo mestre do lebendtod que o criou. Ele fica imediatamente ciente da identidade de seu novo mestre e de quaisquer ordens permanentes que seu mestre possa ter emitido ao lebendtod que o gerou. Uma cria que surge como um lebendtod mantém todas as memórias, conhecimentos e níveis de personagem que possuía em vida.

Se o corpo de uma cria nascente for perturbado de alguma forma antes de 72 horas, mas for deixado praticamente intacto, ele surgirá 1d4 rodadas depois de ter sido perturbado como um lívido de 4 DV. Tal geração não mantém nenhuma de suas habilidades em vida, apenas memórias fragmentárias de seu passado. Está sujeito ao mesmo mestre que o lebendtod que o criou, mas inicialmente desconhece as ordens emitidas por esse mestre. O novo lívido é considerado em estado de dívida alimentar (ver *VRGttWD*), atacando imediatamente qualquer presa aparente que enfrente, com um bônus de moral de +2 em suas jogadas de ataque e -2 de penalidade de esquiva em sua CA. "Presas aparentes" inclui qualquer lebendtod usando seu poder *véu da vida*.

Qualidades Especiais: Um lebendtod mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha aquelas descritas abaixo:

Longevidade (Ext): Lebendtod não são realmente imortais, como vampiros ou lichs, mas sua existência pode durar séculos. A vida útil de um lebendtod é igual ao número de anos que restaram de sua vida antes de se tornar morto-vivo (Tabela 6-4 do *Livro do Jogador*), multiplicado por 10. Os efeitos do envelhecimento nas habilidades não afetam o lebendtod.

Membros Destacáveis (Ext): Como uma ação padrão, um lebendtod pode desconectar ou recolocar suas extremidades em seus locais normais sem sofrer danos. As partes do corpo que podem ser removidas e unidas ao corpo de um lebendtod desta forma incluem: cabeça, mãos, pés, braços (no ombro), pernas (no quadril), cauda (se houver) e asas (se houver).

Lebendtod com o talento Saque Rápido pode remover uma mão como uma ação livre, ou ambas as mãos ao mesmo tempo, cada uma segurando o pulso da outra e puxando, como uma ação de movimento.

Como suas partes podem se separar para evitar a manobra agarrar, um lebendtod não pode ser agarrado ou imobilizado por uma garra, a menos que escolha ocultar essa habilidade. Um lebendtod desarmado em combate pode optar por soltar a mão, ou mão e braço juntos, usando-o com uma arma, de modo a manter a posse dessa arma.

Liberar uma parte do corpo para evitar uma manobra imobilização ou agarrar, ou para manter o controle sobre uma arma estando desarmado, é uma ação simples.

Membros destacados de um lebendtod permanecem animadas e sob seu controle consciente, desde que essas extremidades permaneçam a até 30 metros do tronco da criatura e no mesmo domínio que ela. Os membros que se movem para fora do alcance tornam-se inanimadas, permanecendo inertes até que a distância entre elas e o tronco diminua para 30 metros ou menos. Diz-se que um necromante enviou seus asseclas lebendtod para a casa de um rival, pedaço por pedaço; assim que as extremidades e o tronco estavam dentro e despercebidos, seus membros separados se desfizeram, remontaram seus corpos e atacaram de acordo com suas instruções.

Enquanto as partes de um lebendtod permanecerem a até 30 metros de seu tronco, ele manterá uma ligação sensorial com seus membros desconectados. Ele pode ver, ouvir, saborear e cheirar usando os órgãos dos sentidos de sua cabeça, bem como sentir qualquer membro destacado. Um lebendtod que remove a cabeça também mantém a visão e a audição no local do tronco, assim como o crânio sem olhos de um esqueleto ainda pode ver. Para outros membros desconectados além de sua cabeça, o lebendtod pode sentir o entorno imediato desses membros interligados (raio de 3 metros; apenas visual), como se estivesse usando *vidência* seus próprios membros.

Se um dos membros de um lebendtod for levado a mais de 30 metros de seu tronco, mas ainda estiver no mesmo domínio, a criatura pode tentar contato sensorial com aquela parte por 1 minuto com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 20). Isto não restaura o controle motor sobre o membro ausente, mas revela a direção e a distância aproximada até a extremidade, bem como quaisquer pistas visuais sobre os arredores do membro. Embora sinta o ambiente distante dos membros do corpo, o lebendtod não tem consciência do que está acontecendo com seu tronco ou com qualquer outro membro destacada de si mesmo. O alcance máximo que um lebendtod pode usar *vidência* sobre os membros de seu corpo dessa maneira é de 1,5 km.

Os membros do Lebendtod que permanecem dentro do raio de 30 metros de seu controle permanecem conectados para fins de efeitos mágicos benéficos, incluindo magias ou itens mágicos, mas perdem essa conexão se se afastarem muito ou forem separadas por uma fronteira de domínio. Por exemplo, se um lebendtod estiver usando um *anel de proteção* na mão direita, o resto do seu corpo compartilha o benefício desse anel, desde que a mão direita e o tronco (além de quaisquer outras partes separadas que necessitem deste benefício) não estejam a mais de 30 metros de distância. Se seu tronco for alvo da magia *agilidade do gato*, outros membros do lebendtod dentro do alcance de 30 metros também receberão os benefícios da magia.

Exceção: As magias de *infligir ferimentos* ou efeitos similares curam apenas os membros de um lebendtod no qual elas realmente são conjuradas.

A força animadora de um lebendtod reside em seu tronco, então ataques ao tronco (com ou sem apêndices) são contados para a destruição de toda a criatura e de todos os seus membros. O dano infligido aos membros desconectados não esgota os pontos de vida do lebendtod, mas qualquer parte que sofra dano suficiente para destruí-la não pode ser recolocada, reduzindo a capacidade de funcionamento do lebendtod.

Um lebendtod cuja cabeça foi destruída fica mudo e incapaz de morder; aquele cujas mãos estão destruídas não pode manusear objetos ou fazer ataques com garras. A recolocação de uma parte danificada no tronco faz com que o tronco sofra um terço do dano que a peça sofreu; se acumular tal dano ao tronco destruiria a criatura (ou seja, seu tronco também está com poucos pontos de vida), a peça não pode ser recolocada até que ela e/ou o tronco sejam reparados.

Os ataques físicos feitos pelas partes destacadas de um lebendtod não contam para o número total de ações ou ataques de oportunidade que estão disponíveis ao seu tronco ou a outros membros desconectados. Uma parte do corpo destacada não pode realizar mais de um ataque durante sua ação, independentemente de quantos ataques o BBA do lebendtod possa dar à criatura o direito de realizar quando intacto. Os conjuradores Lebendtod não podem conjurar mais de uma magia por vez, independentemente de quantas membros eles se espalharem. Magias conjuradas por um membro do corpo separado contam como magias gastas de sua cota diária.

Se um lebendtod separar ambas as mãos, ele ainda poderá desferir golpes desarmados com os pulsos ou chutar com as pernas (com ou sem pés). Se estiver reduzido a apenas um membro (braço ou perna), ele só

poderá realizar ataques desarmados se renunciar ao movimento durante aquela rodada. Um tronco sem extremidades não tem ataques e não pode conjurar magias com componentes, mas ainda pode realizar tarefas puramente mentais, como concentrar-se para manter um efeito de magia conjurada anteriormente enquanto suas extremidades lutam.

As tentativas de expulsar ou fascinar mortos-vivos não precisam ser direcionadas ao tronco de um lebendtod para serem eficazes, mas uma parte do corpo destacada não pode ser destruída ou fascinada desta forma, a menos que o tronco correspondente também seja destruído ou fascinado. Os Dados de Vida de partes isoladas do corpo são considerados iguais aos do lebendtod, para fins de Expulsar/Fascinar, exceto que se múltiplos membros do mesmo lebendtod forem abrangidos por uma única tentativa de Expulsar/Fascinar, os DV da criatura serão contados apenas uma vez para o Dano de Expulsão. Assim, se um clérigo Fascinar ambos os braços e a cabeça de um lebendtod de 3º nível, apenas 3 DV do Dano de Expulsão desse clérigo são gastos em suas partes, e não 9 DV. Cada uma das partes do corpo ainda precisaria estar ao alcance da tentativa de Expulsão, dentro da linha de visão e não atrás de cobertura total para ser afetada. Se cada membro for Expulso por uma tentativa *separada*, cada uma das três partes consumirá 3 DV de Dano de Expulsão, mesmo que venham de uma única criatura. Um lebendtod astuto poderia usar suas partes não-combatentes (pés, cauda) como iscas para exaurir a Expulsão diária dos clérigos, antes que seus apêndices mais formidáveis lançassem seus ataques.

Estatísticas e opções de ataque disponíveis, perícias, talentos e habilidades de classe para as partes destacadas mais úteis são fornecidas abaixo.

Modificadores de tamanho apropriados para CA e jogadas de ataque também devem ser aplicados, conforme indicado acima.

Habilidades baseadas em carisma utilizadas por membros separados do corpo estão fadadas a sofrer modificadores GR, a menos que o público não saiba que as extremidades em questão não estão ligadas a um corpo (por exemplo, ouvir uma cabeça falar atrás de uma porta fechada).

Mão

Dados de Vida: Mesmo da criatura base (1/8 do total de PV)

Ataque: 1 garra ou 1 arma leve de até 0,5 kg

Habilidades: Como lebendtod intacto +6 Des; Penalidade de Força de acordo com o tamanho da criatura base (–6 se Pequena, –10 se Média, -16 se Grande, -24 se Enorme), Força mínima 1

Perícias: Todas as perícias baseadas em Destreza, exceto Cavalgar; além de Atuação (instrumental), Escalar, Falsificação, Operar Mecanismos e Procurar. Uma mão separada recebe +10 de bônus racial em testes de Escalar e +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio

Talentos: Todos os talentos que aprimoram as perícias listadas acima; todos os talentos de proficiência com armas e talentos bônus de guerreiro que não exijam as duas mãos; todos os talentos de conjuração utilizáveis apenas com componentes somáticos; e todos os talentos baseados em Ataque Furtivo e Magia Silenciosa

Habilidades de Classe: Desde que a criatura base tenha essas habilidades, uma mão desconectada se beneficia de bônus de Fúria ou Inimigo Predileto e habilidades de Evasão ou Esquiva Sobrenatural; pode conjurar magias de *infligir* espontaneamente; pode direcionar um companheiro animal ou um familiar assombrado por meio de gestos; pode usar Ataques Desarmados e Mão Vibrante de um monge; pode empregar Encontrar Armadilhas e Sentir Armadilhas; e pode fazer Ataques Furtivos.

Habilidades comparáveis derivadas de classes de prestígio ou variantes também se aplicam (a critério do Mestre).

Magias: Magias pessoais ou de toque com apenas componentes somáticos

Braço com Mão

Dados de Vida: Mesmo da criatura base (1/4 do total de PV)

Ataque: 1 garra ou 1 arma leve de até 2,5 kg

Habilidades: Como lebendtod intacto +4 Des; Penalidade de Força de acordo com o tamanho da criatura base (–6 se Pequena, –8 se Média, –12 se Grande, –16 se Enorme), Força mínima 1

Perícias: Todas as perícias baseadas em Destreza; Atuação (instrumental), Escalar, Falsificação, Operar Mecanismos e Procurar. Um braço com uma mão recebe +5 de bônus racial em testes de Escalar e +2 de bônus racial em testes de Equilíbrio.

Talentos: Todos os talentos que aprimoram as perícias listadas acima; todos os talentos de proficiência com armas e talentos bônus de guerreiro que não exijam as duas mãos; todos os talentos de conjuração utilizáveis apenas com componentes somáticos; e todos os talentos baseados em Ataque Furtivo e Magia Silenciosa

Habilidades de Classe: Desde que a criatura base tenha essas habilidades, uma mão desconectada se beneficia de bônus de Fúria ou Inimigo Predileto e habilidades de Evasão ou Esquiva Sobrenatural; pode conjurar magias de *infligir* espontaneamente; pode direcionar um companheiro animal ou um familiar assombrado por meio de gestos; pode usar Ataques Desarmados e Mão Vibrante de um monge; pode empregar Encontrar

Armadilhas e Sentir Armadilhas; e pode fazer Ataques Furtivos.

Habilidades comparáveis derivadas de classes de prestígio ou variantes também se aplicam (a critério do Mestre).

Magias: Magias pessoais ou de toque com apenas componentes somáticos

Cabeça

Dados de Vida: Mesmo da criatura base (1/4 do total de PV)

Ataque: 1 mordida ou 1 pancada (dano não letal igual à mordida); não pode agarrar

Habilidades: Como lebendtod intacto –4 Des; Penalidade de For de acordo com o tamanho da criatura base (–6 se Pequeno, –8 se Médio, –12 se Grande, –16 se Enorme), For mínimo 1

Perícias: Atuação (oral), Avaliação, Blefar, Concentração, Conhecimento (todos), Decifrar Escrita, Diplomacia, Esconder-se, Falar Idioma, Furtividade, Hipnose[RLPHB], Identificar Magias, Intimidação, Obter Informações, Ouvir, Procurar, Reinar Morto-Vivo[VR-GWD], Sentir Motivação, Usar Instrumento Mágico.

Talentos: Todos os talentos que aprimoram as perícias listadas acima; todos as magias divinas; todos os talentos de conjuração utilizáveis apenas com componentes verbais; além de Expulsão Adicional, Ignorar Componentes Materiais e Magias sem Gestos.

Habilidades de Classe: Desde que a criatura base tenha essas habilidades, uma cabeça destacada pode empregar conhecimento de bardo e habilidades musicais (somente orais); pode conjurar magias de *infligir* espontaneamente; pode Expulsar Mortos-Vivos se um símbolo profano apropriado estiver no mesmo quadrado que ela; pode direcionar um companheiro animal ou um familiar assombrado por meio de comandos verbais; pode usar a habilidade Idiomas do Sol e da Lua de um monge; e pode ativar itens mágicos acionados por palavras de comando.

Habilidades comparáveis derivadas de classes de prestígio ou variantes também podem ser aplicadas (a critério do Mestre).

Magias: Magias usando apenas componentes verbais

Especial: A incapacidade de uma cabeça desconectada de manipular objetos a impede de usar muitas de suas habilidades em muitos contextos (por exemplo, ela poderia decifrar os hieróglifos em uma parede visível, mas não poderia abrir um livro codificado sem ajuda ou magia). Uma cabeça tem um modificador GR de +4.

Perna com Pé

Dados de Vida: Mesmo da criatura base (1/4 do total de PV)

Ataque: 1 ataque de imobilização; não pode agarrar

Habilidades: Como lebendtod intacto +2 Des; Penalidade de For de acordo com o tamanho da criatura base (–4 se Pequeno ou Médio, –8 se Grande ou Enorme), For mínimo 1

Perícias: Equilibrar-se, Esconder-se, Saltar

Talentos: Todos os talentos que melhoram as perícias listadas acima, mais Corrida

Todas as outras extremidades (pés, pernas ou braços sem pés/mãos, ou membros monstruosos como caudas ou asas) não têm ataques efetivos se forem separados de seus torsos, e nenhuma perícia, talento ou habilidade, exceto Esconder-se - que, no caso de partes do corpo, inclui "fingir-se de morto" se estiver à vista - e quaisquer talentos ou habilidades que melhorem Esconder-se. Os pontos de vida são 1/4 do total para braços, pernas, asas ou caudas longas separadas, e 1/8 do total para pés ou caudas curtas.

Além de lutar de forma autônoma, as partes destacadas de um lebendtod podem ser empunhadas como armas pela própria criatura, desde que ela tenha pelo menos um único braço e mão anexados. Braços ou pernas contam como clavas no combate corpo a corpo; uma cabeça é equivalente a uma rocha quando arremessada. Lebendtod são considerados proficientes em manejar seus próprios membros dessa maneira, mas não os dos outros. Impactar o corpo de um oponente não causa dano à parte em questão, a menos que o oponente tenha qualidades que tornem a manobra agarra perigosa (espinhos de armadura, corpo em chamas, etc.), caso em que a parte do corpo sofre dano no momento do impacto, como se tivesse lutado com o alvo por uma rodada.

Como os membros do corpo geralmente são pequenos demais para ter Alcance, os lebendtod costumam jogar uma de suas partes no espaço do oponente, poupando-o da necessidade de entrar em um quadrado ameaçado e sofrer um ataque de oportunidade. Um lebendtod pode arremessar suas partes até 9 metros desta maneira, para desferir um ataque de toque à distância ou posicioná-lo para um ataque furtivo. O incremento de alcance para uma mão ou cabeça arremessada é de 3 m ou 1,5 m para membros. Uma jogada de ataque bem-sucedida com uma parte do corpo arremessada coloca a extremidade no quadrado do oponente e é capaz de atacar na mesma rodada, enquanto uma falha a arremessa em um quadrado adjacente. Presume-se que as mãos que acertam quando lançadas dessa maneira se agarram ao corpo do alvo, se o oponente for Pequeno ou maior.

Ser arremessado não causa danos à parte do corpo em questão.

Um lebendtod e seus membros podem cooperar para flanquear oponentes, desde que a extremidade em questão seja grande o suficiente para fazê-lo.

Testemunhas vivas da remoção de uma parte do corpo podem precisar fazer testes de Horror. A CD de tais testes varia de acordo com a situação, mas geralmente varia de 10 (simples remoção ou recolocação) a 20 (uma cabeça desconectada sugando o último suspiro de uma prole em potencial). Quaisquer testemunhas que conheçam o lebendtod socialmente incorrerão em penalidades por essas defesas.

Redução de Dano (Sob): Um lebendtod tem RD 10/ mágico. Seus ataques de garras e mordidas contam como mágico para fins de superar a redução de danos.

Severidade (Ext): Embora acertos críticos normalmente não afetem mortos-vivos e não inflijam nenhum dano extra a eles, um lebendtod que sofre um acerto crítico de uma arma cortante deve fazer um teste de Reflexos, com uma CD de 10 + o número de dano de PV que ele sofre (depois que sua RD for aplicada). Se falhar neste teste, uma de suas extremidades destacáveis (a escolha do Mestre) é cortada contra sua vontade, caindo em um quadrado adjacente. Um lebendtod pode recolocar a parte cortada normalmente, mas isso requer uma ação de movimento para recuperar a extremidade e uma ação padrão para colocá-la de volta no lugar.

Uma arma vorpal corta automaticamente a cabeça de um lebendtod em qualquer acerto crítico, não apenas naqueles marcados com um resultado natural de 20.

Véu da Vida (Sob): Duas vezes por dia, como uma ação padrão, um lebendtod pode transformar sua própria aparência na de um ser vivo. Seu *véu da vida* só pode reproduzir sua própria aparência de vida, e não a de qualquer outro indivíduo. Este efeito dura até ser descartado (uma ação livre) ou interrompido.

O *véu da vida* de um lebendtod funciona de forma muito semelhante a magia *alterar-se*, exceto conforme descrito aqui. O lebendtod mantém os bônus de habilidade racial e bônus de armadura natural do modelo lebendtod enquanto estiver velado, mas perde ataques de garras e mordidas, a menos que a criatura base já os tenha. Ao contrário da magia *alterar-se*, o *véu da vida* continua a operar para partes do corpo que são separadas ou desconectadas do lebendtod, desde que permaneçam dentro de uma distância de 1,5 km e no mesmo domínio. A aparência *velada* de um lebendtod parece envelhecer com o tempo, mas teria envelhecido 1/10 da taxa se tivesse permanecido vivo (ver *Longevidade*).

Se um lebendtod sofrer dano físico devido a uma magia ou efeito mágico, seu *véu de vida* termina imediatamente. Sua aparência não pode ser restabelecida até que a criatura deixe de sofrer danos, no caso de efeitos mágicos contínuos. O *véu* de uma parte separada do corpo pode ser rompido separadamente do seu tronco ou de outras partes, e seu véu também falha se a parte se mover mais de 1,5 km do tronco ou estiver separada dele por uma fronteira de domínio. Se o *véu* do tronco falhar, as verdadeiras formas de outras partes também serão reveladas instantaneamente, não importa onde estejam. Chamado *Ruptura do Véu*.

Enquanto o seu *véu da vida* estiver ativo, um lebendtod exibe todos os sinais de vida (por exemplo, suando por causa do calor) uma pessoa viva normalmente exibiria em público. Ele pode comer e beber (mas não pode ficar bêbado), portanto pode se beneficiar de poções ou outras substâncias ingeridas, desde que não seja imune ao efeito em questão. Um lebendtod que for atingido por um ataque enquanto seu *véu da vida* estiver funcionando parece estar ferido como uma criatura viva, mesmo que sua RD realmente tenha evitado o ferimento.

Servidão Total (Ext): Embora os Mortos Obedientes normalmente não tenham resistência à expulsão, as algemas da escravidão que prendem um lebendtod ao seu mestre são extraordinariamente potentes, para melhor manter os mortos reanimados sencientes na linha. Lebendtod ganha +4 de resistência à expulsão contra tentativas de fascinar mortos-vivos (e *apenas* fasciná-los) por conjuradores divinos que não são seus mestres, e um bônus de +4 em seus testes de Vontade contra *controlar mortos-vivos* ou efeitos similares de qualquer outra fonte. Se o lebendtod atualmente não tiver um mestre para servir, esses bônus serão convertidos em penalidades, permitindo que outro vilão assuma mais facilmente o papel de seu novo mestre.

Lordes Negros com a habilidade de Controlar Mortos-Vivos em seus domínios podem anular o vínculo de um lebendtod com seu mestre... a menos que seu mestre anterior também seja um Lorde Negro, caso em que a lealdade do lebendtod permanece inalterada. A única exceção conhecida é a Morte, que já teve o poder de anular o domínio de até mesmo outro Lorde Negro sobre Lebendtod; no entanto, esse poder pode ter sido perdido com a derrota dos Cavaleiros.

Habilidades: Como criatura base, modificada da seguinte forma: +2 For, -2 Des, -2 Int. Como criaturas mortas-vivas, os lebendtod não possuem um valor de Constituição.

Perícias: Lebendtod tem um bônus racial de +5 em seus testes de Blefar e Disfarces, e um bônus de circunstância de +12 em testes de Arte da Fuga se eles usarem sua habilidade de *membros destacáveis* para se libertarem de restrições.

Se sua habilidade de *véu de vida* não estiver ativa, os lebendtod recebem os bônus de competência para se esconder (+6 se estiver parado, +2 se estiver em movimento) e Furtividade (+4) compartilhados por outros mortos-vivos intactos (ver *VRGttWD*).

Todos esses bônus, exceto o bônus Arte da Fuga, se aplicam às partes destacadas capazes de usar as perícias em questão. Caso contrário, igual à criatura base.

Talentos: Como criatura base.

Ambiente: Qualquer terra e a bordo de navios (Mar Noturno e domínios vizinhos).

Organização: Solitário, par, esquadrão (3-5), família (5-8) ou comunidade (40-60).

Nível de Desafio: Como criatura base +1.

Grau de Rejeição: Como criatura base +6.

Tesouro: Padrão.

Tendência: Sempre neutro e mau.

Progressão: Por classe de personagem.

Ajuste de Nível: –

Personagens de Lebendtod

Lebendtod são sempre maus, o que faz com que personagens de certas classes percam o uso de suas habilidades de classe. Além disso, certas classes sofrem penalidades adicionais:

Clérigos: Perdem a habilidade de Expulsar Mortos-Vivos, mas ganham a habilidade de Fascinar Mortos-Vivos. Esta habilidade nunca pode afetar o mestre do lebendtod, nem qualquer outro lebendtod de seu mestre, embora funcione em lívidos resultantes de tentativas fracassadas de formar uma *Cria*.

Presas Brancas

O silvo das escamas sobre a neve é quase silencioso, mas chama sua atenção a tempo de ter um vislumbre: uma forma serpentina, traçando curvas no monte de neve enquanto desliza para frente, sua pele gelada tão branca quanto a própria neve. Olhos azuis brilhantes com pupilas fendidas brilham intensamente contra a brancura, acima de uma garganta pálida e aberta e presas translúcidas como pingentes de gelo. A criatura é tão hipnoticamente bela quanto mortal, e mais rápida do que o pensamento quando ataca.

	Besta Mágica (Enorme – Frio)
Sentidos:	Sentido sísmico 36 metros, visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, faro; Ouvir +8, Observar +8
Dados de Vida:	6d8+30 (63 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), natação 9 m, escavar (neve ou gelo) 6 m
Classe de Armadura:	15, toque 10, surpresa 13; Esquiva (-2 tamanho, +2 Des, +5 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+20
Ataque Total:	Corpo a corpo +12 (2d4+8 mais veneno congelante) e ataque com cauda +7 (2d6+4); ou mordida +12 (2d4+8 mais veneno congelante); ou ataque com cauda + 12 (2d6+8)
Espaço/Alcance:	4,5 m / 3 m
Ataques Especiais:	Constrição (1d8+10), Agarrar Aprimorado
Qualidades Especiais:	Imune ao frio, camuflagem gelada, veneno congelante
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +7, Vont + 6
Habilidades:	For 26, Des 15, Con 20, Int 4, Sab 14, Car 10

Como Ouvido em um Porto...

"Eu te digo, aqueles homens da Ilha Graben são os mais durões que já vi! Não são estudiosos frouxos. *É verdade!* No mês passado, eu e Sanday estávamos trabalhando nos cais e vimos alguns deles – Grabenitas, grandes como bois e pálidos como a neve, como todos eles – descarregando essas enormes caixas.

"Bem, uma corda arrebentou enquanto eles levantavam uma caixa pesada, e um deles teve o azar de ter a caixa caindo sobre ele. Ele tentou sair do caminho, claro, mas a maldita coisa ainda pegou um dos braços dele. Esmagou-o completamente. E lá estávamos nós, assistindo. Nada mais podíamos fazer além de sentir pena do pobre coitado, enquanto o carregavam para baixo.

"Mas antes que o dia acabasse, maldito seja se ele não estava de volta ao convés! Ele teve o braço amputado, mas ainda ajudava onde podia. Sem choramingar ou reclamar, nada. Perdeu um braço. E daí? Lá estava ele de volta ao trabalho, até o trabalho estar concluído." – Ouvido na Taverna do Lobisomem Negro, Armeikos.

Perícias: Equilíbrio +2, Escalar +8, Esconder-se +2 (+14 na neve*), Furtividade +14*, Natação +16*, Observar +8*, Ouvir +8*, Sentir Motivação +2, Sobrevivência +7*

Talentos: Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Rastrear[B]

Nível de Desafio: 6

Tendência: Neutro e Mau

Idiomas: Nenhum falado; entende comandos dracônicos simples

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, uma Presas Brancas deve acertar um ataque de mordida. Ela pode então tentar iniciar um agarrar como uma ação livre, sem provocar um ataque de oportunidade. Se vencer o teste de agarrar, ela consegue segurar e pode executar a constrição.

Camuflagem Gelada: *Uma Presas Brancas na neve ou lama, em gelo aberto ou à deriva entre blocos de gelo na superfície ganha um bônus de circunstância de +12 em testes de Esconder-se.

Constrição (Ext): Uma Presas Brancas pode causar 1d8+10 de dano por rodada a um oponente que ela agarrou com sucesso. Se for ordenada a fazê-lo (por exemplo, por Meredoth ou algum outro ser que a controle), ela pode tornar seu dano de constrição não letal.

Perícias: As Presas Brancas recebem um bônus racial de +4 em seus testes de Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência, bem como um bônus racial de +8 em testes de Natação. Elas sempre podem escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se estiverem distraídas ou em perigo, e podem usar a ação Corrida enquanto nadam, desde que se movam em linha reta. Uma Presas Brancas não pode respirar água, mas pode prender a respiração debaixo d'água por 30 minutos antes de ter que fazer testes de Con para evitar afogamento.

Veneno Congelante (Ext): Um personagem mordido por uma Presas Brancas deve ter sucesso em um teste de resistência de Fort CD 18 ou ficará paralisado por seu veneno, que literalmente congela o sangue. Aqueles que falham em seus testes ficam paralisados em 1d4 rodadas, sua pele gradualmente ficando azul à medida que perdem 1d8 PV por rodada até que o veneno seja neutralizado ou eles morram. Uma magia *neutralizar veneno* elimina a paralisia, interrompe o dano contínuo e restaura a cor da vítima, mas não restaura os pontos de vida já perdidos. *Remover paralisia* encerra apenas o efeito de paralisia.

Em um teste bem-sucedido, os personagens sofrem uma penalidade de -2 na Força e na Destreza por 2d6 rodadas. Mordidas adicionais contra as quais a vítima tenha obtido sucesso no teste prolongarão a duração dessa perda, mas não infligirão penalidades adicionais às habilidades.

As criaturas que são imunes ao veneno não são afetadas pelo veneno das Presas Brancas, e as criaturas imunes ao frio são automaticamente bem-sucedidas em seus testes de resistência contra ela. Um Presas Brancas sob o controle de um mestre (como Meredoth) pode receber ordens de não injetar seu veneno, mas de infligir apenas o dano base com seu ataque de mordida.

A Presas Brancas é uma ameaça silenciosa das florestas geladas e das ondas geladas de Todstein, e é conhecida por muitos nomes sinistros nos contos escáldicos dos grabenitas: Serpente Cinzenta das Profundezas Geladas. Assombração das Selvas Congeladas. Os Dentes Gelados do Inverno. Dragão Deslizante. Morte Branca. Todos esses epítetos são bem merecidos, apesar de esses predadores serpentinos de escamas claras raramente serem vistos por quem vive para contar sobre eles.

As Presas Brancas são nativos de Todstein, mas elas se aventuram no mar para caçar focas, pescar e ocasionalmente capturar desafortunados quando as presas de sua ilha natal diminuem.

O território habitual de caça das Presas Brancas estende-se, portanto, de Todstein até aos bancos de pesca a leste da Ilha de Graben, onde o recente aumento do tráfego das frotas pesqueiras

nativas e estrangeiras começou a dar a estes assassinos à espreita um gosto perigoso pelas recém-abundantes presas humanas.

Estratégias e Táticas

As Presas Brancas são caçadoras solitárias que preferem ficar à espreita e atacar escondidas. Elas nadam bem, movem-se rapidamente em terreno aberto e podem cavar na neve ou no gelo. A sensibilidade das Presas Brancas às vibrações permite que elas se escondam logo abaixo de um manto de neve ou da superfície do mar, aguardando um passo no caminho ou o mergulho de um remo na água. Em terra, elas localizam as presas usando visão, audição e olfato apurados.

De raciocínio lento quando confrontadas com algo desconhecido, mas bem treinadas como predadores, as Presas Brancas confiam na furtividade e na surpresa para injetar um veneno letal e de gelar o sangue em suas vítimas com suas presas afiadas como agulhas.

Como uma víbora, uma Presas Brancas faminta geralmente ataca uma vez e depois recua para esperar que sua presa sucumba à paralisia, momento em que retorna para engolir sua vítima inteira. (Elas não correrão o risco de consumir presas que não estejam mortas nem paralisadas, portanto, não empreguem ataques para engolir inteiro em combate corpo a corpo.) Confrontadas por inimigos que seu veneno não consegue incapacitar, elas recorrem à constrição e aos ataques de suas caudas ferozmente farpadas, fugindo se gravemente feridas.

A antitoxina alquímica não é tão eficaz contra o veneno das Presas Brancas quanto outras toxinas, dando apenas um bônus de +2 nos testes de resistência de Fortitude contra seus efeitos. Misturar antitoxina com uma quantidade igual de pó do derretimento (veja *Frostburn*) tornará a antitoxina tão eficaz como de costume (+5 de bônus de resistência) contra o veneno das Presas Brancas.

Ecologia

Presas Brancas aparecem com destaque em vários eddas grabenitas que antecedem a chegada de Nebligtode em Ravenloft, sugerindo que as serpentes geladas existiam em alguma abundância no mundo de onde seu lorde negro se originou.

Não se sabe se elas estiveram presentes em Todstein antes de Meredoth estabelecer sua casa lá, se foram convocados ou importadas para a Rocha pelo próprio necromante, ou se foram semeadas pelos Poderes Sombrios após sua chegada na Terra das Brumas. Seja qual for o caso, ele as considera de pouca ameaça para seus servos mortos ou para si mesmo, então as deixa permanecerem como "cães de guarda" livres em sua ilha.

Adaptáveis e muito móveis, as Presas Brancas podem ser encontradas virtualmente em qualquer lugar ao ar livre em Todstein, ou após vários dias mar adentro. As serpentes chegaram até mesmo a embarcar em navios que passavam e se esconderam abaixo do convés, emboscando marinheiros incautos, um por um. Elas evitam as águas quentes do norte, achando essas condições tórridas muito desconfortáveis; até o momento, nenhuma delas cruzou o mar aberto até a Ilha de Graben, mas pode ser apenas uma questão de tempo até que cheguem lá.

Uma Presas Brancas adulta se assemelha a uma enorme serpente de 7,5 a 9 m de comprimento, pesando mais de 200 kg e coberta por uma espessa pelagem branca, macia e isolante. Sua barriga apresenta largas faixas de escamas, como as de uma cobra normal, e sua cabeça é protegida por placas brancas como a neve do mais fino marfim. Suas presas finas de víbora são tão transparentes quanto vidro, injetando fluido azul-celeste para envenenar a presa. Seus olhos também são azuis, enquanto a língua fina e bifurcada com a qual ele prova os odores do ar é vermelha brilhante: os únicos pontos coloridos em todo o seu corpo. Em movimento, uma Presas Brancas é sinuosa, quase hipnoticamente graciosa e *muito*, muito rápida.

As jovens Presas Brancas eclodem de ovos do tamanho de laranjas em ninhadas de 2 a 5, e tendem a permanecer juntas por segurança em números por até três anos antes de partirem por conta própria. Um filhote de Presas Brancas tem apenas 1,5 metro de comprimento, mas cresce rapidamente se receber comida suficiente. Saindo direto do ovo, seu veneno congelante é tão potente quanto o de um adulto: uma vantagem necessária, pois ela deve se defender sozinha para encontrar presas e evitar predadores maiores, incluindo adultos de Presas Brancas. Uma Presas Brancas que atinge a maturidade (por volta dos seis anos) pode sobreviver até dois séculos, embora seja raro que viva mais de quarenta anos na natureza.

Sociedade

Pouco inteligentes, o suficiente para compreender apenas algumas palavras de dracônico, e incapazes de falar por si mesmas, as Presas Brancas não têm as habilidades de comunicação ou inteligência para criar sua própria sociedade. O fato de elas entenderem dracônico é um mistério: elas não ensinam essa língua aos seus jovens (ou qualquer outra coisa), então a compreensão de seu vocabulário básico parece ser herdada.

Durante a maior parte do ano, as Presas Brancas tratam os seus companheiros como competidores, os espécimes maiores ocupam e defendem territórios de caça

e os pequenos mantêm-se fora do caminho dos grandes. Uma vez por ano, no final do outono, uma fêmea de Presas Brancas libera feromônios que atraem os machos próximos para formar uma "bola de acasalamento" ao seu redor. Esses grupos geralmente contêm dezenas de consortes e são os únicos adultos de 'socialização' em que as presas brancas participam. Ocasionalmente, uma fêmea recém-criada é seguida por alguns dias depois por um macho esperançoso, caso o acasalamento não tenha tido sucesso e ela entre na temporada novamente.

Desde 737, Meredoth adquiriu uma capacidade limitada de se comunicar e comandar as Presas Brancas de Todstein, embora mais por intimidação do que por influência sobrenatural. Nenhuma das serpentes peludas irá caçá-lo ou a seus servos mortos, e a maioria irá rastrear e atacar intrusos em sua ilha se ele pessoalmente ordenar que o façam. Alguns dos mais espertos irão até caçar invasores específicos sob suas ordens e se absterão de comer quem quer que possam pegar, desde que o necromante não os deixe sozinhos com seus prisioneiros por tempo suficiente para que as serpentes estúpidas fiquem famintas.

Tendência: Presas Brancas são minimamente sencientes, vivendo mais como animais selvagens do que como criaturas inteligentes; eles mal entendem a noção de "bom" versus "mau", muito menos "Bem" versus "Mal". No entanto, muitos parecem sentir um prazer perverso e intimidador no desamparo das vítimas paralisadas, deslizando por todo o corpo das suas presas, lambendo o suor do medo das suas peles e saboreando as suas feridas, antes de as devorar. Curiosamente, os contos de Presas Brancas encontrados pelos antigos heróis Anatal não mencionam esse comportamento.

Tesouro Típico

As Presas Brancas não colecionam tesouros, mas suas peles e as placas de marfim em suas cabeças são valiosas. A pele peluda de um espécime típico pode render até 500 PO de um peleteiro, enquanto o valor de suas escamas de marfim varia amplamente (1d6 x 100 PO no total) dependendo de há quanto tempo a criatura mudou e substituiu as velhas e rachadas. Naturalmente, se for morta de uma forma que destrua seus restos mortais, as partes valiosas de uma Presas Brancas também serão arruinadas.

Presas Brancas Progredidas

Tal como as serpentes com que se assemelham, as Presas Brancas nunca param de crescer e os espécimes de grande tamanho não são inéditos. Uma Presas Brancas de até 10 DV permanece enorme, enquanto aquelas que vivem até atingir 16 DV são imensas.

Esses exemplares bem alimentados e de vida longa geralmente passam a maior parte do tempo no mar, alimentando-se de baleias beluga, morsas e outras presas de grandes dimensões.

Geada

Uma jovem fêmea incomumente astuta de Presas Brancas, Geada foi capturada por Meredoth e incorporada em seu *bastão de Presas Brancas*, em imitação de um *bastão de víbora* que o velho necromante havia adquirido, mas (não sendo de tendência Boa) não conseguiu ativar. Geada agora serve ao lorde negro de Nebligtode como um familiar, guarda-costas, cão de caça e uma espécie de confidente, na medida limitada em que Meredoth é capaz de se relacionar civilizadamente com outro ser vivo.

Reivindicado pelo Mar - Modelo (ou marcado de Shay)

Artha Landree	**Mulher Reivindicada pelo Mar (subtipo Ryo), plebeia 1 (Médio - Humanoide Monstruoso)**
Sentidos:	Visão no escuro 18 metros, Observar +2, Ouvir +2
Dados de Vida:	2d8+4 (12 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	12 metros (8 quadrados)
Classe de Armadura:	12, toque 12, surpresa 12; (+2 naturais)
Ataque Base/Agarrar:	+4 Agarrar +4
Ataque:	Corpo a corpo armado +4
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	Anfíbio, escravo de Virundus, corpo seco (veja abaixo)
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Vont + 2
Habilidades:	For 18, Des 9, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 6
Perícias:	Escalar +2, Esconder-se +2, Furtividade +2, Observar +2, Ouvir +2, Sobrevivência +2
Talentos:	Grande Fortitude, Prontidão
Nível de Desafio:	2
Tendência:	Neutro e Mau

Quando debaixo d'água e totalmente transformado:

Sentidos:	Observar +4, Ouvir +4
Deslocamento:	Natação 12 metros (8 quadrados)
Ataque:	Garra +4 (1d4+2), ou com arma +4
Ataque Total:	2 garras +4 (1d4+2), mordida +4 (1d4)
Perícias:	Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +4 e Ouvir +4

O exemplo reivindicado pelo mar apresentado usa um 1º nível plebeu humano como a criatura base. Possui os seguintes valores de habilidade antes da transformação: For 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 10.

Reivindicados pelo mar (ou marcados por Shay, como às vezes são chamados) são humanoides que se entregaram ao serviço de Virundus, ou foram escolhidos por ele para serem transformados em seus agentes servidores. A transformação é desencadeada por Virundus quando ele remodela dolorosamente a carne do alvo por dez minutos, fundindo o sujeito em seu corpo caótico em constante mudança. A pessoa muitas vezes inconsciente é então transferida para outro lugar no palácio, acordada e cercada por sacerdotes aquáticos cantando constantemente louvores a Virundus, enquanto o sujeito sofre uma dor enlouquecedora. Após doze horas, a transformação está concluída.

Existem muitas variações entre Reivindicados do Mar, já que Virundus cria escravos de acordo com as castas de seu reino aquático. Existem seis castas básicas, mas Virundus também poderia criar outros humanoides monstruosos a partir de outras criaturas marinhas.

O subtipo Locathah é o mais baixo do elenco e é frequentemente intimidado. Eles são regularmente usado com espiões sem importância ou dispensáveis. Esta casta também é usada como punição quando seus servos o desagradam.

O subtipo Ryo é para guerreiros e guardas, o subtipo Sahuagin são conjuradores de magias arcanas, o subtipo Anguiliano para os conjuradores de magias divinas, o subtipo Homem-Arraia geralmente tem habilidades de ladinos, e o raro, mas poderoso subtipo Homem-Polvo é para guardas especiais ou espiões poderosos.

A maioria dos Reivindicados pelo Mar são habitantes da superfície que retornam periodicamente como agentes e espiões de Virundus, ou ficam abaixo para proteger seu palácio submerso.

Muitos Reivindicados pelo Mar ocupam posições invejáveis na sociedade humana, atuando como espiões e coordenadores de outros Reivindicados pelo Mar na área.

Virundus também tem prazer em transformar os humanoides marinhos mais raros que se opõem a ele, como os Selkies e as Nereidas.

Não há conflitos abertos entre Reivindicados do Mar e humanoides aquáticos genuínos sob o serviço de Virundus, já que seu deus monstruoso não toleraria isso. No entanto, os dois clãs geralmente ficam isolados quando não recebem ordens de trabalhar juntos.

Criando um Reivindicado pelo Mar

"Reivindicado pelo Mar" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura humanoide capturada e trazida para Virundus para a transformação (referida daqui em diante como a "criatura base").

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1 (exceto para o subtipo Locathah mais fraco: ND +0)

Tipo: O tipo de criatura base muda para humanoide monstruoso. Ele ganha os subtipos avançado e aquático.

Tendência: Caótico e Mau

CA: Corpos transformados Reivindicados pelo Mar são mais flexíveis e escamosos: eles aumentam seu bônus de armadura natural em 2.

Deslocamento: Reivindicado pelo Mar obtém um deslocamento de natação de 12 metros (se ainda não tiver melhor).

Fraqueza: Como criatura base.

Habilidades: Os valores de habilidade da criatura base são modificados da seguinte forma: For +6, Des - 2, Con +4, Int +0, Sab -2, Car -4; além de outras modificações (ver subtipo)

Sentidos: Reivindicado pelo Mar ganham visão no escuro de até 18 metros (se ainda não tiver melhor).

Idiomas: Como criatura base.

DV: Adicione um dado de vida d8 de humanoide monstruoso. Esta melhoria concede um modificador base de ataque de +1, um bônus de +2 em testes de Reflexo e Vontade, 1d8 pontos de vida, 1 x (2 + modificador de Int) pontos de perícia e possivelmente talentos (taxa normal).

Qualidades Especiais: Reivindicados pelo Mar mantém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha a seguinte qualidade especial, dependendo do subtipo que Virundus escolheu criar:

Todos Reivindicados pelo Mar:

Anfíbio (Ext): Reivindicado pelo Mar pode respirar ar e água.

Servo de Virundus (Sob): Todos os reivindicados pelo Mar geralmente obedecem aos comandos de Virundus sem hesitação. Ao fazer algo contrário às suas instruções ou aos interesses de Virundus, eles são afetados como se tentassem resistir a uma magia *missão menor*.

Corpo Secando (Sob): Se um humanoide nascido na terra e Reivindicado pelo Mar saindo da água vê suas características físicas aquáticas serem reabsorvidas após sete dias fora da água. A criatura base está essencialmente de volta à sua aparência inicial, exceto pequenos detalhes que podem identificar sua conexão com o mar (leve odor de peixe em clima quente ou quando se trabalha duro fisicamente, cicatriz nas guelras, mãos com membranas, parte do corpo escamosa ou preta, olhos levemente esbugalhados, etc. CD 20 Procurar para vê-lo, a menos que o detalhe possa ser totalmente escondido pelas roupas).

No entanto, depois de uma semana fora da água, um Reivindicado pelo Mar que tenha sido transformado durante mais de 20 anos parecerá algo repulsivo para a maioria dos habitantes da superfície – as características aquáticas são muito aparentes e repugnantes (veja a taverna de Meerdorf p. 128). Depois de mais 20 anos, a humanidade desapareceu completamente, fazendo com que essas criaturas parecessem horrendos homens-peixe.

Por outro lado, dentro de dez minutos após estar completamente de volta à água (imerso), todas as características físicas aquáticas voltam a crescer dolorosamente (teste de Horror CD 15 para testemunhas desta transformação).

Para nativos marinhos transformados em Reivindicados pelo Mar, esta habilidade não se aplica.

Sentidos Simbióticos (Ext): Quando permanecem submersos por mais de três meses, os Reivindicados pelo Mar atraem pequenas formas simbióticas de vida marinha que crescem em seus corpos ou se reúnem ao seu redor: cracas, anêmonas, corais, mexilhões, camarões, caranguejos, cavalos-marinhos, algas, musgos e pequenos peixes.

A reação coletiva dessas pequenas criaturas aquáticas alerta o mar sobre a presença de criaturas, dando-lhe uma forma limitada de sentido cego: ele pode sentir a presença de criaturas ocultas ou invisíveis em um raio de 6 metros.

Ficar fora da água por mais de um dia normalmente mata esses pequenos animais e vegetais.

Os Reivindicados pelo Mar ostentam orgulhosamente estas marcas de fidelidade às profundezas. Para a maioria dos habitantes da superfície, ver um Reivindicado pelo Mar por essas formas de vida simbióticas é motivo de horror, teste CD 12.

Voz das Profundezas (Sob): Ao afogar uma vítima inteligente, um receptor da Mácula Abissal pode se comunicar telepaticamente com Virundus pela próxima hora.

Perícias: Enquanto estão submersos, os Reivindicados pelo Mar recebem +2 de bônus racial em Esconder-se, Ouvir, Furtividade e Observar.

Castas

Outras mudanças de acordo com o subtipo (ou casta) Reivindicado pelo Mar:

Anguiliano[Sto]

Esta criatura tem membros humanoides retraídos, as mãos como pinças ósseas. Seu rosto humano é quase preenchido por uma repulsiva boca circular mostrando anéis de dentes.

Ataque: Mordida

Ataque Total: Mordida (1d4)

Pontos de Habilidade em Sabedoria: +2. Eles geralmente treinam para serem conjuradores divinos ou para melhorar as habilidades de conjuração da criatura base.

Anexar (Ext): Se um subtipo Anguiliano acertar com seu ataque de mordida, ele usa sua boca para se agarrar ao corpo do oponente e causar dano automaticamente a cada rodada em que permanecer preso. Neste caso, o subtipo anguiliano perde todo o bônus de destreza para a CA.

Drenar de Sangue (Ext): Um subtipo Anguiliano anexado drena fluidos corporais, causando 1-2 pontos de dano de Constituição a cada rodada em que permanece anexado.

Homem-Arraia[DoD]

A criatura humanoide cinza nada com grandes "asas" ligando braços e pernas em cada lado do corpo, com uma longa cauda atrás dela. Sua cabeça achatada e repulsiva mostra grandes olhos brancos como leite.

Ataque: Golpe de cauda (1d2) + veneno

Ataque Total: Golpe de cauda (1d2) + veneno

Pontos de Habilidade em Destreza: +2. Eles geralmente treinam para serem ladinos ou para melhorar as habilidades de ladino da criatura base.

Veneno (Ext): Ao atacar com a cauda, agulhas na cauda infligem veneno: Fortitude CD 13, dano inicial e secundário 1d3 Força.

Homem-Polvo

A criatura humanoide negra tem oito tentáculos ao seu redor e um grande rosto com bico.

Seis de seus tentáculos têm apenas 60 centímetros de comprimento, mas dois têm quase 1,5 metro de comprimento e chicoteiam ameaçadoramente.

Ataque: Tentáculo (1d4+2), ou com arma ou magia como criatura base

Ataque Total: 2 tentáculos (1d4+2), mordida (1d6+2)

Pontos de Habilidade em Força: +2.

Agarrar Aprimorado (Ext): Mesma habilidade do Polvo Gigante[MM1].

Constrição (Ext): Um subtipo polvo causa 2d6 pontos de dano com um teste bem-sucedido de agarrar.

Nuvem de Tinta (Ext): Mesma habilidade do Polvo Gigante[MM1], mas a nuvem tem um diâmetro de 3 metros.

Locathah[MM1]

O corpo da criatura é amarelado, com pequenas escamas cobrindo-o. Seu rosto humano mostra olhos tristes e salientes. Sua boca nunca para de abrir e fechar como a de um peixe.

Ataque: Com arma, como criatura base

Ataque Total: Com arma, como criatura base

Ryo[DoD]

O rosto da criatura mostra olhos esbugalhados e ferozes e dentes afiados rangendo. Seu corpo é parcialmente coberto por escamas marrons e tem mãos e pés palmados.

Ataque: Garra (1d4+2), ou com arma ou magia como criatura base

Ataque Total: 2 garras (1d4+2), mordida (1d4)

Sahuagin[MM1]

O corpo verde da criatura é parcialmente coberto por escamas e barbatanas espinhosas.

Seu rosto humanoide mostra olhos salientes e severos que parecem avaliar seu valor. Ele tem mãos e pés com membranas.

Ataque: Garra (1d4), ou com arma ou magia como criatura base

Ataque Total: 2 garras (1d4)

Pontos de Habilidade em Inteligência: +2. Eles geralmente treinam para serem conjuradores arcanos ou para melhorar as habilidades de conjuração da criatura base.

Sentido Cego (Ext): Debaixo d'água, um subtipo Sahuagin pode Procurar criaturas debaixo d'água em um raio de 9 metros.

Siren Assombrada

	Fada (Médio - Aquático, Brumas)
Dados de Vida:	5d6 (15 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	9 m, Natação 18 m
Classe de Armadura:	19 (+4 Des, +5 Deflexão)
Ataque Base/Agarrar:	+2/+1
Ataque:	Corpo a corpo: Adaga +6 (1d4 -1 (19-20/x2)) ou à distância: arco curto +6 (1d6/x3) ou magias
Espaço/Alcance:	1,5 m /1,5 m

Ataques Especiais:	Beijo da idiotice, Música da Siren, Habilidades similares à magia, Magias
Qualidades Especiais:	Deflexão, RD 5/ferro frio, Visão na penumbra, Aura não natural
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +8
Habilidades:	For 8, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 16, Car 20
Perícias:	Atuação (Canto) +14, Blefar +16, Conhecimento (Natureza) +10, Sobrevivência +8
Talentos:	Acuidade com Arma, Foco em Habilidade (Música de Sereia)
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, casal (1 siren com um escravo mortal masculino) ou Convenção (3 sirens)
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Caótico e Mau (Sempre)
Progressão:	Por classe de personagem (Classe Favorecida: Feiticeiro)

Sirens Assombradas são Fadas perversas que aterrorizam as margens dos oceanos de Ravenloft. Originalmente, Sirens Assombradas eram sirens normais, egoístas, instáveis e não propensas às definições humanas de moralidade - mas não más. No entanto, ao entrar em Ravenloft, elas foram levadas ao mal e enlouquecidas completamente, corrompidas física e mentalmente pelo contato com as águas maculadas da terra. Elas se tornaram criaturas profanas de Ravenloft, emocionalmente alienadas de todas as outras formas de vida. Suas brincadeiras antes inofensivas se tornaram jogos sádicos de tentação, dominação e morte.

Sirens Assombradas montam covis em áreas submarinas abaixo de cardumes especialmente traiçoeiros, onde atraem marinheiros humanos para a morte com suas vozes e aparência encantadoras.

Ryos e predadores similares são frequentemente atraídos para essas áreas para acabar com os sobreviventes, mas a Sereia os afasta com seus próprios asseclas animais, desejando acabar com eles ela mesma.

Ocasionalmente, uma Siren Assombrada tomará um humano como amante - na verdade, existem apenas sirens fêmeas e elas só podem ser fecundadas por machos humanos. Os resultados desse acasalamento são sirens se a criança for fêmea e Ryos se a criança for macho, embora as sereias detestem sua prole brutal e as expulsem de seu território. Seu beijo eventualmente reduz seu amante a um escravo irracional e babando, então a siren brinca com ele por um tempo antes de descartar o mortal inútil. Às vezes, até 3 sirens formarão uma espécie de parceria para aumentar sua contagem de vítimas. Tal reunião é chamada de Convenção e raramente dura muito devido à natureza odiosa e amarga da siren. Muitas Sirens Assombradas progridem em classes de personagem, geralmente se tornando feiticeiras ou necromantes.

A morada de uma Sirens Assombradas é assustadoramente silenciosa, já que nenhum animal (não Encantado ou Dominado pela Sereia) se aproximará de uma Sirens Assombradas de bom grado. Um teste de Ouvir ou Observar CD 10 é necessário para perceber isso, e uma CD 15 de Conhecimento (Fadas) reconhecerá o lugar como o covil de uma Sirens Assombradas - mas geralmente é tarde demais, pois o monstro começa a cantar sua canção infernal.

Fisicamente, uma Sirens Assombradas se parece como uma mulher élfica escassamente vestida, de beleza e graça incríveis. Suas únicas características não naturais são um leve tom de pele esverdeado, guelras (frequentemente escondidas por seu cabelo longo e sufocado por ervas daninhas) e mãos e pés palmados e olhos cruéis cheios de ódio insano. Elas normalmente empunham punhais de coral e arcos curtos feitos de ossos de peixe branqueados, bem como várias peças de joias roubadas de vítimas.

Quando uma siren morre, ela se transforma em espuma do mar vermelho-sangue.

Sirens Assombradas geralmente evitam combates, preferindo jogos sádicos ao confronto real. Em combate, elas contam com sua canção para esmagar as vontades dos oponentes, atacando com seus arcos (que geralmente carregam flechas envenenadas) ou magias atrás de seus lacaios e usando suas adagas de coral apenas como último recurso.

Beijo da Idiotice (Sob): Um mortal sujeito ao beijo de uma Siren Assombrada sofre 1d4 pontos de dano de Inteligência a cada rodada em que o beijo é mantido. A criatura deve fazer um teste de Int CD 15 para perceber sua mente se esvaindo. Um mortal reduzido a 0 Int pelo Beijo da Siren Assombrada é tratada como permanentemente Dominada pela Siren Assombrada, tornando-se seu escravo total e voluntário. A criatura deve ser submetida a *Dissipar o Mal* primeiro antes que sua Inteligência possa ser restaurada, causando um teste de Loucura CD 12.

Música da Siren (SM): 5 vezes por dia, a Siren Assombrada pode produzir música especial por meio de Atuação. Qualquer Animal, Humanoide, Gigante, Besta Mágica ou Humanoide Monstruoso dentro de 180 m da Sereia que a veja e ouça sua voz deve fazer um teste de Vontade CD 19 ou estará sujeito a *Causar Medo*, *Enfeitiçar pessoa* ou *Sugestão* conforme conjurado por um Feiticeiro de 10º nível. Este é um efeito sônico de ação mental.

Habilidades Similares à Magia (SM): Como uma Feiticeira de 10º nível.

Sem Limite: *Névoa, Som fantasma, Luz, Raio de gelo*

1/dia: *Criar Alimentos* (apenas Comida Feérica), *invisibilidade aprimorada, infligir ferimentos moderados, silêncio.*

Magias: Uma Siren Assombrada conjura magias como um Druida de 5º nível.

Deflexão (Sob): A Siren Assombrada aplica seu modificador de Carisma como um bônus de Deflexão ao CA. Uma magia *Dissipar Magia* suprime essa habilidade por 1d4 rodadas, enquanto uma magia *Dissipar Mal* suprime-a por 24h.

RD 5/Ferro Frio (Ext): Uma Siren Assombrada sofre dano total de armas de ferro frio.

Visão na Penumbra (Ext): Uma Siren Assombrada enxerga normalmente em condições de pouca iluminação.

Subtipo Brumas (Ext): A Siren Assombrada pode ser invocada dentro de qualquer domínio com uma grande quantidade de água salgada e pode passar ilesa por fronteiras de domínio fechadas.

Aura Não Natural (Sob): Animais se recusarão a se aproximar a menos de 9 m de uma Siren Assombrada e entrarão em Pânico enquanto estiverem na área. Uma CD 20 de Adestrar Animais ou certas magias e habilidades (como a Música da Siren) evitarão que entrem em pânico.

Comida Feérica

Uma Siren Assombrada pode criar uma dose única de Comida Feérica uma vez por dia. Quando digerida, ela permite que um mortal respire debaixo d'água indefinidamente, mas também faz com que ele seja permanentemente encantado pela Siren Assombrada. Os magias *Dissipar Magia* ou *Dissipar o Mal* removerão ambos os efeitos da Comida Feérica da Siren.

Vampiro do Mar

Vampiros do Mar são uma linhagem repugnante de Vampiros nativa dos dois mares de Ravenloft e outros grandes corpos de água salgada. A linhagem foi originalmente criada pelos Shay-Lot Feiticeiros como uma forma de recompensar especialmente os fiéis escravos Kuo-Toa e Sahuagin com a imortalidade, mas desde que os Dons se espalharam para outras raças através da mordida e transferência de sangue de Vampiros do Mar existentes. Ainda assim, a maioria dos Vampiros do Mar não são humanos, mas Reivindicados pelo Mar.

Assim como seus primos terrestres, os Vampiros do Mar têm sede de sangue vivo, que eles drenam com suas presas ou uma língua longa e afiada. No entanto, eles exibem poderes únicos, como a capacidade de secretar uma toxina encantadora, farejar sangue como um tubarão, se transformar em uma variedade de criaturas aquáticas e convocar as criaturas das profundezas para ajudá-los. Em relação às fraquezas, os Vampiros do Mar são muito mais vulneráveis à luz do dia, a água doce os queima como ácido e uma estaca de coral pode paralisá-los e até matá-los.

Em termos de personalidade, eles são mais selvagens e menos controlados do que os vampiros terrestres, sendo que apenas os vampiros mais antigos conseguem manter sua personalidade em vida (embora distorcida para o mal pela morte).

Sob o oceano ao qual são maniacamente compelidos, eles desenvolvem uma sociedade primitiva, cruel e degenerada, liderada por xamãs que carregam o favor dos senhores cthonianos das profundezas. Eles raramente entram em terra, preferindo agir por meio de lacaios encantados, pois sua pele requer estar constantemente úmida e sua aparência é monstruosa e só pode ser escondida por meio de disfarce extremo ou magia.

Vampiros do Mar parecem um cruzamento horrível entre Vampiros padrões, Vrykolaka e peixes. Eles estão em decomposição (embora não tanto quanto Zumbis do Mar e Lorde Zumbi do Mar) e têm mãos e pés palmados e características semelhantes às de peixes, como escamas blindadas. Suas mãos desenvolvem garras afiadas e eles têm uma língua farpada lon-

ga e flexível que usam para drenar sangue. Seus olhos têm um brilho vermelho e selvagem.

O modelo "Vampiro do Mar" pode ser adicionado a Humanoide, Humanoide Monstruoso ou Gigante com pelo menos 5 níveis de classe ou DV que foram drenados para 0 Com pelo ataque Drenar de Sangue do Vampiro e receberam uma dose do sangue do Vampiro.

O tipo da criatura muda para "morto-vivo" e ela ganha o subtipo Aquático.

Dados de Vida: Muda para d12

Deslocamento: O Vampiro do Mar ganha um Deslocamento de Natação igual ao dobro de sua terra e + 3 m por categoria de idade acima de Neófito.

CA: O Vampiro do Mar ganha +7 de Armadura Natural +1 por categoria de Idade acima de Neófito.

Dano: O Vampiro do Mar ganha 2 ataques de garra e um ataque de mordida se não tivesse essas formas de ataque antes, sendo a mordida sua arma natural primária.

Esses ataques causam dano conforme descrito abaixo ou acima se a criatura já tiver um ataque de mordida ou garra e puderem causar mais dano.

Tamanho	Dano da Garra	Dano da Mordida
Minúsculo	-	1
Diminuto	1	1d2
Miúdo	1d2	1d3
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6
Imenso	2d6	2d8
Colossal	2d8	4d6

Ataques Especiais: Um Vampiro do Mar retém todos os Ataques Especiais: da criatura base e ganha aqueles indicados abaixo. Os testes de resistência para resistir aos Ataques Especiais: de um Vampiro do Mar têm uma CD de 10 + 1/2 DV do Vampiro do Mar + modificador de Carisma, a menos que indicado de outra forma.

Drenar de Sangue (Ext): Um Vampiro pode sugar sangue de uma vítima viva com sua língua presa ao fazer um teste bem-sucedido de agarrar. Se ele imobilizar o inimigo, ele drena sangue, causando 1d4 pontos de dano de Constituição a cada rodada em que o imobilizador for mantido.

Filhos das Profundezas (Sob): Uma vez por dia, enquanto estiver submerso, o Vampiro do Mar pode chamar os habitantes viscosos das profundezas para ajudá-lo. Ele pode chamar 3d6 Polvos ou Lulas, 2d6 Tubarões de Tamanho Médio ou 1d6 Enxames de Lodo Sanguinário (do *Fiend Folio*). Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e servem ao Vampiro por 1 hora.

Cria (Sob): Uma criatura viva reduzida a 0 Con pelo Drenar Sangue do Vampiro se ergue como uma Cria Vampírica do Mar (sem Drenar Energia e com o subtipo Aquático) sob o controle do Vampiro 1d4 dias após o momento da morte. Se a criatura for um humanoide, humanoide monstruoso ou gigante e receber uma dose do sangue do Vampiro, ela se ergue como um Vampiro do Mar na noite seguinte e é escravizada à vontade do Vampiro criador. Um Vampiro do Mar pode manter um número infinito de Crias Vampíricas do Mar sob seu controle e um número de Vampiros verdadeiros igual à sua Categoria de Idade + modificador de Car. Ao avançar um Nível de Idade, um Vampiro escravizado pode fazer um teste de Vontade CD 20 + nível de idade do senhor para se libertar de seu controle.

Veneno (Ext): O Vampiro do Mar libera seu veneno através de sua mordida. A CD, dano inicial e secundário variam de acordo com a categoria de idade do Vampiro.

Nota: Os resultados de Enfeitiçado e Dominação do Veneno do Vampiro são um resultado do seu efeito seguindo seu curso, e podem ser removidos apenas com magias que curam veneno. Caso contrário, eles expiram após 4 horas por categoria de idade que o Vampiro tem.

Magias: Vampiros do Mar podem conjurar qualquer magia que puderem enquanto estiverem vivos.

Muitos clérigos vampiros do mar recorrem às crenças obscuras e bárbaras do oceano, como as do Grande

Devorador (Domínios: Ordem, Mal, Morte, Guerra e Água) e da Rainha do Mar (Domínios: Caos, Mal, Destruição, Proteção e Água).

Qualidades Especiais: Um Vampiro do Mar retém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as listadas abaixo, além de ganhar o tipo morto-vivo e o subtipo aquático.

Alterar Forma (Sob): Como uma ação padrão, o Vampiro pode assumir a forma de uma água-viva, água-viva gigante, lula, lula gigante, tubarão médio, grande ou enorme. Esta habilidade é similar a uma magia *Metamorfose* conjurada por um Feiticeiro de 12º nível, e ele pode permanecer naquela forma indefinidamente até que assuma outra ou até o próximo nascer do sol.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação e Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água.

Farejar de Sangue (Ext): Um Vampiro do Mar percebe criaturas pelo cheiro em um raio de 54 m +18 m por categoria de idade e detecta sangue na água em um alcance de 1,5 km por categoria de idade.

Redução de Dano (Sob): Um Vampiro do Mar ganha RD 10/prata, que fica mais forte conforme o Vampiro envelhece.

Cura Acelerada 5 (Ext): Vampiros do Mar curam 5 pontos de vida por rodada, desde que tenham pelo menos 1 Ponto de Vida restante e estejam em contato com água salgada. Se reduzido a 0 pontos de vida ou menos, o Vampiro imediatamente se transforma em uma espuma espessa do mar e tenta escapar.

Ele deve reformar seu corpo enquanto estiver totalmente imerso em água salgada dentro de 2 horas ou será completamente destruído. Uma vez em repouso dentro de água salgada, ele sobe para 1 PV após 1 hora e então retoma a cura a uma taxa de 5 pontos de vida por rodada. Além disso, um Vampiro pode regenerar sua língua se ela for cortada após um número de rodadas igual a 6 – sua categoria de Idade.

Um Vampiro perde sua Cura Acelerada se permanecer fora da água por mais de um número de horas igual à sua Categoria de Idade. Um Vampiro pode renovar sua Cura Acelerada passando 10 rodadas completas imerso em água salgada. Assim, Vampiros do Mar que viajam por terra são frequentemente carregados por seus lacaios em caixões contendo água salgada.

Resistência ao Fogo 20 + 5 (Ext): Um Vampiro do Mar tem Resistência ao Fogo 20 + 5 por categoria de Idade acima de Neófito.

Forma de Espuma (Sob): Como uma ação padrão, um Vampiro do Mar pode assumir Forma de Espuma, que funciona como uma magia *Forma Gasosa* conjurada por um Feiticeiro de 5º nível com algumas diferenças. O Vampiro se transforma em espuma do mar em vez de névoa (ganhando +10 em testes de Esconder-se enquanto estiver no mar), não pode voar (e seu Deslocamento terrestre: é reduzido para 3 m), mas ganha +18 m em seu Deslocamento de Natação. Ele pode permanecer na forma de espuma indefinidamente.

Alcance Aprimorado (Ext): A língua do Vampiro do Mar é extremamente longa e flexível e tem uma mandíbula com presas na ponta.

Permite que o Vampiro faça ataques de mordida e agarre com um alcance adicional de 1,5 m.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, os vampiros do mar são imunes a todas as formas de ataques de frio e água.

Grau de Rejeição (Ext): O Vampiro do Mar fica mais monstruoso e parecido com um peixe na aparência conforme envelhece. Assim, ele ganha uma base de +5 no Grau de Rejeição +1 por nível de Idade acima de Neófito.

Título	For	Des	Int	Sab	Car	Natação	RD	Cura	Res. Expulsão	RM	Res. ao Fogo
Neófito	+10	+8	-4	+2	+4	+0	10/Prata	5	+4	12	20
Adulto	+10	+10	-2	+2	+4	+3 m	10/Mágica	5	+4	14	25
Velho	+12	+10	-2	+4	+6	+6 m	15/Mágica	6	+5	16	30
Ancião	+12	+10	+0	+6	+6	+9 m	15/Mágica	7	+6	18	35
Ancião Experiente	+12	+12	+2	+6	+8	+12 m	20/Mágica	8	+7	20	40
Patriarca	+14	+12	+4	+8	+10	+15 m	10/Épico	10	+8	22	45

Título	Veneno	D. Inicial	D. Secundário	Efeito do Sol	ND	CA	GR
Neófito	20	1d4 Int	Enfeitiçado	Destruição (sem teste), Ações Parciais	+2	+7	+5
Adulto	22	1d6 Int	Enfeitiçado	Destruição Fort CD 20 ou 6d10 por Rodada, Ações Parciais	+3	+7	+6
Velho	24	1d6 Int	Enfeitiçado	6d10 por Rodada, Ref CD 20 para metade, Ações Parciais	+3	+8	+7
Ancião	26	1d8 Int, 1d4 Sab	Dominado	4d10 por Rodada, Ref CD 20 para metade, Ações Parciais	+4	+9	+8
Ancião Experiente	28	2d4 Int, 1d8 Sab	Dominado	2d10 por Rodada, Ref CD 20 para metade, Ações Parciais	+4	+9	+9
Patriarca	30	Enfeitiçado	Dominado	1d10 por Rodada, Ref CD 20 para metade, Ações Parciais	+5	+10	+10

Resistência à Magia (Ext): O Vampiro do Mar se torna mais resistente à magia à medida que envelhece.

Resistência a Expulsão (Ext): Vampiros do Mar ganham +4 de Resistência a Expulsão e mais conforme envelhecem.

Resistências: As mesmas do personagem base.

Habilidades: Mudança da criatura base da seguinte forma: For +10 Des +6, Con - Int -4, Sab +2 Car +4. Como criaturas mortas-vivas, os Vampiros do Mar não têm valor de constituição.

Perícias: Vampiros do Mar têm sentidos aguçados e ganham um bônus racial de +8 em testes de Escalar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Observar, Natação e Sobrevivência (em relação a regiões marítimas). De resto, o mesmo que a criatura base.

Talentos: Vampiros do Mar ganham Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, assumindo que a criatura base atenda aos pré-requisitos e ainda não tenha esses talentos.

Clima/Terreno: Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)

Organização: Solitário, gangue (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 Crias Vampíricas do Mar)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base +2 (Neófito)

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Geralmente caótico; Sempre maligno;

Progressão: Por classe de personagem.

Apesar de todo o seu poder monstruoso, os vampiros do mar também possuem diversas fraquezas míticas que podem ser exploradas pelos caçadores.

Vampiros do Mar recuam diante de um espelho ou de um símbolo sagrado fortemente apresentado.

Eles são incapazes de cruzar uma linha ininterrupta de amaranto. Essas coisas não prejudicam o Vampiro - elas simplesmente o mantêm afastado. Eles são totalmente incapazes de entrar ou atacar qualquer portal (porta, janela, entrada de caverna etc.) manchado com água dos pulmões de um homem afogado.

Os vampiros do mar são ainda mais vulneráveis à luz solar do que os vampiros comuns e, assim como eles, devem descansar durante o dia (geralmente em tocas nas profundezas escuras do oceano).

Enquanto expostos à luz solar, eles podem realizar apenas ações parciais e são completamente destruídos (no caso de vampiros jovens) ou gradualmente queimados até virarem cinzas.

A ocultação (como usar uma capa) reduz o dano causado e se o Vampiro estiver mais de 50% oculto, ele pode realizar ações completas.

Água pura e fresca queima o Vampiro do Mar como se fosse água benta e a imersão em água doce faz com que ele perca 1/3 de seus pontos de vida até sua destruição permanente na 3ª rodada. No entanto, eles são capazes de atravessar livremente água salgada corrente. Uma estaca de coral cravada no coração mata permanentemente um Neófito ou um Vampiro do Mar Adulto, mas com Vampiros mais velhos medidas mais drásticas devem ser tomadas porque uma vez que a estaca é removida, o Vampiro imediatamente começa a Cura Acelerada mais uma vez.

Para destruir permanentemente o Vampiro, ele deve ser decapitado também e a cabeça junto com o corpo (ainda contendo a estaca) deve ser dissolvida em água doce por 3 dias contínuos. Um Vampiro do Mar morto cai em uma pilha de pó e água fétida.

Este exemplo usa um kuo-toa mago de 5º nível como personagem.

Vampiro do Mar (Neófito)	**Morto-vivo (Médio - Aquático)**
Dados de Vida:	7d12 (48 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, Natação 15 m
Classe de Armadura:	27 (+4 Des, +13 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+4/+10
Ataque:	Mordida +10 (1d6+6) ou 2 Garras +6/+6 (Garra 1d4+3) ou à distância: lança +8
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m (3 m com a lança)
Ataques Especiais:	Drenar de sangue, filhos das profundezas, Cria, veneno
Qualidades Especiais:	Visão aguçada, escorregadio, Aderente, imunidades, resistência à eletricidade 30, cegueira à luz, anfíbio, alterar forma, farejar sangue, RD 10/prata, Cura Acelerada 5, resistência ao fogo 20, forma de espuma, imunidades, alcance aprimorado, RM 12, resistência expulsão +4
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +10, Von +9
Habilidades:	For 23, Des 18, Con -, Int 13, Sab 15, Car 19
Perícias:	Arte da fuga +22, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (natureza) +6, Conhecimento (religião) +8, Diplomacia +7, Escalar +14, Esconder-se +12, Furtividade +14, Natação +14, Observar +20, Ofício +7, Ouvir +17, Procurar +10, Profissão +5, Sobrevivência (regiões marítimas) +12, Vidência +8
Talentos:	Criar varinha, Escrever Pergaminho, Esquiva[B], Estender magia, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada[B], Preparar poção, Prontidão[B], Reflexos de Combate[B], Reflexos Rápidos[B]
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, gangue (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 Cria Vampírica do Mar)
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Dobro do Padrão
Tendência:	Neutro e Mau
Grau de Rejeição:	+5

Combate

Drenar de Sangue (Ext): Veja Vampiro do Mar acima.

Alterar Forma (Sob): Veja Vampiro do Mar acima.

Farejar Sangue (Ext): Veja Vampiro do Mar acima.

Filhos das Profundezas (Sob): Veja Vampiro do Mar acima.

Cria (Sob): Veja Vampiro do Mar acima.

Forma de Espuma (Sob): Veja Vampiro do Mar acima.

Alcance Aprimorado (Ext): Veja Vampiro do Mar acima.

Imunidades (Ext): Veja Vampiro do Mar acima.

Veneno (Ext): Veja Vampiro do Mar acima.

Magias: Esta criatura pode usar magias arcanas como um mago de 5º nível (CD 11 + nível da magia).

Vampiro do Mar - Cria

	Morto-vivo (Médio - Aquático)
Dados de Vida:	4d12 (24 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, Natação 18 m
Classe de Armadura:	16 (+2 Des, +4 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	Corpo a corpo: 1 mordida +5 (1d6 + 3 mais veneno) e 2 garras +1 (1d4 +3)
Espaço/Alcance:	1,5 m /1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar de sangue, Veneno, Alcance aprimorado
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Farejar Sangue, RD 5/prata, Cura Acelerada 2, Resistência ao Fogo 10, Forma de Espuma, Imunidades, RM 12, Resistência a Expulsão +2
Testes de Resistência:	Fort +1 Ref +3 Von + 3
Habilidades:	For 16 Des 14 Con – Int 4 Sab 10 Car 12
Perícias:	Escalar +5, Esconder-se +5, Furtividade +5, Natação +5
Talentos:	Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário ou bando (2-5)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Caótico e Mau (Sempre)
Progressão:	-

Cria Vampírica do Mar são criaturas miseráveis, humanoides vivos que tiveram seu sangue drenado por um Vampiros do Mar e não foram considerados dignos de serem transformados. Suas mentes são destruídas pela transformação em mortos-vivos e eles se tornam pouco mais do que bestas sádicas e escravos de seus desejos - acima de tudo, o desejo de beber sangue. No entanto, geralmente um Cria Vampírica do Mar é escravizado pelo Vampiro do Mar que drenou seu sangue, com sua única esperança de liberdade sendo a morte de seu mestre.

Ao contrário de um verdadeiro vampiro, seu nível de poder é definido (eles são muito pouco inteligentes para avançar em uma classe e não aumentam seu poder conforme envelhecem) e mesmo um Cria Vampírica do Mar de livre-arbítrio é pouco

melhor do que uma fera selvagem - a morte é provavelmente o melhor para esses seres miseráveis.

Cria Vampírica do Mar parecem semelhantes aos Vampiros do Mar normais, mas têm uma aparência curvada e bestial e são ainda mais parecidos com peixes, parecendo mais um Reivindicado pelo Mar selvagem e decadente do que um humano. Uma CD 8 de Conhecimento (Morto-Vivo) é necessário para diferenciar Cria Vampírica do Mar e Vampiros do Mar.

As Cria Vampírica do Mar são inimigos quase irracionais, mas astutos e selvagens, e nunca devem ser subestimados.

Eles geralmente se escondem no mar perto da costa, atacando nadadores casuais.

Drenar de Sangue (Ext): Uma Cria Vampírica do Mar pode sugar sangue de uma vítima viva com sua língua presa ao fazer um teste bem-sucedido de agarrar. Se ele imobilizar o inimigo, ele drena sangue, causando 1d4 pontos de dano de Constituição a cada rodada em que o imobilizador for mantido.

Alcance Aprimorado (Ext): A língua da Cria Vampírica do Mar é extremamente longa e flexível e tem uma mandíbula com presas na ponta.

Permite que a Cria Vampírica do Mar faça ataques de mordida e agarre com um alcance adicional de 1,5 m.

Veneno (Ext): As Cria Vampírica do Mar liberam seu veneno com um ataque de mordida; CD 15, dano inicial 1d4 Int, dano secundário Encantar Pessoa por 1 hora. O efeito de encantamento só pode ser removido negando o veneno.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água.

Farejar Sangue (Ext): Uma Cria Vampírica do Mar percebe criaturas pelo cheiro em um raio de 54 m e detecta sangue na água a uma distância de 1,5 km.

Redução de Dano (Sob): Uma Cria Vampírica do Mar tem RD 5/prata.

Cura Acelerada 2 (Ext): Crias Vampíricas do Mar curam 2 pontos de vida por rodada, desde que tenham pelo menos 1 Ponto de Vida restante e estejam em contato com água salgada. Se reduzido a 0 pontos de vida ou menos, a Cria Vampírica imediatamente se transforma em um pedaço de espuma espessa do mar e tenta escapar.

Ele deve reformar seu corpo enquanto estiver totalmente imerso em água salgada dentro de uma hora ou será completamente destruído. Uma vez em repouso dentro de água salgada, ele sobe para 1 PV após 1 hora e então retoma a cura a uma taxa de 2 pontos de vida por rodada. Além disso, algumas Cria Vampírica do Mar pode regenerar sua língua se ela for cortada dentro de 5 rodadas. Uma Cria Vampírica do Mar perde sua Cura Acelerada se permanecer fora da água por mais de uma hora. Uma Cria Vampírica do Mar pode renovar sua Cura Acelerada ao ficar 10 rodadas completas imerso em água salgada.

Resistência ao Fogo 10 (Ext): Uma Cria Vampírica do Mar tem Resistência ao Fogo 10.

Forma de Espuma (Sob): Como uma ação padrão, uma Cria Vampírica do Mar pode assumir Forma de Espuma, que funciona como uma magia Forma Gasosa conjurada por um Feiticeiro de 5º nível com algumas diferenças. A Cria Vampírica do Mar se transforma em espuma do mar em vez de névoa (ganhando +10 em testes de Esconder-se enquanto estiver no mar), não pode voar (e seu Deslocamento terrestre: é reduzido para 3 m), mas ganha +18 m em seu Deslocamento de Natação. Ele pode permanecer na forma de espuma indefinidamente.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, as Cria Vampírica do Mar são imunes a todas as formas de ataques de frio e água.

Resistência a Expulsão +2 (Ext): As Cria Vampírica do Mar têm Resistência a Expulsão +2.

Perícias: As Cria Vampírica do Mar recebem +4 de bônus racial em testes de Escalar, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Observar, Natação e Conhecimento da Natureza (em relação a regiões marítimas).

Cria Vampírica do Mar são tratados como Vampiros do Mar Neófitos para fins de determinar suas fraquezas. Além disso, eles são completamente escravizados ao seu criador até que um deles seja morto.

Zumbi do Mar

	Morto-vivo (Médio - Obediente, Aquático)
Dados de Vida:	3d12 +3 (24 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m, Natação 9 m
Classe de Armadura:	13 (-1 Des, +4 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: 2 pancadas +3 (1d6+2+Toque de Afogamento)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Toque de Afogamento
Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Resistência a Fogo 5, Apenas Ações Parciais, Fedor do Mar
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +0, Von + 3
Habilidades:	For 15, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
Perícias:	Esconder-se +4
Talentos:	Vitalidade[B]

Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário, Gangue (2-5), Esquadrão (6-10) ou Multidão (11-20)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Metade do Padrão
Tendência:	Neutro e Mau (Sempre)
Progressão:	4-6 (Médio) 7-9 (Grande)

Zumbis do Mar (ou Mortos-Vivos Afogados) são Mortos-Vivos Obedientes criados por Necromantes litorâneos a partir de vítimas de afogamento usando uma versão ligeiramente modificada da magia Criar Mortos-Vivos Menor.

Embora possam parecer nada mais do que zumbis criados a partir de vítimas que se afogaram no mar, as circunstâncias de sua morte e os encantamentos necromânticos colocados neles durante sua criação os tornam mais poderosos.

O Lorde Negro Meredoth e as vis sacerdotisas de Sahuagin são bem conhecidos por usar Zumbis do Mar como lacaios.

As doenças macabras conhecidas como Podridão Noturna e Decadência Oceânica e a alimentação de Vampiros Aquáticos também as criam, e pessoas assassinadas por afogamento (como as vítimas sacrificiais da fé bárbara da Rainha do Mar em Saragoss) que não têm força de vontade suficiente para se tornarem formas mais poderosas de mortos-vivos ocasionalmente se tornam Zumbis do Mar de livre-arbítrio.

Zumbis do Mar aparecem como cadáveres em decomposição, inchados e encharcados. Coisas viscosas são vistas ocasionalmente rastejando entre suas costelas expostas, e há uma luz vermelha fraca de malícia brilhando em seus olhos brancos, de outra forma vazios. A mera visão de um Zumbi do Mar visto pela primeira vez atrai um Teste de Horror com uma CD de 13. Este é o Zumbi do Mar humanoide padrão de tamanho médio. Uma maneira alternativa de usar essas criaturas é apresentada com o Modelo de Zumbi do Mar.

Zumbis do Mar, como a maioria dos Mortos Obedientes, quase nunca são encontrados sozinhos.

Apesar de serem criaturas irracionais, seus mestres frequentemente ensinam a eles várias táticas úteis de combate usando a habilidade Reinar Morto-Vivo. Todos os Zumbis do Mar são ensinados a emboscar; geralmente espreitando submersos a uma curta distância da costa até que avistem uma vítima caminhando. Como Mortos Obedientes, não há limite para a quantidade de tempo que eles podem ficar imóveis no mesmo lugar. Alguns Zumbis do Mar mais velhos foram treinados para atrair vítimas para nadar perto deles (ensinaram algumas palavras e frases básicas como "Ajude-me!"), mas a maioria simplesmente nada mais perto da vítima e sai da água, atacando em massa com seus

Bate até que eles ou suas vítimas caiam. Zumbis do Mar mais inteligentes (como aqueles cujo mestre foi morto) podem aprender ou desenvolver outras táticas, mas geralmente atacam os vivos à vista, assim como seus parentes irracionais fazem, motivados por um sentimento de ódio crescente pelos vivos.

Toque de Afogamento (Sob): Aqueles atingidos pelo ataque de pancada de um Zumbi do Mar devem ter sucesso em um teste de Vontade CD 13 ou experimentar a horrível sensação de afogamento, sofrendo uma penalidade de -2 em todos os ataques, testes de resistência, CA e testes de perícia. A condição pode ser removida por *Dissipar Magia*, *Restauração Menor* ou por descanso.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 5 e são imunes a ataques baseados em Frio e água. No entanto, eles sofrem uma penalidade de moral de -2 em todas as jogadas de ataque, testes e resistências enquanto estiverem fora da água.

Somente Ações Parciais (Ext): Um Zumbi do Mar pode executar apenas ações parciais, por exemplo, ele pode atacar ou se mover, mas não pode executar ambos na mesma rodada.

Fedor do Mar (Ext): Zumbis do Mar exalam um forte fedor de peixe podre e água salgada. Tentar detectá-los pelo cheiro dá um bônus de Circunstância de +8 em testes de Sobrevivência.

Perícias Raciais (Ext): Zumbis do Mar possuem +8 de Bônus Racial em Natação. Além disso sempre pode escolher 10 Natação para executar alguma ação especial ou evitar um perigo em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação de correr enquanto nada, desde que nade em linha reta.

Criando Zumbis do Mar

Zumbis do Mar são criados quando a magia *Criar Mortos-Vivos Menor* é usado em uma vítima de afogamento. Em vez do componente material normal, o Necromante precisa de um pedaço do Corpus Coralis, um coral preto raro que cresce apenas em naufrágios (requer uma CD 12 de Profissão: Herbalista bem-sucedido), que deve ser inserido na boca do cadáver.

Criaturas com o Modelo Zumbi do Mar são criadas quando uma versão modificada da magia *Criar Mortos-Vivos Menor* é conjurada no cadáver de uma antiga criatura viva que se afogou no mar ou uma criatura com o subtipo Aquático. Eles se tornam mortos-vivos horríveis

com o poder de infligir a agonia do afogamento com um toque, e às vezes (mas nem sempre) carregam uma doença com a capacidade de produzir mais de sua espécie. Zumbis do Mar aparecem como versões cambaleantes, decadentes e encharcadas de si mesmos, e seguem cegamente os comandos de seus mestres.

Para mais informações sobre Zumbis do Mar, veja a entrada sobre monstros Zumbi do Mar.

O modelo "Zumbi do Mar" pode ser adicionado a qualquer criatura viva aquática ou a uma criatura que morreu afogada. O tipo da criatura muda para "morto-vivo" e ela ganha o subtipo Aquático.

Dados de Vida: Aumentar para d12

Deslocamento: Zumbis do Mar ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal e não precisam fazer testes de Natação.

CA: Um Zumbi do Mar tem +4 de CA Natural ou a classe de armadura natural original do personagem, o que ocorrer primeiro.

Dano: O Zumbi do Mar ganha ataques de pancada se não tiver essa forma de ataque antes. Esse ataque causa dano como descrito abaixo ou maior se a criatura já tiver um ataque de pancada e puder causar mais dano.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: Um Zumbi do Mar retém todos os Ataques Especiais da criatura base e ganha aqueles indicados abaixo. Os testes para resistir aos Ataques Especiais de um Zumbi do Mar têm uma CD de 10 + ½ DV do Zumbi do Mar + modificador de Carisma, a menos que indicado de outra forma.

Doença (Sob): Alguns Zumbis do Mar carregam *Decadência Oceânica* ou *Podridão Noturna*, que eles contagiam com um Pancada ou seus ataques naturais. A CD de resistência de Fort para resistir a essas aflições é igual a 10 + ½ DV + modificador de Car do Zumbi do Mar. Zumbis marinhos portadores de doenças ganham +1 no Nível de Desafio.

Toque de Afogamento (Sob): Aqueles atingidos por um ataque de pancada de um Zumbi do Mar devem ter sucesso em um teste de Vontade CD 10 + 1/2 DV + modificador de Carisma do Zumbi do Mar ou experimentar a horrível sensação de afogamento, sofrendo uma penalidade de -2 em todos os ataques, testes de resistência, CA e testes de perícia. Vítimas mortas por Zumbis do Mar parecem ter se afogado (água nos pulmões etc.) e podem ser reanimadas como Zumbis do Mar por uma magia *Criar Mortos-Vivos Menor*. A condição pode ser removida por *Dissipar Magia*, *Restauração Menor* ou por descanso.

Qualidades Especiais: Um Zumbi do Mar retém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as listadas abaixo, além de ganhar o tipo morto-vivo e o subtipo aquático.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água. No entanto, eles se sentem mais em casa na Água do que em terra, sofrendo uma penalidade de moral de -2 em todas as jogadas de ataque, testes e resistências enquanto estiverem fora da água.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, os Zumbis do Mar são imunes a todas as formas de ataques de frio e água.

Redução de Dano (Sob): Um Zumbi do Mar ganha RD 10/prata.

Resistência ao Fogo 5 (Ext): Zumbis do Mar ignoram os primeiros 5 pontos de dano de ataques baseados em fogo devido aos seus corpos encharcados de água.

Somente Ações Parciais (Ext): Um Zumbi do Mar pode executar apenas ações parciais, por exemplo, ele pode atacar ou se mover, mas não pode executar ambos na mesma rodada.

Fedor do Mar (Ext): Zumbis do Mar exalam um fedor poderoso que combina carne podre, peixe e água salgada, e assim concedem às tentativas de detectá-los pelo cheiro um bônus de Circunstância de +8 em testes de Conhecimento da Natureza.

Perícias Raciais (Ext): Zumbis do Mar possuem +8 de Bônus Racial em Natação. Além disso sempre pode escolher 10 Natação para executar alguma ação especial ou evitar um perigo em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação de correr enquanto nada, desde que nade em linha reta.

Resistências: As mesmas do personagem base.

Habilidades: Muda da criatura base para: For +4 Des -2, Con - Int -, Sab 10, Car 1. Como criaturas mortas-vivas irracionais, Zumbis do Mar não têm valores de Int ou Con.

Perícias: Zumbis do Mar perdem todas as suas perícias de vida, mas ganham 1d4 +3 pontos de perícia e +8 em Natação (veja acima)

Talentos: Zumbis do Mar ganham Vitalidade como um talento bônus.

Podridão Noturna

Esta doença repugnante é criação de Meredoth, o odioso e misantrópico Lorde Negro do Mar Noturno, e foi criada para poupá-lo do esforço de animar novos Zumbis do Mar, dando aos seus lacaios existentes a habilidade de Cria através da doença Podridão Noturna. Desta forma, ele pode se dedicar totalmente aos seus preciosos estudos sem ser interrompido pela necessidade de repor as fileiras de seus lacaios. A Podridão Noturna é uma cepa da infame doença Decadência Oceânica transmitida pelos Lordes Zumbis do Mar.

Ao contrário da Podridão Noturna, os Zumbis do Mar criados pela Decadência Oceânica não transmitem a doença.

Uma CD 18 de Conhecimento (Morto-Vivo) é necessário para diferenciar as duas doenças. Zumbis do Mar com Podridão Noturna ganham Doença como um Ataque Especial e uma Poder Ampliado e adicionam +1 ao seu ND.

Eles causam Podridão Noturna com seu ataque de Pancada.

Podridão Noturna: Doença sobrenatural - Ferimento, Fortitude 16, período de incubação 3 dias, dano 1d3 temporário For, 1d3 temporário Des e 1d3 temporário Con. Vítimas de Podridão Noturna têm seus tecidos corporais gradualmente se enchendo de água salgada e decaindo ao mesmo tempo em um processo extremamente doloroso. Qualquer vítima infectada por mais de 7 dias morre imediatamente (sem teste) ou morta por Doença em si se levanta como um Zumbi do Mar ou que permaneça sob o controle de Meredoth em 1d4 rodadas e apenas uma magia *Santificar* conjurada no cadáver impede que isso ocorra. Podridão Noturna é uma doença mágica e, portanto, testes bem-sucedidos não permitem que um personagem infectado se recupere.

Somente a cura mágica pode salvar o personagem.

Clima/Terreno: Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)

Organização: Gangue (2-5), esquadrão (6-10), máfia (11-20)

Nível de Desafio: Igual à criatura base

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutra, Sempre Mau

Progressão: Por classe de personagem

Zumbi do Mar - Horda

Mortos-vivos (Imenso - Obedientes, Aquáticos, Multidão)

Dados de Vida:	20d12+3 (126 PV)
Iniciativa:	-1 (-1 Des)
Deslocamento:	9 m, Natação 9 m
Classe de Armadura:	10 (-4 Des, +4 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+10/+22
Ataque:	Corpo a corpo: Multidão (6d6+Toque de Afogamento)
Espaço/Alcance:	0 m /0 m
Ataques Especiais:	Cria, Especialização em Agarrar, Toque de Afogamento, Presença Aterradora, Atropelar

Qualidades Especiais:	Subtipo Aquático, Resistência ao Fogo 20, Imunidades, Detectar Vivos, Fedor do Mar, Apenas Ações Parciais, Patas de Aranha, Características de Multidão, Imunidade à Transmutação
Testes de Resistência:	Fort +6 Ref +5 Von +12
Habilidades:	For 15 Des 8 Con – Int – Sab 10 Car 1
Perícias:	Concentração +7
Talentos:	Atropelar Aprimorado[B], Encontrão Aprimorado[B], Vitalidade[B]
Ambiente:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitária ou Hora de Ascensão (10-20 Multidões)
Nível de Desafio:	12
Tesouro:	Dobro do Padrão
Tendência:	Neutro e Mau (Sempre)
Progressão:	–

Uma horda de zumbis do mar é animada espontaneamente em um local cerca de 50 pessoas morreram afogadas na mesma época.

Reunidos por um ódio irracional por toda a vida, o Horda de Zumbis do Mar surge do mar como uma maré de carne podre no aniversário de sua criação para engolfar e extinguir toda a vida. Apenas vilas vazias são deixadas no rastro do ataque da Horda, com pegadas molhadas levando ao mar. Lendas darkonesas falam da Hora da Ascensão, quando milhares de mortos-vivos surgirão do mar para devorar os vivos e recuperar o que antes era deles. Talvez os Horda de Zumbis do Mar estejam se reunindo para este evento terrível...

O processo de criação do Horda de Zumbis do Mar não pode ser magicamente duplicado, pois nenhum necromante na Terra das Brumas (exceto o próprio Azalin Rex, que não tem interesse no mar) tem o poder de animar e comandar um número tão grande de mortos-vivos de uma só vez. Sua devoção irracional também os torna imunes a tentativas de expulsão e fascinar.

Um Horda de Zumbis do Mar aparece como uma maré móvel de carne podre e água pingando, estendendo-se por muitos pés. As características de cada Zumbi do Mar mal podem ser reconhecidas dentro da massa, e para qualquer Zumbi do Mar morto, outros 10 tomam seu lugar. Eles geralmente carregam algumas bugigangas desgastadas pelo mar de suas vidas pregressas. A visão de um Horda de Zumbis do Mar emergindo da água ou avançando atrai um teste de Horror CD 25, além de sua habilidade Presença Aterradora.

Horda de Zumbis do Mar são inimigos irracionais, simplesmente tentando atropelar e consumir seus oponentes. Eles lutarão até serem destruídos.

Cria (Sob): Qualquer criatura viva morta pelo ataque de multidão de uma Horda de Zumbis do Mar se ergue como um Zumbi do Mar em 1d4 rodadas e imediatamente tente se juntar a Horda, a menos que uma magia Santificar seja conjurada no cadáver. Para cada 10 Zumbis do Mar que se juntam a Horda, ela ganha um DV adicional, caso 48 ou mais Zumbis se unam a horda, ela se divide em duas e assim sucessivamente até acabarem as vítimas.

Toque de Afogamento (Sob): Veja Zumbi do Mar acima.

Presença Aterradora (Ext): Um Horda de Zumbis do Mar pode perturbar inimigos com sua mera presença. A habilidade tem efeito sempre que a Horda ataca ou se move em direção à criatura. Criaturas dentro de um raio de 9 m da Horda estão sujeitas a este efeito se tiverem menos DV do que ele. Uma criatura potencialmente afetada que passe em um teste de Vontade (CD 20) é imune à Presença Aterradora da Horda por 24 horas. Em uma falha, criaturas com 4 ou menos DV entram em pânico por 4d6 rodadas e criaturas com 5 ou mais DV ficam abaladas por 3d6 rodadas.

Subtipo Aquático (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Imunidades (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Detectar Vivos (SM): Um Horda de Zumbis do Mar pode sentir a presença de criaturas vivas próximas ao se concentrar. Detectar Vivos é similar à magia *Detectar Morto-Vivo*, exceto que é direcionado a seres vivos.

Quanto mais tempo a Multidão se concentra, mais informações ele ganha. Para mais informações sobre Detectar Vivos, consulte o *Van Richten's Guide to the Walking Dead*.

Somente Ações Parciais (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Patas de Aranha (Sob): Um Horda de Zumbis do Mar pode escalar superfícies verticais conforme afetado pela magia Patas de Aranha.

Fedor do Mar (Ext): Horda de Zumbis do Mar exalam um fedor insuportável de decomposição. Eles podem ser detectados pelo cheiro em até 1,5 km de sua localização e o Sobrevivência tenta rastreá-los além desse alcance e ganha um bônus de circunstância de +20. Além disso, criaturas vivas dentro de 30 m deles devem ter sucesso em um teste de Fortitude CD 20 a cada rodada ou ficarão enjoadas enquanto permanecerem dentro desse alcance, e mesmo se saírem, permanecerão enjoadas por 1d4 rodadas.

O fedor também deixa os animais num raio de 30 m frenéticos, e eles não se aproximam voluntariamente de uma horda de zumbis do mar e entram em pânico enquanto permanecem dentro desse alcance.

Criaturas a até 9 m ou menos do Horda de Zumbis do Mar não recebem nenhuma defesa contra esta habilidade.

Perícias Raciais (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Ataque: Multidões não possuem alcance. Ao invés de atacar, uma multidão se desloca para o quadrado de um oponente, provocando um ataque de oportunidade. Ela consegue ocupar o mesmo espaço de uma criatura, desde que ela a atropele e se desloque ao redor de sua vítima. Uma multidão consegue se deslocar através dos quadrados ocupado por inimigos e vice versa, sem impedimento, apesar de ela provocar ataques de oportunidades caso o faça. Uma multidão consegue deslocar-se através de aberturas grandes o suficiente para suas criaturas componentes.

Uma multidão causa 6d6 pontos de dano por esmagamento em criaturas que terminem seu movimento em um espaço ocupado por ela, nenhuma jogada de ataque é necessária. Os ataques das multidões ignoram camuflagem e cobertura. A redução de dano se aplica ao ataques das multidões.

Anatomia da Multidão (Ext): Uma multidão não possui frente ou costas definidas e não possui anatomia discernível, assim, ela não está sujeita ao dano adicional de sucessos decisivos ou de ataques furtivos. Uma multidão não pode ser flanqueada, imobilizada, agarrada ou sofrer encontrões.

Diferente dos enxames comuns, multidões são compostas relativamente de um pequeno número de criaturas individuais, assim, magias ou efeitos na qual o alvo seja um número específico de criaturas pode fazer efeito em uma multidão. Cada criatura específica que seja morta, inabilitada ou qualquer outra forma de incapacitação por magias ou efeitos que tenham como alvo criaturas específicas, concede dois níveis negativos à multidão. Uma multidão que recebe níveis negativos igual aos seus Dados de Vida se romperá caso seja reduzida a 0 pontos de vida. Os níveis negativos recebidos desta maneira não são o resultado de energia negativa (e assim, não podem ser bloqueados pela magia proteção contra a morte ou removidos através de restauração), mas nunca resulta em perda permanente de níveis. Uma multidão sofre mais a metade daquele dano (+50%) de magias ou efeitos que afetem uma área, como armas de projéteis de área e magias de evocação.

Apesar das multidões serem tratadas como uma criatura, ela algumas vezes se torna necessária para determinar o destino de um indivíduo específico capturado pela multidão. Caso uma multidão seja dispersa por ataques não letais, não acontecerão acidentes. Caso uma multidão seja dispersa por Ataques letais, assuma que 30% de seu número foi morto e 30% foram reduzidos a 0 pontos de vida. Para determinar o destino de um indivíduo específico, simplesmente role o d%: um resultado

de 01–30 indica morte, 31–60 indica que a vítima foi reduzida a 0 pontos de vida, e um resultado de 61–100 indica que a vítima escapou relativamente à salvo.

Atropelar (Ext): Uma multidão que simplesmente se desloque sobre uma criatura e não termine seu movimento com aquela criatura em um de seus quadrados ocupados consegue atropelar a criatura. Uma criatura atropelada sofre dano igual a 2d6 pontos + 1 -1/2 vezes o modificador de For da multidão. As vítimas ainda podem desferir um ataque de oportunidade contra a multidão ou tentar obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25 + o modificador de For da multidão) para sofrer apenas metade do dano.

Especialização em Agarrar (Ext): Uma multidão consegue manter uma manobra de agarrar sem sofrer penalidades e ainda desferir ataques contra outros alvos (normalmente, atacar outros alvos enquanto realiza a manobra agarrar impõe –20 de penalidade nos testes de agarrar). Uma multidão nunca é considerada surpresa enquanto agarra.

Zumbi do Mar - Lorde

Lorde Zumbi do Mar são poderosos Mortos Inquietos criados a partir de um capitão que trouxe a morte no mar para ele e seus homens, navegando tolamente em direção a uma condenação certa, compelido pela vaidade e desrespeito à vida. Homens e mulheres malignos que escapam da justiça cometendo suicídio por afogamento também têm uma chance de ascender como Lorde Zumbi do Mar.

Há também rumores de um ritual que pode transformar um mortal em um Lorde Zumbi do Mar, como um substituto pobre para o transformação em Lich.

Seu desejo distorcido de enganar a morte faz com que eles se tornem terríveis mortos-vivos que, entre outros poderes, carregam uma doença vil chamada Decadência Oceânica, que faz com que suas vítimas se tornem Zumbis do Mar sob o controle do Lorde Zumbi do Mar.

Motivados pelo desejo de ganhar poder sobre os mortos e os vivos e manter todo o seu intelecto após a vida (embora a maioria dos Lordes Zumbis do Mar enlouqueçam com a transformação em mortos-vivos), e com uma horda de asseclas mortos-vivos aquáticos inquestionáveis sob seu comando (principalmente Zumbis do Mar, mas às vezes outras criaturas como Náufrago Faceiro e Vampiros Aquáticos fracos também os servem), os Lordes Zumbis do Mar podem trazer o medo da morte aos corações dos mais bravos aventureiros marítimos.

Lorde Zumbi do Mar parecem semelhantes aos Zumbis do Mar padrão, aparecendo como corpos podres e horríveis encharcados com água do mar. Ao contrário de seus primos terrestres, os Lorde Zumbi padrão, eles só podem esconder sua aparência por meio de magia, pois a água acelera o processo natural de decomposição e seu fedor é quase insuportável. Eles geralmente usam os farrapos de roupas outrora elegantes. Ao contrário dos Zumbis do Mar padrão, eles são tão ágeis quanto os homens e mulheres vivos que já foram, embora muitos Lorde Zumbi do Mar astutos tentem enganar os caçadores fingindo o andar cambaleante de seus parentes menores. Os olhos mortos e brancos de um Lorde Zumbi do Mar brilham claramente com o brilho lilás da morte.

Uma CD 12 de Conhecimento (Morto-Vivo) é necessário para diferenciar um Lorde Zumbi do Mar de um Zumbi do Mar padrão quando encontrados juntos.

Lorde Zumbi do Mar

Este exemplo usa um clérigo humano de 8º nível como personagem.

Lorde Zumbi do Mar	**Mortos-vivos (Médio - Aquático)**
Dados de Vida:	8d12+3 (56 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m., nadar 9 m
CA:	14 (+4 Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+6/+10
Ataques:	Corpo a corpo - Pancada +11/+6
Dano:	Pancada 1d6+5
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m.
Ataques Especiais:	Toque mortal, repreender mortos-vivos, repreender criaturas aquáticas, repelir criaturas de fogo, magias, hálito negro, comandar mortos-vivos menores, controlar infecção, doença, toque de afogamento, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	RD 10/prata, Cura Acelerada 2, resistência ao fogo 20, Subtipo Aquático, imunidades, fedor do mar, resistência à reversão
Resistências:	Fort +6, Ref +2, Von +9
Habilidades:	For 20, Des 11, Con -, Int 12, Sab 17, Car 20
Perícias:	Concentração +11, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (Natureza) (regiões marítimas) +7, Conhecimento (religião) +10, Conhecimento (mortos-vivos) +5, Cura +13, Natação +13, Observar +3, Ouvir +3, Reinar Mortos-Vivos +7
Talentos:	Acelerar Magia, Conjuração em Combate, Elevar magia, Magia silenciosa, Vitalidade
Clima/Terreno:	Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Dobro do Padrão
Tendência:	Neutro e mau

Combate

Subtipo Aquático (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Hálito Negro (Ext): Lordes Zumbis do Mar são constantemente cercados por uma aura profana de 180 m de diâmetro, que se manifesta fisicamente como o cheiro de carne encharcada e em decomposição e uma Forte sensação de desconforto. Quando criaturas vivas entram pela primeira vez nessa aura, elas devem fazer um teste de Fortitude (CD 19) ou contatar Decadência Oceânica. Criaturas que falham em seu teste por mais de 10 pontos são mortas instantaneamente e transformadas em Zumbis do Mar sob o controle do Lorde Zumbi do Mar.

Comandar Mortos-Vivos Menores (Sob): Como uma ação padrão, o Lorde Zumbi do Mar pode comandar todos os Mortos-Vivos com o subtipo Aquático ou habilidade Saliente Aquático com um valor de Carisma menor que 20 como um Clérigo maligno de 8º nível. Quaisquer Zumbis do Mar criados por seu Decadência Oceânica são fanaticamente leais a ele, obedecendo seus comandos sem questionar. O Lorde Zumbi do Mar pode comandar mentalmente todos os Zumbis do Mar (e somente Zumbis do Mar não outros Mortos-Vivos Aquáticos como Náufrago Faceiro e Desalmados) dentro da vista, à vontade como uma ação livre. Eles também podem usar os sentidos de qualquer Zumbi do Mar dentro de um raio de 1,5 km como se estivessem no lugar de tais escravos. O segundo efeito desta habilidade substitui o primeiro sobre Zumbis do Mar. O Lorde Zumbi do Mar pode escolher usar Fascinar Mortos-Vivos Menores em vez de sua própria habilidade Expulsar Mortos-Vivos.

Controlar Infecção (Sob): Lordes Zumbis do Mar detêm uma medida de poder sobre criaturas vivas infectadas por sua própria Decadência Oceânica. À vontade, eles podem interromper a progressão da doença ou aumentar o período de incubação em uma vítima específica por um único dia. Uma vez por dia, eles podem acelerar a doença em uma vítima específica, reduzindo o Período de Incubação para apenas uma hora e aumentando o CD de resistência do Fort para resistir em 2. Vítimas mortas por Decadência Oceânica em seu estado acelerado aumentam como Zumbis do Mar em

1d4 rodadas e apenas uma magia Santificar conjurada no cadáver impedem que isso ocorra.

Alternativamente, eles podem enviar uma *Sugestão* para uma vítima afetada por Decadência Oceânica, como a magia conjurada por um Feiticeiro de 12º nível.

Toque Mortal (Sob): Uma vez por dia, esta criatura pode usar um toque mortal de acordo com o poder concedido no domínio da Morte (8d6 pontos de vida).

Doença (Sob): Uma vítima atingida pelo golpe de um Lorde Zumbi do Mar ou sujeita aos efeitos de Hálito Negro deve passar em um teste de Fortitude (CD 14) ou entrar em contato com Decadência Oceânica.

Toque de Afogamento (Sob): Veja Zumbi do Mar acima.

Imunidades (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

Habilidades Similares à Magia (SM): Como um Feiticeiro de 12º nível, uma vez por dia cada:

Criar Mortos-Vivos Menor, Controlar Água, Drenar Temporário, Névoa, Sugestão. Lorde Zumbi do Mar também podem *Falar com os Mortos* sem limite, afetando apenas vítimas de afogamento.

Magias: Esta criatura pode usar magias divinas como um clérigo de 8º nível, da lista de clérigo e da Morte e Domínios de água (Magias de clérigo por dia: 6/5+1/4+1/4+1/3+1, CD 13 + nível da magia).

Expulsar / Fascinar Mortos-Vivos / Criaturas de Fogo / Criaturas de Água: Cada um desses poderes pode ser usado 7 vezes por dia.

Fedor do Mar (Ext): Lordes Zumbis do Mar exalam um fedor poderoso que combina carne podre, peixe e água salgada, e assim concedem às tentativas de detectá-los pelo cheiro um bônus de Circunstância de +8 em testes de Conhecimento da Natureza. Lordes Zumbis do Mar geralmente usam perfumes para esconder seu fedor, mas não podem reduzir o bônus para menos de +2.

Resistência a Expulsão (Ext): Lordes Zumbis do Mar ganham Resistência a Expulsão +2, que aumenta para +4 quando em contato com água salgada.

Perícias Raciais (Ext): Veja Zumbi do Mar acima.

O modelo "Lorde Zumbi do Mar" pode ser adicionado a Humanoide, Humanoide Monstruoso ou Gigante com pelo menos 5 níveis de classe ou DV e uma pontuação de Carisma de 12 ou mais. O tipo da criatura muda para "Morto-Vivo" e ela ganha o subtipo Aquático.

Dados de Vida: Aumentar para d12

Deslocamento: Lorde Zumbi do Mar ganham um Deslocamento de Natação igual ao seu Deslocamento normal, caso não tenha

CA: Um Lorde Zumbi do Mar tem +4 de CA Natural ou a classe de armadura natural original do personagem, o que ocorrer primeiro.

Dano: O Lorde Zumbi do Mar ganha ataques de pancada se não tiver essa forma de ataque antes. Esse ataque causa dano como descrito abaixo ou maior se a criatura já tiver um ataque de pancada e puder causar mais dano.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Miúdo	1d3
Pequeno	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Ataques Especiais: Um Lorde Zumbi do Mar retém todos os Ataques Especiais da criatura base e ganha aqueles indicados abaixo. Os testes de resistência para resistir aos Ataques Especiais de um Lorde Zumbi do Mar têm uma CD de 10 + 1/2 DV de Lorde Zumbi do Mar + modificador de Carisma, a menos que indicado de outra forma.

Hálito Negro (Ext): Lordes Zumbis do Mar são constantemente cercados por uma aura profana de 180 m de diâmetro, que se manifesta fisicamente como o cheiro de carne encharcada e em decomposição e uma Forte sensação de desconforto. Quando criaturas vivas entram pela primeira vez nessa aura, elas devem fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1/2 DV do Lorde Zumbi do Mar + modificador de Car) ou contrair Decadência Oceânica. Criaturas que falham em seu teste por mais de 10 pontos são mortas instantaneamente e transformadas em Zumbis do Mar sob o controle do Lorde Zumbi do Mar.

Comandar Mortos-Vivos Menores (Sob): Como uma ação padrão, o Lorde Zumbi do Mar pode comandar todos os Mortos-Vivos com o subtipo Aquático ou Poder Ampliado Aquático com uma pontuação de Carisma menor que a sua como um Clérigo maligno com DV aos seus. Quaisquer Zumbis do Mar criados pela Decadência Oceânica são fanaticamente leais a ele, obedecendo seus comandos sem questionar.

O Lorde Zumbi do Mar pode comandar mentalmente todos os Zumbis do Mar (e somente os Zumbis do Mar - não outros mortos-vivos aquáticos como Náufrago Faceiro e Desalmados) à vista, à vontade como uma ação livre. Eles também podem usar os sentidos de qualquer Zumbis do Mar em um raio de 1,5 km como se estivessem no lugar de tais escravos. O segundo efeito desta habilidade substitui o primeiro sobre zumbis do mar. Lordes zumbis do mar com níveis de clérigo ou algoz podem escolher usar Comandar Mortos-Vivos Menores em vez de sua própria habilidade Fascinar Morto-Vivo.

Infecção Controlada (Sob): Lorde Zumbi do Mar detêm uma medida de poder sobre criaturas vivas infectadas por seu próprio Decadência Oceânica. À vontade, eles podem interromper a progressão da doença ou aumentar o período de incubação em uma vítima específica por um único dia. Uma vez por dia, eles podem acelerar a doença em uma vítima específica, reduzindo o período de incubação para apenas uma hora e aumentando o CD de resistência de Fort para resistir em 2. Vítimas mortas por Decadência Oceânica em seu estado acelerado se tornam Zumbis do Mar em 1d4 rodadas e apenas uma magia Santificar conjurada no cadáver impede que isso ocorra.

Alternativamente, eles podem enviar uma Sugestão para uma vítima afetada por Decadência Oceânica, como a magia conjurada por um Feiticeiro de 12º nível.

Doença (Sob): Uma vítima atingida por um golpe de um Lorde Zumbi do Mar ou sujeita aos efeitos de Hálito Negro deve passar em um teste de Fortitude ou entrar em contato com Decadência Oceânica.

Decadência Oceânica

Doença sobrenatural - Ferimento, teste de Fortitude (CD 10 + 1/2 DV do Lorde Zumbi do Mar + modificador de Car), período de incubação de 1d3 dias, dano de 1d4 For temporário, 1d4 Des temporário e 1d4 Con temporário.

Vítimas de Decadência Oceânica têm seus tecidos corporais gradualmente se enchendo de água salgada e decaindo ao mesmo tempo em um processo extremamente doloroso. Qualquer vítima morta por Decadência Oceânica ou que permaneça infectada por mais de 7 dias morre imediatamente (sem teste de resistência) e ressuscita como um Zumbi do Mar sob o controle do Lorde Zumbi do Mar na noite seguinte, a menos que *Benção* e *Remover Doenças* sejam conjuradas no cadáver e ele seja devidamente enterrado. Decadência Oceânica é uma doença mágica e, portanto, testes de resistência bem-sucedidos não permitem que um personagem infectado se recupere.

Somente a cura mágica pode salvar o personagem.

Toque de Afogamento (Sob): Aqueles atingidos por um ataque de pancada de um Lorde Zumbi do Mar devem ter sucesso em um teste de Vontade CD 10 + 1/2 DV + modificador de Carisma do Lorde Zumbi do Mar ou experimentar a horrível sensação de afogamento, sofrendo uma penalidade de -2 em todos os ataques, testes de resistência, CA e testes de perícia. Vítimas mortas por Zumbis do Mar parecem ter se afogado (água nos pulmões etc.) e podem ser reanimadas como Zumbis do Mar por uma magia *Criar Mortos-Vivos Menor*. A condi-

ção pode ser removida por *Dissipar Magia, Restauração Menor* ou por descanso.

Habilidades Similares à Magia (SM): Como um Feiticeiro de 12º nível, uma vez por dia cada: *Criar Mortos-Vivos Menor, Controlar Água, Enfraquecimento, Nuvem de Brumas, Sugestão*. Lordes Zumbis do Mar também podem *Falar com Mortos* sem limite, afetando apenas vítimas de afogamento.

Magias: Lordes Zumbis do Mar podem conjurar qualquer magia que pudessem enquanto estivessem vivos. Muitos Clérigos Lordes Zumbis do Mar se voltam para crenças obscuras e bárbaras do oceano, como as do Grande Devorador (Domínios: Lei, Mal, Morte, Guerra e Água) e da Rainha do Mar (Domínios: Caos, Mal, Destruição, Proteção e Água).

Qualidades Especiais: Um Lorde Zumbi do Mar retém todas as qualidades especiais da criatura base e ganha as listadas abaixo, além de ganhar o tipo morto-vivo e o subtipo aquático.

Subtipo Aquático (Ext): Mortos-vivos aquáticos ganham um Deslocamento de natação igual ao seu Deslocamento terrestre normal. Eles também têm Resistência ao Fogo 20 e são imunes a ataques baseados em Frio e água. No entanto, eles se sentem mais em casa na Água do que em terra, sofrendo uma penalidade de moral de -2 em todas as jogadas de ataque, testes e resistências enquanto estiverem fora da água.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, os Lordes Zumbis do Mar são imunes a todas as formas de ataques baseados em frio e água.

Redução de Dano (Sob): Um Lorde Zumbi do Mar ganha RD 10/prata.

Cura Acelerada 2 (Ext): Lordes Zumbis do Mar curam 2 pontos de vida por rodada enquanto estiverem em contato com água salgada.

Criaturas com Cura Acelerada não podem regenerar ou reconectar membros decepados, e uma

O Lorde Zumbi do Mar reduzido a 0 Pontos de Vida é imediatamente destruído.

Resistência ao Fogo 20 (Ext): Lordes Zumbis do Mar ignoram os primeiros 20 pontos de dano de ataques baseados em fogo devido aos seus corpos encharcados de água.

Fedor do Mar (Ext): Lorde Zumbi do Mar exalam um fedor poderoso que combina carne podre, peixe e água salgada, e assim concedem às tentativas de detectá-los pelo cheiro um bônus de Circunstância de +8 em testes de Sobrevivência. Lorde Zumbi do Mar geralmente usam perfumes para esconder seu fedor, mas não podem reduzir o bônus para menos de +2.

Perícias Raciais (Ext): Lordes Zumbis do Mar possuem +8 de Bônus Racial em Natação. Além disso sempre pode escolher 10 Natação para executar alguma ação especial ou evitar um perigo em um teste de Natação, mesmo se estiver distraído ou em perigo. Ele pode usar a ação de correr enquanto nada, desde que nade em linha reta.

Resistência a Expulsão (Ext): Lordes Zumbis do Mar ganham Resistência a Expulsão +2, que aumenta para +4 quando em contato com água salgada.

Características de Mortos-Vivos (Ext): Lordes Zumbis do Mar ganham todos as características do tipo morto-vivo.

Resistências: As mesmas do personagem base.

Os testes de Fortitude e Vontade mudam de acordo com os ajustes de habilidade do Lorde Zumbi do Mar.

Habilidades: Mudança da criatura base da seguinte forma: For +4 Des +0, Con - Int +2, Sab -2 Car +2. Como criaturas mortas-vivas, os Lordes Zumbis do Mar não têm valor de constituição.

Perícias: Lordes Zumbis do Mar ganham um bônus racial de +4 em testes de Conhecimento (Mortos-Vivos), Reinar dos Mortos-Vivos e Conhecimento da Natureza (relacionados a regiões marítimas) e +8 em Natação (Veja Acima) em adição a suas pericias normais.

Talentos: Lordes Zumbis do Mar ganham Vitalidade como um talento bônus.

Clima/Terreno: Qualquer aquático (Saragoss, Mar Noturno e Mar das Mágoas)

Organização: Solitário

Nível de Desafio: O mesmo da criatura base +3

Tesouro: Dobro do Padrão

Tendência: Sempre Mau

Progressão: Por classe de personagem

Apêndice III
Quem São os Condenados

Quem São os Condenados

Esta seção detalha os lordes negros dos domínios cobertos neste gazetteer, bem como outras personalidades notáveis. As informações apresentadas aqui têm precedência sobre as versões anteriores já detalhadas em **Secrets of the Dread Realms** ou em outro lugar. As descrições do NPC seguem o seguinte formato:

Estatísticas: As estatísticas de jogo completas do personagem. Alguns personagens usam regras especiais encontradas no **Ravenloft Player's Handbook** ou **Denizens of Dread**. O idioma nativo do personagem é sempre listado primeiro e marcado com um asterisco.

Antecedentes: A história do personagem.

Esboço Atual: A personalidade do personagem e as atividades atuais.

Combate: Táticas e estratégias que o personagem geralmente emprega em batalha. Se o personagem tiver quaisquer ataques especiais únicos ou qualidades não descritas nos livros básicos de regras de D&D, no **Ravenloft Player's Handbook** ou **Denizens of Dread**, eles também serão detalhados aqui.

Covil: A casa do personagem ou onde ele pode ser encontrado com frequência.

Fechando as Fronteiras: Se o personagem for um Lorde Negro, esta seção detalha como o fechamento de uma fronteira se manifesta em seu domínio.

Barão Lyron Evensong, (Semilorde de Liffe)

Humano Bardo 12
(Médio - Humanoide, Incorpóreo)

Sentidos: Ouvir +6, Observar +1
Dados de Vida: 12d6+24; PV 79 cura acelerada 4
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21, toque 16, surpresa 17; Esquiva (+4 Des, +5 armadura, +2 deflexão)
Ataque Base/Agarrar: +9/+12
Ataque Total: Corpo a corpo +15/+10 (1d6+5 de dano/18-20)
Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Opções de Ataque: Especialização em Combate
Ataques Especiais: Imaterial, música de bardo 12/dia (Música de Proteção, Fascinar [4 alvos], Inspirar Coragem +2, Inspirar Competência, Sugestão [CD 20], Inspirar Grandeza, Melodia da Libertação)
Qualidades Especiais: Cura acelerada 4; Filactéria; Conhecimento de bardo +14
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +10, Vont +11
Habilidades: For 16, Des 19, Con 15, Int 14, Sab 12, Car 19
Perícias: Atuação (teclados) +21, Avaliação +16, Blefar +21, Diplomacia +21, Disfarces +23, Esconder-se +9, Falsificação +4, Furtividade +9, Identificar Magias +16, Obter Informações +16, Ofício (Instrumento) +7, Ouvir +6, Prestidigitação +9, Sentir Motivação +6, Usar Instrumento Mágico +11
Talentos: Acuidade com Arma, Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Magia (encantamento), Fraudulento, Vontade de Ferro
Equipamento de Combate: *Sabre +2, camisa de cota de malha +1, diadema da persuasão, luvas de destreza +4, anel de proteção +2*
Magias de Bardo Conhecidas (NC 12): 4º (3/dia) – Dominar Pessoa (CD 19), Modificar Memória (CD 19), Terreno Ilusório (CD 18)
3º (4/dia) – Desespero Esmagador (CD 18), Lentidão (CD 17), Loquacidade, Velocidade
2º (4/dia) – Esplendor da Águia, Idiomas, Padrão Hipnótico (CD 16), Sugestão (CD 17)
1º (4/dia) – Enfeitiçar Pessoa (CD 16), Obscurecer Objeto (CD 15), Recuo Acelerado, Transformação Momentânea
0 (3/dia) – Consertar, Detectar Magia, Intuir Direção, Mensagem, Prestidigitação, Som Fantasma (CD 14)
Nível de Desafio: 14
Tendência: Neutro e Mau
Idiomas: Sithicano*, darkonês, dracônico, élfico, vaasi

Filactéria (Ext): A alma do Barão Evensong está ligada ao seu piano de cauda: enquanto ele existir, ele continuará a retornar se for morto. Se Evensong for morto, mas seu filactério não for destruído, ele se restaura em 1d10 dias.

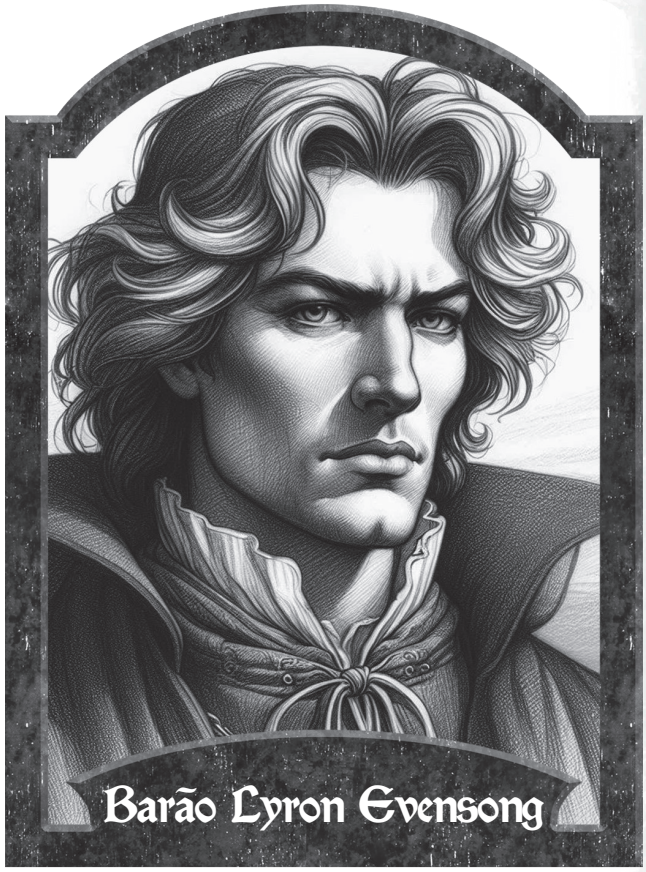
Destruir o instrumento não é suficiente para matá-lo permanentemente, mas enfraquece Evensong, encerrando todos os seus efeitos mágicos atuais e forçando-o a se manifestar.

No entanto, Evensong ainda retorna em 3d10 dias e é capaz de reparar seu filactério. Para acabar permanentemente com Evensong, seu piano de cauda deve ser queimado ou destruído de uma forma que seja irreparável (como a desintegração). O piano de cauda é Médio com 50 pontos de vida, dureza 15 e CD de quebra de 40.

Cura Acelerada (Ext): O Barão Evensong se cura a uma taxa excepcional sempre que estiver em sua mansão ou ao ar livre em seus terrenos.

Imaterial (Sob): Barão Evensong pode se tornar incorpóreo à vontade, como um fantasma manifestado. Nesta forma ele é totalmente imune a ataques não-mágicos. Evensong pode se tornar incorpóreo ou reverter ao estado sólido como uma ação imediata.

O Barão é gracioso, com um sorriso leve e encantador e dedos longos e delicados que falam de um toque suave necessário ao uso habilidoso dos instrumentos. Suas roupas são de seda fina e cores vivas ou da nobreza, e ele discute sua construção local, mas menciona a natureza importada do tecido de maneira improvisada. Seu cabelo está bem aparado, mas parece grosso e volumoso para seu rosto longo e anguloso. Embora humano, ele se move com graça deliberada e seus olhos parecem velhos e melancólicos; suas palavras saem rápida e facilmente, quase de maneira ensaiada, fluindo livremente sobre seus lábios finos enquanto suas mãos se movem de maneira excitada. A princípio ele parece quase simples, como um nobre menor com uma educação modesta e pouca inteligência, mas, por um momento, por trás do sorriso insípido e das gentilezas fáceis de falar, havia uma escuridão envelhecida, uma profundidade velada de anos de introspecção e contemplação.



Antecedentes

Nascido em outro país, Lyron Evensong foi criado em uma cidade cosmopolita de estudiosos, artistas e comerciantes. Lyron foi um prodígio musical, um gênio de composição e estrutura. Vendo seu brilhantismo como ele era, o pai de Lyron o trancou com apenas um fluxo interminável de professores e compositores como companhia. Isolado do contato humano, Lyron tornou-se desapegado e indiferente. Emocionalmente atrofiado, Lyron achava difícil ter empatia pelos outros e era incapaz de escrever músicas que despertassem qualquer sentimento em seus ouvintes.

Tendo falhado suas muitas tentativas de produzir uma obra-prima, Lyron culpou seu público e acreditou que eles estavam limitados pelas emoções de seu passado individual. Ele começou a canalizar suas energias para influenciar os sentimentos dos outros, produzindo peças simplistas, mas emocionalmente manipuladoras. As novas obras de Lyron, embora ridicularizadas pela crítica, provaram ser populares entre o povo comum. Desgostoso com a facilidade com que as pessoas eram influenciadas, ele passou a ver seu público como pouco mais que objetos.

Lyron finalmente decidiu que as pessoas precisavam de sua ajuda para se libertarem de seus sentimentos. Não bastava influenciá-las através das suas fraquezas: para ser verdadeiramente visto como um gênio, ele devia quebrar as cadeias dos seus laços sentimentais e difundir a sua moralidade única. Lyron escreveu freneticamente uma série de obras filosóficas denunciando emoções. Ele tentou ajudar a libertar as pessoas queimando suas casas para libertá-las de antigas memórias e posses, ou matando famílias para libertar alguém do amor.

Seus experimentos falharam. Ainda assim, Lyron estava convencido de que só precisava encontrar o argumento certo para explicar sua filosofia, a ação certa para convencer as pessoas da verdade. Ele só precisava de tempo para escrever o artigo ou discutir o assunto diretamente com alguém.

Tendo falhado todos os métodos mundanos, Lyron recorreu à magia, controlando diretamente as mentes dos outros. Seus encantamentos podiam suprimir temporariamente as afeições habituais dos alvos, dando a Lyron uma breve sensação de realização que o estimulava. Insatisfeito com a duração limitada de sua magia, Lyron encomendou um magnífico piano de cauda para ser criado e encantado por um mago local. Era para compartilhar sua alma com os ouvintes e permitir que qualquer pessoa que a ouvisse visse o mundo como Lyron via.

Mas a magia deu errado quando as Brumas surgiram ao redor de Lyron; a magia prendeu seu espírito na madeira e nos fios do instrumento.

Lyron se viu em uma nova terra, Barão de uma grande mansão da qual não conseguiu sair e foi terrivelmente amaldiçoado. A cada noite, o tempo desacelerava em sua mansão, de tal forma que um século inteiro se passava entre o pôr do sol e o amanhecer. Lyron continuou a envelhecer na mesma proporção que o mundo exterior, cada noite de um século envelhecendo-o apenas doze horas. Inicialmente aterrorizado pela perspectiva de passar séculos sozinho em sua mansão, ele recorreu aos hóspedes como entretenimento temporário. Infelizmente, esses convidados envelheceram um século em uma única noite, tornando uma visita noturna à propriedade de Evensong uma sentença de morte para qualquer ser humano. As raças longevas também não eram muito úteis como companhia, pois até mesmo elas ficaram furiosas por ficarem presas com ele durante a "noite" e tiveram que ser mortas para garantir seu silêncio.

Apesar do crescente número de mortes entre seus convidados "durante a noite", Evensong continuou atraindo visitantes para sua Mansão Lugar Nenhum, usando convites imbuídos de magia para garantir um suprimento constante de sacrifícios para seu próprio tédio. Um desses convites chegou às mãos de um grupo de aventureiros, que conseguiu quebrar seu piano de cauda e escapar da mansão.

Mortos, tanto o Barão quanto seu domínio quase se dissolveram nas Brumas, mas, por sorte ou desígnio, ficaram presos a outro fragmento de terra. Ao longo dos meses, vários desses domínios pequenos e desbotados se fundiram em uma única ilha, que emergiu no Núcleo como parte do Mar Noturno. Lyron rapidamente aproveitou uma segunda chance na vida, reconstruindo seu instrumento e consertando sua casa danificada.

Esboço Atual

Apesar dos contratempos do passado, Evensong ainda convida pessoas para jantar em sua mansão, embora agora seja muito mais seletivo em suas escolhas. Ele gosta de passar cem anos tentando convencer seus cativos a abraçar sua insensível visão de mundo. Depois de muitos séculos de prática subjetiva, suas técnicas de lavagem cerebral tornaram-se extremamente refinadas e complicadas.

Liffe era inicialmente um domínio composto com múltiplos semilordes, assim como Darkon se tornou durante a ausência de Azalin. O Barão Evensong conseguiu estabelecer sua autoridade mais rapidamente e é o governante efetivo da terra, mas os outros ainda mantêm uma certa medida de poder. Embora não seja o único senhor de Liffe, Evensong tem mais poder do que os outros semilordes. Ele não sabe quem ou o que são, mas sente que há rivais por aí e teme que tentem suplantá-lo. Atualmente, Evensong procura manipular os aventureiros para que se livrem desses outros senhores caídos.

O Barão Evensong também está a tentar isolar Liffe e está a fazer tudo o que pode para impedir o comércio e a imigração. Ele sabe que converter toda a ilha à sua filosofia será uma tarefa difícil, e o influxo de novas ideias, tendências e produtos só irá torná-la mais árdua. Lyron financiou secretamente grupos que promovem o isolacionismo e até sabotou pactos comerciais que fingiu aprovar durante as reuniões do Senado.

Por mais ambiciosos que sejam, os planos de Lyron para Liffe são continuamente sabotados por sua impaciência e humores e ideias de aparência errática. Cada noite, Lyron tem décadas para se preparar para o dia seguinte e revisar os acontecimentos recentes. Todas as manhãs, ele inevitavelmente sai de sua mansão com um plano revisado que está sendo elaborado há anos e apenas um único dia para colocá-lo em ação. Como resultado, a sua reputação entre os outros membros do Senado é a de um diletante inconstante com um breve período de atenção... isto, embora a sua "perda de interesse" numa ideia seja geralmente o resultado de décadas, não de horas.

Combate

O Barão Evensong evita combate sempre que possível, especialmente perto de seu piano de cauda. Ele prefere afastar as pessoas com segurança de seu filactério ao primeiro sinal de desacordo, quanto mais de combate. Confiante em sua própria imortalidade, Evensong é indiferente em se sacrificar como uma distração para afastar os curiosos.

Se tiver tempo para se preparar, Evensong prefere usar magias, escravos encantados e bandidos contratados para lutar por ele, recorrendo apenas à violência direta se não tiver outra escolha. Mesmo quando forçado a entrar em combate, Evensong depende de magias antes de recorrer ao armamento.

Covil

Mansão Lugar Nenhum

A Mansão Lugar Nenhum é um grande edifício fora de Claviera. É espaçoso e opulento, embora comum como essas casas senhoriais. Os terrenos são razoavelmente bem conservados, mas não obsessivamente, e a casa propriamente dita é mantida em condições adequadas. Os interiores estão arrumados e em bom estado de conservação, embora poucos empregados sejam vistos envolvidos na limpeza ou manutenção.

Mansão Lugar Nenhum é o verdadeiro centro do domínio e da maldição do Barão Evensong. Todas as noites, o interior da casa é retirado do mundo normal, embora permaneça conectado pelas Brumas. Torna-se impossível entrar no edifício por meios mundanos ou mágicos durante a noite. Janelas e portas, embora ainda sujeitas a danos estéticos, não podem ser penetradas ou quebradas.

O interior da casa torna-se outro mundo em si. Antes abrangendo apenas uma única sala (a sala de estar), este curioso bolsão dimensional cresceu com o poder de Evensong e agora compreende uma série infinita de salas e corredores interligados, ramificando-se uns nos outros e entrelaçando-se entre si. Para exploradores casuais, a mansão não parece ter mudado seu layout, mas novas portas são logo descobertas onde antes não havia nenhuma, como corredores que não existiam antes e até mesmo alas inteiras aguardam descoberta.

Embora perto da sala de estar, o coração do plano de bolso, a mansão parece ser uma casa normal, mas quanto mais os exploradores se afastam dela, mais o ambiente se torna distorcido e bizarro. Há salas cheias de séculos de poeira e teias de aranha, salas antigas cheias de relíquias, restos queimados de salas marcadas por incêndios antigos e até salas que refletem como as coisas foram ou serão.

Se danificada pelos ocupantes durante a noite, a Mansão se repara, lentamente devolvendo as coisas ao seu estado original. Os móveis se endireitam, os livros são recolocados nas prateleiras e os pratos quebrados voltam inteiros para os armários. Qualquer dano estrutural repara-se instantaneamente quando as testemunhas se viram de costas ou mesmo num piscar de olhos.

Ao contrário da Mansão diurna, à noite as janelas e portas abrem-se para um espaço vazio e preto, desprovido até de estrelas. Fugir da Mansão não leva de volta a Liffe. Uma vez dentro da Mansão não há forma comprovada de sair antes do amanhecer, quando o interior regressa a Liffe. "Convidados" relutantes especularam que uma única porta escondida nas profundezas da mansão pode levar para fora, mas que o portal trancado deve ser aberto pelo Barão disposto. Magias planares poderosas também poderiam forçar uma saída, se Evensong convidasse um conjurador com tal poder para passar a noite (improvável).

O Barão Evensong tem algum controle sobre sua casa e decide algumas das características planares da mansão, como o fluxo do tempo e a força da gravidade. Evensong aprendeu a poupar seus convidados dos estragos da idade e da fome, permitindo que o tempo passasse para eles como passa no mundo real. Os dias e os anos ainda parecem passar, mas os convidados não ficam cansados nem com fome. No entanto, isso também é uma regra para magias e habilidades utilizáveis uma vez por dia, embora a mansão seja atemporal, eles não podem curar, descansar ou recuperar magias até que um dia inteiro tenha passado no mundo real (ou oito horas para magos, o que seria aproximadamente 67 anos dentro da mansão). Porém, o Barão também pode fazer o tempo passar normalmente na mansão para que os hóspedes saiam cem anos mais velhos, mas tenham a oportunidade de descansar, curar e recuperar feitiços durante a estadia. O próprio Barão pode recuperar suas magias e habilidades de música de bardo desta maneira. No entanto, com o passar do tempo, os hóspedes normalmente presos correm o risco de crescer, envelhecer e morrer enquanto estão presos na mansão.

A Mansão Lugar Nenhum tem as seguintes características planares:

- Gravidade direcional normal ou subjetiva
- Tempo normal ou atemporal
- Infinito
- Morfologia alterável

Puncheron, (Semilorde de Liffe)

	Sombra Única Masculina
	Morto-vivo (Médio - Incorpóreo)
Sentidos:	Ouvir +16, Observar +16
Dados de Vida:	11d12; PV 76
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	Voo 12 m (bom) (8 quadrados)
Classe de Armadura:	16, toque 16, surpresa 14 (+2 Des, +4 deflexão)
Ataque Base/Agarrar:	+4/ -
Ataque Total:	Corpo a corpo Toque incorpóreo +6 (1d8 For + 1d4 Car)
Espaço/Alcance:	1,5 m / 1,5 m
Opções de Ataque:	Piadas de mau gosto, esquiva, criação de sombras
Ataques Especiais:	Dano de força, dreno de carisma, manifestação
Qualidades Especiais:	RD 10/ouro; imunidades de mortos-vivos; resistência a expulsão +4; visão no escuro 18 metros, características incorpóreas, características de mortos-vivos
Testes de Resistência:	Fort +5 Ref +5, Vont +8
Habilidades:	For -, Des 15, Con -, Int 18, Sab 14, Car 15

Perícias: Atuação (comédia) +16, Disfarces +14, Esconder-se +16*, Observar +16, Obter Informações +14, Ouvir +16, Procurar +18, Sentir Motivação +14
Talentos: Esquiva, fortitude maior, lutar às cegas, sorrateiro
Nível de Desafio: 10
Tendência: Caótico e Mau
Idiomas: Darkonês, élfico, grabenita, sithicano, vaasi

Dano de Força (Sob): O toque de Puncheron causa 1d8 de dano de Força a inimigos vivos. Uma criatura reduzida a 0 de Força cai no chão indefesa. Este é um efeito de energia negativa.

Dreno de Carisma (Sob): O toque de Puncheron drena 1d4 de Carisma para inimigos vivos. Uma criatura reduzida a 0 de Carisma morre. Este é um efeito de energia negativa. Essa habilidade é como Puncheron sobrevive e sustenta sua existência.

Piadas de Mau Gosto (SM): O bobo da corte pode provocar risadas forçadas nos ouvintes. Sem limite – *Riso Histerico de Tasha* (CD 13). Nível de conjurador 11º. O teste de resistência CD é baseado em Carisma.

Criação de Sombras (SM): Puncheron costumava ser capaz de criar ilusões poderosas que poderiam matar grupos de pessoas. Agora ele só pode fazer fantoches rudimentares a partir das sombras. 2/dia – *conjuração de sombras* (CD 16). 1/dia – *evocação de sombras* (CD 17). Nível de conjurador 11º. Todos as CDs de resistência são baseadas em Carisma.

Manifestação (Sob): Ao drenar Carisma, Puncheron se cura de danos (um dado de vida para cada ponto de habilidade) e pode assumir forma física. Se ele não estiver ferido e drenar o Carisma de uma vítima, ele poderá aplicar os pontos às suas próprias estatísticas físicas, dividindo-os igualmente entre Força e Constituição. Ao assumir a forma física, ele assume as características ásperas do indivíduo, mas carece de todos os seus conhecimentos e habilidades.

Puncheron é notavelmente mais fraco nesta forma (normalmente possuindo poucos pontos de vida devido à sua baixa Constituição) e não possui suas habilidades sobrenaturais (mas ainda possui suas habilidades similares à magia. Se morto, se dissolve em sua forma de sombra, retendo todo o dano infligido (mas recuperando qualquer pontos de vida perdidos devido à baixa Constituição). Pontos de atributos drenados, usados ou não, são perdidos a uma taxa de um por dia e Puncheron se dissolve quando uma de suas estatísticas chega a 0.

Perícias: Puncheron tem +2 de bônus racial em testes de Ouvir e Observar e +4 de bônus racial em testes de Procurar. *Ele também ganha +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas de iluminação precária. Em áreas bem iluminadas, sofre uma penalidade de -4 em testes de Esconder-se.

Antecedentes

Puncheron foi a sombra encarnada do Rei Doerdon, um lorde negro real. A sombra assumiu a forma de um bobo da corte, o pobre senso de humor do rei materializado. A existência compartilhada foi instantaneamente adversária para o rei, até mesmo tentando executar sua própria sombra. Puncheron rapidamente começou a desprezar o rei, culpando seu eu inferior pela falta de uma existência verdadeira. O bobo da corte desprezava estar ligado ao rei, pensando que a única coisa pior do que ser um reflexo era ser autoconsciente.

Através de magia e intimidação, Puncheron impôs sua vontade sobre o castelo e o rei. Doerdon ficou arrasado e afastado do constante ataque mental de sua sombra. Puncheron ganhou cada vez mais independência para sua sombra e assumiu o governo de fato do reino, se não o domínio de Risibilos. O bobo da corte orgulhava-se de reverter todas as antigas leis e decretos do rei.

Essa suserania terminou quando um pequeno grupo de viajantes entrou no pequeno reino e matou Doerdon, aparentemente encerrando o reinado de Puncheron e o bobo da corte desapareceu sem seu mestre. No entanto, este não foi o fim, logo depois que um destino semelhante se abateu sobre o Barão Lyron Evensong de Claviera. De alguma forma, o bardo louco sobreviveu e seu reino moribundo se fundiu com Risibilos e outros, cada um sustentando a outra terra em extinção.

Puncheron se viu vivo, mas agora pouco mais que uma sombra na parede.

Ser o reflexo sólido de alguém era uma tortura para Puncheron, mas agora ele era uma imagem sem substância, um reflexo de si mesmo. Ele conquistou a independência que há muito procurava e lamenta-a interminavelmente.

Esboço Atual

Uma sombra inteligente, Puncheron aprendeu a roubar mais do que a força física de suas vítimas, minando sua força de personalidade e senso de identidade. Ao fazer isso, Puncheron se sustenta e pode assumir a forma física por curtos períodos. Ao fazer isso, ele assume a forma de alguém que drenou recentemente, tornando-se seu reflexo.

Puncheron se esforça para se libertar de sua existência parcial, tornando-se seu próprio ser.

Ele fará qualquer o que for preciso, dirá qualquer coisa e prometerá o que puder e não puder para se tornar um ser real. Atualmente, ele acredita que tem uma alma, ou pelo menos o reflexo de uma, e pode reencarnar e está procurando alguém que possa manipular para esse fim. Ele também ouviu falar de um dispositivo conhecido como Aparato que pode servir ao seu propósito, mas ainda não tem certeza do que sua construção envolve exatamente.

Combate

Puncheron luta através de ataques rápidos. Ao contrário das sombras normais que preferem atacar enquanto se movem, Puncheron gosta de se esconder e ficar à espreita e então atacar quando é inesperado. Ele raramente se envolve em lutas prolongadas, preferindo simplesmente atacar e ganhar vida suficiente para se sustentar e depois fugir. Se possível, Puncheron ataca em locais de escuridão absoluta confiando em sua visão no escuro, mas ele também gosta de atacar em áreas de neblina, brumas ou escuridão mágica.

Se encurralado e forçado a entrar em combate, Puncheron se concentra em oponentes únicos, de preferência magos, feiticeiros e bardos, tentando privá-los de sua conjuração de magias ou na esperança de drenar sua Força suficiente para tirá-los da luta.

Easan, o Louco, (Lorde Negro de Vechor)

Elfo da Floresta Abissal, Mag 13
Elfo (Médio - Humanoide), GR 2

Sentidos: Visão no escuro 18 m, Ouvir +2, Observar +2
Dados de Vida: 13d4-13; PV 36; Regeneração 5
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 21, toque 17, surpresa 17 (+4 Des, amuleto de armadura natural +1, braçadeiras de armadura +3, anel de proteção +3)
Ataque Base/Agarrar: +7/+2; Agarrar +7
Ataque Total: Corpo a corpo adaga +1 +7/+2 (1d4+1); à distância dardo obra prima +11/+6 (1d4+1)
Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Opções de Ataque: Domínio da realidade, destruir o bem
Qualidades Especiais: Regeneração 5; resistência ao frio 20, fogo 20, RD 10/mágico, RM 18; detectar pensamentos superior, domínio da realidade; maestria arcana, familiar (corvo); magia selvagem[B]
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +11, Vont +11
Habilidades: For 10, Des 18, Con 9, Int 20, Sab 10, Car 7
Perícias: Concentração +15, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (planos) +16, Decifrar Escrita +15, Identificar Magias +21, Ofício (alquimia) +16, Ofício (metalurgia) +11, Ofício (relojoaria) +11, Conhecimento (religião) + 8, Observar +2, Ouvir +2, Procurar +7
Talentos: Criar Aberração, Criar Bestas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Conjuração), Invocar Familiar, Forjar Anel, magia selvagem[B], Potencializar Invocação
Equipamento de Combate: *Adaga +1, dardos obra prima, varinha de Invocar Criaturas IV, amuleto de armadura natural +1, braçadeiras de armadura +3, manto de resistência +3, bandana de intelecto +2, anel de proteção +3*
Magias de Mago Preparadas (NC 13): 7º (1) - Insanidade (CD 22), Inverter Gravidade (CD 22), Invocar Criaturas VII
6º (2) - Controlar o Clima, Imagem Permanente (CD 21), Invocar Criaturas VI, Névoa Ácida, Sugestão em Massa (CD 21)
5º (4) - Enfraquecer o Intelecto (CD 20), Invocar Criaturas V, Metamorfose Tórrida (CD 20), Miragem Arcana (CD 20), Pesadelo (CD 20), Sonho, Teletransporte
4º (5) - Confusão (CD 19), Conjuração de Sombras, Desespero Esmagador (CD 19), Invocar Criaturas IV, Terreno Ilusório (CD 19), Tentáculos Negros de Evard

3º (5) - Imagem Maior (CD 18), Invocar Criaturas III, Lentidão (CD 18), Nevasca, Névoa Fétida (CD 19), Piscar, Sugestão (CD 18), Voo
2º (5) - Despedaçar, Escuridão, Imagem Menor (CD 18), Invocar Criaturas II, Lufada de Vento, Névoa, Padrão Hipnótico (CD 18), Poeira Ofuscante (CD 19)
1º (5) - Área Escorregadia (CD 18), Aumentar Pessoa, Imagem Silenciosa (CD 17), Invocar Criaturas I, Leque Cromático (CD 17), Névoa Obscurecente, Servo Invisível, Sono (CD 17), Transformação Momentânea
0 (4) - Brilho (CD 16), Detectar Magia, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas, Pasmar (CD 16), Prestidigitação, Som Fantasma (CD 16)

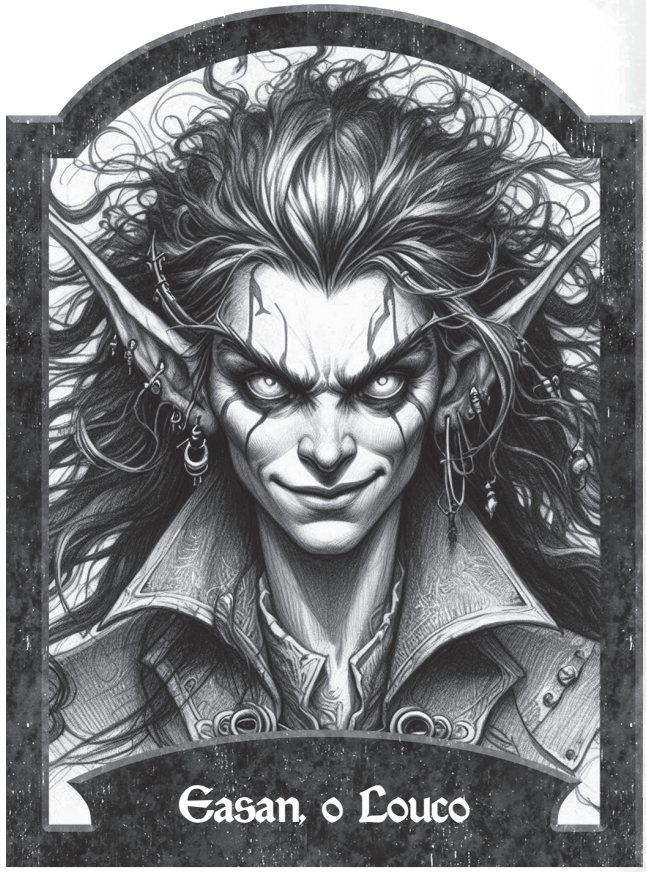
Nível de Desafio: 16
Tendência: Caótico e Mau
Idiomas: Vechorita*, abissal, darkonês, élfico, dracônico, sithicano, vaasi

Magia Selvagem (Ext): A magia de Easan é selvagem e imprevisível, até mesmo para ele. Isso tem vários efeitos: Ao conjurar qualquer magia que permita um teste de resistência ou tenha um efeito variável com base no nível do conjurador, role 1d10 e consulte a tabela abaixo:

1	CD de resistência da magia e nível de conjurador reduzidos em 1
2-3	CD de resistência da magia reduzido em 1
4-5	Nível de conjurador reduzido em 1
6-7	Nível de conjurador aumentado em 1
8-9	CD de resistência da magia aumentada em 1
10	CD de resistência da magia e nível de conjurador aumentados em 1

Em segundo lugar, qualquer magia que cause dano de energia tem 10% de chance de causar um tipo aleatório de dano de energia; caso contrário, a magia permanece inalterada. Por exemplo, uma magia bola de fogo pode causar dano elétrico para fins de resistência à energia. Se este efeito ocorrer, jogue 1d6 e consulte a tabela abaixo.

1	Ácido
2	Frio
3	Fogo
4	Eletricidade
5	Sônico
6	Dois tipos. O dano é metade de um tipo e metade de outro. Role duas vezes acima e ignore os resultados de 6.



Terceiro, Easan pode adicionar espontaneamente talentos metamágicos as magias que ele conjura. Para fazer isso, ele gasta uma magia memorizada do nível apropriado. Como toda metamágica espontânea, esta requer uma ação completa. A magia que está sendo conjurada deve ser uma atualmente memorizado.

Domínio da Realidade (Sob): Easan pode remodelar objetos no domínio à vontade. Objetos desacompanhados não recebem nenhum teste de resistência, enquanto objetos portados permitem que o usuário faça um teste de resistência de vontade CD 21 para resistir a este efeito.

As alterações nos itens são lentas, ocorrendo ao longo de minutos ou até horas, tornando essa habilidade menos útil em combate. No entanto, Easan pode usá-la para replicar as magias animar objetos e carvalho vivo. Esses efeitos funcionam como se fossem conjurados por um conjurador de 13º nível.

Regeneração (Ext): Easan se cura rapidamente até mesmo os ferimentos mais graves. Nada – nem mesmo sede, fome ou asfixia – causa danos letais a Easan. Ele pode ficar inconsciente por dano de contusão, mas é imune a um golpe de misericórdia. Se ele perder um membro, ele crescerá novamente em 1d4 horas; mes-

mo a desintegração só o desincorpora por uma semana. Todo dano de habilidade permanente causado a Easan é considerado dano de habilidade temporário.

Detectar Pensamentos Superior (Sob): Easan pode detectar os pensamentos superficiais de qualquer criatura em seu domínio. O efeito funciona como a magia detectar pensamentos. Esta habilidade não tem limites de uso e não há teste de resistência contra ela. Essa habilidade também está continuamente ativa, então Easan é sempre considerado continuamente consciente da presença ou ausência de pensamentos e requer apenas duas rodadas de concentração para ler pensamentos superficiais.

Easan é um elfo da floresta com cabelo ruivo acobreado, pele bela e oliva com olhos escuros que brilham com visões selvagens que ninguém mais vê. Seu corpo é esguio - apenas um metro e vinte de altura - mas não revela nenhum sinal externo de maldade. Sua voz é melódica e pode ser bastante calmante, desde que se ouça seus tons suaves em vez de seus frequentes lapsos em jargões.

Em público, Easan usa uma toga preta que é completada por uma coroa de louros morta; quando perde o contato com o ambiente, ele geralmente volta a usar o couro manchado de verde e marrom de um batedor da floresta. Envolvido em experimentos, o lorde negro de Vechor veste um avental básico de laboratório, muitas vezes manchado por suas pesquisas terríveis.

Possibilidade Medonha: O Demônio Interior?

Easan não enlouqueceu imediatamente depois que o demônio foi colocado em sua mente. Ele procurou desesperadamente clérigos para tentar remover a mácula de dentro dele. Nenhum teve sucesso; poucos conseguiram detectar a presença demoníaca. Essa série de fracassos levou Easan a iniciar seus próprios experimentos diabólicos.

A verdade é que não há demônio para remover.

O diabrete nada mais era do que uma mentira cruel contada para atormentar o elfo da floresta, e Easan acreditou completamente. Ele se agarrou a todos os pensamentos e impulsos malignos que tinha, acreditando ser um sinal de corrupção demoníaca. Seu desespero para evitar sua condenação o levou a atos cada vez mais depravados.

Easan tem plena consciência de quão longe caiu. Quanto mais maldades ele comete, mais convencido fica de que está perdendo a batalha interna. Seus experimentos foram incrivelmente bem-sucedidos, mas com todo o seu conhecimento ele nunca se curará. Não há nada para curar. Os únicos demônios internos são os dele.

Antecedentes

Outrora um mago inofensivo em uma nação élfica além das Brumas, Easan descobriu que uma terra vizinha havia caído sob o domínio de um terrível ditador meio-demônio. Temendo por sua terra natal, ele incitou seus companheiros elfos contra esta ameaça iminente. Antes que os elfos da floresta pudessem lançar seu ataque preventivo, no entanto, o meio-demônio sequestrou Easan como punição por sua intromissão.

Arrastado acorrentado diante do trono do tirano e acusado de "belicismo", Easan protestou que agiu de acordo com imperativos morais legítimos... coisas que nenhum demônio, ou parte demônio, jamais poderia compreender.

Com ironia maliciosa, o ditador garantiu ao elfo que teria a chance de provar seu argumento: que a alma de Easan, doravante, estaria ligada à de um demônio menor, a quem ele poderia lutar para ensinar "moralidade".

Se o elfo conseguisse domar a natureza maligna do espírito maligno, seu argumento seria válido; se ele sucumbisse às suas perversas lisonjas, a posse seria o seu devido castigo.

Liberado para prosseguir neste conflito interno, Easan logo descobriu que os impulsos e tentações obscuras que agora inundavam sua mente eram fortes demais para serem suprimidos, persistentes demais para serem reprimidos. Temendo o mal que poderia fazer, ele procurou freneticamente os meios – conhecimento arcano, oração divina, cirurgia psíquica – para expulsar ou silenciar o espírito maligno interior.

Procurou em vão; ninguém a quem ele recorresse em busca de ajuda poderia isolar a entidade maligna, tão inextricavelmente sua essência estava entrelaçada com a sua. Apenas uma vez ele alcançou um estado de trégua relutante com sua presença maligna, com a ajuda de místicos, e o tirano meio demônio logo soube de sua intervenção na punição de Easan, descarregando uma terrível vingança em seu reino.

Com sua sanidade já desgastada por anos de conflitos internos, o elfo da floresta não poderia suportar a perda de seu alívio e de seus benfeitores. Perdendo de vista os imperativos morais que certa vez citara em sua própria defesa, Easan começou a realizar experimentos repugnantes com outros seres sencientes, numa tentativa desesperada de quantificar a natureza e as propriedades das almas. Seu lado élfico disse freneticamente a si mesmo que ele iria reparar essas ações, uma vez que suas obras dessem frutos e o demônio fosse banido; a presença diabólica dentro de Easan, satisfeita com seus experimentos insensíveis e certa de que nunca teria sucesso, o incentivou alegremente.

Retraído, então, para uma mansão isolada de sua própria construção e para as profundezas reconfortantes de sua própria imaginação, Easan nunca percebeu que havia sido levado pelas Brumas. No momento em que ele desviou os olhos de suas pesquisas por tempo suficiente para se encontrar em Vechor, sua mente estava tão distorcida que fazer com que a Terra obedecesse a seus caprichos parecia, para ele, algo natural.

Esboço Atual

A disputa interna de Easan entre o espírito élfico e o maligno, e sua própria incerteza sobre quais são os pensamentos de quais espíritos, o deixaram irremediavelmente fora de contato com a realidade.

Embora ele permaneça ciente, em algum nível, de que seus experimentos servem a um propósito, ele não tem mais certeza de por que vale a pena perseguir esse propósito, ou se seu desejo de banir o demônio é uma coisa boa ou má. Raramente ele termina um projeto com a mesma intenção de quando o iniciou; ele reinventa constantemente seus próprios motivos, sempre dizendo a si mesmo que seus objetivos anteriores eram os do demônio. Da mesma forma, Easan pode reverter suas próprias opiniões uma dúzia de vezes em uma única conversa, criticando sua posição anterior como "má" cada vez que o faz.

Como Lorde das Trevas, Easan possui um controle tão total sobre o que está ao seu redor que ele não os considera mais reais, mas um produto de sua própria imaginação. A realidade, argumentam seus últimos fios de sanidade, não muda por capricho, portanto ele deve estar vivendo inteiramente em sua própria cabeça. Portanto, sua "pesquisa" não deve ser mais do que uma série de experimentos mentais, e seus temas vechoritas, meramente construções de sua própria imaginação. Para Easan, o povo de Vechor não é real, eles - assim como as vítimas de seus experimentos fúteis e mal concebidos - são totalmente dispensáveis, embora Easan se agrade em vê-los felizes: um sonho bom e não sombrio.

Infelizmente para os vechoritas, seus métodos usuais de "fazer alguém feliz" tendem a envolver torná-los alguém, ou algo, diferente do que eram; eles escondem suas tristezas da caridade de seu Deus-Rei por um bom motivo.

Facilmente entediado, Easan às vezes muda de reino por pura diversão, ou para ver o que vai acontecer, ou apenas para ser contrário. A maioria dessas mudanças são simplesmente bizarras, mas também podem refletir seu estado de espírito. Se ele estiver realmente calmo e à vontade, os caprichos do lorde negro élfico podem gerar cenas de beleza surpreendente e até de tirar o fôlego; se estiver enfurecido, assustado ou deprimido, a paisagem

perto dele pode muito bem refletir esse estado de espírito, com consequências terríveis.

Em raros e fugazes momentos de lucidez, Easan suspeita que seu corpo esteja realmente deitado, catatônico, em um manicômio em seu mundo de origem. Se alguma coisa resta de sua antiga personalidade benigna, depois de tantas décadas de loucura, provavelmente se conforta com essa crença.

Combate

A natureza errática de Easan persiste mesmo na batalha, pois ele muda de tática de forma imprevisível e pode até mudar de lado no meio do combate, por razões que sem dúvida fazem todo o sentido para ele. Praticamente indestrutível, ele não precisa temer as consequências de tais táticas malucas.

Os lacaios do lorde negro élfico não têm tais garantias, e ele raramente, ou nunca, luta ao lado de aliados não-constructos... não menos porque nada além de constructos arriscariam ser pego por sua "magia selvagem" ou destruídos pelo próprio Easan, caso ele perca a noção de que lado estão.

Covil

A mansão de mármore rosa e branco de Easan geralmente fica no sopé dos Penhascos de Vesanis, mas ocasionalmente se move instantaneamente para o coração de Abdok, ou sobe até o topo dos Penhascos para que o Erlking possa admirar a vista. Curiosamente, nenhum dos poucos servos humanos da mansão parece notar qualquer mudança quando tais realocações ocorrem: para eles, a casa de Easan sempre esteve onde está no momento.

A mansão do lorde negro de Vechor é geralmente um sorvedouro do mal de nível 2, mas pode chegar a 3 ou até 4 às vezes, dependendo dos tipos de experimentos que estão em andamento.

Fechando as Fronteiras

Criaturas que tentam deixar Vechor quando sua fronteira é fechada são assaltadas por uma cacofonia de risadas selvagens e insanas. Nem a surdez nem o silêncio mágico irão atenuar este efeito. O barulho é tão insuportável que tais criaturas são consideradas ensurdecidas até que cruzem a fronteira para Vechor, momento em que o riso cessa.

A cada rodada em que ouvem a risada horrível da fronteira, as criaturas sofrem automaticamente 1d2 pontos de dano em Sabedoria. Este dano contínuo cessa imediatamente após seu retorno a Vechor, após o qual eles recuperam pontos de habilidade normalmente. Criaturas reduzidas a 0 de Sabedoria desta forma não ficam inconscientes, mas entram em um estado de transe irracional; eles vagam, indiferentes como os Perdidos, até que seus passos aleatórios e arrastados os levam de volta ao reino de Easan.

Capitão Alain Monette, (Lorde Negro de L'île de la Tempete)

Homem-Morcego Humano Amaldiçoado Esp4/Gue4
Humano (Médio - Humanoide, Metamorfo)
GR: 2 inicialmente, 8 se a licantropia for conhecida

Sentidos: Sentido cego 36 m; Ouvir +14 (+18*), Observar +12 (+16*)
Dados de Vida: 12d8+36 (90 PV); Duro de Matar
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados); Tolerância
Classe de Armadura: 14, toque 12, surpresa 12 (+2 Des, +2 natural)
Ataque Base/Agarrar: +10; Agarrar +12
Ataque Total: Corpo a corpo cutelo obra-prima +13/+8 (1d6+2/19-20); ou à distância arcabuz† obra-prima +14/+9 (1d12/x3)
Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Ações Especiais: Forma híbrida, Manipulação de Corrente, Fechamento da Fronteira
Qualidades Especiais: RD 5/prata; Fraqueza química (Escutelária), Sem Litoral; Alterar Forma, Empatia com Morcego, Maldição da Licantropia Modificada, Características de metamorfo, Licantropo Influenciado pela Maré, Alma Imortal, Manipulação das Correntes
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Vont +13 (+17 contra Medo)
Habilidades: For 15, Des 14, Con 16, Int 15, Sab 14, Car 12
Perícias: Arte de Fuga +2 (+4 contra cordas), Conhecimento (arquitetura/engenharia) +6, Conhecimento (geografia) +11, Conhecimento (natureza) +9, Controlar Forma +6, Diplomacia +3, Equilíbrio +8, Escalar +8 (+10 com corda), Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidação + 12, Natação +10, Ofício (construção naval) +7, Profissão (marinheiro) +14, Sentir motivação +8, Sobrevivência +9 (+11 para não se perder, +11 acima do solo), Usar Cordas +7

Talentos: Coragem, Duro de Matar, Foco em Arma (arcabuz), Foco em Perícia (Profissão [marinheiro]), Investida Aérea, Prontidão, Sorrateiro, Tolerância, Usar Arma Exótica (armas de fogo), Vontade de Ferro[B].

Equipamento de Combate: Cutelo obra-prima, arcabuz obra-prima, chifre de pólvora e munição [† - Um arcabuz leva duas rodadas para recarregar, então Monette só pode fazer ataques consecutivos se tiver dois arcabuzes em mãos.]; uniforme naval preto-azulado com botões dourados - impecável, luneta.

Nível de Desafio: 13

Tendência: Leal e Mau

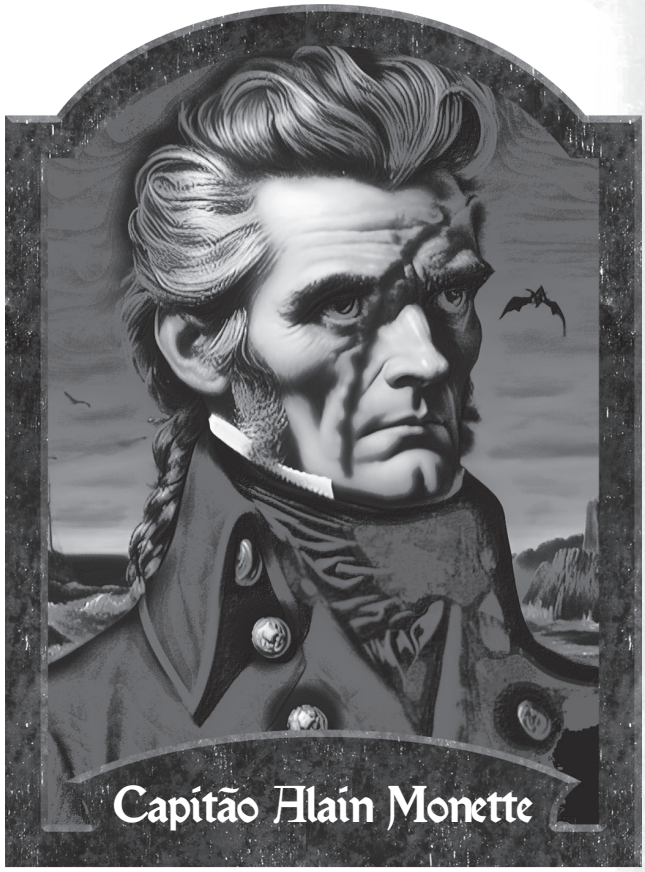
Idiomas: Tempetaine*; pidgin único de baixo mordentiano, darkonês, vaasi e Grabenite (veja "Compreendendo Monette")

Empatia com Morcegos (Ext): Embora os deteste, Monette pode se comunicar com morcegos normais ou atrozes. Isto lhe dá um bônus racial de +4 em testes feitos para influenciar as atitudes desses animais. Também permite que ele transmita conceitos simples e (se o morcego for amistoso) dê-lhes comandos, como "amigo", "inimigo", "fugir" e "atacar".

Sentido Cego (Ext): Em qualquer forma, Monette pode usar a ecolocalização para Procurar objetos sólidos e criaturas em um raio de 36 m, mesmo que estejam invisíveis ou no escuro. A ecolocalização é tão precisa quanto a visão, mas não revela cores. É eficaz na escuridão, nevoeiro ou condições semelhantes de baixa visibilidade. Também revela criaturas invisíveis. Uma magia de silêncio anula sua ecolocalização, forçando Monette a confiar nos sentidos normais. Esta habilidade torna a maioria das formas de invisibilidade e Camuflagem inúteis contra Monette, embora ela não possa sentir criaturas etéreas ou incorpóreas.

Sem Litoral (Sob): A maldição de Monette o proíbe de voltar para o mar. Ele pode explorar os destroços, mas ir mais longe o deixa doente. Ele sofre uma fraqueza crescente sempre quando se afasta muito da L'ile de la Tempete, sofrendo uma penalidade cumulativa de -1 em Con e -1 em For a cada 90 m da costa, após os primeiros 150 m.

Certa vez, Monette tentou cometer suicídio voando o mais longe que podia, mas as ondas o levaram de volta à ilha depois que suas forças se esgotaram. Se Monette for levado à força de sua ilha, ele murchará e morrerá quando sua Constituição chegar a 0. No entanto, seu traço Alma Imortal logo o leva de volta à prisão.



Maldição da Licantropia Modificada (Sob): Monette é um licantropo amaldiçoado, capaz de assumir apenas a forma híbrida; ele não tem forma de morcego atroz. Ele não pode transmitir a maldição da licantropia com sua mordida. Embora sua fome por carne crua seja tão intensa quanto a de qualquer licantropo, Monette não é enfraquecido pela fome. Sua maldição química é a Escutelária, uma planta que às vezes pode ser encontrada ao longo da costa oeste da L'ile de la Tempete.

Manipulação das Correntes (Sob): Simplesmente concentrando-se por dez minutos, Monette é capaz de manipular as correntes marítimas em seu domínio, transformando-as em ressacas vigorosas ou perigosas. Ele é capaz de afetar todo o mar aberto dentro de seu domínio, exceto uma faixa de água de 150 metros de largura ao longo da praia de calhau ao sul, onde a corrente é sempre mais calma. Quando Monette usa esse poder, uma névoa espessa também se eleva sobre a água, reduzindo a visibilidade para apenas trinta metros. O feixe de luz do seu farol permanece visível sobre a água, mesmo sob tais condições.

As seguintes regras marítimas são adaptadas do *Stormwrack* da WotC:

Força da Corrente	Velocidade da Corrente	CD de Natação
Normal (leve)	1,5-3 metros / rodada	12
Vigorosa	3-9 metros / rodada	17
Perigosa	12-18 metros / rodada	20

Monette geralmente começa criando correntes vigorosas que flutuam frequentemente em sua direção, depois as aumenta até uma intensidade perigosa quando um navio está a menos de 30 metros das rochas. Isso garante que ele vai colidir em cerca de dois turnos, a menos que o comandante do navio consiga navegar através das correntes.

Licantropo Influenciado pela Maré (Sob): Monette é um licantropo amaldiçoado que não controla sua transformação em forma híbrida. Duas vezes por dia, na maré alta, Monette assume sua forma híbrida durante uma hora. A fome de sangue e carne crua é forte nesse período, e se Monette souber de uma fonte de carne atualmente na ilha, provavelmente atacará para saciar o apetite, da maneira que melhor garantir sua própria segurança. Monette pode tentar suprimir suas mudanças para a forma híbrida usando a perícia Controlar Forma, mas nem sempre consegue.

Alma Imortal (Sob): Se Monette for morto - algo que já aconteceu pelo menos uma vez no passado - sua essência é transferida para um dos milhares de morcegos da L'ile de la Tempete, que passa por uma longa e dolorosa transformação. Depois de um mês, o corpo do Lorde das Trevas terá crescido a partir daquele morcego, com todas as suas habilidades originais. A única maneira de matar Monette permanentemente é remover também todos os morcegos da ilha.

Perícias: *Monette recebe um bônus de circunstância de +4 em suas perícias Ouvir e Observar se seu sentido cego estiver em uso.

Navegando na Tempestade

Pilotar um navio com segurança através de tais correntes requer um teste de Profissão (marinheiro) com CD 15 em correntes vigorosas, ou CD 23 em correntes perigosas. Se o teste falhar, a velocidade do navio cai para zero, o que significa que o navio é arrastado pela corrente. Um capitão típico tem 8 ou mais graduações na profissão (marinheiro). Visibilidade ruim (escuridão ou neblina) impõe uma penalidade de +2 na CD. O teste de pilotagem também é modificado pela qualificação de manobra da embarcação em questão.

Estes são alguns navios de amostra. Uma lista completa de embarcações e suas características pode ser encontrada em *Stormwrack*.

Tipo	Velocidade	Modificador de Manejo de Navio	Número de Cascos	PV do Casco
Barcaça	1,5 m	-6	80	50
Caravela*	9 m	+2	24	80
Cóg**	6 m	-2	16	80
Galé***	4,5 m	-2	78	80
Jangada	1,5 m	+0	1	30
Barco a Remo	3 m	+2	1	30

*navio à vela
**a maioria dos navios medievais
***a maioria dos navios de guerra.
A maioria dos navios mercantes são caravelas (rápidas) ou cógs (mais lentas).

Para afundar uma embarcação, pelo menos uma das seções do casco deve ser destruída. Uma seção de casco destruída enfraquece as adjacentes, removendo 50% de seu PV base: um processo que pode se espalhar e causar o naufrágio de um navio.

Se pelo menos uma seção do casco for destruída, nessas condições turbulentas, o capitão deve fazer um teste de Profissão (marinheiro) CD 18, modificado em +4 para cada seção do casco destruída. Este teste de naufrágio é feito a cada 10 minutos. Uma falha no teste de naufrágio significa que o navio irá afundar em breve (em 2d20 minutos). No entanto, tenha em mente que a maioria dos navios (75%) não afundará completamente nas proximidades da ilha, mas sim encalhará nas rochas.

Além disso, um navio com uma seção do casco danificada em 50% ou mais perdem 1,5 m de sua velocidade base, enquanto um navio com duas seções do casco danificadas desta forma perde 3 m.

Um navio que é arremessado contra as rochas pela corrente ou pelas ondas sofre 1d4-1 ataques de impacto por rodada, cada um dos quais inflige 1d20+3 PV de dano estrutural (reduzido pela dureza da madeira de 5).

Para simplificar, suponha que todos esses ataques atinjam a mesma seção do casco. Na próxima rodada, se o capitão não conseguir recuperar o controle do navio, o dano atinge a mesma seção. Um navio que é arrastado para as rochas pela correnteza e pelas ondas fortes sofre um modificador de manejo de -5.

Um navio naufragando em condições tão turbulentas é um lugar perigoso para se estar: a cada rodada, um PJ tem 20% de chance de ser atingido por um objeto pesado (mastro, convés, caixote, ser jogado contra a amurada por uma onda, etc.). Este é um ataque de impacto (corpo a corpo +6, 1-10 de dano). Além disso, em cada rodada há 20% de chance de ser levado ao mar por uma onda.

Correntes perigosas criam ondas fortes nas rochas e naufrágios. Quando estiver na água, um PJ que for varrido entre tais obstáculos sofrerá 1d4-1 ataques violentos a cada rodada (+2 corpo a corpo, 1-4 PV de dano por concussão).

Um PJ na água que obtiver sucesso em um teste de Natação pode adicionar seu deslocamento de natação à direção de sua escolha. Em correntes perigosas, entretanto (12 m a 18 m por rodada), o personagem provavelmente ainda será empurrado pela corrente, mas mais lentamente do que alguém incapaz de nadar. O teste de Natação deve ser feito a cada rodada.

A água ao redor da L'ile de la Tempete é fria (~ 10ºC) o ano todo. PJs imersos nele sofrem 1d6 PV de dano não letal a cada 10 minutos; um teste de Constituição bem-sucedido anula este efeito (CD 9 +1 por teste de Con anterior).

As regras de afogamento estão disponíveis no *Livro do Mestre*.

As Marés da Tempête

As marés na L'ile de la Tempete sobem a cada 13 horas. Quando os heróis chegarem à ilha, jogue um d20 até que surja um número entre 1 e 13. Se o resultado for 13, é maré alta quando eles chegam e Monette está na forma híbrida. Caso contrário, o número obtido (1-12) será o número de horas antes da próxima maré alta. Depois disso, marés altas adicionais ocorrem a cada 13 horas.

Monette - Forma Híbrida

Quando em sua forma híbrida, Monette tem as seguintes estatísticas alteradas:

Humanoide (Grande - Humano, Metamorfo) - GR 10

Dados de Vida: 12d8+72 (126 PV); Duro de Matar

Iniciativa: +8

Deslocamento: 9 m (6 quadrados); voo 12 m (média); Tolerância

Classe de Armadura: 24, toque 17, surpresa 16 (+8 Des, +7 natural, -1 tamanho)

Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar +18

Ataque Total: Corpo a corpo 2 garras +14 (1d6+5) e mordida +9 (1d8+2); ou corpo a corpo cutelo obra-prima +13/+8 (1d6+2/19-20); ou à distância arcabuz† obra-prima +14/+9 (1d12/x3)

Ações Especiais: Investida Aérea, Forma híbrida, Manipulação das Correntes, Fechamento da Fronteira

Testes de Resistência: Fort +15, Ref +14, Vont +13 (+17 contra Medo)

Habilidades: For 21, Des 26, Con 22, Int 15, Sab 14, Car 12

Perícias: Arte da Fuga +8 (+10 contra cordas), Equilíbrio +14, Escalar +11 (+13 com corda), Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidação +16, Natação +13, Usar Corda +13

O Capitão Alain Monette é alto e magro a ponto de ser esquelético, e parece estar em seus quarenta e tantos anos. Suas roupas preferidas são um uniforme azul-marinho, com botões dourados. À primeira vista, ele é facilmente identificado como oficial naval.

Uma grande cicatriz diagonal desfigura seu rosto esquelético, uma lembrança de seus anos como capitão quando seu navio foi abordado por piratas. A lenda de sua fúria ainda é uma história bem conhecida entre os bucaneiros de seu mundo natal.

Seus olhos são cinza, lembrando aos observadores o mar quando uma tempestade está se formando. Ele tem a postura severa de um marinheiro experiente e não tem paciência com brincalhões e pessoas 'inúteis'.

Como um estrangeiro que vive na solidão, Monette acha difícil conversar aqui na Terra das Brumas, pois nunca teve a chance de dominar nenhuma língua nativa. Sua língua natal (chamada de "Tempetaine" por padrão) ainda não foi reconhecida por ninguém que ele conheceu desde que as Brumas o reivindicaram. Ele, portanto, recorre a um vocabulário básico improvisado de baixo mordentiano, darkonês, vaasi e um pouco de grabenita quando fala com estranhos, muitas vezes misturando essas línguas na mesma frase.

Existem sinais sutis de sua maldição de homem-morcego. Ao ouvir, Monette muitas vezes inclina a cabeça para que suas orelhas fiquem em níveis diferentes, um hábito comum em animais selvagens de orelhas aguçadas. Ele também tem o "hábito nervoso" de estalar a língua contra os dentes, da mesma forma que os morcegos emitem sons para gerar ecos dos quais seu sonar depende.

Em sua forma híbrida, o corpo de asas escuras de Monette é coberto por uma espessa pelagem marrom, e seu rosto horrível é uma mistura de humano e morcego.

Sua cicatriz diagonal ainda é visível em sua forma de homem-morcego. Abertas, suas asas de couro se estendem por três metros; no alto, o barulho de suas batidas poderosas pode ser audível para as vítimas no chão, então ele sincroniza suas batidas de asas em sincronia com o impacto das ondas.

Monette é um licantropo amaldiçoado cujo outro aspecto é um híbrido; portanto, ele não pode assumir uma forma animal verdadeira (morcego atroz).

Antecedentes

Alain Monette é um forasteiro, nascido em uma cidade chamada Porto do Príncipe. Sétimo filho de um construtor naval, desde cedo desenvolveu um amor pelo mar, ingressando como marinheiro assim que conseguiu se passar por quinze anos. Quando ele era adulto e provou ser um piloto e oficial de navio competente, seu pai construiu uma embarcação para ele. O *Ouragan* foi um dos veleiros mais rápidos de sua época e trouxe fortuna para Monette.

Nenhum perigo náutico, fosse tempestade, baixio ou pirataria, poderia manter Monette longe do mar, e ele era muito conhecido no mundo dos marinheiros. Monette foi aclamado como o mestre de todos os mares. A cicatriz facial que ele sofreu de piratas ferozes foi considerada um símbolo de sua coragem.

Mas sua fama teve um preço. Sua tripulação sabia que ele era um capataz severo - até mesmo brutal. Mo-

Dicas de Mestre: Compreendendo Monette

Ao longo das décadas, Monette aprendeu esta estranha mistura de línguas falando com pessoas trazidas para a sua ilha nos destroços. Suas frases poliglotas são muito difíceis de decifrar, mas a comunicação é possível.

Primeiro, o ouvinte deve entender baixo mordentiano, darkonês ou vaasi. Se nenhuma destas línguas for conhecida, é impossível comunicar-se com Monette através de uma conversa normal. Se um personagem possuir qualquer um dos idiomas exigidos, ele ou ela deve passar em um teste de Inteligência contra uma CD de 18 para entender qualquer coisa que Monette tente dizer.

A rolagem do ouvinte recebe um bônus de +2 para cada um dos idiomas necessários conhecidos (baixo mordentiano, darkonês e/ou vaasi), e +1 se o grabenita também for conhecido.

A maioria dos discursos de Monette com os nativos de Ravenloft foram sobre temas náuticos ou sobre sua ilha; se um tópico não tiver nenhuma relação com estes, a CD do teste do ouvinte aumenta em 2.

Um teste de Inteligência é feito para cada conceito específico a ser transmitido. Se falhar, Monette não poderá expressar esse conceito ao ouvinte. Se o teste falhar por 5 ou mais, o ouvinte interpreta mal o que Monette estava tentando dizer (critério do Mestre).

Monette também deve fazer seus próprios testes para entender a fala dos outros em baixo mordentiano, darkonês, vaasi (CDs de 18) ou Grabenita (CD 25).

nette esperava que suas ordens fossem executadas exatamente como ele queria, no mesmo instante em que as pronunciasse. O não cumprimento das severas exigências do capitão muitas vezes resultavam em chicotadas ou privação de comida.

Monette era temido por sua tripulação. Seus padrões de arrumação e ordem no navio eram elevados.

Sua tripulação fez o possível para não irritar o volátil capitão, mas, em cada viagem, Monette gostava de apontar um deles como bode expiatório. Ao longo da viagem, o infeliz marinheiro seria abusado e espancado pelos motivos mais frívolos, para servir de exemplo aos demais. Temendo punição caso protestassem, e covardemente aliviados por outra pessoa ser o alvo desta vez, os outros membros da tripulação não disseram uma palavra. Mas esse comportamento desagradável aumentou com o tempo. Até mesmo seu sobrinho François, recentemente contratado pelo *Ouragan*, recebeu uma parte igual desses golpes imerecidos.

Certa vez, Monette chicoteou um de seus tripulantes quase até a morte, mesmo sabendo que o jovem era inocente de qualquer delito.

Na noite anterior, Monette estava negociando um acordo de transporte duvidoso com um barão sinistro, quando percebeu que o marinheiro em questão poderia ter ouvido a negociação ilícita. No dia seguinte, temendo que a possível testemunha falasse ou pensasse em fazer chantagem, Monette acusou o marinheiro de consertar mal uma vela e espancou-o, depois largou-o, meio morto, no porto seguinte.

A última viagem de Monette ao seu mundo natal foi uma missão para entregar o ouro do seu rei a um senhor da guerra, que precisava do dinheiro para continuar a financiar a guerra contra os piratas. Mas a sorte não estava com ele desta vez, e *Ouragan* encalhou em um estreito raso que já havia cruzado com sucesso muitas vezes no passado. Monette ficou furioso. As águas rasas estavam infestadas por raias e peixes-pedra venenosos, mas ele conduziu seus homens para a água para afrouxar a pressão do banco de areia sobre o casco. Dois membros da tripulação morreram, mas *Ouragan* finalmente flutuou livre mais uma vez.

Eles haviam perdido três dias enquanto o navio estava encalhado, e Monette enfureceu-se ao pensar que ele deveria se atrasar para entregar o ouro. Ele dirigiu cruelmente seus homens para manter o navio na velocidade máxima, dia e noite, para recuperar o tempo perdido.

De volta ao mar aberto, a quatro dias do destino e ainda longe de qualquer porto amigo, descobriu-se que todos os alimentos armazenados no navio estavam mofados, intragáveis até mesmo para os rígidos padrões dos marinheiros. Monette ficou furioso e seus homens fugiram diante dele enquanto ele espancava todos que estavam em seu caminho.

Na manhã seguinte, declarou Monette severamente, sua tripulação seria punida pela negligência com a dizimação. Um homem seria selecionado, usando um baralho de cartas: o marinheiro que tirasse o Ás de Copas seria enforcado como punição coletiva. O condenado ficava pendurado no mastro até que seus ossos secos caíssem por vontade própria, como um lembrete para os outros fazerem bem o seu trabalho.

Sua tripulação finalmente atingiu seu limite. Naquela noite eles se amotinaram e capturaram e amarraram Monette enquanto ele dormia. A tripulação bebeu a bebida do ex-capitão em comemoração e dividiu entre si a remessa real de ouro.

Todas as velas foram levantadas e, enquanto o *Ouragan* corria a toda velocidade, amarraram Monette a uma longa corda e o arrastaram para trás do navio. Depois de algum tempo, pensando que ele devia estar afogado ou dilacerado por um tubarão, eles enrolaram a corda, apenas para descobrir que seu algoz ainda estava vivo. Eles repetiram o golpe de quilha três vezes, mas a vontade de sobrevivência do capitão não se desfez; na verdade, isso só pareceu deixá-lo ainda mais irritado.

Bêbados e vingativos, a tripulação amarrou Monette ao mastro e chicoteou-o: o mesmo castigo que cada um deles sofreu nas suas mãos. Todos, exceto François, participaram desta retribuição cruel, olho por olho. Eles zombaram de Monette para implorar por misericórdia, mas ele negou-lhes esse prazer, sem nunca emitir um som. Com o tempo, ele caiu inconsciente, mas não antes de amaldiçoar sua tripulação e jurar vingança. Os marinheiros soltaram seu corpo do mastro e arrastaram-no para trás do navio, mais uma vez.

A mordida da água do mar despertou Monette, mas suas forças estavam quase esgotadas e ele não conseguia manter a cabeça acima da água. Logo a água o dominou e ele desapareceu sob uma onda enorme e escura. Os marinheiros gritaram de alegria, cuspiram no mar amaldiçoando seu nome e comemoraram até altas horas da noite.

No entanto, pela manhã, os amotinados descobriram que o sobrinho de Monette havia cortado a linha para libertar o corpo do capitão, garantindo que seus tripulantes não pudessem mutilar os restos mortais de seu tio. Irados porque esse traidor os havia privado de uma última chance de humilhar Monette, os outros amotinados também jogaram François no mar, após a chicotada obrigatória.

Sem que a tripulação soubesse, François não os havia enganado em nada. Na verdade, aquela onda faminta

não levou Monette para a morte, mas para uma caverna enevoada na L'ile de la Tempete.

Depois de horas de estupor, Monette acordou em uma caverna marítima e viu muitos morcegos cobrindo seu corpo, lambendo o sangue que escorria de seus ferimentos rasgados por chicotes. Seu grito afastou os morcegos, mas assim que o cansaço o tomou novamente, os morcegos voltaram a matar a sede.

Quando Monette acordou novamente, ele pegou um dos morcegos que estavam se alimentando e o esmagou. Repulso, ele tentou se levantar para escapar da horrível caverna, mas estava fraco demais para se levantar. Olhando através da escuridão, ele percebeu que provavelmente morreria ali, pois a única entrada era uma rachadura no teto. Deixou entrar um pouco de luz, mas - como comida ou água - ficou fora de alcance.

Monette amaldiçoou novamente sua tripulação, tremendo de raiva delirante. Ele jurou que sobreviveria para se vingar, não importando o custo.

Então ele se lembrou do morcego esmagado em seu punho e o mordeu com relutância. O sabor de seu sangue era surpreendentemente bom e aliviou sua sede antes que a fraqueza o dominasse. Quando acordou novamente, coberto de morcegos, Monette agarrou e bebeu mais dois, alimentando-se deles como haviam se alimentado de seus ferimentos.

Depois de três dias dessa macabra dieta de sangue, Monette acordou, não na caverna, mas na entrada, com as roupas em farrapos.

Só então percebeu que estava numa ilha, rodeado por mares cobertos de neblina. Embora grande, era pouco mais que uma rocha desolada; sua única água potável era uma poça de chuva perto das ruínas de um antigo farol. Monette ficou perplexo, sem saber como havia saído da caverna - ele ainda estava fraco demais para ter subido - e onde estava agora. Ele sabia que nunca tinha visto um farol assim antes.

Procurando nas ruínas, Monette logo descobriu uma forma encolhida e adormecida: seu sobrinho! A raiva tomou conta dele, pois o capitão presumiu que o pior dos amotinados havia caído em suas mãos. Sem parar para pensar, Monette começou a estrangular o jovem marinheiro. François acordou com o aperto de Monette na garganta, abafando qualquer possível apelo ou protesto.

Depois que François parou de se mover, Monette jogou o cadáver de seu sobrinho de lado, apenas para notar, para seu horror, que as costas do jovem estavam cobertas com as mesmas marcas de chicote ensanguentadas que sua tripulação havia infligido nele.

Pior ainda, os pulsos do jovem ainda estavam firmemente amarrados, usando a ponta cortada da mesma corda que usaram para puxar seu comandante pela quilha.

Tardiamente, Monette percebeu que acabara de assassinar o único tripulante que realmente permaneceu fiel a ele.

Mas rapidamente o seu pavor transformou-se em dor, quando o capitão náufrago sentiu a sua carne contorcer-se e o seu sangue ferver nas veias. Pelos grossos e marrons brotavam de sua pele, e grandes membranas se formando em seus dedos alongados. Ele cambaleou em pânico ao sair do farol, mas a transformação profana continuou. Depois de um tempo, a dor terrível cessou, mas Monette se viu em um corpo monstruoso de meio morcego. E ele não estava sozinho ali: uma terrível fome de sangue e carne crua estava nele, e era ele.

Uma hora depois, Monette retomou sua forma humana, num segundo ataque de dor terrível. Ele se viu de volta ao farol, perto do corpo mutilado e meio comido de seu sobrinho. Ele sabia agora como havia escapado da caverna... e por que, naquele momento, não sentia mais fome ou fraqueza. O ano era 677 no Calendário Baroviano.

Nas semanas seguintes, faminto pela falta de carne crua e insatisfeito com mexilhões e peixes, Monette teve a ideia de usar o farol para atrair barcos para os recifes. (Seu lado humano ainda esperava por resgate; seu novo aspecto bestial tinha seus próprios motivos.) O último andar do farol precisava ser consertado para proteger qualquer sinal de fogo dos ventos.

Consertar o telhado levou semanas, trabalhando com algumas ferramentas que encontrou no térreo intacto do farol. Por amargura e um senso de humor perverso, o homem-morcego usou o crânio de seu sobrinho como castiçal, criando uma espécie grotesca de lanterna para iluminar seu trabalho. "Você ainda pode ser útil", ele zombou, provocando a memória de François.

Certa vez, ele avistou luzes fracas de um navio que passou por ele durante a noite e amaldiçoou porque o farol não estava pronto. Ele trabalhou mais, renunciando ao sono: com as mãos ensanguentadas, com uma fome febril de carne vermelha e conversando com a caveira do sobrinho sobre os tormentos que infligiria à tripulação do *Ouragan*.

Ao terminar de colocar a última pedra na plataforma da torre, tarde da noite, ele viu uma grande luz saindo do farol. A caveira emitia luz, uma luz forte, focada num feixe! Confuso, Monette colocou-o em cima do farol e, estranhamente, o crânio começou a girar como faria a lâmpada de um farol.

Monette gritou de êxtase quando, horas depois, avistou um pequeno navio mercante vindo em direção à ilha. Toda a pretensão de procurar fuga foi silenciada pela necessidade desesperada: ele regozijou-se porque a sua fome de sangue e carne seria satisfeita! Mas o navio voltou quando chegou à ilha, como se o seu capitão tivesse percebido que aquele não era o porto que procurava.

Chorando em desespero, Monette desejou que uma tempestade arremessasse o navio que não cooperava contra os penhascos. Para sua surpresa, o navio desviou-se imediatamente do curso, como numa forte correnteza, e bateu nas rochas, onde seu casco se partiu em dois. Na maré alta seguinte, Monette festejou com os sobreviventes do naufrágio e sua fome foi saciada.

Nos dias que se seguiram, Monette fez experiências e descobriu que era capaz de manipular as correntes ao redor da ilha, da mesma forma que vira os magos do mar fazerem. Sorrindo de alegria, ele percebeu que agora tinha todas as ferramentas necessárias para se vingar. Ele só precisa esperar que o *Ouragan* preste atenção ao farol...

Esboço Atual

Monette é um homem solitário, que não tem muito o que fazer entre naufrágios, mas pensa na sua incapacidade de navegar novamente pelos mares. Ele vagueia pela sua ilha, mas mantém o facho do farol sempre à vista, para não perder o sinal de que fisgou um navio.

Depois que todas as vítimas de um naufrágio são comidas, Monette coleta todos os ossos restantes e outras evidências, incluindo aqueles que flutuam na água quando possível, e os joga no penhasco na base do farol. Ele também coleta qualquer pólvora que encontra para seu arcabuz, embora essa substância seja frequentemente estragada pela água do mar durante os naufrágios. Por último, ele coleta papéis, diários de bordo ou outros livros para sua própria leitura no farol - ele adora ler diários de bordo, pois isso o lembra de sua vida anterior - bem como para remover quaisquer documentos acusatórios.

Monette ainda acredita que está numa ilha remota do seu mundo natal, sem saber que a sua casa fica muito mais longe do que poderia imaginar. Ele observa as estrelas à noite, o que pode fornecer uma pista sobre sua posição, mas o céu acima da L'ile de la Tempete estava coberto de nuvens antes mesmo de seu domínio se juntar ao Mar Noturno, e ele nunca conseguiu voar alto o suficiente para passar.

Quando o Mar Noturno se formou no ano 750, a localização da L'ile de la Tempete tornou-se fixa no espaço, mas Monette não percebeu isso.

Possibilidade Medonha: O Ouragan

O verdadeiro status do antigo navio de Monette é deixado para o Mestre decidir. Possíveis ganchos de aventura incluem fazer com que ele e sua tripulação sádica apareçam como um navio fantasma ou outro tipo de navio amaldiçoado.

O *Ouragan* também poderia deixar seu próprio mundo do Plano Material para os mares enevoados de Ravenloft periodicamente. Tal mudança poderá trazê-lo do passado, com os seus amotinados originais - a oportunidade de vingança de Monette, finalmente! - ou pode aparecer com um complemento de passageiros e tripulantes inocentes: pessoas que desconhecem a história sórdida do seu navio, mas mesmo assim são alvo de Monette, como substitutos dos seus antigos traidores.

Ele apenas descobriu que os navios passavam perto da ilha com mais frequência e acrescentou o vocabulário de algumas novas línguas à sua fala mestiça.

O Lorde das Trevas culpa os morcegos na caverna por infligirem a terrível maldição de licantropia sobre ele. Embora seja capaz de se comunicar com a população de morcegos da ilha, e talvez até de controlá-los, Monette despreza os animais e é mais provável que se alimente deles, na ausência de presas melhores, do que converse com eles.

Monette também culpa sua ex-tripulação por sua situação e suspeita que os amotinados do *Ouragan* possam de alguma forma libertá-lo desta terrível maldição. Sempre que tem a oportunidade de conhecer alguém, Monette pergunta se eles viram este navio ou sua tripulação. A probabilidade de que seus ex-companheiros estejam mortos há muito tempo, e sua embarcação, provavelmente retirada de serviço, é uma perspectiva que o homem-morcego nunca considerou. (Monette perdeu a conta de quanto tempo está preso há décadas e, honestamente, não percebe que está preso na L'ile de la Tempete há quase um século.)

Combate

A arma preferida de Monette em forma humana é seu arcabuz. Como a pólvora ainda não é muito comum no Mar Noturno, a qualquer momento seu suprimento de pólvora lhe permitirá um máximo de 1d4+3 tiros, que ele conservará usando seu cutelo.

Como recarregar um arcabuz requer dois turnos, Monette prepara várias armas quando espera um ataque. Ele mantém uma pequena coleção de armas de fogo roubadas de naufrágios em sua torre, embora seu suprimento limitado de pólvora lhe permita poucas chances de usar (ou mesmo testar) todas elas.

Na forma híbrida, Monette tende a perseguir suas vítimas, de preferência escondendo-se em terrenos elevados, onde sua velocidade de voo e perícias de escalada e equilíbrio o ajudam muito. Ele então embosca sua presa voando para baixo e enfrentando uma vítima solitária em uma luta usando seu grande tamanho e ataques de dentes e garras a seu favor.

Se suas vítimas permanecerem em um grupo maior ou forem muito poderosas para ele, ele segue sua presa, abatendo os retardatários ou atacando-os enquanto eles dormem. Se ele conseguir controlar seus impulsos animais o suficiente, ele pode até atacá-los no escuro com seu arcabuz enquanto estiver em sua forma híbrida, aproveitando seus sentidos e habilidades aguçadas.

À noite ou no subsolo, Monette pode incitar um enxame de morcegos a atacar as suas vítimas e depois usar a confusão que se segue como cobertura para lançar a sua própria emboscada. Como muitos morcegos também habitam sua torre, Monette também poderá usar essa tática ali, mesmo durante o dia.

Covil: O Farol

Monette passa as noites no farol (veja a descrição de Viktor). Ele pilhou muitos bens de naufrágios e os armazena em baús na torre ou em uma caverna marítima seca (barris de rum, comida seca, balas, ferramentas, machados, adagas).

Durante o dia, ele vagueia pela ilha, observando o feixe do farol, pescando ou catando itens em naufrágios recentes.

Fechando as Fronteiras

Quando Monette fecha a fronteira de seu domínio - um evento incomum, pois bloqueia a chegada de novos navios - os viajantes enfrentam um mar enevoado aparentemente interminável quando tentam se afastar da ilha, mas voltam em poucos minutos no momento em que decidem voltar em direção a ela.

Certa vez, Monette deixou suas fronteiras fechadas por um longo período, e um navio que tentava escapar foi transformado em um navio fantasma quando toda a tripulação morreu de fome, ascendendo como lacedons, zumbis do mar[QtR9] e outros mortos-vivos relacionados à água.

Possibilidade Medonha: Mensagem em uma Garrafa

Depois de lidar com seus passageiros, Monette vasculha os navios naufragados em sua ilha, procurando especialmente pergaminhos e garrafas. Ele começou a criar mapas, com a ajuda de cartas recuperadas, e a colocá-los à deriva nas ondas para atrair suas presas. Esses mapas prometem a localização de navios naufragados, tesouros enterrados ou ruínas antigas, todos supostamente próximos ou dentro de sua ilha.

Insidiosamente, os Poderes Sombrios perceberam a engenhosidade do capitão e emprestaram à sua estratégia algumas melhorias sobrenaturais. Qualquer pessoa que possua tal mapa e saia da terra firme e não consiga mais ver a costa tem 5% de chance por noite de avistar, seja no horizonte distante ou próximo, na neblina, a maldita luz de Monette.

Opcionalmente, em vez de mapas, Monette pode incluir pedidos de resgate em algumas dessas garrafas, ou páginas arrancadas de livros recuperados, com rabiscos enigmáticos para despertar a curiosidade. Em tais garrafas, ele poderia incluir uma pedra vermelho-alaranjada distinta da L'ile de la Tempete: uma pista aparente sobre onde o "náufrago" ou "explicação" deve estar.

Dicas de Mestre: Interpretando Monette

O que Monette faz quando o feixe de luz atrai alguém para a ilha?

Quando Monette percebe pela primeira vez que o feixe atraiu outro navio, ou quando ele vê um navio se aproximando, ele espera até que o navio esteja a menos de oitocentos metros de distância para ativar seu poder de Manipulação das Correntes e levantar neblina para, com sorte, derrubá-lo nas rochas. Ele então espionará todos os sobreviventes até a próxima maré alta, ou resgatará os corpos para comer mais tarde, se nenhum deles permanecer vivo.

Como Monette caça?

Quando um novo navio chega, Monette geralmente tenta pegar uma vítima isolada de cada vez, principalmente à noite, e voar com sua presa para devorar em outro lugar. Ele se mantém escondido da vista dos náufragos enquanto está na forma híbrida pelo maior tempo possível.

E se Monette encontrar alguém que possa se comunicar com ele?

Monette fica sozinha a maior parte do tempo e aproveita qualquer oportunidade para conversar com uma pessoa presa na ilha. Ele convidará essa pessoa para o farol. Pode levar dias até que sua fome o obrigue a devorar tal visitante.

E se Monette for confrontado por um grupo competente?

Monette teme magos. Ele foi morto uma vez por um necromante que queria testar as habilidades de seu corpo. Se confrontado, Monette fugirá para uma caverna e aguardará o grupo de heróis perigosos. À noite, se tiver oportunidade, ele ainda pode atacar de surpresa um aventureiro solitário. Ele não fechará a fronteira nem manipulará as correntes, permitindo a saída de visitantes indesejados e perigosos.

Dicas de Mestre: Questionando Monette

No primeiro encontro com Monette:

À Quanto tempo você esteve aqui?

Parece uma eternidade. Comecei a perder a noção do tempo. Um ano, pelo menos.

Como você chegou aqui?

Eu era capitão do *Céu Azul*. Estávamos envoltos em nevoeiro, a três dias de Egertus. Certa noite, quando vimos a luz romper repentinamente a neblina, ordenei uma mudança de rumo. Pensávamos ter chegado à Vila de Graben, mas um banco de areia amaldiçoado arrancou as entranhas do *Céu Azul* perto desta ilha. Na noite de neblina houve muita confusão e o navio afundou rapidamente. Fui o único a desembarcar.

[O relato acima foi retirado de um diário de bordo, que Monette recuperou e leu. Este registro pode ser encontrado em sua torre]

Há mais alguém na ilha?

Não, estou sozinho.

Como você sobrevive?

Eu pesco e caço caranguejos.

Você já tentou escapar?

Não, não mais. O mar, ele está me observando. Como faz com todos os marinheiros, um dia ele decidiu levar a tripulação do *Céu Azul*. Mas ele não me pegou.

Eu posso senti-lo. Observando como naquele dia em que meu navio afundou, eu pude senti-lo me chamando para suas profundezas, me puxando para baixo, mas eu lutei e escapei dele. Então ele ainda está assistindo. Esperando que eu volte para as ondas. Então ele vai me levar.

Então, não, não vou tentar navegar para longe. Não importa para ele se eu partir em uma jangada rudimentar ou no melhor veleiro que existe. Ele vai me ter. Eu sei e ele sabe disso. Então estou preso aqui nesta rocha três vezes amaldiçoada. Eu não quero ir embora.

(Ele para de falar e cospe no mar para dar ênfase.)

[Alternativamente, se for confrontado por um grupo que ele sente que pode ler suas mentiras, ele poderia, em vez disso, contar a história "amaldiçoada" que contou a Viktor (veja a página 89).]

Mais tarde, após um ataque:

Você viu a fera que ataca na noite?

Não. Nunca vi nenhuma criatura por aqui. Você deve tê-lo trazido com você.

Ou: Sim, há um monstro sugador de sangue nesta ilha. Nunca o vi. É parte da minha maldição, eu acho. Não me ataca, apenas as pessoas que vêm para esta ilha, para afugentá-las e me deixar em paz novamente. Pode me ajudar?

A Senhora dos Corvos, (Lorde Negro da Ilha dos Corvos)

Humana Feiticeira 18
Humanoide (Médio - Humana)

Sentidos: Senhora dos Corvos (veja abaixo); Ouvir +2, Observar +2
Dados de Vida: 18d4+36 (81 PV)
Iniciativa: +5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 16, toque 11, surpresa 15 (+5 armadura [manto], +1 Des)
Ataque Base/Agarrar: +9/+4; Agarrar +7
Ataque Total: Corpo a corpo Toque +10 (0 + toque de Circe)
Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Ataques Especiais: Olho de Circe, Toque de Circe, Fechando as Fronteiras, Senhora dos Corvos
Qualidades Especiais: RM 18 [manto]; destreza mental, poliglota, alma imortal
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +11, Vont +17 [+4 manto]
Habilidades: For 7, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 22
Perícias: Blefar +11, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +5, Conhecimento (nobreza e realeza) +9, Conhecimento (Ravenloft) +5, Diplomacia +10, Identificar Magias +16, Intimidação +11
Talentos: Acuidade com Arma, Elevar Magia, Estender Magia, Foco em Magia (Encantamento), Iniciativa Aprimorada, Magia Penetrante, Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa.
Equipamento de Combate: *Manto do arquimago (preto), bola de cristal*

Magias de Feiticeiro Conhecidas (NC 18; +1 CD para Encantamentos [Foco em Magia]; +4 para testes de nível de conjurador [Magia Penetrante, manto]):

9º (3/dia) - palavra de poder matar
8º (5/dia) - labirinto, palavra de poder atordoar
7º (6/dia) - invocar criaturas VII, passeio etéreo, teletransportar objeto (CD 23)
6º (7/dia) - desintegrar (CD 22), invocar criaturas VI, tarefa/missão
5º (7/dia) – dominar pessoa (CD 22), invocar criaturas V, metamorfose tórrida (CD 21), telecinesia (CD 21)
4º (7/dia) - enfeitiçar monstro (CD 21), invisibilidade maior, invocar monstro IV, porta dimensional (CD 20)
3º (7/dia) - imobilizar pessoa (CD 20), invocar criaturas III, sugestão (CD 20), voo
2º (8/dia) - detectar pensamentos (CD 18), invisibilidade, invocar criaturas II, invocar enxames, truque de corda
1º (8/dia) – enfeitiçar pessoa (CD 18), escudo arcano, invocar criaturas I, servo invisível, sono (CD 19)
0 (6/dia) – brilho (CD 16), detectar magia, globos de luz, ler magia, luz, mão mágicas, prestidigitação, resistência, som fantasma (CD 16)

Nível de Desafio: 20
Tendência: Neutro e Mau
Idiomas: Poliglota (veja abaixo)

Olho de Circe (Sob): Uma vez por dia como uma ação padrão, a Senhora dos Corvos pode fazer com que qualquer humanoide que ela possa ver faça um teste CD 25 ou será transformado em corvos, como se o alvo tivesse falhado em ambos os testes contra a *Metamorfose Tórrida*. Não há um número máximo de alvos que podem ser afetados ao mesmo tempo, e ela pode optar por fazer com que essa habilidade afete algumas pessoas, mas não outras. Se ela não puder sentir uma pessoa (por exemplo, devido à invisibilidade), este poder não afetará essa pessoa. Os indivíduos transformados em corvos desta forma caem instantaneamente sob o controle da Senhora.

Toque de Circe (Sob): Com um ataque de toque bem-sucedido contra um oponente (com os benefícios de Acuidade com Arma), a Senhora dos Corvos pode transformar qualquer criatura viva em um corvo sob seu controle exclusivo. Um teste de Vontade CD 25 impede a transformação, que tem efeito semelhante a *Metamorfose Tórrida*. Esta habilidade pode ser usada sem limite e revertida pela Senhora dos Corvos.

Fechando a Fronteira: Quando a Senhora fecha a fronteira de seu domínio, incontáveis milhões de corvos migram para sua fronteira, a cerca de 1,5 km mar adentro, e atacam impiedosamente qualquer criatura que tente cruzar. Existem tantos pássaros que nenhuma defesa eficaz pode ser feita; criaturas apanhadas no ataque frenético dos pássaros sofrem de 5d4 pontos de dano por rodada até voltarem.

Destreza Mental (Ext): A Dama dos Corvos pode lançar qualquer uma de suas magias que normalmente exijam componentes materiais ou focos arcanos sem tais apetrechos. Sua pura força de personalidade substitui a necessidade de tais materiais para canalizar energias arcanas.

Senhora dos Corvos (Sob): Todos os corvos dentro de seu domínio estão constantemente sob o controle da Senhora dos Corvos. Ela pode ver através dos olhos deles, falar pela boca e controlar seus corpos como se fossem parte de si mesma. A Senhora raramente afirma seu controle, preferindo ver os corvos "livres", mas se ficar irritada ela pode fazer com que os corvos ataquem quem ela desejar. Corvos que são familiares ou familiares assombrados recebem um teste de resistência de Vontade na CD (15 + número de dias passados no domínio) para resistir à compulsão de obedecer. Se forem bem-sucedidos, eles permanecerão sujeitos ao controle de seus senhores.

Este teste deve ser repetido diariamente ao amanhecer; se falhar, o corvo abandona seu antigo mestre, e o mestre sofre a penalidade de XP por ter dispensado um familiar. Um companheiro animal corvo não esta a salvo, abandonando seu antigo mestre instantaneamente assim que a Senhora o chama para seu serviço.

Poliglota (Ext): A Senhora pode entender qualquer idioma falado em sua presença e pode ler qualquer escrito que vir. Quando ela fala com outras pessoas, ela sempre parece estar falando no dialeto e sotaque natal do ouvinte. Esta habilidade é provavelmente parte de sua maldição, pois nega àqueles que falam com ela qualquer pista sobre seu local de origem.

Alma Imortal (Sob): Se morto, o corpo da Senhora dos Corvos desaparecerá. Uma semana depois, ao amanhecer, um dos corvos que circulam a Torre de Sílex irá descer até o chão da sala mais alta da torre e se transformar em sua forma, na qual seu espírito entra novamente. Durante essa semana, a fronteira permanecerá aberta e os lacaios convocados pela Senhora não estarão sob sua autoridade: eles poderão atacar, fugir ou ignorar intrusos conforme as circunstâncias o justificarem.

Antecedentes

A Senhora dos Corvos nasceu em uma família nobre em um mundo desconhecido do Plano Material, a única filha de uma linhagem degenerada que a endogamia e o isolamento levaram ao ponto da loucura. Ela cresceu sozinha e em silêncio na maior parte do tempo: sua mãe morreu quando ela ainda era muito jovem para falar, e seu pai raramente conversava com ela ou com qualquer outra pessoa, vagando silenciosamente pelos corredores do castelo como seus ancestrais fantasmas ou sonhando os dias em visões induzidas por narcóticos. Os servos que a alimentavam e vestiam também falavam pouco, pois a jovem era distante e desdenhosa por natureza. Sua experiência e personalidade lhe diziam que aqueles ao seu redor não eram seus iguais, então ela geralmente ignorava seus cuidadores, exceto ao dar ordens, e desprezava os filhos dos funcionários do castelo impiedosamente.

Tão isolada, seus únicos verdadeiros companheiros eram os corvos que faziam ninhos na Torre de Sílex, uma estrutura elevada que dominava o centro do castelo. Ela, como todos em sua casa, foi dotada da habilidade de falar com os pássaros da torre, e estes se tornaram seus confidentes e amigos. Quando criança, ela escapava para a torre e passava horas contando histórias de seus livros aos pássaros e ouvindo as histórias deles em troca.

Sob tais circunstâncias, talvez não seja surpreendente que ela tenha acreditado que o mundo foi literalmente construído para satisfazer todos os seus caprichos. Ela não ficou nem um pouco surpresa quando descobriu que poderia convocar companheiros de brincadeira do nada e dispensá-los quando se cansasse de sua companhia, ou submeter a vontade dos criados à sua: ela achava natural que todas as coisas se conformassem aos seus desejos, e essa perspectiva egocêntrica apenas aumentou ainda mais seu poder sobre o ambiente.

Também não é de surpreender que ela tenha sentido que deveria ter tudo o que desejasse e ser a melhor em tudo o que quisesse fazer. Logo se percebeu no castelo que mesmo a menor crítica à sua futura senhora seria

punida de maneiras estranhas e imprevistas, e os servos do castelo ficaram ansiosos para evitar o contato com a criança estranha e vingativa.

Após a morte de seu pai, no final da adolescência, a Senhora tornou-se ainda mais reclusa, retirando-se para a Torre de Sílex para viver na companhia dos corvos. As suas visitas ao castelo lá fora eram apenas esporádicas, mas numa dessas raras excursões pelo castelo, a Senhora viu um dos filhos do servo que ela desprezara durante anos, agora já um jovem. Ele era da idade dela e de uma graça e porte extraordinários, alegre e falante, muito admirado por todos no castelo.

A Senhora dos Corvos, que se isolou deliberadamente do contato humano real durante toda a sua vida, imediatamente se apaixonou perdidamente por ele. Cada vez com mais frequência ela deixava o seu santuário na torre, na esperança de ver o jovem e seguindo-o secretamente sempre que a Senhora o encontrava. Por mais narcisista que fosse, ela simplesmente presumiu que ele também a amava, atribuindo sua aparente indiferença à timidez ou à reserva.

Não muito tempo depois, o jovem foi chamado para a guerra, e durante dois anos a Senhora dos Corvos sofreu, imaginando que seu amado não retornaria, ou absorta em sonhos agridoces onde ele morria em algum campo de batalha estrangeiro com o nome dela nos lábios. Quando a notícia do fim da guerra chegou ao castelo, sua excitação foi tão intensa que ela não conseguiu comer nem dormir durante dias antes de sua chegada. No dia em que ele voltou, olhando para a estrada pela janela da torre, ela o identificou imediatamente. Contudo, sua excitação esfriou quando o viu saltar do cavalo e tomar uma criada nos braços. Despertadas as suspeitas, ela seguiu o casal feliz enquanto eles procuravam um local isolado, onde ela os espionava trocando votos de amor eterno e planejando seu casamento.

Ao ouvir isso, a Senhora dos Corvos sabia que seus sentimentos não eram correspondidos. Consumida pela inveja e pelo ódio, ela retornou à torre, incitou os corvos a um frenesi assassino e os enviou para matar o jovem e sua amante. Ela assistiu da torre enquanto a ação era realizada, depois se escondeu nas profundezas da torre, chorando e enfurecida com a traição de seu amor.

Quando ela emergiu, dias depois, descobriu que a Torre de Sílex estava isolada em uma ilha no meio do mar. O castelo circundante e os seus servos desapareceram, deixando-a absolutamente sozinha. Ela viu os corvos da Torre ao seu redor; ela os chamou, mas eles não responderam. Logo ela aprendeu que poderia controlar os pássaros por um ato de vontade, mas eles não falavam mais com ela nem lhe contavam histórias. Mais estranho ainda, ela não conseguia mais lembrar seu nome ou o nome do castelo do qual fora dona.

As Brumas de Ravenloft reivindicaram outro para si.

Esboço Atual

A Senhora dos Corvos é uma mulher pequena com cerca de um metro e meio de altura; seus cabelos e olhos são pretos como tinta, sua pele pálida como leite. Ela sempre se veste com vestidos pretos graciosos, sem mangas, presos em ambos os ombros; ela geralmente usa cabelos longos presos no alto de penteados. Suas feições são regulares e até bonitas, sua expressão e comportamento majestosos e distantes. Ela quase nunca demonstra emoção na presença de outros seres humanos, mostrando uma indiferença completa e enervante para com os outros que é de alguma forma mais sinistra do que

Possibilidade Medonha: O Sono da Razão

Em seu desespero para recuperar sua identidade passada, a Senhora dos Corvos recorreu a uma fonte improvável de informações: o alienista Dr. Harold Tasker. Ao saber do objetivo dela, ele se apresentou na Torre de Sílex e contou-lhe sobre seu sucesso anterior no uso da regressão hipnótica para recuperar memórias perdidas. Após longa consideração de sua oferta, a Senhora aceitou, e o Dr. Tasker passou os últimos meses investigando suas primeiras memórias em busca de pistas sobre sua origem.

O objetivo oculto de Tasker é usar manipulação psicológica e sugestão pós-hipnótica para tornar a Senhora dos Corvos dependente de sua presença e conselho, mas é possível que ele consiga conectar a Senhora com sua mente subconsciente. Sua compreensão da realidade objetiva já é frágil, e a Corte do Pesadelo há muito tempo mantém um olho no Dr. Tasker. É possível que sua "terapia" hipnótica possa inadvertidamente prender a Senhora em um estado crepuscular entre os sonhos e a vigília, forjando uma ligação tangível entre as Terras do Pesadelo e a Ilha dos Corvos, com o sopé de sua torre no Mar Noturno e seu pico elevando-se acima da própria cidade de Nod. Tal ligação permitiria aos horrores das Terras do Pesadelo e ao povo do mundo desperto o acesso aos reinos uns dos outros, simplesmente atravessando os degraus da Torre de Sílex.

malícia ou raiva. Quando seu ar desdenhoso falha, suas emoções reveladas são quase sobre-humanas em intensidade; sua fúria é aterrorizante, seu sorriso fascinante, seu desespero esmagador.

Seu carisma é tão potente que a Senhora dos Corvos pode dominar quase qualquer grupo por pura força de personalidade; atacá-la ou mesmo desobedecer a seus comandos é quase inconcebível para a maioria das pessoas.

A Senhora é absolutamente indiferente aos outros humanos, considerando-os como incômodos ou ferramentas, dependendo das circunstâncias. Sua insensibilidade profunda e imparcial só diminui quando ela está na presença dos corvos da ilha. Ela considera os pássaros como sua verdadeira família, e seu único prazer é observá-los brincando no ar acima de sua ilha. No entanto, mesmo esta trégua foi tornada amarga por sua maldição como Lorde das Trevas: a Senhora não é mais capaz de se comunicar com os corvos de forma alguma. Os pássaros estão agora sob seu controle absoluto - ela pode ver e falar através deles à vontade - mas os corvos são agora, na verdade, uma parte dela, e ela não consegue encontrar consolo na companhia deles mais do que encontraria com suas próprias mãos ou olhos.

A Senhora dos Corvos está desesperadamente isolada, sem o contato dos únicos amigos que já teve, e se esforça incessantemente para quebrar a barreira entre ela e os pássaros, para que possa se relacionar com eles como amigos e iguais novamente. A Senhora acredita que a sua incapacidade de comunicar com os corvos decorre do esquecimento do seu nome: como o poder de falar com eles foi um legado dos seus antepassados, ela acredita que se conseguir restabelecer a sua ancestralidade recuperará essa capacidade. Quer isso seja verdade ou não, ninguém em Ravenloft sabe a verdade sobre sua herança, então ela está destinada a procurar em vão.

Se a Senhora dos Corvos encontrar uma pessoa ou grupo que ela considera culto ou capaz de acessar fontes especiais de informação, ela pode decidir enviá-los em busca de seu nome, em vez de transformá-los na forma de ave. Ela geralmente estabelecerá regras para o indivíduo ou parte para garantir o cumprimento; se ela sentir que algum incentivo extra é necessário para um grupo de pesquisadores, ela pode transformar um membro do grupo na forma de corvo como refém, oferecendo-se para restaurar a forma humana da vítima se o resto do grupo procurar seu nome por um tempo (geralmente um ano e um dia). Apesar de sua tendência, ela leva esse acordo muito a sério e cumprirá ao pé da letra qualquer acordo que fizer.

Pesquisadores anteriores trouxeram uma variedade desconcertante de tomos, pergaminhos e papéis para a Senhora, e ela examinou cada um deles meticulosamente. Nesta biblioteca (agora bastante extensa), ela aprendeu mais do que muitos sobre a Terra das Brumas, e particularmente sobre seu folclore e suas casas nobres. Ela se concentra nesses tópicos, pois acredita que são sua melhor chance de encontrar alguma pista sobre sua identidade.

Além dos corvos, a Senhora por vezes convocou várias entidades elementais e feéricas para seu serviço. Alguns desses seres permanecem a seu serviço; outros escaparam, tiveram seus termos de contrato expirados, ou simplesmente foram esquecidos, e agora vagam pela ilha, incapazes de retornar aos seus planos de origem. Mesmo que estas últimas criaturas não estejam mais ligadas por laços mágicos com a Senhora dos Corvos, eles ainda a temem, e apenas o espírito da terra Kalibos agiria diretamente contra ela.

Persistem histórias não confirmadas de marinheiros que a Senhora favoreceu de uma forma ou de outra, desde a promessa de bom tempo até o fornecimento de um de seus corvos como companheiro especial, algo como o familiar de um mago. Algumas dessas histórias afirmam que o homem favorecido pela Senhora ganhou grandes reservas de riqueza na pirataria ou no comércio, mas todas terminam da mesma maneira: o infeliz marinheiro ofende sua senhora de alguma forma (geralmente causando ou permitindo a morte de um corvo) e é perseguido por seus pássaros vingativos até que ele se entrega e se torna um substituto transformado para o pássaro morto. É possível que alguns dos marinheiros do Mar Noturno sejam seus servos até hoje, e muitos navios trazem um corvo mascote a bordo na esperança de afastar sua ira.

Combate

A Senhora não tem interesse em combate; se ela não quiser lidar com um grupo ou acreditar que eles não têm informações relevantes, ela usa sua habilidade Olho de Circe para transformá-los em corvos, poupando um deles para enviar como um aviso para os outros se manterem longe de sua ilha. Se o Olho de Circe não for totalmente eficaz e seus outros oponentes persistirem em atacar, ela usará a porta dimensional para deixar a área e enviará lacaios convocados para lidar com os invasores, possivelmente entrando em combate de longa distância com magias. Se forçada a enfrentar corpo a corpo, ela emprega o Toque de Circe para transformar seus oponentes em corvos.

Covil: A Torre de Sílex

Este estranho edifício - o único testemunho da presença humana em qualquer lugar do domínio - é uma torre de sílex cinza escuro de 120 metros de altura, com

cerca de 18 metros de diâmetro em sua base e afinando até 6 metros em seu topo (geralmente obscurecido pela neblina e invisível aos olhos de observadores ao nível do solo). Toda a torre parece ser constituída por uma única peça de pedra, sem juntas ou argamassa. Enormes portas duplas de bronze fornecem a única entrada na torre; escadas largas sobem cerca de seis metros do nível do solo até esta entrada. O andar térreo é uma enorme antecâmara com teto de doze metros de altura. Numerosas janelas estreitas colocadas no alto das paredes iluminam toda a sala; no outro extremo, em frente às portas duplas, um grande trono de pedra ergue-se sobre um palanque. Se a Senhora dos Corvos estiver (relativamente) bem disposta com seus visitantes, ela espera para encontrá-los no centro do hall de entrada; se for menos hospitaleira, ela se senta no trono. Bandos de corvos ficam observando nesta sala o tempo todo. Uma escada circular de pedra sobe atrás dos estrados e do trono até o segundo andar e os andares superiores; esta mesma escada leva eventualmente ao topo da torre.

Abaixo do hall de entrada (acessado por um alçapão colocado nos estrados antes do trono) há uma escada de metal, com degraus solidamente fixados na pedra, que leva abaixo do nível do solo ao que antes era uma masmorra. Metade deste espaço é destinado a celas, a outra metade a uma câmara de tortura, com equipamentos abandonados e enferrujados. Tanto um fantasma de grau 3 quanto um elemental da sepultura residem neste andar, atacando qualquer um, exceto a Senhora que vem aqui. (Os dois não coordenam seus ataques, pois cada um desconhece a presença do outro). O fantasma, agora sem nome, não consegue falar e só pode descansar desmontando a palanque em que foi morto; infelizmente, considera a sala de tortura o seu território e ataca os intrusos com veemência cega.

Acima do hall de entrada principal há dois andares do que pode ser chamado de "quartos de hóspedes". Nas raras ocasiões em que a Senhora recebe visitantes que não transforma imediatamente em corvos, ela os instrui a passar a noite aqui. Os pertences dos ocupantes anteriores podem muito bem ser encontrados aqui. Acima desses andares fica a biblioteca, onde a Senhora dos Corvos passa grande parte de seu tempo folheando os muitos livros, pergaminhos, mapas, gráficos e outros documentos trazidos pelos viajantes que ela se dispôs a fazê-lo.

É expressamente proibida a entrada de visitantes neste piso ou nos pisos superiores. A biblioteca é vigiada por um caçador invisível, um fantasma feminino de grau 1 agora conhecido apenas como "a bibliotecária", e um fantasma de grau 3 conhecido como "o cambista", que se senta em uma mesa que só ele pode ver, contando moedas inexistentes. Se a bibliotecária (que pode passear pela Torre) estiver em outro lugar, o caçador invisível provavelmente irá ignorar quaisquer intrusos, e o cambista certamente o fará. No entanto, se a bibliotecária ou a Senhora estiverem presentes, elas irão encorajar ambos a atacar. A Senhora dos Corvos tolera a bibliotecária - provavelmente porque esta última fantasma desempenha uma função útil; entregue a si mesma, a dona da torre simplesmente empilharia todos os documentos no chão - e ignoraria o cambista: se não fosse atacado ou incitado a agir pela bibliotecária ou pela Senhora, ele permaneceria satisfeito alheio a tudo, exceto ao seu dinheiro imaginário.

Situados acima da biblioteca estão dois andares de depósitos onde a Senhora dos Corvos guarda coisas que não são livros. (Foi aqui que ela armazenou Felauragoth, por exemplo, antes de providenciar para que ele fosse levado para o continente.) Quando um navio naufraga na Ilha dos Corvos, ela frequentemente faz seus corvos inspecioná-lo em busca de itens úteis ou exóticos, enviando caçadores invisíveis para buscar coisas pesadas demais para os pássaros carregarem. Tudo o que ela achar interessante, bonito e/ou valioso será armazenado aqui. Esses andares são patrulhados por dois caçadores invisíveis o tempo todo, a menos que haja algum distúrbio na biblioteca, caso em que as criaturas foram instruídas a ajudar seus companheiros. Um fantasma de grau 2 chamado "o caminhante" aparece aqui esporadicamente, desfila por toda a extensão da torre (caminhando diretamente através das paredes conforme necessário) várias vezes e depois desaparece. Ele não atacará a menos que seja abordado ou interrompido em seu passeio.

A própria Senhora dos Corvos faz seus aposentos acima dos depósitos, mobiliando seus aposentos com as coisas que ela mais gosta dos detritos que o mar lhe traz. Seu bem mais precioso, uma bola de cristal, está aqui, e ela passa grande parte do tempo observando terras distantes com ela. Acima de seus aposentos há dois andares vagos, depois outro conjunto de quartos ocupados (se tal palavra for aplicável) por uma fantasma de grau 4 conhecida como "a chorona". Não se sabe mais por que ela chora, mas ela se opõe muito a ter seu luto interrompido e atacará selvagemente qualquer um, exceto a Senhora dos Corvos, que ela encontrar neste nível.

A torre termina, finalmente, numa plataforma de observação com ameias. Nos raros dias em que o tempo permite, uma pessoa com um telescópio consegue distinguir as margens de cada extensão de terra que margeia o Mar Noturno, como uma longa linha no horizonte.

Kalibos

	Espírito da Terra Masculino Fada (Grande - Terra) - GR 4
Sentidos:	Visão na penumbra, ouvir +17, observar +17
Dados de Vida:	10d6+40 (75 PV); RD 10/ferro frio
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	21, toque 12, surpresa 18 (+9 armadura natural, -1 tamanho, +3 deflexão)
Ataque Base/Agarrar:	+5; Agarrar +14
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +10 (1d12+5)
Espaço/Alcance:	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	Mimetismo;
Qualidades Especiais:	Imunidades: armas de aço, ácido; Resistência ao Fogo, Frio e Sônico 10; RM 16; Fraqueza: Desgraça
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +7, Vont +11
Habilidades:	For 20, Des 10, Con 18, Int 14, Sab 18, Car 8
Perícias:	Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (natureza) +15, Esconder-se +13*, Furtividade +17*, Intimidação +8, Observar +17, Ofícios (ferreiro de armas) +4, Ouvir +17, Sobrevivência +19
Talentos:	Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, Fortitude Maior, Rastrear
Habilidades Similares à Magia: (NC 10):	3/dia - constrição, passos sem pegadas; 1/dia — medo, terreno ilusório, invisibilidade, ampliar plantas
Nível de Desafio:	12
Tendência:	Neutro e Mau
Idiomas:	Silvestre*, vaasi, darkonês

Desgraça (Ext): Kalibos é prejudicado pela luz solar (1 PV de dano por minuto de exposição direta) e reluta em se aproximar de qualquer fonte de luz artificial significativa. Em plena luz do dia ou iluminação equivalente, como uma magia luz do dia, ele fica ofuscado.

Mimetismo (Ext): Kalibos recebe todos os benefícios da habilidade Mimetismo, como se ele fosse um ranger de 17º nível.

Perícias: * Kalibos recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

Kalibos tem cerca de 2,5 metros de altura e é proporcionalmente largo. Ele parece ser uma efígie quase humana feita de lama, madeira e folhas. Musgos semelhantes a cabelos brotam exuberantemente em sua cabeça e corpo, e a madeira exposta de seu "esqueleto" pode ser vista em sua perna esquerda machucada. Seus olhos, entretanto, são surpreendentemente humanos.

Kalibos odeia a Senhora dos Corvos e está tentando provocar sua morte; sua interação mais provável com os visitantes da ilha será uma tentativa de fazê-los procurar a espada Felauragoth e devolvê-la a ele. Ele tem uma boa quantidade de riqueza na forma de pedras preciosas para oferecer e contará histórias sobre os tesouros encontrados na Torre de Sílex se encontrar seu público receptivo a essa linha de persuasão.

Para informações mais completas sobre Kalibos, consulte o artigo *Quoth the Raven #13* "A Ilha dos Corvos".

Meredoth,

Lorde Negro de Nebligtode

Humano Necromante 15 / Arquimago 5
Humanoide (Médio - Humano) - GR 20

Sentidos: Ouvir +3, Observar +3 com Prontidão [*Cajado*]; magias permanentes: visão arcana, visão no escuro e ver o invisível; 3x/dia visão da morte [*óculos*]

Dados de Vida: 20d4+20 (PV 71)

Iniciativa: +2

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), normal na neve ou gelo [*mocassins*]; voo 12 m [*vassoura*]; natação 18 m [pérola]

Classe de Armadura: 22, toque 12, surpresa 20 (+2 Des, +4 armadura [*manto*], +6 aprimoramento [*braçadeiras*])

Ataque Base/Agarrar: +10/+5; Agarrar +10

Ataque Total: *Bastão de Presas Brancas* +13/+8 (1d6+3 mais veneno congelante); ou arma corpo a corpo: *Bastão de Envelhecimento* +11/+6 ataque de toque (Envelhecimento)

Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Alcance Arcano 9 m, Domínio da Modelagem; veneno congelante (Teste de fortitude único CD 18; paralisia e 1d8 PV/rodada no caso de falha, caso contrário -2 For e Des por 2d6 rodadas); envelhecimento (1d4 For + 1d4 Con de dano, teste de fortitude CD 17, dreno de habilidade em acerto crítico); *drenar temporário* [*Bastão de Presas Brancas*]

Qualidades Especiais: Fogo Arcano; constructos não encolhíveis; desviar ou dissipar magias [*anel de combate à magia*], extinguir chamas [*bastão antifogo*], afastar o atacante [*luvas*], conjuração rápida [*diadema*], redirecionar cura [*camisa*], recuperar item [*cinto*]
Colecionador de Carniça, Compartilhar ou Imbuir Magias, Comunhão com Constructos, Artífice de Cadáveres, Item Vinculado, Maestria da Feitiçaria, Mestre do Céu e da Tempestade, O que é Meu é Meu, Prova de Morte, Renascimento Gélido, Vínculo com Lacaios;
Imunidades: Ataques de mortos-vivos com 5 DV ou menos; magias e efeitos de ação mental, detecção ou vidência [*limpar a mente*]; efeitos de dreno de energia e morte [*escaravelho*]; temperaturas frias naturais [*mocassins*]; afogamento [*pérola*]; Resistência ao frio 5, perde PV pela metade da taxa normal se Incapacitado; Domínio da Contramágica; -10 para ataques de toque de inimigos incorpóreos [*cristal*], evasão [*anel de evasão*], desviar ou dissipar uma magia/dia [*anel de combate à magia*], conjurar e agir livremente debaixo d'água [*pérola*], *teletransporte* contingente para Caverna do Criador se ficar inconsciente ou morto; RM 20;
Fraquezas: Cura naturalmente na metade da taxa normal; reações de item vinculado;
Magias Sempre Ativas: Limpar a mente, contingência (teletransporte);
Alta Arcana: Fogo Arcano, Alcance Arcano 9 m, Maestria da Contra-mágica, Domínio de Modelagem, Poder Mágico

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +13, Vont +19 [*manto*]

Habilidades: For 10, Des 14, Con 12, Int 26, Sab 12, Car 5

Perícias: Concentração +24, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (arquitetura & engenharia) +13, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (Ravenloft) +9, Conhecimento (religião) +13, Cura +9, Esconder-se +9, Furtividade +9, Identificar Magias +36, Intimidação +13*, Ofício (alquimia) +29, Ofício (escultura) +14, Ofício (trabalho em metal) +14, Reinar Morto-Vivo +13*[VRGWD].

* A penalidade de -3 Car de Meredoth é convertida em um bônus de +3 para o uso das perícias Intimidação e Reinar Morto-Vivo (incluídas). Isso também se aplica a todos os testes de Carisma ou Diplomacia que ele faz ao lidar com Mortos-vivos inteligentes (mas não com outros mortos-vivos), ou constructos sencientes, como Golens Assombrados. Os Mortos-Vivos ignoram a penalidade no GR do mago do mar.

Talentos: Acelerar Magia, Artífice de Cadáveres[D]; [LiM], Criar Armas e Armaduras Mágicas[B], Criar Item Maravilhoso, Criar Varinhas[B], Escrever Pergaminhos[B], Fabricar Constructo[B], Foco em Magia (evocação), Foco em Magia (necromancia), Foco em Perícia (Identificar Magias), Gélido[D]; [RLPHB], Magia Drenante[LiM], Maximizar Magia, Prontidão[R], Vincular Relevância[VRGWD].

[Os talentos com letras maiúsculas só podem ser aplicados a magias preparadas com antecedência. **B** - talento bônus de mago. **R** - talento bônus para o bastão da Presas Brancas. **D** – talento bônus do status de Lorde Negro.]

Equipamentos de Combate: *Cinto de bolsas ocultas (com componentes de magia), vassoura voadora*‡, *diadema da conjuração rápida, luvas de repulsão, anel de combate à magia, bastão antifogo*‡, *Bastão de Presas Brancas, bastão de envelhecimento*‡, *camisa da sanguessuga, 6 poções*† *de curar ferimentos graves, 2 poções*† *de neutralizar veneno, 1 poção*† *de remover doenças; constructos (vários) sob efeito de encolher constructo*;
Braçadeiras de aprimoramento de armadura +6 com cristal de aumento de proteção maior, manto de resistência +5, mocassim do inverno (como botas), óculos de visão vital, pérola das sirenas, anel de evasão, robe do poder arcano (necromancia), escaravelho de proteção (9 usos)

[‡ - Preso ao manto sob o efeito de *encolher item maior* se não estiver em uso. † - Armazenado no cinto se não estiver em uso.]

Nível de Desafio: 24

Tendência: Caótico e Mau

Idiomas: Todsteiner*, akiri, aquan, auran, balok, darkonês, dracônico, grabenita, vaasi; magias permanentes: compreender idiomas, ler magias e idiomas; vículo empático

Magias de Mago Disponíveis: (NC 21, 22 para magias de Necromancia; CD Base 18 + nível de magia, 19 + nível de magia para Necromancia e Evocação; Escolas Proibidas: Encantamento e Ilusão)

9º (3+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, Criar Quasemante[Ga2], relevância maior[VRGWD]

8º (5+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas

7º (3+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, Alma Inviolável[VRA], Jaula Mística[VRA]

6º (4+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, relevância menor[VRGWD], reviver mortos-vivos[SpC]

5º (3+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, Adagas Mata-Liches[VRA], banquete mortal[LotB], encolher constructo[FoSNS], Fingir Morte-Viva[RLCS/RLPHB], transmutar neve em pedra[FoSNS], transmutar pedra em neve[FoSNS]

4º (6+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, Algemas[VRA], Convulsão Óssea[Ga2], Desconstruir[VRA], olhos dos mortos-vivos[Ga2], pedra da visão[FoSNS], reparar dano crítico[SpC], sussurro de cadáver[Ga2]

3º (6+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, aumentar mortos-vivos[VRA], Benção da Bruxa[Ga5], Imergir Mente[VRA], reparar danos graves[SpC]

2º (6+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, localizar marca[Ga2], muralha das trevas[VRA], Névoa da Terra[Ga1], Proteção Contra Maldições[VRA], reparar danos moderados[SpC]

1º (6+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, Aviso Apodrecido[Ga5], Definhar[Ga5], Dica do Homem Morto[Ga5], raio da fadiga[VRA], reparar danos leves[SpC]

0 (4+1/dia) - Todas do *Livro do Jogador* não proibidas, mortalha gélida[FoSNS], reparar danos mínimo[SpC]

[Nota: As magias com letras maiúsculas foram aprendidas por Meredoth pela primeira vez em Ravenloft. Ele não conjura essas magias espontaneamente, mas as prepara antecipadamente como um mago normal.]

Colecionador de Carniça (Ext): O controle da maioria dos conjuradores de Mortos Obedientes em Ravenloft é limitado a 4 DV por nível de conjurador, mas o limite de Meredoth é de 4 DV por nível para cada variedade que ele controla. "Variedade" pode se referir à espécie que está sendo animada ou ao tipo real de criatura morta-viva; assim, ele pode controlar 88 DV de cada esqueleto humano, esqueleto de elfo e esqueleto arqueiro de uma só vez. O mestre de Todstein está sempre no mercado de carcaças de criaturas exóticas e/ou novas variantes de Mortos Obedientes, para ampliar a diversidade de sua "coleção". Lebendtod não conta no número de Mortos Obedientes que Meredoth (ou qualquer vilão) pode controlar.

Desde que ele se tornou um Lorde Negro, as criações de Meredoth têm sido mais fortes e mais resistentes do que aqueles que ele havia feito antes. Todos os mortos-vivos criados por sua magia recebem um bônus de melhoria de +4 na Força e +2 PV por DV, conforme

o talento Artífice de Cadáveres (*Libris Mortis*). Os Morto Obedientes que ele criou antes de 737 ganharam um bônus de Inteligência de +2 quando ele morreu (*VRGtWD*), compensando a penalidade do modelo lebendtod e dando a seus esqueletos e zumbis acesso a pontos de perícias.

Meredoth não tem nenhuma influência inerente sobre os mortos-vivos que não sejam suas criações (mas veja a Possibilidade Medonha de "Errantes e Adormecidos").

Comunhão com Constructos (Ext): Meredoth se sente muito mais à vontade com constructos do que com pessoas, e os Poderes Sombrios concederam a ele a habilidade de comunicar seus desejos a tais criações por meio de palavras, gestos ou dicas breves. Seus constructos nunca cometem erros devido a instruções pouco claras, desde que essas ordens venham diretamente de Meredoth.

Quando um de seus golens ficam furioso, o mago do mar pode reafirmar o controle sobre eles instantaneamente golpeando-o com seu Bastão de Presas Brancas ou com a mão nua. Ele pode até ensinar tarefas básicas a seus constructos estúpidos por meio de sua perícia Reinar Morto-Vivo, embora com uma penalidade de -4. Quando ele espera batalhas ou aventuras além de Todstein, Meredoth prende constructos sob uma magia de redução de constructo na bainha de seu manto, para serem ativados como defensores ou iscas. O número e o tipo de constructos variam, com base no tipo de perigo que ele prevê e na quantidade de espaço de combate que espera ter.

Fogo Arcano (Sob): +12 toque à distância, alcance 372 m (energia) ou 384 m (energia negativa), 5d6 de dano + 1d6 por nível de magia gasto. O dano não é tipificado se um espaço de magia normal for gasto, ou dano de energia negativa se um de seus espaços somente de Necromancia for usado.

Item Vinculado (Sob): Usando os segredos arcanos de sua terra natal, Meredoth trocou a habilidade de classe de adquirir um familiar pela capacidade de se vincular com um item mágico permanente: seu Bastão de Presas Brancas. Enquanto mantiver este item, o mago do mar ganha os benefícios do talento Prontidão, como se o bastão fosse um familiar vivo. Quando o bastão se transforma no Geada de Presas Brancas, o mago do mar perde sua Prontidão (mesmo que ele e Geada ainda estejam se tocando), mas ele pode compartilhar magias com a Presas Brancas ou conjurar magias de toque através de seus ataques. Meredoth compartilha um vínculo empático com Geada, idêntico ao de um verdadeiro familiar e seu mestre.

Geada não recebe nenhum dos outros poderes ou vantagens de um familiar normal, e Meredoth não perderá XP se a Presas Brancas for "morta" e voltar à forma de bastão. Se seu Bastão de Presas Brancas for destruído, o Lorde das Trevas sofre imediatamente 2d6 pontos de dreno de Inteligência devido à reação psíquica, convertidos em dano de Inteligência em um teste de resistência de Vontade CD 35.

Além disso, o Bastão de Presas Brancas também funciona como um bastão metamágico maior (Drenar Temporário), permitindo que Meredoth imbua três magias por dia com energia negativa. Isso aumenta o dano que eles infligem em +50% aos alvos prejudicados por energia negativa, enquanto reduz pela metade o dano a mortos-vivos, constructos ou objetos. Isso só funciona se Meredoth segurar o bastão em forma de item e não funcionará para nenhum outro usuário.

Maestria da Feitiçaria (Sob): Desde que ele chegou à Terra das Brumas, a magia do próprio Meredoth funciona mais como a de um feiticeiro do que a de um mago, permitindo-lhe renunciar à preparação de magias e conjurá-las conforme necessário. Ele pode escolher livremente entre todas as magias de mago no *Livro do Jogador* (além de algumas outras fontes; veja acima), desde que não sejam de suas escolas proibidas e ele não tenha usado seus espaços diários para um determinado nível.

Meredoth só pode conjurar magias que conhecia antes de entrar em Ravenloft desta forma, e não pode aplicar seus talentos metamágicos (que ele aprendeu como mago, não como feiticeiro, e nunca conseguiu se adaptar aos seus poderes alterados) a eles. A inteligência continua sendo sua habilidade principal como conjurador.

Mesmo que deseje, o necromante não pode preparar magias conhecidas antes de seu domínio sombrio com antecedência. As magias que ele aprendeu desde sua chegada podem (e devem) ser preparados como é habitualmente para os magos, e Meredoth pode aplicar seus talentos metamágicos aos seus efeitos. Ele pode trocar essas magias preparados por magias de Necromancia, informando seu repertório de conjuração espontânea, assim como os conjuradores divinos trocam magias por curar/infligir ou invocar o aliado da natureza. Meredoth raramente preenche mais do que alguns espaços com magias preparadas, deixando o restante aberto para magias de qualquer escola.

Um dos espaços diários de Meredoth de cada nível pode ser dedicado apenas a magias de Necromancia, sejam eles preparadas ou espontâneas. Se Meredoth gastar esse espaço para alimentar seu Fogo Arcano, seu dano normal (energia) se tornará dano de energia negativa, permitindo que ele cure lacaios mortos-vivos à distância: uma alteração mórbida em seus talentos como arquimago, cortesia dos Poderes Sombrios.

Mestre do Céu e da Tempestade (Sob): Meredoth pode controlar tempestades em todo o seu domínio, elevando-as ou acalmando-as ou direcionando o curso de seus ventos. Seu controle é muito impreciso para atingir navios ou edifícios individuais, mas áreas tão pequenas quanto um raio de três quilômetros podem tornar-se alvos.

Para mudar o clima, o Lorde das Trevas deve vir pessoalmente à área a ser afetada (geralmente em sua vassoura voadora) e conjurar rajadas de Fogo Arcano nas nuvens e ondas. Para cada 5d6 PV de fogo arcano que ele gasta dessa maneira, as condições do vento pioram ou melhoram em um passo (*Livro do Mestre* p. 95, Tabela 3-24); a direção do vento também está sob seu controle. Um 10d6 adicional pode iniciar ou interromper chuva ou neve, e outro 10d6 adiciona granizo ou relâmpagos à chuva, ou converte neve leve em neve pesada ou granizo. Qualquer tempestade que Meredoth provoca dura tanto quanto uma tempestade natural; o mago do mar pode repetir o processo para prolongá-la.

Como "submeter a Natureza" desta forma consome seu tempo e rapidamente esgota suas magias, Meredoth só usa essa habilidade quando sua necessidade é urgente, deixando o péssimo clima do Mar Noturno prevalecer na maior parte do tempo. O mestre de Nebligtode não pode influenciar o "tempo terrível" sobrenatural de Todstein dessa forma, nem pode separar a cobertura ininterrupta de nuvens de seu domínio ou alterar o clima geral de suas ilhas.

O Que é Meu é Meu (Ext): Qualquer ser senciente que coloque os pés em Todstein é instantaneamente detectado por Meredoth, assim como qualquer tentativa de se teletransportar para a área protegida por suas Paredes de Gelo. Ele não sabe dizer quantos intrusos desembarcam em terra ao mesmo tempo, mas pode sentir se os recém-chegados são vivos, não-vivos ou um grupo misto de ambos, e se os recém-chegados (mortos-vivos ou constructos) são "seus".

Prova de Morte (Ext): Mortos-vivos com 5 DV ou menos são impotentes contra o senhor de Nebligtode. Ou eles perdem o controle e deixam de atacar (se o atacante for estúpido), ou seus golpes atingem sua pele sem maiores danos (formas corpóreas voluntárias) ou passam através dele sem efeito (formas incorpóreas voluntárias). Ele também é imune a ataques especiais à distância de mortos-vivos com menos de 6 DV, como o murmúrio de um allip.

Muitos mortos-vivos não estão inclinados a atacar o mago do mar de qualquer maneira, já que o descongelamento imperfeito de seu corpo clonado deu a ele todas as qualidades do talento Gélido. Os lacaios de Meredoth não se deixam enganar por sua temperatura corporal ou metabolismo reduzido, então nunca ignoram ele ou suas ordens.

Renascimento Gélido (Sob): Meredoth não possui a qualidade especial usual da Alma Imortal, mas os Poderes Sombrios permitem que ele retorne à vida através da magia clone sem perder um nível. Esta forma de renascimento não é sem consequências: quando ele acordou em seu corpo atual, o velho necromante não apenas ganhou o talento Gélido, mas também adquiriu resistência ao frio 5, e suas unhas - sempre longas e mal cuidadas - assumiram uma aparência de garras, aumentando seu grau de rejeição. Se ele soubesse mais sobre o funcionamento de Ravenloft, Meredoth poderia suspeitar que seu clone exibia todas as marcas usuais da "A Carícia", como se o Caminho da Corrupção que ele evitou, tendo se tornado um Lorde Negro de uma vez, tivesse se imposto ao seu clone. Isso levanta a questão de como será seu próximo corpo clonado, ou o seguinte...

Vínculo com Lacaios (Sob): Desde sua própria morte em 737, o mago do mar sente quando algum de seus servos mortos-vivos é destruído em seu domínio. Ele pode dizer qual de suas criaturas expirou e a direção aproximada do local de sua morte, mas não especificar como foi destruída ou por quem. Isso se aplica a qualquer morto-vivo que ele animou pessoalmente, ou

a qualquer lebendtod ou lívido que surja como descendente de suas criações de lebendtod. Ele não consegue sentir a destruição de suas criaturas além dos limites de Nebligtode.

Ao usar sussurro de cadáver ou olhos dos mortos-vivos (descritos em *Gaz II*), embora o necromante tenha aprendido ambas as magias em seu mundo natal magicamente avançado - Meredoth pode manter ligações com seus mortos-vivos em qualquer lugar dentro do perímetro das Paredes de Gelo, não apenas em um raio de 1,5 km.

Geada,
Animal de Estimação de Meredoth

Fêmea de Presas Brancas / Huptzeen
Besta Mágica (Grande - Frio)

Sentidos: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, olfato, sentido sísmico 36 m, ver o invisível permanente; Ouvir +8, Observar +8

Dados de Vida: 6d10+30 (84 PV); cura acelerada 2 em forma de bastão; RD 10/adamante

Iniciativa: +7

Deslocamento: 12 m (8 quadrados), natação 9 m, escavar (neve ou gelo) 6 m

Classe de Armadura: 16, toque 12, surpresa 13; Esquiva (-1 tamanho, +3 Des, +4 natural)

Ataque Base/Agarrar: +4; Agarrar +14

Ataque: Corpo a Corpo: mordida +15 (2d4+10 e veneno congelante); ou Corpo a Corpo: Ataque com Cauda +13 (2d6+8)

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d4+10 e veneno congelante) e Ataque com Cauda +4 (2d6+5)

Espaço/Alcance: 3 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Constrição (1d8+10), conjurar magias de toque, agarrar aprimorado

Qualidades Especiais: Imunidades: energia negativa e frio;
Resistência ao fogo 15 (75 PV/dia), resistência permanente;
Fraqueza: +50% de dano de fogo;
Afinidades com constructo, alterar forma, aumento de cristal, camuflagem gelada, compartilhar ou receber magias imbuídas, dureza, presa mágica maior permanente, recuperação de reversão, veneno congelante, +3 de bônus de melhoria (mordida), +1 de bônus de melhoria (ataque com cauda)

Testes de Resistência: Fort +11, Ref +9, Vont +6

Habilidades: For 22, Des 17, Con 20, Int 6, Sab 14, Car 13

Perícias: Equilíbrio +3, Escalar +8, Esconder-se +6 (+18 na neve*), Furtividade +15*, Natação +16*, Observar +8*, Ouvir +8*, Sentir motivação +2, Sobrevivência +7*

Talentos: Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Arma Natural Aprimorada[B], Rastrear[B]

Nível de Desafio: 8

Tendência: Neutro e Mau

Idiomas: Compreende dracônico, mas não consegue falar; vínculo empático

Agarrar aprimorado / Camuflagem Gelada / Constrição / Perícias / Veneno Congelante: Veja "Presas Brancas" na página 258.

Afinidade com Constructo (Ext): Geada não precisa comer, beber, dormir ou respirar, e ela não envelhece. Para magias ou habilidades que detectam presenças vivas, ela é registrada como um constructo e não como viva. Quando em forma de bastão, ela é considerada um objeto mágico para fins de efeitos mágicos; por exemplo, Meredoth pode conjurar o bastão da Presas Brancas para si mesmo por meio da *Convocação Instantânea de Drawmij*.

Alterar Forma (Sob): Geada tem controle sobre sua forma, permitindo que ela alterne entre bastão e Presas Brancas (como *metamorfosear objetos*) sem limites. Enquanto está em sua forma de bastão, ela permanece consciente do que está ao seu redor, mantendo todos os sentidos, incluindo sua vínculo empático com Meredoth. Normalmente Geada assume uma forma ditada por seu mestre, mas se for roubada em sua forma de bastão ou ameaçada (por exemplo, por uma Presas Brancas maior e faminta) em forma de serpente, ela pode alternar entre estados por sua própria vontade. Se o bastão estiver a 1,5 m de Meredoth quando ele conjurar uma magia em si mesmo, Geada pode compartilhar seus benefícios, mesmo que ela não assuma a forma de Presas Brancas até uma rodada de combate posterior.

O bastão da Presas Brancas pode ser usado como bastão +3/+1, e sua extremidade +3 - aquela que Meredoth empunha em combate corpo a corpo, correspondente à cabeça de Geada - libera veneno congelante em cada golpe. Ele tem CA 9 normal, dureza 10 e CD de quebra 27 para bastões mágicos, mas seus pontos de vida são um terço dos de Geada em sua força total (28). Seu nível de conjurador é 21º.

Além de conjurar magias de toque em forma de serpente, Geada em forma de bastão pode agir como um receptáculo para magias cedidas por seu mestre. Na verdade, a serpente/huptzeen tem as habilidades de conjuração diárias de um feiticeiro de nível 6 (7/6/5/3 com

bônus de Car), mas sua lista de magias conhecidas está vazia até que Meredoth lhe forneça escolhas. Ao gastar magias de baixo nível como se os tivesse conjurado, o Lorde das Trevas adiciona essas magias ao repertório de Geada, que ela usa em forma de bastão para defender a si mesmo e a ele, ou realizar tarefas na ausência de seu mestre. Meredoth deve segurar o bastão da Presas Brancas para imbuí-lo de opções de magias; uma vez que ele dá uma magia ao bastão, essa escolha permanece disponível para Geada por 24 horas.

O bastão não pode conjurar as magias de Geada na mesma rodada quando serve como um bastão metamágico maior (*drenar temporário*), nem em uma rodada quando Meredoth o empunha para um ataque corpo a corpo. O necromante muitas vezes imbui o bastão com *dissipar magia*, que ele conjura em seu nome para anular os efeitos de silêncio; se ele precisa saber o que Geada viu ou ouviu, o vento sussurrante imbuído concede voz ao seu animal de estimação. As magias imbuídas do bastão são iguais aos de um feiticeiro de 6º nível - fracas o suficiente para que Meredoth proíba Geada de usá-las ofensivamente em batalhas sérias, preferindo não chamar atenção hostil para ela - mas não precisam de componentes.

Observe que Meredoth capturou Geada viva e a converteu em um item mágico, em vez de criar um item que se transformasse em uma besta mágica. Se o bastão da Presas Brancas sucumbir para *dissipar magia* ou um *campo antimagia*, Geada reverte para a forma de serpente em vez de permanecer como um objeto.

Aumento de Cristal (Sob): Inserido em sua cabeça de marfim, ou na cabeça de víbora esculpida em sua forma de bastão, um cristal vermelho ardente concede 15 de resistência ao fogo. Ele pode bloquear até 75 PV de dano de fogo por dia, calculado antes do aumento de +50% para seu subtipo. O cristal é gravado com a *marca arcana* de Meredoth, ajudando-o a rastrear seu animal de estimação com mais facilidade.

Dureza (Ext): Na forma de serpente, Geada mantém a dureza de seu corpo de bastão, que se converte em RD 10/adamante.

Imunidade a Energia Negativa (Ext): Como um benefício adicional da função metamágica de sua forma de bastão para imbuir tal energia, Geada é imune a danos de energia negativa e dreno de energia.

Magia Imbuída (Sob): Meredoth aprimorou seu animal de estimação com magias permanentes, como acima. Todos, exceto *Presa Mágica Maior* - aplicado por um lebendtod druida, não pelo próprio Lorde das Trevas - não podem ser dissipados por conjuradores abaixo do 21º nível.

Recuperação de Reversão (Sob): Se ela estiver ferida, Geada pode reverter para a forma de bastão, na qual ela recupera seus 84 pontos de vida como se tivesse cura acelerada 2. Se isso não for rápido o suficiente, ela pode ser curada por magias de reparar danos em forma de bastão ou curar ferimentos em forma de serpente. Mudar para a forma de bastão interrompe o dano contínuo incorrido por efeitos mágicos contínuos (a menos que afetem objetos), veneno ou doença. O dano de habilidade causado a Geada será curado se ela passar 24 horas na forma de bastão.

Se for 'morta', Geada volta à forma de bastão e não pode recuperar sua forma de serpente por três dias. Os outros poderes do bastão (metamágica, veneno, magias) são suprimidos por 24 horas, embora permaneça um bordão +3/+1.

Uma figura sombria e carrancuda, com cerca de um metro e oitenta de altura, mãos nodosas e curvatura pronunciada, o necromante Meredoth parece menos um erudito do que algum profeta da antiguidade que pronuncia a destruição. Sua barba mal cuidada e sua juba desgrenhada pelo vento são de um branco brilhante e fosco, exceto por alguns fios pretos residuais em seu bigode. Os olhos azuis de pálpebras pesadas do Senhor das Trevas de Nebligtode são pequenos demais para combinar com suas feições enrugadas e caseiras, especialmente seu nariz estreito e curvado. Sua pele enrugada é branca como papel, entrelaçada por traços azuis de veias, e seus lábios finos são tingidos de lilás; suas unhas também têm um tom arroxeado e são grossas e rachadas como as garras irregulares de um carniçal. Desde 737, as orelhas de Meredoth não têm bordas externas, perdidas devido ao congelamento quando seu corpo clonado foi descongelado. Os menores dedos estão faltando em cada um de seus pés: uma pista sutil de que o velho necromante tem mais clones esperando. Não importa quão profundo seja o frio, as exalações de Meredoth não embaçam o ar. Sua carne é muito fria – tão úmida quanto a de um cadáver – mas poucos entre seus servos mortos sabem disso, já que ele detesta ser tocado.

Meredoth adere aos estilos de sua casa forasteira, preferindo vestes que vão até o chão com mangas esvoaçantes que ele pode amarrar enquanto trabalha, e capas com capuz. Seu traje é preto com bainhas roxas; Runas, ondas e relâmpagos bordados em fios de ouro decoram o acabamento de sua vestimenta. Remendos de tecido com código de cores - equipamentos e golens sob os efeitos do encolher item ou de encolher constructo estão presos dentro da bainha de seu manto, fora da vista, mas próximos à mão. Mocassins de pele de foca, uma impressionante variedade de componentes mágicos e seu bastão de marfim de narval de 1,8 m de Presas Brancas,

Dicas de Mestre: Magia Exótica

Produto de uma cultura sofisticada na qual os arcanos tomaram o lugar da ciência, Meredoth cresceu cercado por magias mais abundantes e refinadas do que normalmente são vistas nos cenários convencionais de D&D, muito menos em um reino escasso em magia como Ravenloft. Suas habilidades de arquimago e vínculo com Geada de Presas Brancas (uma habilidade de classe alternativa, em termos de *Livro do Jogador II*) são apenas a ponta do iceberg: se um Mestre está morrendo de vontade de incluir um efeito ou item mágico de alto poder em sua campanha, mas não pode justificar entregá-lo a Azalin devido à sua maldição, Meredoth é o lorde negro ideal para usá-lo, ou para introduzi-lo em outra parte do Núcleo nas mãos de um lacaio lebendtod.

Embora Meredoth já tenha um número fenomenal de magias para escolher (veja "Dica de Mestre: Muitas Magias! p. 325"), adicionar mais algumas à sua lista pode enfatizar a potência e a diversidade de opções disponíveis em um ambiente verdadeiramente saturado de magia, e dê aos PJs que ousarem enfrentar um vilão desse calibre as emoções que eles desejam. Os efeitos apropriados para apimentar o arsenal do necromante (seja com magias conjuradas espontaneamente de seu mundo natal, ou aquelas preparadas saqueadas dos grimórios dos nativos ou forasteiros de Ravenloft) incluem magias com tema ártico, como *avalanche obediente* SpC ou evocações ofensivas 'peculiares', como *anel de relâmpago* SpC. Defensivamente, adivinhações práticas, como *reconhecer vulnerabilidades* FRMF, são úteis para Meredoth, e qualquer coisa que expanda sua oportunidade de contra-mágica (*dissipar devastador* SpC) é como ouro para o lorde negro de Nebligtode. Até mesmo adicionar apenas uma ou duas magias raras de fora do mundo à sua lista (como os exemplos acima, cada uma do *Spell Compendium*) pode tirar os jogadores que "viram tudo" de sua complacência. Duas adições à sua lista de magias – as magias de "cura" para constructo *reparar dano* (como *curar ferimentos*) e *reviver mortos-vivos* (uma ressurreição para mortos-vivos) - já estão incluídas acima, sendo centrais para a vocação deste vilão como criador de criaturas.

Além disso, Meredoth criou, roubou ou saqueou uma infinidade de itens mágicos no século passado, alguns deles escolhidos especificamente do *Magic Item Compendium* para destacar a amplitude dos avanços arcanos de sua cultura alienígena. Seguem descrições resumidas de seus efeitos:

Cinto de Bolsas Ocultas: Este cinto utilitário de bolsas de armazenamento em miniatura (10 ocultas, 20 ocultas e abertas por palavra de comando; cada uma comporta até 2,5 kg, com dimensões máximas de 15 cm) contém a impressionante variedade de componentes de magia de Meredoth. Itens armazenados aparecem na mão de seu usuário sob comando.

Braçadeiras de Aprimoramento de Armadura +6 com Cristal de Aumento de Proteção Maior: Fornece bônus de aprimoramento de +6 para armadura (acumula com manto); o cristal inserido impõe -10 de penalidade nas jogadas de ataque de toque de inimigos incorpóreos.

Diadema da Conjuração Rápida: O usuário conjura magias de baixo nível como uma ação rápida (3 cargas/dia: 1 carga para magias de 1º ou 2º nível, 2 cargas para o 3º, 3 cargas para 4º nível) de acordo com o talento Acelerar Magia.

Óculos de Visão Vital: Fornece *visão da morte*, 3/dia

Luvas de Repulsão (= Manoplas; usos/dia aumentados): Empurre um inimigo para trás um espaço (ação imediata) se ele entrar em um espaço adjacente, 3/dia; Reflexos CD 17 para resistir a ser empurrado.

Anel de Combate à Magia: O usuário sente continuamente todas as conjurações de magias dentro de 18 m, permitindo um teste de Identificar Magias (CD 15 + nível) para identificar magias sentidas, mas não vistas; 1/dia, o usuário pode contra-atacar uma magia identificada (como *dissipar magia*) ou redirecioná-la para outro alvo válido dentro de 18 m.

Robe do Poder Arcano (necromancia): Fornece um bônus de armadura de +4 (acumula com braçadeiras) e um bônus de +1 no nível de conjurador para as magias da escola de Necromancia do usuário.

Camisa da Sanguessuga: O usuário reconhece instantaneamente magias de cura de 4º nível ou inferior (alcance de 18 m); 3/dia, Meredoth pode redirecionar uma magia de cura do alvo original para si mesmo (alcance de 9 m).

O bastão da Presas Brancas de Meredoth é um item único de seu próprio projeto, combinando características de metamágica e bastão jiboia ou víbora com um constructo senciente obscuro de seu mundo nativo conhecido como "huptzeen". Vários magos anti-sociais de sua terra natal mantinham itens mágicos sencientes em vez de familiares, e Meredoth - que não suporta animais de estimação vivos - formou tardiamente um grande vínculo com este item e com a serpente de gelo mortal na qual ele se transforma.

na qual ele se apoia como uma bengala, completam o conjunto do velho mago do mar.

Até a integração de Nebligtode ao Núcleo, o necromante se contentava com a lã da Ilha de Graben como vestimenta, mas desde então pirateou seda suficiente de navios de carga para fabricar um guarda-roupa mais majestoso. O fato de ele ter se incomodado em fazer isso se deve inteiramente ao seu senso de direito, não à preocupação com o conforto ou com as aparências: as roupas de Meredoth estão muito amarrotadas e raramente lavadas, deixando o mago sujo e invariavelmente cheirando a resíduos alquímicos e fluido de embalsamamento, se não a odores mais horríveis.

A voz do velho mago do mar é uma conversa rouca e grave, com a qual ele não está muito acostumado. Somente quando ele dá ordens a seus asseclas não-vivos ou entoa suas magias é que isso adquire clareza e um tom irônico e azedo. Embora a permanência e idiomas o tornem fluente em todas as línguas, Meredoth considera abaixo de sua dignidade falar com "trabalhadores mundanos", então ele raramente se dirige a outras pessoas em qualquer idioma, exceto dracônico: qualquer pessoa ignorante demais em magia para não entender isso não pode valer a pena ter uma conversa, em sua opinião. O idioma nativo do necromante (aqui chamada de "Todsteiner" por padrão) não é compartilhado com nenhuma população da Terra das Brumas, então ele o utiliza exclusivamente para direcionar seus constructos, que não aceitarão ordens em nenhum outro idioma.

Antecedentes

Nascido em um mundo estrangeiro repleto de criaturas mágicas e energias ocultas, Meredoth cresceu em um grande império de magia: um onde o poder arcano reinava supremo e aqueles sem talento mágico eram sumariamente consignados à servidão. Desde tenra idade, o potencial arcano do jovem Meredoth foi encorajado, apesar de sua inclinação mórbida, pois o Império era orgulhosamente amoral e não considerava nenhum campo da magia "proibido". Ambos os seus pais (solteiros, mas tal ascendência não carregava nenhum estigma em sua cultura) eram magos de habilidade reconhecida, e sua grande riqueza e recursos ajudaram a facilitar o rápido desenvolvimento de seu filho como um prodígio necromântico.

Infelizmente para Meredoth, seu desenvolvimento emocional não foi tão bem atendido por nenhum dos pais. Seu pai, um introvertido projetista de constructos, trabalhava quase obsessivamente e não guardava nenhum interesse ao filho, confiando sua educação a Golens e outros servos criados magicamente. Quando o rapaz carente de afeto tentou atrair a atenção de seu pai fazendo com que seus cuidadores artificiais se voltassem e destruíssem uns aos outros, ele sofreu apenas uma dura repreensão por se deleitar com uma violência física tão crua: o tipo de brutalidade vil que um "trabalhador mundano" poderia suprir. Sua mãe, uma encantatriz frívola preocupada com seus próprios prazeres, era ainda pior, pois a mulher egocêntrica não tinha escrúpulos em usar as magias de sua escola favorita para disciplinar seu filho taciturno e enfadonho: uma violação que o deixou para sempre hostil a esforços dos outros para impor sua vontade sobre ele. Quando Meredoth entrou na adolescência, a autoindulgência crônica atraiu sua mãe a provar tsongha, um narcótico muito popular entre a elite decadente do Império. O jovem necromante a viu passar de uma arcanista espirituosa e poderosa, embora narcisista, para uma viciada apática e de olhos vagos em poucos meses.

Para Meredoth, as lições de sua educação pareciam claras. Com sua mãe, ele aprendeu que a carne mortal era inerentemente fraca e imperfeita, minando a dignidade e as conquistas de quem atendesse aos seus impulsos básicos, e que estar no controle era muito preferível a ser coagido ou pressionado. Com seu pai, ele aprendeu que o ofício arcano era a única coisa na vida que tinha valor ou poderia melhorar as imperfeições da Natureza, enquanto tudo o que era "mundano" era bárbaro e grosseiro, sob a atenção de um aristocrata imperial. Com seus constructos de cuidadores, ele aprendeu que somente aquilo que um mago cria poderia realmente ser considerado para satisfazer suas necessidades - considerado (como seus pais não poderiam ser) até mesmo para sua própria destruição - e nada de responsabilidade moral, decoro ou respeito: coisas que seu pai nunca pensou que suas criações ensinassem ao menino; e que o controle mental insensível de sua mãe levou o futuro Lorde Negro a considerar como mais uma imposição coercitiva, à qual ele não se humilharia cedendo.

Apesar da lamentável escassez de habilidades interpessoais com as quais sua criação o equipou, o brilhantismo criativo de Meredoth na escola deu aos outros jovens magos motivos para tolerar sua grosseria involuntária e hábitos pessoais bestiais. O jovem isolado ficou muito perplexo com a complexidade e a aleatoriedade do comportamento humano - os constructos de seu pai eram confiáveis e racionais, enquanto as pessoas provavam ser erráticas e mal-humoradas, interagindo por regras que ele nunca aprendera e prestando atenção a sinais que ele não conseguia perceber nem compreender - mas anos de negligência dos pais o fizeram ansiar por companhia, mesmo assim. Meredoth aceitou ansiosamente as propostas de seus colegas de escola, na esperança patética de encontrar camaradagem entre seus colegas acadêmicos...

apenas para ter sua proposta para uma variante inovadora do golem esqueleto roubada e submetida ao instrutor, pelo mais acolhedor de seus novos "amigos".

Repulsivo pela maneira como sua própria carência emocional o atraiu para a vulnerabilidade, o prodígio desprezado reagiu exageradamente. Ele amargamente decidiu abandonar a companhia inconstante e os modos superficiais de outros seres humanos - os anseios de adoração e aclamação que destruíram sua mãe - e retirou-se para seu laboratório, sonhando que um dia poderia encontrar uma maneira de eliminar falhas traidoras como fraqueza, falta de sinceridade e credulidade sentimental daqueles ao seu redor. Meredoth também drogou secretamente seu traidor com extrato concentrado de tsongha, viciando e paralisando mentalmente seu "amigo" traidor de uma só vez.

Foi o primeiro uso de veneno por Meredoth, mas dificilmente o último. A traição do seu falso amigo ensinou-lhe a lição errada: nos anos que se seguiram, o jovem menosprezado - sem palavras ou tato para pedir a outros que partilhassem conhecimentos - incapacitou vários rivais acadêmicos e profissionais dessa forma, depois roubou seus segredos enquanto eles estavam fora de si. Aqueles que ousassem acusá-lo desses crimes se veriam desafiados a terríveis duelos mágicos "de honra", caso tentassem prestar queixa. Como a aptidão e o gosto do futuro Lorde das Trevas por evocações destrutivas eram quase tão grandes quanto seu talento para necromancia, Meredoth superou facilmente as vítimas mais fracas e menos agressivas que ele tinha preferencialmente como alvo de tal pirataria, e reivindicou seus grimórios como seus legítimos despojos de vitória. O desejo oculto do nascente Lorde das Trevas pela violência catártica, pela qual seu pai uma vez o castigou, foi saciado e seu repertório de magias se expandiu.

No coração negro do Império, quando não estava roubando ou duelando com seus pares, Meredoth fazia experiências tanto com escravos mundanos quanto com bestas infelizes, buscando meios de expurgar aqueles sentimentos e desejos que tornavam os vivos muito menos confiáveis do que os constructos: falhas que ele acreditava surgir do componente brutal, primitivo e irracional da natureza humana. Sua ignorância dos encantamentos, aos quais as disciplinas de sua mãe lhe deram uma aversão duradoura, atrapalharam seus esforços, mas ele teimosamente sacrificou muitas cobaias nessas atividades vãs.

Não querendo admitir que as leis da Natureza poderiam recusar-se a ceder, a acomodar a sua agenda intransigente - transformar todos aqueles que o rodeavam em seres mais dignos, que não o pudessem desapontar nem trair - o frustrado necromante finalmente alterou a sua abordagem, e começou a elaborar mortos-vivos e constructos únicos. Ele sempre procurou maneiras de fazer com que suas criações parecessem mais realistas, funcionassem com maior animação e exibissem uma maior capacidade de ação autodirigida e não supervisionada. Esta linha de estudo foi muito mais frutífera, com muitos avanços significativos acumulados em seu nome, mas a chave para eliminar as muitas "fraquezas" inatas da humanidade ainda lhe escapava.

Décadas se passaram e os poderes de Meredoth floresceram, à medida que os segredos da necromancia e dos arquimagos se revelavam diante dele. Ainda assim, sua busca de toda a vida ainda não havia sido cumprida, e a velhice – mais uma falha básica e orgânica a ser eliminada – começou a alcançar o mago obcecado. Percebendo que era tarde demais para buscar a Ascensão a um estado mais elevado de ser, e desprezando o ritual lich como o último recurso de incompetentes desesperados, o necromante suportou estoicamente as indignidades de seus anos, até que a artrite começou a roubar-lhe a habilidade de trabalhar como mago e artesão exigiam. Só então Meredoth consentiu em tomar aqueles elixires alquímicos que preservavam a juventude da elite do Império. Em rebelião contrária à vaidade superficial de sua mãe, ele optou por não restaurar seu físico ao seu auge, mas interrompeu seu envelhecimento no final dos 60 anos - a mesma idade que ele parece ter hoje - para que suas rugas e cabelos brancos como gelo pudessem transmitir seu desprezo pela decadência enfeitada da aristocracia.

Rumores sobre os roubos do velho recluso irritado circularam durante anos, e seus hábitos desleixados e grosseria geraram ressentimento mesmo entre magos que ele nunca havia prejudicado diretamente. Incapazes de provar os seus crimes, os burocratas imperiais acabaram por descobrir outra forma de se livrarem da velha rabugice: a promoção. Quando a estatura de Meredoth como mestre supremo foi formalmente credenciada pelo estado, ele recebeu, não o assento obrigatório no Conselho que esperava, mas o título de Barão e uma concessão de terras em um dos distantes territórios fronteiriços do Império. Embora assustado com o legado, o necromante misantrópico ficou satisfeito por ser dispensado dos tediosos deveres parlamentares, e a noção de um baronato próprio, seguro e imperturbado - longe da política imperial e da longa lista de inimigos que acumulara - era igualmente atraente.

A princípio, o novo domínio de Meredoth parecia ideal para suas necessidades. Ficava em uma região isolada sem magos nativos - pelo menos nenhum digno de menção - e seu clima gelado preservaria seus materiais necromânticos, retardando a deterioração. Uma ilha arborizada, às margens de uma grande baía, ele escolheu

como residência e centro de pesquisa; o contingente de colonos com o qual ele estava encarregado, para colonizar suas novas terras, foi deixado no litoral para cuidar de seus próprios assuntos. Os humanos nativos da região - bárbaros de cabelos louros e rudes, apropriadamente ignorantes e com medo de magia - poderiam servir como cobaias ou ser recrutados para trabalhos forçados, conforme necessário. O melhor de tudo é que um reino independente de magos ficava bem ao sul. Embora pequeno e ridiculamente jovem, poderia fornecer um local adequado para roubos de magias, e sem o risco habitual de processo imperial que suas depredações provocavam em sua terra natal.

Usando magia de esculpir neve e uma variedade frígida de golem – as últimas ideias verdadeiramente originais que Meredoth teria, sem que ele soubesse disso – o necromante construiu sua residência na ilha vulcânica adormecida, brincando maliciosamente com as superstições nativas por sua arquitetura mórbida. Ele mal havia se instalado e retomado suas pesquisas, porém, quando seus retentores na costa o contataram para contar sobre as dificuldades dos colonos. O verão havia acabado, o outono estava quase acabando, e a colheita era muito escassa para as necessidades do povoado. Desinteressado nas queixas triviais dos trabalhadores braçais - não perceberam que as suas pesquisas poderiam eliminar as suas falhas e fraquezas, e assim beneficiar a sua espécie a longo prazo? - o novo Barão ignorou os seus apelos cada vez mais estridentes por ajuda à medida que a neve se acumulava.

Finalmente, Meredoth chegou a um ponto de parada conveniente em seu trabalho e reservou um momento para examinar as reclamações dos colonos... apenas para descobrir que muitos já haviam morrido, outros ainda estavam doentes ou famintos, e os poucos que ainda tinham forças para ficar com raiva acharam por bem culpá-lo pela sua flagrante inépcia como homens da fronteira. Ofendido pela acusação insolente de que ele havia falhado em suas obrigações baroniais, o velho mago atendeu irritadamente seu pedido de "assistência", reanimando os corpos congelados dos mortos e incumbindo-os de construir cabanas, coletar lenha e limpar a terra para colheitas da próxima estação. Quando seus acusadores não apreciaram essa generosidade, ele perdeu a paciência, matou e animou seu porta-voz como exemplo para o resto, depois retornou para sua ilha furioso, deixando os ingratos restantes morrendo de fome em uma vila de zumbis trabalhando silenciosamente.

Na primavera, a comitiva inicial de colonos havia morrido até o fim, mas os mortos animados de Meredoth conseguiram erguer uma série inteira de aldeias, uma após a outra, ao longo da costa, onde os vivos haviam falhado. Seus estudos estavam progredindo bem, estimulados por ideias que ele havia "emprestado" da magocracia do sul, de modo que o necromante não estava muito preocupado com as perdas do ano anterior; na verdade, as suas conquistas póstumas provaram que ele estava no caminho certo. Ele transferiu esses Mortos Obedientes para sua ilha e convocou novos colonos do Império para ocuparem as aldeias construídas com cadáveres. Para facilitar esse influxo vital de sangue novo, Meredoth dedicou-se a cumprir pessoalmente suas cansativas tarefas baroniais, em vez de confiá-las à inépcia de seus subordinados, uma segunda vez. O fato de o solo de seu domínio não ser mais produtivo e as colheitas não serem mais abundantes do que antes não o preocupava, pois isso apenas garantiria o sucesso de seu plano.

Em meados do Outono, os novos colonos, tal como no ano anterior, perceberam que a sua colheita não duraria até ao Inverno. Na primeira nevasca, eles também imploravam pela ajuda de Meredoth, sem resposta. No final do ano, as últimas reservas acabaram, à medida que os jovens e os idosos se aproximavam cada vez mais da morte. Então, como um milagre, o Barão deles finalmente chegou... com comida. Amplas porções de peixe, pão e vegetais foram distribuídas a cada colono agradecido, junto com o juramento solene do portador de que nunca mais precisariam de alimento. Nisso, Meredoth cumpriu sua palavra, pois cada refeição que distribuiu estava saturada com veneno de ação lenta. Depois que a comida foi consumida e a toxina exerceu seu efeito mortal, Meredoth tirou seus zumbis do esconderijo, para preparar os restos mortais de seus sucessores para o renascimento como uma raça superior de Mortos Obedientes inquestionáveis e livres de necessidades: o mesmo tipo de seres nos quais o barão misantrópico há muito sonhava em transformar todos os humanos "imperfeitos" e pouco confiáveis ao seu redor.

Enquanto o pôr do sol coloria os mares de Todstein, Meredoth retornou à sua ilha macabra para se refrescar para a maratona de criação de mortos-vivos de amanhã. Foi a última vez que a pele pálida como gelo do necromante sentiu a luz do sol. À medida que a vassoura do barão assassino voava, os céus de inverno irrompiam em flocos de neve - cegantes, vertiginosos, desorientadores - ocultando a costa com sua brancura rodopiante. Protegendo-se da nevasca crescente, Meredoth bateu a porta do falso mausoléu, isolando o lamento sinistro da tempestade. Embora normalmente tão frio na sua lógica como o permafrost de Todstein, a noção absurda de que as suas ações poderiam de alguma forma ter irritado as próprias forças da natureza era uma perspectiva ridícula: a natureza curvava-se aos comandos dos magos; não poderia colocar sua vontade contra eles! - passou pela sua cabeça, enquanto se dirigia para a cama.

Maldições do Espelho: O Lich-Rei e o Mago do Mar

Embora o tamanho de Darkon o torne um domínio provável para novas adições ao Núcleo compartilharem uma fronteira, o fato de que o surgimento do Mar Noturno deixou o reino de Azalin adjacente ao de Meredoth - um dos poucos senhores das trevas cujo poder arcano realmente excede o próprio lich - pode não ser coincidência. Suas respectivas maldições sugerem que o gosto dos Poderes Sombrios pela ironia pode ser um fator igual na confluência de seus reinos.

Neste caso, a ironia é que cada um destes mestres arcanos é amaldiçoado de uma forma que prejudica os seus esforços, mas os mecanismos das suas maldições são opostos: imagens invertidas um do outro. Azalin - um homem cujos estudos foram movidos por um propósito, e não pela invenção por si só, mesmo em vida - tem o brilho para conceber novas magias e criações, mas ficou impotente para criar quaisquer novas magias que sua mente fértil e intrigante invente. Meredoth, por outro lado, assimila facilmente magias roubadas, apropria-se de ideias de outros para itens ou constructos mágicos e plagia habilidades para seus lacaios que ele testemunha ou ouve falar; no entanto, conceber ele mesmo tais ideias - o único ato que já conquistou a repulsiva aprovação necromante de outros - está desafiadoramente além de seu alcance. Um é um "realizador", o outro um artesão, mas a cada um é negada a sua aptidão mais forte e poupado o talento que o seu novo vizinho anseia desesperadamente.

Se as origens ou personalidades desses arcanos sombrios fossem remotamente compatíveis, seria natural que eles formassem uma aliança de vantagem mútua, cada um compensando a limitação imposta pela maldição do outro. Se a inventividade diabólica de Azalin fosse combinada com a incomparável flexibilidade de conjuração de magias de Meredoth, até mesmo os Poderes Sombrios poderiam achar que suas capacidades combinadas eram muito potentes para serem restringidas! Mas tal esforço conjunto é improvável ao extremo: Meredoth não tem nenhum desejo urgente de escapar da Terra das Brumas ou retaliar contra seus "algozes", e o poder Lich de Azalin - longe de intimidar o mago do mar, como o tirano morto-vivo esperava - só convenceu o mestre de Nebligtode de que o rei de Darkon é um trapalhão, quando seu vizinho revelou a verdade. (Magos competentes do Império buscam a Ascensão como meio de se livrar da mortalidade, não de uma morte não palatável.)

Nem mesmo o gosto compartilhado pela necromancia substituir a repulsa de Meredoth pela autoridade que Azalin concede aos "trabalhadores mundanos" entre seus barões e Kargat, ou o flagrante desprezo do lich pela inépcia social do mago do mar em jogos políticos. Essa aversão mútua só aumentaria se eles soubessem mais sobre o passado um do outro: Azalin certamente igualaria a negligência intencional de Meredoth em relação ao seu baronato com a negligência real passada de seu próprio irmão auto-indulgente, Ranald; e o sarcástico mago do mar zombaria da obsessão duradoura de Azalin em recuperar e reeducar seu filho Irik... um garoto que *nem era um conjurador* e, portanto (pelas opiniões políticas de Meredoth) não tinha nada a ver com ser o herdeiro de um trono, no primeiro lugar!

Em suma, estes dois Lordes das Trevas parecem feitos sob medida para se irritarem mutuamente, e de forma muito mais abrasiva do que Strahd e Azalin alguma vez o fizeram. (O vampiro, pelo menos, compreende a noção de tato.) Isso torna as alianças duráveis entre o par psicologicamente insustentáveis, mesmo que Azalin estivesse disposto a revelar seu bloqueio mental a Meredoth, ou o necromante, admitisse suas limitações criativas ao lich (ou ele mesmo para esse assunto). A cooperação a curto prazo, à medida que cada mago se esforça para explorar a aptidão invejada do outro, é muito mais viável, assumindo que qualquer um dos senhores das trevas encontre motivos suficientes para tolerar os hábitos e pretensões irritantes do seu homólogo.

Mas as forças cuja atenção o ato insensível de Meredoth atraiu eram tudo menos naturais. E embora a neve diminuísse, os céus de Todstein nunca clareariam, pois o necromante e seu refúgio gelado haviam sido atraídos para a Terra das Brumas.

Ao se tornar o lorde negro de Nebligtode, Meredoth sofreu um desânimo menos imediato do que a maioria dos mestres dos domínios. Ao contrário de muitos outros, ele tinha pouca ligação emocional com sua terra natal (exceto uma crença inabalável em sua superioridade) e não se importava com aqueles que havia deixado para trás. Tendo há muito cobiçado a privacidade do isolamento total, o necromante, na verdade, nunca fez mais do que uma tentativa simbólica de escapar de seu domínio. Se Meredoth realmente precisar retornar ao Império, ele presume que encontrará um caminho, independentemente de como os desajeitados "magos bárbaros" com quem ele compartilha a Terra das Brumas possam ter falhado em suas próprias tentativas de fuga anteriores. Por enquanto, o lorde negro de Nebligtode está bastante satisfeito em permanecer onde está, aproveitando ao máximo o poder aprimorado que tanto os criadores de golem quanto as magias de sua escola favorita exibem neste outro mundo saturado de entropia. Um homem que admira e idealiza construções - criaturas capazes de montar guarda silenciosamente durante séculos, sem reclamar - não deve ser desencorajado pelo mero confinamento físico.

Em vez disso, o próprio sofrimento de Meredoth como lorde negro provém de fontes internas: especificamente, mudanças em seus antigos talentos como conjurador e designer de criaturas não naturais. No primeiro dia de seu cativeiro, quando o mago do mar pegou seu grimório para atualizar suas magias, uma torrente de informações - o conteúdo coletivo de sua biblioteca de magias acumulada em duelos - derramado em sua mente, cada traço de caneta queimando-se de forma indelével no cérebro do velho mago. Quando ele cambaleou para trás, seu precioso livro de magias caiu no chão, suas páginas meticulosamente pintadas ficando em branco diante de seus olhos. Alarmado, Meredoth revirou seus aposentos, apenas para descobrir que seus outros grimórios e pergaminhos também haviam ficado em branco. Nenhuma de suas notas de pesquisa sobre mortos-vivos e construção foi poupada desse apagão total.

Somente a compreensão tardia de que seu conhecimento sobre magias havia se gravado de maneira permanente em sua mente, permitindo-lhe invocar suas magias espontaneamente - não apenas o escasso punhado oferecido a um feiticeiro, mas todas as magias que ele já havia aprendido - aliviou a reação instintiva inicial de Meredoth de desamparo horrorizado. Mas essa mudança em seus métodos de conjuração - que qualquer outro mago poderia considerar uma enorme vantagem - deixou o velho necromante indignado: ele sempre invejara profundamente o apelo fácil das magias, quando jovem e socialmente inepto, e, como um adulto, um artesão arcano que trabalhava arduamente, desprezava com igual amargura sua falta de diligência. No entanto, agora, sua própria magia imitava a dos conjuradores espontâneos que ele ressentia!

Pior ainda, as magias que agora estavam prontas ao chamado do necromante sempre funcionavam exatamente como seus grimórios os descreviam: suas técnicas anteriores para modificar os efeitos de tais magias (= talentos metamágicos) não podiam ser aplicadas a magias que ele não havia preparado antecipadamente. Mesmo interrogando bardos ou feiticeiros capturados, nos anos seguintes, não foi possível ensinar Meredoth a adaptar tais técnicas à sua nova e improvisada maneira de conjurar magias. Como o controle exato e a personalização de suas magias foram elogiados, no Império, como uma marca crucial da perícia arcana, ter versões de magias tão estereotipadas e seguindo o livro atendem ao seu chamado tão rígido quanto o de um aprendiz inexperiente! - irrita o orgulho do velho mago como um antigo 'mestre supremo', com cada encantamento que ele pronuncia.

Nem sua capacidade de adaptação e inovação em outros campos - o único talento redentor de Meredoth, na avaliação de seus antigos compatriotas, e um pilar fundamental de sua frágil auto-estima - não foi prejudicada pelos Poderes Sombrios. Embora seja capaz de utilizar novas magias ou criar novas criaturas, a imaginação outrora frutífera do necromante não oferece mais ideias para novas invenções. Seus esforços para inventar novas magias, criar estilos pioneiros de constructos ou conferir poderes raros e surpreendentes a lacaios mortos-vivos devem agora resultar inteiramente de sugestões de outras pessoas: sua própria inteligência apenas oferece variantes insípidas e triviais de magias ou criaturas existentes, ou conceitos banais dos quais ele tinha ouvido falar antes de sua chegada a Ravenloft.

O mago do mar recriou algumas magias de sua terra natal e fez vários pequenos ajustes em criaturas e efeitos de magias, em ocasiões suficientes para garantir a si mesmo que ainda é capaz de concluir projetos com sucesso. Descobertas adequadas, no entanto, continuam a iludi-lo, não importa o que ele tente, ou quantos inocentes – "colhidos" na Ilha de Graben ou em navios que atravessam o mar aberto – as suas experiências esgotam. Nem Meredoth jamais conseguiu fazer a engenharia reversa do tipo "aperfeiçoado" de morto-vivo no qual ele planejou transformar os habitantes envenenados de seu baronato. Cada variação que o necromante inventou desde

635 CB ficou aquém de sua visão (embora os lebendtod cheguem perto) de servidores leais e complacentes, expurgados de falhas orgânicas, em quem ele pode confiar para fazer seu trabalho exatamente como instruído, sem supervisão ou apoio.

Numa resposta típica da sua cultura, o velho necromante "recusa-se a ver" este lapso embaraçoso na sua própria criatividade, culpando a sua perene falta de progresso nas distrações contínuas dos invasores, nas matérias-primas inferiores ou nos erros dos seus subordinados incompetentes. A possibilidade de que a perda de sua inventividade possa ter algo a ver com sua chegada a Ravenloft - quanto mais que tal talento inspirado possa realmente ser um produto dos próprios sentimentos e "falhas" humanos que ele ainda aspira a erradicar nos outros – nunca passou pela mente estreita, egoísta e (agora) sem imaginação de Meredoth.

Por pouco mais de um século, o domínio de Meredoth esteve isolado e quase inviolado, e o mago do mar viveu no mais estrito isolamento; sua ilha de má reputação era evitada cautelosamente pela maioria dos homens, salvo ocasionais navios baleeiros ou servos que traziam suprimentos. Os primeiros grabenitas que avistaram o Lorde das Trevas passando sobre sua Ilha em sua vassoura voadora apelidaram a aparição de capa escura de "Gralha de Aegir". É um apelido que o mago do mar acha um pouco irritante - a mitologia musculosa dos ilhéus parece bastante pueril para o necromante - mas tolera de qualquer maneira, já que ele prefere ser rotulado como uma criatura mítica, pelos magofóbicos insossos que compartilham seu domínio, ao invés de ser positivamente identificado como mago.

No início, o mestre de Todstein empregou agentes vivos - principalmente piratas trazidos pelas Brumas ou grabenitas proscritos - para fornecer-lhe cadáveres para sua pesquisa incessante e os itens exóticos que suas muitas, muitas magias exigem como componentes materiais. Mais tarde, quando soube que os Grabens possuíam um esconderijo de joias adequadas para seu uso como focos de magias, Meredoth envenenou quase todo o clã e os criou como uma nova e bem camuflada variedade de Mortos Obedientes - os lebendtod - obtendo assim sua servidão inquestionável e leal. De tempos em tempos, forasteiros ou aventureiros de outros domínios apareciam na Rocha, entregues pelas Brumas para interromper suas pesquisas; o Lorde das Trevas aniquilou muitos, roubou magias ou experimentou outros e despachou alguns selecionados de volta às Brumas como agentes lebendtod, para recuperar magias e ideias para constructos e mortos-vivos dos reinos além da fronteira de Nebligtode.

As vitórias fáceis que ele alcançou sobre esta fraca oposição deixaram Meredoth complacente, e o arrogante Lorde das Trevas tornou-se negligente com sua própria segurança. Em 737 CB, ele pagou um alto preço pela sua falta de vigilância. Confrontado por um bando hostil de intrusos que ele poderia ter esmagado com facilidade, se tivesse levado a sério a ameaça, Meredoth imprudentemente tentou capturar todos vivos para experimentação, abrindo mão da ajuda de seus golens e servos mortos-vivos. Mas em vez de combatê-lo abertamente como ele esperava, os invasores estrangeiros adotaram uma tática para a qual suas décadas como duelista de magias não conseguiram prepará-lo, pois nenhum mago do Império teria contemplado uma estratégia tão vergonhosa: eles capturaram Meredoth dentro de um *campo antimagia* e depois espancá-lo até a morte, até mesmo seu mago! - com as armas primitivas de bandidos bárbaros ignorantes. Mesmo sabendo que um clone preparado o aguardava, a indignação repulsiva do Lorde das Trevas caído pela maneira vergonhosa de sua derrota queimou como fogo.

Durante uma semana, esse ultraje foi o único calor que o lorde negro caído conheceu, enquanto tempestades violentas devastavam seu domínio e seus asseclas mortos expulsavam os intrusos. Então, obedecendo a comandos pré-definidos, eles reviveram cautelosamente o clone que ele mantinha escondido na rede de tubos de lava extintos de Todstein. (Os clones arcanos na Terra das Brumas sendo notoriamente intratáveis, Meredoth manteve seu corpo substituto inerte pelo tempo de congelá-lo solidamente. Embora seus lacaios tenham feito o melhor, o clone foi descongelado de maneira imperfeita, de forma que o frio de sua preservação nunca o deixou completamente.

Esse contato temporário com a morte teve outros efeitos colaterais. A ligação do necromante com suas criações mortas-vivas ficou mais forte, no fluxo de seu próprio encontro com a mortalidade; sua tolerância anterior a condições frias tornou-se ainda maior, dando-lhe um mínimo de resistência ao frio; e o desejo fervoroso de evitar qualquer recorrência de sua humilhação levou o recluso Lorde das Trevas a prestar mais atenção (embora taciturnamente e ressentido) à autodefesa.

Esboço Atual

O lorde negro de Nebligtode é um homem que fez da negação um modo de vida: negação do valor dos outros, de seus próprios lapsos ou de qualquer coisa - prazer, companhia, sentimento - que possa injetar luz ou felicidade em sua existência incolor e presa ao laboratório. A partir de um incidente trivial na sua juventude (há muito vingado e de uma forma desproporcional à ofensa), ele fabricou desculpas para uma completa ruptura com a responsabilidade moral, assegurando a si mesmo

Possibilidade Medonha: Aquele (?) Que Escapou

Embora ele seja uma companhia melhor para os mortos-vivos do que para os vivos, Meredoth não deseja se juntar pessoalmente a eles... pelo menos, não até que ele melhore a condição dos mortos-vivos em uma extensão maior do que ele sente que fez com o lebendtod. Assim, ele depende da magia clone para escapar da morte, cultivando novos corpos e preservando-os até que seja necessário.

Antes de sua chegada à Terra das Brumas, Meredoth preparou tal clone, que ele armazenou em estase temporal em uma caverna abaixo do Ponto Gárgula de Todstein. A magia de estase permitiu que ele mantivesse sua duplicata "fresca" indefinidamente, desde que fosse reinstaurada anualmente, após o Dia do Vazio Mágico anual em seu mundo. Os constructos do necromante receberam ordens de desativar a estase temporal e libertá-lo, caso seu criador morresse e seu espírito entrasse em seu novo corpo.

A magia, no entanto, pode ter armadilhas estranhas em Ravenloft. Seis meses após a chegada de Meredoth a esta Terra rica em entropia - meio ano antes do prazo - o Dia do Vazio Mágico atingiu Nebligtode fora de temporada, interrompendo seu trabalho e atrasando sua pesquisa em anos. Depois de limpar a bagunça, Meredoth lembrou que a estase temporal de seu clone precisava ser substituída... mas, ao chegar no Ponto Gárgula, ele descobriu que seu corpo sobressalente havia desaparecido.

O intrigado mago logo determinou que este mundo afetava os clones de maneira diferente, fazendo com que eles se animassem prematuramente. Deduzindo a partir de estudos com animais que sua duplicata deve ter despertado quando sua estase temporal falhou, tropeçou para fora da caverna atordoado e caiu do penhasco, ele não pensou mais sobre seu destino, mas inventou um meio de manter os clones congelados antes do uso. Como a caverna era inadequada para tais procedimentos, Meredoth a abandonou aos seus asseclas gárgulas.

Porém, o primeiro clone de Meredoth não despertou atordoado, como ele acredita, mas sim em pleno domínio de suas faculdades e com um desejo ardente de assassinar e suplantar seu 'pai', tornando-se assim um homem e não uma coisa. Nu e sem componentes materiais ou livros de magias, sem o status de Lorde das Trevas de Meredoth e com suas próprias magias parcialmente recuperadas em uma confusão, o clone se escondeu até que pudesse fugir de Todstein sem ser detectado, então escapou para as Brumas por meio de voo, uma das poucas magias que ele conseguiu manter.

Chamando-se de "Thedmore" como um anagrama do nome de seu "outro eu", o clone de Meredoth não compartilha nenhum dos poderes de lorde negro do verdadeiro necromante, exceto pelo fato de que Thedmore, como Meredoth, não envelheceu um dia desde que Nebligtode foi criado. Negada a capacidade de Meredoth de invocar magias conforme necessário, Thedmore (CM necromante 15 / arquimago 4) passou o último século em um quarto montando suas próprias cópias dos grimórios perdidos de seu antepassados, às vezes em competição direta com os próprios agentes ladrões de seu criador involuntário. As estatísticas de Thedmore são idênticas às de Meredoth no 19º nível; ele não possui a habilidade Fogo Arcano e parece incapaz de ganhar níveis próprios.

Determinado a manter Meredoth ignorante de sua existência até que esteja pronto para atacar, Thedmore leva uma vida nômade, sem manter nenhuma comitiva morta e confiando em seu baixo Carisma para manter as questões dos outros sob controle. Ele é incapaz de pensar em si mesmo como uma pessoa e não como "isso", enquanto Meredoth sobreviver. Obcecado com a queda de seu antepassado, mas consciente do adversário implacável e letal que enfrenta, Thedmore faz a barba regularmente e pinta o cabelo de cinza para obscurecer sua semelhança reveladora com Meredoth. Ao longo dos anos, o clone evitou inúmeros quase-encontros com os lebendtod de seu antepassado: criaturas que ele tem um talento incrível para identificar à primeira vista.

Notavelmente, sabe-se que um mago com algum poder que corresponde à descrição de Meredoth/Thedmore foi morto em 734, em uma tentativa fracassada de roubo em Borca que também deixou a dona da casa morta. Embora o corpo do culpado nunca tenha sido identificado positivamente, vários atos adicionais de roubo de magias foram atribuídos a tal figura, tanto antes como depois da tragédia de Nuikin. É possível que Thedmore, como Meredoth antes dele, tenha usada magias de clone como garantia contra acidentes... ou que tenha clonado cópias adicionais (de 18º nível) de sua própria carne como seus cúmplices, para que eles possam se unir coletivamente e destronar o mago do mar, antes de lutar para decidir qual dos clones calçará os mocassins de Meredoth.

que seus próprios roubos e traições apenas devolvem, na mesma moeda, os abusos passados de outros em relação a ele.

Uma personalidade demasiado fraca para se manter na sociedade humana, ele consola-se com a crença de que a interação humana é inútil, traiçoeira e superficial, encontrando justificação na enumeração de traços - biológicos, culturais, emocionais - que tornam as pessoas inferiores a constructos ou Mortos Obedientes. Nestes seres, desprovidos de livre arbítrio ou de agendas ocultas, o Senhor das Trevas confia implicitamente, pois não pode confiar nos vivos. Não é que ele tema que outros humanos vivos estejam conspirando ativamente contra ele. Meredoth não é paranoico, e ele teme muito pouco, além de se envergonhar aos seus próprios olhos - mas sim, que mesmo a possibilidade de ser decepcionado por outros (mesmo por acidente) é muita incerteza para esse maníaco por controle crônico tolerar. Se ele não pode contar com algo para fazer exatamente como lhe é dito, todas às vezes, ele não quer participar disso.

Após décadas de complacência arrogante, sua derrota vergonhosa nas mãos de aventureiros e o surgimento de novas terras além de suas fronteiras finalmente motivaram Meredoth a sair de seu laboratório com seriedade, embora não particularmente com pressa. Embora ainda convencido de que tem pouco a objetar sobre sua posição - sua morte, ele se assegura, nunca poderia ter acontecido se ele não tivesse julgado mal a pura barbárie de seus oponentes - sua própria incapacidade de alcançar essas terras vizinhas finalmente o fez se perguntar como a Terra das Brumas afeta mais do que apenas suas magias necromânticas. A curiosidade tardia do mago do mar sobre Ravenloft é prejudicada pelas peculiaridades da cosmologia de seu próprio mundo natal - uma na qual conceitos cruciais para as teorias dos estudiosos nativos, como o de um "Plano das Sombras", não se aplicam - então o necromante tem muito a aprender, especialmente porque sua maldição dificulta pensar 'fora da caixa'. Seu aprendizado é ainda mais prejudicado por seu desdém pelos teóricos residentes da Terra. Pelos padrões de seu Império natal, as civilizações do Núcleo parecem pouco mais do que aldeias elevadas governadas por brutos; assim, Meredoth assume que quaisquer teorias que os especialistas do Núcleo tenham formulado até agora são superstições e mitos populares, não fatos.

Embora seu interesse em eventos além das Paredes de Gelo tenha crescido, Meredoth ainda está altamente preocupado com projetos de pesquisa em andamento, a maioria dos quais envolve variações aproximadas de tipos existentes de mortos-vivos, constructos ou magias de evocação agressivas. A qualquer momento, o necromante viciado em trabalho faz malabarismos com dezenas de trabalhos em andamento - moldes de constructos semi-construídos, mortos-vivos compostos que precisam de alguns pedaços adicionais, modificações triviais de magias familiares - além dos centenas de projetos sem saída que a perda de sua criatividade o levou a descartar em frustração, inacabados. Quando ele surge com algo "novo", geralmente é o subproduto de uma pesquisa roubada de outra pessoa ou uma ideia que lhe foi dada por Colin Graben ou seus Cães de Muspel. Até mesmo a marca pessoal de Meredoth, os lebendtod, são pouco mais do que Mortos Obedientes aprimorados, sua única habilidade nova plagiada de relatos grabenitas de regeneração de troll. A mais poderosa de todas as criações vis do mago do mar, a voraz abominação aquática conhecida como "o Horror", foi baseada no desenho, na parede de uma cela de prisão de Todstein, rabiscado com sangue de uma vítima de pesquisa perturbada. Meredoth se recusa a reconhecer que tal plagio não é realmente seu trabalho, negando teimosamente o fato de ter se tornado tão parasita e larapio quanto aquele falso "amigo" que traiu a confiança de seu eu mais jovem, há tanto tempo.

Do ponto de vista prático, o necromante aproveitou os novos vizinhos de Nebligtode como meio de retificar uma perda que ele admite: seus grimórios. Embora a conjuração espontânea o tenha dado uma flexibilidade incrível, Meredoth detesta o fato de que ele não pode modificar essas magias como antes, e ele sonha em reconstruir os queridos grimórios de seus tantos colegas que ele matou e traiu para obter.

Ele já acumulou uma coleção de mais de cem magias, desde invasores mortos ou livros de magias recuperados por espiões lebendtod, e muitas vezes ele embosca e rouba magos inferiores que ousam entrar em seu domínio, adicionando seu conhecimento à sua biblioteca.

Meredoth prefere não assassinar seus colegas magos de imediato, a menos que eles revidem com muita teimosia ou se comportem de maneira que ofendam suas sensibilidades magocráticas (por exemplo, jurar fidelidade a um soberano que não conjure magias). Na visão deste vilão, a maioria dos magos de Ravenloft são magos de beira de estrada e diletantes sem espinha dorsal, com medo de afirmar abertamente sua autoridade legítima sobre a plebe. Portanto, ele se sente justificado em confiscar o conhecimento de magias que eles não têm coragem de aproveitar adequadamente. O mago do mar também não reconhece outras variedades de conjuradores, ou aristocratas, na avaliação do Império, como jogo justo para vivissecção ou uso experimental; entretanto, ele não tem escrúpulos em converter feiticeiros, bardos ou conjuradores divinos em lebendtod, justificando tais assassinatos como "poupando-os" das fraquezas dos vivos. Ao matar não-conjuradores mesmo essas desculpas

frágeis são desnecessárias para ele: servir seus superiores magos, seja como trabalhadores vivos, ratos de laboratório ou mortos-vivos, é para que servem os escravos mundanos.

Apesar de seu vasto poder pessoal, o mago do mar tem um gosto amador por itens mágicos utilitários de baixo nível, como seus mocassins das terras de inverno. Em sua terra natal, pequenos produtos mágicos faziam parte da vida cotidiana, e Meredoth frequentemente faz engenharia reversa dessas bugigangas para si mesmo ou para seus asseclas. No que diz respeito à criação de itens, o necromante prefere produzir bens que sejam permanentes; varinhas ou outros itens esgotáveis pareciam um desperdício dos talentos de seus artesãos, mesmo antes de a alteração de sua conjuração de magias tornar tal equipamento um pouco redundante. Os itens encantados de Meredoth são todas obras suas, exceto poções preparadas por seus Cães de Niflheim e os anéis que ele reivindicou de aventureiros mortos. Nos últimos anos, ele dedicou muito esforço para substituir o equipamento saqueado de seu corpo original pelos forasteiros. Um item roubado em particular que ele não consegue fabricar sozinho - um anel de estrelas cadentes do qual ele gostava bastante - ainda o incomoda, e o necromante estaria bastante interessado na chance de adquirir um anel semelhante. Infelizmente, itens encantados parecem surpreendentemente difíceis de encontrar na Terra das Brumas: uma das poucas coisas que Meredoth realmente não gosta neste mundo.

Assim como ele acha divertido mexer com pequenos itens mágicos, Meredoth obtém satisfação artística ao ampliar os limites do que suas habilidades necromânticas e de criação de constructos podem gerar. Ao contrário de muitos que partilham a sua especialidade arcana, o mestre de Todstein não gosta de exércitos de soldados mortos - o seu único gosto pela autoridade política era amargo e incómodo, quando era um barão no seu próprio mundo - e prefere manter-se discreto, o que impede usando seus mortos-vivos para fazer ameaças ou como instrumentos de terror. (Ele mantém um galpão de esqueletos animados na Casa dos Ossos, para trabalho manual e para absorver as tentativas de expulsão dos clérigos invasores, antes de enviar quaisquer lacaios que ele valorize contra eles.) Em vez disso, Meredoth é um colecionador de coisas extravagantes e exóticas, criando exemplos representativos de tantos tipos diferentes de Mortos Obedientes ou constructos quantos ele puder roubar ou recuperar os planos. Se não fosse por sua maldição, seu zoológico particular de não-vivos teria superado o labirinto de tubos de lava de Todstein décadas atrás; mesmo desprovido de sua imaginação, a "coleção" do mago do mar é bastante diversificada, contendo criaturas reanimadas e criadas dos cantos mais distantes da Terra das Brumas, além de algumas de sua terra natal que nenhum nativo de Ravenloft vivo jamais viu.

Com a possível exceção das leis da natureza que dificultam seu trabalho, Meredoth não se considera como tendo inimigos, apenas inferiores teimosos ou estúpidos demais para manter distância. Dos vários senhores das trevas vizinhos, Azalin e a Senhora dos Corvos são os únicos poderosos o suficiente para merecer a consideração do arrogante necromante, e ele considera o primeiro um desastrado perene e a segunda bastante insana. Easan também é desprezado por sua intromissão descuidada com magia selvagem não confiável; no entanto, a notícia dos experimentos do Lorde das Trevas vechorita com híbridos humano/golem chegou recentemente ao mago do mar. Meredoth agora está considerando se deve semear espiões lebendtod dentro da casa do elfo louco ou simplesmente roubar a pesquisa de seu vizinho.

Empregando os mais eloquentes de Grabens como escritores fantasmas, o mago do mar se envolve em correspondências ocasionais com magos do continente: principalmente necromantes hazlani cansados da baixa opinião de seu monarca sobre sua escola escolhida, ou darkoneses fugitivos que saquearam os segredos arcanos do rei lich durante os Anos Ocultos e fugiram quando Azalin retornou. No entanto, isso é apenas uma manobra para atraí-los ao seu domínio para serem roubados. Um convite semelhante para correspondência, enviada ao governante do continente e conhecido mago Strahd von Zarovich, nunca recebeu resposta.

Deixando de lado as aberturas fingidas, o mestre de Todstein também não tem aliados, apenas servos e ferramentas... e a distinção entre os dois é vaga. Ele concede aos Cães de Muspel e outros lebendtods conjuradores privilégios adicionais como uma falsa afeição, mas ainda os trata como lacaios e subordinados; Mortos Obedientes sem magias, ele trata como mobília. O punhado de servos vivos de Meredoth (gárgulas e alguns extra-planares convocados) e aqueles monstros nativos da Rocha que ele intimidou até a submissão (Presas Brancas selvagens, torções noturnas) raramente são confiáveis para fazer algo corretamente e tendem a se tornar alvos dos espetaculares acessos de raiva arcana que ele faz quando um projeto termina em fracasso. Ele se orgulha de alguns de seus trabalhos manuais (o Horror quase imparável entre eles), mas trata até mesmo esses "favoritos" como cães bem treinados - latindo ordens em tons bruscos ou direcionando-os não-verbalmente com um estalo curto de seus dedos e sem nenhum incentivo ou elogio a que até os animais têm direito. No raro evento em que o mago do mar fala com os vivos, ele é rude e teimoso ao extremo, comunicando-se através de bufos e zombarias

desdenhosas, ou de discursos esnobes e acusativos sobre as falhas dos outros.

A única criatura no mundo pela qual Meredoth nutre algo que se aproxime de uma afeição normal é Geada, uma jovem Presas Brancas que ele encontrou comendo seus roedores de laboratório no Salão da Carne, logo após sua morte e ressurreição. Impressionado com o fato de a besta mágica ter encontrado uma rota através do sistema de ventilação protegido de seu covil, ele fez dessa intrusa o núcleo de um novo item mágico para substituir aqueles levados pelos forasteiros: um que pudesse se defender contra roubo. Dado seu recente trauma e encontro com a mortalidade, o idoso necromante não era tão friamente indiferente a Geada como seria de outra forma, até mesmo fazendo um esforço desajeitado para acalmar o medo e o desconforto da serpente meio crescida durante sua transição. Agora, ele e o bastão da Presas Brancas são quase inseparáveis. Extremamente orgulhoso de ter poupado seu "animal de estimação" das vulnerabilidades da carne mortal, ele está realmente disposto a perdoar os erros de Geada - uma concessão sem precedentes, por parte do exigente necromante - e Geada (sem saber que Meredoth tinha sido a causa de sua angústia, quando seu corpo foi reconstruído) é sinceramente devotada ao seu mestre, cujas raivas latentes e solidão subliminar e desesperada ela vagamente intui, mas é incapaz de articular ou consertar.

Se Meredoth for morto permanentemente, Geada será o único ser que sofrerá por ele. Quando seu mestre dorme, ela se transforma em sua forma de Presas Brancas e se enrola em torno de seu corpo, seu exuberante pelo branco como a neve macio contra sua pele igualmente pálida; quando ele dá sinais de acordar, ela sai do lado dele para retornar à forma de bastão, sabendo que ele nunca toleraria conscientemente tais indignidades sentimentais e "fraquezas". Mesmo assim, raramente - talvez uma ou duas vezes por ano - o antigo arquimago acaricia brevemente a pelagem luxuriante de seu animal de estimação, durante o sono: uma pequena prova de carinho, que aprendeu dois séculos tarde demais, mas isso a satisfaz.

Combate

Meredoth não é um gênio tático - com poder de fogo absoluto ao seu lado, ele raramente precisa ser, mas acredita no planejamento futuro. Dada a oportunidade de escolher e preparar o seu campo de batalha, ele procura limitar a mobilidade e as opções dos adversários, encurralando os seus inimigos com lacaios, armadilhas e terreno difícil. O menor e mais acessível de seus covis, a Casa dos Ossos, foi projetado como uma armadilha mortal em série e um campo de extermínio que canaliza os intrusos para posições vulneráveis, permitindo-lhe atacar os invasores repetidamente em locais seguros.

Manter uma distância prudente dos inimigos é uma questão de bom senso, não covardia: o necromante age com bastante ousadia durante esses jogos de gato e rato, expondo-se voluntariamente ao perigo para atrair sua oposição para o local onde planeja sua próxima devastadora rajada de magias de ataque. Usar magias necromânticas letais com Alcance Arcano é a tática favorita contra oponentes fracos, especialmente se ele puder observar os corpos depois para ver se a magia alterada de Ravenloft os animará. Oponentes que o senhor das trevas considera verdadeiramente perigosos são bombardeados com evocações e fogo arcano de longa - muitas vezes muito longa - distância.

Embora ele se considere metódico e estoico, como os constructos que admira, uma parte de Meredoth anseia pela batalha e por si só, e ele pode facilmente se deixar levar - inebriado pelo próprio poder e pelo pânico crescente de adversários que não haviam percebido no que estavam se metendo - quando magias de alto nível começam a ser conjuradas. Nessas ocasiões, ele ataca imprudentemente e negligencia o uso de seus poderes de Alta Arcana; ele é mais vulnerável à magia inimiga então, quando está ocupado demais atacando para combater magias hostis. Tais lapsos cessam assim que seu adversário consegue um golpe sólido contra ele ou Geada, ou quando ele esquece de usar Maestria de Modelagem e acidentalmente inflige grandes danos colaterais em seus próprios lacaios ou covil.

Se forçado a um combate mais próximo, o mago do mar usa abjurações, criaturas conjuradas (incluindo Geada ou guarda-costas encolhidos) e suas luvas repelentes para manter os atacantes afastados. Inabalável em sua crença de que o combate corpo a corpo é para escravos, Meredoth nunca sacou uma adaga com raiva em sua vida; ele ataca com seus bastões mágicas apenas se não tiver alternativa, e literalmente prefere morrer (e renascer como outro clone) do que conjurar a transformação de Tenser em si mesmo, aplicando-a a Geada.

Meredoth não considera seus lacaios tão dispensáveis quanto a maioria dos necromantes - um artesão nato, ele detesta ver suas melhores obras destruídas - e faz uso criterioso de feitiços de reparo de danos ou Fogo Arcano de energia negativa para manter espécimes altamente valorizados em operação. Se confrontado com a morte certa, o necromante ordena que Geada retorne à sua forma de bastão e usa o *teletransportar objeto* para transportar o bastão da Presas Brancas para um esconderijo seguro, em vez de arriscar que ele seja retirado de Nebligtode antes que seu clone possa descongelar e recuperar seu animal de estimação. Se ficar inconsciente ou

Dicas de Mestre: Muitas Magias!

Embora a genialidade de Meredoth permita que ele acompanhe a enorme variedade de magias à sua disposição, o grande número de magias que ele pode escolher instantaneamente pode parecer opressor para os Mestres. As diretrizes a seguir podem ajudar a restringir suas opções, evitando que encontros com esse vilão volátil atrapalhem enquanto o Mestre pondera sobre o que conjurar em seguida.

• O mestre de Nebligtode é um homem difícil de pegar despreparado. Ele conjura a limpar a mente diariamente e outras abjurações e magias de proteção ao primeiro sinal de problema; os detalhes podem ser resolvidos antes de uma sessão de jogo, liberando ele (e os Mestres) para se concentrarem no ataque e no posicionamento tático em uma luta. Precisamente quais magias ele aplica a si mesmo depende de suas intenções - ele quer que a oposição seja capturada, morta, roubada ou simplesmente desaparecida? - e o quanto ele aprendeu de antemão sobre as habilidades de um inimigo. Observe que o nível de conjurador de Meredoth é tão alto que a duração da maioria das magias defensivas pode ser ignorada com segurança em encontros de combate.

• Por trás das zombarias e do esnobismo, o ego de Meredoth é demasiado frágil para suportar a humilhação de ser novamente massacrado por "bárbaros": a retirada estratégica parece-lhe menos vergonhosa. Ele sempre mantém espaços abertos para magias de fuga (*teletransporte maior, forma gasosa*) e outras (*muralha de gelo, invocar criaturas*) que mantêm os oponentes ocupados por tempo suficiente para que ele saia.

• Desde que sua conjuração de magias foi alterada pelos Poderes Sombrios, Meredoth aprendeu a manter suas opções em aberto. Ele evita gastar seu último espaço de magia de qualquer nível se a magia de outro nível servir.

• Com cerca de metade da lista de magias do *Livro do Jogador* constantemente em suas mãos, Meredoth explora o domínio da contramágica ao máximo. Se seus inimigos incluem um mago ou feiticeiro forte o suficiente para ser uma ameaça, ele mantém pelo menos dois espaços livres em cada nível em vez de um (o melhor para combater bolas de fogo com contra-bolas de fogo) e evita conjurar magias de 3º ou 6º nível ofensivamente, reservando esses espaços para dissipar magias desconhecidas, proibidas e não arcanas. Confrontando conjuradores que ele considera fracos, o necromante se esquiva dos efeitos de área com seu anel de evasão enquanto espera ser alvejado individualmente, então conjura a própria magia de seus inimigos de volta contra eles, potencialmente reivindicando vitória sem disparar uma única magia.

• Se uma magia de Necromancia funcionar, é isso que Meredoth usará. Ele não teme ficar sem seus espaços de magia exclusivos para Necromancia e não se preocupa com as consequências do uso de tal magia na Terra das Brumas: ele tem sido um Lorde das Trevas desde que chegou, então nunca aprendeu a ser cauteloso com testes de Poder, e está francamente intrigado com os efeitos colaterais assustadores dessas magias.

• Depois da Necromancia, as magias favoritas de Meredoth são as Evocações, quanto mais destrutivas melhor. Explodir coisas em pedaços é uma catarse para esse velho rabugento frustrado, e Domínio da Modelagem garante que ele não precise se preocupar com os danos colaterais dessas magias, a menos que a batalha ocorra em um local que ele prefere não demolir (como seus laboratórios). Ele raramente usa fogo ou ácido se outras energias ou efeitos de força servirem, já que os primeiros tendem a deixar os corpos dos inimigos mortos em um estado inutilizável.

• Devido à sua maldição, Meredoth não é original mesmo em combate. Muitas vezes ele pega emprestado estratagemas táticas de seus inimigos ou de coisas que fez ou viu recentemente; se ele estiver preparando veneno em seu laboratório de alquimia, há boas chances de que ele conjure uma *névoa mortal* ou convoque um monstro venenoso em sua próxima luta.

• Meredoth é um pouco pão-duro no que diz respeito aos componentes de magias, preferindo investir seus recursos em seus projetos. Se os componentes materiais de uma magia custarem mais de 100 PO, forem volumosos para carregar ou precisarem ser importados, ele não irá conjurar tal magia se puder substituí-la por outra.

• Sendo a Ilusão e o Encantamento escolas proibidas, Meredoth possui poucas técnicas para capturar inimigos vivos. A transmutação é seu meio preferido de captura (seja transformando inimigos em algo indefeso ou prendendo seus pés na neve transmutada em pedra), mas barreiras como *muralha de energia* funcionam melhor se um grande número de indivíduos ágeis precisar ser encurralado de uma só vez.

Considerados em conjunto, esses fatores devem ajudar a reduzir as opções de conjuração de magias de Meredoth a um pequeno subconjunto, mantendo ao mesmo tempo seu principal trunfo de adaptabilidade. Desentendimentos posteriores com esse mesmo vilão podem fazer com que ele use um conjunto totalmente diferente de magias, se seus projetos e objetivos evoluírem nesse ínterim.

for morto, um *teletransporte contingente* transporta o corpo do mago do mar de volta para Caverna do Criador, para que os clérigos Cães de Muspel possam cuidar de seus ferimentos ou (se morto) para que seus outros itens mágicos estejam disponíveis para seu próximo clone.

Já se passou muito tempo desde que Meredoth enfrentou um desafiante digno em um duelo formal de magos, e o orgulho de mago e étnico lhe dá um traço de honra incomum, no que diz respeito a batalhas um-a-um contra seus colegas arcanistas. Se um conjurador inimigo que conquistou seu respeito tiver a coragem de desafiá-lo para tal duelo, o necromante aceitará... mas apenas como uma luta até a morte. Qualquer participante que caia nunca poderá ser restaurado à vida, mesmo por um desejo ou como uma criatura morta-viva - uma determinação que é mantida pelos Poderes Sombrios - e o espírito de Meredoth não procurará seu próximo clone, se ele morrer desta forma. Se nenhum dos duelistas for morto até a 12ª rodada de combate, as Brumas descem na 13ª rodada para extinguir a vida de ambos os conjuradores, de forma igualmente irrevogável. Assim, um duelo arcano declarado é uma maneira viável (embora extremamente arriscada) de derrotar esse lorde negro permanentemente.

Entre o clã Graben e seus outros espiões lebendtod, o lorde negro de Nebligtode pode potencialmente aprender sobre desenvolvimentos incomuns na Ilha de Graben em poucas horas, e sobre grandes eventos na costa, Liffe ou Vechor em poucos dias. Ele raramente presta atenção a assuntos locais, a menos que envolvam arcanos ou mortos-vivos; a menos que se deparem com uma ameaça definitiva ao seu mestre, seus agentes e Cães de Muspel armazenam todos os fatos relevantes e esperam que o Lorde das Trevas os convoque (um evento raro). Heróis que não fazem nada abertamente para atrair a atenção dos espiões de Meredoth, e evitam transmitir seu poder de conjuração ou conhecimento arcano, podem viajar impunemente em Nebligtode, com risco insignificante de entrar em conflito com o recluso mago do mar. Como sempre, a indiferença às minúcias do mundo é a principal fraqueza deste lorde negro.

Ao contrário de Strahd, Azalin ou outros vilões politicamente adeptos, Meredoth não está interessado nas lisonjas e negociações de apelos dos outros. Devido à sua compreensão atrofiada do comportamento humano, ele interpreta as ofertas de apaziguamento como covardia ou um prelúdio à traição - ambas as quais ele repudia violentamente - em vez de explorar a situação. Da mesma forma, ele não tem interesse em manipular ou enganar os PJs que se opõem a ele, tendo optado por não praticar tais jogos políticos décadas antes de se tornar um Lorde das Trevas. Se ele considerar seus adversários ativos potenciais, ele os assassina imediatamente e os revive como lebendtod, garantindo assim sua lealdade; caso contrário, ele simplesmente os pisa como insetos para poder voltar ao trabalho.

Covil

Os conjuradores aristocráticos de seu Império natal eram propensos a pensar grande - grandes magias, grandes itens mágicos, grandes palácios, etc. - e Meredoth não é exceção. Embora forçado a viver e trabalhar no subsolo devido ao mau tempo de Todstein, ele teve mais de um século para adaptar os tubos de lava subterrâneos da Rocha como bem entendesse. Um homem determinado, o necromante tem três covis construídos propositadamente que servem como residências, oficinas e fortalezas, além de uma série de esconderijos seguros em outros locais - um em Todstein, três na Ilha de Graben, dois em afloramentos sem nome em no meio do mar, e um debaixo d'água perto da Escadaria da Serpente, bem abastecido com poções curativas e outros suprimentos de emergência. Qual refúgio abriga seu próximo clone é um segredo que nem mesmo os Cães de Muspel descobrirão até que ele morra.

Qualquer que seja o covil em que ele fique, os hábitos domésticos de Meredoth são atrozes e ele paradoxalmente vive como um asceta e um desleixado. Ele despreza conforto fisico e subsiste com pouco mais do que pão de cevada, caldos de vegetais e chá.

A Casa dos Ossos

O único covil de Meredoth não protegido por um santuário privado permanente – uma omissão deliberada – este complexo humilde (pelos padrões do Império) é principalmente uma armadilha para intrusos, embora o necromante também reúna aqui criações esqueléticas ou relacionadas ao frio. Grande parte da Casa dos Ossos é construída com neve ou gelo transmutado, e sua temperatura oscila perto do ponto de congelamento. As principais características deste covil incluem uma gigantesca câmara de "campo de batalha" onde Meredoth testa novas magias ou faz chover suas evocações sobre intrusos a partir da segurança de uma grande varanda; corredores revestidos de gelo de ébano (+2 para jogadas de ataque de mortos-vivos e +4 de bônus profano para resistência a expulsão, conforme Frostburn); e um "palácio de gelo" esculpido com delicadas estalactites e colunas de gelo, que se estilhaçará em uma explosão de fragmentos de navalhas se for perturbado pelo menor som. Golens esqueletos (novo monstro) apoiam as armadilhas em defesa deste covil, e o qorasshi e seu bando de

salamandras geladas (barra lateral "Cães de Niflheim") descansam aqui quando estão de folga.

Caixas etiquetadas com ossos de homens, animais e monstros são mantidas aqui, assim como alguns esqueletos mortos-vivos. Os primeiros são animados apenas quando necessário, para absorver a habilidade de Expulsão dos intrusos e suavizar os invasores; os últimos realizam uma variedade de tarefas servis aqui e na superfície. Alguns dos esqueletos animados têm Inteligência 2 - inteligentes o suficiente para flanquear os oponentes ou recuar se forem derrotados - e alguns têm Inteligência 4: o suficiente para armar emboscadas desde a cobertura e instruir os outros a fazerem o mesmo. Até mesmo a maioria estúpida dos esqueletos aprendeu comportamentos sofisticados através do Reinar Morto-Vivo, como capturar inimigos vivos. Sua vulnerabilidade à Expulsão é parcialmente compensada pela presença de gelo de ébano em grande parte do complexo subterrâneo e por um caveira negra que os esqueletos mais inteligentes foram ensinados a carregar para se protegerem.

Meredoth passa relativamente pouco tempo na Casa dos Ossos, pois suas condições geladas a tornam inadequada para muitas linhas de pesquisa. Esqueletos, Golens esqueletos ou de neve e muitos monstros relacionados ao frio são construídos ou estudados aqui. Uma série destas últimas aberrações da natureza importadas, recolhidas nas Fronteiras Congeladas ou confinadas a partir de planos alienígenas dominados pelo gelo - são mantidas em estase congelada atrás das paredes translúcidas do palácio de gelo: um zoológico refrigerado de dentes e garras vorazes, posicionado em ameaça atemporal até o necromante precisa deles. A oficina do mago do mar na Casa dos Ossos é adequada para seu trabalho com ossos, neve ou gelo, e fornece armazenamento em massa para vários componentes de materiais horríveis, porém baratos. É também um "cenário" deliberado, para atrair rivais que observam sua ilha a presumirem que ela é seu único laboratório. Meredoth tem um quarto na Casa dos Ossos, mas ele não guarda nenhum objeto de valor lá, além dos rascunhos dos grimórios que está remontando (outra peça de decoração de palco) e uma garrafa da água infinita que ele usa para reconstruir o gelo. palácio depois que ele se estilhaça.

Apesar de suas conotações mórbidas, a Casa dos Ossos não é um sorvedouro do mal. Meredoth é a única pessoa que vai lá regularmente e, embora as necromancias que ele emprega em seu laboratório sejam a encarnação da corrupção, sua insensibilidade emocional enquanto trabalha impede que este covil dê origem a uma.

O Salão da Carne

Ponto focal para a pesquisa de Meredoth e local de nascimento do lebendtod, é aqui que o necromante continua a perseguir seu sonho de expurgar a fraqueza orgânica e o sentimento da humanidade imperfeita e não confiável. Para este fim, ele investiga os mistérios do corpo e do seu funcionamento tão diligentemente como qualquer médico, mas sem a compaixão de um médico nem a empatia de um ser humano normal, e com o hábito de um engenheiro de "mexer" no seu material. Embora bem ciente da experiência médica dos cientistas nativos de Ravenloft - por cinquenta anos, seu domínio foi ligado aos mares da Lamórdia pelo Caminho das Brumas **Chamado da Garra**, e ele capturou lamordianos para interrogatório e até leu o *Enigma Vitae* de Mordenheim - o necromante (ironicamente) sente pela ciência o mesmo que os cientistas daquela terra sentem pela magia, então ele insiste em desenraizar suas próprias respostas - muitas vezes literalmente da anatomia de seus infelizes espécimes.

Uma rede vertical de anexos que se ramifica em um poço interno fortemente protegido, o Salão da Carne se estende do nível do permafrost até logo abaixo do nível do mar. Normalmente é acessado por círculos de teletransporte, uma passagem invisível no penhasco ao norte da Baía da Vista Nebulosa ou um túnel de acesso subaquático; o último é usado pelo clã Graben para entregas secretas de cadáveres e objetos de pesquisa vivos, e pelo Horror para entrar em sua área inundada de recuperação se estiver gravemente ferido. Subindo a escada central, passa-se por celas de prisão para cobaias humanas, jaulas de animais de laboratório e cercados reforçados para monstros que o necromante está criando para suas habilidades ou partes do corpo. Seguem uma oficina de boticário e um laboratório de alquimia, usado pelos Cães de Muspel para fazer poções e por Meredoth para formular seus venenos. Uma pequena enfermaria onde as doenças ou ferimentos do Lorde das Trevas podem ser atendidos fica ao lado dessas salas. O necromante tem uma suíte modesta e um escritório aqui, e Colin Graben e o atual chefe dos Cães de Muspel também compartilham um escritório bastante sombrio.

Em seguida estão o orgulho e a alegria de Meredoth - seu teatro de dissecação, completo com mais de 300 tipos de instrumentos de corte, fixação, aparamento, sutura, clivagem e alavancagem em vários tamanhos e metais - e os laboratórios adjacentes de reanimação, taxidermia e embalsamamento. Aqui também está o "Museu Interno" do Lorde das Trevas: uma exposição de mais de cem corpos meticulosamente preparados, cada um preservado com descanso tranquilo e dissecado para expor o funcionamento oculto de órgãos e tecidos, articulações

e músculos. Alguns são pouco mais que ossos e tendões, enquanto outros permanecem intactos, exceto as fístulas cuidadosamente esculpidas que oferecem visão de suas vísceras, membros ou cérebros. Nem totalmente Mortos Obedientes nem totalmente inanimados, esses corpos posados de homens, mulheres, crianças, não-humanos e animais não podem lutar, mas seus tecidos nunca secam ou apodrecem, e cada um mudará sua postura ou moverá suas partes (partes internas incluídas: sob comando, os corações batem, o sangue flui, os pulmões respiram e os estômagos se agitam) para demonstrar as funções fisiológicas de tais estruturas. Não está claro de quanta vida ou não-vida estes cadáveres despedaçados são realmente dotados... mas se forem instruídos a exibir os seus processos vitais anteriores, aqueles que conservam tanto os olhos como os canais lacrimais têm uma tendência a chorar, espontaneamente.

Acima do Museu, mais corpos são mantidos em uma câmara frigorífica permanente ao nível do permafrost, em placas de neve transmutada que os mantêm refrigerados. Uma ala deste anexo é ocupada pelos mortos humanoides - futuros Cães de Niflheim incluídos, magias preliminares de criação de lebendtod já conjurados e equipamentos já atribuídos a eles - enquanto a outra abriga carcaças de animais e monstros, prontas para serem massacradas por mortos-vivos complexos e golens de carne. Muitos desses espécimes armazenados já mostram sinais reveladores do trabalho do necromante – incisões costuradas, membros perdidos, o cheiro de formaldeído sendo resquícios de projetos há muito concluídos ou abandonados. Um túnel com barras levadiças liga as câmaras frigoríficas ao subanexo onde Ichabod Graben e seus horríveis companheiros de matilha estão enjaulados; uma passagem secreta segura para Ossário permite que esses Mortos Famintos saiam em busca de alimento quando necessário.

A defesa do Salão da Carne é fornecida principalmente por criaturas, já que a grande maioria dos mortos-vivos estranhos de Meredoth são mantidos aqui, e defenderão ferozmente a si mesmos e ao covil de seu mestre. Além desses desafios individuais, o eixo central é amplamente seguro e protegido, e cada ponto de entrada do anexo é defendido por um feiticeiro... ou melhor, parte de um feiticeiro: um descendente perdido do clã Graben, que desenvolveu habilidades arcanas na adolescência. Perigosos demais para serem deixados entre a família, para que seus poderes erráticos não expusessem a natureza dos mais velhos, os jovens foram transformados em lebendtod e enviados para Todstein. Lá, Meredoth - não se importando em ter um bando de pirralhos feiticeiros de nariz ranhoso a seu serviço, mesmo que o chamassem de 'Mestre' - despiu cada um deles até ficar com cabeça, pescoço, parte superior do tronco e braço solitário, montou essas partes em nichos sobre as portas internas dos corredores de entrada e reciclou os ossos e a carne extirpados para reforçar outras criações. Entorpecidos por sua conversão em porteiros desencarnados, esses guardas ainda são astutos o suficiente para vigiar intrusos e atrasá-los com suas magias após soar um alarme. Os porteiros são os únicos seres além de Meredoth que podem abrir as entradas arcanas trancadas dos anexos do Salão da Carne - eles apenas se abaixam e tocam suas portas, e elas abrem - e não deixarão estranhos passar.

Como um local de tortura para os vivos e violação para os mortos, e como local de nascimento do infame lebendtod, o Salão da Carne é um Sorvedouro do Mal (agonia) de Grau 3. Quando Meredoth está vivissecando ativamente um espécime senciente, ele sobe para o Grau 4.

Caverna do Criador

A elaboração de itens e a criação de constructos são os objetivos gêmeos deste, o maior e mais novo dos covis de Meredoth. (Ele pensou em construir um covil dedicado ao estudo do reino Etéreo, mas nunca reuniu interesse suficiente em mortos-vivos incorpóreos para chegar a isso.) O Lorde das Trevas geralmente entra e sai de Caverna do Criador por teletransporte, através de uma entrada física que na superfície está localizada no coração do pântano congelado das torções noturnas. A antiga torção noturna[MMIII] que se enraíza diretamente no topo desta entrada é a mais poderosa e antiga de seu tipo em Todstein. Embora o mago do mar tenha conseguido - apenas - forçar esta planta terrível a reconhecer sua autoridade, ela está um pouco senil e nem sempre se lembra de seu lugar sem um ou dois lembretes. Lembrá-la muitas vezes gasta mais magia do que teletransportar, então Meredoth prefere não perder tempo e magias para convencer a árvore a se afastar.

Muito mais "habitável" do que seus outros covis, a Caverna do Criador é quente em vez de gelada, e cheira a incenso e mistura em vez de sangue e fluido de embalsamamento. Há tapetes no chão e cortinas de seda nas paredes; chamas contínuas em várias cores suaves iluminam os quartos. Os móveis são poucos e baixos (futons, espreguiçadeiras); algumas câmaras ostentam estrados ou áreas rebaixadas com almofadas em vez de móveis. Servos mágicos animados - em forma humanoide, mas com pele metálica e cabeças lisas e inexpressivas (estatísticas de acordo com os Guarda do Medo[MMII]) ficam em posição de sentido nos cantos, aguardando instruções em silêncio. A decoração é minimalista, refletindo o desdém de Meredoth pela ostentação e pelo luxo, e a impressão geral é que um motivo de opulência (se não de decadência mimada) foi reduzido ao seu essencial, dei-

xando apenas os elementos mais propícios a concentrar o intelecto e a aliviar ansiedade. Faltam obras de arte, mas características encantadas, como braseiros de chama contínua e portas protegidas por tranca arcana, são gravadas com a escrita fluida e graciosa de Todsteiner e as runas pictográficos da magia.

Este verniz exótico, mas suave, é (obviamente) enganoso. Caverna do Criador é o santuário privado do mago do mar - reservado apenas para conjuradores e constructos - e ninguém, exceto os Cães de Muspel ou Geada, tem permissão de vir aqui. Muitas das cortinas escondem passagens ocultas ou nichos que abrigam outros constructos defensores mais formidáveis; outros ocultam passagem invisível, dando ao lorde negro e seus asseclas fácil mobilidade onde os intrusos devem percorrer o caminho mais longo, ou falsas "passagens secretas" projetadas para guiar os invasores diretamente para armadilhas mágicas e guardiões. Como a maioria desses guardiões são golens – portanto, invulneráveis à maioria das formas de magia – Meredoth faz todos os esforços com abjurações e símbolos aqui. Ele frequentemente combina suas magias de proteção com constructos que podem se beneficiar de seus efeitos (por exemplo, um golem de ferro em um corredor cheio de armadilhas de fogo) ou com necromancias de força bruta que apenas os não-vivos podem suportar. Todos, as armadilhas e os guardiões de Caverna do Criador têm a tarefa de garantir que nenhuma criatura que possa respirar, exceto o Lorde das Trevas, possa colocar os pés aqui. Mesmo os Cães de Muspel não se atrevem a manter seus véus de vida aqui, já que os constructos implacáveis recebem ordens apenas em Todsteiner – a língua natal de Meredoth – e são programados para errar por excesso de cautela ao distinguir amigo de inimigo.

A maioria dos constructos em Todstein foram criados na Caverna do Criador, assim como a maioria dos itens mágicos do Lorde das Trevas, e Meredoth investiu tempo e esforço consideráveis para equipar sua oficina/laboratório de criação. Constructos menores servem como seus assistentes, e grande parte de seu equipamento são facas magicamente aprimoradas que podem cortar pedra ou metal, plataformas flutuantes que movem enormes carcaças de golens de um lugar para outro, etc. - para facilitar seu trabalho. Mesas de desenho e bancadas de trabalho para projetos menores estão situadas nas laterais, assim como alcovas cercadas por runas arcanas, para afastar as energias instáveis que podem tornar amaldiçoados os itens recém-feitos (o equivalente sobrenatural de "salas esterelizadas"). A animação final de cada construto ocorre no fundo de um poço de 12 m (coberto quando não está em uso), garantindo que não causará muitos danos se funcionar mal e enlouquecer.

Um cofre secreto escondido nesta câmara contém a ferramenta mais importante do necromante para a criação de golens: a caneta do Criador, um raro item mágico estrangeiro que ele herdou de seu pai. Este item permite que Meredoth grave seus constructos com símbolos arcanos que substituem a magia tarefa/missão. Perder a caneta não impediria o Lorde das Trevas de criar Golens, mas o forçaria a usar o desejo para terminar o processo a cada vez... ou a caçar e "recrutar" um lebendtod que possa conjurar tarefa/missão, uma magia que nem ele nem seus atuais Cães de Niflheim estão familiarizados.

Outros destaques da Caverna do Criador incluem o segundo e mais elaborado laboratório de alquimia de Meredoth, completo com um assistente guarda do medo treinado para tarefas; oficinas de criação de metalurgia, escultura, lapidação e uso da magia compor; uma sofisticada forja e fundição movida por um demônio de lareira de 18 DV; um grande escritório com servos invisíveis e uma biblioteca (mundana) que impõe silêncio a todos os ocupantes, exceto Meredoth; uma biblioteca mágica, que abriga dezenas de livros de magias roubados, bem como preciosas cópias dos grimórios que o Lorde das Trevas vem recriando; escritórios pessoais para os Cães de Muspel e um santuário discreto para uso de seus membros clericais; câmaras rituais para âncora planar, uma para cada um dos quatro elementos, mais uma para Ordem e Caos; e um espelho do poder mental coberto por um pano de poeira, que poderia - potencialmente - funcionar como uma ferramenta inestimável para Meredoth atravessar seu vasto domínio, se ele não estivesse convencido de que não é seguro viajar por ele. (Ele não respondeu suas perguntas nenhuma vez desde que chegou a Ravenloft, então ele presume que esteja quebrado.)

Meredoth tem um quarto, um banheiro e uma cozinha aqui, mas apenas esta última tem muita utilidade. Ficar na Caverna do Criador pode ser relaxante após seus fracassos e acessos de raiva, mas morar lá por mais do que alguns dias seguidos o faz temer que esteja amolecendo. Pouco mal é feito aqui, exceto a criação de itens mágicos necromânticos, mas como o lugar onde um lorde negro fica deprimido, a Caverna do Criador é um sorvedouro do mal de grau 2 (desespero).

Fechando as Fronteiras

Quando Meredoth deseja fechar suas fronteiras, ele conjura relâmpagos após relâmpagos com fogo arcano nas nuvens e no mar. Gastar 20d6 dados de seu poder dessa forma causa tempestades violentas e ondas mortais e correntes de águas profundas se agitam ao longo da fronteira de Nebligtode. Nadar, navegar ou voar contra o poder frenético do vento e da água revela-se inútil, e qualquer navio que persista em desafiar este turbilhão

Possibilidade Medonha: Errantes e Adormecidos

Desde que seus grimórios ficaram em branco, Meredoth ansiava por recuperá-los. Se ele conseguir encontrar cópias das muitas magias que perdeu, ele imagina que suas habilidades de conjuração poderão voltar ao estado "adequado". Para este fim, ele rouba magias de outros magos em todas as oportunidades, como fez no Império: um hábito que consolida sua reputação como um valentão sem tato e nada sutil, entre rivais que sabem de seus crimes.

Embora ninguém possa contestar sua intimidação ou falta de tato, os esquemas de Meredoth não são tão palpáveis quanto sugere sua reputação de força bruta. Bem ciente de que não tem esperança de persuadir outros magos a trocar conhecimento mágico com ele - não com suas deficiências sociais - o lorde negro Nebligtode usa seus servos lebendtod como procuradores, ordenando aos Grabens que orientem quaisquer magos que encontrem em seu caminho, e despachando outro lebendtod em missões secretas para arrancar segredos de arcanos além dos limites de seu domínio. Muitos desses agentes mortos-vivos se ligam às casas dos magos disfarçados de servos vivos, aguardando uma chance de roubo, ou se unem a bandos de aventureiros que incluem um mago, levá-los para as mandíbulas de um dos horrores de Ravenloft, depois se reconstruir e reivindicar a magia dos mortais caídos para seu mestre.

Recentemente, Meredoth adotou uma tática mais insidiosa: aproveitar a inveja de outros necromantes por suas criações lebendtod. No instante de sua morte temporária, todos os lebendtod então existentes em Ravenloft sentiram a morte de seu mestre, deixando seus servos ligados pela Ânsia sem rumo e desprovidos de propósito. Seu retorno subsequente em um corpo clonado reafirmou seu domínio sobre todos os lebendtod em Nebligtode, mas aqueles poucos que foram enviados para outras regiões não conseguiram sentir seu renascimento. Perdidos e confusos sem um mestre, esses desgarrados passaram a servir os primeiros conjuradores arcanos malignos que puderam encontrar, eventualmente gerando novas colônias de lebendtod comandadas por outros magos, feiticeiros ou até mesmo assassinos e bardos malignos.

O que tais mestres substitutos não percebem é que a lealdade destes órfãos lebendtod depende inteiramente da sua contínua ignorância do regresso do "Primeiro Criador". Se um lebendtod perdido originalmente criado por Meredoth, ou o descendente de tal lebendtod, descobrir que o mago do mar voltou à vida, sua obediência é imediatamente transferida de volta para Meredoth, independentemente de quantas gerações de crias o separam da obra do Primeiro Criador, ou quão pouco ele sabe sobre a origem de sua espécie. Ele também recebe uma noção intuitiva de onde o Primeiro Criador pode ser encontrado (Todstein) e retoma qualquer tarefa - geralmente roubo de magias - que ele ou seu 'ancestral' estava realizando no momento em que se perdeu. Lívidos descendentes dos desgarrados são selvagens demais para entender quem é o 'Primeiro Criador' ou por que deveriam acatar suas ordens, embora sua lealdade mude se eles encontrarem o necromante pessoalmente.

Meredoth soube do destino de seus lacaios errantes quando um extraviado e sua prole apareceram em Todstein por conta própria, tendo assassinado seu mestre substituto e trazido seus grimórios para o Primeiro Criador como tributo. Desde então, ele percebeu que deixar esses falsos 'mestres' vivos - e inconscientes das lealdades alteradas de seus lacaios lebendtod - é mais produtivo a longo prazo, pois permite que seus servos readquiridos transmitam novas magias adicionais à medida que o falso mestre as aprende. O Lorde Negro faz com que seus agentes investiguem relatos de lebendtod que não são "seus" e envia um Graben para esclarecer essas colônias rebeldes e transmitir sua ordem de manter uma pose de servidão. Sua característica de mortos-vivos (imune a efeitos de ação mental) é especialmente útil para esconder seus pensamentos e manter seu ardil, uma vez que sua lealdade se transforma.

Observe que Colin Graben está preocupado com este último esquema do necromante, pois exige que seus colegas lebendtods desempenhem o papel de agentes adormecidos contra seus supostos 'mestres' e, portanto, chega perigosamente perto de seu próprio sonho de escapar do controle de Meredoth. Até agora, a maldição e a arrogância do Lorde das Trevas o cegaram para a possibilidade de que sua própria presunção de domínio absoluto sobre o lebendtod também pudesse ser aproveitada.

violento invariavelmente naufraga, despedaçado por ondas titânicas e relâmpagos ou sugado inteiro por redemoinhos monstruosos.

Ao agitar as águas geladas da costa de Todstein com o bastão de Presas Brancas, o mago do mar pode fazer com que os blocos de gelo que circundam sua casa se desloquem, acumulando-se nas enormes Paredes de Gelo. Observe que o necromante só pode realizar esta ação enquanto estiver nas praias de poeira óssea de sua ilha, e não enquanto estiver voando sobre as ondas ou na Ilha de Graben. Como nem mesmo ele pode se teletransportar para além das defesas das Paredes de Gelo, isso significa que ele deverá deixar as barreiras de Todstein abertas caso se aventure fora da ilha.

Ironicamente, Meredoth não tinha percebido o fato de estar fisicamente preso em seu domínio até bem recentemente, nunca tendo se preocupado em tentar cruzar as Brumas pessoalmente enquanto Nebligtode ainda estava isolado. Quando as ilhas vizinhas apareceram, ele tentou chegar à mais próxima (L'ile de la Tempete) em sua vassoura voadora, apenas para sentir suas articulações destruídas pela mesma dor artrítica incapacitante que uma vez o atormentou em seu mundo natal. A retirada da fronteira aliviou sua agonia, mas sua agilidade física e destreza nunca se recuperaram totalmente, e o pavor de perder o uso das mãos ainda persiste. Fiel à sua natureza, o Lorde das Trevas agora evita pensar em seu cativeiro, como em qualquer outro aborrecimento perturbador.

Colin Graben, Líder da Família Graben

Lebendtod humano - Forma de Enxame - Aristocrata 3 / ladino 9
Morto-vivo (Médio - Humanoide avançado, Metamorfo)
GR: 6 se identificado como lebendtod, 9 se a aparência for revelada

Sentidos: Visão no escuro 18 metros; Ouvir +4, Observar +4

Dados de Vida: 12d12 (124 PV); a mudança na forma de enxame restaura 12 PV; RD 10 / mágico

Iniciativa: +4

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), movimentação livre por escombros, encostas ou escadas [botas]

Classe de Armadura: 21, toque 16, surpresa 17 (+4 Des, +3 armadura [*cardigan*], +2 deflexão [*anel*], +2 natural)

Ataque Base/Agarrar: +9/+4; Agarrar +12

Ataque: Corpo a corpo: Sabre +1 +14/+9 (1d6+4; margem de ameaça 15-20 com lâmina afiada); ou Arma corpo a corpo ou à distância: +15/+10 Fenda (1d4+5 mais explosão paralisante; margem de ameaça 17-20 com lâmina afiada); ou À distância: mão arremessada (ataque de toque, incremento de alcance de 3 m; se acertar, a mão pode atacar no mesmo turno);

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +12 (1d4+3) e mordida +7 (1d3+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais: Explosão paralisante em acerto crítico (veja a barra lateral), ataque furtivo +5d6

Qualidades Especiais: Características de mortos-vivos; evasão, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada; resistência a expulsão +4 (+8 contra Fascinar Morto-Vivo) [*sobretudo*]; +5 em testes contra detectar mortos-vivos ou equivalente; dificultar detecção contínua [*faixa de cabelo*]; queda suave como ação livre [*anel*]; Fraquezas: desmembramento (teste de reflexos CD 10 + pontos de vida sofrido por golpe crítico cortante para evitar), ruptura do véu (teste de concentração CD 10 + PV dano recebido pela magia para evitar); Longevidade, bainhas de carne, costura de parentesco, subtipo metamorfo, sentir armadilha +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total

Ações Especiais: Assumir a forma de enxame, criar desova, desconectar/reanexar parte do corpo, queda suave sem limite como ação livre [*anel*], lâmina afiada 3/dia [*bainha*], Saque Rápido (mão ou arma), vidência em partes distantes do corpo (Teste de Concentração CD 20, alcance de 1,5 km), véu da vida 2/dia

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +11, Vont +8 (+12 contra efeitos de controle de mortos-vivos)

Habilidades: For 16, Des 19, Con -, Int 14, Sab 15, Car 16

Perícias: Avaliação +5, Blefar +14, Cavalgar +5, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Conhecimento (religião) +3, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +14, Disfarces +10, Esconder-se +24, Falar Idiomas (Dracônico), Furtividade +11, Intimidação +11, Observar +4, Obter Informações +17, Operar Mecanismos +5, Ouvir +16, Prestidigitação +11, Procurar +16, Sentir Motivação +9, Usar Instrumento Mágico +9 (+11 para pergaminhos)

Talentos: Acuidade com Arma, Aquecimento[FoSNS], Esqueleto no Armário[FoSNS], Mudança Rápida[SaS], Prontidão, Saque Rápido[†]

[† -Isso permite que Colin solte uma mão como uma ação livre, ou ambas ao mesmo tempo como uma ação de movimento. SaS - *Savage Species*; isso permite que Colin entre ou saia da forma de enxame como uma ação de movimento.]

Equipamentos: *Sabre +1, anel dos quatro ventos, bainha das lâminas afiadas, Fenda* (veja a barra lateral); *botas do rei da montanha, estatueta de poderes incríveis: gaivota esculpida* [como *corvo de prata*], *faixa de cabelo do anonimato* [como *chapéu*], *cardigã mágico +3* [como *camisão mágico*], *sobretudo de resistência a expulsão* [como *capa*]

Nível de Desafio: 14

Tendência: Neutro e Mau

Idiomas: Grabenita*, dracônico, mordentiano, vaasi

Bainhas de Carne (Ext): Não muito depois de despertar Colin para a morte, o Lorde das Trevas Meredoth abriu espaços vazios dentro de cada um de seus antebraços, criando um par de compartimentos tubulares de 23 cm de comprimento nos quais os lebendtods poderiam contrabandear itens. Usados inicialmente para carregar instruções escritas para e de seu avô Ezequiel, esses espaços agora atuam como bainhas para Fragmento e Espalhamento, as adagas mágicas do líder lebendtod. Acessíveis apenas se Colin soltar suas mãos, essas bainhas de carne são virtualmente indetectáveis se seus pulsos estiverem intactos (Procurar CD 40), e fácil de ignorar (CD 25) mesmo se uma ou ambas as mãos estiverem ausentes.

Com seu pulso profundamente dentro de um dos grandes bolsos de seu sobretudo, Colin pode extrair ou adicionar conteúdo de sua bainha de carne usando a mão correspondente como uma ação padrão, em um teste de Prestidigitação CD 15. Uma falha indica que é necessária uma ação de rodada completa para acessar a bainha, e as testemunhas podem fazer um teste resistido de Observar para perceber que ele está mexendo em algo em seu bolso. Colocar uma mão de volta no lugar após acessar a bainha de carne de seu pulso é uma ação padrão.

Se ele puder usar ambas as mãos para acessar uma bainha de carne, nenhum teste será necessário para fazê-lo discretamente. Como "Josiah", Colin cultivou o hábito de ficar de pé com as mãos cruzadas atrás das costas, para facilitar esse pequeno feito furtivo.

Costura de Parentesco (Ext): Como prerrogativa de sua posição como líder e 'face pública' do clã Graben, Colin recebeu a habilidade importante de substituir suas próprias partes removíveis de corpo, caso elas fossem permanentemente destruídas. Esses membros de reposição devem vir de outro lebendtod da família Graben da mesma categoria de tamanho que ele (ou seja, adultos). Uma vez perdida para ele, a parte substituta fica sujeita à sua forma de enxame e outras habilidades. Sua aparência revelada se transforma para recriar sua extremidade perdida – marcas de cortes, manchas queimadas e tudo mais – ao longo de uma semana. Somente os membros que foram destruídos podem ser substituídos desta forma, e não aqueles que estão meramente danificados ou fora do alcance de controle do líder do clã.

Ao contrário do poder ampliado convencional Costura do *VRGttWD*, confiscar partes do corpo de seus pa-

rentes não restaura nenhum dos pontos de vida de Colin. Apenas Colin Graben, e Ezequiel antes dele, foram dotados dessa habilidade. Assim como seu avô, Colin prefere confiscar membros de reposição de Grabens que já perderam membros (como cabeças) que os impedem de atividades públicas.

Características de Lebendtod: (longevidade, cria, membros destacáveis, desmembramento, véu da vida, servidão total) Essas habilidades são descritas no modelo lebendtod revisado deste netbook.

As estatísticas das partes do corpo de Colin, quando separadas e dentro de 30 m de seu tronco, diferem de suas estatísticas intactas (acima) da seguinte forma:

Mãos de Colin

Morto-vivo (Diminuto - Humanoide avançado)

Sentidos: Visão no escuro e visão normal em um raio de 3 m, surdo; Observar +2

Dados de Vida: 12 (15 PV); não pode assumir forma de enxame; RD 10 / mágico

Iniciativa: Mão direita +9 (com Fragmento), mão esquerda +7

Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados)

Classe de Armadura: 28, toque 19, surpresa 21*

[* - A mão esquerda perde +2 de bônus de deflexão na CA do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]

Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar -5

Ataques: Corpo a corpo: +21 Fragmento (1d4+1† mais explosão de lentidão; margem de ameaça 17-20 com lâmina afiada); ou

[† - Somente primeira rodada e surpresa; O dano base de Fragmento depois disso é 1d4-1]

Arma corpo a corpo: +21 Espantalho (1d4-1 mais enfraquecimento; margem de ameaça 17-20 com lâmina afiada); ou

Arma corpo a corpo: Garra +11 (1d4-2)

Ataques Especiais: Explosão de lentidão ou enfraquecimento em acerto crítico (veja a barra lateral), +5d6 ataque furtivo‡ (Fragmento) ou +6d6 ataque furtivo‡ (Espantalho)

[‡ - As mãos de Colin devem subir, pular ou cair em um alvo, ou serem arremessadas por ele como um ataque de toque à distância, para direcionar ataques furtivos em oponentes maiores que miúdo.]

Qualidades Especiais: Fraqueza: Vulnerabilidades de mortos-vivos, ruptura de véu; Longevidade, sentir armadilhas +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total

Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*

[* - A mão esquerda perde este benefício do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]

Testes de Resistência: Ref +14

Habilidades: For 6, Des 25

Perícias: Equilíbrio +11, Escalar +8, Esconder-se +39*, Furtividade +14, Operar Mecanismos +5, Prestidigitação +14, Procurar +16

[* - A pontuação de Esconder-se de ambas as mãos cai para +34 quando estiverem a mais de 30 m da cabeça de Colin.]

Talentos: Saque Rápido, Acuidade com Arma

Equipamentos: Fragmento (direita) ou Espantalho (esquerda), anel dos quatro ventos (direita)

Idiomas: Não consegue falar ou ouvir; pode ler lábios via Observar se estiver dentro do alcance visual

Braços de Colin (com mãos)

Mortos-vivos (Pequenos - Humanoide avançado)

Sentidos: Visão no escuro e visão normal em um raio de 3 m, surdo; Observar +2

Dados de Vida: 12 (31 PV); não pode assumir forma de enxame; RD 10 / mágico

Iniciativa: Mão direita +8 (com Fragmento), mão esquerda +6;

Deslocamento: 3 m (2 quadrados)

Classe de Armadura: 25, toque 20, surpresa 19*

[* - O braço esquerdo perde +2 de bônus de deflexão na CA do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]

Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar +0

Ataques: Corpo a corpo: +18 Fragmento (1d4+2† mais explosão de lentidão; margem de ameaça 17-20 com lâmina afiada); ou

[† - Somente primeira rodada e surpresa; O dano base de Fragmento depois disso é 1d4]

Arma corpo a corpo: +18 Espantalho (1d4 mais enfraquecimento; margem de ameaça 17-20 com lâmina afiada); ou

Arma corpo a corpo: Garra +10 (1d4-1)

Ataques Especiais: Explosão de lentidão ou enfraquecimento em acerto crítico (veja a barra lateral), +5d6 ataque furtivo (Fragmento) ou +6d6 ataque furtivo (Espantalho)

Qualidades Especiais: Fraqueza: Vulnerabilidades de mortos-vivos, ruptura de véu; Longevidade, sentir armadilhas +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total

Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*

[* - A mão esquerda perde este benefício do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]

Testes de Resistência: Ref +13

Habilidades: For 8, Des 23

Perícias: Cavalgar +7, Equilíbrio +8, Escalar +4, Esconder-se +34*, Furtividade +12, Operar Mecanismos +5, Prestidigitação +13, Procurar +16

[* - A pontuação de Esconder-se de ambos os braços cai para +29 quando está a mais de 30 m da cabeça de Colin.]

Talentos: Saque Rápido, Acuidade com Arma
Equipamentos: Fragmento (direita) ou Espantalho (esquerda), anel dos quatro ventos (direita)
Idiomas: Não consegue falar nem ouvir; pode ler lábios usando Observar se estiver dentro do alcance visual

Cabeça de Colin

Mortos-vivos (Pequenos - Humanoide avançado)
GR: +4 se o estado desencarnado não estiver oculto, +6 se estiver exposto e revelado
Sentidos: Conforme a forma intacta
Dados de Vida: 12 (31 PV); não pode assumir forma de enxame; RD 10 / mágico
Iniciativa: +2
Deslocamento: 4,5 m (3 quadrados)
Classe de Armadura: 21, toque 16, surpresa 19*
[* - A cabeça perde +2 de bônus de deflexão na CA do anel se estiver a mais de 30 m da mão direita.]
Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar -
Ataques: Corpo a corpo: mordida +10 (1d3-1); ou Corpo a corpo: pancada +10 (1d3-1 não letal)
Ataques Especiais: -
Qualidades Especiais: Fraqueza: Vulnerabilidades de mortos-vivos, ruptura de véu; Longevidade, sentir armadilhas +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total
Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*
[* - A mão esquerda perde este benefício do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]
Testes de Resistência: Ref +9
Habilidades: For 8, Des 15
Perícias: * Avaliação +5, Blefar +14, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Conhecimento (religião) +3, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +14, Esconder-se +30, Falar Idiomas (Dracônico), Furtividade +9, Intimidação +11, Obter Informações +17, Observar +4, Ouvir +16, Sentir Motivação +9, Usar Instrumento Mágico +9 (+11 para pergaminhos)
[* - Não incluindo possíveis efeitos de GR nas perícias de Carisma.]
Talentos: -
Equipamentos: -
Idiomas: Conforme a forma intacta

Pernas de Colin (com pés)

Mortos-vivos (Pequenos - Humanoide avançado)
Sentidos: Visão no escuro e visão normal em um raio de 3 m, surdo; Observar +2
Dados de Vida: 12 (31 PV); não pode assumir forma de enxame; RD 10 / mágico
Iniciativa: +5
Deslocamento: 3 m (2 quadrados)
Classe de Armadura: 23, toque 18, surpresa 18*
[* - A perna perde +2 de bônus de deflexão na CA do anel se estiver acima de 30 m da mão direita.]
Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar -
Ataques: Corpo a corpo: ataque de imobilização +10 (penalidade de -4 no teste de Força se for bem-sucedido)
Ataques Especiais: -
Qualidades Especiais: Fraqueza: Vulnerabilidades de mortos-vivos, ruptura de véu; Longevidade, sentir armadilhas +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total
Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*
[* - A mão esquerda perde este benefício do anel se estiver a mais de 30 m da direita.]
Testes de Resistência: Ref +12
Habilidades: For 12, Des 21
Perícias: Esconder-se +29*
[* - A pontuação de Esconder-se de ambas as pernas cai para +24 se estiver a mais de 30 m da cabeça de Colin.]
Talentos: -
Equipamentos: -
Idiomas: Não consegue falar nem ouvir; pode ler lábios via Observar se estiver dentro do alcance visual

Colin não costuma separar partes do corpo além das mãos, mas pode usar a cabeça para atrair alguém para uma emboscada ou emprestá-la a um parente com o talento Membros Intercambiáveis (veja "O Legado de Graben"). Observe que mesmo que as pernas só façam ataques de imobilização, Colin pode definir uma perna para flanquear um alvo que se aproxima, já que essas são suas únicas extremidades grandes o suficiente para flanquear os oponentes.

Forma de Enxame: Características (metamorfo, forma de enxame): Desde que sua carcaça foi cortada em pedaços por aventureiros em 737 CB, Colin Graben possui o modelo de forma de enxame. Isso concede a ele o subtipo metamorfo, permitindo que ele se livre de efeitos do tipo metamorfose como uma ação padrão.

Além disso, ele pode mudar da forma lebendtod para a de um enxame de partes do corpo de mortos-vivos rastejantes ou voadoras, ou vice-versa, sem limite e com uma ação de movimento. Cada mudança inunda seu corpo com energia negativa, curando até 12 PV de dano com cada transformação dentro ou fora da forma lebendtod. Como o número de vezes que ele pode assumir a forma de enxame por dia é ilimitado, Colin muitas vezes muda simplesmente para reparar seus próprios ferimentos. Entrar ou sair da forma de enxame é uma habilidade sobrenatural para Colin, mas permanecer nesse estado e funcionar como enxame não é.

Enquanto na forma de enxame, a habilidade do véu da vida de Colin está suspensa. O dano infligido por magias ou outros efeitos mágicos à sua forma de enxame não romperá o véu que estava em vigor quando ele dividiu sua forma lebendtod; em vez disso, seu véu volta a funcionar quando ele volta a um estado completo. Assim, restabelecer sua fachada realista quando ele se recompõe não conta contra os dois usos diários do véu da vida para Colin. A visão da verdade dirigida à sua forma de enxame revela tanto o enxame quanto a horrível aparência verdadeira do líder Graben, mas não sua aparência viva.

A maioria dos itens mágicos de Colin param de afetar seu corpo de enxame, quando ele sai de sua forma lebendtod. Seu anel dos quatro ventos e a faixa de cabelo do anonimato são exceções importantes, pois podem continuar a beneficiar sua forma de enxame, desde que a parte do corpo que os usa seja omitida do enxame e esteja ao alcance (30 m) para compartilhar seus benefícios com o enxame. Ele até aprendeu a usar o anel dos quatro ventos para reduzir o impacto da queda nas partes dispersas de seu corpo.

O líder do clã Graben não precisa levar todas as partes de seu corpo junto com ele, quando ele se transforma: muitas vezes, ele deixa suas mãos para trás para lutar de forma independente, enquanto a maior parte de sua composição ataca ou monitora eventos de cima como um enxame. Partes do corpo que não são incorporadas em um enxame mantém suas estatísticas usuais quando separadas (acima), e continuam a ganhar o benefício de itens mágicos que foram incorporados ao enxame, embora o próprio enxame não o faça - contanto que eles permanecer dentro do alcance de 30 m. O tronco de Colin é o núcleo de sua forma de enxame, por isso não pode ser deixado intacto enquanto suas extremidades se fragmentam para criar um. Se sua forma de enxame ocupar ou passar por um espaço contendo uma de suas próprias extremidades destacadas, Colin pode incorporar essa parte solta em sua forma de enxame como uma ação livre, sem incorrer em um terço do dano atual em pontos de vida da parte destacada (se houver) como ele normalmente faria. O oposto não é verdade: uma vez incorporada uma extremidade no enxame, os seus tecidos tornam-se inextricavelmente misturados com o resto das suas membros, de modo que ele não pode remontar essa extremidade a menos que retorne à forma lebendtod.

Quando ele muda para a forma de enxame, Colin pode optar por deixar para trás o conteúdo de uma ou ambas as bainhas de carne. Quaisquer desses itens são deixados no quadrado que ele ocupava quando assumiu sua forma de enxame. O líder do clã não pode reconstituir seu braço em torno de um objeto para envolvê-lo dentro de uma bainha de carne, quando ele remonta seu corpo, mas deve colocar manualmente os itens neles.

Talvez devido a muitas décadas de prática em subdividir sua carne e direcionar independentemente suas extremidades separadas, Colin pode dividir seu corpo em pedaços diminutos ou miúdos, usando sua forma de enxame de parte miúdas para atacar ou aterrorizar, e sua forma de enxame de parte diminuta, para penetrar em locais seguros ou para recuar. Colin pode adotar qualquer uma das condições quando ele muda para a forma de enxame pela primeira vez, e ele pode alternar entre esses dois estados como uma ação de movimento (não recuperando nenhum PV ao fazer isso).

Como é normal para o lebendtod, a cabeça de Colin mantém a capacidade de falar se estiver separada de seu corpo. Como um enxame de partes miúdas, sua cabeça permanece intacta o suficiente para falar, mas quando seu crânio se divide em pedaços diminutos, essa habilidade é perdida. Portanto, apenas a última versão de sua forma de enxame é muda.

Assistir Colin se despedaçando em pedaços ou se remontando como um quebra-cabeça horrível é quase garantido que resultará em teste de Horror. As estatísticas para suas formas de enxame (diminuta e miúda) diferem de suas estatísticas da forma de lebendtod da seguinte forma:

Enxame de Partes do Corpo Miúdas

Mortos-vivos (Miúdo - Enxame)
GR: 14

Iniciativa: +6
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), voo 6 m (ruim)
Classe de Armadura: 22, toque 20, surpresa 16*
[* - O enxame perde +2 de bônus de deflexão na CA se o anel estiver fora do alcance ou incluído no enxame.]
Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar -
Ataques: Corpo a corpo: enxame (4d6 mais distração mais medo)
Ataques Especiais: Distração, medo
Espaço/Alcance: 3 m / 0 m

Qualidades Especiais: Longevidade, mente coletiva, características de enxame, sentir de armadilha +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total;
Imunidades: Mente coletiva, imunidades de enxame, imunidades de mortos-vivos;
Resistências: Metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes, evasão, esquiva sobrenatural; +4 de resistência de expulsão contra Fascinar Mortos-vivos; +5 em testes contra detecção de mortos-vivos ou efeitos equivalentes; dificultar detecção contínua [faixa de cabelo]*; queda suave [anel]*
[* - Se o item estiver dentro do alcance de 30 m e não for incorporado ao enxame.];
Fraqueza: Vulnerabilidades de enxame, vulnerabilidades de mortos-vivos, vulnerabilidade ao vento*
[* - As membros são tratadas como se fossem Pequenas se seu anel dos quatro ventos estiver fora do enxame e funcional, ou como se fossem Miúdas se os benefícios do anel não estiverem disponíveis.]
Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*
[* - O Enxame perde este benefício do anel se não estiver funcional ou fora do alcance.]
Testes de Resistência: Ref +13
Habilidades: For 8, Des 23
Perícias: Avaliação +5, Blefar +14, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Conhecimento (religião) +3, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +14, Disfarce +20#, Esconder-se +29†, Falar idioma (Dracônico), Furtividade +13, Intimidação +11, Observar +4, Obter Informações +17, Operar Mecanismos +5, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir motivação +9, Usar Instrumento Mágico +9 (+11 para pergaminhos)
[# - Aplica-se apenas se estiver posando como partes inanimadas do corpo. † - Reduzido para +24 se a faixa de cabelo estiver fora do alcance ou incorporada ao enxame.]
Talentos: Prontidão, Mudança Rápida[SaS], Esqueleto no Armário[FoSNS]
[SaS - *Savage Species*: este talento permite que Colin entre ou saia da forma de enxame como uma ação de movimento.]
Equipamentos: -

Enxame de Partes do Corpo Diminutas

Mortos-vivos (Diminuto - Enxame)
Iniciativa: +7
Deslocamento: Voo 9 m (média)
Classe de Armadura: 25, toque 23, surpresa 19*
[* - O enxame perde +2 de bônus de deflexão na CA se o anel estiver fora do alcance ou incluído no enxame.]
Ataque Base/Agarrar: +9; Agarrar -
Ataques: Corpo a corpo: enxame (3d6 mais distração mais medo)
Ataques Especiais: Distração, medo
Espaço/Alcance: 3 m / 0 m
Qualidades Especiais: Longevidade, mente coletiva, características de enxame, sentir de armadilha +3, encontrar armadilhas, características de mortos-vivos, servidão total;
Imunidades: Mente coletiva, imunidades de enxame, imunidades de mortos-vivos, dano de armas;
Resistências: Metade do dano causado por armas cortantes e perfurantes, evasão, esquiva sobrenatural; +4 de resistência de expulsão contra Fascinar Mortos-vivos; +5 em testes contra detecção de mortos-vivos ou efeitos equivalentes; dificultar detecção contínua [faixa de cabelo]*; queda suave [anel]*
[* - Se o item estiver dentro do alcance de 30 m e não for incorporado ao enxame.];
Fraqueza: Vulnerabilidades de enxame, vulnerabilidades de mortos-vivos, vulnerabilidade ao vento*
[* - As membros são tratadas como se fossem Pequenas se seu anel dos quatro ventos estiver fora do enxame e funcional, ou como se fossem Miúdas se os benefícios do anel não estiverem disponíveis.]
Ações Especiais: Queda suave sem limite como ação livre*
[* - O Enxame perde este benefício do anel se não estiver funcional ou fora do alcance.]
Testes de Resistência: Ref +13
Habilidades: For 6, Des 25
Perícias: Avaliação +5, Concentração +9, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (nobreza e realeza) +7, Conhecimento (religião) +3, Decifrar Escrita +7, Disfarce +20#, Esconder-se +34†, Furtividade +14, Observar +4, Operar Mecanismos +5, Ouvir +16, Procurar +16, Sentir Motivação +9, Usar Instrumento Mágico +9 (+11 para pergaminhos)

[# – Aplica-se apenas se estiver posando como partes inanimadas do corpo. † – Reduzido para +29 se a faixa de cabelo estiver fora do alcance ou incorporada ao enxame.]

Talentos: Prontidão, Mudança Rápida[SaS], Esqueleto no Armário[FoSNS]

[SaS – *Savage Species*; esse talento permite que Colin entre ou saia da forma de enxame como uma ação de movimento.]

Equipamentos: -

Idiomas: Entende de forma intacta, mas não consegue falar

As descrições a seguir se aplicam a enxames de partes miúdas e diminutas:

Vulnerabilidade ao Vento (Ext): Como é normal para enxames, as partes divididas de Colin são suscetíveis de serem desviadas do curso pelo vento (*Livro do Mestre* p. 95). Os ventos não podem infligir danos não letais à sua forma morta-viva, mas podem impedir seu progresso e forçá-lo ao chão.

Distração (Ext): Fort CD 19, enjoado por 1 rodada. A CD do teste é baseada em Carisma.

Medo (Sob): Qualquer criatura que sofrer dano pela forma de enxame de Colin deve fazer um teste de resistência de Medo CD 19.

Mente Coletiva (Ext): Na forma de enxame, Colin é efetivamente imune a magias ou efeitos que têm como alvo um determinado número de criaturas (incluindo magias de alvo único como desintegrar), exceto aquelas que especificamente comandam, controlam, expulsam, repreendem, reforçam ou destroem Mortos-vivos.

Mais informações sobre o modelo Forma de Enxame podem ser encontradas no *Libris Mortis*.

Perícias: * Como lebendtod, Colin recebe +5 de bônus racial em testes de Blefar e Disfarce (incluídos). Ele também tem um bônus de circunstância de +12 em testes de Arte da Fuga, desde que ele esteja disposto e seja capaz de separar partes de seu corpo para se libertar de restrições físicas; este bônus não se aplica a partes do corpo já separadas. Único entre sua espécie, Colin também pode usar sua forma de enxame para se libertar (incluindo quaisquer partes ligadas separadamente que ele possa atrair para o enxame) das amarras.

Quando o véu da vida de Colin está inativo, ele recebe um bônus de competência de +4 em todos os testes de Furtividade e um bônus de competência em testes de Esconder-se (+6 se estiver parado, +2 se estiver em movimento), devido ao seu status como uma espécie de Morto-Vivo intacto (conforme *VRGttWD*).

Como um Graben, Colin recebe um bônus de +3 em seus testes de Avaliação envolvendo gemas ou joias, e um bônus de +3 em testes de Diplomacia feitos para pechinchar o preço de tais mercadorias (veja "O Legado Graben").

Como os outros mortos-vivos de seu clã, Colin Graben mantém a ilusão de vida através de sua habilidade de véu da vida, abandonando voluntariamente esse disfarce apenas para aterrorizar aqueles de quem ele pretende se livrar. Em sua fachada "viva", Colin exibe a constituição alta e esbelta típica dos grabenitas, mas o tom verde-acinzentado em seus olhos e os reflexos ruivos em seus cabelos loiros e ondulados - presentes de sua mãe mordentista - o distinguem da maioria dos Ilhéus. Lebendtod há mais de oito décadas, seu falso disfarce envelhece apenas um ano em cada dez; morto e reanimado aos 22 anos, Colin agora parece estar chegando aos 30 anos. Tanto em vida quanto velado na morte, o líder do clã é robusto e bonito, embora de uma forma rica, mimada e auto-satisfeita.

O estilo de vestir e os maneirismos de Colin dependem do papel que ele assume. Sob seu próprio nome – raramente empregado hoje em dia, exceto quando se dirige outro lebendtod ou em audiências com Meredoth – ele veste o traje sombrio de um grabenita sênior, falando com estrita seriedade e formalidade. Ao lidar com os vivos, ele adota o pseudônimo de "Josiah" (um neto fictício do centenário líder do clã), adaptando suas roupas e comportamento para parecer cooperativo e agradável. "Josiah" prefere trajes nativos bem elaborados, mas casuais - cardigãs confortáveis, calças resistentes na altura da canela e um sobretudo de pele de foca envelhecido - e emprega uma maneira de falar inteligente e extrovertida. Somente quando se sente confiante na privacidade absoluta é que o líder lebendtod volta aos seus hábitos narcisistas de vida, vestindo roupas elegantes importadas de Nova Vaasa para se pavonear em seu quarto, representando as adulações, seduções e jogos cruéis de superioridade, pouco lembrados, que ele tanto apreciava antes de morrer. Em todos os três modos, Colin usa o cabelo preso em um rabo longo e belo: uma vaidade que ele não suporta abrir mão, pelo bem da dignidade de seus papéis mais sóbrios. Como a maioria dos Grabens, Colin prefere o preto em seu traje, embora "Josiah" prefira os clássicos marrons e cinzas da ilha.

Exposto em seu estado desvelado, a verdadeira aparência de Colin é horrível até mesmo para seus companheiros mortos-vivos, já que seu corpo exibe as expressões da mutilação que sofreu em 737 CB. Antes disso, ele compartilhava a aparência de "zumbi ictérico" de outros lebendtod; agora, seu rosto e corpo são uma colcha de retalhos medonha de partes e pedaços de carne morta-viva - alguns quase perfeitos, alguns crus e esfarrapados, e alguns com bolhas ou carbonizados pelo fogo - que se unem, desordenadamente, ao longo de irregulares e mal ajustados e remendos temporários. Veteranos de batalha podem identificar corretamente essas marcas e

Mais Itens Mágicos Exóticos

Assim como o lorde negro de Nebligtode se equipa com alguns bens encantados incomuns, ele achou por bem dar ao líder dos Grabens uma série de itens para facilitar os enganos e operações secretas do chefe lebendtod. Todos os itens a seguir são de fabricação de Meredoth, exceto o Anel dos Quatro Ventos, uma herança de família e um sinete que Colin herdou quando Ezequiel se aposentou como líder do clã.

Salvo indicação em contrário, todos os itens incomuns de Colin são do *Magic Item Compendium*.

Botas do Rei da Montanha: O usuário ignora o incremento dos custos de movimento e CDs de testes de perícia para escombros leves ou densos, e pode subir escadas ou encostas em deslocamento normal, e correr ou investir morro abaixo sem fazer testes de Equilíbrio.

Cardigan +3: Como colete mágico (*RLDMG*), esta vestimenta de lã fornece +3 de bônus de armadura.

Faixa de Cabelo do Anonimato: Como o chapéu (mas com menor probabilidade de sair voando), a faixa de couro que prende o cabelo de Colin garante dificultar detecção contínua e um bônus de +5 em testes de Esconder-se.

Sobretudo de Resistência a Expulsão: Como capa, este item aumenta a Resistência a Expulsão dos mortos-vivos em 4.

Anel dos Quatro Ventos: Conforme descrito em *Stormwrack*, exceto que funciona apenas para membros reconhecidos da família Graben. O usuário ganha +2 de bônus de deflexão na CA, queda suave sem limites como uma ação livre e pode gerar proteção de um Corredor de Tempestades (+4 em testes de perícia relacionados à navegação e testes de naufrágio ou adernar) ao redor de um navio, 3/dia, por três horas. Gravado com o brasão de Graben, normalmente é usado na - ou, conforme o caso, pela - mão direita de Colin.

Fenda

Concebido por Colin, e então sugerido até que Meredoth "tivesse a ideia", Fenda, na verdade são duas adagas finas como estiletes (Fragmento e Espantalho). Essas armas gêmeas podem ser unidas em uma única lâmina: uma união que perde algumas de suas vantagens, mas combina seus poderes críticos baseados em golpes em uma habilidade mais forte. Interligar ou separar as metades da Fenda é uma ação de movimento. Tanto o Fragmento quanto o Espantalho têm alças embutidas em seus punhos, semelhantes a um conjunto de soqueiras; estes permitem que as mãos de Colin carreguem e manipulem as lâminas facilmente quando separadas de seus pulsos. Quando encaixados como Fenda, esses laços parecem ser apenas trabalhos em metal ornamentais.

Observe que os efeitos de Explosão de Fenda e Fragmento podem afetar seres que de outra forma seriam imunes a danos de acertos críticos, e que um efeito de lâmina afiada aplicado a Fenda pela bainha mágica de Colin também se aplica a Fragmento e Espantalho, se as lâminas conjuntas forem separadas posteriormente.

Fragmento: Adaga +1 de explosão de lentidão e ansiosa

Ansiosa: Saque como ação livre, +2 na iniciativa, +2 no dano na rodada surpresa e na primeira rodada;

Explosão de Lentidão: Acerto crítico aplica lentidão o alvo por 3 rodadas (resistência CD 14).

Espantalho: Adaga +1 de enfraquecimento e precisão mortal

Precisão Mortal: +1d6 para dano de ataque furtivo para portadores com essa habilidade;

Enfraquecimento: Acerto crítico impõe penalidade de -4 For no alvo (não cumulativo) por 10 minutos.

Fenda: Adaga +2 de explosão paralisante

Explosão Paralisante: Acerto crítico paralisa o alvo por 1 rodada (resistência CD 17)

Colin normalmente empunha Fenda como uma peça única se ele emboscar um oponente em sua forma intacta e especialmente se seu objetivo for matar ou converter um alvo solitário silenciosamente. Se as partes de seu corpo atacarem separadamente, sua mão direita empunha Fragmento enquanto a esquerda ataca com Espantalho. Quando ele aparece em público como "Josiah", Colin esconde as lâminas em suas bainhas de carne e empunha um sabre mais respeitável.

cicatrizes como obra de espadas e machados: armas com as quais os aventureiros que atacaram a Mansão Graben cortaram o corpo de Colin em pedaços. É ao longo desses sulcos escavados que o corpo do líder lebendtod se desfaz ou se recompõe, à medida que ele entra e sai de sua forma de enxame: um ciclone horrível e rodopiante de fragmentos de carne, órgãos dilacerados e lascas de ossos, alguns queimados e enegrecidos pelo fogo, outros rançosos e escorregadios com um icor nocivo.

Como a trituração sofrida pela carne de Colin foi tão completa, sua aparência real como um quebra-cabeça humano quase não tem semelhança com aquela que ele adota com o véu da vida. Até mesmo suas roupas parecem estar em farrapos, carbonizadas e manchadas com fluido escorrendo, quando ele não está usando o véu. Assim, apenas o anel de sinete em seu dedo anelar direito e o tom verde-acinzentado - extremamente raro na Ilha de Graben - de seu único olho intacto (o esquerdo) traem a semelhança de sua forma revelada com "Josiah". Até mesmo sua voz é diferente em suas formas verdadeira ou de enxame, mudando de um barítono vigoroso para o som áspero e asmático de cordas vocais desgastadas e incrustadas de fuligem.

Antecedentes

Como filho primogênito de Matthias Graben e Lydia Wickinson (uma descendente mordentiana do clã Holsworth, levada para a Ilha de Graben pelo Caminho das Brumas **Chamado da Garra** enquanto procurava a lendária ilha de seus ancestrais), Colin Graben foi criado no colo do luxo pelos padrões da ilha, sendo o segundo na linha de sucessão da posição de seu avô Ezequiel como patriarca da casa fundadora. Bonito e bem consciente disso, Colin passou a infância ouvindo com inveja as histórias de sua mãe sobre terras - terras cultas, ricas e sofisticadas - que ficavam além das Brumas, e seu início de vida adulta desfrutando do afeto de moças grabenitas deslumbradas com a riqueza, envaidecendo-se em banquetes realizados para marinheiros mercantes visitantes e dominando os servos e numerosos primos menores que viviam na periferia da propriedade Graben.

Sem o conhecimento de seus anciãos, o jovem narcisista e presunçoso também se entregava a prazeres mais baixos: apostava em lutas de cavalos, provava frutas tsongha contrabandeadas de Todstein e pressionava suas atenções indesejadas sobre as donzelas da aldeia, que não se impressionavam com seu charme externo ou herança. Para pagar por tais 'entretenimentos' caros sem o conhecimento de seus superiores, Colin começou a roubar joias - primeiro da coleção de gemas da sua família, depois de comerciantes estrangeiros que ficavam como hóspedes da Mansão Graben - e a plantar os valores roubados de seu clã em cidadãos inocentes, para que ele pudesse 'tropeçar' em seus 'crimes' e extorquir riqueza ou favores em troca de sua 'discrição'.

Em 672 CB, a recusa de Colin em superar tal comportamento hedonista e irresponsável chamou a atenção de seu avô Ezequiel, colocando em dúvida a dignidade do aristocrata rebelde de herdar a liderança do clã. Enquanto escutava uma das discussões privadas dos mais velhos, Colin descobriu que sua posição futura estava em perigo e tomou medidas para esconder deles o pior de seus hobbies sórdidos. Dentro de uma semana, três dos aldeões que Colin cruzou, mas não conseguiu intimidar o suficiente para garantir seu silêncio, morreram em "acidentes estranhos". Quando seu tio Danar, um oficial da Yeomanry, ficou desconfiado da súbita onda de infortúnios na Vila de Graben, Colin sabotou uma trilha de equitação à beira do penhasco onde seu tio cavalgava para seu exercício diário. Infelizmente, a esposa de Danar, Brynna, recusou-se a ficar em casa naquele dia, apesar de estar grávida de dois meses: os corcéis de ambos os cavaleiros caíram para a morte no sopé do Südklippe, devastado pelas ondas, deixando as duas filhas pequenas do casal órfãs.

Subjugado por ter matado sua tia (de quem ele gostava) ao lado de sua pretendida vítima, Colin cessou sua série de assassinatos e manteve-se em silêncio; ainda hoje, ninguém de seu clã suspeita de sua participação no "acidente" de Danar e Brynna. Mas o próprio Colin não poderia imaginar que seus crimes teriam repercussões muito mais terríveis: algumas das pedras preciosas da família que ele vendeu para pagar suas dívidas ocultas foram parar nas mãos dos agentes de Meredoth. Como as gemas eram um componente crucial em muitos de seus projetos, as notícias do estoque escondido de joias raras dos Grabens resolveram a questão de quem o mago do mar deveria "recrutar" como seus primeiros escravos lebendtod. Foi, na verdade, o banquete fúnebre do casal morto que Meredoth envenenou, matando até o último Graben presente - homem, mulher ou criança, com apenas bebês de colo ou crianças pequenas demais para manter os modos da ocasião foram poupados - incluindo o sobrinho que os assassinou.

Esteja ciente ou não dos atos mais sombrios de Colin, Meredoth certamente sabia dos roubos do herdeiro delinquente. E o abrasivo Lorde das Trevas disse ao jovem aristocrata que tanto o insultou por ter conduzido o necromante até a porta de sua família, cada piada contundente carregada com a influência incontestável de um mandamento divino - quando o assassino de parentes degenerado acordou novamente da morte... e ao som da voz de *seu Mestre* e serviço.

Durante seis décadas e meia, a voz do seu Mestre era tudo o que Colin Graben conhecia ou podia agir: o outrora obstinado herdeiro não sentia motivação, nem desejo, nem curiosidade, nem medo. Agora uma máquina indiferente de carne preconceituosa, ele executou as instruções de Meredoth sem paixão ou interesse, fingindo "vida" como o mandato do Lorde Negro exigia que ele fizesse, mas nunca participando verdadeiramente do fingimento. Sem reclamar, ele se submeteu à exploração insensível da Mago do Mar, cumprindo até mesmo as instruções mais humilhantes ou repulsivas sem estremecer. Insensato e dócil, ele se deitou humildemente numa mesa de dissecação no Salão da Carne enquanto Meredoth perfurava cavidades gêmeas em ambos os seus antebraços; suas próprias mãos livres buscaram obedientemente as ferramentas e enxugaram o suor da testa do assassino, à medida que a terrível cirurgia avançava.

Em um nível abstrato, Colin sabia que a aparência de sua forma não viva e sua capacidade de desacoplar seus apêndices eram grotescas, mas o horror repulsivo de seu estado não conseguia despertar nenhuma resposta em sua psique entorpecida pela Ânsia. Por mais dolorosamente que a ignomínia desamparada de sua escravização possa ter ultrajado seu antigo temperamento arrogante, qualquer impulso de detestar o mago que o destruiu e degradou foi extinto, natimorto, pela compulsão alienígena de prestar atenção - na verdade, para implorar pelos comandos onipresentes de Meredoth. Durante toda a vida humana, nem mesmo os sentimentos do traiçoeiro Graben puderam ser escolhidos ou influenciados, e a verdadeira morte - uma libertação da subserviência que a escória horrorizada e derrotada do seu orgulho teria abraçado com gratidão - foi-lhe negada, mesmo como era a verdadeira vida.

Possibilidade Medonha: A Vingança de Colin, a Maldição de Brynna

Embora Colin goste de acreditar que sua forte determinação de se tornar livre o trouxe de volta da beira da morte, nem sua própria rebeldia nem a magia de Meredoth são responsáveis. Seus ferimentos deveriam ter destruído um lebendtod como ele... mas Colin Graben não é realmente um lebendtod, ou pelo menos não exclusivamente. O que ele realmente poderia ser é deixado para os Mestres decidirem, mas aqui estão duas possíveis razões pelas quais sua morte não terminou quando seu corpo foi cortado em tiras:

Vingança Ressurgida

Por mais maligno e narcisista que fosse em vida, a personalidade de Colin fez dele o candidato perfeito para ressuscitar da morte como um dos Mortos Inquietos: seja uma criatura vingadora como um terrível avantesma FRMoF, ou uma entidade invejosa e rancorosa como um inumano ou um náufrago faceiro. Se Meredoth não tivesse escolhido Colin – o ladrão que chamou sua atenção para a riqueza dos Grabens – como um dos primeiros entre sua família assassinada a ser revivido, Colin poderia ter tido tempo de se levantar. No entanto, antes que seu próprio ódio pudesse trazê-lo de volta à animação, a magia do necromante usurpou essa prerrogativa, prendendo-o como um dos Mortos Obedientes, em vez de um Inquieto obstinado. A Ânsia de um lebendtod de obedecer a seu Mestre está em guerra com a nascente Ânsia de vingança de seu lado de Morto Inquieto, causando seu atual estado de rebelião secreta; essa mesma vingança também o faz se apegar ao seu estado de carne, apesar dos danos físicos que sofre... ou mesmo do seu próprio desejo de morte verdadeira.

Se este for o caso em sua campanha, além dos poderes listados acima, Colin Graben tem direito à seguinte característica do *Van Richten's Guide to the Walking Dead*:

Eterno (Sob): A criatura não pode ser morta permanentemente por meios normais. Se chegar a -10 pontos de vida ou menos, ele deixa de funcionar, mas reaparece na noite seguinte. Mesmo que seu corpo seja destruído (queimado, *desintegrado*, etc.), seu espírito ocupa o cadáver mais próximo, ressuscitando em 1d3 noites. O cadáver muda lentamente, ao longo de uma semana, para se parecer com a criatura original. Criaturas com a habilidade Eterno geralmente têm uma tarefa específica que deve ser alcançada ou uma fraqueza que deve ser encontrada antes que possam ser mortas permanentemente.

No caso incomum de Colin, em vez de ocupar um cadáver intacto se seu corpo for destruído, seu espírito pode gravitar para o cemitério, tumba ou campo de batalha mais próximo e remontar um corpo a partir de pedaços de vários cadáveres em vários estados de preservação.

Vinculado pela Maldição

Colin Graben era um assassino antes de se tornar um lebendtod, e a punição dos assassinos em Ravenloft nem sempre é deixada aos cuidados da justiça mortal. Quando Colin planejou a morte de Danar e Brynna Graben, ele involuntariamente provocou a ira das forças superiores.

Depois de minar a trilha de Südklippe, Colin se escondeu atrás de um afloramento rochoso e observou seus tios mergulharem na borda. O que ele não esperava era que a própria noiva de Danar, Brynna, nascida no estrangeiro, uma filha ruiva de Forfar, tivesse de alguma forma prendido uma dobra do seu vestido numa pequena borda de rocha, depois do seu corcel ter tombado. Agarrando-se desesperadamente à pedra fria, incapaz de se fazer ouvir por causa do rugido dos ventos, a tia grávida de Colin olhou para a margem do Südklippe e viu uma silhueta humana na borda, olhando para as rochas lavadas pela maré onde o seu marido e os cavalos jaziam esmagados e arruinados. Olhando para ela, também, em sua situação desesperada... e depois virando-se e indo embora, calmo e destemido, até mesmo alegre em seus passos.

Embora não soubesse quem a havia condenado, a alma de Brynna atacou a figura anônima por sua presunçosa indiferença. Como ousa o espectador não se importar com a morte de seu marido e com sua própria morte iminente? A morte de seu filho ainda não nascido?! Mulher espirituosa até o fim, ela gritou sua indignação, enumerando com justiça tudo o que perderia na morte:

"Amor verdadeiro, família, uma criança vivificada, mas sem viver! Vida e beleza, esperança e coração! Levado, tudo levado... e levado em vão por você! Tirado de você então, pela Boca de Arawn, se houver justiça: levado, para que você possa sentir o gosto das consequências do seu erro!"

Estas foram as últimas palavras de Brynna. O próprio esforço de cuspi-los nas costas de Colin havia esgotado o que restava de suas forças; seu aperto afrouxou e ela caiu nas pedras ao lado do marido. Se ela não as tivesse pronunciado, Meredoth provavelmente ainda teria aprendido sobre as pedras preciosas dos Grabens, mas talvez não por mais uma geração. Do jeito que aconteceu, a maldição de vingança que Brynna lançou sobre Colin foi respondida e, em breve, o próprio necromante forneceu os meios de implementação.

Até o momento, quase tudo que Brynna lamentou ter perdido - vida, casa, beleza, família - foi, por sua vez, tirado de Colin Graben, como presa da "Boca de Arawn" e da morte que ela simboliza. A vida e a beleza foram perdidas quando ele foi transformado em morto-vivo, o lar e a família quando os estrangeiros queimaram a mansão e massacraram seus parentes. Até mesmo sua referência a "uma criança vivificada, mas sem viver" aconteceu, quando os costumes familiares emergentes ditaram que o próprio Colin deveria extrair pessoalmente o fôlego de vida de seu único filho, Horst Graben - filho da deselegante filha do comerciante - esposa que os mais velhos impingiram a Colin aos 19 anos - depois que seu herdeiro atingiu a idade adulta: condenado à morte desde o berço por sua linhagem. Testemunhando os abusos de Meredoth contra seu clã e sentindo o hálito roubado de Horst esfriar dentro de seus próprios pulmões, Colin definitivamente sentiu os custos de seus crimes passados. Na verdade, sua maior autodireção e independência são, em si, resultado da maldição de Brynna, pois ela lhe nega o entorpecimento de contentamento e semelhante a uma ovelha com o qual os outros lebendtod vivenciam sua condição, não "sentindo" nada de consequências ou de perda.

No entanto, em um aspecto, a maldição de Brynna não foi, e ainda não pode ser, cumprida: Colin Graben nunca se apaixonou, portanto não pode perder seu verdadeiro amor pela Boca de Arawn. Assim, a atitude muito insensível e egocêntrica que o levou a assassinar a sua tia e o seu tio agora impede a resolução da maldição dela... e até que seja resolvida, as forças obscuras da retribuição não deixarão Colin morrer. (Se ele continua ou não sendo o escravo lebendtod de Meredoth é outra história.)

Se este cenário for verdadeiro na sua campanha, os esforços de Colin para escapar da sua miséria atual estão destinados ao fracasso, pois escapar da sua situação atual apenas o levará a algum outro sofrimento. Isso não precisa impedi-lo de tentar, ou mesmo de parecer ter sucesso temporariamente: suas esperanças também precisarão ser frustradas para que a maldição de Brynna seja cumprida.

A tarefa para acabar com sua não-vida pode ser matar Meredoth - difícil, visto que ele está fadado a Ânsia de obedecer ao Lorde das Trevas! - ou sua fraqueza pode ser expor os assassinatos de Danar e Brynna, e/ou Olsain, aos Grabens.

Até a Grande Conjunção

No cumprimento do segundo verso de Hyskosa, aventureiros estrangeiros atacaram a Mansão Graben em 737, destruindo muitos dos parentes lebendtod de Colin. Compelido a revidar por ordem de Meredoth, o libertino Graben se jogou descuidadamente na briga, talvez para o alívio do fragmento esmagado de seu ser que equiparava a extinção à libertação. Mas o domínio dos mortos-vivos não seria quebrado tão facilmente: em vez de matá-lo imediatamente, os intrusos arrancaram a cabeça e os membros de Colin de seu corpo, depois continuaram a cortar quando seus pedaços cortados se recusaram a permanecer imóveis. Felizmente, o machado com o qual seu tronco contorcido foi cortado em pedaços não foi encantado e foi difícil infligir danos notáveis a um lebendtod; no entanto, a carcaça reanimada de Colin foi cortada em cubos como se fosse carne picada, cortada em pedaços e espalhada pelo grande salão de jantar onde ele e seu clã foram assassinados. Para adicionar insulto à lesão visual, os intrusos que partiam incendiaram a Mansão Graben, e o incêndio desenfreado queimou muitos de seus fragmentos espalhados, irreconhecíveis, mesmo enquanto eles continuavam a se contorcer e cair entre as brasas.

O que aconteceu a seguir deveria ter sido impossível. Para meia centena de seus parentes mortos permanentemente pelos intrusos, além até mesmo da capacidade de recuperação de Meredoth - isso se mostrou impossível, naquele dia amargo. Mas algo mais do que a magia do velho necromante parecia ainda estar em ação, prendendo o espírito de Colin em sua carne dilacerada e incitando sua vontade a resistir ao fascínio da morte. Foram necessárias horas de grande esforço e concentração, durante as quais as chamas devastaram grande parte de seu tecido, mas com persistência fenomenal e grande medida de desespero, o lebendtod mutilado conseguiu juntar suas centenas de fragmentos fissurados e contorcidos e fundi-los à força em um todo, da mesma forma que ele reconectava rotineiramente a cabeça ou os membros.

Talvez tenha sido a indignação com esta última e maior violação da sua integridade corporal, ou talvez tenha sido a pura força de vontade que exigiu a remontagem dos seus pedaços espalhados e esfarrapados. Mas quando Colin reintegrado finalmente saiu da casca fumegante da Mansão - seu físico, agora menos um "corpo" do que uma colagem animada de tecidos queimados e apodrecidos - ele percebeu que agora poderia desprezar seu Mestre. E quando ele decidiu reunir seus parentes restantes para um ataque de retaliação aos aventureiros, apenas para encontrar seu primo Olsain - neto da tia-avó de Colin, Marietta, e um bajulador particular de Meredoth - vindo apressado da cidade ao longo da orla do Südklippe para ajudar no esforço de recuperação, Colin também descobriu que poderia mais uma vez cometer assassinato para seus próprios fins, e não para os do Lorde das Trevas.

Empurrar Olsain do penhasco deu a Colin a primeira faísca de verdadeira satisfação em décadas, mas a liberdade real ainda não era sua: apenas o fracasso do complacente necromante em proibir seu sempre tratável lebendtod de destruir uns aos outros tornou isso possível. Só depois que os intrusos partissem e os Grabens começassem a vasculhar os destroços de suas "vidas" fingidas, Colin recuperaria totalmente sua autodeterminação, embora apenas temporariamente. Pouco depois que os aventureiros acabaram com a existência de muitos Graben - incluindo Olsain, ou assim Colin disse a seus parentes - o peso esmagador do domínio todo-poderoso de seu Mestre abruptamente se ergueu do espírito do traiçoeiro lebendtod. A confusão e a falta de objetivo varreram as fileiras de seus companheiros quando a voz de Meredoth silenciou, e Colin, em êxtase, sentiu-se sozinho em sua própria cabeça pela primeira vez desde sua reanimação profana.

Se Colin tivesse falado com Olsain antes de matá-lo, o libertino lebendtod poderia ter corrido para Todstein imediatamente, para sabotar o clone congelado de Meredoth e garantir que aquela voz odiada nunca pudesse retornar. Em vez disso, Colin desperdiçou a semana tempestuosa que se seguiu em esforços frenéticos, mas inúteis, para saborear os vários vícios terrenos que ele desfrutava em vida... prazeres aos quais, ele rapidamente descobriu, sua carcaça desfiada de corpo já havia muito passado. A comida não tinha sabor, a bebida não conferia intoxicação, a beleza não despertava luxúria. O jogo trouxe poucas horas de excitação, mas as lembranças amargas das belas jóias que ele havia coletado a serviço de Meredoth e entregue servilmente ao mago do mar, sem pausa nem recompensa - estragou seu entusiasmo por apostas tão insignificantes quanto as que os frugais moradores da cidade poderiam ser persuadidos a jogar. Apenas as crueldades sociais veniais ainda lhe proporcionavam alguma diversão real, e Colin logo aprendeu que aquelas farpas verbais atiradas contra ele por outros - calúnias sobre sua aparência ou suposta falta de coragem, como filho mimado de um clã rico - que nunca haviam machucado na vida, agora perfurou sua autoconfiança até o âmago, pois ele sabia que seu verdadeiro físico estava agora mais hediondo do que nunca, e há muito tempo estava sujeito ao domínio de uma vontade maior.

As farpas foram proféticas. Uma semana depois de o controle de Meredoth sobre eles ter falhado de forma tão chocante, Colin e os outros Grabens sentiram o controle implacável de seu Mestre se afirmar mais uma vez,

tão incontestável e desdenhoso como sempre. Os outros Grabens receberam isso como um retorno reconfortante à sua placidez normal; para Colin, era um inferno sem vida. Ele conheceu a verdadeira liberdade, apenas para vê-la arrancada de uma só vez. Ele conheceu a vida uma vez - ele até começou a se lembrar de como era viver, mas foi roubado daquela vida preciosa pela mesma vontade que agora retornou zombeteiramente, para dominá-lo mais uma vez.

Dominá-lo... mas não completamente. Algo profundo mudou em Colin, com a morte e ressurreição de seu Mestre, ou com sua própria ruptura e automontagem. Sua mente estava mais clara – mais nítida – tão focada quanto estivera em vida. Ele poderia se dispersar agora, se quisesse, transformando a violação e a derrota em uma nova e milagrosa fonte de poder. Ele poderia matar em seu próprio nome, não apenas por ordem de outro. Colin Graben ainda era um escravo e ainda estava totalmente sujeito aos menores caprichos de seu mestre-assassino... mas estava ficando inquieto dentro de sua obediência.

E Colin Graben ainda conseguia odiar o seu Mestre e a zombaria inconsciente, involuntária e tratável de si mesmo que Meredoth fazia dele há tanto tempo.

Esboço Atual

Hoje, Colin Graben continua sendo um dos Mortos Obedientes, mas que desenvolveu suas próprias ambições. Na maioria dos aspectos, ele atua exatamente como as ordens permanentes de Meredoth o obrigam a: administrar os negócios do clã Graben, coordenar o sequestro de espécimes vivos e o roubo de cadáveres e outros suprimentos imundos para os experimentos do necromante e supervisionar a rede de espionagem do lorde negro na Ilha de Graben e em reinos vizinhos. Em segredo, sob a cobertura destas conspirações em curso, Colin também prossegue a sua própria agenda pessoal, procurando os meios para se libertar do controlo de Meredoth ou - o seu sonho mais querido e tácito - para restaurar a vida do seu corpo tão humilhado. Mesmo uma transição para alguma permutação menos degradante de mortos-vivos seria preferível à sua atual escravidão; a verdadeira morte é um recurso que Colin não está mais desesperado o suficiente para procurar... pelo menos, não enquanto a esperança da vida verdadeira permanecer para ele.

Se o criador de Colin fosse um tipo diferente de homem, tal traição já teria sido descoberta há muito tempo, e o líder do clã amotinado sem dúvida teria sido desmantelado para obter membros sobressalentes, anos atrás. Do jeito que está, a indiferença insensível de Meredoth aos assuntos da Ilha, sua ignorância da natureza humana e sua falta de imaginação imposta pela maldição impediram o lorde negro de perceber ou conceber as sutis violações de obediência do líder do clã.

Colin detesta sua "carne não viva", sua servidão forçada a Meredoth e a plácida aceitação de seu estado por seu clã, nessa ordem. Ao recuperar sua personalidade da vida, ele descobriu que a existência como um lebendtod era um anátema total para seu antigo eu, ainda mais do que seria para a maioria das pessoas. Como um vampiro, ele pode andar sem ser detectado entre os vivos e pratica um certo esporte irônico ao enganá-los; no entanto, a incapacidade de sua carcaça arruinada de se alimentar como um vampiro ou de fazer amor como um mortal irrita a tendência licenciosa de Colin, há muito frustrada. Como muitos mortos-vivos, ele pode converter suas vítimas mortas em criaturas como ele; mas qualquer descendência que Colin crie fica sob o controle de Meredoth e não o seu próprio, negando a este bon vivant natural seus elogios e apoio. Como um demônio ou gênio vinculado a um pacto, Colin pode (e o faz) distorcer o texto das ordens de seu Mestre para explorar quaisquer brechas que melhor atendam aos seus objetivos; ainda assim, o lebendtod sabe que o poder do mago do mar é tão grande que ele não ousa aproveitar nem metade das oportunidades que vê, para que suas ações não exponham suas verdadeiras intenções ou o façam parecer muito inepto para assumir suas responsabilidades atuais. Colin não consegue nem encontrar qualquer alegria em sua prolongada "vida útil" de mortos-vivos - para sua personalidade redescoberta, um mês de libertinagem animada vale mil anos de tediosa contabilidade - embora seus novos poderes como uma forma de enxame tenham lhe trazido um mínimo de satisfação, tanto como prova de sua crescente autonomia sobre sua carne morta e desprezada, quanto como meio de aterrorizar ou iludir seus inimigos.

O pai de Colin, Matthias, teve uma morte verdadeira quando seu dóri atingido pela tempestade colidiu com o Kielbrecher em 708 CB, então Colin é agora o legítimo herdeiro da propriedade Graben, aos olhos de sua família. Seu avô Ezekiel (cuja morte natural foi relatada aos habitantes da Vila de Graben décadas atrás) na verdade ainda está animado, mas ele se aposentou como chefe interino do clã há muito tempo, confiando o gerenciamento da família e de seus negócios a Colin. Para facilitar o seu comércio com os habitantes da cidade e estrangeiros, Colin apresenta-se como seu (inexistente) neto "Josiah", filho único do falecido Horst Graben. Recebendo convidados, ele faz o semi-senil Ezequiel ser "Colin" e sua nora Hilda como a mãe viúva de "Josiah", para melhor fundamentar a imagem de seu "neto" como

o sucessor zeloso e bem-intencionado de um magnata doente. Quase nenhum Grabenita na Ilha tem idade suficiente para se lembrar do rosto de Colin dos dias em que ele ainda usava esse nome publicamente, e os poucos que notaram a semelhança surpreendentemente próxima de "Josiah" com um jovem Colin Graben são muito velhos ou distraídos para sua afirmação ser levado a sério.

Ao eliminar Olsain, Colin herdou a posição de seu primo como elo da família com o Mestre também. É um papel que Colin despreza inacreditavelmente, já que Meredoth o trata da mesma forma que seus golens: gritando ordens em termos bruscos e simplistas, como se o líder lebendtod não fosse mais inteligente que um zumbi, e ignorando-o como se fosse uma peça de mobília. No caso dos relatórios de Colin (ou das dicas contidas neles) lhe darem ideias úteis, o necromante invariavelmente renega o reconhecimento de sua verdadeira fonte, mas se regozija longamente com seu próprio "brilho criativo". Todos os servos não-vivos do Lorde das Trevas aborrecem Colin até as lágrimas ou, francamente, dão-lhe arrepios - seu sobrinho mal-transformado Ichabod e os outros lívidos o deixam doente, especialmente sabendo que ele próprio poderia ter acabado assim - e o animal de estimação do mago do mar Presas Brancas lhe parece muito mais alerta e perspicaz do que um animal burro ou um constructo deveriam ser.

Fazer seus relatórios regulares e entregar suprimentos a Todstein concedeu a Colin um conhecimento de leigo educado sobre constructos e ciências necromânticas. Dada a natureza dos experimentos dos quais ele testemunhou e ocasionalmente ajudou durante suas visitas, ele invariavelmente retorna à Ilha de Graben grato por não dormir. De forma assustadora, Meredoth fez com que Colin entregasse membros selecionados aleatoriamente da família Graben ao Salão da Carne em três ocasiões anteriores, para que o Lorde das Trevas pudesse dissecá-los para determinar como suas criações mortas-vivas se comportaram ao longo do tempo. Isso faz Colin temer o dia em que seu Mestre possa se interessar em como surgiram as habilidades de forma de enxame do próprio líder Graben. Até agora, a curiosidade de Meredoth ainda não se voltou nessa direção, mas Colin sabe que, se não escapar da sua escravidão, será apenas uma questão de tempo até ser convocado de volta à mesa de dissecação. (Sua carne morta não sentiria nenhuma dor real por tais maus-tratos, mas Colin não acha que poderia esconder sua repulsa pela terrível investigação do mago... e deixar escapar até mesmo um traço de relutância em se submeter a um exame tão obsceno exporia sua capacidade de pensamento independente: um erro fatal.)

Colin está convencido de que sua independência é um acaso e única para ele. Tendo tentado em vão discernir sinais de rebeldia em seus parentes, ele acredita firmemente que todos os outros lebendtod da família são tão semelhantes a ovelhas e complacentes quanto o necromante pretendia; portanto, ele não considera que valha a pena salvar as mentes algemadas de seus parentes. Entre as dissecações periódicas de Meredoth, os navios perdidos nas muitas tempestades do Mar Noturno e o ataque dizimador de 737, quase todos os parentes imediatos de Colin - ambos os pais, dois de seus quatro irmãos mais novos, e duas de três irmãs, além de seu filho Horst e cônjuge monótona e negligenciada - encontraram seus fins permanentes, e ele não desperdiça afeição com as cascas subjugadas e penosas de seus poucos irmãos restantes. Se o seu serviço ao Lorde das Trevas ou os seus próprios planos secretos exigirem a destruição das suas relações, Colin não hesita em ordenar aos companheiros de clã mortos-vivos que sejam condenados. Por sua vez, os outros Grabens parecem alheios aos motivos ocultos ou à insubordinação de Colin, obedecendo às suas ordens simplesmente porque ele é o líder do clã e ligação de Meredoth. Eles não fazem perguntas, assim como Colin não fazia antes de 737.

Embora atender ao temperamento petulante de um velho eremita impiedoso e repugnante desgasta seu orgulho redescoberto, o líder Graben sabe que sua posição será incrivelmente precária enquanto Meredoth viver, e não tem escolha a não ser bancar o fantoche obediente e submisso. Ele observa seu Mestre há décadas e sabe exatamente como insinuar ideias obliquamente nos pensamentos do necromante, liderando sutilmente o poderoso, mas socialmente inepto, Meredoth a avançar nos planos de Colin, na busca pelos seus próprios. Foram as insinuações de Colin de que um maior tráfego na Vila de Graben aumentaria o fornecimento a longo prazo de sujeitos experimentais (o que tem acontecido) que levaram o Lorde das Trevas a abster-se de atacar os comerciantes como "material de pesquisa", facilitando o aumento do comércio e a atual crescimento da pesca na Ilha. Que esta prosperidade comercial dá a Colin uma desculpa para visitar ou espionar terras vizinhas, em busca de pistas para sua libertação e/ou ressurreição, passou despercebido pelo imperceptível necromante.

Embora ele perceba plenamente cada dica que passa ao Lorde das Trevas, dessa maneira, corre o risco de expor sua pretensão e incorrer na aniquilação, Colin Graben prefere estar morto de verdade do que permanecer para sempre um escravo morto-vivo. Se não fosse por seu desejo ainda maior de viver e recuperar as paixões e o livre arbítrio que lhe foram roubados, o renegado leben-

dtod teria dispersado seus próprios fragmentos desfiados aos quatro ventos e abraçado o esquecimento anos atrás.

Ironicamente, embora ele deteste Meredoth profundamente, Colin prefere ver seu Mestre preso em um corpo clonado e congelado por toda a eternidade do que morto permanentemente. Ele sabe que os lebendtod cujos mestres morrem vão em busca de alguma outra vontade para controlá-los, e ele quer ser libertado de qualquer mestre, não apenas de Meredoth. Que tal resultado também impediria que o lorde negro de Nebligtode passasse para outro - muito possivelmente ele - ou que sua ilha natal desaparecesse nas Brumas não é um fator em sua agenda: Colin não sabe nada sobre os lordes negros, e acredita que o poder do mago do mar sobre o domínio decorre unicamente do conhecimento arcano.

Combate

Até que sua autonomia há muito sufocada fosse reavivada, Colin lutou contra a negligência estúpida e suicida de um zumbi, levando à sua quase destruição em 737 CB. Desde aquele trauma e sua transfiguração como forma de enxame, seus instintos de sobrevivência e a astúcia de ladino se reafirmaram, e Colin agora luta como o bastardo traiçoeiro, arrancador de olhos e sujo que ele é no fundo. Honra e jogo limpo não significam nada para ele, nem causar dor ou humilhação aos seus oponentes: ele luta para vencer, não para impressionar.

Somente se as ordens diretas ou permanentes de Meredoth contrariarem sua estratégia (por exemplo, se seu Mestre estiver em perigo, o lebendtod deve lutar imediatamente em defesa do Lorde das Trevas) Colin atacará de forma imprudente ou se manterá firme se não tiver uma expectativa sólida de sucesso. Quando Meredoth lhe dá uma ordem, o Graben, em forma de enxame, a segue exatamente e ao pé da letra, tanto para manter sua fachada de servidão voluntária, quanto porque - apesar de toda sua aversão e desafio secretos - Colin ainda é um Morto Obediente, a sua Ânsia de obediência ainda o prende. Ele não pode desafiar ou ignorar uma ordem direta de seu Mestre, não importa qual seja o custo para si mesmo ou para seus planos.

O líder do clã Graben concentra-se em flanquear para ataques furtivos quando luta em conjunto com outros, ou ataques de bater, correr e incitar o terror através de sua forma de enxame, quando luta sozinho. Se atingir uma vítima em segredo, ele esconde uma ou ambas as mãos ou braços perto da posição esperada do alvo e depois distrai a presa no momento certo para dar às suas extremidades a chance de surpresa. Porões e salas de trabalho com prateleiras são locais favoritos de emboscada, pois fornecem locais para suas mãos isoladas se esconderem na altura da cintura ou mais alto; assim, elas não precisam subir nas pernas dos oponentes ou ser colocados em posição para atacar. Ao realizar uma emboscada na Vila de Graben, Colin toma medidas para esconder sua identidade, usando uma máscara se lutar como um todo intacto, ou removendo a cabeça e/ou deixando cair o véu da vida, se seus membros lutarem separadamente. Se ele acreditar que um alvo é vulnerável o suficiente, ele pode deixar suas mãos realizarem um ataque sozinhas, virando o anel do sinete dos quatro ventos para sua palma, para que ele também não fique exposto.

Se os ataques de suas mãos não forem suficientes, ele usa sua forma de enxame para distrair e confundir seus inimigos, entrando na briga como um ciclone de tripas, carne carbonizada e fluídos, e varrendo qualquer parte do corpo que esteja danificada ou em perigo de destruição. Dependendo se seus inimigos possuem armas mágicas, Colin usa sua forma de partes miúdas para ataque adicional ou sua forma de partes diminutas para sua invulnerabilidade. Embora goste de suas formas de enxame, Colin está bem ciente de que é suscetível a efeitos de área e - por experiência difícil - a fugir quando está em tal estado. Ele hesita em adotar a forma de enxame ao enfrentar inimigos com potencial para conjurar ataques de área, algo que ele presume que todos os magos sejam capazes.

Se estiver envolvido em uma batalha prolongada, Colin entra e sai da forma de enxame sempre que pode, para restaurar seus pontos de vida e confundir seus inimigos. Ele gosta de se unir em um dos quatro quadrados que ocupa como um enxame e depois explodir para abranger um conjunto diferente de quatro, a cada vez. (Observe que expandir ou contrair o espaço de alguém não é o mesmo que entrar ou sair de quadrados; portanto, ele não provoca ataques de oportunidade ao fazer isso.) Se seu enxame de partes miúdas rastejar pelo chão, qualquer corpo que lute de forma independente contra partes dentro do espaço do enxame - não apenas o seu próprio, mas qualquer extremidade do lebendtod, ou mesmo outros monstros "partes do corpo" (por exemplo, garras rastejantes) - recebem todos os benefícios da cobertura, já que escolher partes específicas para atacar não é fácil. Os atacantes que apenas tentam acertar "tudo" atacam automaticamente a forma de enxame de Colin, e não membros autônomos específicos que possam estar escondidos na multidão horrível.

Colin pode usar uma ação livre para livrar-se de uma de suas mãos antes de voltar à forma de enxame. Se ele optar por tentar isso no calor do combate, um teste resistido de Prestidigitação permite que ele faça isso sem que seus oponentes percebam que o apêndice foi dei-

xado para trás. Se ele tiver feito uma finta com sucesso no início daquela rodada, qualquer oponente que tenha caído em seu Blefar não receberá nenhum teste de Observar para perceber que a mão foi descartada. Se passar despercebida, a mão de Colin terá a chance de pegar os oponentes desprevenidos; ela inicia suas ações no nível do chão, portanto, é improvável que esteja em posição de realizar um ataque furtivo, a menos que um alvo esteja caído ou ao seu alcance. Um truque como esse só funcionará uma vez para um determinado oponente.

Nos raros casos em que é chamado para lutar no papel de Josiah Graben, Colin finge ter apenas uma familiaridade limitada com o combate, empunhando seu sabre como um esgrimista esportivo, em vez de um guerreiro. Ele pode renunciar a um ataque de oportunidade quando surge a chance, ou errar um ataque de propósito, para esconder o verdadeiro nível de competência de "Josiah". Se ele escapar de uma magia por meio de evasão ou de um ataque furtivo com esquiva sobrenatural, ele finge estar ferido para afastar suspeitas ou se maravilha com sua "sorte", após o fato. Mais frequentemente, Josiah convoca uns vinte primos robustos para apoio, se for ameaçado em casa, ou promete aos aldeões que as suas dívidas familiares desaparecerão se o defenderem, enquanto estiver na cidade.

Diante da destruição, Colin não hesita em abandonar seus parentes, riquezas ou planos. Contanto que as ordens de Meredoth não o proíbam explicitamente de recuar, ele salva o pouco que resta de sua pele. Colin usará todos os meios necessários para deter os perseguidores, incluindo matar alguns espectadores inocentes, roubar seu fôlego e depois chutar os cadáveres antes de fugir, deixando seus inimigos lidarem com isso quando suas vítimas se levantarem - como lívidos vorazes - momentos depois.

Covil

Os aposentos de Colin na Mansão Graben estão entre os mais grandiosos da lotada propriedade, perdendo apenas para os do venerável Ezekiel. Embora ele relutantemente homenageie seu avô com uma suíte mais sofisticada, os aposentos pessoais de Colin estão equipados com medidas extras de segurança e rotas de fuga, construídas na Mansão durante sua reconstrução pós-incêndio. Caso sua casa seja invadida novamente, ele poderá fugir através de passagens escondidas para o lado oeste da casa ou para os túneis abaixo dela; em caso de emergência, ele pode deslizar rapidamente pelas saídas de ar em forma de enxame para qualquer cômodo da casa.

Os servos são estritamente proibidos de entrar nos aposentos do líder Graben, e por um bom motivo: desde que ele recuperou sua antiga autodeterminação, Colin Graben tem sido um aspirante a hedonista. Privado por tanto tempo das satisfações terrenas que uma vez vivia para satisfazer, ele acumula todas as diversões espalhafatosas ou caras que pode encontrar, na esperança de que alguma coisa - drogas, corridas de cavalos, bebidas exóticas, comidas picantes, remédios alquímicos, romances atrevidos, qualquer coisa! - poderia provocar algum vestígio de prazer ou alegria em sua carne arruinada. Depois que esses brinquedos o decepcionam, Colin os deixa de lado com nojo e fica de mau humor até que suas obrigações, ou uma tentação que ele ainda não experimentou, o tirem de seu medo.

Sob sua confusão de roupas descartadas, papelada pela metade, garrafas de vinho vazias e lençóis amassados de material erótico importado, os aposentos de Colin são decorados em um luxuoso estilo nova vaasi, sem nenhum vestígio de motivos ou influências grabenitas a serem encontrados. Seu guarda-roupa pessoal também contém dezenas de conjuntos de roupas importadas vaasi, além de suas roupas diárias de grabenita como Colin ou Josiah. Com base em tudo o que ouviu sobre esse reino desde que Nebligtode se juntou ao Núcleo - seu ponto fraco sórdido e cheio de vícios, em particular o líder lebendtod passou a considerar a vasta nação a oeste como uma espécie de paraíso na terra, para um hedonista sedutor como ele já foi, e ele regularmente veste o papel em particular, fantasiando em deixar a sombria e atrasada Ilha de Graben para o continente assim que seu corpo viver novamente.

Além de sua própria suíte, Colin mantém um escritório luxuoso (muito respeitável) na Mansão Graben, juntamente com escritórios satélites em duas das pensões que sua família possui na cidade. "Josiah" mantém um dóri leve atracado nas docas da Vila de Graben, para manter as aparências, embora seu Strondganger raramente saia do porto, sendo muito frágil para completar a viagem até Todstein. No Salão da Carne, seu Mestre designou ao líder do clã uma mesa para transcrever documentos e manter o inventário. Colin não tem nenhuma relação real com Todstein; à noite, o mago indiferente simplesmente diz ao lebendtod para ficar em um canto - exatamente como um constructo de serviço - enquanto seu criador dorme. Isto, o líder do clã Graben faz, sem hesitação: ele não tem escolha.

Possibilidade Medonha: Tentação de Transpossessão

Por mais que procure, as esperanças de Colin de restaurar a vida de seu cadáver alquebrado serão praticamente em vão. Até mesmo restaurar os verdadeiramente mortos é uma raridade milagrosa repleta de riscos, em Ravenloft, e sem a resiliência inata inerente às criaturas vivas, magias poderosas como a ressurreição meramente o transformariam em alguma outra forma de morto-vivo... muito provavelmente, uma que não pode sequer passar por humano. Se ele tivesse a garantia de retornar como um vampiro (e livre do controle de Meredoth), ele aproveitaria a chance, mas Colin ouviu histórias horríveis de restauração de vida que deram errado, então a ideia de se tornar algo ainda pior do que ele é agora - possivelmente até algo tão repulsivo quanto Ichabod - faz da magia divina uma aposta que ele não ousará fazer, a menos que não tenha outra alternativa, exceto um retorno ao teatro de dissecação do Lorde das Trevas.

No entanto, uma história muito mais antiga voltou recentemente para Colin: uma que contém a promessa de vida verdadeira e vibrante. Um século atrás, Lydia Graben (nascida Wickinson) contou ao filho mais velho uma história da juventude de seu bisavô, sobre um dispositivo terrível que converteu os habitantes de sua cidade natal, Mordentshire, em criaturas lendárias. Grande parte do relato de Lydia foi confusa ou distorcida, e a mãe de Colin faleceu algum tempo antes de seus parentes se tornarem mortos-vivos, impedindo-o de pressioná-la para obter detalhes. Ainda assim, a chave para a salvação de seu filho pode muito bem estar embutida nesta velha história infantil... pois o infame dispositivo em questão operou seu mal ao trocar as mentes dos cidadãos honestos com as dos perversos predadores noturnos, prendendo os inocentes em conchas bestiais ou mortas, assim como os monstros andavam livremente nos corpos dos homens.

Recentemente, a busca contínua de Colin pela libertação de sua própria casca pútrida e esfarrapada o levou a um esconderijo secreto de documentos em Egertus, o que implica que um indivíduo (identificado apenas como "M") está na trilha do mesmo dispositivo descrito por Lydia Graben. Embora os documentos não sejam claros sobre quem é "M" - ou, na verdade, se a intenção de "M" é possuir este dispositivo ou destruí-lo - o seu conteúdo convenceu Colin de que o dispositivo (ao qual os documentos de "M" se referem como 'o Apparatus') pode não ser a mera lenda que ele sempre pensou que fosse.

Tendo ouvido a história do Apparatus apenas três gerações após os eventos em questão, Colin na verdade tem uma boa ideia do que o dispositivo original fez; ele sabe que as notas de seu inventor são o que "M" está procurando, e que o Bastão de Rastinon (que "M" também procura) não seria necessário para seus propósitos de troca de corpo. Ele também sabe que Meredoth quase certamente estaria à altura da tarefa de construir tal mecanismo, se devidamente motivado - por exemplo, com a promessa de separar o lado "defeituoso" dos humanos do seu lado "racional" - e que a Ilha de Graben, não Todstein é o único lugar razoável para o necromante montá-lo, já que o dispositivo precisa ser acessível a raios naturais, mas ainda seguro das investidas de negação da Rocha.

É claro que Colin ainda precisa encontrar as anotações do Alquimista - esperançosamente antes de "M" - e convencer Meredoth a utilizar algo tão desagradávelmente científico quanto uma máquina de qualquer tipo. Encontrar um corpo adequado para usurpar também é um problema, e pode ser difícil: nenhum mero aldeão servirá, e a maioria de seus parentes já são lebendtod, ou estão programados para se tornarem assim nos próximos anos. Reivindicar a vida de um comerciante marítimo - mesmo próspero - dificilmente é a melhor realização dos seus desejos, depois de tantas décadas de servidão humilhante e anos de desafio e frustração reprimidos.

Um príncipe em espera, por outro lado, seria perfeito. Se as ambições navais de Othmar Bolshnik forem realizadas (veja a Possibilidade Medonha: Planos de um Príncipe), e a Ilha de Graben se tornar um protetorado de Nova Vaasa, o filho do governante vaasi, Ingemar, poderá muito bem retornar a Kantora após seu governo com muito mais experiência, crueldade e ambição do que Othmar pretendia...

Virundus,

(Lorde Negro das Profundezas Afogadas)

Aberração Macho (Colossal - Aquática)
GR: 24 (8)

Sentidos: Percepção as cegas 9 m, visão no escuro 36 m; Ouvir +50, Observar +50
Dados de Vida: 40d8+360 (540 PV)
Iniciativa: -2
Deslocamento: 0 m [Preso]
Classe de Armadura: 30, toque 0, surpresa 30 (-8 tamanho, -2 Des, +30 natural)
Ataque Base/Agarrar: +25; Agarrar +65
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 tentáculos +46 (2d12+20 mais constrição); ou
Corpo a corpo: 4 pancadas +45 (1d20+10) e 1 pancada +45 (1d20+10 mais espinha venenosa); ou
Corpo a corpo: 1 mordida +45 (5d10+10 mais engolir inteiro)
Espaço/Alcance: 9 m / 6 m (36 m com tentáculos)
Ataques Especiais: Frenesi de sangue, constrição, agarrar aprimorado (Grab), agarrar aprimorado (Grapple), espinha venenosa (Fort CD 24, 1d6 Con/1d6 Con), engolir
Qualidades Especiais: Imunidades: Fogo, ácido; regeneração 10; RM: 25;
Fraquezas: Fome aterrorizante, mão do deus antigo, dano baseado em luz;
Face do mal, mestre das profundezas, telepatia, preso
Ações Especiais: Mácula abissal, bioluminescência, fechar as fronteiras, nuvem de tinta, máscara do passado, voz das profundezas
Testes de Resistência: Fort +27, Ref +14, Vont +29
Habilidades: For 50, Des 6, Con 28, Int 20, Sab 20, Car 20
Perícias: Concentração +25, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +14, Conhecimento (Ravenloft) +14, Conhecimento (religião) +14, Intimidação +50, Observar +50, Ouvir +50, Sentir Motivação +25
Talentos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Ataques Múltiplos Aprimorados, Foco em Arma (tentáculo), Fortitude Maior, Imobilização Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Sucesso Decisivo Aprimorado (tentáculo), Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro
Nível de Desafio: 27
Tendência: Neutro e Mau
Idiomas: Telepatia, xalote, aquan, dracônico

Mácula Abissal (Sob): Três vezes por dia, Virundus pode tentar aplicar o modelo Reivindicados do Mar (veja Novos Monstros) a um humanoide ou humanoide monstruoso, simplesmente fazendo um ataque de toque bem-sucedido. Um teste de Vontade com CD 25 impede a transformação.

A natureza da mácula da vítima depende de sua classe de personagem principal: guerreiros, bárbaros e rangers recebem a mácula Ryo, magos e feiticeiros recebem a mácula Sahuagin, clérigos, druidas e paladinos adquirem a mácula Anguilliana, e monges, ladinos e bardos obtém a mácula Homem-Polvo ou Homem-Arraia. Se a classe principal do personagem for uma classe PDM, ele ou ela ganha a mácula Locathah. Para personagens multiclasse, classes de prestígio ou não básicas do *Livro do Jogador*, os Mestres devem escolher a mácula que melhor se adapta às habilidades de classe do alvo.

Se esta habilidade for usada em um alvo voluntário de pelo menos 12 Dados de Vida, a criatura se torna um horror abissal de um tipo determinado pelo Mestre (aboletes, kopru, kraken, morkoths e crias do oceano supremas estão entre as escolhas possíveis, mas qualquer criatura maligna do fundo do mar pode ser selecionada).

Somente os servos mais capazes e poderosos de Virundus recebem esta grande 'bênção'.

Se usado em um alvo com menos de 12 DV que tenha prestado serviço a ele, Virundus pode selecionar qual das cinco máculas de Reivindicadas pelo Mar para aplicar. O Lorde Negro das Profundezas raramente usa seu poder dessa forma, para promover ou rebaixar seus subordinados entre castas.

Bioluminescência (Ext): Sem limites, Virundus pode fazer com que sua carne luminesça, emitindo luz de qualquer intensidade e cor até o equivalente a uma magia de luz.

Percepção às Cegas (Ext): Devido à sua familiaridade com as correntes dentro e ao redor de sua prisão, Virundus pode detectar qualquer coisa se deslocando na água a até 9 metros de qualquer apêndice de seu corpo. Caso contrário, este poder funciona normalmente como percepção às cegas.

Frenesi de Sangue (Ext): Virundus pode (e às vezes deve) entrar em um frenesi de sangue, arremessando-se contra as paredes de sua sala do trono e atacando tudo que se aproxima. Enquanto está em frenesi, ele ganha +20 em Força e Constituição; a cada rodada ele causa 10d10 de dano de concussão a si mesmo e a qualquer um na sala do trono que falhe em um teste de resistência de Reflexos CD 30, além de seus ataques. Ele só pode acabar com o frenesi ficando inconsciente e, em seguida, recuperando a consciência enquanto se regenera. Enquanto está em seu frenesi de sangue, ele perde o controle de todas as criaturas dominadas por sua habilidade Mestre das Profundezas.

O frenesi de sangue é acionado se Virundus escolher entrar nele voluntariamente, se ele sofrer ou causar um total de 400 PV de dano em combate, ou se ele falhar em um teste de Concentração enquanto usa sua habilidade Máscara do Passado, ou em um teste de Vontade de Fome Aterrorizante.

Voz das Profundezas (Sob): Uma vez que Virundus tenha usado sua habilidade Mácula Abissal em uma determinada criatura, ele mantém um certo grau de controle telepático sobre ela. Uma vez por dia, ele pode instruir a criatura a seguir um curso de ação simples ("Voltar para mim", "Deter intrusos" "Visitar o sumo sacerdote"), e a criatura deve fazer um teste de Vontade com CD 25 ou obedecer imediatamente. Instruções mais complicadas devem ser dadas "pessoalmente" por telepatia.

Qualquer instrução que Virundus dê desta forma é tratada como equivalente a uma magia de missão menor. Esta compulsão permanece em vigor mesmo que o sujeito esteja em outro domínio com fronteira fechada; entretanto, se o sujeito estiver em algum lugar onde não possa ouvir o som do mar batendo na costa, a única mensagem que Virundus pode transmitir é "retorne ao mar".

Fechando as Fronteiras (Ext): Virundus não tem habilidade sobrenatural para fechar as fronteiras. Ele pode, no entanto, instruir telepaticamente seus subordinados a procurarem por qualquer pessoa que tente deixar o domínio.

Constrição (Ext): Virundus causa dano automático de tentáculo ou mordida (sua escolha) com um teste de agarrar bem-sucedido, após usar sua habilidade Agarrar Aprimorado com sucesso para agarrar uma vítima.

Fome Aterrorizante: Sempre que qualquer criatura viva inteligente estiver ao alcance da telepatia de Virundus, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade com CD (25 + o número de rodadas que a criatura esteve presente) ou tentará agarrar e devorar o infeliz. Cada semana que ele não devora uma criatura inteligente, sua própria Inteligência cai dois pontos; cada criatura devorada restaura 2 pontos de Inteligência, até seu valor natural de 20.

Mão do Deus Antigo: Armas abençoadas por um clérigo do Deus Antigo de sua terra natal, ou empunhadas por um adorador fiel do Deus Antigo, causam danos que Virundus não pode regenerar, assim como as magias conjuradas por tal clérigo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar esta habilidade, Virundus deve acertar com um ataque de tentáculo ou mordida. Ele pode então tentar iniciar um agarrar como uma ação livre sem provocar um ataque de oportunidade. Se ele vencer o teste de agarrar, ele segura e pode executar constrição ou tentar engolir seu oponente inteiro.

Nuvem de Tinta (Ext): Virundus pode emitir uma nuvem de tinta preta com 36 metros de raio uma vez por minuto como uma ação livre. Toda a visão dentro da nuvem é obscurecida, proporcionando Camuflagem Total.

Face do Mal (Ext): Ver a verdadeira forma de Virundus pela primeira vez exige um teste de Horror com CD base 34.

Máscara do Passado (Sob): Com um teste bem-sucedido de Concentração CD 30, Virundus pode recuperar parte de sua humanidade, assumindo brevemente a aparência de um tritão gigante, mas bem formado. Esta mudança dura uma rodada para cada ponto em que ele excede o número alvo do teste. Falhar no teste deixa Virundus em um frenesi de sangue.

Ao usar a Máscara do Passado, Virundus perde todo o uso de seus tentáculos, mordidas e ataques de espinha venenosa, bem como sua Face do Mal. Ele mantém seus quatro ataques não venenosos e suas outras habilidades. Enquanto estiver em seu disfarce de 'tritão gigante', seu GR cai para 8.

Mestre das Profundezas (Sob): Virundus pode controlar telepaticamente até 160 DV de criaturas que respiram água de Inteligência 1 ou 2, em qualquer local dentro das Profundezas Afogadas. Assumir o controle de uma nova criatura ou liberar uma criatura controlada anteriormente é uma ação de movimento. Quando ele tenta assumir o controle de qualquer criatura, ela recebe um teste de resistência de Vontade com uma CD de 1 para cada 10 braças abaixo da superfície (uma braça equivale a seis pés, ou aproximadamente dois metros). Assim, perto da superfície seu controle é tênue, mas nas profundezas do oceano seu controle é inevitável. Ele recebe informações sensoriais completas de criaturas controladas desta forma e pode controlar todas as suas ações, obrigando até mesmo ações suicidas. Uma criatura controlada é dominada até que Virundus decida liberá-la.

Espinha Venenosa (Ext): Um dos cinco ataques de Virundus é desferido com uma espinha envenenada como a de um peixe-leão. Além do dano base, este ataque causa dano primário 1d6 Con, dano secundário 1d6 Con (Fort CD 24 anula).

Regeneração (Ext): Virundus sofre dano letal de magias que causam dano com o descritor de Luz, como luz cegante, raio de sol e explosão solar. Tais magias o prejudicam como se ele fosse um morto-vivo. Ele também sofre dano letal conforme descrito na qualidade especial Mão do Deus Antigo.

Engolir (Ext): Virundus pode tentar engolir um oponente de tamanho menor fazendo um teste de agarrar bem-sucedido. Uma vez engolido, o oponente sofre 2d12+20 pontos de dano esmagamento mais 10 pontos de dano ácido por rodada de seus sucos digestivos. Uma criatura engolida pode abrir caminho usando uma arma leve cortante ou perfurante para causar 20 pontos de dano à moela do Lorde Negro das Profundezas (CA 25). Assim que a criatura sai, a ação muscular fecha o buraco; outro oponente engolido deve abrir seu próprio caminho. Virundus pode engolir 2 criaturas imensas, 8 criaturas enormes, 32 criaturas grandes, 128 criaturas médias, 512 criaturas pequenas e qualquer número de criaturas miúdas ou diminutas.

Telepatia (Sob): Virundus tem o poder de se comunicar mentalmente com qualquer criatura inteligente (Int 3 ou superior) em um raio de 36 metros de uma forma que a criatura considere inteligível, embora desagradável. Ser contatado desta maneira por Virundus não provoca Loucura, exceto porque seus pensamentos reais não estão sendo transmitidos, apenas o que ele escolhe 'dizer'. Ele é grande demais para se comunicar verbalmente, pelo menos em circunstâncias normais; sua voz produz vibrações subsônicas fora do alcance da audição humana.

Preso (Sob): Virundus não pode sair da sala do trono onde está aprisionado. Ele pode, no entanto, usar seus dois tentáculos mais longos para alcançar bem fora de suas portas (até 36 metros). Quando estendidos para fora de suas câmaras, os tentáculos de Virundus são tratados como oponentes separados, com estatísticas que diferem daquelas acima como segue:

Tentáculos

	Aberração (Grande - Aquática)
	GR: 8
Sentidos:	Percepção às cegas 9 m
Dados de Vida:	60 PV
Iniciativa:	+0
Classe de Armadura:	20, toque 8, surpresa 20 (-2 tamanho, +12 natural)
Ataque Base/Agarrar:	+25; Agarrar +57
Espaço/Alcance:	3 m / 36 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, constrição
Ações Especiais:	Bioluminescência
Testes de Resistência:	Ref +16
Habilidades:	Des 10

Magias que alteram o tamanho ou dimensões do alvo (*reduzir/aumentar pessoa, metamorfose, alterar forma*, etc.) não têm efeito em Virundus e não podem ser usadas para ajudá-lo a escapar da sala do trono.

Respiração na Água (Sob): Virundus pode conceder ou remover a respiração na água a qualquer humanoide em qualquer lugar de seu domínio. Uma criatura que respira ar com outras provisões para respirar debaixo d'água não as perde se Virundus conceder e depois remover esta habilidade

Antecedentes

O relato de Virundus sobre sua história é amplamente preciso; ele nasceu filho do Imperador e Imperatriz de Parathalassa, o maior império do mundo de sua origem. Os imperadores de Parathalassa eram descendentes da grande divindade do mar Oceanus, também conhecido como o Deus Antigo, que era patrono e protetor do Império; Oceanus construiu seu grande palácio e prometeu que era uma fortaleza que nunca cairia enquanto um único homem se lembrasse de seu nome e o adorasse, e todo o Império de Parathalassa o adorava em memória de sua grande generosidade para com eles. Virundus nasceu assim para governar um país próspero e feliz; e se isso não bastasse, seu nascimento foi acompanhado de sinais e maravilhas indicando que a criança nascida não seria um homem comum; ele era o portador de um destino extraordinário, e se algum dos sinais e presságios fosse ambíguo, ou sugerisse que o príncipe recém-nascido po-

deria trazer destruição e desgraça não apenas para seus inimigos, mas para seu povo - o astrólogo e os adivinhos que vieram para pronunciar suas visões sobre a criança foram sábios o suficiente para não dizer isso na frente dos pais orgulhosos.

É claro que o lado negro dessas profecias foi ouvido e considerado por muitos, mas à medida que Virundus crescia até a idade adulta, ele parecia desmentir qualquer especulação sombria. Ele era amplamente considerado nobre, generoso e corajoso, e se fosse excessivamente impetuoso e se recusasse a ser contrariado ou aconselhado em qualquer coisa, tais fatos não seriam um grande defeito em um jovem de grande habilidade; afinal, um imperador deve ser seu melhor conselheiro.

Virundus cresceu e se tornou um homem forte, bonito, inteligente e carismático. Entre seus dons inerentes e sua posição principesca, ele não encontrou ninguém disposto a criticá-lo ou negá-lo em qualquer coisa, e muitos bajuladores que estavam ansiosos para relatar seus muitos sucessos e apontar os sinais de seu nascimento como evidência de que ele possuía o sangue divino que havia fundado a sua linhagem, finalmente, atingido uma nova apoteose; e Virundus não fez nada para decepcionar as expectativas. Quando o seu pai morreu, ele imediatamente iniciou uma campanha de conquista, transformando os aliados do império em estados vassalos e guerreando contra os seus inimigos. Ele liderou marinhas e exércitos vitória após vitória, e aqueles que se opuseram a ele foram mortos ou escravizados, suas cidades saqueadas e queimadas e suas terras entregues aos servos de Virundus que ele decidiu recompensar. Vendo que todos os seus esforços prosperaram, Virundus ficou cada vez mais convencido de que ele era, na verdade, um deus na terra, e que deveria ocupar seu lugar não ao lado, mas acima, do deus que seus ancestrais adoravam.

Sendo ele próprio um imperador e um deus em embrionário, Virundus resolveu fazer um sacrifício mais precioso do que qualquer outro que já havia sido feito antes ao deus de seus antepassados; e, sabendo que o sangue vital de um ser humano era considerado a mais valiosa de todas as coisas na terra, ele ordenou que fosse derramado em "reverência" a Oceanus. Admirados com sua oratória, e enganados ao acreditarem que ele era verdadeiramente divino, os sacerdotes do Deus Antigo realizaram seus desejos e massacraram cem inimigos cativos, derramando seu sangue na fonte de água salgada que fluía do templo do Deus Antigo. Com tristeza e raiva, o Deus Antigo amaldiçoou a fonte, e daquele momento em diante ela jorrou apenas sangue, quente e fedorento; mas Virundus convenceu os sacerdotes de que este era um sinal de que a sua oferta tinha sido aceita e encorajou-os a continuar e a oferecer o sangue do coração dos seus cativos não só a Oceanus, mas também a ele. Em poucos anos, a adoração do Deus Antigo foi quase totalmente suplantada pela adoração de Virundus, e aqueles que aderiram ao Deus Antigo e aos velhos costumes mantiveram isso em segredo por medo das turbas que se formaram, derrubando as estátuas de Oceanus e apedrejando aqueles que se recusaram a reconhecer Virundus como Imperador e Deus.

A ambição e aspiração de Virundus à divindade não seriam e não poderiam, ser saciadas por nada menos; ele convocou até ele os profetas e sábios de uma centena de terras e exigiu deles que lhe contassem como ele poderia ocupar seu legítimo lugar como divindade. Aqueles que recusaram seu conselho quando ouviram seu objetivo foram presos até falarem; aqueles cujos conselhos ele seguiu, mas se mostraram infrutíferos, ele afogou na fonte de sangue que corria no templo que outrora fora do Deus Antigo; enquanto aqueles que lhe revelaram algum novo segredo que aumentava seu poder, ele cobriu com ouro e joias e manteve com ele.

Mesmo assim, ele não conseguiu alcançar seu objetivo, até que certa manhã ele convocou seus sacerdotes e sábios e lhes contou que tivera um sonho, no qual uma sombra lhe revelara o caminho pelo qual ele poderia obter a vida eterna e o poder divino. No dia do solstício de verão, vinte e quatro mil escravos e prisioneiros foram retirados de suas prisões, e os homens livres de sua capital, Xalot, reuniram-se, dez homens para cada escravo, e aguardaram o sinal que lhes seria dado; ao meio-dia daquele dia, os vinte e quatro mil morreriam, e o poder de suas vidas faria de Virundus um deus.

Enquanto estava na sala do trono do palácio de seu antepassado, Virundus exultou com seu triunfo iminente; mas quando o sol nasceu, o mar recuou, muito abaixo da maré morta mais baixa, deixando a costa nua. Virundus considerou que era o mar prestando homenagem a ele; mas ele estava desastrosamente errado.

No momento em que a cerimônia que a sombra lhe revelara estava para começar, o primeiro dos tsunamis atingiu Xalot. O primeiro terremoto ocorreu imediatamente depois. As mil ilhas de Xalot estavam sendo reivindicadas pelo mar. Mas Virundus não seria derrotado tão facilmente pelo deus que ele agora percebia ser seu inimigo; mesmo enquanto a água girava em torno de seus joelhos, ele terminou a cerimônia e invocou o poder que lhe havia prometido a vida eterna para cumprir sua parte no trato. Ao fazê-lo, o mar engoliu Xalot de uma vez por todas.

Esboço Atual

Outrora humano, o lorde negro das Profundezas Afogadas é agora um pesadelo de carne com 30 metros de comprimento. Geralmente com a forma de um tritão, o corpo de Virundus é coberto por tentáculos, escamas, bocas, olhos, ventosas, nadadeiras, garras, conchas e outras características de formas de vida aquáticas, crescendo, mudando e sendo reabsorvidos constantemente. Milhares de formas de vida simbióticas crescem na carne de moluscos, cracas, vermes tubulares, corais, esponjas, anêmonas e muito mais de Virundus. A cabeça de Virundus ostenta uma boca aberta que combina as características de um tubarão e de um peixe cheio de dentes do fundo do mar. Ele é tão grande que não consegue endireitar-se totalmente dentro dos limites de sua prisão na sala do trono.

Em primeiro lugar, Virundus é um megalomaníaco; ele realmente acredita que a divindade é o seu destino e que outros seres existem principalmente como ferramentas para ele usar para alcançar esse fim. O humor irônico dos Poderes Sombrios distorceu esse objetivo ao parecer concedê-lo; Os súditos de Virundus o adoram como uma divindade e afirmam fazer milagres em seu nome, seu poder clerical concedido pelos próprios Poderes Sombrios. Virundus, totalmente relutante em revelar seu desamparo fundamental, finge ser o deus que seus escravos acreditam que ele seja, mas a máscara é amarga para ele; sua deformidade, aprisionamento e isolamento combinam-se para lembrá-lo, a cada momento, de sua fraqueza essencial, e nada poderia ser tão irritante - ou assustador - para um homem acostumado ao poder absoluto sobre tudo o que via. Ele sabe muito bem que tinha mais poder como homem mortal do que tem agora como "deus", e alterna entre a determinação irada de quebrar sua prisão e alcançar a divindade e o medo debilitante de que isso é tudo que existe - de que ele realmente se tornou um deus, e odeia isso.

Virundus fez muitos planos (alguns contraditórios) para acabar com sua maldição. Uma das mais importantes é sua tentativa contínua de rastrear e converter ou matar qualquer adorador do Deus Antigo que ainda reste; ele se lembra muito bem da profecia de que o palácio de seu antepassado não poderia cair enquanto um único adorador permanecesse fiel ao Deus Antigo, e ele espera que, ao encerrar a adoração ao Deus Antigo, ele finalmente seja libertado de sua prisão. Além disso, ele está fazendo esforços para espalhar a adoração a si mesmo por todo o Núcleo. Embora isto só tenha sido eficaz em algumas pequenas aldeias na Ilha de Graben e na costa darkonesa até o presente, ele é persistente; afinal, ele não tem nada além de tempo. Ele também procura continuamente maneiras de erguer Shay-lot do fundo do oceano, revertendo assim a maldição do Deus Antigo ou, na falta disso, arrastar todo o mundo da superfície abaixo das ondas para seu território. Ele trabalha principalmente através de espiões homens-arraia e homens-polvo que negociam ao longo das costas e ilhas do Mar Noturno, obtendo informações e produtos humanos úteis sob as ondas, mas ele também envia um grupo ocasional de Ryos e Sahuagin contra aldeias da superfície, para ensiná-los o medo do mar.

Ele também está conduzindo uma guerra de guerrilha de longo prazo contra aquelas poucas criaturas (principalmente as baleias, elfos aquáticos da costa darkonesa e o tritões da costa de Vechor) que resistem ao seu governo, embora ele prossiga a luta de uma forma bastante superficial, mais por hábito e para o treino das suas tropas do que por qualquer razão estratégica urgente.

Os principais ataques de Virundus são com seus tentáculos longos e curvados, com os quais ele pode alcançar bem além dos limites de sua prisão palaciana; se alguém for tolo o suficiente para entrar em sua presença para atacá-lo lá, ele também pode atacar com uma mordida maciça ou até cinco ataques extras por rodada, usando braços, tentáculos, ferrões, bocas dentadas e outras armas naturais de qualquer parte de seu corpo que seus inimigos estejam próximos conforme necessário (todos esses ataques são listados como ataques de pancada, acima). Devido ao grande comprimento dos tentáculos, é realmente possível 'encontrá-los' sem encontrar Virundus cara a cara; também são fornecidas estatísticas para um tentáculo isolado. Qualquer combate sério com Virundus quase certamente terminará com ele entrando em um frenesi de sangue; as chances de alguém ao alcance de seus ataques sobreviver a tal frenesi não são altas.

Geografia das Profundezas

A grande planície abissal é o lar de dois grupos principais de humanoides inteligentes que não são escravos de Virundus, um grupo de elfos aquáticos que vivem nas águas rasas ao longo da costa darkonesa e um grupo de tritões que vivem nas águas rasas e quentes da "planície" entre Liffe e Vechor. Por viverem em águas rasas, Virundus acha muito difícil controlar seus asseclas do fundo do mar bem o suficiente para espioná-los; ele envia patrulhas ao território deles regularmente, mas ainda não achou que valesse a pena tentar conquistá-los. Os elfos de Fontes Nevuchar conhecem seus vizinhos aquáticos e realizam algum comércio com eles, mas tomam cuidado para não revelar sua presença a estranhos. O principal assentamento dos elfos aquáticos fica logo ao sul da foz do Rio Vuchar, refletindo a localização das Fontes Nevuchar.

Os tritões, não tendo aliados que respirem ar, estão numa posição mais precária; eles não têm assentamentos permanentes, estendendo-se em sua maior parte pelas águas rasas entre Liffe e Vechor. Eles contam com sua mobilidade para mantê-los fora do alcance das patrulhas de Virundus.

Hadalpelagos (os quatro vales de fenda, mais a profundidade central de Shay-lot) consiste principalmente em terreno normal de águas profundas, mas é pontilhado com os restos das grandes cidades de Parathalassa. Um observador atento pode ver restos de estradas e edifícios aqui e ali no fundo do oceano; alguns dos edifícios mais intactos foram restaurados o suficiente para serem usados pelos escravos de Virundus. (Existem ameaças no fundo do mar suficientes que não estão sob o controle de Virundus para tornar as profundezas um lugar perigoso, mesmo para eles, e alguns fortificaram edifícios para torná-los seguros contra predadores.) À medida que descemos esses vales em direção ao centro de Hadalpelagos essas ruínas tornam-se mais frequentes, até chegarmos a Shay-lot propriamente dita, uma depressão mais ou menos plana de cerca de trinta quilômetros quadrados coberta de ruínas.

Na Cidade Afogada

Muitas dessas ruínas foram destruídas nos tsunamis e terremotos que acabaram com Parathalassa e dificilmente podem ser reconhecidas como sendo de construção humana, mas grandes partes da Cidade Afogada estão surpreendentemente bem preservadas. A arquitetura é linda, mas muitas vezes bastante misteriosa; padrões oceânicos (criaturas marinhas, ondas, tempestades, aves marinhas e similares) são onipresentes e há uma forte ênfase arquitetônica em linhas curvas em vez de ângulos e cantos.

Grande parte de Shay-lot está simplesmente vazia ou ocupada apenas por animais do fundo do mar; a cidade já foi o lar de centenas de milhares de humanos, mas agora é habitada apenas por cerca de dez mil criaturas inteligentes. Os clérigos anguilianos, ou hieroi ("santos"), da casta mais alta vivem dentro e ao redor do Grande Templo do Deus Submerso, um enorme edifício abobadado próximo ao centro da cidade. (Por causa da corrente de sangue que flui continuamente debaixo do altar central do templo, o Sahuagin não pode entrar aqui sem ser levado ao frenesi, e aqueles de castas inferiores não são considerados puros o suficiente para entrar no próprio templo, embora todos os habitantes do templo em Shay-lot podem ir ao pátio externo do templo para adorar o Deus Submerso.)

Atrás do templo fica o que resta do grande palácio dos Imperadores de Parathalassa. Nos terremotos que afundaram Parathalassa para sempre, uma fenda foi aberta abaixo do palácio, e a sala do trono agora fica no fundo da fenda, com seu teto abaixo do nível do fundo do mar circundante. Os servos de Virundus abriram passagens da sala do trono para o restante do palácio e, com seus grandes tentáculos, Virundus pode alcançar salas nos níveis superiores do palácio. Esta fenda é referida como o Lugar Mais Baixo pelos sacerdotes do Deus Submerso, e apenas os mais (ou menos) afortunados entram lá para uma entrevista com o "deus". Os sacerdotes do Deus Submerso se dedicam, em primeiro lugar, aos ritos de adoração, mas também são responsáveis por comunicar os desejos do Deus Submerso ao resto dos habitantes de Shay-lot.

A Casa de Vidro foi um observatório usado pelos sábios de Parathalassa em épocas passadas para prever o futuro a partir do movimento das estrelas e planetas fixos. O céu noturno não revela mais qualquer verdade aos magos Sahuagin (hidromagos, "magos da água") que servem Virundus, mas eles ainda fazem suas

casas aqui e mantêm suas bibliotecas de aprendizado inscritas em tábuas de pedra e placas de vidro ou ouro. (Foi aqui que Paul Dirac foi mantido, em uma cela reservada para meditação em dias melhores. Sozinho, desarmado e despojado de seu grimório e itens mágicos, seus captores nem se preocuparam em colocar uma guarda nele, embora parecessem Prisioneiros considerados de grande risco de fuga seriam mantidos na Casa de Areia sob vigilância contínua, ou mesmo no Grande Templo.) Quando os peripateioi, ou "errantes", retornam para se reportar a Virundus, eles também fazem suas moradas aqui ou perto daqui; apesar da diferença na aparência física, os hidromagos e os peripateioi são considerados equivalentes entre si em castas.

A Casa de Areia é a antiga arena de gladiadores de Shay-lot; por ter permanecido praticamente intacto e ter dormitórios e arsenais para os gladiadores, foi convertido em quartel para os servos Ryos de Virundus, conhecidos como thorakoi, ou "blindados". O Strategos, general das tropas de Virundus, mora aqui, assim como a maioria dos Ryos presentes em Shay-lot a qualquer momento. Fica a pouco mais de um quilômetro e meio a sudeste do Grande Templo, em uma parte relativamente plana e bem preservada da cidade. Muitos dos Locathah da cidade (icthymorphoi, "formados em peixes") vivem perto daqui, porque é uma das partes mais seguras e densamente povoadas de Shay-lot e porque, sendo de casta inferior e impuros, não são bem-vindos mais perto templo, exceto para adoração em certas ocasiões específicas. Os Ryos patrulham a cidade regularmente em grupos de quatro, à procura dos predadores do fundo do mar que entram regularmente na cidade; se virem algum que não possam derrotar sozinhos, dão o alarme. Visitantes mais interessantes podem ser capturados com redes e levados para serem entrevistados pelos magos Sahuagin.

O Jardim do Mar, onde a subcasta Locathah cuida de esponjas, pólipos e peixes para a alimentação dos habitantes da cidade, ocupa um banco de quilômetros de extensão a leste da Casa de Areia, onde a terra se deslocou, deixando a parte oriental de a cidade cerca de trinta metros mais alta que a parte oeste. A encosta criada por esta mudança rapidamente se tornou o lar de numerosas esponjas e criaturas semelhantes que se alimentam de detritos orgânicos que "chovem" das partes mais altas do oceano, que fornecem a base para a alimentação da maioria dos habitantes de Shay-lot. Infelizmente, a abundância de comida também atrai numerosos predadores, e a área é fortemente patrulhada por guardas Ryos, apoiados por quaisquer magos Sahuagin e sacerdotes anguillianos que estejam em desvantagem com seus superiores no momento. (Servir com os Ryos e Locathah da casta inferior é considerado profundamente vergonhoso e é evitado por qualquer pessoa de casta superior que possa providenciar isso.)

Geralmente, um membro de uma casta inferior nunca deve tocar num membro de uma casta superior (isto é um pouco relaxado para os magos e sacerdotes, mas estritamente aplicado em todos os outros níveis), nem falar com um membro de uma casta superior, a menos que fale com primeiro. Um membro de uma casta superior que toca um membro de uma casta inferior deve fazer purificações rituais posteriormente; a duração e o rigor desta purificação dependem do grau de diferença de casta. (Depois de espancar um fazendeiro de esponjas Locathah por insolência, um soldado de infantaria ryo provavelmente murmuraria algumas orações e voltaria ao trabalho, mas um sacerdote anguilliano que fizesse o mesmo teria passado uma semana se purificando depois de fazer algo tão humilhante.) Qualquer ordem de um membro de uma casta superior deve ser obedecido imediatamente e sem questionamento, embora dar ordens abertamente egoístas ou desnecessárias muitas vezes resulte em "infelizes interpretações errôneas", especialmente quando os magos Sahuagin são aqueles que estão sendo comandados. Um membro de uma casta inferior não deve entrar em uma sala onde esteja presente um membro de uma casta superior até ser convidado; ninguém pode manusear armas ou itens pessoais de alguém acima (ou abaixo!) de sua casta sem contaminar o item (no primeiro caso) ou a si mesmo (no segundo). Este sistema de castas torna o sistema social hadalpelágico extremamente rígido e lento na adaptação, mas na verdade dissipa um pouco a crueldade das classes superiores para com as inferiores, já que muita interação ou interesse nas atividades das pessoas da casta inferior é humilhante para as da casta superior.

Os servos mais próximos de Virundus são transformados por seu governante em horrores abissais (kraken, morkoths, aboletes e assim por diante) e não são considerados como tendo qualquer casta no sentido normal; tendo sido tocados diretamente pelo poder do Deus Submerso, eles são considerados além de meras considerações de casta e podem interagir com aqueles de qualquer outra casta da maneira que acharem melhor.

Apêndice IV
Legado dos Grabens

"Mesmo em nosso nascimento, a morte apenas se coloca um pouco de lado. E todos os dias ela olha para nós e reflete consigo mesma se será naquele dia ou no próximo que ela se aproximará."

– *Robert Bolt,* ***Sir Thomas More, Ato II***

Quando o lorde negro Meredoth cometeu assassinato em massa na Mansão Graben em 672, a linhagem viva do outrora prolífico clã Graben foi *quase*, mas não totalmente, exterminada. De uma extensa família de mais de noventa almas, apenas um punhado de crianças – jovens demais para juntar-se ao banquete envenenado ou para serem de alguma utilidade para o necromante – escaparam da morte e da reanimação como lebendtod. Após suas transformações, os Grabens mortos-vivos continuaram a criar essas crianças sobreviventes, mantendo-as ignorantes sobre a mudança profana que atingiu seus pais. Assim, os Grabens preservaram a posteridade de sua linhagem, enquanto salvaguardavam o futuro suprimento de servos mortos-vivos de seu mestre maligno.

Até o momento, cinco gerações completas da família Graben tornaram-se lebendtod – todos convertidos à força por seus parentes mortos-vivos, depois de cumprirem seus deveres procriativos para com o clã – e o último grupo de novos pais foi, sem saber, programado para conversão iminente, agora que nasceu um número adequado de herdeiros de sétima geração. Os poucos Grabens vivos que descobriram o terrível segredo dos mais velhos também foram transformados, e antes do previsto, de modo que mesmo os membros jovens e sem filhos da família nem sempre são o que parecem. Em particular, vários "primos há muito perdidos" começaram recentemente a vincular-se à propriedade dos Graben: na verdade, as crianças que *compareceram* àquele banquete fatal, e que só agora estão a atingir um estado de maturidade física, tendo escondido a sua aparência de envelhecimento lento e anormal por décadas.

Embora nunca sejam "nobres" no sentido técnico, a posição dos Grabens como família fundadora da Ilha concede-lhes praticamente o mesmo ar de prestígio e direitos que os aristocratas hereditários de outras terras. Sua firme recusa em se integrar totalmente à cultura dos grabenitas, mesmo antes de Meredoth transformá-los, sempre diferenciou o clã recluso de outros ilhéus. Distanciamento auto-imposto simbólico dos "retardatários" das aldeias, os Grabens mortos-vivos preferem arranjar o casamento dos seus filhos (vivos) com estrangeiros ou mesmo forasteiros, casando-se com outros grabenitas apenas se não houver alternativa apresentável. Da mesma forma, a sua insistência esnobe de que qualquer pessoa – homem ou mulher que se case com alguém da sua família *deve* adotar o sobrenome do clã afasta-os ainda mais dos colonos, entre os quais nenhum dos gêneros perde o seu patronímico no casamento.

Notoriamente reticentes sobre a história inicial de seu clã, o silêncio estrito dos Grabens sobre esta questão gerou rumores escandalosos, banimento ou até mesmo maldições e pactos diabólicos. Uma vez que fantasias ociosas e calúnias tenham sido filtradas do pântano da especulação, surge uma história persistente: que o patrocinador original da construção da Mansão Graben, o reverenciado antepassado do clã, Efraim Graben, nunca foi verdadeiramente um 'Graben', mas um mestre falsificador de joias e ladrão, fugindo da perseguição na sua pátria corrupta e imperialista. Por este relato, "Graben" tinha sido apenas o nome original da ilha (= "trincheira") traduzido na língua natal de Efraim: um nome que ele adotou como pseudônimo, após investir seus ganhos ilícitos na Mansão. Nos primeiros dias da Vila de Graben, esse boato teria sido recebido com protestos furiosos pelo clã ofendido, mas o ressentimento por esse insulto à honra de seu ancestral diminuiu com o tempo. (Contos menos credíveis de que a esposa de Efraim era, na verdade, um dos enigmáticos *zwerge* do Zaubereiwald, ainda provocam indignação violenta nos Grabens, vivos ou não.)

Verdade ou não, a forte afinidade mercantil da família Graben por joias, principalmente prataria e pedras preciosas, manteve-se verdadeira desde os primeiros dias de sua residência na Ilha. Diz-se que a família opera uma pequena, mas lucrativa, mina de prata em sua propriedade – ninguém que não seja Graben sabe exatamente onde – e possui um surpreendente tesouro de pedras preciosas exóticas, incluindo minerais não encontrados em nenhum lugar da natureza. De forma mais prosaica, eles detêm direitos de propriedade sobre quase todos os imóveis da Ilha de Graben, tendo o direito legal de impedir as tentativas da maioria dos nativos de vender terras ou passá-las aos seus filhos. Os Grabens são também a coisa mais próxima dos "banqueiros de investimento" disponíveis para os empresários em ascensão da Vila de Graben, pelo que podem potencialmente executar a hipoteca de qualquer número de empresas fundadas com o seu capital inicial, caso os beneficiários dos seus empréstimos cometam qualquer ofensa. O fato de *não* tomarem tais medidas é elogiado em público, mas garantido com muitas "expressões de gratidão" discretas – isto é, subornos – por parte dos prudentes.

Integração

Devido a gerações de casamentos mistos com não-grabenitas, os Grabens têm uma aparência muito menos homogênea do que outros povos da Ilha. Tons mais claros de pele, cabelo e olhos ainda predominam na família, mas olhos verde-mar lamordianos ou cinza mordentiano aparecem de vez em quando, assim como mechas morenas ou vermelhas no cabelo loiro claro dos Grabens. Em estatura, também, muitos Grabens se destacam, sendo um pouco baixos e atarracados para os padrões locais, embora não em comparação com os continentais. O cabelo dos Grabens tende a ficar grisalho bem cedo, e então permanecer com eles até a morte (ou muito depois, nos Grabens mortos-vivos). Tal como acontece com algumas outras famílias renomadas do Núcleo, mesmo os Grabens não-lebendtod são notoriamente longevos. *Ao contrário* dos Boritsis ou dos Hiregaards, a longevidade de Grabens não implica uma juventude prolongada, mas apenas uma velhice prolongada, muitas vezes culminando em anos de invalidez.

Distantes e coesos, os Grabens insulares mantiveram assiduamente a distância dos bucólicos colonos durante mais de um século e ainda estão a habituar-se à proximidade de outras famílias da classe alta em domínios vizinhos. Vivos ou não, os Grabens estão sem pares sociais há tanto tempo que a aparência de tal pequena nobreza estrangeira torna a maioria um pouco cautelosa: com os motivos – ou segredos – que *outras* linhagens poderosas podem estar escondendo. As idades extremas de todos os membros influentes (lebendtod) da família significam que os hábitos e atitudes coletivas dos Graben demoram a mudar; salvo impulsos externos, provavelmente levará décadas até que a maioria deles se ajuste ao surgimento de seu reino no Núcleo. Até então, a desconfiança do desconhecido mantém-nos perto de casa, protegidos da estranheza estrangeira pela sua conhecida aversão aos invasores e à segurança dos seus próprios números.

Para os membros vivos da família principal da Ilha de Graben, a pressão para permanecerem no círculo familiar é especialmente forte. Lebendtod Grabens são compelidos por sua condição a permanecer onde quer que as ordens de seu Mestre possam ditar; no entanto, eles temem que deixar seus parentes ainda vivos se afastarem muito do ninho possa levar os herdeiros do clã a abandonar suas responsabilidades familiares. A vida dos Grabens mais jovens é monitorada de perto pelos anciões mortos-vivos, que os proíbem de socializar com os habitantes comuns da cidade ou de deixar a propriedade desacompanhados. Muitos, de fato, estão tão protegidos das realidades do mundo que constituem um perigo potencial para si próprios, por mais ignorantes que sejam sobre o risco. Os obstinados herdeiros Graben podem rebelar-se contra esta atenção sufocante, esquivando-se ao escrutínio das suas babás para procurar interlúdios de alegria ou romance entre os não-nobres.

Se os jovens Graben não seguirem o caminho mais sábio e abandonarem o clã – uma proposta complicada, já que os lebendtod relutam em deixar seus parentes escaparem do serviço de Meredoth, então todo o seu futuro será meticulosamente planejado pelos mais velhos: um casamento arranjado, crianças (de preferência cinco ou mais; ninhadas grandes são uma tradição familiar) e eventual morte e reanimação. Os possíveis cônjuges dos Grabens são atraídos pela reputação das grandes riquezas da família – embora escondam o fato, os sogros anciões mortos-vivos preferem "garimpeiros", já que caçadores de fortunas inescrupulosos muitas vezes têm habilidades úteis nas situações mais sombrias de ação do clã - ou coagidos a se casar por ameaça de execução hipotecária, chantagem, falsas acusações criminais, etc. Os Grabens vivos e seus companheiros são transformados ao mesmo tempo, para garantir que nenhum tenha a oportunidade de notar uma mudança no temperamento do outro. Pelo costume sombrio, a conversão real do novo lebendtod é considerada como uma "responsabilidade parental" dos mortos-vivos do clã, melhor realizada pelo pai nascido Graben do herdeiro a ser animado. Os "recrutas" vivos são drogados até ficarem inconscientes e sufocados, boca a boca, para garantir uma cria bem sucedida e para minimizar feridas desagradáveis.

Para os raros e sortudos Grabens que abandonam seus laços familiares com o tempo, emergir para o mundo em geral pode ser um evento revolucionário. Ajustar-se à vida sem orientação e supervisão constantes dos mais velhos pode ser libertador para alguns, desorientador e até assustador para outros. Um Graben pode conquistar a independência de todo o coração, saboreando uma vida não circunscrita por fronteiras e tradições; outro pode sentir-se intimidado pelo mundo obscuro e implacável para além da propriedade da família, e ingenuamente fugir para casa, para a sua suposta "segurança". Caso um Graben com um valor alto de Sentir Motivação experimente a companhia próxima de um não-Grabens por muito tempo, o personagem pode desenvolver uma suspeita incômoda de que *há algo* errado – talvez dos não-Grabens, talvez na própria família do personagem – ao comparar o comportamento de estranhos ao dos residentes da Mansão Graben.

Alternativamente, um personagem jogador Graben pode nem ter crescido na propriedade do clã, caso em que os anos de formação do PJ certamente terão sido bem diferentes. Além de uma possível ascendência ile-

gítima – uma raridade nesta linhagem, dado o quão rigorosamente as atividades de seus herdeiros vivos são supervisionadas – um PJ também pode ser descendente de Araby Graben, que deixou a Ilha de Graben para fugir com um capitão do mar em 661 CB. Seu destino, e até mesmo o nome de seu amante náutico, são um mistério para o resto da família. Como Araby renunciou à sua herança quando ela partiu, os PJs descendentes dela provavelmente saberão pouco ou nada sobre as raízes de seus ancestrais na Ilha de Graben... e muito menos sobre as alterações assustadoras pelas quais seus parentes passaram desde que ela partiu.

Reivindicando Adesão

Como Grabens lebendtods estão totalmente sujeitos ao controle de um Lorde Negro, eles são inadequados como PJs, mesmo naquelas campanhas onde um personagem jogador morto-vivo poderia ser permitido. Da mesma forma, mesmo que os anciões Graben permitam que um parente falecido ou há muito perdido se junte oficialmente à família, é apenas para que eles possam adicionar o descendente recém-reconhecido às fileiras dos asseclas não-vivos de Meredoth. Assim, se um PJ involuntário procura estabelecer uma adesão formal ao clã Graben, é trabalho do Mestre conduzir um cenário misterioso em torno deste empreendimento, colocando pistas sutis e ameaçadoras no caminho do personagem: pistas, que lentamente revelarão a terrível verdade, espera-se que antes que seja tarde demais.

Os descendentes ilegítimos dos Grabens (incluindo a renegada Araby) são apenas relutantemente reconhecidos como tal pelo clã altamente conservador. Na verdade, esse fato concede a tais personagens um certo grau de proteção contra a conversão – os lebendtod preferem que tais "vergonhas" não permaneçam na família por séculos, então não tente convertê-los sem um bom motivo – mas também lhes rende desprezo e desrespeito dos Grabens "adequados". Tais parentes ilícitos serão tolerados a contragosto, mas explorados livremente pela família, especialmente se o parente tiver habilidades de classe e/ou perícias desconhecidas pelos membros mortos-vivos do clã.

Um parente periférico poderia facilmente passar anos servindo a agenda do clã, realizando trabalho burocrático relacionado aos seus negócios públicos, enquanto permanecesse felizmente ignorante para o lado sombrio de seus "primos há muito perdidos". A verdadeira aceitação, por outro lado, será lenta em chegar, árdua para ser conquistada e, em última análise, recompensada apenas por uma tentativa de converter o pretenso Graben em um dos mortos-vivos. Se esses parentes distantes suspeitarem prematuramente, o aspirante a Graben será convertido em um lebendtod para garantir sua lealdade... ou (se for considerado inútil) simplesmente assassinado, com os restos mortais entregues a Todstein: novos componentes para outras criações horríveis de Meredoth.

Até o momento, nenhum Graben não-humano nasceu na Ilha, nem mesmo um Caliban. Se um Graben que nasceu em outro lugar não for humano, mesmo que em parte, o clã teimoso se recusa a ter qualquer coisa a ver com o "constrangimento" para sua linhagem, mesmo como matéria-prima para o trabalho de seu Mestre.

Características da Família Graben

+2 Constituição, -2 Sabedoria: Os Grabens vivos são robustos, endurecidos pelas condições sombrias de sua ilha natal, mas sua educação isolada os deixa mal preparados para enfrentar ou reconhecer os perigos do mundo exterior. Um PJ Graben que não foi criado na Ilha de Graben não terá esta característica familiar (ambos os modificadores).

Não Vá com Cuidado: A vida útil dos Grabens é mais longa do que o normal para sua raça. Um Graben humano adiciona 7d10 a 70 anos para determinar a idade máxima, assim como um possível descendente meio Vistani de Grabens. Um meio-elfo Graben (se tal pessoa existir) tem uma vida útil de 125 + 5d20 anos, e a vida de um hipotético Graben caliban dura 60 + 3d12 anos. As faixas etárias e as idades iniciais permanecem inalteradas, e os efeitos do envelhecimento aplicam-se normalmente aos Grabens vivos.

Olho Aguçado pela Qualidade: Joias finas têm sido um dos pilares da fortuna dos Grabens desde o seu início, e quase um século de roubos de túmulos para Meredoth aprimorou ainda mais seu olhar para Avaliação e negociar tais tesouros. Um Graben tem um bônus de +3 em testes de Avaliação para determinar o valor de joias ou pedras preciosas, e em seus testes de Diplomacia para barganhar o preço de tais mercadorias (veja *Completo do Aventureiro* para regras de pechincha).

Idioma Bônus: Todos os jovens Grabens da Ilha aprendem a língua dracônica pelos mais velhos: ostensivamente como parte de uma "educação clássica"; na verdade, para facilitar seu serviço post-mortem a Meredoth (que odeia falar as línguas "bárbaras" de Ravenloft). Este é um idioma de bônus gratuito que não requer nenhuma graduação de perícia. Um PJ Graben que cresceu longe da Ilha não terá esse bônus, mas pode conhecer o grabenita como um idioma bônus, caso seu pai Graben tenha transmitido sua língua ancestral.

Matéria-Prima de Alta Qualidade: Embora poucos Grabens (e nenhum vivo) estejam cientes disso, os restos mortais de um Graben falecido são incomumente receptivos a magias de reanimação, o que torna os membros mortos do clã "matérias-primas" ideais para a produção tanto dos Mortos Obedientes quanto das variedades mais macabras de constructo. Um cadáver de Graben animado como qualquer tipo de esqueleto ou zumbi sempre recebe PV máximo para seu primeiro dado de vida, e os constructos construídos a partir dos restos mortais de Grabens recebem um DV no máximo, para cada cadáver usado na montagem do constructo.

Para mortos-vivos que mantêm suas habilidades de classe, como Esqueletos Mortos ou Lebendtod, um Graben Morto Obediente sempre recebe pontos de vida máximos pelo primeiro dado de vida, ou por seus dois primeiros DV se a criatura base for "elite" e já tiver direito a tal beneficiar. Se o modelo normalmente impõe penalidades de habilidade à criatura base, uma dessas penalidades (escolha do Mestre) torna-se 2 pontos menos severa; por exemplo, os vários lebendtod Grabens sofrem um modificador de –2 Int *ou* –2 Des, mas não ambos.

Herança Mortal: Com a alta afinidade de seus tecidos para a energia necromântica, a CD de Vontade para mortos-vivos inteligentes reconhecerem um Graben com o talento Gélido como vivo é 16, e não 13. Um Graben não precisa conhecer a magia *criar mortos-vivos menor* para selecionar o Talento Palidez Mortal, ou perder um nível para um ataque que drena energia antes de selecionar o talento Gélido.

Se submetidos a efeitos que os transformariam diretamente em Mortos Obedientes (como o ataque *zumbificar* de um lorde zumbi) ou constructos (como a habilidade de um Muro Vivo para absorver vítimas), os Grabens vivos sofrem uma penalidade de -2 em qualquer teste de resistência feito para não sucumbir. Isto não se aplica a efeitos indiretos, como cria, em que o Graben deve ser morto antes que a reanimação possa começar.

Talentos de Família

Embora seja improvável que um personagem Graben se associe com sua família por muito tempo, sem ser vítima disso, os membros deste clã são particularmente atraídos pelos seguintes talentos, independentemente de seus laços familiares serem próximos ou não:

Acuidade com Arma, Ágil, Apático[RLPHB], Canto Fúnebre[CoD], Cheiro do Túmulo[VRA], Companheiro Esquelético Assombrado[CoD], Dedos Lépidos, Diligente, Duro de Matar, Gélido[RLPHB], Icor insalubre[CoD], Ignorar Componentes Materiais, Imitação[CoD], Imobilização Aprimorada, Investigador, Invisível[VRA], Irrefreável[RLPHB], Magia Sem Gestos, Magia Silenciosa, Mãos Leves, Maquiavélico[CoD], Palidez Mortal[CoD], Persuasivo, Presença Ameaçadora[LotB], Prontidão, Saque Rápido, Sorrateiro.

Como poucos adultos estão realmente *vivos*, os Grabens desenvolveram talentos adequados para lebendtod em vez de membros mortais do clã. Os seguintes talentos são exclusivos da família Graben, ou talvez de alguns dos outros servos não-vivos de Meredoth:

Aquecimento [monstruoso]

Pré-requisito: Car 13, lebendtod, Esqueleto no Armário

A habilidade do *véu de vida* do morto-vivo Graben é excepcionalmente persistente. Quando ferido por uma magia ou efeito mágico, o Graben pode fazer um teste de Concentração (CD 10 + dano sofrido) para manter seu disfarce de ser vivo. O *véu* de um Graben também esconde todos os sinais externos de ferimentos causados pelo contato com água benta ou quintessência, embora pontos de vida ainda sejam perdidos.

Esqueleto no Armário [monstruoso]

Pré-requisito: Deve ser um Morto Obediente com um valor de Inteligência, criado por um conjurador de nível 15+

O Graben morto-vivo não "emite" vestígios de magia necromântica, então nenhuma aura persistente pode ser discernida por *detectar magia* de seu corpo ou de locais onde ele esteve ("Detectar Presença de Mortos-Vivos", *VRGttWD*). Se for submetido à *detectar mortos-vivos* ou efeitos equivalentes, um Graben recebe um bônus de +5 em qualquer teste de resistência que fizer para ocultar sua natureza de morto-vivo daquela magia ou efeito.

Especial: Este talento só pode ser selecionado com a ajuda de um conjurador de nível 15 ou superior que saiba *Criar Mortos-Vivos Menor*. Este conjurador pode ser ele mesmo.

Membros Emprestados [monstruoso]

Pré-requisito: Des 15, lebendtod, Membros Intercambiáveis

O Graben morto-vivo é capaz de unir partes do corpo de outros lebendtod ao seu próprio corpo em suas posições anatômicas normais. O lebendtod "doador" deve contribuir voluntariamente com a parte do corpo em-

prestada, mas não precisa ter esse talento para fazê-lo. O lebendtod destinatário pode direcionar a parte emprestada como se fosse sua, ou pode perder o controle para o doador se os dois lebendtod não estiverem a mais de 1,5 km um do outro e no mesmo domínio. Se for permitido dirigir a parte do corpo emprestada, o doador sente o entorno da parte e controla seus movimentos, como se o doador estivesse ao alcance para dirigir autonomamente esse apêndice (ver modelo revisado de lebendtod). O destinatário de uma cabeça emprestada percebe tudo o que os olhos e ouvidos da cabeça percebem, quer a fala e as expressões faciais da cabeça estejam ou não sob seu próprio controle. Se uma parte emprestada for separada do seu mutuário, então a parte torna-se inerte até que possa ser reanexada ao seu *verdadeiro* proprietário: reconectá-la ao destinatário não funciona.

Enquanto unida ao destinatário, os valores de habilidade da parte tornam-se os do tomador do empréstimo, mas suas graduações de perícia, proficiência com armas e talentos de Corrida (apenas pernas) ou Foco (Perícia, Magias ou Arma) permanecem aqueles de qualquer lebendtod que direcione suas ações. Grabens que realizam esse feito muitas vezes pegam emprestadas as mãos de parentes que são seus superiores em talentos específicos – qualquer coisa, desde esgrima até furtar bolsos e tocar piano – para que possam aplicar as perícias em ambientes onde o legítimo dono das mãos não seria admitido ou bem vindo. Alternativamente, a cabeça de um Graben de língua astuta poderia ser emprestada a um parente ineloquente que tenha esse talento, para convencer o corpo do mutuário a superar os impedimentos sociais que ele não pode contornar sozinho.

Somente perícias, proficiência com armas e talentos listados acima podem ser compartilhados desta forma. Ataques, conjuração de magias, proficiência em armaduras ou habilidades de classe não são adquiridos junto com partes do corpo emprestadas. Doadores e beneficiários devem ser da mesma categoria de tamanho.

Membros Intercambiáveis [monstruoso]

Pré-requisito: Des 13, lebendtod

O Graben morto-vivo é capaz de recolocar seus apêndices – cabeça, braços, pernas, mãos e pés – em qualquer local onde outra de suas partes tenha sido removida, não apenas em suas posições anatômicas habituais. As membros mantêm a sua mobilidade total e função normal quando fixadas em posições anormais, desde que a sua localização não seja inadequada à tarefa (por exemplo, uma perna unida ao pescoço não pode alcançar o chão).

O rearranjo de partes é usado principalmente como uma tática de intimidação, já que os inimigos que estão habituados à visão dos membros dos Grabens caindo ainda podem ficar horrorizados ao ver esses mesmos membros unidos aos corpos de maneiras não naturais. Além disso, lebendtod que possuem o talento Membros Intercambiáveis podem estender seu alcance construindo correntes de ponta a ponta com seus membros. Cada membro após o primeiro adicionado à corrente aumenta o Alcance em 1,5 metro, até um máximo de +4,5 m de Alcance (duas pernas e dois braços). Um lebendtod que prende sua cabeça ao seu pulso pode espreitar ao redor de cantos sem perder a proteção de cobertura total sobre seu torso (ataques bem-sucedidos na cabeça espreitante reduzem apenas os pontos de vida da cabeça), ou a Destreza superior de seu corpo intacto (portanto, a penalidade usual de Des da cabeça quando destacada não se aplica). Um lebendtod que inverte e troca suas pernas deixa rastros que apontam para trás, e um teste de Sobrevivência com CD 25 é necessário para discernir essa discrepância e perceber sua verdadeira direção de viagem.

Normal: Os membros do Lebendtod devem ser recolocadas em suas posições e orientações anatômicas naturais.

Classes de Família

Sua paisagem e clima podem ser severos, mas a Ilha de Graben é um local bastante sereno para os terríveis padrões da Terra das Brumas, e os aventureiros não são apreciados pela maioria dos residentes. O ataque selvagem contra a sua propriedade por estrangeiros em 737 deu até mesmo aos Grabens vivos motivos particulares para detestar tais "bandidos"; seus anciões lebendtod, é claro, têm amplos motivos para serem cautelosos com benfeitores curiosos.

A maioria dos Grabens vivos são plebeus (aqueles tão protegidos que mal saem de casa) ou aristocratas, mas os Grabens que se fixam em um interesse ou hobby específico podem optar por adquirir níveis nas classes de especialista, guerreiro, bardo ou ranger, em que ordem de frequência. Os lebendtod Grabens proíbem abertamente seus herdeiros de seguirem qualquer tipo de vocação religiosa ou arcana, evitando o risco de que tal conhecimento possa levá-los muito perto da verdade. Alguns Grabens vivos imitam seu ancestral ladrão, Efraim, adquirindo níveis de ladino sem o conhecimento dos mais velhos. Qualquer jovem Grabens que exiba talento mágico é *imediatamente* convertido em lebendtod, mesmo em tenra idade, para garantir que suas habilidades emergentes não perturbem inadvertidamente os *véus de*

vida de seus lebendtods mais velhos. Um Graben que consegue manter tal poder oculto, seja por vergonha ou por segredo, pode evitar tal destino por tempo suficiente para ganhar níveis de feiticeiro.

Embora Mortos Obedientes normalmente não avancem de nível, os lebendtod são suficientemente ativos e inteligentes para fazê-lo, especialmente se o serviço aos seus criadores proporciona desafios frequentes para eles superarem. Aqueles Graben lebendtod cujas responsabilidades são suficientemente exigentes para ganhar experiência geralmente avançam nas classes ladino, guerreiro, bardo, especialista ou combatente. Alguns rangers lebendtod também ganham níveis e às vezes são designados para patrulhar ao lado dos Cães de Niflheim. Os feiticeiros Graben são enviados para Todstein após a conversão, para nunca mais serem vistos por seus parentes da Ilha. Meredoth não tem estômago para ensinar e nunca aceita aprendizes: somente se o talento de um Graben mostrar uma promessa excepcional ele consideraria ter um de seus Cães de Muspel ou espiões reservando um tempo para ensinar magia a um Graben morto-vivo.

Qualquer que seja sua classe inicial, é improvável que um Graben ativo que permaneça em contato com o clã ganhe níveis suficientes para se qualificar para *qualquer* classe de prestígio, antes da conversão. Um Graben que sai de casa a tempo pode acabar seguindo praticamente qualquer classe ou classe de prestígio a partir de então. Lebendtod Grabens na maioria das vezes seguem as classes de prestígio: assassino, envenenador da corte[Ga4], invasor da cripta[VRA], enganador[LotB], dirgista[VRA], duelista, propagandista[CoD] ou recrutador[LotB], o que for ditado por seus deveres públicos e secretos para com a família e o Mestre.

Apêndice V
Cronologia do Mar Noturno

Esta linha do tempo resume datas importantes na história do Mar Noturno e dos domínios que agora fazem parte dele.

As principais fontes de seu conteúdo incluem *Domínios do Medo*, *Darklords* e *JWM's Timeline*. Todas as datas, sejam da história genuína ou falsa, seguem o calendário Baroviano.

Tabela 1: Cronologia do Mar Noturno

Meados dos anos 300 (Nebligtode, história falsa)	Svidi Velas-Cheias dos Anatal lidera sua tribo para colonizar a Ilha de Graben, deslocando a comunidade monástica residente na Capela Negra. O nuckalavee é conjurado pelo clero expulso, então preso e colocado em hibernação pelos Anatal. Para aplacar poderes malignos como esse, os Anatal começam a sacrificar humanos condenados, criando os Estrangulados.
Meados dos anos 400 (Nebligtode, história falsa)	A colônia de Svidi é dizimada por uma praga, deixando para trás ruínas e as antigas pedras rúnicas da Ilha. O nuckalavee permanece inativo.
Meados dos anos 500 (Ilha dos Corvos, questionável)	O primeiro relato de um encontro entre marinheiros naufragados de Darkon e uma "feiticeira corrompida cercada por corvos" data deste período. Infelizmente, todas essas referências devem ser uma história falsa, já que Darkon ainda não existia... mas é uma história falsa para Darkon, significando que a Senhora já estava presente nas Brumas, ou uma história falsa da Ilha dos Corvos, tardiamente enxertada no passado de Darkon? Ainda mais intrigante, este encontro remete a encontros lendários ou folclóricos anteriores de natureza semelhante: histórias que supostamente datam de séculos atrás. Relatórios semelhantes são fornecidos ocasionalmente ao longo dos próximos dois séculos.
580 (Nebligtode, história falsa)	A Mansão Graben foi construída na antiga ilha de Svidi por um rico ladrão de joias do sul.
Pré-600 CB (Vechor)	Tempo de Bons Sonhos
600 CB (Vechor)	**Primeira Temporada dos Forasteiros**: Vechor entra nas brumas. Referências barovianas e darkonesas colocam a primeira aparição de Vechor como uma ilha nas Brumas por volta desta época.
610? (Vechor)	**Guerra dos Homens de Lama**: Os vechoritas afirmam ter lutado contra humanoides feitos de argila de rio por um período de vários anos logo após a Primeira Vez dos Forasteiros.
620-650? (Vechor)	**Os Anos do Céu Vermelho**: Durante décadas, o céu de Vechor era geralmente vermelho, com um sol verde.
610 (Nebligtode, história falsa)	A família Graben muda-se para a ilha em tempo integral, adotando o nome da ilha para si.

630
(Nebligtode, história falsa)

Os ancestrais dos aldeões grabenitas chegam à Ilha de Graben, como refugiados que fogem do Óvinur Ódn (= "tempestade inimiga") que assola o "Norte Selvagem" (março). A Vila de Graben é fundada (agosto). Os colonos são inicialmente liderados por clérigos, com as assembleias desempenhando um papel consultivo.

630
(L'ile de la Tempete)

Monette nasce em um plano material estranho, filho de um construtor naval.

633
(Nebligtode)

Meredoth atinge o status de mestre supremo e recebe do Império um baronato no "Norte Selvagem", incluindo uma ilha isolada que ele chama de "Todstein".

635, Dia de Ano Novo
(Nebligtode)

Meredoth mata seus próprios vassalos em massa para reanimá-los como mortos-vivos, tornando-se o lorde negro de Nebligtode. Todstein e a Ilha de Graben emergem das Brumas como uma Ilha do Terror.

635
(Nebligtode)

A história genuína da Ilha de Graben começa. O calendário Anatal de 336 dias perde o ritmo com as estações. O silenciamento do Pai de Todos retira do *godi* os poderes clericais e políticos, deixando as assembleias no comando do governo grabenita. O nuckalavee acorda, mas fica confinado ao Aassumpf e Senkenwiese.

640
(Nebligtode)

Lars Viggsen e Óndskapur descobrem Todstein, visitando-o novamente todos os anos até 644, quando o navio não consegue retornar à Ilha de Graben.

643
(Nebligtode)

Curioso sobre as repetidas invasões de Viggsen, Meredoth investiga a Ilha de Graben e seus nativos. Os primeiros relatos da "Gralha de Aegir" circulam em resposta aos voos do mago montados em sua vassoura sobre a Ilha.

647
(Nebligtode)

Primeiros relatos de Meerdorf na Ilha Knammen.

651
(Nebligtode)

Kirchenheim é assentada permanentemente após uma tentativa anterior fracassada.

654
(L'ile da Tempete)

Capitaine Monette ganha seu título e conduz impiedosamente o *Ouragan* ao sucesso comercial.

657
(Nebligtode)

O Yeomanry é organizado após uma série de ataques de saqueadores na Ilha de Graben.

658
(Nebligtode)

Primeiro comércio documentado entre a Ilha de Graben e navios do Mar das Mágoas. O Caminho das Brumas **Chamada da Garra** conecta Nebligtode ao núcleo neste momento.

659
(Nebligtode)

Seeheim foi fundada como um esconderijo, também em resposta aos ataques dos saqueadores.

660?
(Vechor)

Visita dos Pássaros Amarelos: Os Pássaros Amarelos eram supostamente pequenos canários que falavam com vozes humanas; eles visitaram Vechor por "um ano e um dia", profetizando e falando como oráculos, e então partiram para o céu.

661
(Nebligtode)

Araby Graben foge com um capitão do mar, cujo navio desaparece nas Brumas.

672
(Nebligtode)

Colin Graben mata sua tia e seu tio, apenas para ser assassinado por Meredoth, junto com o resto dos adultos do clã Graben. O Lorde das Trevas os reanima como lebendtod e incumbe a família de mortos-vivos de garantir suprimentos de pesquisa para seus experimentos.

675
(L'ile de la Tempete)

O Capitão Monette espanca violentamente um jovem marinheiro inocente, deixando-o meio morto no porto seguinte. O respeito da tripulação intimidada se transforma em medo mortal.

675-680?
(Vechor)

O Longo Verão: As estações variam relativamente pouco em Vechor, mas este foi um longo período de temperaturas extremamente altas e relativamente poucas chuvas.

677
(L'ile de la Tempete)

Tendo quase sido morto por sua tripulação, Monette acorda em L'ile de la Tempete, então uma Ilha do Terror isolada. Ele contrai licantropia dos morcegos da ilha e depois mata seu sobrinho, um ato maligno que solidifica seu domínio sombrio. Ele encontra e reconstrói um farol em ruínas e coloca dentro dele o crânio brilhante de seu sobrinho, e o **Feixe do Farol** - um Caminho das Brumas mortal - nasce.

680?
(Vechor)

A Cidade Espelhada: Uma versão vazia da cidade de Abdok - idêntica à então existente, exceto por ser desabitada - apareceu nesta época na selva e durou cerca de um ano. Isso encerrou o Longo Verão.

690?
(Vechor)

Praga das Borboletas: Havia tantos insetos nesta praga que eles quebraram galhos de árvores e envenenaram um grande número de pessoas simplesmente porque era difícil limpar adequadamente os alimentos dos vestígios da praga.

690
(L'ile de la Tempete)

O navio mercante Ouro do Dragão entra em Ravenloft, no domínio da L'ile de la Tempete, e sua tripulação é vítima de Monette.

697
(Liffe, história falsa)

A Universidade de Liffe é fundada. Sua Escola de Negócios seria inaugurada em 752, e a Escola de Ciências Físicas em 753. As primeiras alunas da faculdade serão matriculadas em 753, os primeiros não-humanos em 756.

700?
(Vechor)

Ano das Pedras Cantantes: Numerosos monólitos apareceram em locais aleatórios em Vechor e cantaram por vários meses antes de desaparecerem tão rapidamente quanto vieram.

705?
(Vechor)

Guerra dos Omofagistas: Os vechoritas foram atacados por uma tribo de selvagens canibais, supostamente de além das Brumas, e lutaram contra eles por vários anos antes de exterminá-los.

705
(L'ile de la Tempete)

Monette é morto por um poderoso necromante, mas revive após um período de tempo graças à sua qualidade especial Alma Imortal. Ele detestará os conjuradores a partir de então.

705-715?
(Vechor)

Segunda Temporada dos Forasteiros: Ao contrário das outras duas Temporadas dos Forasteiros, esta não corresponde a nenhum evento maior na Terra das Brumas.

708
(Nebligtode)

Matthais Graben perde sua (des)vida em um naufrágio, deixando Colin Graben como chefe interino da família Graben.

715?
(Vechor)

Rio do Mar: O Rio Nostru reverteu seu fluxo e carregou a água do mar para as terras altas, quase causando fome, pois matou grande parte da vegetação em seu curso.

717?
(Vechor)

O Ano dos Cinco Terremotos: Isto é bastante autoexplicativo; o rio inverteu o curso novamente após esses tremores.

720?
(Vechor)

A Guerra das Árvores: As florestas de Vechor lutaram entre si por vários meses.

725?
(Vechor)

A Praga das Serpentes: Um enorme número de serpentes, muitas venenosas, infestaram Vechor ao longo deste ano.

730?
(Vechor)

O Ano dos Maus Nascimentos: Um grande número de calibans e outras aberrações nasceram este ano, tanto de humanos, como de animais e de plantas.

732
(Ilha dos Corvos)

A Senhora dos Corvos tem um desentendimento com um de seus principais servos, o espírito da terra Kalibos (relatado em alguns registros como "Kalipos", "Kalipan" ou "Kaliban".) Ela o joga do topo da Torre de Pedra; desconhecido para ela na época, ele sobrevive e faz seu covil em uma caverna no extremo sul da Ilha dos Corvos.

734
(Nebligtode)

O forasteiro Capitão Garvyn quebra seu juramento de entregar corpos nas criptas Graben pela terceira vez. O navio de Garvyn, o Endurance, torna-se o mais recente *Navio do Terror*.

735?
(Vechor)

Ano da Pedra dos Sonhos: Um enorme meteorito caiu a alguns quilômetros de Abdok; foi responsabilizado pelas doenças e por uma série de desaparecimentos que ocorreram logo depois.

736-738
(Liffe)

Formação de vários domínios componentes de Liffe.

736 (Liffe) Um lobisomem abre caminho pela população do Vale da Lua antes de ser despachado por um grupo de aventureiros.

737 (Nebligtode) Meredoth e muitos dos mortos-vivos Graben são mortos por aventureiros. Granizo e vendavais causam estragos em Nebligtode por uma semana. A maldição do Capitão Garvyn é quebrada e o Endurance desaparece de Ravenloft; presume-se que foi perdido pelas tempestades.

737 (Nebligtode) Meredoth revive através da magia Clone, adquirindo algumas novas características no processo, e começa a fortalecer suas defesas. Seus lacaios Mortos Obedientes ganham alguma inteligência (conforme *VRGttWD*), tanto como resultado de sua morte quanto dos espécimes mais velhos que atingiram 100 anos de idade.

737 (Nebligtode) Colin Graben se torna um forma de enxame no processo de recuperação dos ataques dos aventureiros. Ele recupera inteligência e autonomia suficientes, devido à morte temporária de Meredoth, para começar a planejar sua própria ressurreição futura pelas costas de seu mestre.

740 (Nebligtode) O Caminho das Brumas **Chamado da Garra** é cortado (ou, pelo menos, torna-se muito menos confiável) devido à Grande Conjunção.

740 (Liffe) Após um curto período de paz, vários dampiros, gerados por uma cria vampírica na geração anterior, atingiram a maioridade e reduziram a cidade de Vale da Lua ao caos.

740 (Vechor) **A Praga dos Pesadelos**: Isto corresponde à Grande Conjunção.

741 (Liffe) Vários fragmentos de domínios moribundos começam a se fundir, criando a ilha composta de Liffe.

743 (Ilha dos Corvos) Kalibos forja a espada Felauragoth e entra na Torre de Sílex, com a intenção de matar a Senhora. Ele falha; o espírito da terra escapa com vida, mas deixa Felauragoth para trás.

750 (Liffe) Os sacrifícios do Culto da Besta atraem a atenção dos heróis. Eles erradicam a causa do desaparecimento das vítimas do sacrifício e matam o líder do culto, Malisha.

750, Véspera de Ano Novo (Nebligtode) O Mar Noturno emerge das Brumas. A forma de Nebligtode foi drasticamente alterada para acomodar o novo litoral e as ilhas. Lebendtods são enviados por Meredoth para reunir novos segredos de magia e mortos-vivos do continente.

750, Véspera de Ano Novo (Ilha dos Corvos) O Mar Noturno se forma e a Ilha dos Corvos fica situada nele. Esta é a primeira vez que se pode atribuir à Ilha uma localização geográfica definida e uma história "verdadeira".

750, Véspera de Ano Novo (L'ile de la Tempete)

A L'ile de la Tempete fixa-se no Mar Noturno. Ainda preso, Monette não tem conhecimento de quaisquer mudanças, apenas que mais navios agora "visitam" sua ilha.

750, Véspera de Ano Novo (Liffe)

Liffe é revelada ao Núcleo como uma ilha na costa darkonesa. O comércio logo começa com esta, a mais acessível das ilhas do novo Mar.

750 (Vechor)

O Novo Mar, ou a **Terceira Temporada dos Forasteiros**: Isso obviamente corresponde ao fato de Vechor se encontrar na costa do Mar Noturno.

751

Chegando ao Mar Noturno através do recém-descoberto O Despertar de Loa, o Capitão Teach inicia uma longa carreira de pirataria.

751 (Nebligtode)

Batedores de Lebendtod são enviados a Il Aluk para investigar relatos de transformações em massa de mortos-vivos, mas caem sob o controle da Morte e não conseguem retornar ao serviço de Meredoth.

751 (Liffe)

O comerciante de Borca Sulo Boritsi, da Companhia Comercial Boritsi, permaneceu brevemente em Armeikos, para abrir uma filial local da Companhia.

751 (Nebligtode)

Colin Graben nomeia "Josiah Graben", seu suposto neto, como seu procurador na Vila de Graben, permitindo-lhe ter uma participação mais ativa na transformação econômica do porto, de atrasado para cidade em expansão.

752 (Ilha dos Corvos)

A Senhora dos Corvos se livra de Felauragoth enviando-a para o continente com uma sobrevivente do naufrágio, Babette l'Jeunese. A náufraga a deixa no barco que a trouxe para terra; quando ela retorna para recuperá-la, ela desapareceu. Sua localização atual é desconhecida.

752 (Darkon)

O aspirante a prefeito Weick e seu tenente HewBeard tentam, sem sucesso, colonizar a cidade costeira em ruínas de Rookhausen, com grandes histórias de riquezas enterradas (a cidade foi abandonada em 757).

752

A notoriedade da Rata como ladra experiente começa a se espalhar ao longo da costa oriental do mar.

753 (Vechor)

A Guerra dos Demônios do Mar: Invasores aquáticos humanoides atacaram os assentamentos costeiros vechoritas durante a maior parte deste ano, retirando-se tão misteriosamente quanto haviam surgido após vários meses de conflito intermitente.

754 (Vechor)

O Ano dos Mortos: Durante uma semana, os mortos saíram dos cemitérios e retomaram sua vida anterior.

755 (Nebligtode)

Azalin retorna para Darkon, e a animosidade cresce entre ele e Meredoth.

756 (Liffe) Motins de protesto eclodem na Universidade (antigo Colégio) de Liffe. Invadindo para roubar sua mensalidade sob a cobertura da agitação, um estudante vê sua bolsa de moedas explodir em um ciclone de ouro, que mata ele e seus companheiros.

757 (Liffe) Fundação da sociedade secreta Patriotas de Liffe.

759 (Liffe) Fatores da Empresa Comercial Carlyle chegam a Armeikos e começam a adquirir instalações de armazenamento e navios, ameaçando o domínio dos Boritsis na indústria naval local.

760 A Fraternidade das Sombras explora o Mar Noturno em busca do lich fugitivo Van Rijn.

Apêndice V
Leitura Adicional

Para regras completas sobre aventuras marítimas e navios, o *Stormwrack* da WotC é altamente recomendado.

Livros Oficiais de Ravenloft:

Todo o Mar Noturno é brevemente apresentado no *Cenário de Campanha de Ravenloft* e no *Ravenloft Player's Handbook*.

Liffe

Book of Crypts ("Rite of Terrors", ambientado em Aferdale; "Cedar Chest", ambientado em Armeikos; "Blood in Moondale", ambientado no Vale da Lua; "Death's Cold Laughter", ambientado em Risibilos; e "Living Crypt", apresentando Nightblood), *Children of the Night: Demons* (Straw God), *Ravenloft Compêndio Monstruoso II* (Andres Duvall), *Children of the Night: Created* (Lucre).

Vechor

Secrets of the Dread Realm, *Domínios do Medo*, *Ravenloft Compêndio Monstruoso II* - "Golem, Mecânico (Ahmi Vanjuko)". Davion apareceu pela primeira vez em *Book of Crypts* e depois em *Domínios do Medo*.

L'ile de la Tempete

Monette e L'ile de la Tempete foram apresentadas pela primeira vez em *Darklords*.

Ilha dos Corvos

O livro-fonte da 2ª edição, *Domínios do Medo*, menciona a Senhora dos Corvos em sua visão geral do Mar Noturno.

Interlúdios

Recifes de Selbstmorde e Tidemore são locais retirados de *Children of the Night: Werebeasts*, em sua entrada para Hilde Borganov. Mavalga é brevemente descrita em *Children of the Night: Demons*, na aventura "Bad Wind".

Nebligtode

A aventura Navio do Terror apresentou essas ilhas pela primeira vez, e muitos PDMs foram emprestados deste livro. O livro-fonte da 2ª edição, *Domínios do Medo*, também analisa Meredoth e seu domínio. Inspiração adicional (fora do cenário) veio de *The Northern Reaches* e *Dawn of the Empires*, ambos suplementos para OD&D, e do filme cult *Dead & Buried*.

Artigos Feitos por Fãs

Para mais informações sobre a Ilha dos Corvos, consulte os artigos do Book of Sacrifices "Felauragoth" e "A Ilha dos Corvos". Além disso, o artigo *Quoth the Raven #13* "A Ilha dos Corvos" relata a primeira visita de Dirac aos domínios da Senhora.

As estatísticas completas de Hypatia de Vechor foram apresentadas no artigo Complete Misty Warrior (*Quoth the Raven # 10*) de Mark Graydon.

O navio amaldiçoado, Lua Crescente, foi apresentado por James Wyatt no netbook *Haunted Sites* Kargatane.

A *Tortura Eterna*, vista pela primeira vez em *Navio do Terror*, foi elevada a domínio completo por Stefan Mac em *Undead Sea Scrolls* de 2001.

O domínio da Enseada de Locknar, criado por Stephen C. Sutton, é descrito no netbook *Book of Sacrifices* Kargatane.

O *Capitão Acorrentado* foi apresentado pela primeira vez em "Sword, Fist and Mist" (*Quoth the Raven #1*), de Mark "Mortavius" Graydon.

A Rata estreou em *Quoth the Raven #4*, em "Love, Labor and Lynch Mobs", Captain Teach em *Quoth the Raven #9* ("Scourge of the Misty Seas"); ambos foram criados por Stephen C. Sutton.

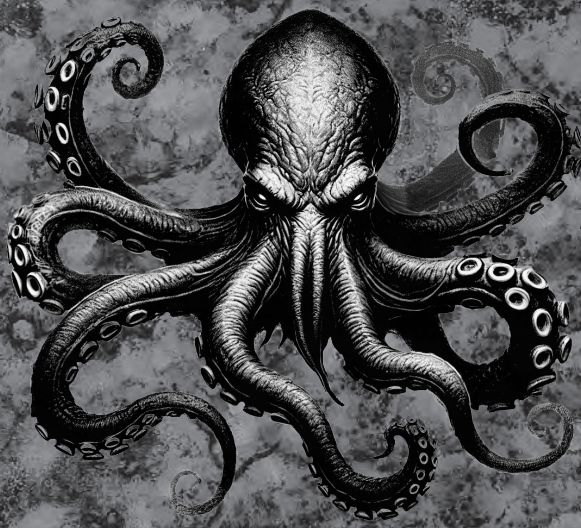
Nedragonne, um domínio de Adam Garou, é de *Quoth the Raven #9*, assim como os monstros de "Horrores das Profundezas: Novos Pesadelos Náuticos" de Uri "Shadowking" Barak.

A Empresa Comercial Carlyle foi criada por Mikhail "NeoTiamat" Rekun para *Van Richten Society Research Files: Doppelgangers*.

Tabela 1: Referências de Livros Utilizados

BVD	Book of Vile Darkness / Livro da Escuridão Vil
CaR	Completo do Arcano
CoD	Champions of Darkness / Campeões da Escuridão
CWa	Completo do Guerreiro
DoD	Denizens of Dread / Nativos das Trevas / Nativos do Medo
Dra#	Dragon Magazine e número da edição
DragC	Compêndio da Revista Dragão
DTDL	Dark Tales and Disturbing Legends / Contos Sombrios e Lendas Perturbadoras
EPH	Livro Psiônico Expandido
FiF	Fiend Folio / Fólio do Demônio
FRMF	Magia de Faerûn
FoSNS	Fraternity of Shadows Nocturnal Sea Report / Gazetteer Volume VIII - Mar Noturno
Fro	Frostburn
Ga#	Ravenloft Gazetteer e número do volume
JWM	Novo Monstro de JW Mangrum
LiM	Libris Mortis
LoM	Lords of Madness
MM1	Livro dos Monstros
MM2	Monster Manual II
MM3	Monster Manual III
MM4	Monster Manual IV
MM5	Monster Manual V
OrA	Aventuras Orientais
PlH	Planar Handbook
QtR#	Quoth the Raven e número da edição
RCS	Cenário de Campanha Ravenloft 3e
RLMCIII	2 Edição Ravenloft Compêndio Monstruoso III
RSt	Races of Stone
RWi	Races of the Wild
San	Sandstorm
SaS	Savage Species
SpC	Spell Compendium
Sto	Stormwrack
VRA	Van Richten's Arsenal / Arsenal de Van Richten
VRFSM	Arquivos de Pesquisa VRS: Sea Monsters (netbook planejado pela FoS)
VRGSF	Van Richten's guide to the Shadow Fey / Guia de Van Richten para Fadas das Sombras
VRGWD	Van Richten's guide to the Walking Dead / Guia de Van Richten para os Mortos-Vivos

Índice



A

Apêndices do Mestre 210
I Novas Magias e Talentos 211
II Novos Monstros 228
III Quem São os Condenados 281
IV Legado dos Grabens 355
V Cronologia do Mar Noturno 362
VI Leitura Adicional 370
Artífice das Sombras 120
Azalin 318

B

Barão Lyron Evensong 282
Covil 284
Barcos 293
Dóri da Ilha de Graben 143
Blake, o Padeiro 13

C

Caminho das Brumas 76
Ardil do Chacal 76
Caminho do Sonâmbulo 43
Chamado da Garra, O 115
Cortina Umbral 52
Despertar do Loa 76
Estrada dos Perdidos 43
Feixe do Farol 95
Mar Noturno 76
Navio do Terror 152
Sono da Razão 304
Capitão Teach 109
Cavaleiro Esfolado 233
Classificação de Magia
Mar Noturno 74
Como Ouvido em um Porto(...) 205, 258
Conclusões 206
Criação de Criaturas 212
Criar Aberração 212
Exemplo 220
Deus de Muitas Faces 221
Processo 219
Talento 212
Criar Besta Mágica 212
Exemplo 213
Escorpilobo 218
Modelo de Besta Criada 217
Processo 212
Talento 212
Crioesqueletos 172
Cronologia
Mar Noturno 362

D

Deus Submerso 129, 202
Dicas de Mestre
Compreendendo Monette 295
Exploradores no País das Maravilhas 56
Magia Exótica 314
Muitas Magias! 325
Vechor e as Técnicas do Terror 71
Distorções da Irrealidade 67
Efeitos 67
Perdidos 70
Recuperação 70
Doenças
Decadência Oceânica 279
Podridão Noturna 274

Domínios
Ilha dos Corvos 96
Liffe 8
L'ile de la Tempete 80
Limites 157
Nebligtode 103
Ilha de Graben 112
Todstein 159
Profundezas Afogadas 190
Vechor 39

E

Easan, o Louco 287
Ejrik Dobrador de Feitiços 13
Encontros
Ilha dos Corvos 97
Ilha de Graben
Monstros 121
Vida Selvagem 120
Liffe
Monstros 27
Vida Selvagem 26
L'ile de la Tempete 92
Profundezas Afogadas 200
Superfície do Mar (qualquer domínio) 78
Todstein 171
Vechor
Monstros 60
Vida Selvagem 59
Escorpilobo 213, 218
Evensong, Barão Lyron 282

F

Fadas das Sombras 31, 106
Artífice das Sombras 120
Alegres Desordeiros 106
Trow 31
Família Graben
Colin Graben 331
Legado 355
Características 358
Classes 360
Integração 357
Reivindicando Adesão 358
Talentos 359
Pós Grande Conjunção 134

G

Gerard 89
Morcegos 90
Golens da Neve 173
Graben, Colin 331
Fenda 338
Vinculado pela Maldição 341
Vingança Ressurgida 340
Grau de Rejeição .....
Ilha de Graben 137

H

Heróis
Graben 137
Liffe 28
Profundezas Afogadas 199
Vechor 61

I

Idiomas
- Grabenita 144
  - Cartilha 145
- Lifen 29
  - Cartilha 30
- Vechorita 62
- Xalote 201
  - Cartilha 201

Ilha de Graben 112
- Alimentação 143
- Animais Locais e Horrores Nativos . 120
  - Monstros 121
  - Vida Selvagem 120
- Aplicação da Lei 156
- Arte e Comércio 152
- Assentamentos 121
  - Kirchenheim 130
  - Meerdorf 126
    - Sombra sobre Meerdorf 129
  - Seeheim 129
  - Vila de Graben 121, 123
- Cavaleiro Esfolado 117
- Colin Graben 331
- Governo 154
- Grau de Rejeição 137
- Heróis 137
- História 149
  - Emergência 151
  - Era dos Saqueadores do Mar 149
  - Eventos Recentes 151
  - Êxodo para a Ilha de Graben 150
- Idioma 144
  - Cartilha 145
- Inverno 115

Ledendtod
- Modelo 252

Levantamento Geográfico 113
- Clima 113
- Topografia 115

Limites de Domínio 157
Luz Solar 135
Mapa 114
Pedras Rúnicas 124
População 135
- Atitudes e Crenças 146
- Moda 139
- Vida Cotidiana 140

Propriedade Graben 133
Religião 132
- Um Pacto Não Aceito? 148

Resumo 113

Ilha dos Corvos 96
- Animais Locais e Horrores Nativos . 97
- Bibliotecária 101
- Fauna 97
- Feéricos 99
- Flora 97
- História 98
- Kalibos 99, 307
- Levantamento Geográfico 97
- População 99
- Resumo 97
- Senhora dos Corvos 302
- Torre de Sílex 101

Interlúdio I 80
Interlúdio II 118
Itens Mágicos 338

J

Jean-Marcel l'Voy 133

K

Kalibos 97, 307

L

L'ile de la Tempete 80
- Animais Locais e Horrores Nativos . 92
- Assentamentos 83
- Farol .....
  - Feixe 95
- Marés da Tempete 294
- Monette 291
- Morcegos 89, 90
- Morcegos Infectados 92
- Naufrágios 85, 86
- Navegando na Tempestade 293
- O Olho da Meia-Noite 95
- Resumo 82

Lebendtod 252

Liffe 8, 38
- Animais Locais e Horrores Nativos . 26
  - Monstros 27
  - Vida Selvagem 26
- Arte e Comércio 32
- Assentamentos 11
  - Aferdale 11
  - Armeikos 12
  - Claveria 14
  - Vale Dourado 16
  - Vale da Lua 16
  - Risibilos 17
- Barão Lyron Evensong 282
- Flora e Fauna 26
- Governo 36
- Heróis 28
- História 36
- Idioma 29
  - Cartilha 30
- Levantamento Geográfico 9
- Locais de Interesse 18
  - Cabo da Donzela 18
- Mansão Lugar Nenhum 20
- População 27
  - Vida Cotidiana 28
  - Idioma 29
  - Perspectiva e Cosmovisão 30
  - Religiões 31
- Puncheron 285
- Resumo 9

Lorde Negro
- Alain Monette 291
- Barão Lyron Evensong 282
- Easan, o Louco 287
- Meredoth 308
- Senhora dos Corvos 302
- Virundus 348

Lua Crescente 104

M

Magia
- Novas Magias 223
  - Encolher Constructo 223
  - Encolher Item Maior 224
  - Mortalha Gélida 224
  - Pedra da Visão 224
  - Sonambulismo 225

Sonambulismo Dirigido 225
Transmutar Neve em Pedra 226
Transmutar Pedra em Neve 227
Vazio Mágico 77
Mar Noturno
Classificação de Magia 74
Encontros (Superfície) 78
Limites de Domínio 157
Navegando 75
Nebligtode 103
Temperaturas 160
Vazio Mágico 77
Mar-Estranho 129
Meredoth 308
Covis 326
Salão da Carne 327
Casa dos Ossos 326
Caverna do Criador 328
Geada 312
Maldições do Espelho 318
Mil Deuses, Os 32
Modelo
Besta Criada 217
Lebendtod 252
Reivindicado pelo Mar 261
Monette, Capitão Alain 88, 291
Covil 299
Monstros
Água-Viva, Gigante 231
Barracuda 232
Barracuda Atroz 232
Cavaleiro Esfolado 117, 233
Desalmado 237
Deus de Muitas Faces 221
Escorpilobo 213, 218
Flagelos dos Navios 240
Flagelos dos Navios - Enxame 244
Golem Esqueleto 244
Golem Esqueleto Assombrado 247
Homem-Tubarão 247
Horror de Meredoth 248
Langoir 251
Lebendtod 252
Presas Brancas 258
Reivindicado pelo Mar 261
Anguiliano 264
Homem-Polvo 264
Homem-Arraia 264
Locathah 264
Ryo 264
Sahuagin 264
Siren Assombrada 264
Vampiro do Mar 266
Vampiro do Mar - Cria 270
Zumbi do Mar 271
Zumbi do Mar - Horda 274
Zumbi do Mar - Lorde 277
Poderes Ampliados de Mortos-Vivos 229
Morto-Vivo
Poderes Ampliados 229

N

Nebligtode 103, 108
Ilha de Graben 112
Resumo 108
Todstein 184
Nos Bastidores:
O que há em um Nome? 110

P

Pedras Rúnicas 124
Piratas
Capitão Teach 109
Rata, a 111
Possibilidade Medonha
Pântanos dos Estrangulados 118
Afogados e os Condenados, Os 108
Alegres Desordeiros 106
Aquele (?) Que Escapou 321
Capitão Teach 109
Círculo de Sangue 33
Davion, o de Muitas Almas, A 69
Demônio Interior?, O 289
Errantes e Adormecidos 330
Estranhos Poderes do Cabo, Os 19
Falsas Esperanças 101
Gato no Berço, O 122
Lucre o Imundo 23
Malisha 11
Medida de Uma Vida, A 15
Mensagem em uma Garrafa 300
Morte da Pedra Morta 166
Navio do Terror 152
Noivo do Mar 205
Ouragan 299
Pedras Ambulantes 21
Perdido no Porto 126
Planos de um Príncipe 157
Rata, A 111
Refugiado 37
Rookhausen 110
Sono da Razão, O 304
Tentação de Transpossessão 347
Terra Se Lembra, A 35
Trow 31
Vingança de Colin, a Maldição de Brynna 340
Profundezas Afogadas 190
Animais Locais e Horrores Nativos . 200
Cidade Afogada 199, 353
Como Ouvido em um Porto(...) 205
Geografia das Profundezas 353
Heróis 199
Levantamento Geográfico 197
Assentamentos 197
Shay-lot 199
População 199
Arte e Comércio 202
Vida Cotidiana 201
Governo 204
História 203
Idioma 201
Cartilha Xalote 201
Perspectiva e Cosmovisão 202
Religiões 202
O Deus Submerso 202
Resumo 196
Teletransporte nas Profundezas 205
Virundus 348
Prefácio 5
Puncheron 285

R

Rata, a 111
Referências
Abreviações 372
Artigos Feitos por Fãs 371

Livros Oficiais de Ravenloft 371
Referências de Livros 371
Religião
Deus Submerso, O 202
Mil Deuses, Os 32
Rookhausen 110

S

Seeheim 129
Semilordes
Liffe 38
Puncheron 285
Senhora dos Corvos 302
Covil 305
Shay-lot 199
Reivindicado pelo Mar 261
Sociedades Secretas
Cães de Niflheim 177
Culto da Besta 11
Mulheres Sábias 131
Patriotas de Liffe 34
Sumário 3

T

Talentos
Criar Aberração 212
Criar Bestas Mágicas 212
Família Graben 359
Todstein 159
Animais Locais e Horrores Nativos . 171
Monstros 171
Crioesqueletos 172
Gárgulas 165
Golens da Neve 173
Casa dos Ossos 326
Caverna do Criador 328
Levantamento Geográfico 160
Clima 160
Fauna 169
Flora 165
Locais de Interesse 173
Estranhezas Geográficas 179
Escadaria da Serpente 174
Postos de Observação 177
Temperatura 160
Topografia 163
Tumbas da Família Graben 173
Meredoth 308
Ossário 180
Poluentes Arcanos 181
Ponto Gárgula 165
Resumo 161
Salão da Carne 327
Torre de Sílex 101

U

Universidade de Liffe 22
Afiliação 24

V

Vechor 39
Arte e Comércio 65
Animais Locais e Horrores Nativos . 59
Monstros 60
Vida Selvagem 59
Assentamentos 46
Abdok 46
Atitudes em Relação à Magia 64

Caçadores de Grimórios 48
Casa das Folhas Caídas 52
Clima 44
Distorções da Irrealidade 67
Easan, o Louco 287
Flora e Fauna 53
Governo 66
Heróis 61
História 65
Idioma 62
Levantamento Geográfico 43
Locais de Interesse 49
Falésias de Vesanis 49
Planalto de Vesanis, O 49
Mudança Perpétua 41
Perspectiva e Cosmovisão 62
População 59
Religião 64
Resumo 41
Terras Selvagens 44
Virundus 348

Os Domínios e Mares do Núcleo
Mapa Político

Os Domínios e Mares do Núcleo
Mapa Físico

Gazetteer™

Volume VIII

Entre o Demônio e o Profundo Mar Azul

Defina um rumo para o perigo e junte-se à Expedição ao Mar Noturno. Acompanhe a enigmática Fraternidade das Sombras enquanto eles navegam pelas águas geladas e viajam para as terras estranhas que ficam além do horizonte. Maravilhe-se com os mutantes de Vechor, mergulhe fundo nas Profundezas Afogadas e desafie o poder de Meredoth, senhor de Todstein. Mas esteja avisado: apenas os mais corajosos sobreviverão a esta jornada rumo ao desconhecido e viverão para contar a história.

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.

d20 system

Tradução BR: JamesLoyo

The Fraternity of Shadows