

SWORD & SORCERY

Ravenloft

GUIA DE
VAN
RICHTEEN
PARA



AS
BRUMMAS

d20
system



Guia de Van Richten para as Brumas

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 PT/BR:

Caio Cunha

Revisão e Diagramação:
JamesLoyo

Agradecimentos

Ao pessoal da Black Feather por nos auxiliar com conhecimento e amparo nas dúvidas.
Ao mestre da diagramação Paulo César por todo o conhecimento e ajuda.

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

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... A minha intenção é facilitar o acesso a esse material. Fiz mesmo pra distribuir. A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo.

Trabalho feito de fã para fã.
Sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Versão desta edição: 1.0
Guia de Van Richten para as Brumas

GUIA DE VAN RICHTEN PARA AS BRUMAS

Créditos

Autores:

Carla Hollar e Rucht Liavivat

Desenvolvedores:

Jackie Cassada e Nicky Rea

Editor:

Dale Donovan

Editor-chefe da Sword & Sorcery:

Stewart Wieck

Layout e Tipografia:

Ron Thompson

Designer de Capa e Contracapa:

James Loyo

Agradecimentos Especiais

Andria Hayday (design da 1ª edição)

Bruce Nesmith (design da 1ª edição)

Tracy & Lama Hickman (conceito original)

Agradecimentos Adicionais

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons® criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e no novo jogo Dungeons & Dragons projetado por Johnathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.



©2005 Wizards of the Coast Inc.
Ravenloft, Dungeons & Dragons e seu logotipo, D&D, Dungeon Master, d20 System, o logotipo d20 System e Wizards of the Coast e seu logotipo são marcas comerciais ou marcas registradas da Wizards of the Coast Inc., uma subsidiária da Hasbro Inc., nos EUA e em outros países, e são usados pela Arthaus sob licença. Arthaus é uma marca comercial da Arthaus Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Sword & Sorcery é uma marca registrada da White Wolf Publishing, Inc.
Diagramado no Brasil.





GUIA DE VAN RICHTEN PARA AS BRUMAS

Sumário

| | |
|--|-----|
| Introdução | 3 |
| Capítulo Um: Origens Veladas | 10 |
| Capítulo Dois: Composições Ocultas | 21 |
| Capítulo Três: Poderes Extraordinários das Criaturas das Brumas | 31 |
| Capítulo Quatro: Vulnerabilidades das Criaturas das Brumas | 52 |
| Capítulo Cinco: Aqueles que Habitam Dentro | 62 |
| Capítulo Seis: Viajando pelas Brumas: Caminhos | 76 |
| Capítulo Sete: Andarilhos nas Brumas: Vistani e forasteiros | 85 |
| Capítulo Oito: Lugares Secretos das Brumas | 94 |
| Capítulo Nove: Caçando Aqueles Que Habitam nas Brumas | 103 |
| Capítulo Dez: Apêndice do DM | 114 |
| Notas Anexas | 142 |



Introdução

*Medo da morte? — sentir a névoa na minha garganta,
As brumas na minha cara,
Quando a neve começa, e as explosões denotam
Estou me aproximando do lugar,
O poder da noite, a pressão da tempestade,
O posto do inimigo;
Onde ele está, o Arco do Medo em forma visível;
No entanto, o homem forte deve ir ...”
— Robert Browning, “Prospice”*



em vindo caro leitor,
Meu nome é Laurie Weathermay-Foxgrove.

Muitos de vocês já estão familiarizados com as terríveis criaturas que vagam por esta terra. O vampiro, o licantropo, o criado – a maioria deles é conhecida pelos nossos leitores, seja através das obras do nosso mentor, Rudolph Van Richten, ou através de experiências pessoais infelizes. O que muita gente não sabe é que são as criaturas das Brumas, seres que existem dentro daquelas fronteiras misteriosas que isolam a nossa terra e, de vez em quando, invadem-na.

O que propomos neste livro é que esses seres são muito mais comuns do que se acreditava anteriormente. Na verdade, ousamos afirmar que estas criaturas nos ro-

deiam – *o tempo todo*. Além disso, numerosas propriedades das próprias Brumas nunca foram consideradas por outros especialistas na área. Neste volume, tentamos nos aprofundar na natureza desses poderes tácitos.

Como sabem, o ano é 758, oito anos depois da data em que o aclamado Rudolph Van Richten desapareceu da face da terra. Desde então, minha irmã e eu continuamos seu trabalho da melhor maneira possível, explorando a natureza dos mortos que caminham e os misteriosos habitantes da Greta Sombria.

Esta última publicação, no entanto, toma um novo rumo, pois não só se ramifica num território novo e não-escrito, como também percorre o mesmo terreno que fomos avisados para não explorar. As Brumas sempre foram uma fonte de mistério e medo. Eles parecem ir e





vir sem nenhuma razão que estejamos cientes e apenas os Vistani errantes os atravessam com algum grau de certeza ou segurança.

Então, entenda, apenas lendo este livro, você se sujeita a perigos novos e inéditos. Portanto, esteja avisado.

De Pequenos Começos

A criação deste manual começou apenas um ano antes do desaparecimento do grande Dr. Van Richten, quando minha irmã e eu tínhamos a impetuosa idade de dezessete anos. Estávamos cuidando de sua loja de ervas em Mordent, já interessadas no estudo do estranho e do peculiar. Para tanto, começamos a escrever juntas nosso primeiro texto. Naquela época, o título era “Guia Inclusivo de Weathermay-Foxgrove para as Curiosas Propriedades das Brumas”.

Na verdade, mostrei o texto ao próprio Tio Rudolph, uma orgulhosa jovem de dezessete anos que se deliciava com o que acreditava ser uma verdadeira conquista. Van Richten estudou cuidadosamente nosso roteiro e gentilmente o colocou sobre o balcão do fitoterapeuta à sua frente. Foi então que ele me virou e olhou para mim, levantando uma sobrancelha em minha direção.

“Qual o significado disso?” ele perguntou.

“Tio Rudolph, apresento-lhe uma publicação na qual nós...” Fiz uma pausa e me corrigi, “...uma *proposta de trabalho* na qual estamos trabalhando.”

Van Richten esfregou a ponta do nariz com um suspiro. Sua voz caiu para um silvo baixo. “O que vocês duas escreveram, o que vejo aqui é bastante brilhante”, Van Richten acenou com a cabeça grisalha, suspirando. “Sim, o que você me apresentou foi bem pesquisado, respaldado por evidências e corroborado por testemunhas. Sua escrita tem até um certo estilo que me atrai.”

Por um raro momento na minha vida, fiquei sem palavras.

“Mas o que você está escrevendo”, disse Van Richten, “é *perigoso*. Isso só pode causar tristeza, não apenas para você e sua irmã, Laurie, mas para todos que você ama.

Recuei por um momento e cruzei os braços, começando a sentir uma curiosidade inquietante. “Como pode escrever um livro simples ser perigoso, Tio?”

“Você, entre todas as pessoas, deveria saber sobre os livros e o perigo inerente que eles... não, espere, foi Gennifer quem encontr-”

Antes que o bom doutor pudesse terminar seu pensamento, um homem grande entrou irrompendo na loja de ervas. Instantaneamente reconheci o chapéu de três pontas, a lanterna de ferro e os olhos alertas que disparavam com cautela.

“Um iluminador”, sussurrei.

“Dr. Van Richten”, disse o iluminador, a voz gritando em seu rosto barbudo. “Eles me disseram para vir buscar você. Há necessidade de você na Mansão Halloway.”

Van Richten olhou para mim. Lemos os pensamentos uns dos outros. A Mansão Halloway era bem conhecida por nós, pois outrora pertencera a uma das grandes famílias governantes de Mordent. Cada um de seus membros foi encontrado assassinado ou desapareceu sem deixar vestígios ao longo dos anos. Cada vez que um membro da família desaparecia, o incidente era sempre acompanhado por uma noite de névoa espessa e viscosa. Agora, a casa estava completamente vazia, com as janelas abertas voltadas para uma cidade desocupada – um testemunho da solidão e da tristeza que consumiram a família Halloway nos seus últimos anos.

“Prepare-se, Laurie”, disse o Dr. Van Richten.

“Temos trabalho a fazer.”

Um Vislumbre da Escuridão

Saimos da loja de ervas tão rápido quanto nossos cavalos e carruagem nos levaram. Tamsin, o iluminador, cavalcou à nossa frente, iluminando o caminho através das charnecas e florestas densas.

Quando finalmente chegamos à Mansão Halloway, vimos uma pequena multidão reunida do lado de fora daquele temido lugar. Pequenos lampejos de luz de tochas brincavam nas paredes lascadas da mansão.

A grande varanda, cedendo com o peso da idade, sorriu quando nos aproximamos, como se notasse sarcasticamente a nossa chegada. À medida que nos aproximávamos, fiquei surpreso ao descobrir que a casa se projetava para mim, como se tentasse espiar dentro da carruagem em que eu viajava. Só mais tarde descobri que a casa estava naturalmente inclinada para a frente na terra, inclinada devido ao peso da idade. O ângulo inclinado da casa fazia com que parecesse que ela estava agachada como um grande felino, observando pacientemente sua presa enquanto ela se aproximava cada vez mais.

“Quais são as novidades?” - gritou Van Richten, abrindo a porta da carruagem e saltando antes mesmo de os cavalos pararem.

Vi agora que vários iluminadores estavam no local. Ao lado deles estava uma mulher chorando, vestida com um vestido simples de algodão. Um homem careca com papada comprida estava ao lado dela, com a cabeça baixa. Atrás deles estavam várias crianças de olhos arregalados.

“Dois meninos”, disse um dos iluminadores. “Eles e vários colegas decidiram explorar Steadwall. Eles vaga-





ram muito perto de Mansão Halloway. Duas das crianças caíram no porão – ali.” Com a mão, ele indicou uma direção um pouco distante. “Quando seus companheiros os chamaram, não houve resposta. Queríamos saber se havia algo que pudesse ser feito.”

Van Richten atravessou lentamente a colina coberta de ervas daninhas e olhou para onde todos estavam reunidos. Com certeza, um buraco enorme apareceu da porta agora quebrada do porão. Uma corrente de ar fria e úmida emanava da escuridão interior.

“Por favor”, disse Van Richten, algum de vocês, cavalheiros, colocaria uma lâmpada pela fenda?”

Foi Tamsin quem obedeceu. Ele amarrou uma corda em sua própria lanterna e deslizou cuidadosamente a luz pelo buraco irregular. A chama crepitante iluminou uma atmosfera empoeirada.

“Eu odeio isso,” murmurei baixinho.

“Achei que você quisesse me acompanhar em minhas missões”, disse Van Richten.

“Sim”, respondi, envergonhado com a audição aguçada do meu mentor. “Eu simplesmente tenho um... receio no que diz respeito às porões e raízes.”

Logo pudemos ver que não apenas a porta do porão estava quebrada, mas também as escadas abaixo das portas do porão cederam. Lá embaixo, a lanterna brilhava sobre uma massa de tábuas quebradas, lascas e pregos enferrujados. Além dos restos espalhados da porta e da escada, pude ver uma massa de pegadas. Dezenas de pequenas marcas deixaram marcas no chão empoeirado.

“O que é?” Eu me perguntei em voz alta com um leve sussurro.

A lanterna balançou para frente e para trás. À medida que a luz oscilava pela sala, as sombras se estendiam primeiro para a esquerda e depois para a direita - e ali, eu vi, aquele detalhe terrível que não apenas me confundiu, mas me deixou com uma sensação fria de pavor.

“Você também vê?” – sussurrou Van Richten, notando minha inspiração rápida. “Você notou a mesma coisa?”

Balancei a cabeça em silêncio. Cascos. Todas as pequenas pegadas eram na verdade marcas onde cascos em miniatura pisavam no chão, como se um rebanho de cabras em miniatura tivesse andado de um lado para o outro naquele local. Van Richten inclinou a corda que caiu no porão. A lanterna balançou ainda mais para dentro do porão vazio, balançando seu raio de luz ainda mais fundo na escuridão. Por um momento, pensei ter visto alguma coisa – algum tipo de forma esperando lá embaixo na escuridão úmida.

O bom doutor também viu e inclinou um pouco mais a lanterna oscilante. A princípio tive apenas um

vislumbre, mas depois vi claramente o que me arrepiou até os ossos.

As palavras foram formadas a partir de lascas e tábuas quebradas.

mantemos o que tomamos

Van Richten sinalizou para Tamsin puxar a lanterna das profundezas. Ele se virou e caminhou em direção à mulher, que agora olhava para o doutor com um misto de terror e esperança. Seu rosto estava vermelho de tanto chorar, seus olhos completamente injetados de sangue. Tudo estava em silêncio, exceto pela respiração irregular daquela pobre mulher.

Vi o doutor se aproximar e sussurrar para ela. Ele pegou as mãos dela e segurou-as com força. A mulher tremeu apenas por um momento e depois desabou, desmaiando. O homem alto e careca que estava ao lado dela todo esse tempo rapidamente segurou seu corpo inerte. Ele enterrou o rosto em seu pescoço e começou a soluçar.

Van Richten olhou para mim por cima do ombro. Seus olhos brilhavam sob as luzes que se aproximavam. Eu sabia o que ele estava pensando, sabia exatamente em quem ele estava pensando naquele momento. Pela primeira vez, eu realmente entendi por que ele procurou tão assiduamente proteger a minha irmã e a mim.

Devoluções Inesperadas



audações caro leitor,

Meu nome é Gennifer Weathermay-Foxgrove.

Como se pode deduzir, abandonamos a ideia do nosso então intitulado “Guia Inclusivo de Weathermay-Foxgrove para as Curiosas Propriedades de Brumas”. Quando Laurie me contou o que aconteceu e o que o Dr. Van Richten dissera, ambas decidimos que não era o momento de prosseguirmos com a nossa própria investigação independente.

É claro que o desaparecimento de Van Richten nos revigorou, mas também nos fez esquecer completamente o nosso trabalho pessoal. Em vez disso, achamos por bem trazer à luz o trabalho inédito do Tio Rudolph.

Como você deve ter adivinhado, porém, as circunstâncias nos forçaram a explorar territórios antigos. Algo nos deu motivos para reexaminar aquele terreno que até o Dr. Van Richten advertiu para não explorar.

Menos de três meses antes de começarmos a trabalhar neste livro, eu tinha motivos para voltar para Mansão Halloway. Contudo, o motivo da minha aventura lá foi totalmente diferente do da minha irmã. Em vez de





uma convocação de emergência, veio de Smythe, o barqueiro local.

Já se passaram nove anos desde que o grande Dr. Van Richten foi chamado para investigar o desaparecimento dos pobres meninos Freidlin. Smythe havia enviado uma mensagem alegando ter visto algo curioso e, sabendo que eu era uma exploradora do inusitado, solicitou minha presença. Encontrei meu invocador nas margens do rio onde ele trabalhava, não muito longe da amaldiçoada Steadwall. Como sempre, olhei para Smythe com um pouco de cautela. Embora em grande parte inofensivo, Smythe era conhecido por ser um pouco mentiroso.

“Estou feliz que você tenha conseguido vir esta noite, senhora”, disse Smythe, com seu sorriso desdentado.

“Eu sabia que você, em particular, se interessaria pelo que vi no alto da colina.”

Baixei a cabeça afirmativamente: “De fato, o que é isso, Smythe? Espero que esta não seja uma de suas histórias malucas.

“Não, senhora” – resmungou Smythe, colocando a mão nodosa sobre o peito afundado. Por um momento, ele pareceu genuinamente magoado. “Você, entre todas as pessoas, sabe que sou uma alma honesta.”

Suspirei, descartando seus protestos. “Não vim aqui para debater a sua ‘integridade ilimitada’. ‘Se não houver mais nada...”

“Há algo mais, certo”, disse Smythe. Com uma velocidade que desmentia sua idade e forma decrépita, ele agarrou meu braço com uma força surpreendente. “Há





algo mais, de fato. Basta olhar para aquela colina agora. Você verá do que estou falando.”

Lutei em seu aperto de ferro por um momento, irritada com sua audácia. Ao fazê-lo, porém, notei que Smythe não olhava mais para mim. Seus olhos estavam voltados para além do meu ombro e estavam cheios de ódio. Seus lábios tremeram de medo genuíno. A cara do mentiroso havia desaparecido.

Lentamente, virei-me para observar a colina como ele indicou. A Mansão Halloway permanecia como sempre, inclinada no topo da colina, mas ao virar da esquina da casa surgiu uma longa coluna de névoa. Saindo daquele banco de brumas veio um grupo de pequenas figuras brancas. Dezenas e dezenas de pequenas formas nuas surgiram, com a pele branca e luminosa como o luar. Suas pernas se estreitavam até terminar em cascos e seus braços magros eram finos como fusos. O mais estranho de tudo, porém, eram seus rostos terríveis, com olhos arregalados e arregalados e bocas presas em um perpétuo “O”.

As formas começaram a descer a colina em nossa direção. Instantaneamente Smythe recuou, soltando meu braço e voltando para sua jangada.

“Eu te disse! Eles estão me assombrando! Me assombrando! Sem olhar para trás, Smythe saltou para a balsa fluvial e afastou-se da costa.

Chamei Smythe, mas ele nem diminuiu o passo. Num piscar de olhos, vi a balsa avançar nas águas do rio. Senti as mãos frias e viscosas das criaturas nos meus tornozelos e na minha pele. Chamei-o novamente, mas a balsa continuava avançando no rio. Enquanto eu observava, a neblina engoliu Smythe e sua balsa. Eu podia sentir o puxão de uma dúzia de bracinhos em meu vestido, ações acompanhadas pelos sons de uma centena de pequenos sussurros. Ao voltar para casa, vi que as criaturas estavam reunidas ao meu redor. Eu ouvi a conversa deles. Seu canto incessante:

mantemos o que tomamos

À medida que as criaturas se aproximavam de mim, tive o que só poderia ter sido uma visão. Atrás dos pequenos seres estava o que parecia ser um par de meninos. Suas mãos estavam unidas e eles olhavam diretamente para mim com olhos vazios e brilhantes.

Senti as mãos escorregadias das criaturas puxando meus braços. Algo estava rastejando pelo meu cabelo, enroscando os dedos nas minhas mechas. Através do manto de barulho ao meu redor, através do zumbido da fala coletada que ameaçava me dominar completamente, pensei ter ouvido uma vozinha. “Olhe para eles”, dizia, “olhe para eles e saiba que eles são os Perdidos”.

Senti uma massa trêmula de mãos percorrer meu corpo. Dei um passo para trás para tentar recuperar o equilíbrio, mas naquele momento, uma onda de carne branca como vermes pressionou contra mim. Dedinhos agarraram meu rosto. Bracinhos me puxaram para trás e eu caí no rio frio e escuro.

Quando acordei, estava na balsa de Smythe. Ele estava de costas para mim e vi que ele estava examinando minha pistola.

“Isso é tudo que você tem com você?” ele murmurou.

“Sim,” eu engasguei, de repente percebendo o quão frio eu estava.

Smythe se levantou e falou rispidamente, nunca se virou de me encarar. “Mm,” ele bufou, “Sempre pensei que você carregasse um pouco mais de você.”

Assim começou pela segunda vez nossa busca pela investigação das Brumas. Instantaneamente, um mistério se apresentou diante de nós. Quem exatamente eram “os Perdidos” de que falava a horda de criaturas? Seriam eles os meninos desaparecidos que Van Richten foi chamado para salvar há tanto tempo? Como encontraríamos esses seres perdidos e onde poderíamos encontrá-los? Por que eu tive permissão para vê-los? Qual era a natureza das estranhas criaturas que tentaram me afogar?

Estas são as questões que exploramos neste livro. Como é da natureza da ciência, cada resposta descoberta gerava mais perguntas. Esperamos que, ao explorar essas palavras, você descubra mais respostas do que nós. Mas lembre-se, caro leitor, você foi avisado.

Visão Geral do Capítulo

Nossa **Introdução** deixa bastante claro nossos desejos e razões para completar este texto.

Capítulo Um: Origens Veladas; explica a Criatura das Brumas e especula sobre suas origens. Também analisa as propriedades conhecidas das próprias Brumas, bem como discute propriedades das Brumas que até agora não foram descobertas.

Capítulo Dois: Composições Ocultas; explica a fisiologia, a psicologia e os poderes comuns dos habitantes das Brumas.

O Capítulo Três: Poderes Extraordinários das Criaturas das Brumas; revela a miríade de habilidades relevantes que a Criatura das Brumas às vezes pode exibir.

Capítulo Quatro: Vulnerabilidades da Criatura das Brumas; conhecendo as fraquezas e como dispor dos melhores recursos para enfrentá-las

Capítulo Cinco: Aqueles que Habitam Dentro; cobre a triste situação dos nascidos nas Brumas – aquelas





almas infelizes que foram capturadas e acolhidas pelas Brumas.

Capítulo Seis: Viajando pelas Brumas; revela as propriedades e a natureza dos misteriosos Caminhos das Brumas, caminhos dentro das próprias Brumas.

Capítulo Sete: Os Vistani; cobre os grandes navegadores das Brumas, os enigmáticos ciganos que viajam pelas Brumas como os marinheiros viajam pelo oceano.

Capítulo Oito: Lugares Ocultos; discute uma nova descoberta - as singularidades do pavor, aqueles lugares escuros e arrepiantes que funcionam como bolsões de pavor dentro das Brumas ondulantes.

Capítulo Nove: Caçando Aqueles que Habitam nas Brumas; explora as melhores táticas e formas de se preparar para enfrentar as Criatura das Brumas

Capítulo Dez: Apêndice do DM: As estatísticas e descrições dos horrores e aliados que podemos encontrar.

Como Usar este Livro

Este livro é uma nova adição à série de Guia de Van Richten. Como nos livros anteriores, informações sobre as regras do jogo e comentários relacionados às regras sobre os tópicos aparecem nas barras laterais. O **Apêndice** no final do guia inclui descrições de novos monstros, bem como um laboratório de criação de criaturas que explica como o Mestre pode criar seus próprios terrores de Brumas. Finalmente, as estatísticas e antecedentes de personagens específicos que aparecem neste guia também podem ser encontrados no **Apêndice**.

Informativo

O livro *Van Richten's Guide to the Mists* foi o último livro da *Sword & Sorcery* não sendo concluído a tempo antes da editora perder a licença. Como consequência, ele é relativamente mais curto que as demais publicações, e não foi finalizado - não possuindo nenhuma arte interna (todas foram geradas por mim usando a plataforma DALL.E 3).

Algumas criatura e PdMs, embora citados no livro, não possuem estatísticas, e por isso, precisarão ser criadas (Como por exemplo o Morto-Vivo *Scarlet Storm* que é citado, mas não consta no bestário). Ademais alguns erros grosseiros ou contraditórios, possivelmente devido à falta de revisão foram retificados durante a tradução.





Capítulo Um: Origens Veladas

Tenho a minha própria opinião sobre os métodos da Natureza, embora sinta que é mais ou menos como um besouro dando suas opiniões sobre a Via Láctea.

—Sir Arthur Conan Doyle, *As Cartas de Stark Munro*



audações a todos,

Permita-me, Laurie Weathermay-Foxgrove, mergulhar agora nas origens daqueles que habitam as Brumas. Criaturas como o selvagem licantropo, os mortos-vivos, o espectral fantasma e outras entidades imundas são assuntos de intenso estudo em torno do núcleo. Estes são os seres terríveis que assolam nossa terra. Permita-nos, no entanto, fazer uma suposição. Suponha, por um momento, que exista outra categoria de criatura que vagueia pela terra. Essas criaturas são tão mortais, tão insidiosas e tão terríveis quanto suas contrapartes mais conhecidas.

Surge a questão: como poderia existir tal classe de criaturas até então desconhecidas? Será que já não teríamos ouvido falar de tais seres? Certamente deve existir alguma evidência dessas criaturas desconhecidas. Mas então vamos fazer outra suposição – *que essas criaturas nos cercam constantemente, escondendo-se à vista de todos.*

Aqui reside a própria premissa que este livro afirma corajosamente – que esta classe tácita de monstro tem estado conosco há séculos, mas permanece despercebida por nós.

É claro que, com alegações tão dramáticas como estas, o ônus da prova recai sobre nós para apresentarmos um caso adequado. E aqui está a nossa segunda afirmação controversa: muitas das criaturas terríveis, muitos desses monstros sinistros com os quais lutamos são, na verdade, seres que pertencem a esta categoria desconhecida. Muitos desses demônios que odeiam o dia são criaturas das Brumas.

O Caso das Criaturas das Brumas

Imagine o vampiro solitário que ataca o pequeno vilarejo no meio da selva. E se aquela criatura não estivesse agindo por vontade própria, mas sim por causa de uma maldição das Brumas? Poderia tal coisa ser possível? Minha irmã e eu afirmamos enfaticamente que deve ser assim.

O que nos levou a essa ideia ultrajante? Era simplesmente o seguinte: quando éramos jovens, não podíamos viajar pelo núcleo com Van Richten. Ficamos confinadas à biblioteca, onde o estudo de outras terras ocorria através das páginas dos livros. Através de nossa leitura constante, ambas percebemos uma coisa: vários domínios reivindicavam folclore semelhante, se não idêntico.

Por exemplo, a lenda de inúmeras terras reivindicou a história da Donzela da Ponte. Esta lenda é conhecida por muitos no país e é especialmente popular entre as crianças. A lenda diz assim:

Um cocheiro de carruagem viajando por uma estrada tarde da noite encontra uma mulher de aparência triste enquanto atravessava uma ponte.

De bom coração, o cocheiro pega a jovem e se oferece para leva-la até o destino de sua escolha. Com um suspiro desamparado, a mulher pede para ser levada à casa do pai, dando orientações desde a ponte.

Seguindo as instruções da mulher, o condutor se aproxima de uma pequena cabana. Quando o condutor da carruagem olha para a mulher para lhe dizer que eles chegaram, ele descobre que ela desapareceu. Perplexo,

Possibilidade Medonha: Apresentando Novas Ameaças à Sua Campanha

Introduzir um novo monstro ou vilão em sua campanha em **Ravenloft** às vezes é difícil por causa da estrutura de poder existente no reino. Se você colocar um dragão no meio de um domínio, esse dragão eventualmente competirá com o Senhor das Trevas pelo poder. Um grupo de vampiros em uma grande cidade pode assumir o controle depois de apenas alguns meses. Embora essas lutas pelo poder possam resultar em ótimas campanhas, às vezes você pode querer uma trama mais simples, onde o Senhor das Trevas do domínio não apareça na cena. Outras vezes, você pode querer desafiar seus jogadores sem abalar as fronteiras políticas do seu mundo de campanha com a ameaça que você introduz.

Ao transformar seu monstro ou vilão favorito em uma criatura das Brumas, ele pode estar onde você quiser, sem atrapalhar a estrutura do cenário. Por exemplo, seus vampiros poderiam aparecer em um conto, entrar em conflito com os heróis da campanha e então desaparecer nas Brumas quando o conflito terminasse.

Isso permite que o Mestre explore o uso de criaturas mais poderosas em **Ravenloft**, se assim desejar. Basta fazer com que a criatura chegue pelas Brumas, encontre os heróis e saia quando o confronto terminar.





ele bate na porta da cabana, perguntando se ela já havia entrado sem ser vista por ele.

A porta se abre e sai um velho enrugado. Para surpresa do motorista, o velho não fica nem um pouco chocado ou preocupado, mas explica calmamente que sua filha morreu há muito tempo, quando a ponte foi destruída. Embora a ponte já tenha sido reparada, o espírito da jovem assombra-a continuamente, tentando chegar a casa para que o seu querido pai não se preocupe. Infelizmente, seu espírito está condenado a nunca chegar à porta de sua casa.

Embora a maioria no reino tenha rejeitado esta história como um mero mito, conversamos com vários sujeitos que tiveram a mesma experiência. Cada um deles afirma ter pegado uma mulher estranha em uma ponte e levado-a para uma cabana, apenas para descobrir que ela estava desaparecida na chegada.

A princípio, parece uma típica assombração, com um fantasma condenado a tentar repetir uma tarefa inacabada de sua vida. No entanto, encontramos numerosos detalhes curiosos sobre este conto. Cada um dos indivíduos com quem falamos descreveu a mesma casa e o mesmo velho, embora cada pessoa com quem falássemos vivesse num domínio diferente.

Ao estudarmos este caso, nos perguntamos como é que um fantasma podia viajar tão livremente de reino em reino. É bem sabido que fantasmas ou fantasmas estão ligados a uma determinada área, que por sua própria natureza não vagam. E o que dizer do velho e da cabana? Como eles poderiam estar em vários lugares ao mesmo tempo?

A resposta é enganosamente simples: a mulher, o velho e até a casinha são propriedades das Brumas. A assombração se move para onde as Brumas acharem adequado.



Concluindo o Caso das Criaturas das Brumas

Como resultado de nossas investigações exaustivas, acreditamos que seres aos quais agora nos referimos como “criaturas das Brumas” existem neste reino. Muitas dessas criaturas estão infelizmente possuídas pelas Brumas, que as mantêm em uma “vácuo temporal” até o momento em que eles são necessários. Outros — cães do pântano, barqueiros e afins — são criados pelas próprias Brumas. Todos eles, no entanto, existem por uma razão.

Não podemos enfatizar o suficiente este ponto: *todas as criaturas das Brumas servem a um propósito específico*. A intenção designada para a criatura em questão pode ser enigmática, mas, em última análise, todas cumprem alguns propósitos maiores. Por exemplo, as Brumas costumam dar “exemplos” de indivíduos que caem em pecado. No caso de Halton Becks, as Brumas nos fornecem um exemplo de por que devemos ter cuidado para não sermos tolamente levados ao perigo. No caso de Artemis Petrovich, a mensagem para nós pode ser que tenhamos cuidado com o que desejamos, porque desejos obscuros,



Possibilidade Medonha – A Lenda Urbana

Já ouvi a história mil vezes. Supõe-se que Bloody Mary seja o fantasma de uma garota que morreu enquanto se olhava no espelho. Para vê-la, dizem que você tem que ir ao banheiro e apagar as luzes. Então, quando tudo estiver totalmente em silêncio, você gira treze vezes. Você tem que entoar as palavras ‘Bloody Mary’ cada vez que girar. Quando você abrir os olhos, Bloody Mary estará lá.

Não achávamos que nada iria acontecer. Íamos apenas ver se era verdade, eu prometo. Não achávamos que fosse realmente verdade...

As lendas urbanas existem desde que as pessoas se reuniram em comunidades, sejam elas cidades, vilas ou aldeias. As lendas urbanas começaram como simples histórias de fantasmas que as pessoas contavam ao redor do fogo para passar as longas noites. Muitas das antigas “histórias de fantasmas” conhecidas em todo o mundo surgem de lendas urbanas populares que foram continuamente atualizadas para a época atual e modificadas para se adequarem à sua cultura e local.

Imagine que você vive em um mundo onde toda e qualquer “lenda urbana” é verdadeira. Visualize uma terra assombrada por fantasmas, perseguida por horrores malformados e habitada por criaturas de pesadelo. Bem-vindo a **Ravenloft**.

As lendas urbanas servem como grandes modelos de terror gótico, porque muitas vezes revelam as falhas nos personagens do conto ou trazer à luz alguma falha dentro de nós.

Muitos dos temas e ideias de Ravenloft vêm de antigas histórias de fantasmas. Já que as lendas urbanas são apenas histórias de fantasmas com um toque moderno, por que não desmodernizar as lendas urbanas e torná-las algo que você possa usar para sua campanha em **Ravenloft**?

Como este livro permite que você recrie essas ideias em um RPG? Simples. Maioria das criaturas em uma aventura de fantasia só podem estar em um lugar por vez. Mas através das Brumas, suas criaturas de Ravenloft agora podem viajar pelos reinos conforme sua conveniência. Melhor ainda, você terá um contexto que explica por que sua criatura em particular mora em tantos lugares.

O Guia de Van Richten para as Brumas fornece os métodos e os veículos que você pode usar para criar o espírito de “Bloody Mary”, a infeliz criatura que vive dentro de todas as funções dos espelhos.



mesmo bem escondidos, podem surgir a qualquer momento. Mais informações sobre esses indivíduos aparecerão mais adiante neste volume.

A Criatura das Brumas também pode surgir com o propósito de punir outras pessoas. Por exemplo, o vil Rapsodo é transportado de cidade em cidade, atacando aqueles que estão muito absortos em sua própria vaidade.

Por fim, algumas categorias de Criatura das Brumas podem conter uma maldição. O famoso inumano, Leaster Nich, vaga pelo núcleo perpetuamente, em busca de tanto ouro quanto pode encontrar. Ironicamente, ele está amaldiçoado a só conseguir ficar com o ouro que pode carregar nas mãos quando as Brumas o transportarem embora.



As Origens das

Criaturas das Brumas

Isto leva-nos às origens da Criatura das Brumas e de todos aqueles que habitam naquela cortina de neblina. A Criatura das Brumas é singularmente amaldiçoada por esta terra. Sua maldição os liga irrevogavelmente as Brumas e à própria terra, de modo que sua posição no mundo pode mudar de um local para outro, como desejam as Brumas. Este parece ser o caso tanto para aqueles criados dentro das Brumas, como os elementais das Brumas, ou criaturas “adotadas” pelas Brumas, como os seres infelizes mencionados nominalmente na passagem anterior.

Assim, a Criatura das Brumas tem duas origens – ou são geradas a partir do próprio véu obscuro ou são atraídas por ele.

Quanto aos que são arrastados para as profundezas enevoadas, poder-se-ia perguntar por que são eles e não outros? Serão estes seres muito mais malignos do que outros ocupantes da terra que também estão vinculados a ela? Eles não parecem ser mais malignos ou vis do que qualquer outro ser amaldiçoado na terra. Por que apenas certos seres são movidos pelos caprichos das Brumas?

A resposta parece ser simplesmente esta: aqueles que são deslocados de um lugar para outro sofrem mais por isso, pois nada mais procuram do que estabelecer-se num local e criar raízes. Eles procuram um lar, um símbolo de permanência, mas sempre lhes é negado qualquer coisa familiar. Condenados a vagar pela terra, eles não têm controle sobre para onde irão em seguida.

Você pode imaginar a tortura de tal existência – não ter como escolher onde estaremos de um momento para o outro? O mais terrível de tudo, talvez, seria saber que cada vez que você aparecesse em seu novo ambiente, você saberia que as Brumas o colocaram lá por um motivo e que você não teria escolha a não ser cumprir sua obrigação.

Nota do Editor: Não seria possível que estes seres torturados, que são movidos de forma tão implacável, cumpram o seu destino através de alguma compulsão perversa? O encontro de Gennifer com o Rapsodo parece apontar para esta teoria.

Os seres atraídos pelas Brumas são possuídos por um estranho Desejo, que os leva a fazer o trabalho das Brumas, quer percebam ou não. Eu acredito plenamente que aqueles especialmente amaldiçoados pelas Brumas para vagar pelos reinos têm uma escolha sobre o que fazer, mas eles escolhem realizar seus desejos sombrios, mesmo sabendo que esses desejos os amaldiçoaram em primeiro lugar. Na verdade, acredito que esses seres não se importam mais. E é isso que os torna tão perigosos.

–GWF

Propriedades Conhecidas das Brumas

Antes de continuarmos com as nossas conjecturas, vejamos as propriedades das Brumas que conhecemos. Algumas dessas observações, como a primeira, são de conhecimento comum. Outros são fragmentos de conhecimento mais obscuros obtidos a partir de pesquisas e, sempre que possível, da experiência no campo (embora não dentro das próprias Brumas).

fato: As Brumas São as Fronteiras de Nossas Terras

Embora esta afirmação pareça óbvia, ela precisa ser declarada. A maioria dos cidadãos de nossa terra aceita que uma barreira de densa neblina margeia os reinos Centrais por todos os lados. A maioria dessas pessoas também acredita que Mordent sempre foi assim.

Alguns indivíduos instruídos e experientes, porém, sabem que a nossa terra nem sempre foi assim. A história Ancestral de Mordent fala de uma época em que as Brumas não faziam fronteira com o mundo como fazem agora.

Na verdade, muitos investigadores têm visto mapas de terras distantes onde não existem quaisquer fronteiras nebulosas, onde continentes inteiros são limitados por oceanos infinitos em vez de um véu de vapor.

Esta mesma barreira tem uma propriedade peculiar por si só. Impede que aqueles que estão nesta terra partam.

Nota do Editor: Devo expressar aqui meu desacordo com minha irmã. Me deparei com diversas profecias que falam de portais que levam a saídas deste mundo. Também foi documentado que vários indivíduos desta terra deixaram os seus confins para visitar outros mundos, ainda que brevemente. Durante a Grande Conjunção, por exemplo, o mago Hazlik teria deixado seu domínio de Hazlan por um curto período de tempo. Para onde ele foi ninguém sabe, mas a jornada o mudou muito, fazendo com que ele suspendesse a proibição da magia em seu domínio quando retornasse.

–GWF

fato: As Brumas Transportam Seres ou Terras de um Lugar para Outro

Aqueles que pisam nas Brumas estão sujeitos aos seus caprichos. O efeito mais comum que as Brumas têm é transportar pessoas ou criaturas de um lugar para outro. Podem, no entanto, transportar lugares inteiros, evidenciado pela Grande Conjunção em 735-740 CB. As Brumas têm uma capacidade quase ilimitada de mu-





dar o ambiente. O poder de reorganizar continentes inteiros de um dia para o outro não parece estar fora do seu âmbito.

Embora seja muito raro as Brumas transportarem seus ocupantes, a maioria das pessoas em nossa terra evita as Brumas quando podem devido ao medo de se tornarem pessoas raras tragadas e levadas para outro lugar completamente. Quem avista uma nuvem de Brumas pelo caminho costuma tentar contorná-la. Muitos viajantes até param a viagem e esperam que um banco de névoa se dissipe, em vez de tentarem passar por ele. É claro que inúmeras circunstâncias tornam impossível evitar completamente a névoa em nossa terra. Como a fuga total das Brumas não é apenas inviável, mas também impraticável, a venda de amuletos e talismãs projetados para proteger da névoa e da neblina é popular em nosso reino. O uso dizer que ainda não vi nenhum desses itens realmente funcionar como afirmam seus criadores. No entanto, a superstição corre solta pelo Núcleo, e será um dia frio no abismo quando nenhum camponês carregar alguma bugiganga para afastar a temida Cortina Branca.

Fato: As Brumas Capturam Seres ou Terras

De acordo com a nossa história, Mordent foi levado de um lugar distante para o reino. À medida que olhamos mais profundamente, encontramos este tema histórico repetido em outras histórias de domínio.

Falkovianos relatam que sua terra já fez parte de outro mundo. Muitos barovianos também falam de um passado distante, quando suas terras faziam parte de um país maior, embora falem disso apenas em sussurros abafados.

A captura de seres solitários, ou *forasteiros*, pelas Brumas está bem documentada em todo o país. Estranhamente, todos esses forasteiros têm uma característica comum - possuem uma grande capacidade para o bem ou para o mal. Aqueles que seguem o “caminho do meio” são raros.

Esta capacidade de capturar indivíduos é outra razão pela qual a maioria das pessoas evita as Brumas. Embora ainda seja uma ocorrência rara, muitas pessoas afirmam conhecer alguém que ouviu falar de uma pessoa que entrou nas Brumas e “nunca mais foi vista”. Nas nossas investigações, a maioria destes casos revela ter origens menos sobrenaturais. Evidências esmagadoras apresentadas por numerosas autoridades indicam que os indivíduos que “desaparecem” são geralmente fugitivos que simplesmente se mudam com outro nome ou então são vítimas de acidentes ou crimes.

Fato: As Brumas Distorcem o Tempo

Vários lugares do país vivenciam uma espécie de “dissociação temporal”. A Greta Sombria, por exemplo, parece existir em um lugar onde o tempo está distorcido.

Aqueles que afirmam ter viajado para lá dizem que o tempo viaja mais rápido nas suas profundezas do que no resto do reino. Alguns estudiosos especulam que as Brumas que cercam esse reino provocam esse efeito temporal.

A Greta Sombria não é o único lugar sujeito a esta instabilidade temporal. Diz-se que o domínio de Forlorn é um lugar onde o tempo muda como o vento inconstante. Exploradores daquela terra triste afirmam que as Brumas podem dobrar o tempo sobre si mesmo, transportando-nos através do passado.

Há muitos rumores afirmando que as Brumas concedem longevidade àqueles que visitam frequentemente seu abraço frágil. Na verdade, os Vistani da tribo Zarovian possuem vidas anormalmente longas, e muitos contos documentam como eles são capazes de manipular o tempo.

Alguns críticos afirmam que as Brumas não provocam os efeitos que mencionamos aqui. Estes mesmos estudiosos acreditam, em vez disso, que esta distorção temporal se deve a uma propriedade mística da terra nestas áreas. No entanto, acreditamos fortemente que as Brumas são responsáveis por estas curiosas ocorrências.

Propriedades Propostas das Brumas

Agora, se todos esses três fatos forem verdadeiros, não seria possível para as Brumas capturar lugares ou seres por longos períodos de tempo, liberando-os quando chegar a hora? Poderiam então as Brumas ser um depósito, guardando pedaços de terras diversas, povos variados, reunindo-os como uma vasta biblioteca de culturas congeladas?

Gostaríamos de propor aos nossos leitores que este é realmente o caso. Na verdade, proporíamos que as Brumas tivessem mais propriedades do que se imaginava anteriormente. Aqui fazemos a nossa proposta, somando as capacidades das Brumas.

As Brumas Atuam como Depósito

Em 747 CB o estranho caso de Halton Becks tornou-se tema de fofocas e boatos por todo o país. Halton Becks era um simples fazendeiro que trabalhava como lavrador para seu pai. Sua história começa com seu noivado com uma jovem que ele cortejava há vários anos. Para



comemorar seu casamento, seus amigos levaram Halton a uma taverna local. Conforme a história continua, todos os amigos de Halton adormeceram em seus assentos em estado de embriaguez. Halton os deixou dormir e voltou para casa sozinho. Seu caminho o levou por uma estrada agora coberta por uma névoa espessa.

Enquanto Halton vagava pela neblina, ele contemplou uma visão magnífica – uma longa procissão de fadas marchando lentamente para a floresta próxima. Encantado pela beleza da visão e encorajado por copiosos goles de cerveja, ele tentou seguir a procissão das fadas, mas não importa o quão rápido ele corresse, a hoste das fadas estava sempre à sua frente, desvanecendo-se nas distantes Brumas.

Halton correu até ficar cansado demais para prosseguir. Adormeceu no chão, rodeado por camadas de névoa branca. Quando acordou, a névoa havia desaparecido. Ele voltou para casa apenas para descobrir que 30 anos se passaram. Acreditando que ele está morto, seu noivo havia se casado com outra pessoa. O pai de Halton já havia morrido de tristeza há muito tempo, e a fazenda onde o jovem Halton trabalhava havia desaparecido, demolida para dar lugar a um moinho.

A triste história de Halton Becks indica que as Brumas são capazes não apenas de capturar algo e transportá-lo fisicamente, mas também de realocá-lo *temporalmente*. Infelizmente, a história de Halton Becks não é um conto isolado, mas nos aprofundaremos no assunto “Os Perdidos” mais tarde.

As Brumas Assumem Semelhanças com Outras Pessoas ou Lugares

A história da Donzela da Ponte dá credibilidade à ideia de que os seres podem ser replicados pelas Brumas, recorrendo com o passar do tempo. Outras descobertas também apontam para essa ideia.

Tomemos, por exemplo, o caso de Artemis Petrovich – um agiota quieto que tinha tendência a falar sozinho nas noites solitárias. De acordo com os contos, Ártemis ocasionalmente sussurrava desejos sombrios para si mesmo, vivendo fantasias pervertidas em sua mente.

Para seu horror, muitas de suas fantasias distorcidas começaram a acontecer, à medida que cada uma de suas fantasias doentias ganhava vida horrível depois que ele as vocalizava, como se alguém o estivesse ouvindo e agindo de acordo com seus segredos sussurrados. Tudo começou com uma empregada que foi encontrada no fundo de um poço, com o corpo nu estrangulado até a morte. Os incidentes escalaram como um dos associados de Artemis foi fervido vivo em um barril de óleo. O pon-

to culminante dessas fantasias foi o envenenamento da família distante de Ártemis.

Os investigadores conseguiram encontrar inúmeras testemunhas que colocaram Artemis no local de cada um dos crimes. Artemis, é claro, alegou inocência. Só que depois disso os crimes continuaram a acontecer enquanto Artemis estava na prisão é que o policial local começou a acreditar nele.

Finalmente, os investigadores documentaram relatos de que vários “seres” exatamente parecidos com Ártemis estavam causando esses crimes. Em uma reviravolta bizarra, Artemis Petrovich escapou da prisão, perseguido até Brumas por cinco cópias físicas de si mesmo.

Nota do Editor: Por um tempo, não acreditamos nessa história, já que as pessoas do nosso reino geralmente não são amaldiçoadas por seus sonhos sombrios. Mesmo a pessoa mais santa tem um pensamento ameaçador ocasional. A escolha consciente de não agir de acordo com esses pensamentos, na verdade, distingue a pessoa boa da má. Após uma investigação mais aprofundada, porém, acreditamos que o próprio Artemis Petrovich cometeu o primeiro crime. Esta primeira ação maligna, portanto, abriu as comportas de uma maldição que deu vida a uma série de outros crimes com os quais ele sonhava há muito tempo.

-GWF

As Brumas se Infundem nos Lugares

Todos que aqui habitam sabem que as Brumas infundem a própria terra. A documentação da reivindicação de terras pelas Brumas também indica que as Brumas podem se infiltrar em terras adicionais conforme desejarem. O que as pessoas não consideram, porém, é que as Brumas podem se infundir em um *determinado* local, como uma casa ou um jardim.

Tomemos por exemplo a Mansão De Boistribue do nosso Mordent natal. As pessoas que moram perto da mata que circunda a casa sabem que ela tem o hábito de se interpor no caminho dos viajantes. Muitos atribuem a sua mudança de localização a uma terrível maldição.

Embora isso possa ser verdade, acreditamos que as Brumas estão envolvidos no bizarro método de viagem da Mansão De Boistribue.

As Brumas se Infundem nas Criaturas

Nos casos mais bizarros, vimos casos em que determinados seres podem ser possuídos pelos vaporosos guardiões da nossa terra. Esse é o trágico caso do Skald Negro, que vaga pela terra condenado a aparecer antes que qualquer grande tragédia aconteça. O Skald Negro





foi visto ao longo da história antes da Peste Branca em Darkon e da Inundação de Outubro que matou dezenas de famílias em Kartakass. A cada vez, o Skald Negro saiu de um banco de névoa, transportado para lá pelas próprias Brumas. Ele é conhecido por falar em mensagens enigmáticas, dando dicas ou pistas sobre o que está por vir. Infelizmente, o homem amaldiçoado nunca pode dizer a nenhum público exatamente o que está prestes a acontecer. Ele só pode falar disso indiretamente; portanto, suas advertências são mal interpretadas ou simplesmente ignoradas.

As Brumas Criam Criaturas e Terras

A afirmação mais louca que ousamos fazer é que as Brumas podem criar realidades inteiras. Eles não precisam capturar lugares de outras terras. Em vez disso, podem produzir uma casa ou floresta, colocando-as onde quiserem. Embora muitos acreditem nisso há anos, muitos estudiosos se recusam a dar crédito a essa ideia.

Fazer isso, afirmam eles, atribuiria as Brumas um poder até então associado apenas a seres divinos. Aqui devemos enfatizar que esta afirmação dos poderes criativos das Brumas é apenas uma hipótese; temos muito poucas evidências para apoiá-la.

A documentação, entretanto, sustenta a existência de criaturas que parecem funcionar exclusivamente para os propósitos das Brumas. Testemunhas confiáveis atestam o aparecimento dos barqueiros de Brumas que vagam pelas correntes noturnas de rios solitários, ou os misteriosos cães do pântano que só se aproximam de um banco de neblina para fazerem a sua justiça selvagem.

Essas criaturas parecem sair das próprias Brumas, para servir aos seus caprichos.

Se as Brumas podem criar gamas inteiras de criaturas, não poderiam também criar *indivíduos inteiros* – pessoas com histórias e memórias falsas, mas detalhadas? Tais ocorrências não estão fora do alcance das possibilidades para as Brumas.

Sobre as Origens das Brumas

A Criatura das Brumas origina-se de duas maneiras; eles são apanhados pelas Brumas ou criados por eles. Em ambos os casos, estas criaturas parecem desempenhar funções específicas. O propósito de uma criatura Brumas pode ser de natureza boa ou má. Vimos ou ouvimos falar de casos de ambos.

Na tentativa de compreender as Criatura das Brumas, direcionamos nossa atenção para as próprias Brumas. Por que as Brumas criam ou aprisionam continuamente criaturas, lugares e pessoas? Por que as Brumas são aparentes servos do bem e do mal?

Se as Brumas agissem como uma força para o mal, então apenas o mal surgiria da sua substância. Este claramente não é o caso. A Criatura das Brumas como o Black Skald tenta prevenir o desastre, enquanto os cães do pântano punem aqueles que cometem erros. Por outro lado, as Brumas não são forças exclusivamente para o bem, uma vez que as suas maquinações trouxeram tanta tristeza a inúmeras pessoas.

Quando olhamos para as origens das Brumas, devemos colocar diversas questões. De onde vêm essas forças poderosas? Porque eles estão aqui? Qual é o seu propósito?





As respostas a essas perguntas variam amplamente de pessoa para pessoa e de domínio para domínio. Faça esta pergunta simples em qualquer taverna ou sala de universidade e você receberá uma dúzia de respostas. Muito simplesmente – *ninguém sabe realmente as origens das Brumas ou o seu verdadeiro propósito*. Ou melhor, ninguém ainda formou uma opinião que seja mais popular do que qualquer outra. Neste texto, entretanto, destacaremos as teorias mais populares de nossos dias e discutiremos tanto seus méritos e falhas.

A especulação sobre estes assuntos é difícil porque existem poucos registros das primeiras eras da terra em que vivemos. Cada vez que tentamos descobrir a história antiga desta terra, obtivemos relatos totalmente diferentes. Por exemplo, o mito da criação do domínio da Lamórdia difere enormemente daquele de Darkon ou do nossa própria Mordent.

Olhar para a história de Mordent revela algo fascinante. Documentos relatam como Mordent foi há muito tempo cercada por Brumas. Este aprisionamento aconteceu somente após um incidente ocorrido na Mansão do Grifo. Ao investigar nossos registros familiares, descobrimos que um indivíduo conhecido como “o Alquimista” mudou-se para a Mansão do Grifo e começou a conduzir estranhos experimentos.

Depois que esses experimentos ocorreram, por volta de outubro de 579 CB, algo incomum aconteceu, marcando a primeira vez que as Brumas isolaram nossas terras. Será que essas horríveis experiências alquímicas criaram as Brumas?

A Teoria Alquímica

No início, acreditávamos que não poderia ser assim. Como poderiam as Brumas ser o subproduto de um único experimento que deu errado? Tal afirmação atribuiria ao acaso um poder semelhante ao divino ao evento.

Mas nossa opinião mudou quando exploramos a profundidade das anotações do Dr. Van Richten. Na passagem a seguir, ele faz sua própria suposição sobre as origens de nossa terra relacionadas a Brumas.

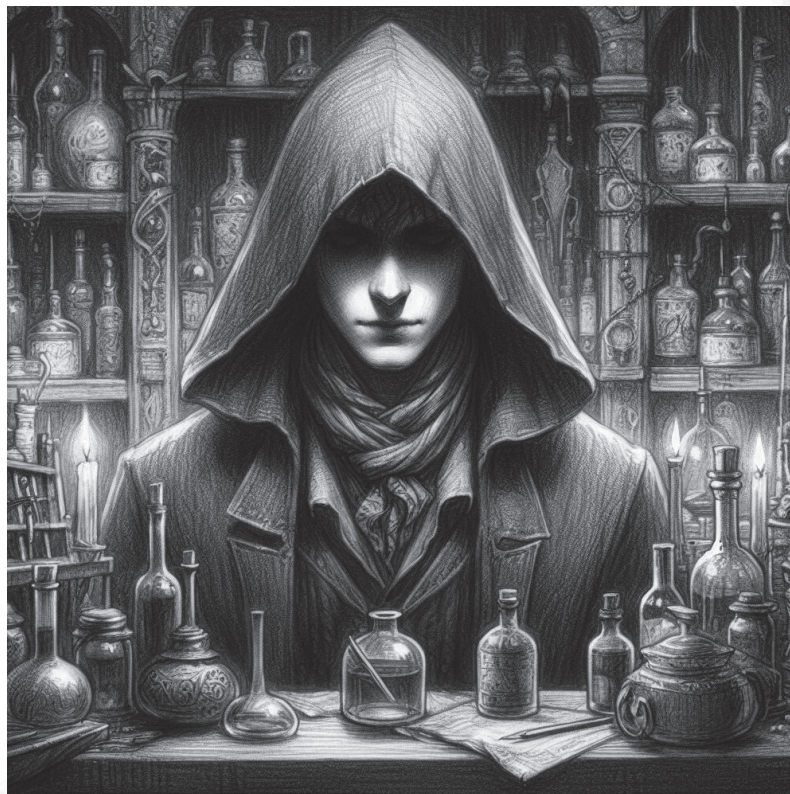
Vi evidências de que esta terra pode ter sido criada através do uso indevido da alquimia. Embora estudiosos e arcanos possam acreditar que nenhum processo isolado, não importa quão sombrio ou vil, possa ser responsável por tal evento cósmico, afirmo que isso é de fato possível. Pois a

natureza funciona sobre uma roda delicadamente equilibrada, e um único evento que incline essa roda pode ter consequências devastadoras. Agora suspeito que o senhor de Darkon trabalha em sua torre exatamente para isso: um cataclismo de proporções apocalípticas. Temo muito pelas pessoas desta terra, pois descubro que agora não posso dedicar nenhum tempo a isso. Minhas próprias preocupações me consomem nestes dias invasores.

Para quem está lendo essas notas escritas às pressas, saiba disso: Nas profundezas da Mansão Heather, onde meus bons amigos, os Weathermays, moram, vi registros que se referem a um Alquimista. Esses relatos ancestrais contam como esse Alquimista se mudou para a Casa na Colina do Grifo e conduziu experimentos não naturais. Não muito depois, as Brumas investiram contra Mordent e arrebatarem a terra como um predador com sua presa. No entanto, destas hipóteses, direi apenas isto – são apenas suposições neste momento. Sem mais evidências, não posso dizer mais sobre o que pode ou não ser.

O Dr. Van Richten não apenas apresentou um argumento excelente, mas sua hipótese estava correta.

Não muito depois de seu desaparecimento, o Réquiem desfigurou Darkon, transformando toda a cidade de Il Aluk em uma massa fervilhante de mortos-vivos, e causando o desaparecimento do rei bruxo Azalin.





Além disso, o texto acima mostra que Van Richten tinha conhecimento dos mesmos registros que havíamos descoberto e também considerou a mesma hipótese. No entanto, encontramos muitas evidências contra esta teoria da criação.

O elemento mais convincente que consideramos foi o fato de que as Brumas parecem possuir uma inteligência natural. Parece haver motivos e propósitos por trás de suas maquinações. Eles escolhem quais seres irão capturar. Eles procuram vítimas para fazer justiça irônica. Nunca vimos documentação de alguém sendo recolhido pelas Brumas sem justa causa.

Veja a considerável população de forasteiros, por exemplo. A maioria dos forasteiros que tropeçam nas Brumas e vivem aqui são aventureiros de algum tipo. A maioria luta contra as trevas sobre as quais escrevemos nestes textos. E se estes forasteiros não são escolhidos como campeões, são escolhidos devido à sua propensão para a violência e o mal. É quase como se as Brumas recrutassem pessoas de outras terras para algum propósito inescrutável.

Então, como poderia um experimento alquímico criar uma força ou entidade *senciente*, puramente através do acaso? Seria como dizer que a própria vida evoluiu a partir de uma reação química latente, o que é, obviamente, absurdo.

Também não acreditamos que as Brumas sejam um fenômeno natural. Na verdade, as Brumas operam fora dos limites da natureza, distorcendo ou violando arbitrariamente as leis da natureza. Por exemplo, quando a terra do pesadelo de Bluetspur existia no centro do nosso reino, dizia-se que era uma paisagem árida e inóspita. No entanto, existiu ao lado do reino verdejante e arborizado de Falkóvnia durante séculos. Ao que tudo indica, isso deveria ser impossível! Os maiores estudiosos lamórdianos atestam que dois desses ambientes não deveriam ser compatíveis ou tão próximos um do outro geograficamente.

Devemos então supor que as Brumas sejam um fenômeno *sobrenatural*. Mas se for um fenômeno sobrenatural, que força sobrenatural os gerou?

A Teoria do Deus Morto

Uma teoria que ouvimos de vários estudiosos forasteiros é que este reino consiste nos restos de um deus morto. Esses forasteiros falam sobre como os deuses em seus mundos realmente morreram, destruídos por outros deuses ou heróis poderosos. O que, então, acontece com um deus quando ele morre? Não há terreno naquela outra terra onde os deuses vagam. Um deus não pode ser

“enterrado” como um mortal. Talvez as Brumas tenham sido criadas pela essência quebrada de um deus caído?

Novamente, há evidências contra essa teoria também. Se esta terra foi formada a partir da essência destruída de um deus, então por que os outros deuses não disseram nada sobre isso? Clérigos, sacerdotes, profetas e acólitos falam regularmente com seus vários deuses, mas nenhum deles jamais relatou algo nesse sentido. Um proponente popular da Teoria do Deus Morto, Nathan, o Ateu, faz esta afirmação em seu estudo *O Caso dos Ateístas na Terra das Brumas*:

Proponho a você que não existem deuses dentro de nossas fronteiras nebulosas. Que os decretos e visões recebidos pelos clérigos não são vozes dos deuses, mas maquinações das próprias Brumas. Proponho a você que são as Brumas que falam a esses crentes, e não qualquer tipo de ser divino...

Por mais convincente que seja esta teoria, também há contra-evidências para esta afirmação. Esta informação vem de clérigos forasteiros, que vêm de reinos onde as Brumas não existem. Segundo eles, seus deuses falam com as mesmas vozes que eles antes, embora “mais tênues e distantes”, como se estivessem separados de seus patronos divinos por algum véu. Para ser justa, existem alguns clérigos forasteiros que realmente concordam com a teoria de Nathan, o Ateu, dizendo que as vozes dos seus deuses são completamente diferentes no nosso mundo.

No entanto, há mais uma evidência que fala contra a Teoria do Deus Morto – a existência e o efeito dos paladinos. Paladinos, embora raros, são uma ferroada justa na terra. Se não existissem deuses, e as Brumas estivessem apenas desempenhando esse papel para todos, por que os Paladinos que adoram divindades justas produziriam tanta angústia para o reino?

A Teoria da Prisão

Esta teoria é talvez uma das mais convincentes e controversas de todas. Só tropeçamos nesta ideia depois de várias interpretações dos escritos do profeta Hyskosas. De acordo com esta teoria, a nossa terra é uma prisão para numerosos seres vis e malignos.

No entanto, se for esse o caso, por que há tantos inocentes na terra? Embora não possa haver dúvida de que o nosso mundo é povoado por seres iníquos, também existem pessoas boas como o nosso querido Rudolph Van Richten ou o nosso tio George Weathermay. De acordo com aqueles que seguem esta teoria, todos os inocentes e justos são apenas peões colocados na terra para torturar



Capítulo Um



os malévolos ou para se tornarem vítimas das depravações dos residentes mais perversos de uma terra.

Esta última teoria é extremamente perturbadora, afirmando que todo o reino é um palco obscuro onde todos os que nele habitam encenam um grande drama. O mais assustador de tudo é a observação de que aqueles que são mais perversos desempenham os papéis centrais.

Embora esta pareça ser a teoria mais popular sobre as Brumas e a terra, há poucas evidências para apoiá-la.

Muitas pessoas apontam para a ideia de que este lugar deve ser uma prisão para o mal, mas ouvimos relatos de estrangeiros sobre entidades vis e seres horríveis que não habitam em nossa terra. Existem histórias de grandes tiranos que massacraram milhões e de demônios que corromperam mundos inteiros. No entanto, nenhum destes seres foi reivindicado pelas Brumas. Se nossa pequena terra fosse uma prisão para o mal, por que essas criaturas de escuridão vil não foram capturadas pelas Brumas?

Outros afirmam que o terreno apresenta sinais de planejamento ou arquitetura. Essas pessoas afirmam que

cada domínio parece estar fixado em um tipo particular de medo ou depravação. Por exemplo, a terra da Falkóvnia parece estar focada na opressão e na prisão, enquanto a terra de Richemulot parece estar focada na calúnia e no rancor.

No entanto, dizemos que isso é uma desculpa e não uma explicação. A Falkóvnia é um estado opressivo por causa de todas as pessoas que governam esse domínio atrasado. Se todos os líderes militares subitamente deixassem de lado os seus modos preconceituosos e opressivos, então a terra deixaria de ser uma tirania, apesar dos desejos do déspota que lidera esse estado. Se todos os bajuladores de Richemulot parassem subitamente de subir ao topo da escala social, então todo o reino não se reformaria? As pessoas fazem uma terra má, não algum projeto externo.

No final, só podemos ter certeza do que as Brumas não são. Eles *não* são um mero acidente. Não é um mero fenômeno. Eles não são uma força impensada. Quanto à sua natureza definitiva – tememos que ninguém jamais saiba a resposta a esta equação final.



Capítulo Dois: Composições Vaultas

*Você deve amar a luz tão bem
Que nenhuma escuridão parecerá caída.
Adorei para que você pudesse abordar
Companheiro, um fantasma lívido.
— George Meredith, “Os Bosques de Westermain”*



Duas Espécies



este capítulo, eu, Laurie Weathermay-Foxgrove, procurarei desenterrar a fisiologia, a psicologia e os poderes comuns das criaturas Brumas. As criaturas Brumas são especialmente amaldiçoadas por esta terra. Esta forma especial de maldição liga irrevogavelmente aquele ser as Brumas e à própria terra, para que sua posição no mundo possa ser deslocada para onde quer que as Brumas desejem. Este parece ser o caso daqueles que são criados dentro das Brumas, como os elementais das Brumas, ou daqueles que são “adotados” pelas Brumas, como os muitos seres amaldiçoados aos quais nos referimos acima.

Assim, as criaturas Brumas têm duas origens – ou são geradas a partir do próprio véu obscuro ou são atraídas por ele.

Doravante, as criaturas que são realmente geradas pelas Brumas serão chamadas de *Nascidos das Brumas*. Aqueles que forem adotados pelas Brumas serão chamados de *Dissociados*.

O Nascido das Brumas

Esses seres criados pelas Brumas vêm de lugares que não podemos compreender, nem podemos sequer especular sobre suas origens. Até o momento, ninguém viu uma criatura Nascida das Brumas “nascer” ou ser gerada. Existem inúmeras lendas e relatos de tais criações pervertidas, mas todos esses supostos relatos não podem ser corroborados de forma alguma. Eles permanecem histórias que podem ser lendas, verdades ou algo intermediário.

Um relato, contado na *Jornada de Phillipe o Iluminado*, fala de um jovem escudeiro que vê as formações dos horrores de Brumas bem diante de seus olhos.

Enquanto eu olhava, eu os vi atravessando a neblina. As nuvens onduladas cederam como se algo as atravessasse; como se um grande predador estivesse abrindo caminho entre as ervas daninhas. No entanto, nenhuma forma marchou da névoa. Nenhum corpo se fez presente. Foi só então que a compreensão começou a surgir em mim, que minha mente começou a manifestar o mais leve indício do que estava acontecendo diante dos meus olhos.

As criaturas que atravessavam a névoa leitosa não podiam ser vistas porque ainda não tinham forma. Mas logo, muito em breve os vi vestindo o véu de brumas como uma camada de pele. Eu os vi puxando os vapores pelos seus corpos invisíveis, dando-lhes forma e substância. Como o processo foi tão terrível, tão enlouquecedor de ver, todo o meu ser teve vontade de gritar. E ainda assim, como não consegui, mordi meu pulso e chorei

silenciosamente enquanto o estranho processo de nascimento continuava...

Embora o relato do escudeiro seja uma narrativa interessante em torno do fogo, ele não pode ser comprovado de forma alguma. É amplamente aceito que *A Jornada de Phillipe, o Iluminado* é uma obra de ficção.

Será que o autor perdido uma vez viu algo nas Brumas e decidiu incluí-lo em seu grande épico, ou essa imagem da criação dos Nascidos das Brumas veio estritamente de sua imaginação? Deixamos que o nosso público dedicado decida.

É bastante perturbador para nós que, até o momento, não haja nenhuma evidência sobre a origem das criaturas Nascidas das Brumas ou como elas surgiram. Isto é muito preocupante, já que quase todos os outros tipos de monstros em nosso reino têm alguma origem reconhecível.

Temos até teorias sólidas sobre as origens dos demônios misteriosos, cuja presença desafia as leis físicas e mágicas da terra.

No entanto, nenhuma teoria se destaca quanto à origem dos Nascidos das Brumas. Nossa única observação é que as criaturas geradas pelas Brumas parecem ter sido criadas por algum desígnio inteligente para um propósito singular.

Nota do Editor: *Como você poderá ver em anotações futuras, minha irmã e eu discordamos veementemente sobre as origens dos Nascidos das Brumas. Embora Laurie os veja como o produto de algum tipo de “design inteligente”, eu vejo as criaturas Nascidas das Brumas como seres que se adaptaram à sua vida nas Brumas. Ao longo dos séculos, a sua vida dentro das Brumas fez com que se especializassem num aspecto particular da existência.*

Por que essas criaturas se especializam? Eles fazem isso porque a existência nas Brumas faz com que sejam amaldiçoados. A sua longa permanência dentro das fronteiras do enevoado distorceu tanto os seus corpos e mentes que os tornou adequados apenas para um objetivo específico. Eu diria, no entanto, que o estilo de vida orientado para objetivos é produto de uma maldição aleatória, e não de um design inteligente.

Acredito que as criaturas Nascidas das Brumas se reproduzem como qualquer outro ser de sua espécie. Nascidos das brumas vivos (como cães do pântano) dão à luz; mortos-vivos nascidos das brumas (os kalij, por exemplo) trazem mais de suas vítimas vivas para suas fileiras. Criaturas elementais (como os elementais de Brumas) são geradas a partir da essência pura do reino. Só porque ninguém viu brumanídeo dando à luz seus filhotes não significa que essas criaturas surjam espontaneamente. A razão pela qual ninguém viu como os Nascidos das Brumas se propagaram é que ninguém se atreveu a permanecer tempo suficiente nas Brumas para descobrir – e com boas razões. – GWF





Os Dissociados

Alguém poderia fazer uma pergunta simples: por que certas criaturas são adotadas pelas Brumas e outras não? Serão estes seres muito mais malignos do que outros ocupantes ligados à terra? Eles não parecem ser vis ou mais perverso do que qualquer outro ser amaldiçoado na terra. Por que então apenas certos seres são movidos pelo capricho das Brumas?

A resposta parece ser simples: aqueles que são deslocados sofrem mais por isso. Esses seres não querem nada mais do que raízes para se estabelecerem. Eles procuram um lar, um lugar de permanência, mas sempre lhes é negado qualquer coisa familiar, condenados a vagar pela terra sem qualquer controle sobre para onde irão em seguida.

Você pode imaginar a tortura de tal existência? O mais terrível de tudo seria saber que cada vez que você aparece em seu novo ambiente, as Brumas o colocaram lá por um motivo, e você não tem escolha a não ser cumprir sua obrigação.

Nota do Editor: Não seria possível que estes seres torturados, que se deslocam tão regularmente, cumpram o seu destino através de alguma compulsão perversa? Meu próprio encontro com o Rapsodo parece apontar para essa teoria.

Os seres que são atraídos pelas Brumas são possuídos por um estranho desejo, que os leva a fazer o trabalho das Brumas, quer percebam ou não. Eu acredito plenamente que aqueles especialmente amaldiçoados pelas Brumas para vagar pelos reinos têm uma escolha sobre o que fazer, mas eles escolhem realizar seus desejos sombrios, mesmo sabendo que esses desejos trouxeram uma maldição sobre eles em primeiro lugar. Acredito que esses seres não se importam mais e é isso que os torna perigosos. – GWF

O Corpo Misterioso: Fisiologia Geral

Em resumo, a fisiologia das criaturas das Brumas pode ser dividida em duas categorias: vaporosa e concreta. As criaturas vaporosas de Brumas têm a aparência de Brumas ou nuvens rodopiantes, embora até mesmo um ser vaporoso possa ser tão sólido quanto uma pedra. As criaturas concretas de Brumas parecem ser mais “naturais” ou “mundanas” à primeira vista, embora uma inspeção mais detalhada possa revelar o contrário.

Seres Vaporosos

A maioria dos pesquisadores de monstros está familiarizada com seres vaporosos. Monstros como o elemental Brumas, o caçador invisível, a morte carmesim ou o

kalij parecem ser completamente compostos de neblina, capazes de entrar e sair de nevoeiros à vontade.

Antes de começarmos a entender até mesmo a fisiologia mais simples daqueles que usam a forma das Brumas, porém, devemos entender que mesmo essas criaturas, que parecem tão semelhantes, são legiões em suas formas e composições.

Uma criatura gasosa, é claro, é um ser composto inteiramente de vapor e filamentos. Imagine isso agora, se quiser. Tal ser vive e prospera sem a necessidade de órgãos ou sentimentos. Ele percebe o mundo, mas sem os órgãos sensoriais necessários para isso. Como isso pode ser? Como essas coisas podem existir no mundo? Seus espíritos vivem dentro da Brumas, usando as nuvens onduladas como uma segunda pele?

Ou os vapores são tecidos e moldados por alguma vontade maligna?

Criaturas incorpóreas, naturalmente, não possuem massa alguma. Ao contrário das criaturas gasosas, podem passar diretamente através de objetos sólidos, desafiando completamente as leis da ciência. Esses seres são ainda mais enigmáticos, pois é difícil descrever sua fisiologia e composição. A maior parte de sua massa corporal existe de fato em outro plano.

Tenha em mente que embora os seres vaporosos pareçam não ter substância, eles estão sujeitos a ataques, desde que venham da fonte correta. Lembre-se de que qualquer ser em forma vaporosa ainda está protegido pela força mágica. Mesmo um mago novato possui magia desta natureza. Também encorajador é que um ser na forma de Brumas pode ser atacado por armas encantadas, o que não é uma tarefa difícil para clérigos ou magos





experientes. Magias conjuradas em uma criatura que está na *forma de Brumas* também prejudicam a criatura. Nunca se esqueça disso, pois sua conjuração pode ser seu melhor aliado contra um inimigo que não possui um corpo sólido.

É importante notar que existem diferenças claras entre a ameaça gasosa e a incorpórea. Criaturas gasosas são sempre vulneráveis aos golpes de armas encantadas e ao poder da magia. Criaturas incorpóreas podem evitar tais ataques na metade das vezes. Além disso, os seres gasosos possuem massa, embora muito pequena. Isso significa que eles podem ser afetados por ventos fortes ou presos em recipientes herméticos.

Existem algumas criaturas vaporosas que realmente possuem substância. Tais seres, como o elemental Brumas, são bastante raros. Esses habitantes da névoa possuem uma grande quantidade de massa - suficiente para transformar o osso de um homem em polpa ou derrubar um pequeno corpo e arrastá-lo. Enfiar uma arma em um elemental de Brumas é como mergulhar um pedaço de pau na água. Existe uma resistência definitiva, e o elemental raramente fica satisfeito com este evento. Armas mágicas e magia Sempre prejudicam um ser sólido e vaporoso, mas os combatentes de precisão devem tomar nota que este tipo de criatura nunca possui órgãos ou sistemas vitais, de modo que é impossível maximizar seu dano atingindo um local em vez de outro.

Criaturas Concretas

As criaturas das Brumas que se enquadram na categoria concreta parecem bastante sólidas à primeira vista. Assim como o cão do pântano, os brumanídeos ou o cavaleiro pálido, esses seres parecem ser compostos de ossos e músculos. Estranhamente, quando abatidas, essas criaturas se transformam em névoa e brumas.

Esta mesma regra se aplica às criaturas que foram adotadas pelas Brumas. Qualquer ser que tenha sido reivindicado pelos pastores enevoados da nossa terra, da mesma forma, dissolve-se em vapor branco, uma vez derrotados ou "mortos". Isto levanta uma questão séria. Como pode qualquer criatura ser feita de carne e éter ao mesmo tempo? Além disso, como pode uma criatura progredir de ser feita inteiramente de matéria mortal para ser feita de Brumas e ossos?

Duas Dissecações Mais Vivas

Em nossa busca pelo conhecimento, examinamos diversas criaturas das Brumas por meio de vivisseção. Para nossa grande sorte, fomos capazes de analisar cuidadosamente as diferenças fisiológicas entre uma criatura nascida das brumas e um dissociado.

Fisiologia dos Nascidos das Brumas

Primeiro examinamos três corpos diferentes de brumanídeo, que serão discutidos mais detalhadamente no

Seres Vaporosos

Seres vaporosos são criaturas Brumas que são nebulosas ou indistinto em qualidade e forma. Estes podem incluir seres incorpóreos como os Bruma Carmesim (veja o *Livro dos Monstros II*), ou o substantivo e sólido *elemental das Brumas* (veja **Denizens of Dread**). Quer essas criaturas sejam sólidas ou insubstanciais, todas elas possuem formas que imitam a aparência da névoa.

Seres vaporosos são naturalmente camuflados para habitar as Brumas. Para discernir tal criatura da névoa natural é necessário um teste de Observar CD 15. Criaturas vaporosas só podem ser avistadas na neblina com tanta facilidade quando não estão ativamente tentando se esconder.

Se um ser vaporoso tentar ativamente se esconder na neblina, ele ganha um bônus de +20 em seu teste. Essas regras são abordadas com mais detalhes no Capítulo 8 do *Livro do Mestre*.

Se a criatura tiver o subtipo Brumas, esses bônus se acumulam, dando à criatura um total de +24 em testes de Esconder-se enquanto estiver em Brumas de qualquer tipo. Tenha em mente que seres incorpóreos e gasosos são naturalmente silenciosos e não estão sujeitos a testes de Ouvir.

Seres vaporosos que não são gasosos ou incorpóreos, como os *elementais das Brumas*, ainda podem se espremer através de pequenas rachaduras ou aberturas. Eles podem passar por qualquer fenda por onde fluidos possam penetrar. Criaturas de tamanho médio ou menor podem espremer todo o seu corpo através de tal fenda com uma ação completa. Criaturas grandes ou maiores precisam de duas rodadas completas para passar por tal abertura.





Apêndice deste livro. O uso do *fluido de ressonância*, discutido mais adiante neste capítulo, ajudou muito nossas investigações.

Brumanídeos são criaturas misteriosas, semelhantes a fadas, que parecem servir diretamente as Brumas, capturando aqueles que as Brumas desejam e arrastando-os para as dobras da névoa, para nunca mais serem vistos. Brumanídeos são as mesmas criaturas que minha irmã, Gennifer, enfrentou na entrada da Mansão Halloway naquela noite fatídica.

Os brumanídeos que examinamos pareciam ser como qualquer outro ser, com órgãos internos, veias, artérias e sistema nervoso. A pele deles, não surpreendentemente, era muito fria e úmida ao toque. Na verdade, a pele de um brumanídeo parecia ter propriedades adesivas, de modo que pudesse agarrar-se melhor à presa. Seus dedos exibiam uma articulação extra, permitindo-lhes segurar bem o cabelo ou membro da vítima. Finalmente, as pontas de seus dedos horríveis tinham pequenas ventosas das quais era liberado um veneno potente. Na verdade, essas criaturas pareciam destinadas a um propósito singular – afastar os incautos para as Brumas das quais elas próprias surgiram.

Pense nisso por um momento, por favor; brumanídeo são na verdade *projetados* por alguma força indefinida. Não será este o sinal de alguma inteligência terrível dentro da névoa ou parte da própria névoa? Isso não sugere que os vapores brancos que estão repletos por toda a terra possuem uma consciência e um propósito arripantes? Oh, querido tio, agora vejo claramente o significado do seu aviso. Eu gostaria de nunca ter chegado a essas especulações horríveis, de que eu e todos aqueles que amo pudéssemos ser apenas peões de algum esquema maior do qual nem mesmo os deuses estão a par.

Após longa experimentação com os corpos nebulosos, verificamos que eles eram altamente resistentes a diferentes formas de energia.

Embora as resistências das criaturas Brumas pareçam variar de criatura para criatura, nenhuma criatura Brumas que investigamos foi imune ao fogo. Assim, o fogo poderá servir de arma contra aqueles que povoam as Brumas.

Toxinas ou venenos são outra forma de defesa que merece atenção. Como as criaturas substanciais das Brumas possuem sistemas vitais como o nosso, esses sistemas podem ser tão suscetíveis a toxinas quanto o nosso. Soluções que deixam a vítima paralisada ou inconsciente podem ser de grande ajuda para os caçadores que desejam capturar sua presa viva.

Sobre o tema da captura, digamos uma palavra aos cautelosos; nenhuma criatura Brumas, seja vaporosa ou substancial, pode ser mantida em cativeiro por muito tempo. Na nossa experiência, se uma destas criaturas

ficar confinada durante um longo período de tempo, colapsa em brumas. Os brumanídeos que dissecamos dissolveram-se em nuvens brancas depois de um tempo. O cão do pântano, é claro, se dissolve no momento em que morre.

Nota do Editor: *Embora minha irmã acredite firmemente que esses brumanídeos são criaturas projetadas pelas Brumas de nossa terra, eu discordo. Pelas minhas anotações e observações, essas criaturas desfrutaram de uma relação simbiótica com a névoa em nossa terra. Eles habitam com a Brumas, permitindo que ela os transporte de um lugar para outro.*

Quando eles chegam, eles atacam outras criaturas maiores para se sustentar. Se perseguidos, eles contam com as Brumas para carregá-los ou a sua presa. Não acredito que algum poder tenha criado esses organismos.

Em vez disso, acredito que essas criaturas se adaptaram para viver nas dobras vaporosas das Brumas, onde prosperam.
– GWF

Fisiologia dos Dissociados

Em nossa pesquisa, também observamos a dissecação de Gryshin Skullhollow, um monstro que assolou todo o Núcleo Sul por décadas. Aqueles que acompanharam suas façanhas sabem que Gryshin Skullhollow era uma criatura particularmente insidiosa que supostamente subsistia nos cérebros de suas vítimas. O monstro tinha o hábito de perfurar o olho de sua vítima com um longo tubo de metal, do qual sugava cuidadosamente o cérebro do crânio. O mais horrível foi o fato de que suas vítimas muitas vezes viviam o suficiente para perceber o que estava acontecendo.

De qualquer forma, acreditamos que Gryshin foi uma criatura adotada pelas Brumas, e não criada por eles. Para todos os efeitos, o corpo de Gryshin parecia ser o de um ogro normal. Durante o exame do seu corpo, porém, vimos que, mesmo na morte, o seu cadáver apresentava uma resistência antinatural a certas formas de energia. Nem seu corpo poderia ser moldado pelas forças da magia. Permaneceu imune a tentativas de alteração mágica. Finalmente, na breve hora em que pudemos observá-lo, os olhos de Gryshin pareciam ter mudado de uma forma muito sutil, talvez revelando que a sua visão se tinha adaptado para observar através da névoa.

Após uma hora de exame minucioso, o corpo de Gryshin começou a se desfazer em brumas. O *fluido de ressonância* que usamos finalmente desapareceu.

A dissecação de Gryshin Skullhollow revelou-se muito esclarecedora. Primeiramente nos informou que os adotados pelas Brumas passam na verdade por uma mudança física, tornando-se algo mais do que eram antes. Além disso, a própria composição química do corpo muda, pois tudo o que é adotado pelas Brumas



se decompõe em filamentos brancos quando morre. Finalmente, a dissecação revelou uma informação muito importante – que de fato existem muitos habitantes da terra que foram adotados pelas Brumas, como propusemos no início deste livro. Simplesmente não encontramos e descobrimos todos eles. Quantas criaturas mais por aí foram sutilmente abraçadas pelas Brumas da terra? Quantas lendas por aí são realmente verdades, abrigadas pela misteriosa névoa que permeia o próprio ar que respiramos?

Poderes Comuns

Agora que revisamos a fisiologia e a composição das criaturas Brumas, discutiremos os poderes mais comuns a elas. Os poderes das Brumas são inumeráveis, como discutido anteriormente neste livro. Porém, os poderes dos habitantes das Brumas são ainda mais diversos e variados, tornando-os difíceis de categorizar. Aqui, revisaremos as capacidades extraordinárias que essas criaturas compartilham.

Visão Excepcional

Todas as criaturas das Brumas têm a habilidade de perscrutar névoa e neblina. O vapor espesso não impede a visão de uma criatura de Brumas, embora mesmo

a mais perspicaz dessas criaturas não consiga enxergar completamente através de uma margem enevoada. Além disso, notamos que muitas criaturas das Brumas, como o cavaleiro pálido, demonstraram uma visão notavelmente aguçada no escuro.

Ao se deparar com um desses seres, entenda que a visão dele será sempre mais clara que a sua caso você o enfrente na neblina ou no escuro.

Resistência à Energia

As criaturas Brumas normalmente possuem uma alta resistência a várias formas de energia. Seja ácido, eletricidade ou frio, esses seres parecem ser capazes de resistir a muitos danos provenientes de diversas fontes. A fonte exata, entretanto, parece variar entre as várias espécies de Brumas. A única substância à qual as criaturas das Brumas não são resistentes é a chama ou o calor. O fogo, portanto, parece ser uma fraqueza universal deles.

Imune à Transmutação de sua forma

Embora as criaturas Brumas sejam resistentes a algumas formas de dano, elas parecem completamente imunes a qualquer tentativa de alterar sua forma. Magias que transformam corpos de uma coisa para outra sempre falham contra uma criatura Brumas. Porque eles deveriam ser imunes à magia de transmutação é muito curioso. Como as Brumas parecem possuir os corpos dessas criaturas, talvez nenhuma outra força possa alterar sua forma.

Fortitude Mental

Aqueles que moram com as Brumas têm proteção completa contra magias que afetam a mente. Em todos os encontros que pesquisamos, magias ou efeitos mentais simplesmente falham contra essas criaturas. Minha hipótese é que as criaturas Brumas já submeteram suas mentes à vontade das Brumas que cercam nossa terra e, portanto, não podem entregar suas mentes a mais ninguém.

Nota do Editor: Mais uma vez, afirmo que as Brumas não controlam ou “possuem” nenhuma das criaturas das Brumas, assim como as Brumas não controlam a mente mortal. Em vez de, acredito que as imunidades mentais das criaturas das Brumas são um efeito colateral de permanecerem por longos períodos dentro da misteriosa cortina que permeia nossa terra. - GWF





Eterno

Temos fortes motivos para suspeitar que as criaturas Brumas são imunes ao envelhecimento e à marcha do tempo. Os encontros que tivemos com os Perdidos indicam isso. Além disso, nenhum dos relatórios que coletamos discute a existência de criaturas das Brumas idosas, o que implica que não há evidências tangíveis de envelhecimento.

Se esses seres são verdadeiramente imortais, por que a nossa terra não está superpovoada por eles? Por que a terra não está repleta desses monstros horríveis? A única resposta que posso oferecer é esta: as próprias Brumas restringem o número das criaturas que habitam dentro deles.

Uma Mente Mais Alienígena: Psicologia Geral

Por fim, chegamos talvez à parte mais importante deste capítulo. Aqui discutimos os processos mentais das criaturas das Brumas, para que nossos leitores fiéis possam compreender seus motivos e desígnios.

A primeira coisa a entender sobre a psicologia geral desses seres é que cada criatura é um indivíduo. As afirmações que fazemos aqui são generalidades amplas, e os habitantes das Brumas seguem as tendências que prescrevemos aqui. Criaturas ocasionais, porém, desafiam premissa que determinamos.

À medida que olhamos profundamente para a mente de uma criatura das Brumas, nossos leitores devem entender isso – ao mergulhar em seu modo de pensamento e percepção, estamos mergulhando em uma mente muito estranha.

Os habitantes das Brumas não pensam da mesma forma que a maioria dos organismos do mundo natural. A fauna normal da terra é liderada por instintos mais básicos, como a necessidade de alimentação, segurança e o imperativo procriativo.

Mesmo muitos dos habitantes mais sombrios da terra ainda são orientados por estas necessidades básicas. O vampiro, por exemplo, caça sangue mortal para se alimentar. O lobisomem se reúne em uma matilha por necessidade de segurança. Mas uma criatura das Brumas não tem essa necessidade premente.

Uma criatura das Brumas, pelo contrário, é dirigida a um propósito singular. O kalij procura tirar a vida dos bebês em seus berços, nada mais, nada menos. O cavaleiro pálido corre por toda a terra com uma missão específica que o leva adiante. A melhor comparação que podemos lembrar é a Ânsia que encontramos em nosso tratado sobre os mortos-vivos.

Subtipo Brumas

As criaturas com o subtipo Brumas são criadas pelas Brumas (Nascido das Brumas) ou criaturas capturadas pelas Brumas (Dissociados).

Uma vez que uma criatura tenha sido capturada pelas Brumas, ela pertencerá as Brumas para sempre. Nenhuma magia ou outro processo pode reverter essa transformação. As criaturas do subtipo Brumas ganham as seguintes características:

– Visão nas Brumas (Ext): Como o talento (veja o Capítulo Cinco).

– Visão na Penumbra.

– Resistência a quaisquer dois: ácido 10, frio 10, eletricidade 10, sônico 10.

– +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver em neblina ou neblina.

– Imunidade a todos os Efeitos de Ação Mental (encantamento, dominação, sono e poderes similares).

– Imunidade a magias que alteram a forma, como *metamorfose* ou *petrificação*.

– Imunidade aos efeitos do envelhecimento. Isto pode significar que a criatura Brumas tem uma juventude perpétua, ou que pode envelhecer, permanecendo em seu auge, mas perdendo a sua aparência jovem.

A seguir está uma lista de possíveis monstros que você pode usar em sua campanha como criaturas Brumas. Se eles forem transformados em seres invocados pelas próprias Brumas de Ravenloft, simplesmente adicione o subtipo Brumas a eles. Isto não é de forma alguma uma lista completa; sintase à vontade para adicionar outros monstros conforme achar necessário.

Allip*

Belker*

Sorvedor de Suspiros**

Morte Carmesim**

Djinni*

Caçador Invisível*

Phasm*

Fogo Fátuo*

* Livro dos Monstros

** Monster Manual II



Propósito Singular

Compreender um organismo que é movido por um propósito singular não é tão difícil de entender a princípio. Afinal, muitas criaturas mundanas e cotidianas são impulsionadas por uma razão primordial em algum momento de suas vidas. Uma mãe que de repente é obrigada a proteger seu filho é levada a atingir esse objetivo sem mais nada em mente.

Caso esse momento passe, as preocupações da mãe mudam para outras coisas, como alimentar o filho e a si mesma, cuidar de outros membros da família ou uma dúzia de outras preocupações.

Imagine, então, uma criatura que tenha tal propósito e que esse propósito nunca mude. Para sempre ele é consumido por esse único objetivo. No mundo mortal, temos descrições para tais seres; nos referimos a eles como obcecados ou loucos. Na verdade, é isso que você enfrentará caso enfrente qualquer criatura das Brumas.

A maioria das criaturas Brumas são encarregadas de um único propósito, e perseguem obstinadamente esse propósito a um ponto que deixa amedrontado até mesmo a mais corajosa das almas.

Amaldiçoado por um Propósito:

O Nascido das Brumas

Assim como a Ânsia que observamos nos mortos-vivos, os Nascidos das Brumas estão sempre consumidos em cumprir seu único objetivo. Na verdade, devemos ter em mente que os Nascidos das Brumas foram criados para realizar uma única tarefa. Por causa disso, suas mentes estão focadas naquele assunto único como uma lente de aumento está fixada em seu foco. Ao contrário da Ânsia dos mortos-vivos, entretanto, as fixações das criaturas das Brumas são diversas e prolíficas.

Aqueles que leram nossos trabalhos anteriores lembrarão que os mortos-vivos estão sobrecarregados com o desejo de servir, alimentar ou se vingar, o desejo de uma criatura Brumas pode ser por uma série de coisas.

O referido kalij é dominado pela necessidade de tirar a vida de crianças mortais. O lendário e terrível reivindicador das Brumas, no entanto, está imbuído da singular necessidade de destruir seu duplo mundano. As anomalias das Brumas perseguem obstinadamente a arte da profecia e do oráculo. Os Cavaleiros Pálidos buscam eternamente conceder justiça aos outros. Essas obsessões são o objetivo da existência das criaturas Nascidas das Brumas.

Em alguns casos, esses Desejos limitam o pensamento das criaturas Brumas. Por exemplo, em uma rara entrevista com um grupo de cavaleiros pálidos, um aventureiro descreve o diálogo como sendo decididamente

unilateral. Esta famosa entrevista, historicamente fundamentada, aparece na *Litania dos Povo Feérico*. Na *Litania*, o aventureiro descreve como os cavaleiros pálidos com quem ele fala só podem falar sobre coisas em termos de justiça ou vingança.

Foi então que eu lhes disse: “É verdade que meu irmão busca uma vingança cruel. No entanto, meu coração está limpo da mancha do assassinato. Eu não busco o mesmo que ele.”

E para mim eles disseram: “Sim, mas você estará em falta. Para todos os que andam nesta terra ainda sofrem. Vingança e satisfação podem ser seu único alívio.”

Mesmo assim, implorei-lhes pela terceira vez e, na verdade, os sobrecarreguei com presentes de ouro e prata. Mas foi tudo em vão. As moedas não os atraíram. O ouro carecia de brilho para seus olhos mortos. Atrevi-me a falar novamente. “Então, diga-me de onde você vem. Ou vocês são espíritos de névoa e sombra, sem voz verdadeira?”

E em troca, recebi minha resposta fria. Eles me encararam com os olhos vazios. “Perguntas que não respondemos. Moedas que não aceitamos. A vingança do seu irmão nós alimentamos. E sua justiça nos dará satisfação.”

Embora grande parte do diálogo esteja enterrado na prosa do texto, pesquisas adicionais corroboram essa história fascinante. Numerosos relatos de conversas com cavaleiros pálidos os descrevem como seres unidimensionais que só pensam em justiça e satisfação.

É importante notar que este tipo de Ânsia parece estar limitado apenas aos Nascidos das Brumas. Aquelas criaturas Brumas que não são nativas da cortina pálida são semelhantes, mas completamente diferentes em mentalidade.

Consumido pelo Propósito

As criaturas Brumas que são abraçadas pelas Brumas são frequentemente capturadas porque têm um desejo ou ânsia que beira a obsessão. Tomemos, por exemplo, o Rapsodo, que é movido por sua necessidade de reivindicar a vaidade de uma vítima, ou Gryshin Skullhollow, descrito acima, viciado no sabor da carne cerebral. Esses infelizes foram infundidos pelas Brumas por causa de suas preocupações. Eles tiveram seus desejos muito antes de seu encontro com os misteriosos poderes da terra.

De certa forma, esta forma de desejo torna estes seres muito mais perigosos. As criaturas não-nativas de Brumas tiveram que conviver com seus próprios desejos criados por elas mesmas no meio da sociedade. Eles aprenderam como parecer “normais”.

No entanto, sob a fachada de uma criatura de Brumas reside um ser fanático, cujos objetivos singulares dominam todos os pensamentos deste ser. O investigador



cuidadoso deve estar pronto para detectar sinais deste Ânasia e explorá-lo quando necessário.

Durante uma de nossas investigações, nos deparamos com esse mesmo fenômeno. Estávamos pesquisando a suposta aparição de uma alquimista em diversas aldeias de Kartakass. Foi relatado que esta alquimista aparecia quando as Brumas subiam pela manhã ou à noite.

Cada vez que essa estranha mulher aparecia, ela tentava vender seus produtos. Suas oferendas eram vastas e inúmeras, mas todas tinham uma coisa em comum: cada uma de suas poções e pomadas levaria à ruína.

Assim, uma poção do amor trazida por um romântico esperançoso pode funcionar por um curto período de tempo, mas acabar em tragédia. Uma *poção de heroísmo* poderia proteger o bebedor por um determinado período de tempo, mas enfraqueceria o aspirante a herói no momento mais inoportuno.

Embora tenham sido dados avisos gerais à população, aconselhando a ter cuidado com esta pessoa, aqueles que entrevistamos e que sobreviveram ao seu mercantilismo relataram que ela tinha um “jeito sedutor” e que poucos conseguiam resistir a comprar as suas misturas insidiosas.

Conseguimos encontrar a alquimista e, graças à nossa pesquisa minuciosa, conseguimos nos proteger contra seus encantos místicos. Quando entrevistamos a culpada, ela inicialmente ficou alarmada porque sua influência aparentemente não teve efeito sobre nós.

“Você está procurando uma cura para essa licantropia?” ela sorriu para Gennifer, esfregando as mãos. Foi então que notei que ela tinha um olho amarelo que parecia fixar-se em nós, brilhando continuamente como a chama de uma vela.

“Que pena, não tenho essa necessidade”, disse minha irmã, arqueando uma sobrancelha para o alquimista. “Na verdade, não precisamos de nenhuma de suas ofertas.”

Imediatamente, a postura da alquimista mudou.

Ela se endireitou e seu olho bom ficou redondo e arregalado. “Oh. Muito bem. Apenas oferecendo algo por um pouco de comércio. Acabei de me deparar com isso, você sabe. Nem tenho certeza se é um curativo. Não muito de uma alquimista...”

“Não é muito alquimista?” Eu disse, cruzando os braços. “Não é isso que as pessoas daqui dizem. Esperávamos encontrar uma.”

Ela mexeu nos dedos e olhou ao redor. Seus olhos vagavam continuamente em direção ao meu florete embainhado e à bolsa de componentes de Gennifer.

“Er... não sei onde você poderia encontrar um.”

“Uma tragédia”, disse Gennifer, mostrando um punhado de ouro, “porque tínhamos muito para gastar.

Esperávamos comprar... Apenas alguns produtos.” Ela olhou fixamente para o velha alquimista e começou a despejar as moedas de uma mão para a outra.

Ao ver as moedas, a boca da alquimista começou a tremer. Um pequeno fio de saliva escapou de seus lábios e pingou em seu queixo nodoso. Foi então que ela se revelou, produzindo todo tipo de poções, óleos e pomadas. Gennifer pegou alguns deles e começou a analisá-los na hora.

No momento em que a análise arcana de minha irmã começou, a alquimista imediatamente disparou pela rua, tentando correr para a névoa. Felizmente para

H Ânasia

Semelhante a Ânasia possuído pelos mortos inquietos discutido em Guia de Van Richten para Os Mortos-Vivos, todas as criaturas das Brumas são obcecadas por um objetivo específico.

O objetivo específico de uma criatura Brumas pode ser predeterminado pela espécie da criatura. Por exemplo, os kalij estão decididamente empenhados em consumir as almas dos bebês, especialmente daqueles que ainda estão no berço. A Ânasia específica de uma criatura Brumas pode ser determinado pelo Mestre. O Rapsodo é um exemplo de criatura Brumas com um desejo criado pelo Mestre.

Quando confrontadas com o objeto do sua Ânasia, todas as criaturas Brumas são compelidas a satisfazê-lo. Uma criatura de Brumas deve fazer um teste de Vontade para impedir-se de satisfazer sua Ânasia. O CD é igual a $10 + 1/2$ dos DVs da criatura – quanto mais poderosa a criatura Brumas, mais poderosa é a Ânasia.

Um teste bem sucedido para uma criatura *Nascida das Brumas* significa que ela dominou sua compulsão por um minuto. Cada minuto adicional que o Nascido das Brumas é confrontado com seu Ânasia aumenta a CD do teste em 2.

Um sucesso no teste de resistência de uma criatura *Dissociada* significa que ela dominou sua compulsão por uma hora inteira. Cada hora adicional que o Dissociados é confrontado com seu Ânasia aumenta o CD de teste em 2.

Ao contrário dos mortos-vivos, as criaturas das Brumas não ganham nenhum bônus de ataque, dano ou resistência ao entrar em combate para completar sua tarefa. As criaturas Brumas simplesmente não são consumidas pelo mesmo ódio eterno que os mortos inquietos possuem.



nós, nossos aliados nos becos ao nosso redor saltaram sobre ela naquele momento e a imobilizaram. Sem dúvida, havíamos capturado nossa vilã.

Aqui está um exemplo clássico de como a Ânsia uma criatura pode ser usada contra elas. Nesse caso, a necessidade singular da alquimista de vender suas poções corrompidas por dinheiro a oprimiu, forçando-a a se revelar por completo. Lembrem-se disso, intrépidos investigadores, caso desejem perseguir uma criatura das Brumas.

Uma Nota final

Durante nossa pesquisa, minha irmã e eu enfrentamos inúmeras complicações. Por um lado, muitas das criaturas Brumas que encontramos em nossas expedições de campo escaparam da captura. Como se poderia suspeitar, um grande número deles simplesmente entrou na neblina e desapareceu.

Numerosas outras criaturas que encontramos simplesmente se desintegraram em vapor quando morreram, tornando impossível observar qualquer tipo de corpo ou fazer uma dissecação viável. No entanto, finalmente conseguimos avançar em nossa pesquisa através da aplicação cuidadosa do *fluido de ressonância*.

Antes de decidir adquirir alguma desta solução milagrosa, esteja avisado. Ele pode ser encontrado em apenas dois lugares, a Necrópole de Darkon e Marbh-Cathair, dois lugares quase inteiramente povoados por mortos-vivos. Caso opte por fazer a viagem para qualquer um destes locais, desejamos-lhe boa sorte e aconselhamos que avise os seus familiares.

Fluido de Ressonância

Fluido de ressonância é uma substância formada a partir da destilação de água de poço de qualquer Necrópole ou Marbh-Cathair. A água do poço de qualquer um desses dois locais deve ser fervida no fogo, e o vapor resultante deve ser condensado e coletado em um recipiente.

O *fluido de ressonância* tem o péssimo hábito de desaparecer, mesmo quando colocado em um recipiente cuidadosamente fechado. Cada dia após a sua criação, o *fluido de ressonância* tem 5% de chance cumulativa de simplesmente desaparecer no ar.

O *fluido de ressonância* pode ser usado para solidificar seres que normalmente são etéreos ou incorpóreos. O líquido existe tanto no plano material quanto no plano etéreo e, portanto, pode ser lançado ou derramado sobre criaturas em qualquer plano.

Qualquer criatura etérea ou incorpórea encharcada com o líquido deve fazer um teste CD 18 de Vontade ou tornar-se sólida ao toque por uma hora. A CD é fixa e não baseado em habilidades.

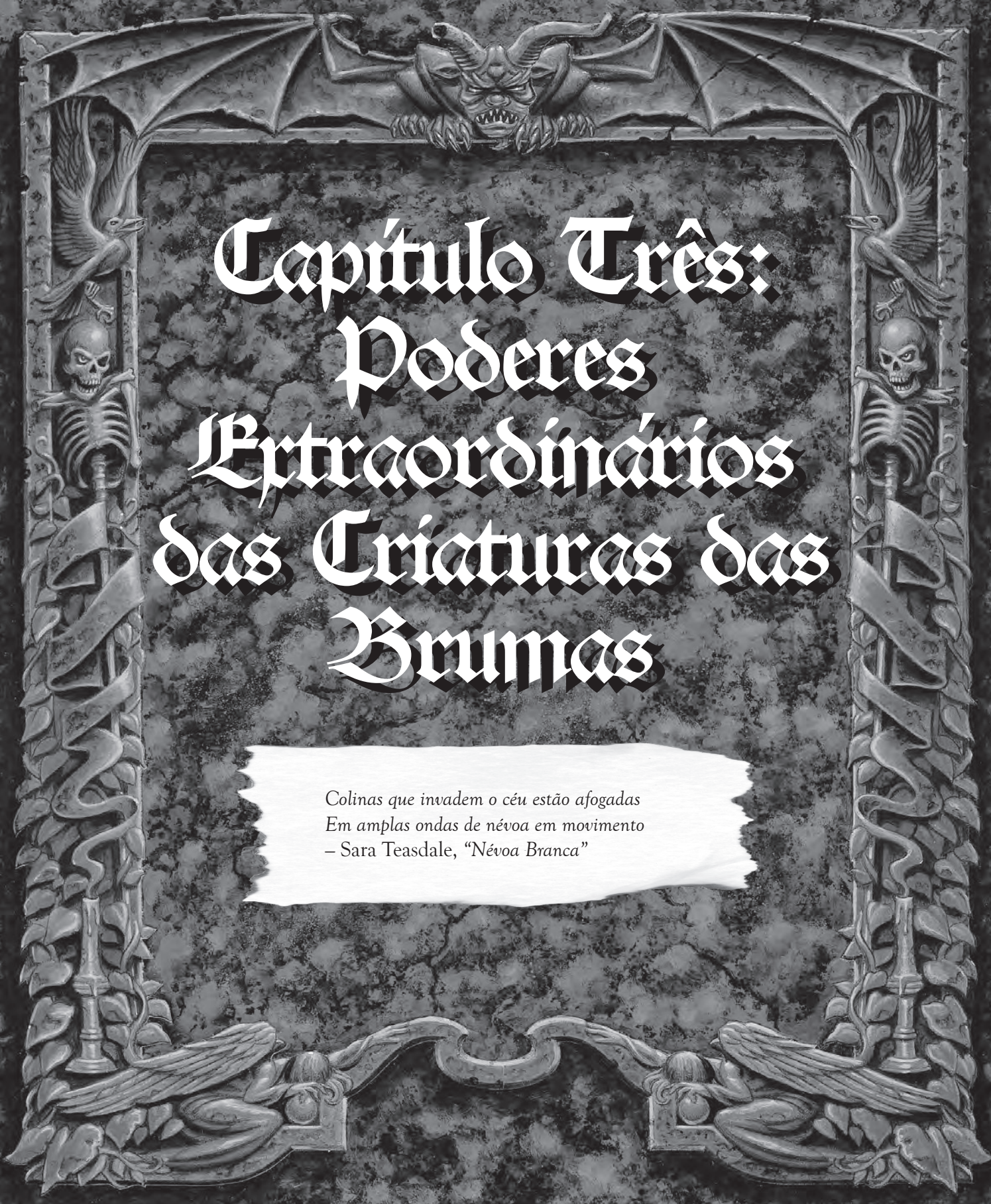
Caso o teste seja bem-sucedido, significa que a criatura ficará imune aos efeitos do *fluido de ressonância* por 24 horas. Após esse período, alguém pode tentar afetá-lo novamente com *fluido de ressonância*.

Uma falha no teste de Vontade significa que a criatura em questão perde suas qualidades etéreas ou incorpóreas, bem como todos os benefícios e limitações associados a essas qualidades.

No caso de criaturas etéreas, isso significa que elas agora existem tanto no plano material quanto no etéreo, podem interagir com objetos em qualquer plano e podem ser atacadas de qualquer um dos planos. No caso de seres incorpóreos, isso significa que eles se tornam substanciais e agora são capazes de tocar e manipular objetos.

Tanto os seres incorpóreos quanto os etéreos perdem 50% de chance de evitar danos de origem física.





Capítulo Três: Poderes Extraordinários das Criaturas das Brumas

*Colinas que invadem o céu estão afogadas
Em amplas ondas de névoa em movimento
– Sara Teasdale, “Névoa Branca”*



mbora minha irmã já tenha falado sobre os poderes comuns daqueles que habitam dentro da cortina pálida, agora volto nossa atenção para os poderes incomuns de tais criaturas. Para ser claro, esses poderes são legiões.

Os inúmeros poderes do dissociado são tão diversos, tão inumeráveis, que fazem a mente girar com as possibilidades medonhas. O que torna esses poderes diferentes das faculdades comuns da criatura das Brumas é que nem toda criatura das Brumas possui as habilidades que descrevemos abaixo. Só podemos dizer isto: eles podem ter esses poderes ou não. É melhor que você descubra antes de iniciar qualquer caçada.

Devemos também fazer uma pausa e explicar que as habilidades extraordinárias listadas aqui não se limitam à Criatura das Brumas. Na verdade, os poderes que descrevemos abaixo podem ser atribuídos a qualquer criatura – desde que tenha tido um encontro com as Brumas.

Por muito tempo, acreditamos que esses estranhos poderes eram resultado de aberrações ou maldições. No entanto, uma investigação mais aprofundada nos deu razões para acreditar que esses poderes surgem quando uma criatura ou ser tem um encontro com algum tipo de Brumas. O que nos faz suspeitar de tal coisa? Nossa extensa pesquisa revela que apenas as criaturas que habitam as Brumas, ou que aparecem quando as Brumas estão próximas, possuem os poderes dos quais falamos aqui.

Observe que quando dizemos isso, estamos falando de uma grande variedade de criaturas. Vimos esqueletos que podem transformar seus ossos em uma forma vaporosa e lobos terríveis que podem comandar colunas de neblina quando quiserem. No entanto, nem esqueletos nem lobos atrozos seriam normalmente considerados Criatura das Brumas – daí a nossa afirmação de que estas criaturas são tocadas de alguma forma pelas fronteiras obscuras da nossa terra.

Habilidades Ampliadas

Habilidades Ampliadas são poderes que você pode adicionar às suas criaturas Ravenloft conforme sua opção. Os poderes listados neste livro são criados com o propósito expresso de aprimorar monstros ou terrores preexistentes criados por você.

Cada habilidade carrega seu próprio ajuste ND, para que você possa aprimorar a criatura como desejar e ainda mantê-lo justo para os PJs em seu jogo. Nem toda a Criatura das Brumas possui habilidades Ampliadas.

Ao contrário daquelas detalhadas em outros **Guias de Van Richten**, as habilidades Ampliadas descritas aqui podem ser aplicadas a *qualquer criatura*. Não precisam ser adicionados apenas à Criatura das Brumas. Uma criatura pode ganhar uma habilidade Ampliada de Brumas simplesmente tendo um encontro com as Brumas ou recebendo um “presente” especial das Brumas.

As Brumas, porém, não distribuem poderes de graça. Qualquer criatura que possua a habilidade Ampliada de Brumas é quase sempre amaldiçoada de alguma forma. Portanto, qualquer criatura que possua uma habilidade Ampliada de Brumas também *deve* possuir uma Fraqueza Ampliada das Brumas. Para obter mais informações, consulte o Capítulo Quatro.

Quando uma habilidade ampliada exige um teste de resistência, o CD é sempre igual a $10 + \frac{1}{2}$ DV da criatura + bônus de Carisma da criatura, salvo indicação em contrário. O teste de resistência é baseado em Carisma.

O DV da criatura é usado como o nível de conjurador de uma habilidade ampliada, salvo indicação em contrário. Habilidades ampliadas de Criatura das Brumas são sempre consideradas como se fossem conjuradas por um conjurador do nível ou DV da criatura ao usar seu poder.

Uma Nota Sobre o Controle das Brumas

Diversas habilidades aqui contidas permitem que as criaturas controlem brumas ou névoa. Poderes como *convocar brumas* e *animar névoa* permitem que criaturas convoquem ou movam brumas. Observe que esses poderes se aplicam apenas à neblina não-mágica que abunda no Reino do Pavor. Na verdade, com exceção dos Vistani, *nenhum* ser pode exercer o mínimo de controle sobre as Brumas de Ravenloft.





Habilidades Ampliadas das Criaturas das Brumas



stranhamente, talvez não tivéssemos conseguido obter uma lista tão abrangente como a que temos aqui se não fosse pelas nossas investigações sobre um mito infantil. Com demasiada frequência, descobrimos que os mitos da nossa juventude se transformam nas verdades da nossa velhice.

“O Rapsodo” é uma criatura bem conhecida no Núcleo Norte. Segundo o folclore, ele deveria visitar aqueles que são particularmente vaidosos para que pudesse tirar aqueles atributos dos quais se orgulha muito. Por exemplo, em algumas histórias, o Rapsodo tira a beleza de uma mulher vaidosa, transformando-a em uma bruxa horrível. Em variantes mais sinistras da história, o Rapsodo corta de seu corpo aquilo de que uma pessoa mais se orgulha, para que ela possa coletá-lo.

As primeiras lendas do Rapsodo remontam a um homem chamado Myrus Tell, que cresceu como eremita no Núcleo Norte. Myrus era conhecido por cobiçar “coisas bonitas” e muitas vezes trocava mercadorias por itens que considerava atraentes. Um dia, ele achou o cabelo brilhante de uma donzela extremamente bonito. Encantado, ele ofereceu à senhora que passava uma barra de ouro por uma simples mecha de cabelo. No entanto, conforme a história continua, a mulher vaidosa torceu o nariz com a oferta de Myrus, acreditando que um eremita sarnento não deveria possuir uma mecha de seu cabelo.

Myrus retribuiu sua crueldade espancando-a até a morte e escalpelando-a. Ele usou o cabelo dela na cabeça até que as autoridades o alcançaram. Enquanto a guarda o perseguia, ele fugiu para a névoa. Os contos populares dizem que Myrus Tell, o “Rapsodo”, está condenado a vagar pela terra para sempre, procurando aqueles que possuem grande vaidade e removendo deles aquilo que os torna vaidosos.

O fato de a lenda do Rapsodo aparecer por todo o país me alertou para a possibilidade de que, se essa criatura fosse realmente real, poderia ser algum tipo de criatura das Brumas. Seu aparecimento em vários países e em diferentes lendas pode ser atribuído para uma criatura errante aprisionada nas Brumas.

Fiz perguntas a diversas fontes e, depois de um mês, recebi uma carta muito curiosa em resposta:

Prezada Srta. Weathermay-Foxgrove,

Nós nunca nos conhecemos. Mesmo assim, sua carta foi repassada para mim. Isso me intriga, pois agora enfrento algo que desafia minha razão, e sua carta é a única coisa que vi nas últimas semanas que dá sentido aos acontecimentos que testemunhei. Em termos mais simples, duas pessoas morreram horrivelmente, enquanto uma ainda se agarra à vida. Em cada cena do crime está escrita uma única declaração: **Eu mantenho o que eu tomo.**

Não vou falar dos crimes aqui. Dói-me até pensar neles agora. Tudo o que sei é que Ludendorf precisa da sua ajuda.

Seu,

Marcus Ruscheider

A primeira coisa que me intrigou foi o nome na carta. Marcus Ruscheider não era outro senão filho de um dos contemporâneos de Van Richten, Dr. Harmon Ruscheider. O que em seguida captou e manteve meu interesse foram aquelas palavras fatídicas, repetidas pelo próprio Marcus: *Eu mantenho o que eu tomo.*

Alguns dias depois, conheci o Dr. Ruscheider em Ludendorf, no Pousada da Onda Quebrada. Lá, ele me explicou que havia sido testemunha de três crimes hediondos distintos. Em cada caso, uma pessoa foi agredida e mutilada de alguma forma.

Quando começamos a discutir o assunto, um mensageiro entrou correndo na taverna. O rapaz disse ao Dr. Ruscheider que vários vizinhos da viúva Viller ouviram gritos vindos de sua casa. Saímos imediatamente.

Nós dois chegamos e encontramos à casa de Ursula Viller alta e escura, cada janela aberta como uma boca separada gritando. A porta da mansão estava escancarada. Dela veio um cheiro úmido e opressivo, não muito diferente do cheiro de uma casa quando todos dentro estavam com febre.

O Dr. Ruscheider e eu entramos cuidadosamente, segurando lanternas para iluminar nosso caminho. Uma longa mancha se estendia de nossos pés até a escuridão.

Algo havia sido arrastado pelo chão. Seguimos a trilha subindo as escadas. Foi então que percebi que a mancha escura era uma mistura de sangue e sujeira. Quando me ajoelhei para examinar essas manchas, pude ver impressões palmares cravadas na sujeira e na fuligem. Alguém estava tentando subir as escadas com pressa.

No topo da escada, minha luz brilhou sobre um rosto pálido. Era um retrato. A pintura retratava a Sra. Viller, proprietária da residência. A imagem assustadora



de Ursula Viller olhava para o mundo com olhos magníficos, brilhantes mesmo sob a luz fraca da lanterna.

Passamos pela pintura e descemos pelo corredor do andar de cima. A mancha de sujeira e sangue desviou-se para o quarto. Fiz uma pausa e entrei rapidamente na sala, pronta para conjurar uma magia defensiva.

A sala estava fria o suficiente para que eu pudesse ver minha própria respiração, e o odor estranho que detectamos na porta era mais pronunciado aqui. A luz da minha lanterna caiu sobre algo que se arrastava no canto. Virei o brilho da lanterna em direção ao movimento e vi o que restava de Ursula Viller – surpreendentemente, ainda viva.

O monstro havia arrancado seus olhos. Onde antes olhos recatados de um azul brilhante olhavam para o mundo, nada mais restava do que órbitas arruinadas, buracos tão assombrados quanto as janelas vazias da agora amaldiçoada casa. A viúva estava sentada encurvada num canto, uma pobre criatura cuja sanidade estava completamente abalada. Longos fluxos de sangue seco escorriam das órbitas pelas bochechas. À luz pálida, os rastros de sangue pareciam lágrimas lamacentas.

“Acho que vou dar um passeio”, sussurrou Ursula Viller. “Sim Sim. Ir caminhar. Ir caminhar.”

Ajoelhei-me para ajudá-la a se levantar e vi que ela estava sentada em uma enorme poça de seu próprio sangue. Percebi então por que ela havia se arrastado até o quarto. O monstro também havia tirado seus pés.

O Poder de Alterar a forma

Foi depois de descobrir a pobre viúva Viller que comecei a investigar seriamente a lenda do Rapsodo. Comecei com uma entrevista minuciosa com cada cidadão ou agricultor que morava perto dela. A maioria de seus vizinhos relatou ter visto alguém visitando a viúva na época do incidente. Cada pessoa que entrevistei descreveu uma pessoa estranha que rondava a casa da Sra. Viller na véspera do crime. Todos que falaram conosco, no entanto, deram uma descrição totalmente diferente. Alguns entrevistados viram um homem idoso cuja pele era tão seca e enrugada que parecia a casca de uma árvore. Outros nos contaram sobre um jovem com olhos grandes e perturbadores e que mancava. A partir dessas disparidades, suspeitei que a criatura que rastreávamos tinha o poder de mudar sua aparência, se não toda a sua forma.

Essas suspeitas aumentaram quando um rastreador contratado foi inicialmente incapaz de encontrar qualquer rastro além do nosso na grama ao redor da casa da Sra. Viller. Depois de muito procurar, ele encontrou uma estranha série de trilhas que circulavam pela casa,

mas nunca se aproximaram delas. Pedi ao rastreador que procurasse um rastro de umidade, que ele encontrou. Pelo relato dele, um fino caminho de orvalho levava até a porta dela. Isto indicava outra propriedade da nossa presa – não só podia mudar de forma, mas também assumir a forma de brumas.

Minhas suspeitas não eram completamente infundadas. A única razão pela qual eu sabia que deveria procurar por essas coisas era por causa de investigações anteriores feitas por minha irmã e por mim. A nossa investigação revelou relatos de numerosos camponeses no sul de Kartakass que confrontavam regularmente as criaturas das Brumas na fronteira enevoada. Seus relatos orais, agora registrados por estudiosos, falam de criaturas que mudam de forma ou se tornam parte da névoa. Os relatos mais assustadores contam histórias de seres que podem alterar sua forma quase instantaneamente, tornando-se incorpóreos por tempo suficiente para permitir a passagem de uma flecha, mas imediatamente depois assumindo solidez suficiente para derrubar um homem.

Acreditamos que esses seres estejam infundidos com um pedaço das Brumas. As próprias Brumas concedem ao ser em questão a uma porção menor de seu poder. Isso explica a capacidade de mudar a forma ou a consistência corporal. Como as Brumas parecem moldar a terra à vontade, um ser infundido com parte de seu poder pode, portanto, moldar seu próprio corpo à vontade. Suponho que criar e moldar o corpo de uma criatura de Brumas exigiria aprendizado e prática, e que qualquer criatura desse tipo poderia obter acesso a novos poderes simplesmente estudando.

Por mais terríveis que possam parecer estes poderes ampliados, há histórias ainda piores documentadas por observadores. Em Hazlan, um grupo de criaturas conhecidas como kalij, são capazes de se transformar em nuvens de névoa sufocante.

Os kalij são responsabilizados pelas mortes no berço entre os Rashemani, entrando furtivamente nos quartos dos bebês à noite e obstruindo suas narinas enquanto suas mães dormem. É por isso que as famílias Rashemani costumam ter parentes que se revezam para cuidar de um recém-nascido durante as primeiras duas semanas de vida.

Outro poder documentado é a capacidade de assumir “a forma terrível”, como é chamada nas bandas Vistani. Diz-se que se alguém não acompanhar uma caravana Vistani enquanto viaja com eles nas Brumas, poderá se perder para sempre em seus grupos. Essas almas desoladas muitas vezes aparecem mais tarde em outras terras ou ao longo das mesmas rotas de Brumas. No entanto, quando são encontrados novamente, são transformados pela terrível barreira que os rodeia. As Brumas



| Nome | Descrição | Ajuste de ND |
|---------------------------|--|--------------|
| Poderes de Forma | | |
| Eteralidade | A criatura consegue usar piscar | |
| Forma Brilhante | Assume uma forma translúcida com várias imunidades | +1/2 |
| Forma de Brumas | A criatura assume forma gasosa | +1/2 |
| Forma Ácida | A forma das brumas causa 2d6 de dano por ácido | +1/2 |
| Forma Estranguladora | Permite sufocar as vítimas na forma de brumas | +1/2 |
| Vaporização Acelerada | A criatura assume a forma de brumas como Ação Livre | +1/2 |
| Forma Nebulosa | Fica indiscernível e com 20% de camuflagem | +1/4 |
| Máscara da Forma | A criatura pode usar transformação momentânea sem limite | +1/4 |
| Passos sem Pegadas | Não deixa rastros | +0 |
| Poderes Temporais | | |
| Barreira Temporal | Como muralha de energia, mas afeta o tempo | +3/4 |
| Manipulação Temporal | Pode usar velocidade ou lentidão 3/Dia | +1 |
| Retração Temporal | Se transporta através do tempo | +1/4 |
| Visão do Passado | Permite ver eventos passados nos locais | +0 |
| Poderes Vaporosos | | |
| Andar nas Brumas | Permite usar porta dimensional na neblina | +1/2 |
| Animar Névoa | Permite controlar a neblina e movê-la | +1/4 |
| Brumas do Desvanecimento | Permite ficar invisível em um nevoeiro | +1/2 |
| Convocar Brumas | Permite convocar 6 m por 6 m de nevoeiro | +1/4 |
| Nevoa Aprisionante | Permite aprisionar vítimas no nevoeiro | +1/2 |
| Nevoa Asfixiante | Transforma uma neblina em uma área sufocante | +1/4 |
| Nevoa Enlouquecedora | Transforma a neblina em uma força que destrói mentes | +1/2 |
| Nevoa Mortal | Transforma o nevoeiro em nevoa ácida | +3/4 |
| Poderes Mentais | | |
| Chamado Assombroso | Invoca vítimas com um som terrível | +1 |
| Desorientação Mental | Faz as vítimas ficarem eternamente perdidas | +1/2 |
| Enlouquecimento Rápido | A criatura enlouquece a vítima de forma eficaz | +0 |
| Ligação Mental | A criaturas das Brumas estão conectadas mentalmente | +1/4 |
| Modificar Memória | A criatura pode usar modificar memória nas vítimas | +3/4 |
| Sedutor | Concede um bônus de +10 em Blefar | +0 |
| Varredura Mental | A criatura pode usar detectar pensamentos nas vítimas | +1/4 |
| Poderes da Justiça | | |
| Bônus de Maldição | Concede +2 a +5 para amaldiçoar | +0 |
| Concedendo a Antítese | Permite criar uma arma especial contra o alvo | +1/2 |
| Conceder Vingança | Concede bônus em combate para outros seres | +1/4 |
| Criar Retornado | Traz de volta uma pessoa vingativa | +1/4 |
| Instilar Aura | Concede uma aura aterrorizante ao alvo | +1/2 |
| Retroalimentar | Recupera uma pessoa vingativa | +1/2 |
| Símbolo de Fraqueza | Enfraquece o inimigo e fortalece o usuário | +1/2 |
| Outros Poderes | | |
| Caçador Implacável | A criatura sempre saberá como encontrar o alvo | +0 |
| Imortal | A criatura sempre volta a vida | +1/4 |
| Presença Corruptiva | A presença da criatura aumenta a chance de falha em teste de poder | +0 |
| Som Assombroso | Emite um som assustador | +1/4 |
| Terrível Inimizade | A criatura tem bônus contra um determinado tipo de inimigo | +1/4 |



fazem com que eles assumam uma forma terrível, dizem os Vistani - a forma de uma aparição brilhante que emite uma luz terrível que queima para sempre a imagem dos seres lamentáveis na mente de alguém.

Poderes Baseados na forma

A criatura das Brumas pode possuir qualquer um ou todos os seguintes poderes. O Mestre pode usar diferentes combinações desses poderes para variar as naturezas e habilidades dos monstros que se originam ou são alterados pelas Brumas.

Eteralidade (Sob): A criatura pode aparecer e desaparecer em combate mudando para o Plano Etéreo como a magia *pisca*. Fazer isso é uma Ação Padrão e dura o tempo que a criatura desejar. Cada vez que este poder é usado, entretanto, há 5% de chance de que a criatura desapareça da existência para reaparecer em um local escolhido pelas Brumas.

Ajuste ND: +1/2

Forma Brilhante (Sob): Uma característica possuída por muitas Criaturas das Brumas, este poder permite que uma criatura assuma uma forma branca brilhante que é ligeiramente translúcida. Enquanto estiver nesta forma, a criatura não é incorpórea, mas é imune aos seguintes ataques:

- Imune a acertos críticos, dano não letal, dano de habilidade, dreno de habilidade, fadiga, exaustão ou dreno de energia.
- Imune a paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e efeitos de necromancia.
- Imune a ataques elétricos e de fogo.

Se a criatura estiver sofrendo algum dos efeitos acima quando assumir esta forma, os efeitos serão suprimidos até que a criatura retorne ao seu estado natural. Por exemplo, uma criatura que sofre dano de habilidade tem esse dano removido enquanto assume a *forma brilhante*, mas recupera o dano assim que retorna ao normal.

Enquanto estiver na *forma brilhante*, esta criatura não pode curar danos de forma alguma.

Finalmente, ao assumir esta forma, esta criatura pode induzir testes de Horror de qualquer testemunha. O Mestre tem a palavra final sobre se um personagem deve ou não fazer um teste de Horror neste caso.

Uma criatura com este poder pode permanecer na *forma brilhante* apenas durante o encontro. Nota do Tradutor: Como o livro não foi finalizado, sugiro 1 Rodada/DVs. Pode assumir esta forma apenas uma vez por dia.

Ajuste ND: +1/2

Forma de Brumas (SM): Como uma ação de rodada completa, a criatura pode assumir a *forma gasosa* conforme a magia. Enquanto estiver nesta forma, a criatura possui velocidade de voo de 6 m, com manobrabilidade perfeita. A criatura Brumas com esta habilidade pode permanecer na forma gasosa indefinidamente.

Ajuste ND: +1/2

Forma Ácida (Sob): Enquanto estiver na *forma de brumas*, a criatura é ácida ao toque. Qualquer um que ocupe um quadrado com a criatura sofre 2d6 pontos de dano ácido a cada rodada, sem teste de resistência. Os objetos também são danificados ao ocupar um espaço com a criatura. A criatura só precisa se mover para os espaços ou quadrados dos outros para causar dano a eles. Mover-se para o espaço de outra criatura evoca um ataque de oportunidade. Talentos ou habilidades que ajudam uma criatura contra ataques de oportunidade se aplicam aqui.

Assim como a *forma de brumas*, uma criatura que pode assumir a *forma ácida* pode permanecer nesta forma indefinidamente.

Pré-Requisito: Forma de Brumas

Ajuste ND: +1/2

Forma Estranguladora (Sob): Uma vez que a criatura com esta habilidade ampliada assuma a *forma de brumas*, ela pode sufocar suas vítimas forçando a entrada em seus pulmões (desde que o alvo tenha pulmões e precise respirar). A criatura deve realizar um ataque especial de agarrar contra o alvo pretendido. Este ataque é especial porque uma criatura na *forma gasosa* normalmente não pode atacar.

A criatura Brumas deve primeiro mover-se para o espaço do seu oponente, uma vez que não possui equipamentos ou apêndices para alcançar, iniciando um ataque de oportunidade. Para fazer o ataque de toque inicial para agarrar, a criatura Brumas usa seu bônus de base para acertar em sua jogada de ataque modificada por sua Destreza.

Talentos ou habilidades que ajudam a criatura a realizar testes de agarrar também se aplicam aqui.

Se a criatura Brumas iniciar o ataque com sucesso, então ela faz um teste especial de agarrar usando seu bônus base de ataque modificado por sua Destreza, não por sua Força. Os modificadores de tamanho não contam para o teste de agarrar da criatura Brumas.

A criatura Brumas não pode causar dano ao seu oponente enquanto luta, a menos que imobilize seu oponente com sucesso. Depois de imobilizar seu oponente, ele começa a forçar seu caminho pela garganta e nariz da vítima, cortando seu oxigênio. A vítima imobilizada





deve então fazer um teste de Constituição CD 10, como se estivesse sem ar. A cada rodada, o CD aumenta em 1.

Se a verificação de Constituição falhar, a vítima começa a sufocar. Na primeira rodada de sufocamento, a vítima fica com 0 pontos de vida. Na próxima rodada, eles estão com -1 pontos de vida e morrendo. Na terceira rodada, a vítima morre.

Outros personagens podem ajudar uma vítima que esteja sendo agarrada por uma criatura com o poder da *forma estranguladora*. A assistência funciona exatamente como é descrita no *Livro do Jogador*.

Assim como a forma de brumas, uma criatura que pode assumir uma *forma estranguladora* pode permanecer nesta forma indefinidamente.

Pré-Requisito: Forma de Brumas
Ajuste ND: +1/2

Vaporização Acelerada (Sob): A criatura pode se transformar em vapor e solidificar em um instante. Assumir ou voltar à *forma de brumas* é uma ação livre.

Isso permite que a criatura enquanto estiver na *forma de brumas* se solidifique, ataque e volte à *forma de brumas*. Aqueles que lutam contra tal criatura precisam preparar ações para atacá-la, a menos que também possam atacar na *forma de brumas* ou tenham a habilidade de atacar criaturas na *forma de brumas*.

Cada vez que a criatura assume a *forma de brumas*, entretanto, há 5% de chance de que a criatura fique presa na *forma de brumas* até que as Brumas a liberem. As lendas falam de criaturas que tentaram escapar da justiça através deste poder, apenas para serem transformadas em brumas durante décadas ou mesmo séculos.

Pré-requisito: Forma Brumas
Ajuste ND: +3/4



Forma Nebulosa (Sob): Com este poder, a criatura pode se tornar vaporosa e difícil de distinguir. Sua forma fica embaçada e nebulosa, e ele aparece como uma criatura de seu tamanho e forma, mas sem características discerníveis. A criatura é impossível de distinguir de outras de sua espécie. Sexo, identidade e outras especificidades não podem ser determinadas pela visão, embora possam ser determinadas por sinais deixados pela criatura (como rastros). A forma nebulosa também fornece ocultação, de modo que todos os ataques contra a criatura sofrem 20% de chance de erro.

Uma criatura com este poder pode permanecer nesta forma indefinidamente.

Ajuste ND: +1/4

Máscara da Forma (SM): A criatura recebeu a habilidade de se disfarçar, conforme *Transformação Momentânea*. Ele pode alterar sua aparência com uma ação padrão. Ele pode manter sua aparência indefinidamente.

Ajuste ND: +1/4

Passo Sem Pegadas (Sob): A criatura não deixa rastros ou qualquer sinal incidental de sua passagem. Qualquer tentativa de rastreá-lo usando *Sobrevivência* falha, assim como tentativas de encontrar rastros de sua passagem usando *Procurar*.

Criaturas com esta habilidade, entretanto, ainda podem deixar evidências através da ressonância etérea. Ainda é possível seguir, observar ou espionar a criatura, a menos que ela esteja protegida por algum outro meio. Sinais feitos intencionalmente pela criatura permanecem e pode ser encontrado através de meios normais.

Ajuste ND: +0

Depois de uma semana de investigação cuidadosa, nem o Dr. Ruscheider nem eu descobrimos nada. Então, Marcus recebeu uma carta do vizinho Dementlieu.

Parecia que um contemporâneo seu estava relatando incidentes semelhantes de mutilação e assassinato.

Graças à rede de informações de Marcus, mais uma vez encontramos a pista. Nossa passagem para Chateaufaux foi rápida com um par de cavalos premiados de Marcus. Esses garanhões de raça pura derramaram sua força enquanto caminhavam pela estrada que nos levava mais perto de nosso próximo destino.

Nossa discussão foi interrompida, porém, quando nossa carruagem balançou com a força de um golpe repentino. Fomos jogados pelo amplo interior, caindo uns em cima dos outros. Rapidamente me recuperei, me levantando para ver o que havia nos atingido.

Ao olhar pela janela, notei que todo o meu corpo parecia estranho. Tudo agora se movia lentamente, como

se estivesse sob a superfície de um lago. Eu podia ouvir Marcus gritando alguma coisa para mim, mas sua voz estava distante e abafada, como se ele fosse parte de um sonho profundo.

De repente, um som selvagem e agudo irrompeu no ar. Lascas voaram por mim como borboletas lentas, apanhadas num estranho efeito que nos rodeava. Uma mão irrompeu pela porta da carruagem à minha frente. Agarrou o ombro de Marcus e o arrastou para a neblina. A mão parecia uma marionete de indigente, costurada com barbante e arame reciclado, os dedos multicoloridos de comprimentos diferentes e dispostos como uma colagem infantil.

Sem pensar, abaixei-me e apertei a tampa do relógio de bolso que me foi dado há apenas um ano pelo povo feérico. De repente, pude ouvir novamente. Senti uma chuva de farpas arder em meu rosto. Marcus estava lutando lá fora. Eu o ouvi se libertar e fugir de seu agressor. O estranha distorção em que estávamos presos desapareceu.

Embora eu tenha saído rapidamente da carruagem, o que nos atacou já estava desvanecimento na neblina. Eu podia ver a figura comprida se afastando, balançando os braços enquanto caminhava. Marcus não estava muito longe, caído no chão.

Corri até Marcus e o ajudei a se levantar.

Embora estivesse ileso, Marcus não olhava nos meus olhos. Em vez disso, ele apontou para a carruagem. “Jacques”, ele sussurrou, “você sempre amou seus cavalos.”

Nós contemplamos a cena, atordoados. Mesmo agora, enquanto escrevo estas palavras, sinto meu coração entorpecer só de pensar nisso. Nosso cocheiro, Jacques, estava deitado perto de seus cavalos, onde lutou até a morte para defendê-los. Sua garganta estava aberta, seu sangue ainda afundando na terra revirada. Os cavalos ficaram perfeitamente imóveis, os músculos elegantes congelados posição. As lanternas da carruagem balançavam, ainda balançando com o golpe que destruiu a carruagem. À medida que a luz fraca incidia sobre os corpos dos garanhões, vi com meus próprios olhos o que havia acontecido.

Alguma coisa havia feito uma longa descamação nos rostos dos garanhões. Toda a pele ao longo de suas cabeças foi removida, revelando um crânio branco e brilhante que ainda reluzia com a umidade, capturando seus rostos outrora orgulhosos em um permanente olhar malicioso e esquelético. Ao olhar longamente, percebi que havíamos encontrado nossa presa mais uma vez. Pois seus olhos não foram tirados. Não, suas pupilas grandes e aterrorizadas ainda olhavam através de suas órbitas ósseas, presas para sempre na última expressão que jamais teriam. Afinal, o Rapsodo já tinha olhos.





O Poder de Alterar o Tempo

Dr. Ruscheider e eu conversamos longamente sobre nosso encontro imediato com o Rapsodo, chegando à conclusão final de que ambos havíamos sido submetidos a algum tipo de distorção temporal quando ele nos atacou. Tal fenômeno certamente explicaria por que o efeito sobrenatural foi dissipado pelo fato de eu empunhar o relógio de bolso que me foi dado pelas fadas. Sempre suspeitei que tivesse algum tipo de qualidade mística.

Se a nossa teoria se provar correta, tropeçamos em algo monumental no campo do estudo do ocultismo, pois poucas criaturas do reino têm o poder de alterar o próprio tempo. Esta possibilidade, no entanto, enquadra-se no desígnio das Brumas, pois as Brumas não alteram o tempo a seu bel-prazer? Por que as criaturas infundidas com sua essência não deveriam fazer o mesmo?

Existem algumas evidências que me fazem acreditar nesta teoria. Conforme discutido mais adiante neste livro, os ciganos Zarovan podem comandar o tempo. Mas de onde veio essa capacidade extraordinária? Talvez o povo Zarovan seja de alguma forma fundido com Brumas. Da mesma forma, a misteriosa vontade dos fogos-fátuos parece se mover mais rápido do que quem os persegue. Será que os fogos-fátuos retardam o tempo de seus oponentes ou então aceleram seu próprio tempo?

Essa hipótese leva a questões ainda mais intrigantes. Se as Brumas podem infundir algo com o poder de alterar o tempo, quanto controle as Brumas têm sobre o elemento tempo? Poderiam as Brumas reverter o passado ou alterar o futuro? A capacidade de controlar o tempo com tanta habilidade explicaria de fato a existência do dissociado e das Singularidade que existem nas Brumas.

Poderes Temporais

A Criatura das Brumas pode possuir qualquer um ou todos os seguintes poderes baseados no tempo. O Mestre deve se sentir à vontade para misturar esses poderes conforme necessário para variar as naturezas e habilidades dos monstros que se originam ou são alterados pelas Brumas.

Barreira Temporal (SM): Ao parar o tempo em uma área específica, uma criatura pode criar uma parede semelhante a uma força dentro da qual o tempo é congelado. Esta barreira atua como uma *muralla de energia*, exceto que qualquer coisa que toque a parede deve fazer um CD 18, ou ficará presa na área do tempo congelado.

Uma vez que uma criatura esteja presa, ela pode fazer um teste de Força CD 20 ou um teste de Artista de Fuga CD 25 para escapar a cada rodada como uma ação de rodada completa.

Objetos arremessados, disparados ou tocados na barreira temporal são capturados rapidamente. Somente um teste de Força CD 20 pode libertar um objeto da barreira; um teste de Arte da Fuga não pode ser usado para libertar um objeto.

Qualquer um que fizer um teste de Força para libertar um objeto também deve fazer um teste de Quebrar contra o objeto para ver se o objeto quebra enquanto está sendo puxado para fora da barreira temporal. Assim que a barreira temporal cair, todos os objetos também serão liberados. Misseis em voo, como flechas e granadas, retomam seu curso.

Magias direcionados contra uma barreira temporal param no ponto de contato. Quando a barreira temporal cai, a magia retoma seu curso, atingindo os alvos pretendidos se eles ainda estiverem dentro do alcance. Magias que exigem um ataque de toque ou ataque de toque à distância por parte do atirador (como magia de raios) retomam seu curso, atingindo apenas seus alvos se eles ainda estiverem na posição em que estavam no momento em que a magia foi conjurada.

Uma barreira temporal dura 1 rodada por DV da criatura.

Ajuste ND: +3/4

Manipulação Temporal (SM): As Brumas deram a uma criatura com esta habilidade o dom de alcançar o tempo, desacelerando ou acelerando. A criatura agora pode usar *velocidade* ou *lentidão* como uma habilidade similar a magia. Ele pode usar esta habilidade 3 vezes por dia, de modo que a criatura pode usar velocidade três vezes, lentidão três vezes ou qualquer combinação dos dois que seja igual a três.

Ajuste ND: +1

Retração Temporal (Sob): Uma criatura com esta habilidade pode se transportar adiante no tempo. Com uma Ação Padrão, a criatura desaparece da existência, para aparecer mais tarde no mesmo local e nas mesmas condições. A criatura pode desaparecer por 1d6 rodadas, 1d6 minutos, 1d6 dias, 1d6 meses ou até 1d6 anos. Quanto mais tempo ele desaparecer, maior será a chance de se perder no tempo - desaparecendo de Ravenloft para sempre. Se desaparecer durante alguns minutos de cada vez, há 5% de probabilidade de desaparecer para sempre; desaparecer por dias tem 10% de chance; e meses ou anos têm 15% de chance.

Ajuste ND: +1/4

Visão do Passado (Sob): Este poder temporal, concedido pelas Brumas, permite que uma criatura veja o passado por até 1 ano por DV da criatura. A criatura me-





ramente específica a data que deseja ver e vê os eventos conforme eles se desenrolam. A criatura deve estar presente no local do evento que deseja ver. Por exemplo, se quiser ver um assassinato sangrento ocorrido anos atrás, deverá estar no local onde o assassinato ocorreu.

Uma vez que a criatura olha para o passado, ela observa o desenrolar dos acontecimentos como se estivesse presente durante os eventos. A criatura não pode participar dos eventos; ele ou ela é simplesmente um fantasma invisível observando o que acontece. A criatura também não pode manipular objetos do passado. Não seria capaz de ler o conteúdo de um livro fechado, por exemplo.

A criatura pode se mover enquanto a habilidade funcionar, permitindo que ela olhe em diversas salas ou siga as imagens de pessoas enquanto elas se movem.

O presente permanece real para a criatura com este poder. Assim, por exemplo, se uma criatura com este poder seguir um antigo senhor pelas escadas de uma torre que agora desmoronou, ela não será capaz de seguir o passado, pois no presente a torre não existe mais.

Este poder é extremamente potente e tem a possibilidade de estragar o mistério de uma aventura. Os Mestres devem lembrar disso ao dar este poder a uma criatura, uma vez que grupos de aventureiros astutos podem ser capazes de coagir uma criatura a usar este poder em seu nome. Somente criaturas que possuem algum tipo de loucura podem ter esse poder.

A criatura pode ver o passado por um número de minutos igual ao seu DV. A criatura pode olhar para o passado apenas uma vez por dia.

Pré-Requisito: Uma criatura com este poder também deve ter alguma forma de loucura.

Ajuste ND: +0

Nosso próximo encontro aconteceria em Richemulot, na cidade de Ste. Ronges. Recebemos mais relatos de assassinatos horríveis, avisados por um ferreiro local chamado Sicart, o Arranhão. O Dr. Ruscheider e eu paramos para passar a noite na Pousada do Último Suspiro.

Não sei como, mas a criatura sabia que estávamos chegando. Naquela noite, depois de dormir, acordei assustada, percebendo que alguém ou alguma coisa estava me estrangulando com a intenção de matar. Raspando a minha garganta, ofegante, mas nenhum ar chegou aos meus pulmões.

Através da iluminação da lua prateada, pude ver paletas de neblina ao meu redor, flutuando como lâminas congeladas no ar. Com um esforço monumental, rolei para fora da cama e encostei-me na parede. Por fim, uma explosão de ar encheu meu peito e descobri que conseguia respirar novamente.

Agora vi que toda a sala estava se enchendo de uma névoa fluida que entrava pela janela. À medida que a neblina subia, tirava novamente o ar dos meus lábios. De repente percebi que enquanto estivesse coberto pela neblina não conseguiria respirar.

Peguei meu cinto, de onde pendia minha pistola e componentes de Magia, abri a porta e cambaleei para o corredor. Ouvi uma música estranha enchendo os corredores da pousada. O zumbido discordante flutuou pelo ar, deixando-me estranhamente sonolento por algum poder inexplicável.

A música veio do quarto do Dr. Ruscheider. Sem perder um instante, corri em direção à porta. Em um movimento, coloquei a palma da mão na maçaneta da porta e pronunciei a palavra arcana que sabia que iria incendiar minha mão. Quando meu fogo arcano abriu um buraco abrasador na porta, empurrei a porta para abri-la e recuei.

Ali, de pé ao lado da cama de Marcus estava a criatura. Era muito alto e seus braços pareciam longos demais, como os de uma fera. Na escuridão, a princípio pensei que ele estava usando algum tipo de capuz no rosto. Mas então percebi que o capuz caído era a seu rosto. Ele usava o rosto do garanhão como se fosse seu, apesar de seu mau ajuste.

Ele olhou para mim e, por um momento, fiquei surpreso com seus lindos e assombrosos olhos que fitavam para mim através dos buracos de sua máscara de carne. Sua canção desarmoniosa encheu meus ouvidos. Tentei invocar outra magia, mas me vi dominada pela melodia do quebra-cabeça.

“Pena”, cantava, cada nota áspera e dissonante, “não é vaidoso o suficiente...”

Aproveitando meu fascínio momentâneo, a criatura se moveu com uma velocidade estonteante, colidindo com a janela do quarto de Marcus e mergulhando em direção à rua abaixo. Fui até a janela aberta e vi uma nuvem de brumas nos paralelepípedos abaixo. Já se descendo pelos esgotos. Me virei para o pobre Marcus e torci para que a coisa não o tivesse matado por causa do problema.

Poderes Vaporosos

Para nossa sorte, Marcus saiu ileso, embora mais um momento e ele pudesse ter sufocado como eu quase fiz. Comparamos nossas experiências e chegamos à conclusão de que o Rapsodo estava de alguma forma controlando a neblina, obrigando os vapores a afastar todo o ar respirável dos ambientes.

Essa teoria estaria de acordo com o que vimos anteriormente em nossa pesquisa. A Névoa Bannick de Vala-





chan atormentou aquela terra por mais de uma década, sufocando aqueles que estavam dentro dela, fazendo com que se transformassem em zumbis. Se tal fenômeno foi criado por uma criatura, serão todas essas névoas sufocantes criadas por seres sencientes? A névoa sufocante que se manifesta na Baróvia é produto de alguma força maligna?

Contudo, a Criatura das Brumas não se limita a criar uma névoa sufocante. Se você observar meu relato acima, o Rapsodo também foi capaz de controlar os vapores, fazendo com que eles invadissem nossos quartos de pousada. Na verdade, diz-se que o Skald Negro é capaz de invocar colunas de brumas quando necessário. Essa suposição também se enquadra nos relatos dos barqueiros de Brumas que entram e saem dos rios enevoados e dizem que moldam as Brumas como os tecelões fazem uma tapeçaria.

Contos mais sombrios falam de poderes ainda mais sinistros. Diz-se que a Noiva Vermelha de Nova Vaasa está acompanhada por um banco de névoa sangrenta que contém as vozes de todos aqueles que ela reivindicou em vingança. Quem ouve os sussurros por muito tempo enlouquece e foge para as brumas vermelhas, para nunca mais ser visto.

Embora estes poderes sejam raros, é importante notar que estão em ascensão. Durante muito tempo, presumiu-se que as Brumas eram um lugar perigoso para se viajar, devido à sua tendência de mover aqueles que lá pisavam. Agora, parece que os vapores da nossa terra estão se tornando ainda mais mortíferos. Ouvimos histórias recentes de bancos de Brumas que beberam a vida daqueles que os tocaram ou drenaram o sangue daqueles que se aproximaram demais. No entanto, não conseguimos encontrar nenhuma testemunha que legitimasse essas histórias.

Também estão aumentando os relatos de criaturas que conseguem controlar a névoa ao seu redor. De acordo com os relatórios que os nossos correspondentes nos deram, vários seres têm sido capazes de dirigir bancos de névoa, movendo-os ou deslocando-os à sua vontade. Na verdade, contestaríamos estas afirmações e especularíamos que talvez as Brumas se movam de uma forma que lhes seja conveniente. Nem Laurie, nem eu acredito que as Brumas sejam servos de alguém. O mais provável é que eles sirvam aos seres que cortejam pelo tempo que for conveniente para eles.

Poderes Baseados em Vapor

As criaturas que vivem em Brumas podem ter alguns ou todos os seguintes poderes. O Mestre pode querer usar essas qualidades especiais para personalizar mon-

stros de acordo com sua campanha ou para criar novos monstros baseados nesses poderes.

Andar nas Brumas (Sob): Quando dotado com este poder, a criatura Brumas com esta habilidade pode viajar entre áreas de neblina como se estivesse usando uma *porta dimensional*. A criatura deve começar e terminar sua viagem em uma área ocupada por brumas ou neblina. Ele pode viajar desta forma até um total de 3 m por DV por dia. Por exemplo, uma criatura de 10 DV poderia transportar-se até 30 m por dia desta forma. Pode dividir a distância da maneira que desejar. Por exemplo, poderia fazer dois saltos de 15 m ou cinco saltos de 6 m. Embora esse valor possa ser dividido entre vários saltos, cada transporte, não importa quão pequeno seja, conta como um incremento de pelo menos 3 metros. Assim, 10 saltos de 1,5 m por dia contam tanto quanto 10 saltos de 3 m por dia para uma criatura de 10 DV.

Ajuste ND: +1/2

Animar Névoa (Sob): Uma criatura com este poder pode se mover um banco de neblina de 6 metros de raio e 6 m de altura na direção que desejar como uma Ação Padrão. A margem de névoa se move a uma velocidade de 6 m por rodada.

Como a névoa é pesada, ela sempre flui pelo solo. Não pode viajar horizontalmente. Pode fluir sobre barreiras mais curtas do que a altura do banco de névoa. A margem de névoa deve fluir em torno de barreiras mais altas que ela.

Usar este poder é arriscado, pois as Brumas são perigosas se forem alteradas com muita frequência. Cada vez que este poder é usado, há uma chance cumulativa de 5% por encontro de que a névoa não se mova. Se um "00" for conjurado para a criatura, o tiro sai pela culatra, movendo a névoa para a pior área possível para o encontro. Por exemplo, se uma criatura deseja se ocultar de ataques à distância, um resultado "00" pode significar que a nuvem de névoa se move sobre os oponentes da criatura, obscurecendo-os dos ataques da criatura e dando-lhes cobertura.

Ajuste ND: +1/4

Brumas do Desvanecimento (Sob): Enquanto estiver dentro da névoa, uma criatura com esta habilidade pode permanecer totalmente invisível. Enquanto a criatura tiver qualquer ocultação contra névoa ou névoa, ela será considerada como tendo ocultação total. Assim, desde que esteja de alguma forma oculto pelas brumas ou névoa, ele é essencialmente invisível e é capaz de atacar outras criaturas com todos os benefícios e ajustes que a invisibilidade confere. Atacar não faz com que a cria-





tura apareça, embora sair das brumas certamente o faça. Qualquer efeito que dissipe as brumas em que a criatura está também dissipa a invisibilidade.

Ajuste ND: +1/2

Convocar Brumas (Sob): Uma criatura com este poder pode criar uma nuvem de neblina com um raio de 6 metros e 6 metros de altura. Ele pode invocar esta nuvem de neblina a até 30 m+3 m por DV de distância. Em todos os outros aspectos, este efeito assemelha-se a uma magia *névoa*. A nuvem de neblina permanece por

10 minutos por DV da criatura, embora a criatura possa dissolver a neblina à vontade antes que a duração acabe.

Criaturas que usam este poder arriscam a um reprimenda das Brumas, que não gostam de ser convocadas com muita frequência. Cada vez que este poder é usado, há uma chance cumulativa de 5% por encontro de que a névoa solicitada não venha. Se um “00” for obtido para a criatura, o tiro sai pela culatra completamente, criando uma nuvem de brumas na pior área possível para o encontro. Por exemplo, se uma criatura estivesse tentando escapar de um grupo de aventureiros, um “00” nos da-



dos percentuais poderia criar um banco de brumas na beira de um precipício, fazendo com que a criatura corresse para as brumas e passasse pela borda do precipício em direção ao penhasco.

Ajuste ND: +1/4

Névoa Aprisionante (Sob): Uma criatura com este poder pode fazer com que um banco de névoa se solidifique, como se estivesse conjurado *névoa sólida*. Observe que a criatura não pode invocar sua própria nuvem, ela deve usar um banco de névoa pré-existente. Entretanto, pode solidificar uma nuvem de névoa convocada através do poder *convocar brumas*.

Este poder afeta um banco de neblina com raio de 6 m e altura de 6 m. Esta *névoa sólida* é tão espessa que qualquer criatura que tente se mover através dela avança a com deslocamento de 1,5 metro, independentemente de sua deslocamento normal. Tais seres também sofrem -2 de penalidade em todos os ataques corpo a corpo e jogadas de dano. As brumas viscosas também impedem armas de longo alcance sejam eficazes, embora raios mágicos e ataques semelhantes ainda funcionem. Qualquer criatura que caia na *névoa sólida* fica lenta, de modo que cada 3 m de vapor que cai reduz o dano de queda em 1d6. Uma criatura não pode dar um passo de ajuste 1,5 metro enquanto estiver na *névoa aprisionante*. Ao contrário da neblina normal, apenas um vento forte (33+ km/h) irá dispersar esta neblina encantada, fazendo isso em 1 rodada.

Observe que a criatura que cria a *névoa aprisionante* não pode movê-la ou manipulá-la, a menos que ela também tenha a habilidade ampliada animar névoa. A *névoa aprisionante* permanece por 1 minuto por DV da criatura.

Ajuste ND: +1/2

Névoa Asfixiante (Sob): A criatura com esta habilidade pode criar uma zona de névoa desprovida de todo oxigênio. Observe que a criatura não pode invocar sua própria nuvem, ela deve usar um banco de névoa pré-existente. Porém pode afetar uma nuvem de neblina invocada através do poder *convocar brumas*.

Este poder afeta um banco de neblina com raio de 6 metros e 6 metros de altura. A névoa sufocante não é sólida e é como a névoa normal em todos os outros aspectos, exceto que as criaturas que precisam respirar não podem fazê-lo enquanto estiverem dentro dela. É claro que uma

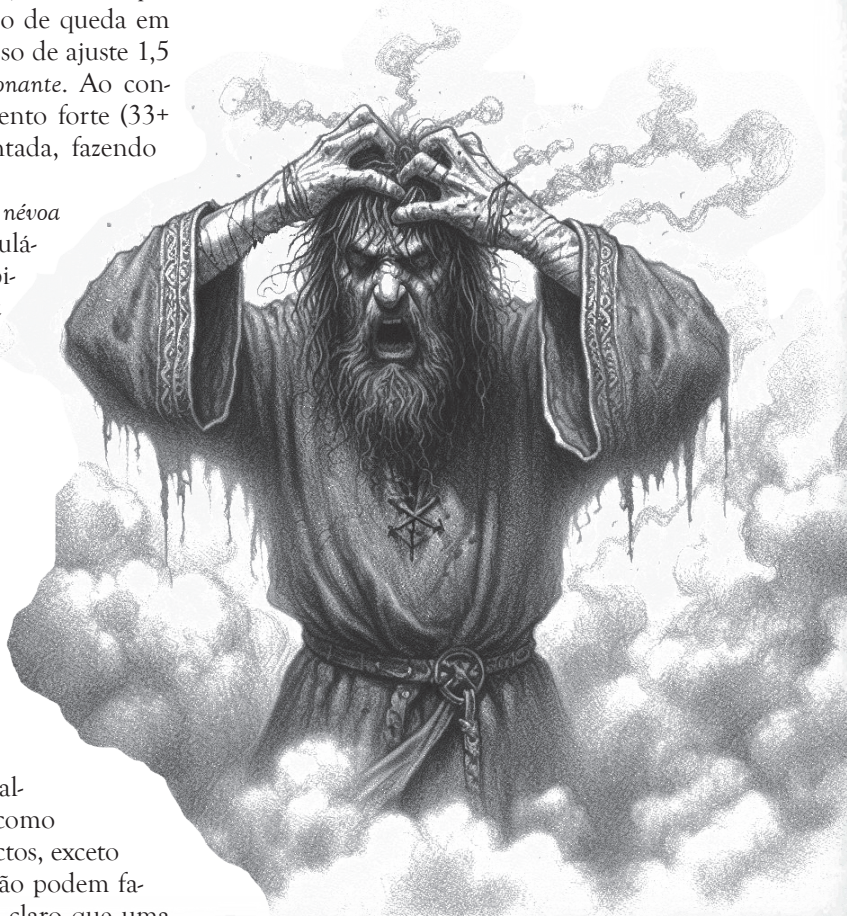
criatura pode prender a respiração antes de entrar na névoa. Consulte o *Livro do Mestre* para regras sobre como prender a respiração.

O efeito de *névoa asfixiante* dura 10 minutos por DV da criatura que usa este poder.

Ajuste ND: +1/4

Névoa Enlouquecedora (Sob): Este poder horrível permite que uma criatura faça com que um banco de névoa preexistente ganhe vida e emane o som de sussurros. Pode afetar uma mancha de névoa invocada através do poder *convocar brumas*.

Este poder afeta um banco de neblina com 6 m de raio e 6 m de altura. Os sussurros originam-se dos vapores e emanam de lá. Esses sussurros enlouquecedores fazem com que todos que os ouvem façam uma defesa de Loucura. Uma falha indica que a infeliz criatura contrai uma Loucura Moderada da mesa de loucura (veja o Capítulo Três do *Livro do Jogador de Ravenloft*). Siga as orientações em Ouvir encontradas no *Livro do Jogador* para determinar se as pessoas podem ou não ouvir o sussurro.





O efeito de *névoa enlouquecedora* dura 10 minutos por DV da criatura que usa este poder.

Ajuste ND: +1/2

Névoa Mortal (Sob): Esta habilidade potente permite que uma criatura faça com que um banco de névoa preexistente se torne não apenas viscoso, mas também ácido. Pode afetar uma mancha de neblina invocada através do poder *convocar brumas*.

Brumas afetados por esta habilidade tornam-se uma *névoa ácida*, conforme a magia. Assim como a *névoa ácida*, esses vapores insidiosos causam 2d6 pontos de dano ácido a cada criatura ou objeto dentro deles, além de desacelerar as criaturas.

O efeito *névoa mortal* dura 1 rodada por DV da criatura.

Ajuste ND: +3/4

Até agora, as nossas investigações não revelaram nada mais do que uma triste litania de horríveis mutilações. Determinados a rastrear a criatura conhecida como Rapsodo de uma vez por todas, o Dr. Ruscheider e eu desenvolvemos um plano.

Sabíamos que o Rapsodo atacava os vaidosos, tirando tudo o que constituía o foco da vaidade. Rastrear cada pessoa no Núcleo que sofreu com o pecado da vaidade seria uma loucura. Em vez disso, inventei uma maneira de trazer muitas dessas pessoas até nós.

Com alguns recursos da família, organizei um grande baile na Mansão Heather, a casa ancestral dos Weathermay. Dr. Ruscheider, minha irmã Laurie e eu escrevemos numerosos convites para indivíduos específicos. Especificamente, apelamos a pessoas cuja reputação de humildade foi submersa pelas suas características mais memoráveis. Sei que isso pode parecer insensível para alguns de nossos leitores, mas deixe-me ser claro: esperávamos proteger esses convidados, e não usá-los como isca.

A celebração que organizamos consistiria em uma semana de festividades. A segurança na Mansão Heather era rigorosa. Durante a última noite da longa celebração, finalmente conheci nossa presa.

Eu estava na varanda olhando para um grande baile que estava sendo realizado em nossa última noite de celebração. Dessa posição, eu esperava vislumbrar algo suspeito.

Para minha surpresa, vi uma estranha boneca de retalhos flutuando no ar, dançando na minha frente. Levei apenas um momento para perceber que a boneca estava suspensa por um barbante muito fino. Olhei para cima e vi que a corda quase invisível estava presa a uma

vara longa e fina – uma vara de pescar – e que a pessoa que segurava a vara estava atrás de mim.

Eu me virei e descobri que minha pistola havia sido tirada de mim. Senti uma mão poderosa agarrar meu antebraço. Fui atraída para perto de uma figura imponente e olhei para um rosto de quebra-cabeça. A máscara do ganhão havia desaparecido, substituída por uma colagem de pele humana esticada demais sobre um grande crânio. Na cabeça da coisa havia uma longa mecha de cabelo cor de vinho. Ajustou-se tão mal à cabeça que eu teria suposto que era uma peruca, mas sabia muito bem que era o couro cabeludo de alguma pobre vítima. Como seu corpo, a voz da coisa foi roubada. Falava com um amálgama cru de tons, todos roubados de inúmeros escolhidos.

“Você gosta disso?” a coisa cantou, tocando seu cabelo. “Eu inventei um novo visual para você”, sussurrou para mim com a intimidade de um amante, murmurando em um tom quase de canção. “Agora, vamos considerar. Pensar. Que parte de você levar, hein?”

Enquanto me recuperava do choque, tentei invocar as palavras de poder que me poderiam transformar meu inimigo em uma pilha fumegante de cinzas e ossos. Naquele instante, porém, ele recomeçou sua canção insidiosa, prendendo minha mente na agitação de sua atração musical. Enquanto cantava, ele apertava minha garganta com seus dedos fragmentados. Senti os pontos de sua mão raspando as veias do meu pescoço.

“Estamos quase tentados a violar você aqui mesmo, diante da multidão”, cantou o Rapsodo, “mas você tem sido tão boa. Além disso, simplesmente *precisamos* saber. Como você soube tanto sobre nós?”

Quando seu polegar pressionou minha garganta, senti o encantamento de sua música se romper. Agarrei um dos fios que prendiam sua mão, tentando soltá-lo do braço. Foi então que minha visão nublada e meu coração palpitou. Senti minha mente girar e rodopiar. A criatura estava vasculhando minha mente como eu teria folheado as páginas de um livro.

Poderes Mentais

A partir do meu encontro com o Rapsodo em nossa própria Mansão Heather, fiz a dolorosa descoberta de que a criatura possuía alguma habilidade psíquica.

Felizmente, nem toda criatura Brumas possui capacidade psíquica. Estas são, no entanto, as habilidades que o caçador cuidadoso mais deve temer. O corpo pode curar feridas. Mas as cicatrizes da mente nunca desaparecem.

Para minha grande sorte, o Rapsodo pode ter conseguido ler minha mente, mas não conseguiu alterá-la. Há





documentação de criaturas que possuem a capacidade de modificar as memórias de outras pessoas. O Vigilante Tremedor, por exemplo, era conhecido por fazer com que as pessoas se esquecessem de como chegar à torre enevoada que ele protegia. Numerosas histórias do barqueiro de Brumas falam de sua capacidade de fazer seus passageiros esquecerem quais canais eles percorreram em riachos e rios escuros.

Algumas criaturas têm a capacidade de adicionar memórias à mente. Na Baróvia, existem criaturas chamadas shalkala. Diz-se que esses seres são criaturas feéricas que tentam os homens a segui-los pela floresta. Aqueles que atendem ao seu chamado são ordenados a dançar com esses seres feéricos em um círculo de cogumelos ou musgo. Aqueles que fazem isso têm suas memórias reescritas para acreditar que são os companheiros do shalkala. Essas pobres almas estão então condenadas a ser as protetoras do shalkala por toda a vida.

Há também evidências de que muitas criaturas das Brumas possuem uma forma limitada de telepatia. Vários relatos Vistani falam de elementais de Brumas que se moviam em uníssono ou coordenavam seus ataques, embora nenhuma das criaturas estivesse ao alcance visual da outra.

Um dos poderes psíquicos mais temidos que documentamos até agora é o poder de fazer com que os outros percam o rumo. Sabe-se que a vontade dos fogos-fátuos que vivem nas charnecas de Mordent atrai viajantes para as colinas e os faz perder completamente o caminho. Existem numerosos relatos de viajantes que vagam em círculos durante dias, apenas para cair em algum poço lamacento, ou para serem finalmente atacados pela vontade dos fogos-fátuos à medida que suas forças diminuam.

Finalmente, há rumores de que seres Brumas potentes podem brincar com a sanidade de uma pessoa. Diz-se que o Salteador Errante de Borca faz suas vítimas enlouquecerem só de falar com elas. Ai daqueles que encontrarem tal criatura. Essas pessoas saem do encontro para sempre com a marca que lhes foi dada pelo ser Brumas que cruzaram.

Poderes Mentais

A Criatura das Brumas pode possuir alguns ou todos os seguintes poderes. O Mestre pode usar essas qualidades especiais para personalizar criaturas adequadas para suas próprias campanhas em **Ravenloft** ou para adicionar variedade aos monstros existentes.

Chamado Assombroso (Sob): Com esta habilidade terrível, a criatura das Brumas cria um efeito sonoro que atrai todos que a ouvem em direção ao convocador. O

efeito pode assumir a forma de uma canção, canto ou uivo — o que for mais apropriado para a criatura. Quem ouvir o *chamado assombroso* deverá fazer um teste de Vontade CD 18 ou será obrigado a se aproximar da criatura. Aqueles que forem obrigados devem tentar se aproximar da criatura a cada rodada, sem fazer nada além de se mover em direção ao chamado. Um indivíduo compelido pode correr em direção ao criatura se ela desejar.

As criaturas impedidas de se deslocar até a fonte do *chamado assombroso* ainda se movem o mais próximo que podem. Tentarão superar qualquer obstrução por todos os meios necessários, incluindo ataque. Eles continuarão assim até que o efeito sonoro cesse ou até que não possam mais ouvi-lo. Se o alvo atraído for completamente impedido de atingir seu objetivo, como ser colocada em uma cela de prisão ou ser confinada ou contida de outra forma, ela simplesmente fica parada e ouve o efeito sonoro até que ele termine ou não possa mais ser ouvido.

O alvo sempre utilizará qualquer movimento natural necessário para se aproximar de uma criatura com *chamado assombroso*, embora não seja obrigado a utilizar formas alternativas de deslocamento. Assim, um mago não usará necessariamente uma magia *voe* para se aproximar da criatura invocadora, embora uma gárgula certamente o faria.

Uma criatura atraída pelo efeito sonoro pode ser compelida a percorrer uma rota que causaria sua destruição. Por exemplo, um homem pode ser atraído para queda de um penhasco ou através de um incêndio. Entretanto, se o alvo deste poder for confrontado com um caminho que obviamente o levará ao perigo, ele recebe um novo teste de Vontade. Se tiver sucesso, a chamada será interrompida. Se falhar, a criatura prossegue apesar do perigo. Isso inclui entrar em combate para chegar à fonte do *chamado assombroso*.

Se o alvo atingir seu objetivo, ele simplesmente fica de pé e escuta o efeito sonoro, tentando ficar o mais próximo possível da fonte do chamado. Se o chamador atacar o indivíduo convocado, essa pessoa receberá um novo salvamento de Vontade para resistir. Uma falha significa que o alvo pobre sofre o dano e é considerado indefeso.

Ajuste ND: +1

Desorientação Mental (Sob): Muitos viajantes solitários encontraram seu destino através do uso deste terrível poder. Uma criatura com esta habilidade pode ter como alvo qualquer indivíduo dentro de sua linha de visão. Um indivíduo alvo deve fazer um teste de Vontade CD 18 ou ficará irremediavelmente perdido. Ele pode viajar até um quilômetro de distância sob a influência deste poder, mas sempre retornará ao mesmo ponto de



origem. O ponto de origem é sempre o local onde o alvo começou a se mover depois de falhar no teste inicial de Vontade.

Um ranger pode vagar por uma charneca e descobrir que, na próxima colina, ele estará de volta à árvore onde iniciou sua jornada. Um comerciante pode caminhar por uma cidade, acompanhando cuidadosamente cada rua que atravessa, mas de alguma forma, quando faz a curva, está de volta à praça onde começou.

Enquanto a vítima estiver sob o efeito deste poder, não há como escapar da perda. Aqueles que usam a Sobrevivência para manter sua direção acabam voltando à estaca zero, mesmo que tenham certeza de sua orientação.

A magia não oferece ajuda; qualquer magia usada para tentar frustrar a *desorientação mental* falha. Por exem-

plo, alguém que usa magia para de *teletransporte* ou *porta dimensional* para sair do efeito de *desorientação mental* acaba voltando ao seu ponto de origem, pois sua mente confusa o direciona de volta para aquele lugar. Alguém que usa o voo para obter uma posição privilegiada e encontrar uma nova direção, descobre-se misteriosamente de volta ao ponto de partida, pairando sobre um local familiar. Mesmo magias de adivinhação, como *encontrar o caminho*, leva a vítima de volta ao ponto de partida, porque sua mente não consegue entender o que sua magia está tentando dizer. Somente uma *dissipar magia* ou *cancelar encantamento* bem-sucedida pode libertar alguém da *desorientação mental*.

Qualquer observador externo observando o alvo infeliz vê a pessoa vagando sem rumo, acabando por voltar ao ponto de partida. Alguém não afetado pela habilidade



desorientação mental pode guiar uma vítima confusa para fora da área de sua confusão. Assim que a vítima estiver a mais de um quilômetro de distância de seu ponto de origem, o efeito da *desorientação mental* é interrompido e a vítima não está mais perdida.

A *desorientação mental* é um efeito fantasmagórico que existe dentro da mente de seu alvo. Qualquer criatura imune a um fantasma também é imune à *desorientação mental*.

Ajuste ND: +1/2

Enlouquecimento Rápido (Ext): Esta criatura tem a habilidade de Enlouquecer outra criatura dentro de uma hora de conversa. Detalhes completos do Enlouquecimento podem ser encontrado no Capítulo Três do **Livro do Jogador de Ravenloft**.

Ajuste ND: +0

Ligação Mental (Sob): Uma criatura com este poder pode enviar mensagens telepáticas para outros de sua espécie. O “tipo” da criatura é definido quando a criatura recebe a habilidade pela primeira vez. Assim, a criatura pode ser capaz de se comunicar apenas com outros de sua própria espécie ou com aqueles que falharam em um teste de poderes ou com um grupo específico de sua escolha, como membros de um culto.

Este poder apenas permite que a criatura envie mensagens. O destinatário da comunicação deve ter alguma forma de responder para poder retornar à informação.

Muitas vezes grupos de Criatura das Brumas terão esta capacidade, criando redes de habitantes que podem comunicar entre si em aparente silêncio.

Ajuste ND: +1/4

Modificar Memória (SM): Esta habilidade é semelhante a *modificar memória*, exceto que a criatura com esta habilidade pode modificar até uma hora de memória. Assim como na magia, a criatura deve passar o mesmo tempo visualizando a memória a ser alterada. Assim, se um camponês falhasse em seu teste de resistência contra este poder, até uma hora de memória poderia ser alterada, mas a criatura teria que passar uma hora visualizando essa memória depois que seu alvo falhasse em seu teste de resistência.

Ajuste ND: +3/4

Sedutor (Ext): As Brumas podem conceder a uma criatura loquacidade de língua, permitindo que a criatura leia os sinais psicológicos de qualquer pessoa ou qualquer coisa com quem ela fale e preveja como esse ser pode responder a várias ações. Uma criatura com esta habilidade recebe +10 de bônus Profano em todos os

testes de Blear. A criatura ganha este bônus enquanto puder passar uma rodada inteira observando seu público. Se novas pessoas chegarem ao local, a criatura ainda precisará de uma rodada completa para obter o bônus de teste de Blear para os recém-chegados. A criatura pode se envolver em outras ações como falar, cozinhar ou qualquer coisa que exija apenas um mínimo de atenção. Ele não pode observar alvos enquanto faz coisas que exigem muita concentração, como combate, arrombar uma fechadura ou conjurar uma magia.

Ajuste ND: +0

Varredura Mental (Sob): A criatura é capaz de *detectar pensamentos* conforme a magia. Ele pode usar esta habilidade à vontade, sempre que desejar, embora esteja limitado às restrições da magia, conforme descrito no Capítulo Três do **Livro do Jogador de Ravenloft**.

Ajuste ND: +1/4

Após o ataque do Rapsodo contra mim, me vi olhando para os rostos de ambos e algum grande touro infernal revestido de aço. Pisquei uma vez e percebi que estava lá em cima, na sala de troféus da Mansão Heather. Acima de mim estavam pendurados os numerosos troféus do meu tio George, uma coleção de criaturas exóticas e estranhas cujas cabeças agora adornavam as paredes.

Descobri que estava deitado num divã. Lutei para ficar de pé, mas meu corpo não respondia. Na verdade, o máximo que pude tentar foi levantar um dos braços alguns centímetros antes de baixá-lo novamente. Ao olhar ao redor, descobri que minha mente também estava turva.

“Ela acorda, ela acorda”, entoou a voz cantante, “a sobrinha briguenta daquele tal Rudolph problemático.”

Revirei os olhos na direção da voz. Lá estava o Rapsodo, debruçado sobre o kit de um cirurgião, tentando delicadamente pegar um de seus utensílios reluzentes, como uma criança escolhendo o próximo doce de uma caixa.

“Sentirão minha falta... na... festa,” eu respirei, embora minhas palavras cansadas fossem inúteis. Tanto meu captor quanto eu sabíamos que a mansão era grande e vasta.

A sala de troféus ficava longe do salão de baile, num canto isolado da mansão. Mesmo se eu pudesse gritar, tal som seria abafado.

“Sim, você tem razão”, cantou o Rapsodo. “Senti sua falta com certeza sentirei.”



Tentei me levantar, mas meus membros se agitavam impotentes como vermes presos a uma agulha. Pelo menos ambos os braços estavam funcionando.

“Agora, agora, minha querida, não lute. Os venenos em seu sistema ainda estão percorrendo seu sangue”. A criatura se endireitou e se arrastou até mim. Eu podia senti-lo pairando sobre meu corpo e podia sentir seus tristes olhos azuis olhando para minha carne com desejo e fome. Através da minha visão enevoada pude ver que ele segurava uma lâmina longa e curva em uma das mãos. O estranho utensílio brilhou suavemente na penumbra da sala. Eu já tinha visto um instrumento assim sendo usado antes na Lamórdia – para lobotomias.

“Nós sabemos o que você está procurando”, sussurrou a criatura. “Sabemos que você está procurando pelos Perdidos. Mas o que você não sabe... é quem está incluído entre eles.”

Nesse ponto, eu havia feito um buraco nas teias de aranha que cobriam minha mente. Comecei a elaborar signos em meu cérebro crivado de veneno, lembrando com dificuldade as antigas palavras de poder arcano.

“Seu suposto tio – onde você acha que ele esteve todo esse tempo? Por que você acha que sua busca para encontrá-lo foi tão inútil? ele me provocou.

Meus olhos ficaram embaçados enquanto a sala girava.

Meu coração queimou em desespero. “Onde ele está?”

O Rapsodo cantarolava baixinho enquanto puxava meus cabelos para cima, levantando minha cabeça do divã onde eu estava deitada. A ponta da lâmina curva pendia na frente do meu rosto. Minha pele formigou com um medo vertiginoso com sua aproximação.

“Você nunca saberá”, disse a coisa com um último suspiro de tristeza. “Sabe, há muito de você que é perfeitamente saboroso. Mas seu cérebro? Isso é certamente o que você mais valoriza.”

“Uma pena”, respirei, enquanto a lâmina fria era colocada em meu couro cabeludo. “Você também nunca alcançará o que procura.”

Antes que ele reagisse, gritei palavras arcanas que estavam comigo desde que aprendi a perfurar o ar com poder sobrenatural. Era uma vocalização bastante simples, mas levou anos para ser aprimorado e sua aplicação poderia ser mortal.

Quatro partículas de força, luz e fúria irromperam no ar e enxamearam ao redor do Rapsodo. A coisa gritou enquanto os fios disparavam ao seu redor, queimando sua carne usurpada. Ele saltou para trás, golpeando os mísseis que o atacavam de todas as direções.

Enquanto ele estava distraído, usei minhas forças restantes para rolar para fora do divã. Fechei os olhos e

conjurei meu próximo encantamento, sentindo um arrepio passar pela minha pele. Com todo o esforço que pude reunir, agarrei-me ao tapete com as pontas dos dedos e puxei-me para debaixo do divã, abençoando cada vez que o tio George me chamava de “sua pequena criança ardilosa”.

A criatura correu pela sala, procurando por mim. Derrubou móveis e derrubou prateleiras. Seus pés passaram uma, duas vezes pelo meu rosto enquanto ele lutava em uma busca desesperada. Então a criatura parou e se ajoelhou ao lado do divã. Ele espiou debaixo do sofá e colocou o rosto próximo ao meu, mas seus olhos azuis claros não me viram, não notaram meu rosto preso numa expressão de horror e fascínio. Apesar de todas as muitas habilidades do Rapsodo, ele não conseguiu penetrar no encanto da *invisibilidade* que eu havia colocado sobre mim mesmo.

No espaço de um piscar de olhos, pude ouvir o estrondo de passos invadindo o corredor. Mesmo sendo a sala remota, os guardas reunidos ouviram a cacofonia da fúria do Rapsodo. Houve um estrondo de vidro e um longo gemido que se elevou no ar quando a criatura saltou pela janela.

Não fui uma vítima tão fácil como o Rapsodo suspeitava. Se tivesse percebido plenamente minhas habilidades, duvido que estaria escrevendo estas palavras agora. Claramente, meu oponente era superior a mim no sentido físico. Surpresa e raciocínio rápido foram as únicas coisas que me salvaram.

Após a tentativa fracassada de extrair meu cérebro, a criatura fugiu da Mansão Heather. Sem dúvida a criatura temia a força combinada guarda da família convocada, em vez de um arcano solitária. Gostaria que pudéssemos informar a você que a criatura foi derrotada e não atormentará mais a terra, mas nem sempre é assim em nosso ramo de trabalho.

Portanto, leitor, tome cuidado. Pois se você possuir uma vaidade, tal como eu tive sem saber, ela já pode estar perseguindo você, esperando para costurar seu orgulho ao seu corpo em constante mudança.

- GWF

Outros Poderes

Embora Gennifer tenha feito a maior parte do trabalho de descoberta da natureza das criaturas das Brumas e de suas habilidades ampliadas, eu também contribuí com algumas das pesquisas aqui. Meu nome, claro, é Dr. Marcus Rushchieder. Muitos de vocês conhecem meu pai, Dr. Harmon Rushchieder, que trabalhou com o famoso Dr. Van Richten em seu guia para o lich. Meu pai foi cativo de um lich de Invidia por um longo tempo,





mas conseguiu escapar de seu alcance antes de relatar ao Dr. Van Richten informações vitais sobre a ascensão lich. Depois disso, meu pai morreu nos braços de seu bom amigo, um fim trágico para um grande homem.

Desde então, tenho me esforçado para continuar o trabalho de meu pai. No espírito da pesquisa que empreendeu, relatarei aqui os poderes ampliadas que descobri. Grande parte da nossa pesquisa foi elaborada para armar o caçador para ele ser capaz contra o maligno. Porém, existe um outro lado das Brumas que circundam nossa terra. As Brumas são nem sempre um agente de desgraça, como é o caso do Rapsodo. Há momentos em que as Brumas agem em nome da justiça.

Vejamos, por exemplo, os cães do pântano que vivem nas ondulações das Brumas. Essas criaturas perseguem aqueles que espalharam o sofrimento pela terra. As fúrias também encontram e destroem seres malignos.

Para tal, existem vários poderes ampliadas que estes espíritos da vingança e retribuição possuem. Vimos alguns desses poderes em ação em primeira mão. Outros poderes foram documentados por testemunhas e correspondentes. Os peregrinos de Valachan, por exemplo, aparecem como cavalos emaciados nas Brumas, parados perto de locais onde ocorreu uma injustiça. Se uma alma for corajosa o suficiente para montar um, ela permitirá que alguém cavalgue, concedendo ao cavaleiro destreza em combate e afastando qualquer lâmina que tente acertá-lo. Os Peregrinos muitas vezes conduzem seus cavaleiros até aqueles que também merecem justiça. No entanto, diz-se que se o cavaleiro morrer durante a sua missão, ele ressuscitará na noite seguinte como um retornado.

Existem mais histórias de pessoas sendo ajudadas pelas Brumas, mas em quase todos os casos em que alguém recebeu ajuda de uma criatura das Brumas, sempre foi em nome da vingança. Não há casos relatados de criatura das Brumas intervindo para salvar de alguém, curar um indivíduo de uma maldição ou aliviar o sofrimento.

Outro exemplo pode ser encontrado no Vigilante Tremedor ao qual Gennifer se refere anteriormente neste capítulo. O Vigilante concede àqueles que enfrentam sua torre uma arma de grande poder, mas o encantamento dessa arma só entra em ação quando usada para exigir retribuição.

Devemos fazer uma pausa, então, para nos maravilharmos com os desígnios das Brumas. Por que as Brumas concederiam a certas criaturas o poder de causar estragos enquanto concediam a outras o poder de exigir vingança? É como se as Brumas tentassem perpetuar um ciclo de tristeza e retaliação.

A maioria dos poderes ampliadas que temos visto concentram-se em satisfazer a necessidade de justiça de outra pessoa. É raro que os próprios Brumas intercedam em favor dos inocentes. Somente nos raros casos de cães do pântano e fúrias vimos isso acontecer.

Poderes de Justiça

Os seguintes poderes podem ser aplicados a criaturas Brumas ou seres tocados pelas Brumas. Os Mestres podem achar essas habilidades úteis ao projetar criaturas para suas campanhas.

Bônus de Maldição (Sob): Qualquer criatura com esta habilidade ganha um bônus em todos os testes de maldição que ela realizar. O bônus é determinado pelo Mestre, mas normalmente varia de +2 a +5. É altamente recomendável que o bônus nunca exceda +5. Veja informações sobre maldições no Capítulo Três do **Livro do Jogador de Ravenloft**.

Ajuste ND: +0

Concedendo a Antítese (SM): Em nome da justiça, uma criatura com este poder pode conceder a outro indivíduo uma arma de *anti-criatura* (veja o Capítulo 7 do *Livro do Mestre*). Ao tocar a arma alvo, ela imediatamente se torna uma arma de *anti-criatura* +1. A arma permanece encantada por 24 horas. Embora a criatura possa tocar a arma encantada com este poder, ela não pode realmente empunhar a arma que encanta em combate. Se isso acontecer, a arma perde imediatamente o seu poder. Apenas uma arma pode ser encantada pela criatura por vez.

Ajuste ND: +1/2

Conceder Vingança (SM): A criatura com esta habilidade pode conceder a outro ser o poder de vingança. A criatura deve tocar o alvo pretendido por uma rodada completa. Se o alvo aceitar o poder da criatura, ele ganha +2 no ataque, no dano e em todos os testes de resistência quando o alvo lutar contra o objeto de sua vingança. Esta bênção de Brumas dura 24 horas.

Observe que esses bônus duram apenas enquanto o alvo estiver lutando contra o objeto de sua vingança. Se estiver lutando contra um laçao ou resistindo a uma magia conjurada por um laçao, o alvo não receberá esses bônus.

Uma criatura com esta habilidade não pode usar o poder sobre si mesma.

Ajuste ND: +1/4

Criar Retornado (SM): Como uma ação de rodada completa, uma criatura com este poder das Brumas pode fazer com que outra se levante como um Retornado Assombrado (veja o **Guia de Van Richten para Mortos-Vivos - Van Richten's Guide to the Walking Dead**) O alvo deve primeiro estar morto, obviamente, mas também deve ter um motivo para vingança. Esta habilidade falharia, por exemplo, se fosse concedida a um fazendeiro que



morresse durante o sono e não tivesse inimigos. A habilidade sempre falha quando usada no corpo de Inocentes, mesmo que eles tenham justa causa para vingança. Qualquer criatura que adere a uma fé específica recebe um Vontade póstumo CD 18. Os alvos que obtiverem sucesso neste teste não ressuscitam como retornados.

A criatura que cria o retornado *não* mantém controle sobre ele. Ironicamente, muitas criaturas das Brumas morreram nas mãos de suas próprias criações. É necessária uma rodada completa para uma criatura com esta habilidade criar um retornado.

Ajuste ND: +1/4

Instilar Aura (SM): Ao estender sua bênção, uma criatura Brumas com este poder pode fazer com que outra assuma uma “aura de vingança”. Enquanto envolto nesta aura, o alvo é cercado por uma sensação tangível de ira e violência. Na próxima vez que o alvo encontrar o objeto de sua vingança, seu oponente deverá fazer um teste de Vontade ou ficará *abalado*. A CD de Vontade é sempre igual a $10 + \frac{1}{2}$ DV do alvo + Modificador de Carisma do alvo.

Uma criatura com esta habilidade não pode usar o poder sobre si mesma.

Ajuste ND: +1/2

Retroalimentar (SM): Uma criatura com esta habilidade pode ajudar outras pessoas que foram injustiçadas. O alvo pretendido primeiro recebe os benefícios de uma magia *cura completa*. Se o alvo for um morto-vivo, ele receberá os benefícios de uma *doença plena*. O alvo também ganha os benefícios de uma magia *bênção e oração*, bem como +4 em um valor de habilidade de sua escolha. Além disso, o alvo se torna imune ao dano de um único tipo de energia. Enquanto estiver sob o efeito de *retroalimentar*, a criatura alvo fica imune a todos os venenos. Esses benefícios duram 24 horas.

Para receber esta bênção vingativa, o alvo deve sacrificar voluntariamente um ponto permanente de Carisma. Este ponto de Carisma nunca pode ser recuperado, mesmo através de *restauração* ou outras magias restaurativas.

Para usar este poder em outra pessoa, a criatura deve tocar seu alvo por uma rodada completa. Uma criatura com esta habilidade não pode usar o poder sobre si mesma.

Ajuste ND: +1/2

Símbolo de Fraqueza (Sob): Este poder frequentemente se manifesta em seres como cães do pântano que fazem justiça. Este poder permite que a criatura drene sua maior força de seu alvo como uma ação padrão. O

alvo deve estar a 15 m da criatura que usa esta habilidade e deve haver uma linha de efeito entre a criatura que possui este poder e o alvo. O alvo recebe um teste de resistência de Vontade CD 20 contra este poder.

Se o alvo falhar, ele perde temporariamente 4 pontos de seu valor de habilidade mais alto. A criatura que usar *símbolo de fraqueza* recebe +4 no mesmo valor de habilidade. Os pontos de habilidade perdidos e de bônus desaparecem na proporção de um por dia.

Por exemplo, se uma criatura das Brumas tiver como alvo um guerreiro sanguinário, o guerreiro pode sofrer 4 pontos de dano de Força, enquanto a criatura recebe um bônus de +4 em seu valor de Força.

Se dois ou mais valores de habilidade do alvo se qualificarem como os mais altos, então a criatura que usa o *símbolo de fraqueza* escolhe qual habilidade será drenada.

Ajuste ND: +1/2

Outros Poderes

Os seguintes poderes podem pertencer à Criatura das Brumas ou às criaturas tocadas por Brumas em qualquer combinação apropriada para a criatura. Os Mestres podem usar esses poderes para criar variantes da Criatura das Brumas para sua própria campanha.

Caçador Implacável (Sob): Uma criatura com este poder possui uma habilidade incrível de rastrear sua presa. A criatura sempre sabe a direção que deve seguir para encontrar seu inimigo, mas não sabe a distância que deve percorrer. Algumas criaturas que possuem este poder podem trocar de alvo à vontade. Outras criaturas possuem este poder atribuído a uma única pessoa ou monstro.

Este poder funciona através das fronteiras do domínio.

Ajuste ND: +0

Imortal (Sob): As Brumas não permitirão que uma criatura com este poder morra. Se for derrotado, simplesmente sairá novamente das Brumas na noite seguinte. Mesmo que o corpo da criatura seja queimado, desintegrado ou ocultado, a criatura eventualmente retorna, sempre vindo das Brumas. Se o corpo da criatura for observado, ele eventualmente se dissipará em vapor inofensivo antes de reaparecer novamente. Algumas criaturas com esta habilidade possuem uma fraqueza específica ou finalmente descansam quando alguma tarefa específica é concluída.

Ajuste ND: +1/4

Presença Corruptiva (Sob): Como as Brumas tocam esta criatura, ela se torna uma presença corruptora





na terra. Todos os testes de poderes feitos dentro de 30 m de sua presença recebem +5%. Esta habilidade pode ser adquirida duas vezes. Se for realizado novamente, todos os testes de poderes feitos em um raio de 60 metros de sua presença recebem +10%.

Ajuste ND: +0

Som Assombroso (Sob): Uma criatura que possui este poder faz com que todos que ouvem seu chamado assombroso fiquem *abalados* se falharem em um teste CD 18 de Vontade. Qualquer pessoa que esteja dentro de 30-60 m pode ser afetada. O alcance exato do poder é determinado assim que a criatura assume o poder. Outras criaturas com a habilidade *som assombroso* não são afetadas por este poder. Assim, bandos inteiros de criaturas com este poder podem vagar por aí, assustando aqueles que encontram.

Qualquer um que obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade CD 20 ou mais contra o *chamado assombroso* de uma criatura fica imune ao chamado daquela criatura por 24 horas. O chamado assombroso de outra criatura pode afetar o alvo, entretanto, se ele falhar

no teste de resistência contra aquela criatura. Cada nova chamada requer um novo teste.

Esta habilidade pode ser adquirida duas vezes. Se for escolhido duas vezes, os alvos que falharem no teste de Vontade contra este poder entrarão em *pânico*, em vez de *abalados*.

Ajuste ND: +1/4

Terrível Inimizade (Ext): Uma criatura com esta qualidade sente inimizade por um determinado tipo de pessoa. O tipo pode ser determinado pela classe do personagem (isto é, aristocratas, guerreiros, ladinos), profissão (isto é, carpinteiros, comerciantes, músicos) ou aparência (isto é, mulheres jovens, loiras, homens altos). Sempre que encontrar um alvo do tipo designado, a inimizade da criatura lhe dá um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano ao enfrentar aquele oponente e somente aquele oponente. Se a criatura com este poder tiver um inimigo específico, ou seja, um personagem com nome específico, o bônus da criatura nas jogadas de ataque e dano aumenta para +3.

Ajuste ND: +1/4



Capítulo Quatro: Vulnerabilidades das Criaturas das Brumas

*“Medo da morte?
— sentir a névoa na minha garganta,
As brumas na minha cara.”
— Robert Browning, “Prospice”*



entil leitor:

Como minha irmã, Gennifer, falou no último capítulo sobre a miríade de poderes da Criatura das Brumas, com este capítulo procuro trazer esperança ao quase esmagador espanto e desespero diante das habilidades misteriosas desses habitantes das Brumas. Tais seres, sejam eles nascidos das Brumas ou distorcidos e modificados por suas andanças nas Brumas, não são onipotentes. A maioria, senão todos, tem fraquezas que proporcionam a qualquer presa racional a chance de sobreviver e possivelmente derrotar esses terríveis inimigos. Na verdade, acredito que para a maioria dos presentes dados pelas Brumas às criaturas internas - e nisso inclui tanto o Perdido quanto o Nascido das Brumas - existe uma vulnerabilidade correspondente.

Para derrotar um horror como o Rapsodo, e ainda estremeço com sua proximidade da morte ou da mutilação, Gennifer usou sua inteligência aguçada contra suas maiores fraquezas - sua própria arrogância e falta de verdadeira racionalidade. Outros seres dentro das Brumas exibem vulnerabilidades mais misteriosas. Alguns pareciam marcados pelo mal e podem ser feridos pela água benta ou pelas orações e cantos dos sacerdotes. Alguns mostram fraquezas para os objetos e elementos mais mundanos, mas um caçador inteligente achará esses itens normais suficientemente mortais para os seres Brumas. Algumas das criaturas mais incomuns têm fraquezas incognoscíveis, a não ser por acaso.

Contudo, devo fazer uma advertência; nenhuma teoria é verdadeiramente comprovada a não ser por suas exceções. Não importa quão provável seja que uma criatura tocada por Brumas tenha uma dessas fraquezas, você pode encontrar uma com alguma vulnerabilidade misteriosa nunca antes vista por qualquer pesquisador ou um ser que parece não ter nenhuma fraqueza. A lista que apresento neste capítulo foi pesquisada por meio de entrevistas, diários e experiência pessoal.

Uma Excursão Antecipada até o Limite

Isto leva-me a uma anedota de um dos meus diários há muitos anos, que fornece um exemplo de como muitas vezes tais descobertas são uma questão de sorte e não de perseverança. Quando eu ainda não tinha dezoito anos, às vezes desejava a independência de meu estimado tio, que na época me parecia considerar minha irmã e eu como criaturas a serem protegidas e mimadas. Temia que nosso mentor quisesse nos afastar de tudo o que há de interessante no mundo, como flores pressionadas entre as páginas de um livro para preservá-las. Também lutei para manter meu próprio senso de identidade, um problema que aprendi desde então que assola muitos gêmeos, embora minha irmã não parecesse sofrer tanto com isso.

Uma noite, decidi ir explorar. Gennifer havia admirado com seus livros e eu estava determinada a ter minha própria experiência! Com muita dificuldade, desci da árvore do lado de fora da janela da nossa biblioteca, prendendo minhas roupas em alguns galhos no processo. Desta vez, desejei fazer algo diferente do que estudar as aventuras dos outros. Eu nem queria compartilhar essa incursão pelo desconhecido com minha irmã gêmea. Eu esperava deixar tio Rudolph orgulhoso de mim, para que ele percebesse o quanto eu havia crescido, embora, da minha perspectiva atual, eu apenas provasse que ainda me faltava muita maturidade. Carregando uma pequena faca e uma pistola que ainda não conseguia usar com eficácia, saí de casa no frio crescente da noite.

Poucas pessoas saíam no crepúsculo úmido e enevoado, mas eu não sentia medo, apenas excitação por estar sozinha. Eu não tinha viajado muito longe, não mais do que alguns quilômetros de nossa morada, quando a neblina ficou mais espessa ao meu redor, subindo até o topo das árvores e além. Percebi que não conseguia ver nada além do alcance de um braço à minha frente. Os sons distantes das carruagens que passavam pela estrada próxima ficaram mais abafados e depois desapareceram completamente no silêncio, perdidos na neblina.

O peso desconhecido da minha faca e da minha pistola foi um grande conforto para mim, pois enquanto caminhava através do silêncio branco e rodopiante, pensei ter ouvido um eco sonoro em meus passos. O ruído suave parava cada vez que eu hesitava, então não sabia dizer se o que ouvi era real ou apenas uma invenção da minha apreensão. Mudei para uma caminhada rápida e depois para uma corrida, mas parecia não chegar a lugar nenhum. Senti um calafrio quando uma nuvem de Brumas acariciou meu rosto. Gotas de suor guerreavam com gotas de condensação na minha testa e bochechas enquanto eu lutava freneticamente para puxar a faca da bainha, girando em círculos para localizar quem ou o que quer que estivesse me seguindo.

A voz suave de uma criança sussurrou: "Tá com você, te peguei!" depois deu uma risadinha alta e doce que parecia vir de todas as direções ao mesmo tempo.

Com um grande puxão, finalmente tirei a faca da bainha, com o coração batendo forte, e chamei o que esperava ser uma criança perdida nas Brumas.

"Saia, saia, onde quer que você esteja", eu disse, fazendo disso uma brincadeira infantil de esconde-esconde. Houve outra risada, novamente ecoando estranhamente pela neblina. Fiquei surpresa ao sentir dedinhos frios e úmidos agarrando minha mão desarmada.

"Aqui estou", disse ela, dando um passo em minha direção. Ela era uma garotinha pálida com mechas de cabelo louro-claro e olhos azuis tristes e cansados do





mundo que desmentiam seu sorriso desdentado. “Você quer jogar?” ela perguntou, sua voz cautelosamente esperançosa.

“Olá, pequenina”, respondi, sentindo-me um tanto aliviada. “Você está perdida?”

Seu rosto se contraiu com minhas palavras e ela começou a soluçar com aquele lamento singularmente agudo em que as meninas se destacam. Sem pensar, peguei-a nos braços, deixando cair a faca no chão. Ela se aconchegou em meu pescoço, suas lágrimas – estranhamente frias – umedecendo minha camisa. Por um momento, eu a segurei, pensando em como poderíamos encontrar o caminho de volta, sentindo um leve aroma de hortelã flutuando em suas roupas. Então ela passou os braços em volta do meu pescoço. Senti a dor aguda de seus dentes e percebi que as lágrimas frias que manchavam minha blusa eram gotas escuras de sangue. Quase reflexivamente, eu a puxei para longe da minha garganta antes que seus dentes pudessem se assentar mais fundo, me desvencilhei de seu abraço e a joguei no chão. Olhei para minha faca, agora ao lado dela, e pensei em como poderia pegar a arma ou, se não conseguisse, puxar a pistola, carregá-la e atirar antes que o demônio conseguisse me matar.

Um momento se passou, depois outro e outro. A criança pálida ficou imóvel, com os olhos focados na minha lâmina brilhante, a poucos centímetros de seu nariz. Ela não se mexeu – na verdade, vi que ela nem respirava. Não houve nenhum sinal de consciência quando ela se esparramou como uma boneca quebrada no chão, exceto pela tristeza brilhante em seus olhos que olhavam tão atentamente para seu reflexo no metal.

Lentamente, organizei meus pensamentos. Certamente ela era uma vampira, mas ninguém que eu já tenha lido reage dessa maneira ao seu reflexo. Ainda assim, por mais estranha que ela parecesse, era meu dever destruí-la e acabar com sua existência atormentada como um dos mortos-vivos. Pelas minhas leituras, eu sabia que deveria colocar uma estaca em seu coração ou cortar sua cabeça com uma espada.

Eu não tinha nenhuma das ferramentas e, francamente, senti mais simpatia do que raiva pela pobre criatura perdida. Sussurrei adeus para ela, esperando não quebrar seu fascínio, e segui pelas Brumas, ouvindo cada eco imaginário com minha pistola carregada e pesada na mão. Depois do que pareceram horas, encontrei a neblina se dissipando ao meu redor enquanto o sol surgiu sobre minha casa em Mordentshire. Quando a última das brumas desapareceu nas árvores e eu corri para a porta dos fundos da casa, imaginei ter ouvido outra risada suave.

“Pegue, tá com você!”

Fraquezas

Por acaso, consegui sair da minha “grande aventura”. O conhecimento das vulnerabilidades de criaturas como a que encontrei teria levado a uma vitória mais segura e simples e silenciado a tristeza e o medo do encontro. Tal informação eu poderia ter obtido através de uma leitura mais entusiástica dos tomos em nossa biblioteca, mas fui capaz de acrescentar algo ao conhecimento contido em nossas estantes. Senti que tio Rudolph estava realmente orgulhoso de mim, mesmo que seus modos fossem severos e ameaçadores. Lembro-me de seu meio sorriso, rapidamente escondido, enquanto pedia um relato de minha experiência, anotando-o enquanto eu falava – algo que me deixou mais feliz do que todos os vestidos finos ou livros encadernados em couro em todo o país.

Para outros que possam encontrar a resposta através de estudo diligente em vez de sorte, dividi as fraquezas conhecidas do Nascidos nas Criatura das Brumas e do Dissociado em duas categorias principais: vulnerabilidades comuns e aquelas fraquezas relevantes que são incomuns ou, em alguns poucos casos, aparentemente único.

Muitas das experiências listadas abaixo foram tiradas de entrevistas com o Dr. Penarrow, um cavalheiro nosso conhecido, com quem você se familiarizará mais nos próximos capítulos. Com apenas comentários mínimos de minha irmã Gennifer, seguem as descrições de vulnerabilidades do Dr. Penarrow.

Vulnerabilidades Comuns

Fraquezas comuns são aquelas que amaldiçoam todas as Criaturas das Brumas, de uma forma ou de outra. Essas vulnerabilidades envolvem materiais ou efeitos simples que podem ser invocados através do uso de magia de baixo nível ou outros truques. Por exemplo, qualquer tipo de luz solar afeta os mortos-vivos sombrios que vagam pelas Brumas, enquanto o fogo pode queimar a *Névoa Aprisionante* de um monstro Brumas da mesma forma que o fogo queima os fios envolventes criados por uma magia de teia.

fogo

Talvez a vulnerabilidade mais onipresente que a maioria das criaturas malignas tenha seja a aversão ou sensibilidade às chamas. O fogo é um destruidor e um purificador, enviando luz através das Brumas e às vezes abrindo caminho ou criando um farol para aqueles perdidos na névoa. Aqueles que precisam viajar durante dias através das Brumas fariam bem em carregar lenha suficiente para permitir uma grande fogueira no centro do acampamento.





Parece, a partir de vários relatórios, que o fogo é frequentemente a primeira coisa afetada pelos poderes de Brumas. Qualquer um que perceba o fogo agindo de maneira estranha nas Brumas deve se preparar para problemas; criaturas com poderes temporais podem estar prontas para chamar a atenção do seu grupo. Infelizmente, pela minha experiência, a chama também pode atrair os loucos ou amaldiçoados por Brumas. Considere cuidadosamente o uso do fogo.

Reflexão

Curiosamente, as criaturas das Brumas, tanto Nascidos nas Brumas quanto Dissociado, possuem uma fraqueza comum causada ao ver seu reflexo. Se o olhar de

um Nascidos nas Brumas vislumbrar sua imagem refletida, ficará paralisado pela visão de sua forma. Já vi uma criatura assim ficar perfeitamente imóvel enquanto um de nós passava correndo por ele, deixando um escudo brilhante para trás para sua visualização. Até mesmo um Dissociado pode ficar extasiado com a visão de seus próprios olhos capturados no reflexo de um espelho. Depois de uma longa discussão, ainda estamos um tanto indagados com essa reação, mas imaginamos que é tão raro os Nascidos nas Brumas se verem que ficam ao mesmo tempo intrigados e encantados com a visão (geralmente algo que apenas um parente querido poderia amar). A história da Srta. Weathermay-Foxgrove parece mostrar que mesmo um dos poderosos mortos-vivos vampíricos, se Dissociado, está preso por ele.



| Nome | Descrição | Ajuste de ND |
|------------------------|--|--------------|
| Vulnerabilidade | | |
| Fogo | A criatura se afasta ou é fascinada por fogo | -1/2 |
| Reflexão | O reflexo da criatura a fascina | -1/4 |
| Luz Solar | A luz do sol causa danos a criatura | -1/2 |
| Magia e Expulsão | Permite serem expulsos como Mortos-Vivos | -1/2 |
| Água | Fascina e fere a criatura | -1/2 |
| Ar | O vento reduz as habilidades da criatura | -1/2 |
| Terra | A criatura tem aversão a terra | -1/4 |
| Ouro | A criatura conta como -2 DVs para expulsão | -1/2 |
| Prata | Afasta e revela a verdadeira forma da criatura | -1/4 |
| Ferro | Permite resistir as habilidades da criaturas | -1/2 |

Luz Solar

Mais certa do que qualquer elemento, a luz do sol é um anátema para qualquer criatura nascida das Brumas. Até os cães do pântano, seres vingativos que saltam das Brumas para destruir os que estão no caminho do mal, devem desaparecer com a luz do sol da manhã. A luz do sol é estranha aos Nascidos nas Brumas e também afasta aquelas criaturas amaldiçoadas que foram tocadas pelas Brumas. Eu teorizo que o poder do sol tem sido um impedimento por muitos anos, impedindo os terríveis habitantes das Brumas de emergirem para dominar as terras ao seu redor. É irônico que a luz do sol forneça uma barreira para os Nascidos nas Brumas, assim como as Brumas fazem para nós. Só à noite a Criatura das Brumas às vezes circula. Raramente encontram um lugar para se esconder do sol e continuar suas andanças por mais de uma noite. Em vez disso, eles convocam as Brumas para levá-los para casa quando a luz escaldante do amanhecer puder causar-lhes danos. Dentro das Brumas, mortos-vivos que riem do poder de expulsão de um clérigo muitas vezes se encolhem e fogem enquanto quemam por causa de um Magia bem colocado do domínio clerical do Sol.

Nota do Editor: Curiosamente, tal magia não afeta cães do pântano.

—GWF

Vulnerabilidades Relevantes

Embora os exploradores nas Brumas possam confiar nas fraquezas comuns descritas acima, fraquezas relevantes — aquelas peculiares a certas criaturas — são em geral

mais mortais, embora quase impossíveis de serem descobertas, exceto por tentativa e erro.

Nota do Editor: Ou através do estudo diligente de conhecimentos antigos para aqueles que desejam fazê-lo.

— GWF.

Essas vulnerabilidades são muito mais raras, mas bastante eficazes se descobertas. Abaixo está uma lista de vários pontos fracos relevantes que são mais frequentemente notados por quem viaja pelas Brumas. Contudo, tais listas podem ser perigosas, pois nenhuma fraqueza relevante é uma certeza. As Brumas distorcem aqueles que vivem dentro delas, assim como os padrões rodopiantes em um banco de névoa podem mudar.

Magia e Expulsão

Tanto a magia divina quanto a arcana podem ser particularmente úteis contra criaturas que vivem em Brumas. Magias de proteção e expulsão são bastante úteis, assim como são para mortos-vivos fora das Brumas, mas como muitas das Criaturas das Brumas, até mesmo os não-mortos são malignos e incorpóreos, um aventureiro inteligente e experiente nas Brumas rapidamente desenvolve uma lista de magias para preparar sempre que viajar pelos caminhos. Alguns dos Nascidos nas Brumas, sensíveis à sua fraqueza comum a reflexos, podem na verdade ser expulsos por clérigos, como se fossem mortos-vivos, usando espelhos ou outras superfícies reflexivas.





Fraquezas Elementais

Dentro das Brumas, os elementos mais básicos do nosso mundo tornam-se obscuros ou quase inexistentes. Raramente um andarilho vê um lago ou montanhas, sente o calor de um fogo ou o sopro de uma brisa fluindo ao longo da borda de uma capa. Tais coisas são estranhas as Brumas; portanto, parecem fornecer alguma proteção e defesa contra a Criatura das Brumas. Magias que imitam ou controlam um elemento devem ser eficazes. Ao trabalhar com o elemento real (como uma

garrafa de água, uma tocha acesa ou um balde cheio de sujeira), a posição deve ser pura e imaculada para ser eficaz. Não espere que o vinho funcione tão bem como a água – embora o vinho possa ser uma fraqueza relevante para certas criaturas – ou que as brasas afastem um cão do pântano como uma fogueira faria.

Água: Para ser verdadeiramente preciso ao descrever os usos da água contra os monstros das Brumas, envolva dividir o elemento em três categorias: água elementar pura, água alquímica ou *quintessência* (veja o **Arsenal de**



Vulnerabilidades Comuns

Listados abaixo estão os pontos fracos comuns a todas as criaturas das Brumas, tanto Nascidos nas Brumas quanto Dissociado. Lembre-se de que as criaturas nascidas das Brumas podem reagir de maneira diferente daquelas que tiveram contato com o mundo fora das Brumas. Tais reações podem ser mais ou menos dramáticas dependendo de quão contaminado por Brumas um dos Dissociados possa ser.

Fogo: O fogo é ao mesmo tempo um impedimento e uma atração para a Criatura das Brumas. Seres não inteligentes (aqueles com um nível de inteligência 4 ou inferior), incluindo mortos-vivos, geralmente são repelidos pelo fogo, exigindo um teste de Vontade (CD 10+1 por DV da criatura) para entrar no círculo de luz criado por uma grande fogueira. Mortos-vivos inteligentes e criaturas vivas, especialmente aqueles lamentáveis andarilhos perdidos nas Brumas, serão atraídos por grandes incêndios, aumentando as chances de encontro para qualquer um que permanecer ao longo dos Caminhos das Brumas. Há uma chance cumulativa de 5% por hora de a fogueira estar acesa.

Mestres que desejam dar um calafrio em seus jogadores também podem querer prenunciar um ataque de um ser com poderes temporais, fazendo com que o movimento das tochas pare ou as fogueiras subitamente se transformem em cinzas um instante antes do monstro atacar. Permita um teste Observar CD 15 para notar a mudança. Qualquer personagem que perceba o efeito não será pego de surpresa no início do ataque.

Ajuste ND: -1/2

Reflexão: Qualquer objeto brilhante - uma poça de água ainda clara, um peitoral brilhante ou um simples espelho pode defender contra os Nascidos nas Brumas e Dissociado. Tais superfícies reflexivas proporcionam a essas criaturas a oportunidade de avistar sua própria imagem, que as fascina como se estivessem sob o efeito do *hipnotismo*, embora sem a sugestionabilidade. Lembre-se de que uma criatura deve ter a capacidade de ver. Criaturas cegas são imunes a este efeito. Além disso, o fascínio é destruído se a superfície refletora for coberta, seu olhar for quebrado ou se eles forem atacados de alguma forma. Criaturas inteligentes podem tentar quebrar esse fascínio com um teste de Vontade com CD 10+1 por DV da criatura.

Ajuste ND: - 1/4

Luz Solar: Como se pode imaginar, a luz solar é um forte impedimento para a Criatura das Brumas, particularmente para os Nascidos nas Brumas, que não conhecem o poder de seus raios brilhantes até que saiam das Brumas ou sejam expulsos das Brumas para a luz do dia. Qualquer criatura Nascidos nas Brumas capturada sob luz solar verdadeira sofre 1d4 pontos de dano por rodada até que possa mergulhar de volta nas Brumas, chamar brumas para eles ou encontrar um lugar em completa escuridão para se esconder até a noite. Os mortos-vivos Nascidos nas Brumas sofrem destinos piores; sua pele ferve sob o sol e eles sofrem 1d6 de dano por rodada. Se esses mortos-vivos não conseguirem encontrar o caminho de volta para as Brumas ou invocar brumas ou neblina para eles, mesmo as sombras mais profundas não oferecem proteção.

Dissociados não sofrem danos causados pela luz solar. Sua ligação com as Brumas, porém, torna difícil e desconfortável o retorno para um mundo ensolarado e brilhante. Sempre que estiverem em uma área livre fora das Brumas, eles sofrem -2 em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia devido à desorientação.

Magias que imitam o efeito da luz solar, como *luz cegante* e *raio de sol*, também são úteis contra Nascidos nas Brumas, já que todos eles são particularmente vulneráveis à luz.

Tal magia usada contra o Dissociado causa dano normal para seu tipo, mas também pode desorientá-lo durante a duração do magia (veja os efeitos acima).

Ajuste ND: - 1/2



Van Richten) e água benta. Qualquer um dos três tipos é útil contra a cruel e terrível criatura Brumas conhecida como elemental do sangue, que, embora seja uma versão distorcida e maculada do elemental da água, não pode cruzar uma poça de água maior do que sua própria forma sem sofrer grandes danos.

Curiosamente, as criaturas nativas das Brumas raramente veem a água em seu estado natural. Como descrevi nas minhas experiências acima, riachos de água correndo pelo solo podem fascinar ou assustar alguma Criatura das Brumas, proporcionando-lhe uma vantagem defensiva. A água pura, se for límpida e limpa o suficiente para deixar um reflexo, pode assustá-los ou fasciná-los por tempo suficiente para que você os ataque ou saia pelos Caminhos das Brumas mais próximos.

A *Quintessência* foi criada para aprimorar as habilidades naturais da água e funcionar de maneira semelhante à água benta, mas com um efeito duradouro nas armas e no inimigo. Embora seja útil principalmente contra os mortos-vivos que perseguem as terras dentro das Brumas (veja o **Guia de Van Richten para Mortos-Vivos - Van Richten's Guide to the Walking Dead** para mais informações), também pode ser útil contra algumas Criaturas das Brumas, particularmente construtos e mortos-vivos que foram trazidos à existência através de poderes divinos ou magia arcana. Golens, zumbis e outros mortos-vivos corpóreos capturados nas Brumas são frequentemente mais afetados por armas revestidas por água alquímica. Rumores falam de membros animados, arrancados dos corpos dos mortos-vivos, que paralisam seus ataques se forem esfaqueados com uma lâmina unguida com *quintessência*.

A água benta, embora sempre útil contra os mortos-vivos, é menos útil dentro dos limites das Brumas, pelo menos quando se tenta encharcar um alvo com líquido abençoado. Atirar um frasco de água benta em um morto-vivo cambaleante nas Brumas é um feito inseguro, uma vez que as Brumas obscurecem a visão e fornecem à criatura uma ocultação que torna improváveis as chances de acertar o alvo. Uma das maneiras mais inovadoras e certas de causar danos a um dos mortos-vivos errantes requer molhar uma capa ou cobertor em água benta e jogá-la sobre a cabeça da criatura para enredá-la nas dobras. Exploradores experientes de Brumas aprendem rapidamente a carregar capas ou cobertores extras, pois o item raramente pode ser usado depois.

Ar: Embora o ar pareça inócuo para a maioria de nós e seja, de fato, vital para a continuidade de nossa existência, para a Criatura das Brumas capturada na forma gasosa ou brumas, o ar na forma de vento é uma arma e proteção particularmente valiosa. Uma brisa constante

Mantendo um Equilíbrio

Qualquer criatura que ganhou uma habilidade de Brumas, seja ou não uma criatura Nascidos nas Brumas, também deve adquirir uma das fraquezas de Brumas. Tais fraquezas devem ser apropriadas para a habilidade correspondente e de força semelhante. Por exemplo, uma criatura com a habilidade de *formar brumas* com um ajuste de ND de +1/2 teria mais apropriadamente a fraqueza comum ao elemento ar. A magia *lufada de vento*, portanto, fornece uma defesa eficaz contra aquela criatura. Estas limitações fornecem equilíbrio para monstros aprimorados ou criaturas criadas pelo Mestre.

Como cada habilidade carrega seu próprio ajuste de ND, os pontos fracos podem diminuir um pouco as classificações de ND. Isso permite que a poderosa Criatura das Brumas possua uma fenda em sua armadura para que os personagens dos jogadores de nível inferior tenham a chance de derrotá-los. Como é o caso dos poderes extraordinários, essas fraquezas se aplicam a *qualquer criatura* que tenha sofrido um encontro com as Brumas.

Fraquezas relevantes, no entanto, geralmente permitem um teste contra o item, magia ou elemento usado contra o ser Brumas. Considere o DV e os testes de resistência típicos das criaturas, além de suas melhorias, ao calcular os testes de resistência contra suas fraquezas comuns.

pode permitir visibilidade suficiente para tornar possível o combate à distância em uma área confusa e cheia de Brumas (embora nada possa limpar completamente as Brumas), enquanto rajadas fortes podem soprar a Criatura das Brumas para trás ou, se forem poderosas o suficiente, prejudicá-las. Eu observei esqueletos enlouquecidos de Brumas tentando repetidamente atacar um grupo de sacerdotes de Ezra enquanto um feiticeiro enviava uma forte brisa para soprá-los enquanto os sacerdotes preparavam seus símbolos sagrados para repelir e destruir as abominações.

Terra: A Terra não parece, a princípio, ser uma arma defensiva particularmente forte contra criaturas tocadas pelas Brumas, mas existem rumores e alguns fatos confirmados em contrário. A terra, especialmente o solo retirado do lar original de uma criatura tocada por Brumas, pode ser um poderoso impedimento - às vezes até uma maldição para afastá-los. A realidade sólida da terra, o





cheiro familiar da terra rica, levou muitas Criaturas das Brumas à fuga. Uma poeira fina ou punhadinhos de areia às vezes podem delinear uma criatura quase invisível, enquanto outros seres Brumas podem ser presos no lugar por uma pedra bem atirada.

O Salteador Fantasma, um espectro encontrado apenas em Brumas, perto de Richemulot, é uma visão mortal. Sua espada ensanguentada drenou a alma de mais de um viajante azarado. Felizmente, os viajantes munidos de conhecimento carregam uma pequena sacola contendo alguns restos de cobre e forrada com terra das margens do rio Musarde. Quando o Salteador pedir sua bolsa de moedas, esta bolsa poderá, com sorte, bani-lo de volta para as Brumas. Diz a lenda que o Salteador Fantasma foi torturado e afogado lá há muitos anos; posteriormente, as Brumas se levantaram para levar embora seus assassinos.

Metais

Poucos aventureiros podem negar a eficácia de uma espada de aço afiada, mas nas Brumas uma moeda de ouro ou uma lasca de ferro, se apontada corretamente, às vezes pode fazer muito mais do que uma lâmina. Como as Brumas são mutáveis, em constante mudança e nunca inteiramente da terra, as criaturas nascidas das Brumas são frequentemente fortemente afetadas pela forma mais pura de rocha – metal.

Ouro: Na linguagem da alquimia, um objeto pode simbolizar outro. Assim também, no espaço sem sol das Brumas, o ouro às vezes serve como símbolo do sol. Se um objeto de ouro for infundido com a luz brilhante do dia, isso facilita a expulsão clerical quando usado por um clérigo bom. Algumas Criaturas das Brumas são fascinadas pelo brilho interno do ouro e podem perseguir uma moeda jogada ou parar para pegar peças de ouro espalhadas por um caminho.

Prata: A maioria dos aventureiros sabe que aquelas criaturas amaldiçoadas e azaradas conhecidas como licantropos têm uma forte aversão à prata. Poucas coisas os ferem tão gravemente que não possam curar-se facilmente, mas uma agulha de prata perfurará sua carne com mais segurança do que a lâmina mais longa e afiada. Enquanto estiver nas Brumas, você poderá encontrar pequenas figuras pálidas com olhos grandes, queimados pelo toque da prata. Esses seres são particularmente vulneráveis a escudos ou espadas prateadas brilhantes e reflexivas. Carregar um espelho prateado é de grande ajuda contra mortos-vivos inteligentes, bem como contra algumas criaturas perigosas com a capacidade de mascar

rar sua forma. Enquanto estiver nas Brumas, é possível capturar o reflexo de uma criatura quando ela está usando sua habilidade de mascaramento e ver a verdadeira forma escondida nas profundezas da imagem. Certifique-se de permitir que as Brumas se condensem primeiro na superfície do espelho.

Nota do Editor: *Acredito que as minúsculas criaturas de olhos grandes de que o Dr. Penarrow fala na passagem anterior sejam conhecidas como brumanídeos.*

—GWF.

Ferro: Aqueles que estudaram nosso guia para as fadas das sombras aprenderam que o ferro é uma arma poderosa contra os Arak, queimando-os com um toque. As fadas malignas consideram esta substância um anátema e não suportam estar em sua presença. As fadas que se encontram nas Brumas são igualmente afetadas, mas o ferro também tem outras propriedades nas Brumas. Poucos, mas os mais observadores, notam a pequena barra de metal escuro transportada por navegadores experientes através das Brumas. Embora a tradição tenha começado em Mordent, espalhou-se pelas Brumas, pelos caminhos e por outras terras. Essas barras de ferro facilitam a navegação pelas Brumas. Agarrado com força enquanto procura por um caminho, um pequeno pedaço de ferro fornece uma âncora para as terras além das Brumas. Se uma criatura Brumas usa um poder que normalmente tornaria mais difícil rastreá-la, o ferro atua como uma pedra de toque para limpar a mente e tornar mais fácil caçar a criatura Brumas.

Vulnerabilidades Ampliadas

A adição de várias fraquezas arcanas aos monstros das Brumas – mudando à medida que as Brumas se deformam e alteram os seres internos – pode fornecer desafios incomparáveis. A lista abaixo não está completa e os DMs podem criar outros usos e efeitos para os vários elementos listados abaixo. Lembre-se de recompensar os jogadores que dedicaram seu tempo para fazer suas pesquisas, mas lembre-os de que nada é certo dentro das Brumas.

Água: Água pura e límpida – algo que todos os aventureiros deveriam carregar – é uma arma útil contra algumas Criaturas das Brumas, particularmente aquelas que raramente ou nunca saem das Brumas. Esses seres ficam fascinados por seus reflexos em pequenas poças, rechaçados pela água corrente ou mesmo danificados pelo próprio fluido. Tanto a água alquímica quanto a água benta têm efeitos prejudiciais definidos. A água benta causa mais dano às criaturas malignas, e a água alquími-





ca (*quintessência*) é útil contra criaturas feridas por armas afiadas ou perfurantes. Permita às criaturas fascinadas um teste de Vontade (CD 10 + 1 por DV da criatura). Se a criatura falhar no teste, ela ficará extasiada por seu reflexo por 1d4 rodadas ou até ser atacada ou até que algo interrompa o reflexo. Se a fraqueza envolver água alquímica ou benta, use o dano extra padrão listado no **Arsenal de Van Richten** ou no *Livro do Jogador*.

Ajuste ND: -1/2

Ar: Aquelas magias que imitam o clima natural, como *lufada de vento* e *relâmpagos*, podem alterar o nível de ocultação dentro das Brumas na área de efeito do da magia, reduzindo a Criatura das Brumas com camuflagem total para 50% de camuflagem e reduzindo pela metade com meia camuflagem. *Nada* pode limpar completamente as Brumas, a menos que os personagens dos jogadores se encontrem em pequenos bolsões chamados singularidades do pavor (veja o Capítulo Dez). Trate qualquer criatura que use a *forma brumas* como se estivesse sob os efeitos da *forma gasosa*, incluindo sua vulnerabilidade a *lufada de vento*. O ar também pode diminuir os efeitos de *animar névoa* ou de outros poderes defensivos que tentam controlar as Brumas.

Ajuste ND: -1/2

Terra: Embora o solo seja mais eficaz contra criaturas que não são originalmente das Brumas, ainda é útil para diminuir a vantagem da invisibilidade para qualquer criatura Brumas, incluindo os elementais Brumas. Espalhar poeira fina, como uma conjuração de *poeira ofuscante*, pode delinear seres escondidos pelas Brumas. Outras criaturas consideram o solo de sua terra natal uma maldição e podem ser expulsas de sua terra natal por alguma coisa que eles podem lembrar mais. Tais criaturas devem fazer um teste de Vontade CD 15 ou serão forçadas a voltar para as Brumas como se tivessem sido expulsas.

Ajuste ND: -1/4

Magia e Expulsão: Magias, tanto divinas quanto arcanas, funcionam normalmente contra os Nascidos nas Brumas e Dissociado. Tais magias que manifestam a ruína elemental de uma criatura são particularmente eficazes.

Curiosamente, alguns Nascidos nas Criatura das Brumas podem ser expulsos – mesmo que não sejam mortos-vivos – ao apresentarem um reflexo de sua imagem. Trate como expulsão normal, substituindo o DV dos Nascidos nas Brumas pelo DV dos mortos-vivos. Isto só pode ser realizado, entretanto, por um clérigo com habilidades de expulsão. A expulsão regular de mortos-

-vivos funciona normalmente, embora as regras de camuflagem possam afetar a visão do clérigo.

Ajuste ND: -1/2

Ouro: Mortos-vivos nas Brumas às vezes são sensíveis ao ouro infundido pelo sol. Clérigos que colocam símbolos sagrados dourados no sol do nascer ao pôr do sol têm uma chance maior de expulsar esses seres das Brumas sem sol. Tais criaturas são consideradas 2 DV inferiores aos seus reais quando expulsas por tais símbolos sagrados.

Ajuste ND: -1/2

Prata: Para criaturas Dissociadas normalmente afetadas pelo toque de prata, a presença de luz refletida de uma superfície prateada é dolorosa, repelindo tais criaturas. A luz deve ser refletida fortemente para ter efeito. A criatura alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1 por modificador de Carisma da pessoa que o reflete) para ficar a 4,5 m do item que reflete a luz. Criaturas que possuem a *máscara da forma* têm sua verdadeira forma refletida em qualquer metal brilhante que tenha sido revestido pela condensação das Brumas. Os personagens dos jogadores devem fazer um teste de Observar (CD 10 +1 por DV da criatura a ser desmascarada) para visualizar a verdadeira imagem da criatura.

Ajuste ND: -1/4

Ferro: A presença de ferro é dolorosa para as fadas das sombras. Para a Criatura das Brumas, o ferro é geralmente debilitante de uma forma diferente – pode diminuir ou neutralizar os seus poderes. Habilidades que afetam a mente, como *desorientação mental*, *chamado assombroso* e *enlouquecimento rápido*, são afetadas se a vítima estiver em contato com uma pedra de ferro frio o que dá +2 nos testes de resistência de Vontade. A redução de dano pode ser negada para algumas Criaturas das Brumas, especialmente aquelas que manipulam as Brumas para confundí-las ou se esconderem, caso sejam atingidas por de ferro ou apanhados em redes ou laços de ferro.

Ajuste ND: -1/2





Capítulo Cinco: Alqueles que Habitam Dentro

*Você me pergunta, por que, embora pouco à vontade,
Dentro desta região eu subsisto,
Cujos espíritos vacilam na névoa,
E definhar pelos mares roxos.
– Alfred Lord Tennyson,
“Você me pergunta por que, embora esteja à vontade”*



queridos leitores,

Como Laurie deu descrições das fraquezas básicas das diversas criaturas das Brumas, eu me encarreguei de fornecer uma espécie de zoológico, listando aqueles seres que você pode enfrentar, junto com algumas experiências que outros aventureiros tiveram ao lidar com eles. Esta lista dos habitantes das Brumas não é de forma alguma exaustiva. Acredito que as Brumas criam seres conforme a necessidade ou talvez para diversão.

Nota do Editor: Ou convoca-os de fora.

- LWF

Como uma divisão arbitrária, temos dois grupos distintos, os Dissociados e os Nascidos das Brumas. Os Dissociados são aqueles infelizes que de alguma forma foram tocadas pelas Brumas e transformadas. Os Nascidos nas Brumas são aquelas criaturas que parecem ter sido criadas pelas Brumas, nascidas inteiramente das Brumas, conjuradas através das Brumas, ou amaldiçoadas a vagar pelas Brumas como mortos-vivos, talvez por morrerem na névoa. Começamos com aqueles seres que poderiam ser qualquer um de nós, os Dissociados, que por algum azar foram influenciados pelo tempo que passaram nas Brumas - e em alguns casos nunca mais retornaram às suas vidas anteriores. Seguindo estas seções está o nosso bestiário das Brumas com todos aquelas criaturas envolvidas nas Brumas que descobrimos ou ouvimos falar.

Levado pelas Brumas: O Dissociado

Seja por acaso ou por escolha, algumas pessoas se veem transformadas pela ligação com as Brumas. A metamorfose é lenta, em alguns casos indetectável pela infeliz pessoa envolvida, e geralmente fornece-lhes habilidades que de outra forma nunca teriam tido. Essas habilidades tornam mais fácil viajar pelas Brumas ou viver dentro delas. Embora não seja nosso propósito julgar tais coisas, os Dissociados lembram-me, de certa forma, pessoas que estão no caminho da corrupção. E me pergunto quantos dos monstros atormentados que encontramos nas Brumas começaram suas vidas como Dissociado, Perdido ou Amaldiçoado pelas Brumas. Tome cuidado com a situação daqueles listados abaixo e observe atentamente as criaturas aterrorizantes listadas na seção a seguir - pois algum dia os incautos poderão se encontrar do outro lado da luneta.

O Dissociado

Muito pouca informação está disponível sobre o Dissociado. O termo foi usado pela primeira vez, creio eu, por um mesmerista da Invidia chamado Eligio Ruchielli - um doutor da mente que trabalhava diretamente com pacientes cujas memórias haviam sido prejudicadas pelo tempo que passaram nas Brumas. Essas pessoas, traumatizadas pelos horrores enfrentados ou prejudicadas pelas próprias Brumas, muitas vezes foram alteradas de outras maneiras pela sua experiência. Embora suas teorias possam ser tendenciosas - ele é de Invidia, onde os Vistani andarilhos das Brumas serão mortos à vista - muito do que ele diz carrega o tom da verdade. A maior parte das informações abaixo foi extraída de suas experiências ou das experiências daqueles que ele tratou. Uma sinopse de seu trabalho - e é bastante extensa - não pode lhe fazer justiça inteiramente, mas tentarei fornecer-lhe os pontos mais importantes.

Ninguém que não mereça é pego pelas Brumas. As Brumas julgam quem invade nossas fronteiras enevoadas. Pode não ser a primeira vez que um explorador entra nas Brumas. Ninguém consegue entender por que uma pessoa é tragada pelas Brumas enquanto um companheiro ao lado dela retorna em segurança da viagem. Muitas das nossas leituras sugerem que os Dissociados são movidos pela obsessão, mas as histórias falam de crianças travessas apanhadas pelas Brumas enquanto perambulavam quando lhes foi dito para ficarem dentro de casa. Covardes que fogem de seres monstruosos, deixando amigos ou familiares morrerem de maneiras terríveis, se perdem nas Brumas, em lugares muito piores do que aqueles que deixaram. Um assassino cruel pode tentar escapar e encontrá-la depois do que parecem anos, apenas para ser expulso das Brumas no meio de seus perseguidores poucos minutos depois que as Brumas o capturaram pela primeira vez. O Dissociado pode ter sido confuso e liderado por Brumas, atraído para as Brumas e capturado por alguma criatura de lá, ou pode ter sido amaldiçoado a estar tão conectado às Brumas que se libertou totalmente de suas garras. Tais seres, por piores que sejam suas experiências, são atraídos pelas Brumas como se estivessem viciados nos vapores pegajosos. Alguns falam de vozes que os chamam ou lhes dão ordens. Outros veem fantasmas dentro das Brumas - fantasmas daqueles que perderam. Não importa a atração, eles vivem um passo mais perto da loucura. É de se perguntar o quão mudados os Vistani podem ter sido por causa de suas constantes viagens dentro das Brumas.





Os Perdidos

Um dos pontos turísticos mais assustadores que já testemunhei ocorreu nas margens do Caminho das Brumas, perto da Baróvia. Uma jovem, com o cabelo como uma cortina preta brilhante, olhava para trás em plena fuga, um pé levantado, uma mão na boca enquanto gritava de terror. Ela estava imóvel, presa em um momento do qual eu não consegui tirá-la. Ela parecia não me ver e eu não conseguia movê-la. Na verdade, havia uma espécie de escudo – feito, creio eu, do próprio tempo – que me impedia de alcançá-la. Finalmente deixei a moça, marcando o local em minha mente na esperança de um dia retornar. Mais de um ano se passou antes que eu conseguisse encontrar o caminho de volta. Ela ainda estava lá. Acredito que seu pé se moveu alguns centímetros, mas agora seu braço estava sangrando devido a grandes arranhões. Nenhum perseguidor estava em evidência. Não havia nada que eu pudesse fazer. Infelizmente, temo retornar novamente.

– Dr. Alexander Penarrow, explorador e estudioso de Brumas

Poucos seres têm um destino mais infeliz do que os Perdidos. Estes Dissociados parecem apanhados nas diversas confusões dentro das Brumas, verdadeiramente incapazes de regressar.

Pálidos, tristes, existindo apenas através do que encontram ao longo dos caminhos, roubam dos viajantes ou vasculham nas singularidades, os Perdidos literalmente não conseguem encontrar a saída. Mesmo aqueles que são retirados corporalmente das Brumas parecem confusos e cegos para o mundo exterior. Estes logo retornam às Brumas. Muitos acreditam que as Brumas aceitam esses Perdidos como sacrifícios e não permitem que eles partam até que morram e sua força vital se torne parte dos próprias Brumas.

Outros indivíduos perdidos são apanhados numa distorção do tempo. Esses Dissociados podem viajar durante meses por um caminho curto ou envelhecer após alguns momentos de viagem. Embora seja possível que os Perdidos no tempo saiam das Brumas, eles sempre





retornam como se procurassem as horas, dias ou anos perdidos. Na verdade, alguns deles se transformam em pó se deixarem seu mundo cercado pela neblina, apanhados novamente em um mundo que cresceu rápido demais para eles. Às vezes me pergunto se não haverá alguns Perdidos se movendo tão rapidamente que o olho humano não consiga discernir sua passagem. Talvez os muitos sons sussurrantes dentro das Brumas sejam nada mais nada menos do que almas perdidas tentando fazer contato conosco, capturadas por um turbilhão de anos.

○ Amaldiçoado pelas Brumas

Eu nem sequer falaria desses seres amaldiçoados, exceto como advertência àqueles que pudessem entrar em contato com eles. Acreditamos que a maioria dos Amaldiçoados são Vistani ou influenciados por eles. Todos foram pegos em alguma maldição terrível e incapacitante invocada através das Brumas ou enquanto estavam dentro das Brumas. Nenhum dos que estão tão aflitos poderá deixar Brumas por muito tempo. Ninguém sabe como quebrar tal maldição, pelo menos que eu saiba. Todos os Amaldiçoado pelas Brumas que testemunhei foram horrivelmente mutilados de alguma forma; alguns não tinham boca, outros tinham grandes manchas de pele descascando do corpo. Um homem parecia perfeitamente normal até fugir; enquanto ele corria, notei que o topo de sua cabeça era um ninho podre de vermes. Por mais indignos de confiança que se diga que os Vistani sejam, estes Vistanis Amaldiçoados pelas Brumas são o dobro e deveriam ser mortos à primeira vista, tanto por piedade quanto por cautela.

Nota do Editor: Conforme observado em outros capítulos, não sentimos o mesmo ódio pelos Vistani que o Sr. Ruchielli. Entretanto, se tal maldição não puder ser suspensa e os Amaldiçoados pelas Brumas estiverem sofrendo ou insanos, então uma morte rápida e limpa poderá ser a única cura final para sua miséria – se as Brumas permitirem. — LWF

Talentos das Brumas

As Brumas desempenham um papel fundamental no mundo de **Ravenloft**. Eles influenciam as viagens, servem como prisões ou rotas de fuga e cercam os personagens dos jogadores com mistério e segredos. Às vezes, as Brumas trazem heróis de outros mundos para uma terra muito mais sombria do que qualquer outra que já viajaram. As Brumas influenciam os habitantes do Reino do Pavor de outras maneiras, penetrando profundamente nas mentes e corações daqueles que vagam por lá, contaminando e capacitando-os com suas próprias necessidades incognoscíveis. Qualquer personagem do jogador que tenha sido tocado pelas Brumas de alguma forma (ou seja, lutou uma batalha contra uma criatura

das Brumas, teve um encontro significativo enquanto vagava pelas Brumas, ou nasceu nas Brumas de uma mãe enlouquecida...) pode escolher qualquer um dos seguintes talentos das Brumas. Se um personagem escolher três ou mais talentos relacionados as Brumas, esse personagem se tornou Dissociado e deve escolher uma obsessão. Os Mestres devem se sentir à vontade para insistir que os personagens dos jogadores Dissociados interpretem sua obsessão como uma condição para manter seus talentos das Brumas. Os Mestres também podem atribuir talentos das Brumas a PdMs, incluindo mortos-vivos inteligentes.

Cortejo das Brumas

Devido à sua herança ou ao treinamento especial dos Vistani, você é adepto de usar brumas e névoas como esconderijos. Depois de aprender a cortejar as Brumas, você descobre que os estranhos vapores da terra são atraídos por você.

Pré-requisito: Este talento só pode ser escolhido por um Meio-Vistani. Pode ser ensinado, em casos raros, a um personagem Não-Vistani por um verdadeiro Vistana.

Benefício: Enquanto estiver a até 9 metros de brumas e neblina, você recebe +4 de bônus de circunstância em Esconder-se e +2 de bônus em Furtividade. Uma vez que você possua esse talento, as Brumas se sentem especialmente atraídas por você. Você ganha um bônus de +2% para todo e qualquer teste de poder que fizer. Além disso, a névoa a até 18 metros de você é “atraída” para você, sempre soprando em sua direção como um ímã. A névoa atraída dessa maneira se aproxima a uma taxa de 1,5 m por rodada. Se isso for notado por alguém, seu Grau de Rejeição aumenta em +2.

Dissociação Espacial

As Brumas deram a você a habilidade de cruzar longas distâncias com grande velocidade. Durante a viagem, o tempo passa normalmente para você, mas, estranhamente, a viagem simplesmente não é tão longe quanto você se lembra.

Pré-requisito: O personagem deve possuir o talento Correr.

Benefício: Ao viajar por terra a pé, sua taxa de movimento é dobrada. Isso se aplica apenas ao percorrer distâncias de 1,5 km ou mais.

Especial: Ao escolher este talento, seu personagem se condena a se tornar um andarilho. Se ele ficar a menos de 300 metros de qualquer ponto por mais de uma semana, as Brumas o transportam para um local de sua escolha.



| Talento | Pré-Requisito | Benefício |
|-----------------------|--|---|
| Cortejo das Brumas | Meio-Vistani | +4 em Esconder-se e +2 em Furtividade a 9 m das Brumas |
| Dissociação Espacial | Corrida | Permite viajar com o dobro da velocidade |
| Dissociação Temporal | Contato com as Brumas | Concede +1 de bônus de esquiva em sua CA e +2 de bônus em sua Iniciativa |
| Habilidade das Brumas | 1º Nível | Esse Talento permite selecionar uma habilidade nova a qualquer momento. |
| Intuição das Brumas | Visão das Brumas, 6 Graduações em Procurar | Permite procurar pessoas ou objetos nas Brumas |
| Magia Nebulosa | Habilidade conjurar magias de nevoa | Todas magias de nevoa tem o dobro do alcance, área e duração. |
| Memoria Enevoadá | 1º Nível | Concede 1 Ponto de Perícia extra, e +1 por nível que pode ser usado em momentos específicos |
| Moldar Brumas | Habilidade de conjurar magias de 3º nível, uma falha em teste de poder | Permite moldar as nevoas em novas formas |
| Olhar Penetrante | Sab 12+, Car 12+, 1º Nível | +3 de Bônus em Observar em um Caminho das Brumas |
| Sentido das Brumas | 2 Graduações em Ouvir | Permite perceber instantaneamente quando foi transportado pelas Brumas |
| Visão nas Brumas | - | Permite ver de forma aprimorada nas Brumas, neblinas ou similar |

Dissociação Temporal

O contato de seu personagem com as Brumas afetou seu relacionamento temporal com o mundo. O tempo se move de maneira muito diferente para você do que para outras pessoas. Para você, o mundo parece nunca mudar, enquanto outros veem você envelhecer rapidamente bem diante de seus olhos.

Pré-requisito: Você deve ter estado em contato com as Brumas em algum momento de seu passado. Personagens jovens (mais jovens do que a categoria de idade adulta) não podem escolher este talento.

Benefício: Você ganha +1 de bônus nas jogadas de ataque, +1 de bônus de esquiva em sua CA e +2 de bônus em sua Iniciativa. Seu bônus de Esquiva se acumula com outros bônus de Esquiva, incluindo o talento Esquiva. No entanto, se você for pego desprevenido ou negado seu bônus de Destreza, você perde esse bônus. Seu bônus Iniciativa também se acumula com outros talentos que aprimoram suas rolagens de Iniciativa. Esses bônus não incluem as penalidades incorridas com o envelhecimento; esses devem ser contabilizados separadamente.

Especial: Embora você ganhe grandes benefícios com esse dom, as Brumas também cobram um preço alto. Ao adquirir esse talento, seu personagem muda instantaneamente uma categoria de idade para mais velho. Assim, se você é um adulto, você se torna um homem de meia-idade; se você for de meia-idade, ficará velho. Agora você envelhece em um ritmo acelerado, envelhecendo

dez vezes mais do que o normal. Em um único ano, você envelhecerá uma década. Para elfos e anões, o efeito é pior. Elfos e anões envelhecem 100 vezes mais do que o normal, envelhecendo um século em um único ano. Se alguma magia ou cura for encontrada para o envelhecimento rápido, você perde o benefício desse talento.

Finalmente, se a magia *velocidade* for conjurada sobre você, será necessário fazer um teste de resistência contra a CD do conjurador ou apodrecerá instantaneamente em pó.

Habilidades das Brumas

Seu personagem teve toda ou parte de sua memória apagada pelas Brumas. Com o passar do tempo, no entanto, mais e mais de sua memória "ausente" volta para você, podendo ajudá-lo em certas situações.

Pré-requisito: Este talento deve ser adquirido no 1º nível.

Benefício: Este talento não tem nenhum benefício verdadeiro além de auxiliar na interpretação. A qualquer momento durante o jogo, no entanto, você pode optar por trocar esse talento por outro para o qual se qualifique e que seja apropriado para o histórico e as habilidades de seu personagem. Isso pode ser feito espontaneamente como uma ação livre, pois seu personagem percebe repentinamente que possui uma capacidade especial relacionada a um talento.



Intuição das Brumas

As Brumas não o confundem quando você procura. Seu personagem tem uma habilidade especial de sentir certas coisas dentro das Brumas e encontrar o caminho até elas. Uma vez que você descobriu sua intuição, você é mais capaz do que a maioria dos outros de caçar através das Brumas para encontrar uma certa criatura, ser ou objeto.

Pré-requisito: Visão nas Brumas, 6+ Graduações em Procurar

Benefício: Enquanto estiver nas Brumas, seu personagem pode procurar por criaturas ou objetos como se estivesse sob o efeito de *localizar criatura* ou *localizar objeto*. Algum tipo de foco deve ser usado para o efeito, seja o galho bifurcado geralmente usado para *localizar objeto* ou outra forma de ferramenta divinatória. Seu personagem deve se concentrar durante a busca. A duração da magia é de 10 minutos por nível do personagem — quer o personagem seja capaz de conjurar magias ou não. Isso não funciona contra Brumas controladas ativamente por Lordes das Trevas.

Magia Nebulosa

Você tem uma capacidade aprimorada de moldar brumas e névoa.

Pré-requisito: A habilidade de conjurar *névoa obscurecente*, *névoa* ou qualquer outra magia de criação de nevoa.

Benefício: sempre que seu personagem conjura uma magia de nevoa ou de criação de neblina, seu alcance, área de efeito e duração são dobrados. Aplica-se apenas quando seu personagem está conjurando magias como *névoa obscurecente*, *névoa*, *névoa fétida*, *névoa mortal*, *névoa sólida*, *névoa ácida*, *névoa mental* e magias semelhantes nos quais a criação de uma nuvem ou vapores é o elemento principal no efeito.

Se você preparar magias, você pode optar por aprimorar uma magia apropriada com este talento. Aprimorar uma magia com este talento não aumenta o nível da magia quando você a prepara.

Especial: Sempre que você conjura uma magia aprimorada com esse talento, há 1% de chance por nível da magia de que as Brumas virem e o transportem para um local de sua escolha.

Memória Enevoada

Seu personagem teve parte de sua memória relacionada às informações apagadas pelas Brumas. Com o passar do tempo, no entanto, mais e mais dessas informações perdidas voltam para você, possivelmente ajudando você em situações específicas relacionadas a perícias.

Pré-requisito: Este talento deve ser adquirido no 1º nível.

Benefício: Seu personagem ganha 1 ponto de Perícia adicional no primeiro nível e um ponto de extra a cada nível subsequente. Esses pontos de Perícia extras não são atribuídos a nenhuma específica, mas são mantidos em reserva e adicionados espontaneamente ao longo da campanha.

Por exemplo, seu personagem pode descobrir um texto antigo em algum idioma desconhecido. Neste ponto, você pode atribuir um ponto de Perícia para adicionar aquele idioma à sua lista de idiomas conhecidos conforme você “lembra” de repente como ler o texto. Em outro ponto, você pode encontrar uma porta trancada e decidir atribuir pontos a Abrir Fechaduras ao se lembrar de repente de que teve experiência com fechaduras. Cada vez que você atribuir pontos de Perícia espontaneamente, você deve justificar sua nova habilidade com algum tipo de memória. Nos exemplos acima, você pode se lembrar de repente que foi ensinado a ler o texto por um mentor perdido há muito tempo, ou que aprendeu a arrombar uma fechadura enquanto passava um tempo na prisão de Karg. O jogador é encorajado a trabalhar com o Mestre ao criar memórias recém-descobertas.

Custos entre classes para Perícias se aplicam a esses pontos extras. Apenas os pontos extras obtidos com esse talento podem ser mantidos em reserva. Depois que os pontos são atribuídos a uma Perícia específica, eles são permanentes e não podem ser reatribuídos.

Recuperar e atribuir pontos de Perícia é uma ação livre.

Moldar Brumas

Você ganhou um parentesco com as Brumas. Por causa de seu relacionamento íntimo com elas, você tem a capacidade de distorcer e moldar brumas naturais ou neblina em formas que desejar.

Pré-requisito: A habilidade de conjurar 3º nível magias. Você deve ter falhado anteriormente em um teste de poder.

Benefício: Ao ser bem-sucedido em um teste de Concentração CD 15, você pode moldar um banco de 9 m por 9 m de brumas ou névoa na forma que desejar como uma ação de rodada completa. Você pode transformá-lo em uma parede, uma esfera ou até mesmo a forma vaga de uma criatura. Você também pode mover um banco de névoa 9 metros por rodada em qualquer direção. Movendo-a, mas não moldando a névoa conta como uma Ação de Movimento. As brumas ou névoa que você manipula ainda podem ser sopradas por ventos fortes ou dissolvido pela luz do sol.

Como o nevoeiro é pesado, ele flui ao longo do solo e não pode viajar verticalmente. Ele pode fluir sobre bar-





reiras mais baixas do que a altura do nevoeiro, mas deve fluir ao redor de qualquer barreira que seja mais alta do que ele.

Conjuração em Combate não ajuda no uso deste talento.

Se dois conjuradores tiverem esse talento e estiverem tentando controlar o mesmo banco de névoa, eles devem fazer testes resistidos de Concentração. O vencedor mantém o controle da nuvem de brumas.

Transformar as brumas que você controla em formas vagamente assustadoras pode ou não induzir a um teste de Horror para aqueles que a visualizam. O Mestre tem a palavra final sobre quais testemunhas devem fazer um teste de Horror. Se alguém testemunhar você usando esse talento pela primeira vez, isso aumentará sua Grau de Rejeição em +3.

Você pode controlar as brumas ou névoa que foram criadas magicamente por você ou por outra pessoa. Por exemplo, este talento afeta *névoa fétida*, *névoa mortal*, *névoa obscura* e *névoa mental*.

Você não pode controlar a névoa que está sendo direcionada ou criada pelos Poderes Sombrios, um senhor das trevas ou alguém que falhou em mais testes de poderes do que você. Por exemplo, se você falhou em apenas um teste de poderes, você não pode afetar a magia *névoa mortal* de um necromante que falhou em três.

Uma vez que você tenha escolhido este talento, você ganha um acréscimo de +2% em todo e qualquer teste de poder.

Olhar Penetrante

Você tem uma habilidade maior de enxergar através das Brumas e do nevoeiro, bem como uma chance maior de utilizar um Ataque Visual.

Pré-requisito: Sab 12+, Car 12+. Este talento deve ser escolhido no 1º nível.

Benefício: Seu olhar é estranho e intenso. Frequentemente, seus olhos parecem brilhar no escuro, refletindo qualquer luz ambiente. Quando estiver nas Brumas, você recebe um bônus de +3 em testes de Observar ao procurar por um Caminho das Brumas. Seu olhar estranhamente penetrante também aumenta a CD de resistência em +2 para magias que exigem que as vítimas olhem para você.

Especial: Por causa da estranheza do seu olhar, você tem +1 de Grau de Rejeição.

Sentido das Brumas

Devido a um contato próximo com as Brumas, você absorveu um pouco de sua essência. Você pode sentir quando foi afetado pelas Brumas. Além disso, você pode sentir as criaturas das Brumas próximas. Ao mesmo tem-

po, as Brumas estão constantemente chamando você de "casa".

Pré-requisito: Pelo menos 2 graduações em Ouvir.

Benefício: Você sente imediatamente quando foi transportado pelas Brumas. Você não ganha controle sobre onde vai; você simplesmente percebe instantaneamente quando e se foi transportado.

Você também pode sentir a presença de criaturas das Brumas a até 18 metros. Você não pode, no entanto, identificar as criaturas das Brumas. Sua localização exata não é revelada. Você pode, no entanto, discernir o número de tais criaturas dentro de sua área.

Seu personagem constantemente ouve sussurros vindos das brumas - todas as brumas e neblina - sejam naturais ou sobrenaturais. Devido a isto, você sofre -1 de penalidade nos testes de Medo, Horror e Loucura ao lidar com criaturas das Brumas. Meio-Vistanis são particularmente propensos a ter esse talento.

Especial: Seu personagem deve viajar nas Brumas regularmente. Muito parecido com o desejo de viajar dos Vistani, você se torna fraco se não fizer uma jornada de pelo menos um dia uma vez por mês. Reduza um ponto de Constituição para cada dia que passar após o término de um mês sem uma visita às Brumas. Sua Constituição retorna a uma taxa de um por dia depois que você entra nas Brumas novamente de um dia para o outro.

Visão nas Brumas

Seu personagem recebeu o dom da visão nebulosa, um talento raro no reino de Ravenloft. Ela é especialmente útil para navegar através da névoa ou brumas e enfrentar oponentes dentro dela.

Benefício: Seu personagem pode ver três vezes a distância normal em neblina ou brumas. Criaturas 1,5 m de distância de você em neblina ou brumas são consideradas sem ocultação. Criaturas distantes mais de 1,5 m têm camuflagem, e criaturas a 4,5 m de distância têm camuflagem total.

Todas as chances de falha de camuflagem devido à neblina ou brumas são reduzidas pela metade para o seu personagem. Por exemplo, agora você tem apenas 25% de chance de errar uma criatura totalmente oculta devido ao nevoeiro. Lembre-se de que uma criatura com ocultação total ainda não pode ser vista por você e deve ser identificada primeiro.

Normal: Normalmente, toda a visão, incluindo a *visão no escuro*, é limitada a 1,5 metro em neblina ou névoa pesada. Uma criatura a um 1,5 m de distância em meio a neblina ou nevoeiro denso tem camuflagem (20% de chance de erro), enquanto criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de erro).

Especial: Toda criatura do subtipo Brumas recebe esse Talento gratuitamente.





Monstros e Coisas Loucas: Aqueles Criados pelas Brumas

Tentar categorizar as criaturas nascidas das Brumas é quase impossível. Tão amorfos quanto as próprias Brumas, os Nascidos nas Brumas mudam, sofrem mutações, crescem e desaparecem como nuvens no céu. Algumas categorias, porém, reaparecem continuamente nas experiências de quem viaja pelas Brumas. Dito isso, devo modificar minha afirmação: alguns desses seres *vêm* das Brumas para nossas terras e geralmente são vistos fora de seu local de nascimento. Dentro da lista de criaturas estão aquelas que vivem com um propósito, talvez criado pelas Brumas para uma determinada tarefa. Outros podem ser ecos daqueles que se perderam ou que morreram nas Brumas e que agora se escondem na névoa ondulante para trazer miséria a qualquer um que desperte sua inveja ou mal-estar – uma tarefa fácil para a maioria dos viajantes. Todos os Nascidos nas Brumas parecem ter um propósito, uma obsessão ou uma necessidade que os leva a fazer o misterioso trabalho das Brumas.

A Vida

A definição “vivo” pode ser errônea ao descrever qualquer criatura nascida de um útero de névoa rodopiante, mas os seres listados abaixo respiram e podem ser feridos como criaturas normais. Embora estranhos e movidos por algum instinto interior, eles também são sencientes ou, pelo menos, guiados para uma tarefa pelos próprios Brumas, como os mortos-vivos e as criaturas elementais raramente são.

Cães do Pântano

Minha primeira experiência com os cães do pântano envolveu um jovem cujo comportamento se tornou cada vez mais errático ao longo dos meses. Ninguém tinha certeza da natureza do seu problema, mas suspeitamos que ele primeiro roubava dos vizinhos. Mais tarde, depois de muitos outros pequenos crimes, o consideramos culpado do espancamento selvagem e da violação da donzela mais bela da vila. Quando ela acordou da cura e tornou nossas suspeitas uma certeza, fomos à casa dele buscando levá-lo à justiça. Isso não aconteceria, pois notamos sua casa à deriva em um banco de neblina. Saltando das Brumas estava uma matilha de grandes cães marrons, com o pelo brilhando nas sombras da madrugada. Primeiro um latiu e depois outro. Nossa presa tentou fugir, fugindo para as Brumas. Os cães o seguiram. O som de rosnados e ossos quebrando nos convenceu a não entrar. O anel de ouro que ele roubou de sua

vítima brilhava na grama orvalhada enquanto o sol nascia e as Brumas desapareciam.

Nunca encontramos vestígios de seu corpo.

– Retirado do diário de Iluminador Edwin Makepeace

Pouco mais precisa ser dito sobre esses caninos. Embora pareçam viver e respirar, eles aparecem e desaparecem das Brumas, dispersando-se como uma nuvem de vapor se forem mortos. Eles raramente se formam dentro das Brumas, mas quando isso acontece, sua caça é implacável. Geralmente eles aparecem em locais de pântanos e charnecas quando malfeitores tentam escapar da justiça. Porque os cães do pântano fazem o que fazem é um mistério. Poderiam as Brumas trabalhar para punir aqueles que se desviam do lado do bem?



Fúrias

Enquanto os cães do pântano se esforçam para reformar aqueles que estão presos na teia da corrupção, as Fúrias trabalham para encorajar a sua destruição. Mais de uma pessoa tola ouviu o conselho de uma velha enrugada e descobriu, para sua consternação, que isso o levou, maculado e caído, ao caminho da corrupção. Aqueles que não dão ouvidos às fúrias são despedaçados por uma mistura louca de abutre e bela mulher carregando um terrível flagelo destinado a destruir a mente e o corpo. Apenas três dessas criaturas foram registradas – Alecto, Tisiphone e Megarea, talvez irmãs, definitivamente trabalhando juntas. Uma lenda de Nova Vaasa conta a história de três filhas vaidosas que vagaram pelas Brumas





em busca de alguma terra onde sua beleza e graça fossem apreciadas. Cada uma foi ferida ou traída e apelou às Brumas por justiça. De alguma forma distorcida, elas o receberam. Sua humanidade foi distorcida e reformada, de modo que agora eles anseiam por tal corrupção e macula para qualquer um que tenha o menor toque de sombra em suas almas.

Brumanídeo

Os brumanídeos, embora humanóides, possuem poucas outras qualidades que possam me convencer de que são outra coisa senão uma pálida imitação de criaturas sencientes. Essas coisinhas pálidas, bizarras e sussurrantes me lembram sapos albinos com dedos longos e pegajosos que exalam veneno. Por mais terrível que pareça, o verdadeiro problema que representam reside no seu grande número. Eles emergem das Brumas como se cada gota de água tivesse criado braços e olhos. O fedor deles tira a força dos seus braços, enquanto o toque venenoso deles faz você cair de joelhos. Se eles te pegarem, eles vão te comer. Há pouco que alguém possa fazer contra eles. Recentemente ouvi dizer que, como eles têm uma mentalidade de enxame, se você conseguir convencer um a fugir, o resto o seguirá.

Consumido

Seres tão estranhos, bizarros e tristes! Se os feéricos pudessem ser amaldiçoados, eu suporia que todos desse tipo o foram. Essas criaturas vivem apenas nas Brumas. Eles não têm casa, exceto mastros ocasionais e não permanecem nesses locais por muito tempo. Embora os Consumidos tenham uma forma humanoide graciosa, seus pescoços servem como um pulso grosso para apoiar uma mão humana grotesca em vez de uma cabeça. A primeira vez que os vi, me perguntei como eles podiam ver. Olhando mais de perto, fiquei horrorizado ao notar um rosto encostado na parede interna do peito do ser, lábios movendo-se em palavras de súplica. Os olhos se abriram através da pele, bem na altura do estômago da criatura, mas suas palavras – quaisquer que fossem – eram distorcidas e abafadas pela fina membrana que impedia o rosto de avançar. Fiquei muito grato por não conseguir entendê-lo e logo o tirei de seu sofrimento quando ele me atacou com sua mão desajeitada na cabeça. Acredito que queria morrer, pois não lutou muito.

Elementais

Aqueles seres que parecem nunca ter tido outra forma viva, mas que se tornaram de alguma forma substanciais como parte das Brumas, foram colocados juntos em uma categoria que chamo de elementais - ou seja,

totalmente feitos a partir das Brumas. Para essas criaturas, não consigo imaginar nenhum tipo de começo que as pudesse ter colocado fora das Brumas. São, em geral, insubstanciais como as Brumas. Eles trabalham para as Brumas, como se estivessem obcecados em cumprir sua missão. Tão difícil de analisar quanto um punhado de Brumas, eu os classifiquei de uma forma que faz sentido para mim. Não considere as entradas abaixo, entretanto, como verdades incontestáveis. Em alguns casos, minhas observações podem não ser nem um pouco precisas. As Brumas guardam seus mistérios como querem, e o mesmo acontece com aqueles nascidos desses vapores sencientes.

Névoa Mutável

De todas as coisas bizarras dentro das Brumas, a névoa mutável é uma das mais estranhas. Ela rola, torcendo-se em formas amorfas. De dentro dela, vozes familiares ecoam em sua mente, deixando-a com perguntas: esta é a voz de alguém que eu deveria conhecer? É alguém que perdi? Infelizmente, há poucas maneiras de saber a diferença entre essas tentações fantasmas da névoa mutável e alguém que você conhece que foi desencaminhado e busca desesperadamente sua ajuda. Escolha bem e você poderá trazer casa alguém que você pensou consumido nas Brumas. Cometa um erro, porém, e você será pego por vapores ácidos que queimam e cegam, fazendo com que sua carne apodreça e se afaste dos ossos. Uma antiga lenda fala de um desses seres elementais cuja vítima não sucumbiu. A névoa mutável começou a seguir, não em perseguição, mas como protetor. Posteriormente, engolfou um bando de Brumanídeos, derretendo-os em uma massa de carne podre antes que pudessem atacar. Continuou seguindo sua antiga presa até que a pessoa saiu das Brumas no final do caminho.

Nota do Editor: Minha suspeita é que de alguma forma essas criaturas já foram pessoas perdidas na névoa, agora confusas e dispersas nos vapores das Brumas.

- GWF

Nevoeiro Goblin

As lendas falam das Brumas engolindo um bosque agradável e transformando-o em uma floresta de pesadelo cheia de caliban e outros monstros horríveis. Esse é o trabalho da nevoeiro goblin. Talvez as Brumas sintam a necessidade de trazer mais terrores a um reino; talvez a nevoeiro goblin funcione aleatoriamente. Independentemente disso, se você se sentir muito apegado a uma determinada área envolta em névoa orvalhada, considere isso com cuidado e depois corra para qualquer lugar um pouco menos atraente.





Ceifador

Ver um ceifador é enfrentar a morte e saber que ela vem para você. Atraídos pelos moribundos, eles são invisíveis, exceto para as presas pretendidas ou para aqueles que podem usar a visão arcana para ver o invisível. Se o ceifador for morto, suas energias revivem a criatura que ele veio coletar, trazendo aquele indivíduo de volta da beira da morte. Alguns acreditam que os ceifeiros trabalham para as Brumas, trazendo-lhes os que estão quase morrendo como sacrifícios.



Demônio da Lareira

O demônio da lareira é considerado por alguns como uma criatura das Brumas. A magia do fogo, especialmente aquelas lançadas nas Brumas, pode criar essas chamas sencientes que sussurram e emitem convites tentadores para atrair seres até eles, e então dizer-lhes para realizarem atos malignos. Em Nova Vaasa, um homem vangloriou-se da sua lareira; seu fogo estrondoso nunca se extinguiu e não precisava de combustível. Muitos vieram ver esta maravilha e ficaram estupefatos com o milagre, imaginando que ele tinha algum truque ou que po-

deria ser um fogo mágico. Somente quando ele trancou todos eles em sua grande sala e queimou todos, inclusive ele mesmo, é que alguém percebeu o que realmente havia em sua lareira. Quando o resto da conflagração foi encharcado, uma pequena brasa retorcida permaneceu. Somente através do toque de um clérigo aquele pequeno fogo morreu... a última morte entre vinte naquele dia.

Clamador das Brumas

Muito poucas pessoas conhecem um clamador de Brumas. Aqueles que encontram um raramente falam sobre isso, já que ele ganha poder a partir de seus pensamentos mais sombrios. Existe especulação de que um clamador de Brumas é uma variante gerada por Brumas do maligno tenebris – um ser que assume o controle dos corpos daqueles com pensamentos sombrios e usa suas formas oníricas para realizar seus desejos mais misteriosos. O clamador das Brumas lê tudo o que há de doente e distorcido dentro daqueles que adentram as Brumas e constrói um duplo semelhante a um doppelganger. Esta cópia engendrada por Brumas procura primeiro humilhar e destruir a reputação da sua sombra através de más ações, e depois matar a pessoa original. Ninguém conhece os seus motivos, mas talvez as Brumas revelem os nossos males ocultos, ao mesmo tempo que escondem os seus próprios.

Nota do Editor: O Dr. Penarrow desejou acrescentar este aviso depois de ver a entrada de Ruchielli no clamador

de Brumas: *Se isso for verdade, então estou muito mais sombrio em meu subconsciente do que meus pensamentos conscientes permitem. Não posso acreditar que isso seja verdade. Essas criaturas devem praticar o mal por si mesmas – ou talvez pelos propósitos das Brumas. Atos como o clamador de Brumas fez à minha imagem estão além de qualquer fantasia sádica que eu jamais me permitiria ter.*

– AP





Elementais de Brumas

Existem muito poucas informações sobre essas criaturas. Ainda não temos certeza se as histórias sobre eles são verdadeiras, mas ouvimos histórias de pessoas boas apanhadas nas margens das Brumas que de repente mostram um lado mais sombrio. Uma aldeia na Baróvia supostamente ficou tão distorcida por esse terror que viajantes posteriores à cidade encontraram todas as pessoas assassinadas pelas próprias mãos. As mães mataram os filhos, o vizinho matou o vizinho, até não sobrar ninguém.

Anomalia das Brumas

A anomalia das Brumas é um ser interessado na justiça. Aqueles que buscam a ajuda desta tempestade turbulenta dentro das Brumas encontram auxílio, orientação e piedade. No entanto, tome cuidado com as vozes que falam de justiça dentro de uma massa turbulenta

de Brumas. As anomalia das Brumas não são os únicos seres vaporosos escondidos com as Brumas. Maioria dos outros, porém, buscam sua corrupção ou morte.

O Morto-Vivo

Os mortos-vivos nas Brumas são extremamente perigosos - muito mais do que qualquer morto-vivo normal - pois eles não temem o sol dentro das espirais das Brumas e, portanto, podem atacar a qualquer momento. Mortos-vivos incorpóreos, como fantasmas e espectros, têm a vantagem da ocultação, pois podem se deslocar e se esconder dentro dos vapores, vindos de cima ou rapidamente do lado para atacar sua ameaça mais mortal, geralmente qualquer clérigo que possa transformá-los ou queimá-los com aquela magia que imita os raios do sol. Existem muitos tipos de mortos-vivos que são especialmente sintonizados com as Brumas, mas outros aprendem rapidamente o valor de nunca enfrentar a ira



do sol. Esta adaptação leva a horrores como massas de zumbis gemendo capturados por um Nevoeiro Zumbi e nunca descansando até serem destruídos, ou um vampiro que não precisa dormir durante o dia, mas usa seus novos poderes de Brumas na escuridão e na luz.

A Kalij

Outra bruxa antiga, semelhante a uma fúria disfarçada, esta criatura poderia confundir qualquer estudioso. Ela parece uma velha envolta em um xale escuro. Ela suga a vida e o fôlego das crianças, assim como alguns elementais de Brumas sufocam seus inimigos, mas na verdade ela é um dos mortos-vivos. O seu desejo pela morte de crianças pode ter sido um castigo por um crime terrível cometido durante a sua vida, um pecado que ela deve agora repetir. Só podemos imaginar se ela fugiu para as Brumas para escapar de sua morte e então encontrá-la lá... para sempre.

Os Vistani conhecem muita tradição sobre os kalij e vendem fichas destinadas a proteger os bebês em seus berços. Porém, como bem sei, esses tokens nem sempre funcionam. Meu próprio filho perdeu a vida na escuridão sombria da noite, logo após o surgimento das Brumas. Vi a velha sair de nossa casa e

desaparecer nas Brumas enquanto os soluços de minha esposa aumentavam atrás de mim durante a noite. Lembre-se de observar seus bebês quando as brumas engrossarem no ar ou esteja preparado para perdê-los.

— Gregor Zelinski, um caçador baroviano de Criaturas das Brumas.

Barqueiros de Brumas

Curiosamente, algumas das criaturas nascidas das Brumas podem ser úteis em circunstâncias terríveis. Os barqueiros e cavaleiros pálidos das Brumas listados (veja abaixo) têm, cada um, seus deveres para com as Brumas, deveres que envolvem “ajudar” os viajantes através das Brumas. Mas a ajuda deles não vem sem um preço. O barqueiro de Brumas aparece como uma figura temível, encapuzada, com mãos esqueléticas e um sorriso cheio de dentes afiados. Somente aqueles desesperados para ir rapidamente para outra terra irão chamar esta criatura e travar uma batalha sangrenta com ela, arriscando-se a morrer e ressuscitar como mais um barqueiro de Brumas.

Ele se move rapidamente, dedos afiados se abrindo para cortar de novo e de novo, apenas cortes superficiais pingando sangue para deixá-lo fraco. Você não pode matá-lo, pois a sua necessidade de assistência é maior do que a sua necessidade de viver. Você observa seus camaradas morrendo ao seu redor enquanto isso emite um grito aterrorizante e soluçante e sorri com dentes sanguíneos. Então você avança, arrastando-o para o chão e levanta sua maça, pronto para acertar sua cabeça se ele não cumprir sua ordem. Por um momento ele olha para você, buracos negros brilhando com uma estranha luz verde. Você parece ver resignação em sua face esquelética. Por um momento tudo fica preto, e então você está em outro lugar, ainda rodeado de neblina. Esses companheiros que tiveram a sorte de sobreviver estão com você. O barqueiro de Brumas acena com a cabeça, o olhar fixo no seu, como se quisesse se lembrar do seu rosto. Depois se dissipa com seu manto de Brumas. Você se cura. Então você continua a perseguição.

— Do diário do irmão Dubois em uma caçada a um assassino de lobisomens perto da lua cheia.





Horror das Brumas

Muitos falam do desejo de nunca encontrar a morte enquanto estiverem nas Brumas. Seres como o Horror de Brumas são uma boa razão para temer morrer em suas dobras obscuras. Durante uma expedição ao longo dos Caminhos das Brumas, nosso grupo foi atacado por um enxame selvagem de Brumanídeos. Lutamos contra eles da melhor maneira que pudemos, mas um membro do nosso grupo – um jovem novato na luta e um pouco arrogante – foi levado para as Brumas e não conseguimos rastrear para onde o haviam levado. Pensamos que ele devia ter sido comido, mas alguns dias depois o ouvimos nos chamar através da neblina. Vimos sua forma familiar movendo-se lentamente através das nuvens de vapor turbulento. Esperamos alegremente que ele alcançasse nosso grupo. Somente quando ele apareceu totalmente é que percebemos o verdadeiro horror. Seu rosto estava meio comido e seu corpo estava em farrapos; tanto as roupas quanto a carne pingavam numa paródia irregular de pedaços presos ao corpo. Ele sorriu, sua língua pendendo por um buraco em sua bochecha. Enquanto estávamos atordoados e surpresos, ele de repente deu um rosnado gutural e ergueu-se no ar, voando em nossa direção, com os dentes à mostra e os dedos em garras estendendo-se para nós, girando em tentáculos translúcidos de Brumas quando ele veio. Não tenho vergonha de dizer que a maioria de nós fugiu no início, mas nossa clériga se manteve firme e expulsou nosso maldito amigo, enviando sua alma para o Senhor da Manhã.

Nevoeiro Zumbi

Ninguém que já viu um zumbi noturno pode esquecer a experiência. Quase invisível, exceto por um leve tom esverdeado que se funde com as Brumas, quando esse horror flutua sobre um cemitério ou no meio de um campo de batalha, ele se torna uma massa de zumbis fedorentos e cambaleantes que se soltam do chão com

apenas um foco, tirando a energia vital de qualquer coisa que viva e torne essa pessoa única. Muito poucas coisas funcionam contra eles; no entanto, guerreiros experientes, se posicionados corretamente, trabalharão para empurrar os corpos animados para fora da névoa esverdeada, momento em que os zumbis cairão novamente como cadáveres sem vida. A luz do dia não prejudica a névoa, mas drena temporariamente seu poder nocivo. A névoa flutua, impotente e sem orientação, até escurecer. Alguns dizem que a chama queima as nuvens zumbis, mas na minha experiência, pouco danifica, exceto magia e fogo mágico. Alguns escritos apontam para o experimento de um necromante para coletar mortos-vivos para seus exércitos como a origem desse fenômeno. Se for assim, a névoa se libertou de seu criador, pois a névoa zumbi não se move em nenhuma direção proposital, mas procura o mais próximo dos mortos ou quase mortos para adicionar à sua coleção.





Cavaleiro Pálido

Os clérigos dizem que as tentações do mal nos levam à corrupção. Cavaleiros pálidos farejam aqueles que buscam vingança e lhes oferecem esperança e condenação. Qualquer um que entre nas Brumas com vingança em mente pode encontrar um cavaleiro pálido. Tão esqueléticos quanto qualquer barqueiro de Brumas, esses mortos-vivos com mantos brancos montam corcéis emaciados com olhos selvagens e narinas dilatadas que pingam pus e sangue. Tal visão deveria ser um aviso imediato para não lidar com eles, exceto com o fio de uma lâmina, mas então eles falam, suas vozes frias ecoando

pelas Brumas, oferecendo o poder de caçar o inimigo que você procura. A ajuda deles tem um preço: se você não conseguir matar sua presa entre o nascer de um sol e o outro, você também se juntará às fileiras dos cavaleiros pálidos. Existem vingativos tolos e enlouquecidos suficientes para garantir que o suprimento de cavaleiros pálidos nunca acabe.

Nota do Editor: Começo a acreditar que é preciso aprender a sabedoria para se afastar da obsessão ou da vingança, pois o preço para alcançar o objetivo é muito mais alto do que deveríamos.

— GWF





Capítulo Seis: Viajando pelas Brumas: Caminhos

Há uma saída para cada névoa escura...
– Virginia Woolf



Muita especulação ocorreu ao longo de nossa história e muitas vidas foram perdidas na tentativa de mapear ou mesmo compreender os misteriosos e labirínticos Caminhos das Brumas. Alguns, como os Vistani, têm alguma habilidade para passar por eles; entretanto, eles nunca revelam o segredo de seu sucesso. Outros, como os sacerdotes de Ezra, dizem que receberam tal compreensão como uma dádiva de sua deusa e, como tal, não podem ajudar outros a serem tão abençoados. No entanto, estimado leitor, todos nós devemos encontrar um caminho através das Brumas, uma vez ou outra, se tivermos a necessidade - talvez a curiosidade científica seja uma expressão apropriada - de percorrer o caminho de um local distante para outro em nossas buscas. Outros também devem viajar para fins mais “práticos”, talvez para navegar até um novo porto onde os tesouros os aguardam, ou em busca de um criminoso que possa ter fugido através das Brumas para um local pré-determinado.

E assim, nós, Gennifer e Laurie Weathermay-Foxgrove, assumimos a responsabilidade de tentar identificar os vários tipos de Caminhos das Brumas que os exploradores das Brumas descobriram ao longo do tempo. Esperamos fornecer uma lista extensa, se não abrangente. Ao longo deste capítulo I, Gennifer também fornecerá algumas anotações de diários pertinentes de vários viajantes através das Brumas, que deverão ser úteis para aqueles que desejam fazer suas próprias explorações. No entanto, devo fazer uma advertência a qualquer pessoa ansiosa por encontrar um novo caminho: os perigos podem superar em muito qualquer benefício para aqueles que procuram ociosamente. Não importa a lenda da riqueza, de um lugar onde os monstros não habitam, ou talvez de um mundo onde as Brumas não existam, vidas são perdidas quando você não respeita as Brumas e seus caminhos, e particularmente aquelas criaturas que caçam ao longo deles.

Reunindo as Brumas

Do Diário do Explorador Harrington Ferrill, Volume Doze, (primavera de 742 CB)

As Brumas nem sempre são bancos de neblina. Descubri isso por minha conta e risco enquanto subia ao pico do lendário Monte Gélido em Rokushima Táiyoo ao longo de uma trilha que meu guia anteriormente respeitado me disse que era seguro e direto para o topo. Talvez eu tenha escolhido um momento um pouco tarde na temporada? Meu guia falou sobre tempestades de neve subindo sem aviso ao longo do topo ventoso da montanha - um fator aparente dos muitos santuários antigos e retorcidos que pontilham suas laterais - mas sou

um aventureiro experiente e me preparei para a possibilidade com roupas quentes e pesadas e equipamento apropriado.

Quando o branco que flutuava lentamente se tornou um grito ofuscante de vento e gelo, decidi mergulhar em direção a uma pequena ruína abandonada que avistei antes do tempo chegar. Minha jornada pareceu levar horas e, por um tempo, pensei que poderia ter passado pelas paredes quebradas e me perdido em meio aos montes de neve. Então comecei a ficar muito quente e quase desmaiei. Quando meus olhos clarearam, percebi minha situação. Eu não estava mais viajando por montes de neve gelada. Em vez disso, eu estava quase até a cintura na areia rodopiante! Mais tarde, descobri que de alguma forma eu havia viajado pelo Caminho das Brumas até a lendária cidade em ruínas de Anhalla, em Sebua. Digo que foi um Caminho das Brumas, porque as crianças selvagens de lá foram convencidas a me mostrar, por meio de surpreendentes grunhidos e gestos animais, os pertences daquele que reconheci ser um infeliz nativo de Rokushima, que obviamente não fez a estranha jornada com vida. Embora eu não tenha conseguido seguir o Caminho das Brumas de volta ao Monte Gélido - deixando-me com uma longa e difícil jornada para continuar

Caminhos Ocultos:

Caminhos das Brumas sem Brumas

Embora Ravenloft seja um mundo cercado pelas Brumas, elas nem sempre se manifestam como as ondas translúcidas e arrepiantes de branco que imaginamos quando imaginamos as fronteiras nebulosas dos domínios. Raramente um nativo de um terreno desértico veria vastas nuvens de névoa turva, mas miragens de calor cintilante de água ou cidades estranhas podem levar os aventureiros ao perigo, enquanto nevascas ou grandes jatos de fumaça podem engolir o topo de uma montanha ou vulcão. Qualquer fenômeno natural que possa enganar os olhos pode ser a porta de entrada para as Brumas, tornando os exploradores mais avançados extremamente cautelosos com condições climáticas incomuns ou nuvens baixas entre as árvores. Tais Caminhos das Brumas podem levar a lendas de ruínas estranhas que os aventureiros só podem encontrar se viajarem através de uma tempestade de areia ao longo de uma estrada de pedra desgastada ou em um caminho para uma costa sempre distante, mergulhando em um redemoinho perigoso ao longo da borda de um recife.





minhas explorações - mais tarde cheguei à conclusão de que o caminho só se abriria em momentos em que as Brumas surgissem como tempestades de areia em Sebua em ao mesmo tempo que surgiram tempestades de neve no Monte Gélido.

Orientação Através das Brumas: Viajando nos Caminhos das Brumas

Querido Diário, devo confessar que me sinto um tanto presunçoso, pois acredito ter discernido o segredo das Brumas e já - três vezes! - fiz meu caminho com sucesso por um caminho nunca antes percorrido sem a ajuda dos Vistani. Por favor, querido diário, não revele meu segredo. Viajar pelos Caminhos das Brumas não requer visão, mas intuição e uma noção quase

mística do caminho a seguir. Na verdade, a visão pode ser mais um obstáculo do que uma ajuda com a turva névoa que confunde os sentidos e obscurece a mente quanto ao que é necessário para encontrar o caminho. Nas duas últimas viagens ao longo do Caminho das Brumas, perto de minha casa, entrei nas Brumas e vendei os olhos assim que as Brumas me envolveram em um abraço úmido.

— Do Diário de Imara Solinista, Senhora, Estudiosa e Bon Vivant, datado do ano 750, descoberto em um Caminho das Brumas, marcado com respingos de sangue e marcado com arranhado de garras, por outro viajante no ano 753.

Gentil leitor, embora um Caminho das Brumas forneça uma passagem tão confiável através das Brumas quanto possível sem a orientação de um Vistani, tal viagem ainda é bastante repleta de perigos. Mesmo a projeção cuidadosa do caminho de alguém não protege um

Atirando nas Sombras: Combate e Movimento nas Brumas

A natureza confusa das Brumas representa um desafio para aqueles que tentam passar por elas ou, pior ainda, usam armas de longo alcance dentro delas. Todas as pessoas que se movem pelos Caminhos Nebulosos devem se considerar em ocultação leve (10% de chance de erro) durante o combate ou ao realizar testes de Observar ou Procurar de acordo com as regras do *Livro do Jogador*. Se estiver nas Brumas fora dos Caminhos das Brumas, a taxa de ocultação oferece 20% de chance de erro. Mestres que desejam enfatizar a terrível incerteza inerente à tentativa de manobra nas Brumas também podem aplicar os modificadores aleatórios listados na Tabela 6 - 1 rolando um d20 antes de cada rodada:

Tabela 6-1: Modificadores Aleatórios em Combate e Manobras de Brumas

| Rolagem d20 | Efeito |
|-------------|---|
| 1 | Iniciativa de combate de PJ com -5 |
| 2 | Iniciativas de combate de PJ com +5 |
| 3 | A camuflagem da névoa aumenta (30% de chance de erro) |
| 4 | Iniciativas de combate Monstro/PdM em -5 |
| 5 | Iniciativas de combate Monstro/PdM em +5 |
| 6 | PJs sob efeito da magia de Silêncio pelas próximas 5 rodadas. Von CD 20 Anula |
| 7 | A velocidade do PJ diminuiu para metade do normal. Fortitude CD 20 Anula. |
| 8 | A velocidade do PJ aumentou para duas vezes o normal. Fortitude CD 20 Anula. |
| 9 | A camuflagem se torna quase total (40% de chance de erro) |
| 10 | Vozes vêm de direções aleatórias como se estivessem sob uma magia ventriloquismo, por 5 rodadas. CD 20 Vontade Anula. |
| 11 | Ataques à distância (se bem-sucedidos) atingem um alvo aleatório |
| 12 | PJ aleatório paralisados por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 13 | Monstros/PdMs Aleatórios paralisados por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 14 | PJ aleatório sob o efeito de Lentidão por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 15 | PJ aleatórios sob o efeito de Velocidade por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 16 | Monstros/PdMs Aleatórios sob o efeito de Lentidão por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 17 | Monstro/PdM Aleatório sob o efeito de Velocidade por 1d4 rodadas. Fortitude CD 20 Anula. |
| 18 | PJ aleatório moveu-se 6 m em uma direção aleatória conforme Porta Dimensional. Observar CD 20 avistar outras pessoas. |
| 19 | Monstros/PdMs aleatórios moveram-se 6m em uma direção aleatória de acordo com a porta dimensional. Observar CD 20 avistar outras criaturas. |
| 20 | Monstro/PdM ou PJ deixa as Brumas para um destino aleatório pré-determinado pelo Mestre, ou rola novamente. |



viajante de várias criaturas Brumas sedentas de sangue, de loucos ou de gases sufocantes. Por alguma razão também, todos os Caminho das Brumas são obscurecidos, geralmente pelas próprias Brumas, mas ocasionalmente por outros fenômenos climáticos. Se distraído ou perseguido por um inimigo, é sempre possível que um viajante perca sua conexão com o Caminho da Brumas e seja guiado pela Brumas.

Batalhar ao longo de um Caminho das Brumas é frustrante e difícil. As criaturas usam a ocultação da névoa para aparecer do nada, com as mais inteligentes parecendo marcar certos Caminhos da Brumas como suas trilhas de caça preferidas. Tentar atirar com uma pistola ou usar um arco no meio da neblina é perigoso para outros viajantes — mesmo aqueles que aparentemente estão fora do alcance ou da mira do atirador. As Brumas são confusas; os Caminhos das Brumas às

vezes serpenteiam sobre si mesmos, enrolando-se como uma cobra gigante em um caminho tortuoso que só é permitido aos Vistani.

Sangue na Lua

Talvez um dos tipos de caminhos mais evasivos e perigosos através das Brumas seja o Caminho das Brumas situacional. Alguns podem argumentar que os Vistani evocam Caminhos das Brumas situacionais através de ritos conhecidos apenas por eles quando precisam passar pelas Brumas, mas outros caminhos aparecem por razões inexplicáveis para todos, e outros apenas em momentos ou estações proscritas.

Talvez o mais horrível deles seja um Caminho das Brumas que minha irmã e eu descobrimos sob as árvores em uma manhã enevoadada e salpicada de orvalho em



Invidiã. Na noite anterior, estávamos investigando uma lenda de demônios supostamente atraídos pela Invidiã, quando um clamor nos levou a sair correndo do conforto da lareira da pousada local. Nosso guia lá, um cavaleiro comerciante chamado Lichmelor, teve o azar de encontrar o que restava de uma criança no chão perto da orla da floresta. Se não fosse pelo frio da noite bloqueando o cheiro e a escuridão, poderíamos ter encontrado o corpo mais cedo, pois estava rasgado em muitos pedaços, o rosto aparentemente adormecido e o cabelo desgredhado do menino pendurado em um galho de árvore, a única parte reconhecível. Nosso primeiro pensamento, depois de um momento para acalmar nossos estômagos, foi que algum tipo de lobo ou licantropo sangrento poderia ter sido a causa. Laurie teorizou que a criança pode ter sido vítima do demônio que procurávamos. Após o exame, nosso horror aumentou, pois percebemos que a única parte do cadáver que realmente faltava era o coração.

Reunindo tochas, saímos com nosso guia, seguindo respingos de sangue no chão orvalhado e arbustos cobertos de teias de aranha. Cada farfalhar no ar frio e enevoado nos fazia estremecer e pensar se seríamos os próximos, mas nossa trilha terminou logo no início da luz do amanhecer – em um carvalho retorcido com uma grande cavidade aberta na lateral, muito parecida com uma árvore desdentada e malformada boca. Enquanto observávamos, os últimos tufos de Brumas subiam e desapareciam entre seus galhos.

Quando Lichmelor viu a árvore, agarrou cada um de nós pelo braço e puxou-nos para trás, com o rosto tão branco quanto a túnica de linho. “Você não pode seguir agora”, ele sussurrou olhando para a lua cheia baixa no céu, “as Brumas irão levá-lo”. Quando o céu ficou totalmente claro, ele finalmente se dignou a explicar. “Esta árvore é chamada de Carvalho dos Gritos. Para aqueles que estão dispostos a encher a boca com o sangue da inocência no auge da lua cheia, existe um caminho para sair deste lugar para onde quiser através das Brumas. Esta é a lenda. Poucos estão desesperados o suficiente para tentar, mas alguns desaparecem e não voltam. Como você pode ver, o carvalho resistiu à queima e às tentativas de derrubá-lo. As muitas cicatrizes provam isso. Aqueles que tentam prejudicá-lo logo terão um fim terrível.” Paramos por um momento, considerando que seria seguro o suficiente sob o sol da manhã, para olhar mais de perto o carvalho deformado e ensanguentado. Embora uma poça de sangue ainda estivesse coagulando dentro de sua boca horrível, o coração havia sumido. Talvez fosse imaginação, mas enquanto o vento sussurrava através dos galhos, pensei ter ouvido o som de vozes de crianças chorando lá no fundo.

Um Guia para o Caminho das Brumas

...e então veio, apenas um lampejo, um sussurro de vento que fez as Brumas ficarem à deriva. Um murmúrio e um farfalhar de ar acariciaram meu rosto e, de repente, passaram por mim gritando e envolvendo meu irmão em uma tempestade rodopiante de morte Escarlata. Meu último contato com ele foi o jato de sangue no meu rosto. Tudo ficou quieto por um momento, mas logo senti uma lufada de ar úmido levantar os cabelos da minha nuca e sabia que a tempestade havia voltado para mim...

– Dr. Alexander Penarrow, navegador e explorador de Brumas

Há alguns, querido leitor, que evitam completamente o uso dos Vistani e fazem disso o trabalho de sua vida – através de dedicação, acaso ou necessidade – a exploração dos Caminho das Brumas do nosso mundo e a descoberta de muitas passagens escondidas para outras terras. Essas pessoas corajosas arriscam a vida e a sanidade por sua causa e dão ao resto de nós a chance de viajar para lugares exóticos e distantes sem medo (embora Laurie diria que não ter medo nas Brumas é uma tolice, não importa quão confiável seja o caminho).





Só Há Um Momento: Caminhos das Brumas Circunstanciais

Existem vários tipos de Caminhos das Brumas Situacionais – aquelas que só aparecem sob as condições corretas ou em determinados momentos e locais, bem como aquelas que só aparecem quando convocadas por necessidade ou ritual. Em todos os casos, estes Caminhos das Brumas não podem ser convocados para um novo local. Podem levar a mais de um local, mas a entrada fica sempre na mesma área, ou aparece em determinado local quando tudo está como precisa para ser incorporado. Alguns Caminhos das Brumas que os viajantes acreditam terem se *desviado*, ou mudado suas saídas destinadas, são na verdade Névoas temporais ou condicionais que, se analisadas durante um período de tempo, podem seguir algum padrão discernível.

Caminhos das Brumas Temporais: As aberturas para as Caminhos das Brumas podem depender de determinados meses do ano; na verdade, alguns Caminhos das Brumas podem levar a um lugar no verão e a outro no outono. Outras aberturas, mais evasivas, têm conexões com ciclos lunares ou feixes de luz – lua ou sol – focando em um banco de Brumas em uma determinada hora, minuto ou mesmo segundo, tornando a chance de entrar em tais lugares mais do que desafiadora. A escolha do Mestre deve depender da quantidade de tempo disponível para cruzar, com meros segundos exigindo um CD de 25 ou maior. Lembre-se de que qualquer viajante que dê as mãos ou faça conexões físicas viajará para o mesmo destino, desde que a conexão não seja interrompida. Se for, e o tempo disponível tiver terminado, outros podem acabar levados pelas Brumas ou em outros domínios de destino distantes.

Caminhos das Brumas Condicionais: Embora um Caminho das Brumas temporal também possa ser chamado de Caminhos das Brumas condicional, existem muitos outros tipos de Caminhos das Brumas condicionais em Ravenloft. As condições favoráveis à fusão do Caminho das Brumas podem ser tão aleatórias e arbitrárias quanto ter um gato cinza viajando com um grupo ou três crianças ruivas cantando ao entrar. A maioria, entretanto, surge de eventos mais misteriosos ou incomuns. Talvez um caminho se abra quando uma assassina com sangue nas mãos entra nas Brumas de determinado local. Outro pode sempre abrir caminho para vítimas de lobisomens em fuga na lua cheia. Tais Caminhos das Brumas podem levar ao santuário ou ao inferno – e ninguém consegue entender por que as Brumas escolheram qualquer um deles. Os Mestres devem encontrar destinos adequados para tais caminhos e criaturas Brumas interessantes para aumentar o tormento ao longo da estrada. Em qualquer caso, as situações que fazem com que os Caminhos das Brumas se abram e cheguem ao seu destino predeterminado são quase impossíveis de serem detectadas pela maioria e, portanto, raramente são duplicadas por outros, embora alguns reinos possam ter lendas de amantes perdidos nas Brumas em uma colina alta ou histórias de um caminho para um lugar estranho e místico através das Brumas, que só pode ser encontrado por um bebê muito velho ou por um bebê enfaixado, vestido com uma mortalha branca. Os Mestres podem criar histórias antigas para seus jogadores descobrirem, contendo poemas com descrições de tempos e regras a serem seguidas para tais Caminhos das Brumas, embora estas devam ser muito menos elaboradas do que aquelas usadas para encontrar ou invocar os Caminhos das Brumas listados abaixo.

Caminhos das Brumas Rituais: O mais insidioso e aterrorizante dos Caminhos das Brumas Situacionais é aquela formada por ritual. Embora poderosos magos, clérigos, sábios e estudiosos possam acreditar que encontraram maneiras de controlar as Brumas, os rituais das Caminhos das Brumas só funcionam se as Brumas assim o desejarem. Invariavelmente, os rituais de abertura incluem algum sacrifício de sangue. O menos maléfico deles requer o sangue do ritualista (teste de poder em 5%), mas o mais confiável envolve a morte de um inocente. Para tais Caminhos das Brumas, é necessário um teste de poder de 16% para o assassinato premeditado de uma alma pura e para magia ritualística maligna. Mesmo derramar o sangue de muitos inocentes não aumentará a chance de sucesso, mas uma espécie de caminho se abrirá se os métodos forem suficientemente sombrios, muitas vezes levando a um novo domínio prisão de bolso criada apenas para o ritualista.



Conhecemos o Dr. Penarrow durante uma viagem recente a Tepest, onde esperávamos encontrar um certo dispositivo efetivo para usar contra as fadas malignas. Um cavaleiro elegante com uma cabeleira ruiva escura com mechas brancas, o bom doutro saiu do turbilhão de Brumas, seus olhos brilhando prateados através da névoa, logo depois que os Vistani nos trouxeram ao nosso destino perto de Briggdarrow. Laurie sacou a pistola ao ver o que eu vi, esperando, creio eu, um dos mortos-vivos. Ele sorriu, revelando dentes perfeitamente normais, e nos perguntou se precisávamos de escolta até a aldeia. Mais tarde descobrimos que ele conheceu nosso tio e viajou com ele por muitos Caminhos das Brumas quando os Vistani não pôde ser encontrado, ou optou por não ser.

Laurie foi a primeira a reparar no portão suspenso e na bengala ornamentada com ponta prateada em que se apoiava com tanta força. Sendo curiosa, ela perguntou se ele havia se ferido e, em caso afirmativo, o que havia acontecido. Olhando em volta para a espessa neblina que ainda se espalhava pelo chão, ele se ofereceu para nos pagar uma refeição na estalagem e discutir o assunto ali, obviamente desconfortável nas sombras da noite. Logo nos encontramos sentados a uma mesa tranquila perto da lareira. Só então notamos as terríveis cicatrizes que distorciam e marcavam o rosto e as mãos do Dr. Penarrow – tudo o que podíamos ver dele, enquanto ele desdenhava tirar o casaco pesado, mesmo à luz quente do fogo.

Depois de um belo jantar e de um bom vinho, o médico relaxou o suficiente para começar a falar de suas muitas aventuras nas Brumas. Alguns deles eram quase inacreditáveis. Ele falou sobre o início de suas explorações há mais de cem anos, visitando terras há muito desaparecidas do mundo.

Logo suas reminiscências se voltaram para os vários Caminhos das Brumas pelos quais ele viajou e as terríveis criaturas que viu e lutou nas Brumas.

Durante suas reflexões, aprendemos que sua desfiguração foi causada por uma criatura esquiva e aterrorizante chamada tempestade escarlate. Ele mata suas vítimas arrancando a carne de seus ossos com areia corrosiva, ácido ou gelo dependendo de seu tipo, e quase o destruiu depois de matar seu irmão Nikolai e se alimentar dele em uma contorcida Brumas de sangue.

Tal horror poderia ter expulsado um ser inferior das Brumas para sempre, mas o Dr. Penarrow fez uma promessa naquele momento de descobrir tudo o que pudesse sobre os muitos Caminhos das Brumas e as criaturas dentro das Brumas.

Assim que soube de nossa relação com seu velho amigo, ele ficou mais aberto às reminiscências e tornou-

-se sentimental com o fato de irmãos trabalharem juntos para explorar e examinar o mundo. Assim, fomos presenteados com muitas informações úteis e uma lista de alguns dos muitos Caminhos das Brumas que ele explorou ao longo das décadas.

Camínhos das Brumas: Breve Visão Geral

Os seguintes Caminhos das Brumas foram descritos para nós pelo Dr. Penarrow e eram precisos no momento em que ele os explorou. Na maior parte, deixamos seus comentários inalterados. Onde fomos tentados a inserir as nossas próprias observações, o faremos sob a forma de uma Nota do Editor.

A Estrada Nefasta: Sul da Nova Vaasa – Norte de Vorostokov

(Confiabilidade Baixa, Sentido Duplo)

Ah, sim, este é um caminho traiçoeiro. Não apenas você raramente chegará aonde pretende ir - e poucas pessoas sãs desejam ir para Vorostokov - mas este é um dos lugares onde a tempestade escarlate persegue suas vítimas, neste caso como uma nevasca violenta em sua saída perto da nevada Oneka.

A Corrente Esmeralda: Norte do Mar das Magoas – Leste de Sri Raji

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Muitos marinheiros experientes temem o Mar das Magoas, mas esta estrada é um dos métodos mais confiáveis para passar de nossos reinos do Núcleo para a exótica terra de Sri Raji. As Brumas aqui estão inundadas de navios fantasmas, bem como daquele fenômeno triste e aterrorizante conhecido como “Anomalia das Brumas”.

Minha primeira experiência com isso foi quando ouvi a voz de Nikolai me chamando das Brumas enquanto eu viajava ao longo do Caminho da Brumas e teria saído do caminho se meus companheiros não tivessem me detido fisicamente. Foi uma época terrível, e às vezes ainda me pergunto se teria encontrado o espírito de meu irmão se tivesse tido a oportunidade.

O Egresso dos Hereges: Sudoeste de G’Henna – Centro-Norte de Darkon

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Embora este caminho possa ser bastante estável, é uma das passagens menos agradáveis que já tive a infelicidade de percorrer. Tanto o fluxo rodopiante das Brumas de Darkon quanto os ventos horríveis de G’henna fornecem um canal para as tempestades escarlates se alimentarem, e um dos barqueiros de Brumas é conhecido por vagar ao longo de sua extensão.



O Ardil do Chacal: Mar Noturno Centro-Leste - Har'Akir Ocidental

(Confiabilidade Moderada, Sentido Único)

Os marinheiros amaldiçoam a entrada accidental neste Caminho das Brumas. Mais de um navio ficou alto e seco, preso nas dunas de areia de Har'Akir. Embora um tanto pacífico em relação a outros caminhos por onde viajei, o ocasional trecho à deriva do nevoeiro goblin levou a barcos de caliban enlouquecidos soltos nos Desertos de Âmbar, à medida que o tempo desacelera em sua passagem e poucos conseguem ficar fora do alcance do nevoeiro goblin por muito tempo, o suficiente para escapar desse destino.

O Abraço do Leviatã: Mar das Magoas Centro-Oeste - Saragoss

(Confiabilidade excelente, Sentido Único)

Ninguém busca esse caminho a menos que esteja desesperado para encontrar um caminho para Sri Raji e esteja disposto a sacrificar um navio no processo. Saragoss é um cemitério decadente de navios perdidos, e o Abraço do Leviatã não oferece escapatória. Curiosamente, as viagens ao longo deste Caminho das Brumas são muito rápidas, com a maioria das viagens demorando menos de um dia. Na verdade, depois de estudar meus diários por horas, pelos meus cálculos, uma dessas viagens levou nosso navio ao seu destino antes de deixarmos o Mar das Magoas!

O Portal do Forasteiro: "Além" - Baróvia do Sul

(Confiabilidade Baixa, Sentido Único)

Um dos menos compreendidos dos Caminhos das Brumas, hesito em chamá-lo assim, exceto por um fenômeno contínuo que parece trazer estrangeiros para o nosso mundo. O Portal do Forasteiro é um caminho não percorrido por qualquer residente de nossas terras. Aparentemente ao acaso, mas com regularidade demais para chamar isso de acaso, das Brumas ao redor da Baróvia surgem com seres estranhos e confusos que acreditam ter vindo de além das Brumas. Essas pessoas, algumas estranhamente distorcidas, tenho certeza de que, pelas várias criaturas transformadoras nas Brumas, eles se encontram em conflito com algumas das pessoas mais poderosas de nossos reinos - muitas vezes até a morte, mas raramente, muito raramente, proporcionando uma mudança positiva verdadeira e duradoura.

Depois de entrevistar alguns desses forasteiros, tomei nota de alguns detalhes que me levaram a acreditar que este é um Caminho das Brumas condicional, muito possivelmente também temporal, mas definitivamente proposital. A maioria dos recém-chegados conta uma história semelhante de névoa subindo ao longo de seus caminhos. Depois de alguns ataques angustiantes de criaturas das Brumas, eles chegam na Baróvia, desorien-

tada e nem um pouco consternada. Embora isto seja apenas uma conjectura, acredito que as Brumas os captam como um catalisador para a mudança nas nossas terras - seja para o bem ou para o mal.

Nota do Editor: *Eu estava francamente insegura sobre incluir esta passagem em nossa listagem, mas Laurie me encorajou a adicioná-la como um Caminho das Brumas virtualmente desconhecido ou explorado. Acredito que tais reflexões sejam uma das coisas sobre as quais nosso querido tio nos alertou. Tentar "ver através" das Brumas pode ser mais do que perigoso. Além disso, embora ele não os liste, há outras áreas onde os forasteiros parecem mais propensos a surgir, embora nenhum Caminhos das Brumas tenha sido detectado ainda - GWF*

A Trilha da Inocência: Sul de Valachan - Norte de Odiare

(Confiabilidade Baixa, Sentido Único)

Uma estrada tão triste e terrível, o Caminho da Inocência é guardado por cães do pântano - uma das poucas criaturas nas Brumas que parecem punir o mal e proteger o bem. Infelizmente, este caminho também está repleto de nevoeiro substituto e outros seres sombrios. Alguns se perguntam se as crianças de Odiare podem ser alguns desses nevoeiro substituto que se tornaram parte desse mundo. Eu tremo só de pensar.

A Estrada dos Mil Segredos: Sul de Hazlan - Sudeste de Pharazia

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Filósofos de Hazlan às vezes viajam por esse caminho em busca de um dos monstros mais traiçoeiros encontrados nas Brumas - o Clamador das Brumas. Eles acreditam que se uma versão sombria de si mesmos for criada e eles puderem destruí-la, eles terão purificado suas almas e enviado suas trevas para se dissiparem nas Brumas. Talvez a teoria deles seja verdadeira, mas tais criaturas podem destruir a reputação e a determinação de um homem. Raramente se consegue detectar a sua existência até que já tenha envenenado a vida da vítima. Tive a sorte de avistar uma imagem minha no espelho ao atravessar as Brumas em direção a Pharazia e por um momento tive certeza de que havia perdido a cabeça. Só depois de ter matado o monstro é que descobri que ele havia massacrado várias pessoas em uma aldeia próxima, deixando-me fazer as pazes que pudesse.

As Espirais da Serpente: Nova Vaasa Oriental - Zherisia Central

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Este caminho tortuoso só deve ser percorrido por quem tem experiência em viagens pelas Brumas. As entradas só podem ser encontradas no escuro da lua em noite enevoada. Uma vez dentro do abraço das Brumas, os viajantes se veem presos em um pesadelo sensorial





de vozes ecoantes e neblina extremamente densa que obscurece tudo fora do alcance do braço. Cães do pântano ladram e mortos-vivos amorfos gemem ao longo do caminho, enquanto muitas criaturas de Zherisia se perdem na estrada sinuosa e não têm escrúpulos em destruir qualquer coisa ou alguém que encontrem ao longo do caminho. Sugiro preparar um bom suprimento de tochas.

A Rota Nebulosa: Noroeste de Darkon – Sul de Paridon

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Talvez o predador mais perigoso ao longo do Caminho Oculto seja o humano. Assassinos cruéis como Jack Sangrento aprenderam a desaparecer de Paridon fugindo para Darkon. Eu caeci mais de um desses assassinos perversos através do Caminho da Brumas na esperança de salvar os habitantes de Darkon de se tornarem suas presas. Felizmente, os cães do pântano também caçam por esse caminho; Acompanhei seus latidos como cães de caça até mais de um louco lamentável e sanguinário.

Via Corona: Nordeste Darkon – Leste Nidala

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Assim como o Caminho Oculto, este caminho começa nas Terras Brumas de Darkon; felizmente, não chega ao fim num lugar tão amaldiçoado como Paridon, mas no clima mais agradável de Nidala. Ainda assim, a sua fiabilidade é suspeita, pois a maioria das pessoas só o descobre quando precisa desesperadamente de uma forma de sair do perigo. Ainda assim, o caminho não está isento de riscos. Alguns dizem que o dragão de Nidala caça ao longo de sua extensão ocasionalmente, embora, que eu saiba, nunca tenha sido visto em Darkon.

O Despertar do Loa: Noroeste do Mar Noturno – Norte de Souragne

(Confiabilidade Moderada, Sentido Duplo)

Sempre um caminho tentador para mortos-vivos inteligentes, este Caminho das Brumas é o lar de mais de um barqueiro das Brumas e outras criaturas horríveis ocultas nas sombras e no cinza definitivo das Brumas. Sua entrada no Mar Noturno é novamente o lar de tempestades escarlates girando em trombas de água. Ressacas perigosas funcionam para puxar os navios para baixo da superfície. Também é difícil avaliar o tempo ao longo do seu percurso; dependendo das fases da lua em cada extremidade, ela pode enviá-lo rapidamente em seu caminho ou mantê-lo dentro de suas espirais por dias ou semanas. Também notei os contornos fantasmagóricos

de altas mansões com varandas de pilares brancos aparecendo fora do caminho. Essas moradias desaparecem tão rapidamente quanto aparecem quando você é tolo o suficiente para olhar mais de perto, deixando-o guiado pela Brumas com certeza.

A Rota das Lágrimas Venenosas: Sudoeste Mar das Magoas - Nordeste Rokushima Táiyo

(Confiabilidade Baixa, Sentido Duplo)

À deriva da terra de um lado para o mar do outro, o Caminho das Lágrimas Venenosas é difícil de percorrer e enganoso para muitos que escolhem seu caminho apenas para serem pegos com seu navio no alto e seco Monte Gélido em Rokushima Táiyo ou afogamento nas águas de Ghastria. Embora seja um dos caminhos menos angustiantes, parece ser um caminho para um dos mortos-vivos mais mortais, o akikage, uma criatura às vezes conhecida como o “assassino das sombras”. Fantasmas de vingança do pior tipo, esses seres malignos não permitem que nada atrapalhe suas missões – incluindo outros viajantes ao longo do Caminho das Brumas. Destruir um é quase impossível, já que eles desaparecem à vontade e usam as Brumas como terreno de caça. Se você notar uma figura vestida com roupas escuras e com o rosto coberto, sendo os olhos a única característica discernível, vire-se e deixe-a passar, a menos que você esteja extremamente confiante em suas habilidades para lidar com mortos-vivos.





Capítulo Sete: Andarilhos nas Brumas: Vistani e Forasteiros

As Brumas proporcionam, com uma senciência quase misteriosa, aqueles estranhos invasores, os Forasteiros, num momento em que a assistência é necessária, ou às vezes quando a punição deve ser aplicada àqueles que pecam contra a decência comum de alguma forma terrível. Isso leva à conjectura de que as Brumas são outra forma de vida após a morte, trazendo almas atormentadas como recompensa dentro de nossas fronteiras.

— Dos papéis da Alta Sacerdotisa de Ezra, Diona Von Alwecht, uma semana antes de seu desaparecimento



este capítulo, Gennifer e eu esperamos fornecer algumas teorias e conjecturas sobre dois dos maiores mistérios de nossas terras. Considerando as severas advertências de nosso tio Rudolph e nossas próprias experiências anteriores, não parecia prudente continuar com nossa jovem tolice no exame das Brumas. Muitos outros mistérios – não menos prejudiciais ou horríveis, mas ainda mais facilmente identificados e estudados – mantiveram-nos ocupados no nosso esforço contínuo para desenvolver o grande corpo de trabalho que é o de Van Richten. Ainda assim, existem algumas camadas ocultas das Brumas que podem ser exploradas através de entrevistas e discussões com aqueles que aparentemente nasceram das próprias Brumas – os Forasteiros – e também aqueles que percorrem os Caminhos das Brumas com facilidade – os Vistani.

Os Vistani

Caro leitor, enquanto Gennifer e eu continuamos a ler os poucos tomos que nos deram outro vislumbre misterioso através das Brumas, percebemos que para fazer um estudo verdadeiro de um assunto tão amorfo, devemos falar com os únicos seres que realmente parecem estar confortáveis ou, possivelmente, no controle daquela fronteira sobrenatural que cerca e invade nossa terra. Em geral, nossa curiosidade sempre foi grande sobre os misteriosos Vistani e sua ligação com as Brumas, mas nossas tentativas de convencer um deles a falar sobre isso sempre foram infrutíferas até agora. Os escritos de nosso querido tio sobre os Vistani, muitos deles fornecidos pelo Vistani Arturi Radanavich, levam a muita especulação sobre seu possível controle sobre as Brumas, bem como seus poderes, que refletem os estranhos efeitos das Brumas sobre os errantes internos. Nossa teoria tem sido por muitos anos que os dons de profecia dos Vistani os levam a estar onde são realmente necessários, no momento certo. Talvez isto possa explicar a capitulação do nosso guia Vistani neste momento em que estávamos mais necessitados de informações. Tevye Calvanov, antigo capitão de uma caravana Vistani e um dos nossos respeitados guias, foi persuadido, talvez até encorajado, por Gennifer – uma visão chocante – a dar-nos uma melhor compreensão da simbiose entre os Vistani e as Brumas. Infelizmente, ele não viveu muito depois da nossa discussão.

Recostando-se no assento de seu *vardo* colorido, esse sujeito de cabelos grisalhos com sábios olhos de ébano e um bigode espesso decorado nas pontas com contas prateadas parecia mais do que disposto a falar das Brumas, um assunto que os Vistani raramente discutem. Ainda

Habilidades das Brumas dos Vistani

Todos os Vistani têm algum controle sobre as Brumas, mesmo que apenas na sua compreensão dos Caminhos das Brumas. Qualquer Vistana pode entrar nas Brumas e sair onde quiser alguns momentos depois, não importando a distância ou os obstáculos entre elas, sem limites e à vontade. Tais levantamentos impermanentes de Brumas podem levar criaturas das Brumas a vagar por lugares onde nunca foram vistas antes e também podem levar a intrusões mais permanentes das Brumas se as Brumas forem chamadas para a mesma área mais de uma vez. Quando uma caravana precisa viajar para um novo lugar, a *raunie* da tribo chama as Brumas para se levantarem enquanto o capitão envia os *vardos* através de uma névoa ofuscante e através do mundo. Contudo, tal *navegação nas Brumas* não significa que os viajantes tenham passado apenas alguns momentos dentro das Brumas. Os Vistani manipulam o tempo e podem passar horas ou dias dentro de casa e ainda assim chegar do lado de fora poucos minutos depois de terem entrado nas Brumas.

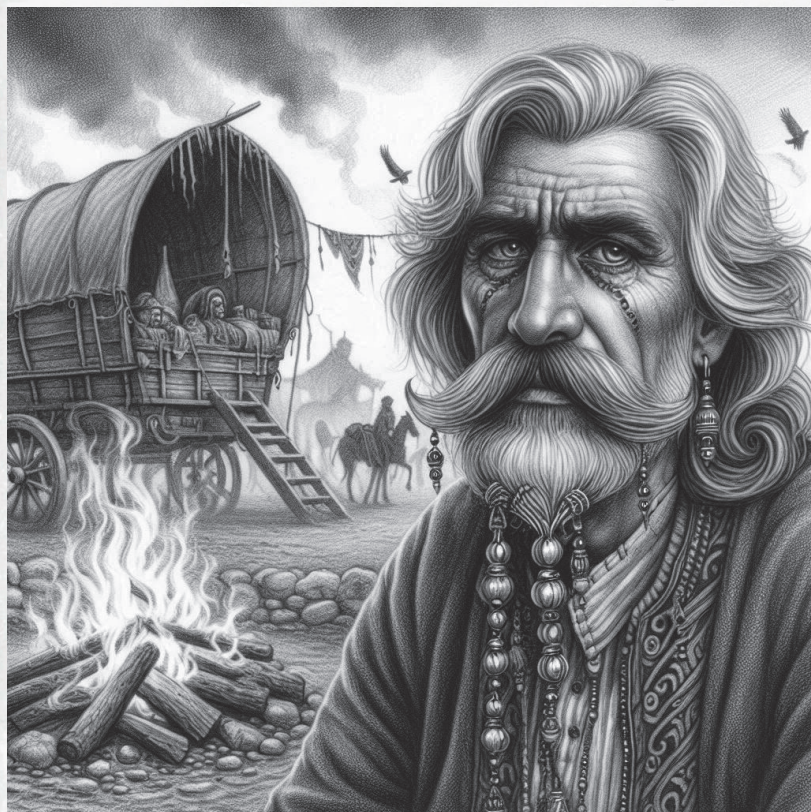
Nem mesmo os Vistani, entretanto, aperfeiçoaram essa habilidade. Sempre que um Vistana entra nas Brumas, há 2% de chance de que seu controle seja ligeiramente falho. Isso aumenta para 3% de chance se uma caravana inteira estiver viajando pelas Brumas, enquanto a chance aumenta para 5% se um *giorgio* estiver viajando com um guia Vistana.

assim, um ligeiro brilho nos seus olhos levou-me a acreditar, caro leitor, que a validade de qualquer coisa que ele disse deve ser tomada com alguma cautela. Nenhum Vistani jamais explica algo sem razão – especialmente quando essa explicação pode esclarecer parte do mistério que os rodeia. Talvez Gennifer tenha ido longe demais em seu encorajamento? Bem, não importa, eu permito que ele fornecesse o que ele faria – cabe a todos nós verificar a verdade em sua narrativa.

“Então você pediria a um Vistana para lhe contar todos os segredos das Brumas? Quanto você pode me pagar para fazer uma coisa dessas? Mesmo assim, já se passaram muitas luas desde que contei o *doroq* ao meu povo. Talvez você aprecie meus contos.

As Brumas existem, assim como meu povo, cercados e envoltos em mistério. Você não pode nos definir ou nos fechar – nós simplesmente escaparemos, desaparecemos





do através de fendas nas paredes ou entre as sombras da noite. Ainda assim, posso contar muitas histórias sobre o que outros disseram sobre nós. Algumas delas podem ser verdadeiras; outros — bem, nós temos nossos segredos, e muitas coisas estão distorcidas dentro das Brumas.

Primeiramente falarei das Brumas como nossa companheira ou, quem sabe, ferramenta. Alguns dizem que não fazemos nada sem razão, não oferecemos nenhum favor sem benefício para nós mesmos, não damos nada sem pagamento. Não digo que isso seja verdade, mas você pode perguntar: se as Brumas são verdadeiramente sencientes, o que fazemos para isso e por quê? Alguns acreditam que as criaturas das Brumas não nos fazem mal. Posso dizer que isso é falso. Temos muita experiência em combater tais monstros e por isso sabemos como evitar muitos e matar ou afastar o que não podemos evitar. Sim, viajamos pelas Brumas como nenhum *giorgio* pode fazer e levamos conosco aqueles que favorecemos, mas nem todos são igualmente talentosos para a tarefa, e a sábia *raunie* escolherá bem seu capitão.

Não acredite que você possa chamar todos os Vistani da mesma forma. Eu sou da *tasque* Boem. Somos nós que sentimos mais intensamente a falta de um lar, aqueles que carregamos dentro de nossos corações a escuridão do mundo. Você sabe algo sobre nós através do seu tio, não é? Compreendemos a tragédia da vida e o nosso

destino como nenhum outro o faz. Cada *tasque* tem sua força, você deve entender, mas não temos fraquezas, exceto a sombra da tristeza em nossas almas.”

Poderes Específicos das *Tasques* Vistani

Embora todos os Vistani tenham algum controle, a maioria das *tasques* tem uma habilidade especial ligada as Brumas. Essas habilidades especiais dão ao Mestre muitas maneiras de manipular tramas através do tempo e da distância, do passado, do futuro e através dos mundos.

O Kaldresh: Videntes

Atemporais

Os Kaldresh, geralmente os menos místicos das *tasques* Vistani, têm uma habilidade extremamente poderosa — ver o passado, o presente e o futuro como um só. Como nem todo tempo é tempo para eles, então eles podem olhar ao longo do fluxo

do tempo e atravessar as Brumas para qualquer época ou evento que sintam necessidade de influenciar. Por se especializarem em forjamento de armas e outros ofícios de guerra, eles muitas vezes procuram locais onde o conflito ou a guerra total assola e lucram fornecendo o que cada lado precisa. Os Mestres podem encorajar personagens mercenários a procurar os Kaldresh e segui-los através das Brumas para a batalha.

Os Manusa: Manipuladores do Tempo e das Brumas

A *tasque* Manusa, e particularmente a mais mística e poderosa das tribos, os Zarovan, exibem habilidades aparentemente ilimitadas para manipular as Brumas e o tempo. Capazes de dobrar momentos e anos à vontade, eles podem caminhar pelas Brumas a qualquer momento, e até mesmo levar *giorgios* junto com eles se isso for adequado aos seus propósitos misteriosos. Os Zarovan também têm a habilidade de manipular as Brumas abrindo caminhos para outros mundos além de Ravenloft e ver o que está acontecendo nesses outros reinos. Para uma campanha de longa duração envolvendo Forasteiros, rumores sobre essa habilidade podem levar os personagens dos jogadores desesperados a procurar os



Vistani e realizar quaisquer tarefas que lhes sejam atribuídas pela oportunidade de voltar para casa - ou fornecer razões para os PJs desejarem voltar para casa quando Zarovan visões falam de tragédia para aqueles que ficaram para trás. Somando-se a esse poder, as mulheres da *tasque* Manusa também têm a habilidade de lançar magia do Domínio Brumas como clérigas de seu nível de personagem, independentemente de terem o valor de Sabedoria para lançar essas magias ou não. Essas mulheres só podem lançar um Magia Brumas se um clérigo de nível igual ao seu nível de personagem também for capaz de fazê-lo.”

○ Boem: fatalistas

Os Vistani da *tasque* Boem têm uma filosofia de tempo diferente. Eles acreditam que o destino e o tempo são fixos e que ninguém pode escapar do curso da vida. Esta crença rígida pode ter algo a ver com o fato de que eles são os únicos Vistani que não possuem nenhum dom especial - eles acreditam que não podem manipular e por isso seus poderes são negados. Ainda assim, até eles podem percorrer os Caminhos das Brumas com facilidade e recorrer às Brumas quando a estrada lhes acenar. Os Boem seriam os mais propensos a ajudar uma criminosa a escapar pelas Brumas, pelo preço certo, e então trazer seus perseguidores atrás em troca de algum favor futuro.

“Diz-se que sacrificamos aqueles que nos irritam as Brumas - que todos os Vistani fazem isso. Você acreditaria que isso é verdade? Você acha que pegamos aqueles que buscam passagem e os deixamos dentro das Brumas para que seu sangue forneça poder? Esses pensamentos são ridículos! Outros acreditam que existem seres poderosos e místicos vivendo dentro das Brumas, e nós somos apenas servos e peões dessas criaturas misteriosas, viajando para onde quisermos conforme suas ordens. Novamente, isso é um absurdo. Os Vistani são livres. Podemos não ter uma terra que seja nossa, mas vamos para onde quisermos - é o nosso destino.

Talvez tenhamos nascido das Brumas e sejamos filhos das Brumas. Isso não explicaria nossa facilidade dentro dela? Você já viu uma caravana desaparecer, perdida em uma névoa crescente? É possível que não apenas passemos por ali, mas nos tornemos como fantasmas, um com o vapor misturado com as Brumas como parte deles.”

Um sorriso provocador apareceu em seu rosto enquanto ele acariciava meu braço com indulgência. “Você não acreditaria em tal bobagem. Você é uma menina inteligente. É mais provável que detenhamos o poder sobre as Brumas porque os possuímos. Talvez não tenhamos casa aqui porque moramos nas Brumas, em grandes cas-

telos com muitas riquezas e belos cavalos.” Ele suspirou profundamente: “Mesmo os Vistani não estão imunes aos poderes das Brumas. Acreditem, jovens, as Brumas não são nada para serem menosprezadas. Qualquer um de nossa espécie pode contar histórias de viajantes acariciados pelas Brumas que se perderam para sempre.

Esses andarilhos desamparados são amaldiçoados pelas Brumas a viverem décadas em um dia, ou uma hora em dez anos. Minha história é diferente, uma história sombria e terrível de uma família de Vistani expulsa de sua herança, de sua honra e de seus pactos.” Por um momento, seus olhos perderam o brilho e eu juro que seu rosto empalideceu até ficar cinza-acinzentado. Ele apertou o coração e olhou para mim com um olhar sombrio de dor, depois, rejeitando minha tentativa de socorro, continuou com sua narrativa.

“O povo do corvo risonho, chamado clã Simiuka, é uma família bonita, digo que é, embora ninguém os tenha visto há mais de 40 anos, exceto na linha escura do passado. Quando as sombras daquela árvore”, e aqui nosso guia apontou para uma árvore magnífica que se elevava acima do topo da colina em que estava, seus galhos largos cobrindo o chão com escuridão, “não eram mais largas do que um dedo - numa época em que o A magia do mundo e toda a sua glória dentro e ao redor das Brumas pareciam minhas - quando eu ainda era jovem, meu coração foi conquistado por uma das Simiuka, uma jovem engraçada e de traços marcantes chamada Annalysnya. Somos do mesmo *tasque*, mas não do clã, e eu sabia que um dia nos encontraríamos e ela se tornaria minha esposa.

Como você deve saber, nós Vistani vagamos por onde quisermos, e quando nossos corações se fundiram em uma reunião durante a lua cheia, prometemos que quando nossos caminhos se fundissem novamente eu teria muitas criaturas para usar como dote de noiva (ela é da família Naiat) e o pai dela permitiria que nos casássemos. Muitas vezes brinquei com ela dizendo que iria levá-la embora se minha saudade dela se tornasse muito grande, mas acreditávamos que o destino nos uniria através das Brumas, pois nossos caminhos certamente se uniriam para se tornarem um só.”

Muitos foram os meses que se passaram enquanto eu cobrava o preço por ela, cavalos orgulhosos por riqueza e lenços de tecido brilhante por seus cabelos. Quando um ano se passou, acreditei que o Destino logo nos uniria e pedi à nossa sábia mulher que consultasse o *tarokka* e me dissesse quando nos encontraríamos novamente.

A escuridão cruzou o rosto do nosso guia e, enquanto eu observava, o brilho em seus olhos transformou-se em lágrimas. Ele abaixou a cabeça, respirando com dificuldade, depois pigarreou rispidamente. “Nossa *raunie*,





Marta, fez a leitura e gritou enquanto cartas de mau agouro se espalhavam pela mesa. Traição, morte e, o pior de tudo, banimento estavam entrelaçados nas imagens, tão distintamente quanto o cheiro de sangue podre ou o choro de uma criança abandonada, eu não acreditei – eu não pude acreditar – e fugi do acampamento a cavalo em busca da minha Annalysnya nas Brumas.

Mestre Tevey deu um suspiro áspero e, por um momento, seus lábios moveram-se silenciosamente. Embora possa ter parecido atrevido, Gennifer se inclinou para frente e deu um tapinha gentil no joelho dele – seu gesto era um sinal físico de nossa preocupação por ele. Como se sua mente tivesse vagado a milhares de quilômetros de distância, ele olhou para nós e sorriu, apenas um movimento dos lábios, seus olhos escuros perdidos em uma tristeza distante e um horror lembrado, com lágrimas no rosto.

“As Brumas me envolveram, um manto de boas-vindas enquanto eu estendia a mão em minha mente em direção à minha Annalysnya, sabendo que poderia encontrar meu caminho através das sombras e do cinza até aquele que eu amava. No começo eu tinha certeza. Meu coração chamou por ela e nada me impediria. Galopando por trilhas que conheço desde pequeno, tropejei por horas... e horas... e dias. Meu cavalo caiu e morreu ofegante, sua respiração era um rugido de vapor agonizante. Ele era um belo animal cujo coração estava partido tão certamente quanto o meu. Peguei o que pude de suas costas e continuei em frente. As Brumas não pareciam mais minhas companheiras, mas sim minhas inimigas – me afastando dela. Em desespero gritei o nome dela, e fui atendido. Um grito estridente, um soluço irregular, e então meu nome num sussurro tão baixo que também

parecia abafado e perdido na névoa turva. Chamei de novo e de novo ouvi meu nome, a voz dela agora mais próxima; as Brumas a trouxeram para mim. Uma silhueta se formou na escuridão, sua forma bem-vinda chegando aos meus braços abertos. E então eu vi seu rosto gentil e engraçado sorrindo – mas era a careta de uma boca apodrecida, com os dentes ensanguentados à mostra. Atrás dela, vi o resto de sua família. Todos se apresentaram; suas bocas abrem buracos cheios de sangue.

Cambaleei para trás enquanto ela gritava por mim. *Não me abandone!* ela gorgolejou enquanto gotas vermelhas saíam de sua boca. Mais uma vez, ela estendeu a mão para mim, implorando. Eu não poderia ir até ela, não poderia ficar nem trazê-la das Brumas, pois sabia que ela e sua família estavam amaldiçoadas, e as Brumas eram testemunhas de sua vergonha. Eu fugi então, mas conheço meu destino. Estarei com ela novamente.”

Povo Amaldiçoado das Brumas

Muito pouco se sabe sobre esses andarilhos horrivelmente afligidos nas Brumas. De acordo com nossas fontes – por mais reticentes que possam ser em falar de situações tão vergonhosas e terríveis – os amaldiçoados são aqueles que traíram os Vistani de tal forma que atraíram todos os terrores que as Brumas escondem sobre si mesmos. Raramente alguém sobrevive e nenhum que conhecemos jamais retornou, pelo menos não com som de mente ou de corpo.

– Gennifer Weathermay-Foxgrove

Infelizmente, caro leitor, nunca descobrimos o que a noiva de Tevey Calvanov e sua família fizeram. Ele começou a chorar de novo e então, com um olhar distante,

Maldições nas Brumas

Embora qualquer maldição executada por um Vistani seja algo poderoso e terrível, quando tais maldições são executadas enquanto dentro das Brumas ou as Brumas são invocadas como parte da própria maldição, o poder e o terror da maldição aumentam em um nível (isto é, embaraçoso, tornando-se frustrante, etc.). Embora as maldições normais possam ser quebradas pela própria cláusula de escape da maldição ou pela revogação da maldição (como no caso das maldições Vistani), se tais maldições forem invocadas dentro das espirais das Brumas ou se as Brumas forem nomeadas dentro do texto da maldição, eles se tornam mais poderosos do que o texto pode fazer parecer. Por exemplo, uma maldição Vistani redigida: “Você não encontrará descanso sob nenhum teto até que tenha curado os corações de outras sete pessoas”, pode pressagiar noites sem dormir, mesmo sob um céu nublado ou sob a copa de uma floresta; enquanto uma simples maldição embaraçosa, “que seus olhos se cruzem e sua língua escorra da boca quando você tentar mentir”, se tornaria uma visão dupla constante e a língua da vítima literalmente apodreceria para fora de sua boca.

Os Vistani sabem deste efeito e raramente lançam uma maldição sobre alguém enquanto estão dentro das Brumas, mas podem pedir as Brumas para chamarem testemunhas de tais maldições, particularmente quando a maldição é invocada para vingança pela morte de outro Vistana.





disse a Laurie e a mim para descermos do *vardo* e irmos embora rapidamente. Nossa última visão dele, iluminada pelas luzes na traseira de sua carroça enquanto ele se dirigia para uma espessa nuvem de neblina que se erguia entre as árvores, permaneceu gravada em minha memória. Não o vimos novamente, mas esperamos sinceramente que ele tenha encontrado sua Annalynya e quebrado sua maldição. Mais importante ainda, esperamos que ele não compartilhe da maldição por nos contar sobre as Brumas.

Ouvimos histórias de outros andarilhos desafortunados; eles podem ser um perigo para aqueles que estão dentro das Brumas, pois a maioria deles são violentamente insanos. Para o bem dele, espero que ela e sua família não estejam.

Estranhos das Brumas: Forasteiros

“A voz do meu deus não é mais forte. Seus poderes incríveis enfraquecem neste lugar amaldiçoado. Ainda assim, devo destruir esses horrores desmortalizados e cambaleantes que nos cercam... Virem pó, suas abominações! Em nome de Pe—”

—Últimas palavras de Regin Shadowbane, sacerdote de uma divindade desconhecida.

Se quisermos considerar as Brumas e os muitos mistérios que elas envolvem e cercam, devemos examinar de perto algumas das criaturas mais desconcertantes e perturbadoras que vieram das Brumas – Forasteiros. Aterrorizados e confusos pelo tempo que passaram nas Brumas, esses infelizes vagam por nossas terras, contando histórias selvagens, ou talvez verdades, de lugares nunca vistos por nenhum habitante de nosso mundo. Esses lugares nos tentam com a necessidade de explorar.

Infelizmente, através de todos os nossos estudos, incluindo pesquisas em muitos dos diários do nosso querido tio, encontramos poucas evidências de que qualquer um desses Forasteiros tenha “retornado” às seus supostos lares ou que quaisquer exploradores das Brumas tenham encontrado países desconhecidos pela nossas experiências. No entanto, as suas palavras carregam muita convicção e é difícil não acreditar nelas. Os Forasteiros invariavelmente descrevem esses lugares estranhos em profundidade, discutindo poderes além da capacidade mortal, costumes estranhos, até mesmo divindades mais estranhas e outras facetas bizarras de seu mundo imaginário com tantos detalhes que deslumbram a mente e fazem até mesmo o estudioso mais cínico duvidar de sua compreensão de o universo.

Filósofos, teólogos e estudiosos de todos os níveis de conhecimento postularam teorias sobre as origens dos Forasteiros e suas histórias de mundos em mudança e poderes em mudança.

Laurie e eu passamos um tempo considerável vasculhando vários túmulos e conversando com aqueles cujas vidas foram gastas no estudo dos Forasteiros, bem como conversando com alguns que se consideram Forasteiros. Depois de uma “discussão” longa e um tanto acalorada, decidimos nos limitar a algumas das ideias mais diametralmente opostas, na esperança de que você, que lê estas páginas, possa buscar suas próprias respostas e conclusões a partir delas.

Loucura e fantasmas da Mente: a filosofia da Negação

Perdoe aqueles cujas mentes estão distorcidas e danificadas pelo tempo que passaram nas Brumas, pois eles se perderam mental e espiritualmente em uma jornada labiríntica dentro de seus próprios sonhos. A insanidade é uma reação tristemente típica ao ser engolfado pelas Brumas por muito tempo. A incerteza e o medo de nunca mais voltar levam as pobres almas a criarem suas próprias realidades dentro das Brumas, tais realidades nada mais são do que distorções mentais, ilusões e sombras disfarçadas de verdade.

— do Dr. Viktor Von Manheim, médico do sanatório, em seu tratado *Manifestações de Demência Mental, Suas Causas e Tratamento*

A menos perturbadora e, como afirma minha irmã Laurie, a menos interessante das teorias Forasteiras nega a possibilidade de mundos além das Brumas. Contos “forasterísticos” (e sim, eu vejo o jogo de palavras) contos de poderes divinos de expulsão de mortos-vivos ao pó, de magos capazes de viajar além de seus próprios planos de existência - e voltar - levantam pelo menos sobranceiras e convencem o ouvinte de que um Forasteiro está iludido, talvez além da capacidade de cura de qualquer pessoa. Eles nasceram loucos, vivendo em um mundo criado por eles mesmos? Ou pior, ficaram tão abalados pelo horror ou pela melancolia que tiveram de criar um novo lugar para viver, onde fossem poderosos e verdadeiramente no controle do seu destino?

Os manicômios para loucos costumam ter enfermarias cheias de almas tão azaradas. Sacerdotes e cientistas trabalham diariamente para trazê-los de volta à sanidade com pouco sucesso, muitas vezes eles são forçados a realizar obliteração de memória através de magia ou fornecer terapia radical para reverter as crenças do paciente. Tudo isso é muito bom, se os pacientes forem realmente





loucos. Caso contrário, tais procedimentos devem funcionar para criar uma insanidade de negação, para que os Forasteiros possam viver neste mundo pacificamente, um passo triste, mas por vezes necessário, para a sua renovada estabilidade mental.

Muitos bons curandeiros e sacerdotes acreditam que tais tratamentos são prejudiciais à saúde, embora sejam necessários. Os métodos de tratamento incluem o lançamento relativamente indolor de um Magia de cura, bem como terapias como enterrar o paciente na escuridão por dias com água não mais do que suficiente para mantê-lo vivo ou usar remédios à base de ervas que turvam e confundem a mente na esperança de forçando o iludido além de suas fantasias. Alguns médicos prescrevem um tratamento mais drástico para os teimosos ou violentamente inflexíveis: dor física para quebrar o paciente, para que ele seja capaz de negar seus delírios e iniciar a jornada em direção à sanidade.

Uma Jornada Sombria

Embora talvez seja covardia da minha parte, quando minha irmã propôs uma viagem para visitar um desses Forasteiros nas profundezas de sua loucura no Asilo do Coração Sombreado na Baróvia, hesitei e adiei por várias semanas, encontrando outro trabalho para me ocupar. Poucas coisas me perturbam mais do que pensar no meu intelecto danificado ou destruído, seja pela minha própria falta de estabilidade mental ou por magia hostil. Embora eu tenha certeza de que muitas almas tristes, perdidas no desespero ou deformadas pelo Mal, tenham sido assistidas pelos atendentes do asilo, eu não estava ansioso para ver alguém que pudesse ser verdadeiramente são, preso em tal lugar.

Quando chegamos ao sombrio asilo, não fiquei nem um pouco surpresa ao descobrir que era uma fortaleza rochosa escura com minúsculas rachaduras no lugar das janelas, gradeadas com ferro, assim como a pesada porta





de carvalho. A atendente designada para nos atender era uma jovem delicada, vestida apenas com uma camisola branca. Seu cabelo cor de outono era bastante selvagem e sem cortes e podíamos ver as cicatrizes das algemas em seus pulsos e tornozelos delgados. Eu estava prestes a chamar uma curandeira, presumindo que ela fosse uma paciente fugitiva, quando vi a serenidade calma em seu rosto e a inteligência em seus olhos. Ela nos levou para dentro e devo admitir que estremei com os gemidos fracos e sussurrantes e os gritos abafados que ecoavam profundamente sob nossos pés. Ela se apresentou como Lady Arieth e disse que uma vez acreditou vir de outro mundo, mas agora trabalhava com outras almas iludidas na tentativa de salvá-las do tratamento necessário para restaurar sua própria sanidade.

Enquanto ela nos conduzia para baixo, tive vislumbres de pessoas tão tristes e atormentadas. Crianças perdidas na miséria gritavam, balançavam-se e abraçavam-se; os idosos, com unhas selvagens e afiadas, arranhavam e dilaceravam a própria carne ou corriam, quase nus, enquanto os atendentes vestidos de branco se moviam como espectros tentando impedir que os condenados se machucassem. De alguma forma, os piores eram os mais silenciosos – aqueles com os olhos vidrados, as bocas abertas num grito terrível e silencioso, cenas obviamente ainda passando em suas mentes, apanhados na catatonia. Incapaz de controlar o arrepio que percorreu minha espinha, estremei – e fiquei um pouco surpresa ao sentir a mão gelada de Laurie na minha, apertando-a com força enquanto Lady Arieth nos levava cada vez mais fundo na jaula das almas atormentadas.

Depois do que pareceram anos, finalmente chegamos ao corredor das desilusões, em geral uma área muito menos violenta do que muitas outras pelas quais havíamos viajado para encontrá-la, mas o ar de tristeza misturado com raiva e frustração carregou o lugar com uma necessidade intensa, pelo menos da minha parte, sair do local. Felizmente, o aperto de Laurie evitou-me o constrangimento da fuga. Parando diante de uma porta enorme, nossa guia tirou uma chave de um anel amarrado na cintura, destrancou e abriu o caminho.

Lá dentro, vi um homem grande vestido com pouco mais do que calças largas, peito e braços fortemente musculosos e cheios de cicatrizes, o cabelo escuro com mechas brancas. Ele foi algemado à sua cama. Contra a parede dos fundos, um curioso símbolo do sol estava desenhado de maneira estranha – aparentemente com sangue. Pensei que talvez ele pudesse ser um sacerdote ou paladino do Senhor da Manhã, e minha simpatia cresceu à medida que considerava o destino de tal pessoa presa nas trevas. Lady Arieth falou calmamente.

“Este é Sol. Ele não dá outro nome, mas nos diz que é o paladino de um deus cujo nome não nos é familiar. Ele diz que vagou pelas Brumas durante meses ou até anos e agora sabe que está preso em algum lugar que chama de Abismo.” Com isso o sujeito levantou a cabeça, mostrando claramente o brilho de loucura em seus olhos. “Vão embora, suas sedutoras nojentas”, ele gritou, investindo contra nós até o limite de suas correntes, “você não vão me levar nem destruir minha fé ou minha mente!” Laurie murmurou para ele, tentando acalmá-lo para que pudéssemos fazer perguntas, mas sem sucesso. Ele parecia levado à beira da incoerência, e Lady Arieth logo nos deixou em busca de um curandeiro ou assistente para administrar algo que lhe trouxesse um pouco de paz.

Enquanto ela estava fora, ele desabou, gritando para seu deus que o levasse embora, que o perdoasse. Movendo-me para o lado dele, coloquei uma mão leve em seu ombro na esperança de lhe dar algum conforto, e ‘acidentalmente’ deixei cair um pequeno pedaço de giz perto dele para que ele pudesse encontrar socorro em seus desenhos sem a terrível necessidade de usar sangue como tinta. Nosso guia logo retornou com uma pomada que ela esfregou na pele dele, esquivando-se de seus membros agitados. Rapidamente uma espécie de sanidade retornou aos seus olhos, embora seu brilho tenha diminuído para um cinza nublado. Ela nos conduziu para fora da cela ao som de soluços áspers e de suas palavras, creio eu, para Lady Arieth. “Ari, você não se lembra de mim? Por favor, devolva meu símbolo sagrado e minhas armas. Por favor me ajude!” Lady Arieth abanou a cabeça, obviamente perturbada pelas suas palavras, depois conduziu-nos calmamente para fora da prisão e fechou a porta, de forma sólida e firme, como que para excluir a possibilidade de que ela fosse a louca.

Criações de Poder: forasteiros como Experimentos

Está vivo!

– Dr. Aldous Donnengard, cientista necromante, ao observar o primeiro passo cambaleante de seu golem de carne.

Por mais terrível e horripilante que seja seguir esse ramo de especulação, uma possível origem para os Forasteiros os coloca como peões ou vítimas nos experimentos de alguém. Trazida à existência por usuários de magia e cientistas malignos, esta teoria postula que os Forasteiros existem para servir ao desejo de controle e criação de alguém. Alguns textos fornecem informações sobre a cria-





ção de golens e outras criaturas mágicas cuja existência imita a própria vida. Talvez alguns dos Forasteiros sejam assim, construídos por experimentadores insanos que buscam não apenas construir novos seres, mas também convencer essas pobres e tristes coisas de que pertencem a uma dimensão completamente diferente.

Segredos e Insanidade: Forasteiros Como Reconstruídos

Não procure nas sombras, pois lá você encontrará segredos terríveis demais para serem suportados por um homem mortal.

— Provérbio mordentiano

De acordo com outros teóricos, os Forasteiros podem existir como vítimas iludidas de uma magia ou maldição colocada sobre eles por um arcano furioso ou por um dos Vistani. Talvez essas pessoas tenham aprendido um segredo que nunca deveriam saber e um poderoso feiticeiro “teve pena” delas e as mandou embora, com as memórias destruídas e reconstruídas, mas ainda vivas. Enviá-los através das Brumas tornaria provável que chegassem ao fim da viagem longe de casa - se é que algum dia chegariam lá. Loucura pode ser uma parte intrínseca da magia ou um sintoma incomum daqueles forçados a vagar pelas Brumas sem garantia de retorno, especialmente aqueles cujas mentes foram dilaceradas e apagadas ou recriadas.

Viajantes do Além: A Teoria de Outras Dimensões

Já se passaram quarenta dias desde que atravessamos aquele banco turbulento de neblina. Frederic, nosso guia, está tão confuso quanto o resto de nós, suas habilidades como ranger são confundidas pela falta de pontos de referência reconhecíveis. Os outros do meu bando ficam inquietos enquanto meus pesadelos continuam todas as noites, deixando-me com pouco sono verdadeiro. Eles estão com raiva e confusos, enquanto eu apenas me arrependo. Nossas ordens foram claras: destruir a aldeia rebelde; não deixe ninguém, nem o bebê mais novo, nem a avó mais idosa, vivo. O sangue corria como vinho novo pelas ruas enquanto os gritos de misericórdia gradualmente caíam em um silêncio férreo e amargo. Saímos em brumas ascendentes perto do amanhecer e não vimos mais sinal do nosso quartel. Os outros ainda não perceberam o que sei agora. De alguma forma, estamos mortos. Como fantasmas vagamos num reino de sombras. Finalmente a balança tombou longe demais.

— Do livro de campanha do comandante Josef Vrelund, falecido na quinta divisão de infantaria do rei,

descoberto no chão abaixo de seu corpo pendurado, nas florestas da Baróvia.

Há poucos motivos para acreditar que a Terra das Brumas seja o único lugar que existe. As regiões mudaram e se alteram ao longo da história em nosso terrível reino, passando por uma metamorfose à medida que as Brumas giram ao longo de nossas fronteiras. Talvez algumas terras tenham sido tão perdidas nas Brumas que seu povo tenha mudado além da nossa compreensão. Tais viajantes que falam de lugares livres de nossas fronteiras etéreas podem ainda estar cercados por fronteiras invíveis ou em lugares onde as Brumas estão tão distantes que parecem irrealis. Mesmo no centro mais isolado de uma comunidade, as Brumas podem surgir para levar aqueles que estão presos dentro deles para outros reinos, alguns, de fato, acreditam que os Vistani têm a capacidade de chamar as Brumas para si, para que qualquer lugar possa ser o início de uma jornada pelos Caminhos das Brumas. E se existissem terras além das Brumas, livres das leis da magia, da fé e da escuridão que habita o coração do nosso mundo? Será que tais lugares criariam pessoas como aquelas pessoas miseráveis, confusas e, no entanto, por vezes heroicas, a que chamamos Forasteiros? Lembro-me do tio Rudolph balançando a cabeça e ainda ouvindo com uma mente aberta e curiosa suas histórias sobre poderes divinos, facilmente expulsando mortos-vivos para o pó e magia conjurada sem pensar nas consequências. Talvez os deuses os tragam até nós para mostrar que existem outros lugares e outros caminhos. Talvez seus deuses os tenham enviado aqui para aprender o mesmo. Laurie teoriza que os deuses, ou talvez as próprias Brumas, trouxeram Forasteiros a este mundo para punição, já que muitos mostram arrogância e descrença nas realidades do nosso reino.

Outros ainda parecem ser pessoas decentes, alguns deles até heróis que fizeram muito para ajudar contra um grande mal. Nem todos poderiam estar aqui como castigo - na verdade, nossas terras podem ser bastante agradáveis. No entanto, se não é assim e eles são de outros mundos, por que estão aqui? Se tudo estiver fadado, como alguns Vistani acreditam, então talvez os Forasteiros devam vir a este mundo, seja pelas mãos dos deuses ou não, para influenciar nossas vidas de alguma forma. Talvez seja tudo por acaso. Talvez estejamos todos cercados em Brumas por nós mesmos e os Forasteiros encontrem uma maneira de romper seus próprios limites e entrar nos nossos.



Capítulo Oito: Lugares Secretos das Brumas

*É um cenário montado antes da peça ser
escrita, áreas conhecidas como Singularidade.*
— Do diário de viagem de Victoria Louisa
DeNoir, explorador de Brumas



uerida Gennifer,

Em resposta à sua pergunta, viajei com nosso estimado explorador das Brumas, Dr. Penarrow, para procurar aqueles locais efêmeros e interessantes, mas às vezes horripilantes, dentro das Brumas, conhecidos como Singularidade. O bom doutor me levou por vários caminhos durante nossos dias de viagem, e desejo narrar para vocês um certo momento emocionante, embora assustador, no meio de nossa jornada, que atrasou o itinerário de nossa viagem.

No quinto dia de nossa exploração, eu já havia me encontrado em diversas clareiras estranhamente desertas nas Brumas. Desejei que você estivesse aqui para colher algumas das flores estranhamente lindas em uma pequena clareira, uma linda campina cercada por bétulas prateadas onde tudo parecia normal. Mesmo assim, não conseguia tirar da cabeça o pensamento de que algo iria atacar de repente a qualquer momento! (Tenho uma campânula com pétalas estranhamente serrilhadas que arranquei para você imprimir em um de seus livros mais tarde. Embora não tenha me atacado, na época eu tinha certeza de que atacaria.)

Outra Singularidade nada mais era do que uma parede de pedra independente, com o topo ainda envolto nas Brumas. Conseguimos contornar isso facilmente; infelizmente, havia esqueletos das Brumas pendurados em correntes do outro lado, acima de uma poça de sangue escarlate. Devo admitir que o Dr. Penarrow é um verdadeiro guerreiro com sua bengala com ponta prateada. Ainda assim, foi mais do que perigoso quando eles se transformaram em névoa e escaparam de suas algemas, solidificando-se mais uma vez para nos cercar.

No final do dia, não estávamos em lugar conveniente para deixar as Brumas. Penarrow finalizou o último dos esqueletos com uma bem posicionada explosão de Luz do Dia, após a qual sugeriu que desejássemos passar a noite em uma pequena cabana que ele havia notado durante outra viagem, quando não havia tempo para expedições paralelas. Depois de algumas poções de cura consertarem nossa carne, ungi os restos do esqueleto com um pouco do meu fogo alquímico. Finalmente, seguimos em direção à cabana.

Saindo dos Caminhos das Brumas num ponto que só ele conseguiu reconhecer como diferente de qualquer outro, caminhamos pela nevasca turva enquanto sombras se misturavam com as Brumas, tornando nossa linha de visão quase inexistente. Depois do que pareceram horas, ouvi um trovão rítmico percorrendo os vapores e senti o cheiro inconfundível do mar em um lugar onde não deveria haver mar. Logo vi uma forma escura através da névoa e um brilho dourado da luz do fogo. Bem à nossa frente havia uma pequena cabana caiada situada sobre um penhasco baixo de enormes pedras cinzentas. Embora todos os meus sentidos dissessem que deveríamos estar abaixo deste lugar, ao longo das margens de qualquer mar oculto, a névoa se abria ao longo de um caminho convidativo repleto de bolinhas

de gude coloridas e pedras estranhas. Estes se misturaram com o que parecia ser uma casca esmagada pouco antes da porta vermelha escura da cabana.

Depois de gritar, bater na porta e esperar alguns minutos, verificamos que não havia ninguém lá dentro - o que não é incomum em uma Singularidade - e entramos. O chalé de um cômodo era aconchegante e convidativo, com uma lareira bem acesa, duas cadeiras confortáveis cobertas com cobertores de lã coloridos e um colchão macio de penas em um canto. O cheiro de algum tipo de sopa de peixe exalava de uma panela sobre a lareira, e um pedaço de pão, ainda quente, estava esperando em uma pequena mesa esculpida contra uma janela. Não percebendo nenhum dano na comida ou na mobília, nos preparamos para passar a noite e desfrutamos de um longo e satisfatório jogo de xadrez com um conjunto de viagem inteligente que o Dr. Penarrow tinha em sua mochila antes de dormir. O Dr. Penarrow acomodou-se em seu saco de dormir perto do fogo, enquanto eu aproveitava o colchão de penas. O som do oceano logo me fez dormir. Meu último pensamento quando afundei foi que talvez eu estivesse um pouco confortável demais em um local tão estranho...

Um toque em minha mão me acordou. Senti algo fresco e duro contra minha pele. O que foi isso? E o que foi aquele som sibilante? Lentamente abri os olhos e olhei para baixo. Olhos... muitos olhos amarelos com pupilas fendidas brilhavam nas chamas do fogo que diminuía lentamente. Uma serpente, preta com marcas estampadas em vermelho escuro, estava enrolada em meu peito. Sua cauda que se movia lentamente roçou mais uma vez levemente ao longo da minha palma virada para cima enquanto

Tentei não me mover ou gritar. Olhei para o chão e percebi que ele estava se contorcendo - coberto de cobras. Pelo menos quinze das mesmas víboras negras deslizavam pelo chão de rocha natural, algumas aproveitando o calor ao longo da lareira, outras ainda se erguendo das rachaduras na pedra. O Dr. Penarrow estava imóvel demais em seu saco de dormir, com dois ferimentos escorrendo sangue e gotas de veneno marcando seu rosto.

Pensando rapidamente, agarrei a ponta da minha colcha e a coloquei sobre a cobra no meu peito, enrolando-a nas dobras do cobertor. Alcançando minha arma, dei um tiro no fardo que se contorcia e depois peguei minha espada e botas ao lado da cama. Verificando cuidadosamente para ter certeza de que não havia nada dentro dos meus sapatos, calcei-os e dei outra olhada no Dr. Penarrow. Ele gemeu e se mexeu, perturbando outras daquelas criaturas horripilantes, está tão aquecida pelo calor da pedra que nada mais fez do que dar-lhe um estalo inconstante e depois se acomodar com mais firmeza ao longo de sua perna.

Um odor azedo exalava de seus corpos, e sua fumaça me enjoava enquanto eu calculava meu plano para resgatá-lo. Finalmente rolei para fora do colchão de penas e, puxando-o da estrutura, deixei-o cair em cima das víboras e pousei perto do





inconsciente Dr. Penarrow. Apunhalando seu companheiro de cama excessivamente amigável com minha espada e jogando seu corpo no fogo espalhando as chamas, rolei o bom doutor sobre a almofada de penas e o arrastei pela sala em direção à porta da frente. Um barulho agudo surgiu atrás de mim, estridente e terrível. Puxando-o pela porta, bati-a e peguei uma das pedras ao longo do caminho para fechá-la. Demorei um momento para perceber que a rocha de formato estranho era um pequeno crânio, com as órbitas oculares e a boca cheias de terra, mechas secas de pele e cabelo. Aqueles objetos brancos que decoravam o caminho não eram cascas esmagadas, mas fragmentos de ossos.

Rapidamente puxei o Dr. Penarrow para longe da cabana, tentando não pensar nas criaturas cujos restos decoravam o caminho enganosamente agradável até aquele lugar. Depois que tratei seu ferimento com uma pomada destinada a desintoxicar o veneno, ele logo acordou. Decidimos esperar até o amanhecer para ver se as cobras voltavam para suas tocas embaixo da casa. Então, minha querida irmã, começou o verdadeiro pesadelo desta Singularidade. Plumas de fumaça subiam, saindo daquelas janelas antes convidativas. Enquanto observávamos, a própria casa parecia contorcer-se e deformar-se à medida que mais e mais cobras surgiam em cada fenda em chamas, cada uma delas um chicote esquelético contorcido, ainda sibilando e uivando enquanto queimavam.

Fugimos rapidamente, deixando para trás a maior parte dos nossos suprimentos. Acredito que encurtaremos esta parte da nossa expedição para passar algum tempo nos recuperando em algum lugar conhecido por nós dois como totalmente livre de cobras. Certamente entrarei em contato com você novamente assim que retomarmos nossas viagens.

*Com carinho, sua irmã,
Laurie*

Você já viajou por uma determinada rua, por onde passa com frequência enquanto faz compras ou apenas passeia sob o sol a caminho de algum outro destino, quando de repente você vê uma porta, marcada e desgastada pelo tempo, em um espaço entre dois edifícios onde nada existia antes? Caros leitores, acredito que todos nós já experimentamos essa sensação de estranho envolvimento familiar. No entanto, poucos percebem que tais lugares podem ter vindo das nascentes Brumas.

Neste capítulo examinamos aqueles lugares misteriosos e em constante mudança chamados Singularidade do Pavor. Acreditamos que essas clareiras, torres, pequenas lojas e grandes mansões nasceram ou foram tomadas pelas Brumas, assim como as criaturas descritas nos capítulos anteriores. Eles podem trazer monstros ou atrair pessoas para prendê-los ou distorcê-los. Eles podem manter antigos viajantes aprisionados no tempo até que o mundo exterior mude de forma irreconhecível.

Primeiramente discutimos o que diferencia a Singularidade dos sorvedouros do mal ou das terras geradas por meio de conjunções. A seguir, detalhamos as diferenças dentro das Singularidades - irregularidades temporais, variações no uso da magia e outras mudanças que tornam as Singularidades lugares tão aterrorizantes. Finalmente, exploramos o que acontece quando as Brumas se infiltram nas nossas terras, deixando Singularidade deste lado da barreira nebulosa para distorcer a nossa paisagem familiar, mesmo que apenas por um tempo.

O que é uma Singularidade?

Definir uma Singularidade Assombrada é bastante simples. Também é terrivelmente complexo. Nos termos mais simples, uma Singularidade é um espaço dentro das Brumas com sua própria realidade sólida, mas normalmente desabitado, exceto por aquelas criaturas que vagam pelas Brumas - ou pelos ocasionais seres desafortunados liderados por Brumas ou Dissociados. Esses lugares não são necessariamente corrompidos, como aquelas áreas horríveis conhecidas como sorvedouros do mal. Embora cercados pelas Brumas, não são difíceis de entrar, nem mesmo de sair. São locais de santuário para alguns, contendo celas para os infelizes apanhados numa fuga temporal dentro das Brumas ou lares temporários para outros.

Nosso melhor entendimento é que eles existem dentro das Brumas, exceto em determinados momentos e lugares, quando podem ser deixados pelas Brumas em locais estranhos em nossas terras. Muito parecido com os atalhos de Brumas, alguns dos quais só aparecem sob condições especiais, Singularidades terríveis aparecem e desaparecem aparentemente aleatoriamente - ou então com um padrão conhecido apenas por qualquer inteligência que controle as Brumas.

Condições Ampliadas de Singularidade

As condições mutáveis dentro das Singularidades oferecem desafios extras para os aventureiros que as exploram ou que devem entrar em combate dentro delas. Reivindicadas ou criadas pelas Brumas, as Singularidades do Pavor são adicionadas ao ND para a maioria das ações, dependendo dos efeitos relevantes. Abaixo está uma lista de condições importantes. Um Mestre pode escolher aleatoriamente rolando 1d6. Cada Singularidade terá pelo menos um desses efeitos, adicionando efeitos extras; claro, aumentando o ND.





Singularidade: Começos e finais

Aqueles que viajam pelas Brumas expõem tantas teorias sobre Singularidade quanto ideias sobre as próprias Brumas. Alguns acham que as Singularidades são apenas pedaços estranhos de terra engolfados e mantidos pelas Brumas - talvez uma seção estranha deixada por uma conjunção ou um canto destruído em outro mundo e acidentalmente apanhado no redemoinho das Brumas. Outros acham que esses lugares nascem dentro das Brumas e que elas têm um propósito no início e desaparecerão quando esse propósito for concluído.

A teoria mais radical, a meu ver, afirma que cada Singularidade é uma criação aberta e inacabada das Bru-

mas. Tais ideias levam à crença de que as Brumas não apenas criaram nossas terras, mas continuam a crescer e a construir novas localidades escondidas pelas Brumas. Tais ideias, considerando alguns dos lugares que descobrimos em nossas explorações, são suficientes para causar pesadelos - o que alguns dizem ser outra explicação para a terrível Singularidade. Eles podem ser nada mais nada menos do que sonhos tornados realidade pelos próprias Brumas.

Não importa qual seja sua origem, no entanto, eles parecem aparecer e desaparecer com uma regularidade alarmante dentro das Brumas - às vezes abrindo caminho para nossas terras, às vezes carregando criaturas

Tabela 8-1: Efeitos Ampliados das Singularidades

d6 Efeito

1. A Singularidade possui RM 5 contra qualquer magia ou item mágico usado para tentar danificá-las ou alterá-las. Criaturas que usam um como refúgio por mais de uma semana também ganharão esse efeito até que tenham passado pelo menos uma semana consecutiva longe da Singularidade, momento em que a resistência desaparece. Este RM se acumula com qualquer outro RM natural. ND +1/2
2. As Singularidades têm uma *Atmosfera Ameaçadora (Sob)*: Qualquer criatura que entrar na Singularidade deve fazer um teste de resistência de Vontade com CD 10+1/2 do ND calculado do encontro. Se falharem, eles recebem -2 em todos os ataques, resistências, testes de habilidade e testes de perícia por 24 horas ou até saírem da Singularidade, devido a uma sensação de paranoia. Se forem bem sucedidos, ficarão imunes a quaisquer efeitos adicionais da atmosfera ameaçadora pelas próximas 24 horas. Se ainda estiverem dentro da Singularidade no final do próximo período de 24 horas, eles devem realizar um novo teste de Vontade, desta vez com +1. Paladinos não estão imunes. ND+1/2
3. *Coração Enfurecido (Sob)*: A Singularidade tem uma aura de violência. Todos estão sob um efeito constante de raiva, recebendo +2 de bônus de Moral nos valores de Força e Constituição, +1 de bônus de Moral em testes de resistência de Vontade e -1 de penalidade na CA. Eles são obrigados a lutar sem se preocuparem com o perigo. Raiva não se acumula com a Fúria Bárbara ou semelhantes. A magia Medo dissipa esse efeito. Este efeito termina somente quando as criaturas deixam a Singularidade. Não há alteração no ND.
4. *Dentro de um Pesadelo (Sob)*: Qualquer um que entrar em uma Singularidade deve fazer um teste de Vontade com CD 10+1/2 do ND calculado do encontro ou perderá o senso de direção. Reconhecer a porta pela qual um PJ passou por outros na sala requer um teste de Inteligência com CD 15. Após um combate ou outra distração, o CD sobe para 20. Aqueles com o talento Rastrear podem tentar seguir rastros com CD+5 ao normal. Os PJs podem tentar outro teste de Vontade depois de descansar ou dormir por pelo menos 4 horas. PJs que forem bem sucedidos contra o efeito de pesadelo podem guiar seus companheiros confusos. Uma magia *encontrar o caminho* evita o efeito, assim como outras magias divinatórias direcionais, como *localizar objeto* ou *localizar criatura*. ND +1/2
5. A paranoia Excessiva. Todos os PJs dentro da Singularidade devem ser tratados como se estivessem sob o efeito do medo "abalados", sofrendo uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Um teste de resistência de Vontade com CD 15 nega esse efeito. ND +1/4
6. *Percepções Distorcidas (Sob)*: Os PJs devem fazer um teste de Fortitude com CD 10 +1/2 do ND calculado do encontro ou ficarão tontos e inseguros sobre sua percepção de profundidade. Este efeito cria uma chance de erro de 20% para todos os ataques. Testes de perícia envolvendo visão também têm +5 no CD. Criaturas cegas são imunes a este efeito.



Brumas para prejudicar e despojar. Outras vezes, esses lugares trazem à tona aqueles indivíduos guiados pelas Brumas que têm a sorte de encontrar abrigo em tal lugar antes que as Brumas o abandonem – ou o coloquem no local pretendido em outra terra.

Escuridão Capturada

Embora as Singularidade raramente sejam habitadas, elas podem conter uma certa escuridão atmosférica que perturba clérigos sensíveis ou aqueles com poderes psíquicos. Tais lugares evocam aquela sensação quase

instintiva de perigo tão bem conhecida pelo aventureiro experiente, mas raramente essa sensação de perigo é percebida de alguma forma. Infelizmente, se houver algum tipo de perigo interior, muitos viajantes podem ficar tão distraídos com seus medos que só percebem o perigo real tarde demais.

Tal foi o caso em uma pequena Singularidade perto do caminho chamado Caminho da Inocência. Um lampejo de cor no meio das Brumas nos levou a sair dos Caminhos das Brumas para ver o que poderia estar ali. Em poucos minutos, descobri uma linda campina com-



pletamente cercada e dominada pelas Brumas, embora parecesse iluminada por um suave brilho crepuscular.

Quanto mais permanecíamos no que deveria ser uma clareira pacífica, mais inquietos nos sentíamos e menos estáveis nossos ânimos. Ocorreu-me o quão improvável isso era quando falei com raiva por nada, e o Dr. Penarrow apontou sua bengala para minha cabeça. Sua ação completamente anormal clareou minha mente por um momento crucial. Corri da clareira de volta para Brumas, trazendo o Dr. Penarrow comigo. Uma vez fora da Singularidade, percebemos o perigo do qual havíamos escapado por tão pouco. Decidimos marcar (da melhor forma possível) a sua presença perto do caminho e deixá-lo em paz.

— do diário de Laurie Weathermay-Foxgrove, 758 CB.

Gaiolas e Santuários

Talvez as Singularidades mais misteriosas e perigosas sejam aquelas usadas pelas criaturas de Brumas como seus santuários e refúgios temporários nas Brumas. As criaturas sencientes apanhadas nas Brumas não têm refúgio permanente, mas por vezes ocupam uma Singularidade durante algum tempo antes de a sua casa lhes ser tirada ou, pior ainda, depositada localmente como uma nova habitação nas nossas terras — juntamente com o seu habitante. Algumas das maiores Singularidades consistem em ruas inteiras ou, em um caso, uma pequena aldeia — completamente deserta e bastante misteriosa, mas que às vezes é o lar de capturados por Brumas ou Dissociados que têm pouca ou nenhuma esperança de algum dia retornar das Brumas. .

O mais estranho de tudo que vi foram as salas de pedra que encontramos em um lugar afastado, longe de qualquer caminho conhecido. A entrada era uma alta porta de ferro, enferrujada e esburacada como se tivesse sido causada por ácido. A porta e as paredes estendiam-se até às Brumas até onde a vista alcançava. Entrar foi difícil, pois a atmosfera lá dentro era gelada e um pouco escura e confusa. Por um momento depois de nossa entrada, minha cabeça girou e tive medo de desmaiar por causa das sombras retorcidas ao longo do teto alto acima de nós.

A sala era grande e cheirava muito a sangue quente. A primeira coisa que notamos foi a escrita estranhamente clara e uniforme que cobria grande parte das paredes rochosas danificadas. Ditos como *A Beleza é como a Beleza Faz e Uma Vez Fui Vaidoso, Agora Sou Triste* rodavam em padrões para confundir os olhos. O pior de tudo era a bizarra coleção de manequins, perucas e marionetes penduradas pela sala. As sombras escuras

dessas coisas davam a ilusão de que havia uma multidão ali, presa por cordas, acorrentada às paredes e pendurada em um barbante de seda fixado a tochas espalhadas pela sala. Alguns poucos foram colocados em jaulas de ferro, como se alguém tivesse medo de que eles fossem embora. Cacos de espelhos quebrados nas paredes e suspensos no teto aumentavam o efeito confuso de luz e sombra.

No entanto, o verdadeiro horror deste lugar era o que decorava estas formas estranhas. A primeira que examinei foi uma marionete em tamanho natural enrolada em um sofá perto da entrada. Achei que suas feições estavam esculpidas e então olhei mais de perto. Sua rica cabeleira ruiva arrastava o chão, enquanto uma incongruente, porém luxuosa, barba loira enrolava-se em seu pescoço. Era uma colcha de retalhos de peças, cada uma obviamente tirada de uma pessoa diferente. Embora a figura estivesse inerte como a morte, pude ver os lábios se moverem, as pálpebras tremerem e as mãos se contorcerem como se a criatura tivesse sido pega em um sonho.

Olhamos para os outros. Cada um era um esfarrapado de partes do corpo, presas a essas aspectos de uma forma bizarra. Cada parte estava quente e aparentemente viva. ‘Os olhos se moveram. Uma fileira inteira de cabeças de madeira nos suplicava com olhares vivos em belos tons de âmbar, violeta e verde. Bocas emolduradas por lábios bem torneados em forma de botão de rosa sussurravam palavras que ninguém conseguia ouvir. A máscara ocasional de pele de gato ou de cavalo esticada sobre uma peruca movia-se incansavelmente à medida que nos aproximávamos as orelhas balançando e girando ao som de nossos passos.

Finalmente, nosso enjoo com a visão foi suficiente para nos expulsar da sala. Dr. Penarrow enviou uma rajada de fogo com a ponta dos dedos na tentativa de destruir esse terrível guarda-roupa ou obra de arte de carne, mas nenhuma chama tocava qualquer coisa dentro dele. O fogo percorreu os manequins e iluminou os espelhos com flashes âmbar e carmesim, mas nada queimou. Finalmente saímos, fechando bem a porta de ferro atrás de nós, esperando nunca mais encontrar o ser perverso que decorou seu matadouro com troféus. Infelizmente, mais tarde percebemos de quem poderia ser o esconderijo.

— do diário de Laurie Weathermay-Foxgrove, 758 CB.

Estranhos Mundos Internos

Considerando que tais lugares aterrorizantes existem dentro das Brumas, acreditar que algum dia eles possam se tornar parte das terras externas assume aspectos de um pesadelo. No entanto, todos tomamos conhecimento de locais que mais tarde desapareciam com o movi-





mento das Brumas. Nas páginas de nossos muitos tomos há centenas de histórias desses locais efêmeros, alguns apanhados nas garras de uma antiga maldição, outros condenados a surgir fora das Brumas somente quando uma determinada condição for atendida. Essas singularidade do pavor são algumas das mais perigosas – pois elas se intrometem em nossas terras e nem sempre mostram sua escuridão até muito, muito tarde.

Uma história contada por um bardo de Currículo da Invidía falava de uma lojinha encontrada no final de uma rua quase deserta. Só aparecia quando as Brumas eram densas e não havia nenhuma luz acesa dentro do prédio, exceto o que parecia ser a chama de uma vela bem no fundo. Numa noite escura e com um nevoeiro extremamente espesso, um homem atormentado e esquecido procurava um presente para sua filha, cujo primeiro aniversário quase passou despercebido. Ele viu que a vitrine da loja continha vários brinquedos, incluindo uma boneca pintada em cores vivas que se parecia

muito com sua filha amada. Embora a loja parecesse fechada, ele notou a luz bruxuleante das velas e começou a bater na porta – que se abriu gentilmente. Por um momento ele hesitou, ou pelo menos é assim que conta a história, mas então entrou na loja. Estava muito frio lá dentro, um fato que o deixou assustado e certo de que algo o estava observando, mas tudo estava totalmente silencioso e imóvel. Depois de gritar e não receber resposta, ele rapidamente pegou a boneca de onde ela estava sobre uma almofada de veludo, jogou no chão uma peça de prata e cedeu à necessidade urgente de sair tão rápido quanto havia chegado.

Sua filha estava dormindo quando ele voltou e ele colocou a boneca de rosto doce ao lado dela na cama, rosto de bochechas redondas contra rosto de bochechas redondas. De manhã, ele acordou com um grito vacilante de sua esposa. Rolando para fora da cama e pegando uma espada, ele correu para o quarto da filha, onde estava sua esposa, agora chorando. Onde antes jaziam uma



criança e uma boneca, agora havia duas pequenas figuras de madeira, olhos bem abertos pintados de vidro, um deles com uma lágrima de resina na bochecha.

O homem agarrou as duas bonecas e saiu correndo de casa com uma raiva terrível - no típico estilo invidiano - para encontrar os donos da misteriosa lojinha e forçá-los a devolver-lhe sua linda filhinha. Quando chegou ao

fim da rua aonde tinha ido na noite anterior, encontrou apenas uma velha ruína, há muito queimada e caída.

Dizem que ele passou a perambular pelas ruas em todas as noites em que as Brumas vagam pela cidade de Curriculo, ainda em busca daquela loja, e que sempre tem duas bonecas nos braços. A loja nunca mais foi vista.

Tabela 8-2: Efeitos Extraordinários das Singularidades

d10 Efeito

1. Redução nos níveis de magia, role 1d4 para ver qual será o nível de magia. O mínimo é zero. Verifique o **Livro do Jogador de Ravenloft** para obter informações sobre como isso afeta a conjuração de magias e itens mágicos. ND +1/4
2. Ocorre fuga temporal. O tempo passa de forma diferente dentro da Singularidade. Uma hora se torna um dia ou um dia dentro da Singularidade dura apenas um minuto fora, conforme a escolha do Mestre. Todos os seres que se movem dentro da Singularidade dentro de um minuto se encontrarão no mesmo "plano temporal". As magias *velocidade* e *lentidão* não alteram esse efeito. ND +1/3
3. Todos os sons distorcem. A fala se torna impossível de ser entendida sem uma magia *compreender idiomas* ou *idiomas*, e a magia com um componente verbal não pode ser conjurada a menos que o conjurador tenha sucesso em um teste de Concentração CD 15 para fazer as sílabas saírem corretamente. ND +1/2
4. *Energia Negra (Sob)*: Todos os mortos-vivos dentro da Singularidade adicionam +4 à sua resistência à expulsão, ou adquirem resistência à expulsão +4. +1 ND para todos os encontros com mortos-vivos.
5. Quando confrontados com o perigo, todos os PJs dentro da Singularidade devem ser tratados como se estivessem sob o efeito Medo em *pânico*, sofrendo uma penalidade moral de -2 em testes de perícia e habilidade. Os personagens devem fugir, escolhendo um caminho aleatoriamente, desde que ele afaste do perigo imediato. Eles devem largar o que estão segurando e fugir de quaisquer outros perigos que os confrontem. Um teste de Medo CD 20 anula esse efeito. ND +1/2
6. Todas as criaturas dentro da Singularidade perdem temporariamente um ponto de Inteligência por hora, até um mínimo de 1. Os níveis de Inteligência retornam a uma taxa de um ponto por hora assim que uma criatura sai da Singularidade. A *restauração* ou *restauração maior* restaura a Inteligência imediatamente. ND +1/2 para todos os encontros.
7. Todas as criaturas dentro da Singularidade ficam enfraquecidas, perdendo 4 pontos de seu valor de Força. A força retorna a uma taxa de um ponto por hora quando os personagens atingidos estão fora da Singularidade ou pode ser restaurada imediatamente com *restauração*. +1/2 ND para todos os encontros.
8. *Uma Sombra de Loucura (Sob)*: Todas as criaturas dentro da Singularidade devem fazer um teste de resistência de Loucura CD 15 para cada dia que passam na Singularidade. Falhar no teste leva a um efeito Loucura menor. Veja a seção sobre Loucura no **Livro do Jogador de Ravenloft** para escolher aleatoriamente o efeito Loucura. +1/2ND.
9. Qualquer pessoa que entre na Singularidade recebe a compulsão de pegar pelo menos um item dela como se fosse seu. Criaturas compelidas ficarão irritadas como se tivessem falhado no teste de Diplomacia, por tentativas de tirar o item ou por serem solicitadas a deixar o item para trás. Um teste de Vontade com CD 20 anula essa compulsão. ND +1/4
10. A terrível atmosfera da Singularidade reduz pela metade a eficácia da cura mágica enquanto estiver dentro de seus limites. +1 ND



Tentações

As singularidade do pavor que invadem nossas terras muitas vezes parecem conter algo destinado a nos tentar ou enganar. Uma cabana confortável, um oásis exuberante no meio do deserto ou uma pequena carroça de mascate abandonada podem conter tesouros ou itens amaldiçoados destinados a atrair e destruir aqueles que cedem à tentação. Um segunda versão da história acima afirma que outros, que não se vão sem alguma recompensa, encontraram, em vez de uma figura pintada, restos esfarrapados e seu presente caído em uma poça carmesim. Alguns viram lojas de armas ou ferreiros com espadas e adagas incríveis – todos amaldiçoados de alguma forma, como fazer com que seus novos proprietários matassem as primeiras pessoas que veem após pegarem a arma. Escusado será dizer que, se alguém encontrar um tesouro num lugar estranho e for tentado a tomá-lo, a coisa mais segura a fazer é deixá-lo como está, ou melhor ainda, encontrar uma maneira de destruí-lo para salvar outros de um destino semelhante!

Vinhetas de Aventura em Qualquer Lugar

Singularidade são uma adição incrivelmente flexível ao repertório criativo de um Mestre em Ravenloft. Não importa para onde seus PJs viajem ou onde passem a noite, um Mestre inteligente pode usar a singularidade do pavor para dar a eles a chance de algo completamente único. As Singularidade podem ser tão pequenas quanto uma única árvore com um laço de carrasco suspenso em seus galhos, até tão grandes quanto um castelo desabitado ou uma pequena vila.

O que torna a Singularidade diferente de qualquer outro bolsão sombrio em Ravenloft? Bem, em primeiro lugar, esses lugares não são regularmente habitados

por seres inteligentes – nenhum aldeão ou nenhum vilão terrível nos parapeitos do castelo. No entanto, esses lugares têm personalidades próprias e podem ser o lar temporário de qualquer criatura Brumas, seja ela nascida das Brumas, perdida ou capturadas pelas Brumas e desesperada para sair. Em segundo lugar, as Singularidade nunca são permanentes. Por exemplo, você pode trazer uma antiga mansão para um pasto vazio no final de uma rua durante uma noite de neblina e deixar a cidade em pânico ao se lembrar de um assassino cruel há cem anos vindo desta mesma casa “fantasma”. Adicione uma pequena loja onde uma fada insidiosa criou um negócio. Em uma semana, a loja desaparece e as fadas seguem em frente, deixando tristeza e horror em seu rastro.

As singularidade também são diferentes em outros aspectos. Assim como um Caminho das Brumas pode mudar a percepção, distorcer o tempo ou transportar aqueles que estão presos nele para outro lugar, a Singularidade pode ter classificações de magia diferentes ou sua classificação pode flutuar de sala para sala. Entrar em uma Singularidade pode enviar os PJs através de uma aventura que dura um mês, mas eles retornam ao mundo exterior apenas momentos depois de partirem – ou mesmo antes! Considere lugares onde nenhum ranger consegue encontrar o caminho, porque cada movimento é círculos de volta para a mesma sala. Imagine um lugar onde PJs intuitivos possam perceber que um corpo está escondido, esperando por descanso ou vingança. Abaixo está uma lista de algumas das mudanças extraordinárias que podem ocorrer dentro de uma Singularidade. Os DMs certamente podem ter outras ideias criativas e enlouquecedoras. Tais efeitos podem ser escolhidos aleatoriamente rolando 1d10.



Capítulo Nove: Caçando Alqueles Que Habitam nas Brumas

*Quando nós dois nos separamos
Em silêncio e lágrimas,
Meio de coração partido,
Para separar por anos,
Pálida cresceu tua bochecha e fria,
Mais frio teu beijo;
Verdadeiramente aquela hora predita
Lamento por isso...
— Lord Byron, “Quando nós dois nos separamos”*



o completar este texto, sou obrigado a admitir que minha vida sofreu uma mudança profunda.

Névoa em ascensão é uma visão familiar nesta terra. Todas as noites, o lento véu branco engrossa sobre o chão, como de costume. Infelizmente, não posso mais olhar para esse anfitrião constante da mesma maneira. Não é mais familiar para mim saber o que sei agora. Todas as noites, temo que sua chegada inevitável.

Quem leu nossos outros dois volumes já sabe que dividimos todas as nossas investigações em diferentes segmentos. Cada um desses segmentos serve a um propósito diferente.

- Descoberta
- Confirmação
- Compromisso
- Reconhecimento
- A caçada
- O jogo final

Descoberta

Tomei conhecimento do caso que mudaria a minha vida através do nosso amigo de longa data Nikolav Amthor, que nos ajudou tantas vezes nas nossas investigações no passado. Nosso leal compatriota nos enviou uma mensagem pedindo ajuda em sua própria aventura. De acordo com sua correspondência, o povo de Valachan foi cercado por uma estranha criatura que “surgiu de baixo”.

Durante duas semanas, um número alarmante de desaparecimentos ocorreu na pequena cidade de Rotwald. As pessoas estavam agora tão nervosas que pareciam paranoicas. A cidade inteira ficou fechada por uma semana e poucos ousaram sair de casa.

Destemido, Nikolas e um grupo de cidadãos preocupados vasculharam as ruas à noite, em busca de sinais do que poderia ter acontecido com as pessoas desaparecidas. Aparentemente, a aplicação da lei normal – os Leopardos Negros – viu os ataques como um fim justo para “um povo traidor”.

Na terceira noite de sua vigília, Nikolas patrulhava a rua principal de Rotwald com um lenhador, um dos poucos cidadãos corajosos o suficiente para se aventurar com ele.

Na escuridão, Nikolas ouviu distintamente uma leve respiração atrás dele, uma súbita inspiração de ar.

Nikolas se virou bem a tempo de ver algo repentino e assustador.

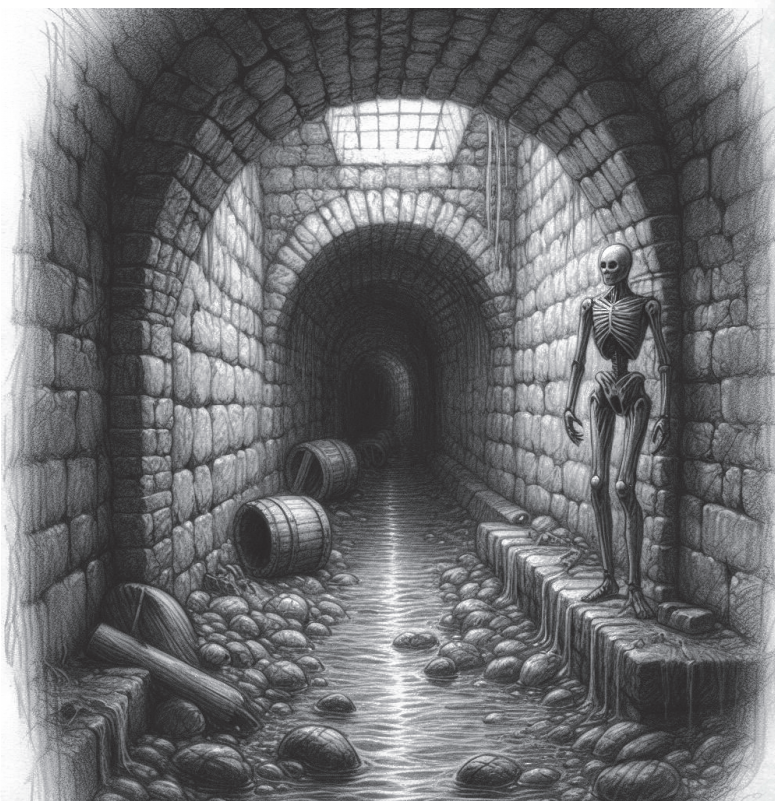
O ataque começou com um flash. De uma comporta de esgoto próxima, um braço atacou e agarrou seu parceiro pelo tornozelo. Então, toda a perna do lenhador foi puxada para dentro da eclusa até a coxa. A outra perna estava dobrada num ângulo estranho porque não cabia no espaço estreito. Finalmente, com um terceiro puxão, a perna livre quebrou quando o corpo foi forçado a passar pela abertura de ferro por qualquer coisa que estivesse puxando das profundezas.

Como disse Nikolas: “Seu corpo se agitava como uma boneca maltrapilha puxada por uma criança descuidada. Durante toda a cena, o ar ressoou com o esmagamento de ossos e medulas. Muito pequeno, muito pequeno, seu corpo era muito pequeno.”

Nosso querido amigo e compatriota pediu nossa ajuda. Parecia que agora tínhamos um caso em mãos.

Confirmação

A primeira coisa que fizemos para ajudar nosso querido associado foi nos aprofundarmos na pesquisa. Como sempre, a pesquisa foi o nosso passo inicial para qualquer investigação.





Nossas descobertas mostraram que Rotwald não foi a única cidade a presenciar crimes tão peculiares. Na verdade, nos últimos dez anos, outras cidades relataram desaparecimentos semelhantes, todos atribuídos a um ser que “veio de baixo”.

Na cidade de Karg em Darkon, acreditava-se amplamente que uma criatura chamada Sally Raspagem Velha era responsável pelo desaparecimento de pessoas. Enquanto isso, na cidade de Pont-a-Museau em Richemulot, alegou que seu culpado era Pequeno Vazio Ivil. Até mesmo a nossa própria Mordentshire tinha sua versão do morador à espreita, chamado Porão de Ossos.

Estranhamente, as datas dos ataques em cada uma destas cidades nunca coincidiram. Seria possível, então, que os desaparecimentos tivessem sido cometidos pelo mesmo ser? E houve outro fenômeno estranho que encontramos enquanto pesquisávamos esses crimes: eles pareciam muito semelhantes às histórias do bicho-papão dos esgotos de Il Aluk, uma cidade que havia sido exterminada há quinze anos. Poderia o bicho-papão de Il Aluk de alguma forma ter sobrevivido ao desastroso Réquiem?

O que nos pareceu igualmente fascinante foi o fato de todos estes crimes terem vindo de baixo. Isso nos disse que a criatura com quem estávamos lidando tinha algum tipo de aversão à luz. Possivelmente, era uma fraqueza dele.

Claramente, precisávamos de mais informações. Para isso, minha irmã e eu teríamos que viajar para Rotwald.

Nossa viagem demorou muito mais do que deveria, pois a milícia local nos assediava continuamente. Esses Leopards Negros, como eram chamados, interromperam repetidamente nosso progresso, exibindo-se em sua armadura preta de cota de malha.

Felizmente, consegui usar uma *sugestão* em um tenente Leopardo que ele nadasse no rio, após o que seu perplexo capitão disse a seus soldados para nos manterem bem afastados.

Finalmente chegamos a Rotwald numa tarde fria de outono. O céu estava claro e a terra estranhamente silenciosa. Ao chegarmos à cidade, notamos que todas as casas estavam às escuras, todas as portas lacradas. Os famosos Leopards Negros, normalmente tão abundantes em Rotwald, estavam visivelmente desaparecidos.

Após um tempo, encontramos Nikolas na Pousada do Osso Cantor, onde fomos tratados como hóspedes de verdade pelo turbulento prefeito da cidade, Oleg Halffen. Soubemos que os desaparecimentos tinham cessado recentemente, mas que a população da cidade ainda estava com muito medo. Para piorar a situação, muitas pessoas permaneceram desaparecidas.

A maioria das pessoas da cidade não queria falar conosco. Segundo eles, os desaparecimentos foram uma nova maldade criada pelo temido tirano Von Kharkov e ajudar a nossa investigação poderia lançá-los à luz da traição.

Apenas uma pessoa se atreveu a falar conosco, uma jovem de apenas dezesseis anos. Quando ela atendeu a porta, não pude deixar de ficar impressionada com sua beleza exótica. Sua pele morena brilhava suavemente ao sol, e seus olhos escuros eram cheios e profundos como tinta.

“Minha mãe não está aqui”, ela sussurrou para mim pela fresta da porta. “Não posso falar muito.”

Balancei a cabeça calmamente, observando com tristeza o medo puro que consumia seu rosto cor de mogno. “Diga o que puder, criança.”

“Vários de nós temos conversado. Muitos de nós já vimos isso!”

Esperei, sem querer pressioná-la, mas pude me sentir chegando mais perto.

“Ele tem a forma de uma velha curvada. Seu cabelo é longo e oleoso. Sua pele está coberta de feridas. Seu corpo é como o de... um leproso.”

Abri a boca para fazer apenas uma pergunta, mas mesmo esse gesto foi demais. A porta bateu instantaneamente. Amaldiçoei-me por minha ânsia excessiva, mas com essas simples palavras conseguimos obter outra vitória. Nos tomos que trouxemos conosco, pudemos ver que Sally Raspagem Velha, Porão de Ossos e até Pequeno Vazio Ivil tinham características semelhantes. Cada um desses horrores foi descrito como pequeno e torto. Todos os relatos falavam de cabelos oleosos. Mas o mais importante é que se dizia que cada uma dessas criaturas sofria de doenças incuráveis.

Agora tínhamos motivos para acreditar que o ser que estávamos caçando era a mesma criatura que atormentara Darkon, Richemulot e Mordent. Cada um de seus terrenos assombrados ficava muito distante um do outro, mas suspeitávamos do método que ele usava para se transportar entre cada uma dessas cidades. Agora acreditávamos que aquilo que procurávamos era uma criatura das Brumas. Mesmo assim, estávamos sozinhos. Nikolas, Laurie e eu tivemos que rastrear a criatura sozinhos.

Compromisso

Logicamente, o primeiro lugar onde precisávamos começar era nos esgotos. Não havia nada a fazer senão arregaçar as mangas, fortalecer os sentidos e mergulhar nas profundezas.

Os esgotos abaixo de Rotwald eram esgotos apenas no nome. Eles foram construídos à mão e claramente



existiam há séculos. Ficou evidente, mesmo em nossas explorações iniciais, que esses túneis serviam originalmente para algum outro propósito.

Multidões de figuras humanas esculpidas em baixo-relevo erguiam-se ao longo das paredes. Suas formas eram atrofiadas e disformes. Aquelas minúsculas multidões de homens curvados na umidade, com os corpos cobertos de líquen e musgo. Seus olhos fixos nos encararam com firmeza enquanto passávamos.

À medida que a luz das nossas tochas tremeluzia, parecia que os entalhes nas paredes úmidas estavam vivos – rastejando e contorcendo-se sob a luz pálida.

Ao nosso redor, as passagens gorjeavam e ecoavam com o som de água espirrando. Não tivemos escolha a não ser caminhar pela lama, que chegava até as coxas.

De tempos em tempos, encontrávamos indícios de nossa presa: uma pegada solitária aqui, uma marca de mão ali. A julgar pelo tamanho das impressões, procurávamos algo com cerca de um metro e meio de altura. Era irônico que uma criatura tão pequena pudesse causar tanto sofrimento. Após cerca de meia hora de busca, foi Nikolas quem avistou mais sinais de nosso inimigo.

“Olhem lá”, ele sussurrou para nós, sua mão de madeira tocando suavemente o braço de Laurie.

Esforcei-me para ver o que nosso amigo estava indicando, mas não consegui entender. “É um truque de vista,” eu sibilei para ele. “Nossa luz instável faz com que todo este lugar pareça estar em movimento.”

Nikolas olhou para mim. “Não é a luz”, ele respondeu simplesmente.

À medida que nos aproximamos, pude ver. Na verdade, não era uma figura de pedra feita para dançar numa ilusão de sombra e chama. Era um homem. Seus braços e pernas estavam cimentados na parede, dobrados em ângulos tão estranhos que a pose só poderia ser realizada quebrando os membros agressivamente. Seus olhos vidrados se voltaram para nós e de repente se desviaram. Um gemido baixo escapou de seus lábios.

“Está tudo bem”, eu disse imediatamente. “Estamos aqui para ajudá-lo. Você pode nos dizer...”

Laurie balançou a cabeça para mim. “A mente dele, querida, desapareceu.” Ela gentilmente acenou com a tocha na frente do rosto dele. Seus olhos seguiram a atração da luz por um tempo antes de vagar pelo resto do túnel. Não há dúvida de que a sua mente se fragmentou, juntamente com os seus membros, para se salvar dos horrores a que foi submetida.

“Olhe para a cara dele” rosnou Laurie, cerrando os dentes de indignação.

Quando vi o que ela estava apontando, tive que virar imediatamente a cabeça. O rosto do homem estava cheio de pequenos vermes brancos. Moscas e insetos fixaram residência dentro de seu corpo meio vivo. A prole deles agora cobria sua carne doente.

Nikolas sacudiu a cabeça, apontando para o corredor. Ali, vimos que este pobre homem não foi a única vítima de tortura abjeta. Ao longo de todo o teto e paredes havia vários corpos, selados dentro de uma colmeia de pedra e carne, todos decorando os túneis moldados que atravessamos.

“Que loucura é essa?” Eu sussurrei para mim mesmo.

Como se respondesse à minha pergunta, um coro de sussurros surgiu. O zumbido sibilante de vozes agora enchia o túnel escuro. A miríade de sons ecoou na água do esgoto, distorcendo-se até ficar incompreensível.

Laurie olhou para mim e ergueu dois dedos. Eu entendi o sinal dela e, com um movimento suave, pronunciei rapidamente uma única palavra arcaica e passei a ela uma flecha do tamanho de uma caneta presa ao meu cinto. No mesmo momento em que a entreguei, Laurie colocou a flecha numa besta de mão e disparou-a pelo corredor. O minúsculo projétil iluminou-se com uma luz mística. Vi o orbe de iluminação navegar ao longo do corredor escuro e passar por cima de algo pequeno e retorcido, encurvado na água.

Peguei minha bolsa materiais e procurei meus próximos componentes.

“Você gosta de nossas bons trabalhos?”

“Gosto disso? Gostou do nosso trabalho?”



“Você gosta do que vê, moça?”

Três vozes separadas ressoaram na escuridão.

“Sabemos que você está aí”, disse Nikolas. Entregou a tocha a Laurie enquanto trocava a mão de madeira por um grande gancho de ferro. “Não adianta se esconder.”

“Você nos viu, em verdade”, disse uma das vozes.

“Claro que você nos viu, sim”, disse outro.

“É claro que você nos viu”, disse a última voz.

“Queria que você nos visse. Já faz muito tempo que não temos companhia. Só tenho as Brumas para conversar aqui.”

Laurie deu um passo à frente. Ela e Nikolas trocaram olhares por um momento, e então ele acenou com a cabeça. Ela passou por ele no túnel e lentamente se aproximou do trio de vozes.

“Só as Brumas para conversar? Pobre criatura. Deve ser terrivelmente solitário ficar aqui sozinho.”

“Nos tempos antigos, procuramos extrair o fôlego daqueles que você procura.” Novamente, aquela voz estranha com a arcaica língua darkonesa. Definitivamente era feminino. E falou com uma cautelosa educação.

“Sim, mas com a respiração expelida de seus pequenos corpos, não temos ninguém com quem conversar.” Agora, uma voz distintamente masculina. Era mais velha e claramente de Forlorn.

“Eu inventei isso, então. Deixando alguns vivos. Deixando alguns mortos. Tenha alguns com quem conversar. Muito solitário, quando somos só nós.” A última voz soou definitivamente mordentiana. Era uma voz mais jovem que as outras duas.

Fechei os olhos por um momento, concentrando-me nas vozes. Deixei a língua deles pousar no meu ouvido. Foi então que eu soube. Eu entendi exatamente o que estávamos enfrentando.

Nikolas se aproximou e sussurrou em meu ouvido. “Três vozes. Três línguas. Eu só vi uma criatura. Talvez os outros dois estejam se escondendo?”

Eu balancei minha cabeça. “Não, Nikolas,” eu disse em voz alta. “Os outros não estão se escondendo.”

Na hora certa, Laurie completou meu pensamento. “Na verdade, há apenas um ser naquela passagem. Um ser que fala com três vozes.”

“Tão esperto. Precisa das vozes, viu? Nos faz companhia. Nos mantém pensando. Precisa continuar pensando. Especialmente com a nossa casa desaparecida.”

Laurie continuava a avançar na escuridão enquanto falava. Suas mãos estavam levantadas para mostrar que não seguravam armas, embora ela estivesse longe de estar desarmada.

“Sua casa se foi? O que aconteceu com isso?”

Então, aconteceu. Quando ouvi isso, minha pele ficou imóvel e fria. Meu coração parou. Por um momento, até a água ondulante pareceu congelada.

“As Brumas nos pegaram.” Todas as vozes falaram. E enquanto eles falavam, eles falavam como um só.

“Gennifer”, disse Nikolas, “você disse que havia apenas...”

“Eu sei eu sei! Há apenas um.”

“Lauri! Olhe!”

“Nicolas! Não!”

Mas era tarde demais. Em meio a um respingo escuro de água e sujeira, Nikolas avançou. No escuro, podíamos ouvir os dois se chocando. À luz das tochas, a mão em forma de gancho de Nikolas brilhou duas vezes. Então, nós o ouvimos gritar de dor.

Agarrei outra pequena flecha e me preparei para iluminar a escuridão. Antes que eu pudesse, houve um clarão no túnel quando Laurie disparou da câmara de seu florete um tiro. Ouvimos um coro de gritos e vimos algo recuando para a escuridão.

“Vá,” ofegou Nikolas. “Depois disso.” E com isso, ele caiu na parede. Seu peito estava coberto por uma mancha longa e escura.

Reconhecimento

Não querendo deixar nosso amigo Nikolas para trás, nós o transportamos para a segurança da cidade.

Ele também poderia ter morrido, se não fosse a ajuda inesperada de uma fonte muito improvável. Assim que respiramos ar fresco, nos vimos erguidos para o ar livre. Em todos os nossos lados havia um contingente de Leopardos Negros, armados e prontos. Acima de todos eles assomava uma única figura, montada em um garanhão cor de fumaça. Sua pele de ébano brilhava ao luar.

“É uma pena”, disse o Barão Von Kharkov. “Sua caçada falhou. Eu realmente esperava conhecer esse vilão, vivo ou morto.” Sua voz de barítono ressoou na multidão reunida. Seu belo rosto era acentuado por um sorriso contido que parecia surpreendentemente genuíno para um tirano renomado.

“Não é certo que ele se foi,” eu respirei, ainda preso na emoção da luta que acabamos de terminar.

“Tenho certeza”, disse o Barão com uma seriedade mortal. Ele puxou as rédeas de seu cavalo, marchando para frente e para trás na nossa frente. Ele olhou para o nosso pequeno grupo por um momento e depois sorriu novamente.

“Mas isso não importa. Meu propósito aqui foi cumprido. Ficará claro para o povo de Rotwald que eles precisam de mim. Eles precisam dos meus leopardos. Pois sem eles, quem lutará contra as coisas que se escondem



abaixo?”. Ele riu sozinho e suspirou, tirando a poeira das mãos enluvadadas.

Laurie ajoelhou-se sobre ambos os joelhos, em completa súplica. “Sua sabedoria é tão grande quanto sua força, meu senhor. Agora pedimos humildemente que você nos permita...”

O grande Barão explodiu numa gargalhada poderosa. “Humildemente! Humildemente? Duvido que as gêmeas Weathermay fazem qualquer coisa com humildade. Mas não tema. Não tenho interesse em atividades amadoras esta noite. Na verdade, venho por motivos totalmente egoístas.”

Com isso, o tirano sorridente gesticulou. Para onde ele apontou, vimos um par de Leopardos Negros arrastando uma jovem de uma cabana próxima. Foi a garota quem nos deu aquela pequena informação essencial. Seus olhos escuros estavam arregalados de terror e sua boca escancarada, mas nenhum grito saiu de seus lábios. O barulho silencioso de seus pés era o único som naquela praça lotada.

“Esta noite levo minha noiva”, disse o Barão. Seu rosto sorridente agora ficou frio e sombrio. Ele olhou para nós com um olhar de granito. “Meus homens cuidarão de seus ferimentos. Depois disso você pode sair.”

Não discutimos com Von Kharkov. Fazer isso teria sido inútil. Tudo o que pudemos fazer foi observar aquela rara beleza sendo levada pelos Leopardos Negros. E em toda a sua relutância, ela nunca gritou. Fazer isso teria sido inútil.

A Caçada

Durante muito tempo, a imagem daquela pobre menina sendo arrastada até o castelo de Von Kharkov não me abandonou. Ocorreu-me que, mesmo enquanto caçávamos esta criatura que torturou e matou tantas pessoas, havia forças das trevas ainda maiores no mundo hoje. Mas agora não era hora para autopiedade.

Tínhamos que agir, pois demorar, mas um momento poderia custar outra vida.

Tínhamos apenas um recurso. Rastrear algo que constantemente se transportava através das Brumas era assustador, mas nesta terra há um grupo de pessoas que pode realizar esta tarefa impossível – os Vistani.

Pouco depois de nossa viagem a Rotwald, viajamos de volta para o norte, para nossa casa em Mordentshire. A partir daí, fizemos nossas investigações habituais, tentando localizar o bando varado de Tevye Calvanov.

Quando finalmente encontramos a bando dele, soube que nosso antigo contato não era mais com eles. Em vez disso, nos encontramos com a matriarca da bando – sua *raunie*.

“O que você procura agora, você que nos trouxe tanta má sorte?” disse a *raunie*. “Desde a última vez que vimos você, perdemos nosso capitão. Ele sofreu o Destino Branco e vagou pela névoa, para nunca mais ser visto.”

Baixei a cabeça, sabendo muito bem que a *raunie* tinha todas as cartas neste jogo em particular. “O fato de ele ter entrado nas Brumas foi um destino que ele escolheu”, eu disse calmamente. “Ele é, de fato, sortudo. Poucos são capazes de escolher o método de passagem.”

“Falado com sabedoria”, disse a *raunie*, com olhos arregalados e provocadores. “Muito bem. Nós o levaremos em sua caçada. Mas saiba disso. Há um preço.”

Laurie franziu a testa e suspirou. Ela imediatamente se levantou. “Então iremos embora. Agradecemos por nos emprestar seus ouvidos e seus conselhos.”

‘Observei Laurie por um momento. Instantaneamente, seu olhar perfurou meus pensamentos. Ela rapidamente me disse: “Nem pense nisso. Sempre que um Vistani menciona um preço, nunca vale a pena pagá-lo.”

“Sua irmã”, chamou a *raunie*, “já sabe o preço. Sim?” Ela inclinou a cabeça, olhando para mim agora.

Olhei para o relógio e li a terrível inscrição pintada nele: *Tempo Emprestado*. Levantei minha cabeça para fixar os olhos nos Vistani que me chamou. “Você está certa”, eu disse. “Vamos aceitar o preço então, suponho.”

“Gennifer”, protestou Laurie. “Você está louca?”

Fixei meu olhar na *raunie* por um momento. “De jeito nenhum. Como eu disse antes, poucos têm a sorte de escolher o método de passagem.” Então, me virei totalmente para encarar minha amada irmã. Peguei as mãos dela com as minhas. “Laurie. Nós duas sabíamos que esse dia chegaria. Melhor agora que encaramos de frente, sabendo que se aproxima. Tantas coisas em nossa vida atingem duramente nossos momentos de alegria. Vamos ditar a hora e o local da nossa própria tragédia.”

No final, Laurie sabia que eu estava certa. Mas isso não impediu suas lágrimas quentes, que pingavam tanto de raiva quanto de tristeza.

Sem mais nada para fazer ou dizer, Nikolas, Laurie e eu seguimos o bando Vistani até Brumas enquanto o mundo ao nosso redor desaparecia. As características outrora distintas da terra fundiram-se numa paleta branca como osso. Logo, não conseguíamos ver a terra sob nossos pés. Depois disso, a sensação de andar em terra firme também desapareceu. Poderíamos muito bem estar navegando nas águas de um lago profundo e escuro.

Por fim, consegui distinguir as características de uma casa. Os altos telhados sobressaíam por entre as camadas de neblina, como os picos de uma montanha distante no horizonte. Olhei ao meu redor para alertar Laurie e Nikolas sobre o que vi. Foi então que percebi que estava



totalmente sozinha. Embora meus companheiros não estivessem a mais de cinco passos de distância, agora não estavam em lugar nenhum. Aparentemente, fui a única que as Brumas decidiram levar.

Sem escolha, atravessei a neblina em direção à casa. Logo percebi um longo muro que bloqueava minha passagem pelas Brumas. A parede era muito antiga e estava coberta por uma grande quantidade de líquenes, musgos e trepadeiras. Em alguns lugares, o mato era tão denso que a antiga muralha parecia mais uma colina íngreme do que uma barreira. Ao percorrer toda a extensão da divisória de pedra, deparei-me com um conjunto de largos portões de carvalho.

À direita dos portões havia uma portaria alta, construída para receber convidados. Não sentindo nenhuma ameaça imediata, eu cuidadosamente passei pelo portão.

Logo na entrada, vi que a portaria ainda estava em uso. Na porta da estrutura de dois andares vi um par de botas de trabalho, ainda cobertas de torrões escuros de lama.

Foi então que minha alma ficou cheia de pavor e pressentimento. Mesmo no arranjo mais simples das coisas, encontrei inquietação. Os portões atrás de mim pareciam muito arrumados em sua construção. Achei perturbador como eles foram deixados abertos apenas o suficiente para permitir a entrada de uma única pessoa. As botas de trabalho, de aparência bastante inocente, pareciam pitorescas demais. Eles me apareceram não como objetos cotidianos, mas como imagens retiradas de uma natureza morta.

Na verdade, tudo ao meu redor parecia uma exibição – um cenário erguido de alguma peça sinistra em cujo palco eu de alguma forma tropecei.

Além da portaria havia um grande estábulo e uma estrada de terra que levava ao que parecia ser o terreno de uma propriedade. Segui pelo caminho, olhando para tudo ao meu redor.

A familiaridade me atraiu. As árvores cultivadas não eram diferentes dos bosques da minha casa, Mansão Heather. Os gramados bem cuidados me lembraram dos lugares onde minha irmã e eu brincávamos quando crianças. Algo parecer tão familiar e ao mesmo tempo tão “construído” me deixou doente. Será que alguma coisa entrou em mim e reuniu os fragmentos das minhas primeiras memórias?

A estrada fazia uma curva à minha esquerda e logo as árvores bem cuidadas deram lugar a uma clareira. No centro daquela clareira, localizado numa colina larga e suave, havia um cemitério.

Silêncio, pedras redondas erguiam-se da grama cortada em dolorosa simetria. Aqui e ali, estátuas ficavam em pedestais, com as cabeças eternamente congeladas

em orações incompletas. Montada em torno de todo o terreno havia uma cerca de ferro forjado, margeando a cena como a moldura de uma pintura.

Só então vi o portão de entrada do cemitério. Ali, claramente gravado, estava o nome de família do cemitério: Van Richten.

A revelação me atingiu como um raio. Meus joelhos dobraram e eu caí no chão. Enquanto o mundo girava ao meu redor, pude sentir lágrimas quentes escorrendo pelo meu rosto. Estive na Richten Haus, a propriedade ancestral da família Van Richten. Enquanto o próprio Van Richten esteve desaparecido, o mesmo aconteceu com a sua casa familiar.

As comportas do reconhecimento se abriram e as imagens começaram a chegar. Lembrei-me agora da casa do portão, das árvores e dos gramados. Cada uma dessas coisas era exatamente como Rudolph Van Richten as descreveu para mim quando era jovem. E embora minha irmã e eu nunca tenhamos visitado sua casa ancestral, estávamos intimamente familiarizados com ela através de suas histórias.

No entanto, por mais emocionada que estivesse por ter tropeçado neste lugar há muito perdido, meus próprios ossos transbordaram de inquietação. Pois como poderia um lugar assim parecer tão estranho?

“Estranho, não é, moça”, soou uma voz, quebrando o silêncio sinistro que mantinha o lugar congelado no tempo, “o que as Brumas podem fazer com um lugar?”

Olhei em meio às lágrimas para ver uma figura pequena e curvada. Ele se enrolou em cima de uma das lápides como uma gárgula, com os longos braços enrolados nas pernas nodosas. Grandes olhos amarelos piscaram para mim. Por trás dos joelhos, pude ver um sorriso igualmente amarelo de dentes ásperos e brilhantes.

Levantei-me lentamente, enxugando o rosto enquanto o fazia. Respirando fundo, me recompus. “Então é aqui que você esteve. Você esteve aqui o tempo todo? Minha voz tremeu. No meu coração, eu sabia que não estava preparada para esse confronto.

Num instante, a criatura mudou de voz. “Já estive aqui? O tempo todo? Não não. Podemos visitar outros lugares. Assuma nomes diferentes. Mas é aqui que terminamos. Entre nossas caçadas.

“Visitando, então?” Eu disse, com tanta bravata quanto pude reunir. “Deve ser difícil com tudo isso. Nós sabemos o quanto você odeia isso. Eu podia sentir o olho da criatura vagando pelo meu corpo. Estava me avaliando. Observando como eu me movi. Observando como eu estava.

A criatura saiu furtivamente do túmulo onde estava sentada. A coisa se escondeu atrás de uma das estátuas do cemitério e espiou ao redor. “Nós realmente odiamos



esta luz. Isso mina nossa força e corrói nossos cérebros. Não sabemos por que as Brumas nos levaram para este lugar tão isolado.” Agora falava com sua voz feminina entrecortada. “Mas suspeitamos que nosso encontro foi arranjado. Pois claramente, este lugar tem algum significado para você. Também suspeitamos de outra coisa. O que você procura está naquela casa.”

O dedo da criatura se desenrolou lentamente, apontando para os telhados distantes da Richten Haus. Sua mão cheia de crostas estava arroxeadada e úmida. Feridas cobriam os nós dos dedos.

Eu cerrei os dentes. “E por que... por que você diz isso?”

“Alguém que você procura reside lá. Não podemos entrar naquele lugar. Esse lugar não gosta de nós. Mas você... — Ele respirou fundo e depois gargalhou. “Você pode encontrar algo para obter lá dentro.”

“Quem... está naquela casa?” Eu disse. Eu recuei. Eu podia sentir minha pele esfriando.

“É um lugar estranho, moça”, disse a primeira voz, recitando com seu sotaque de Forlorn. “Um lugar cheio de fantasmas vivos. E toda vez que chegamos aqui, ele nos caça!”

“Quem está na casa?” Eu exigi.

“Então você vê, moça,” disse a criatura. “As Brumas escolheram este lugar para nós como nosso tormento especial. Pois entre nossas caçadas, nos tornamos caçados. Estamos presos aqui neste lugar terrível de luz do dia e grama. E o tempo todo tem o cara da casa. Ele vem. Ele vem nos caçar. Nunca há um momento para descansar, nunca há um momento para se esconder!”

Minhas mãos se encheram de energia mística. Eu podia sentir a magia e a runa se formando em meu sangue. Com cada fibra do meu ser queria machucar essa coisa. A criatura ousou contaminar sua casa. Ele conseguiu vagar pelo terreno, descobrir seus segredos. Tal fera não merecia acesso a tais mistérios. Não merecia saber que eu não sabia. “Vou perguntar-lhe só mais uma vez”, eu disse com toda a calma que

Eu poderia reunir. “Quem está em casa, Salizarr...?” Deixei o nome pairar no ar.

A criatura saltou de trás do túmulo, rangendo a boca larga. “Quem te disse esse nome?” a criatura cuspiu.

“Dedução simples”, eu disse friamente. “Seu trabalho era bem conhecido em Il Aluk. E em Karg e Mordentshire, você escreveu seu nome em cada crime que cometeu. Sua voz e nome podem mudar. Mas o seu trabalho não.”

“Não! Não! Não somos Salizarr! Ele morreu! Ele morreu!” Com uma força tremenda, uma criatura com talvez metade do meu tamanho pegou uma das lápides de granito e atirou-a contra a cerca de ferro forjado. O

ferro amassou-se e quebrou, contaminando ainda mais este lugar.

Meu coração ferveu de raiva. Eu queria tanto machucá-lo. “Não sei como você sobreviveu ao Réquiem, Salizarr. Mas suspeito que o incidente tenha perturbado sua mente. Deve ter sido solitário naqueles esgotos estrangeiros, deslocados pelas Brumas, levados para lugares diferentes o tempo todo.”

“Não! Não! Nós não! Nós não! Uma cacofonia de vozes diferentes surgiu de dentro de sua única garganta. Salizarr segurou a cabeça e correu loucamente, gritando como um animal ferido.

“E então, para estar aqui”, continuei, “caçado o tempo todo. Para ficar exposto à luz do sol. Deve ter sido muito solitário, de fato.”

Ele continuou a gritar batendo no chão, fazendo enormes vergões no solo.

“Só o suficiente para inventar, Salizarr, para inventar pessoas com quem conversar. Eles não são reais!”

A criatura se jogou no chão e começou a cair repetidamente. Seus membros se agitavam violentamente, cada golpe forte o suficiente para causar enormes vergões no chão onde atingia.

Eu me aproximei. E então, eu senti isso. Uma estranha reviravolta no ar. Uma mudança sutil nas energias agitou-se na terra. A criatura antes conhecida como Salizarr levantou de repente a cabeça. Seus olhos amarelos focaram em mim com clareza abrupta. Claramente, ele sentiu a mudança também.

“Eles chamam nóóósssss”, disse ele com uma nova voz. Eu me perguntei, enquanto ouvia, se essa era sua verdadeira voz o tempo todo. “E-ei, chama por nóssssss!”

Imediatamente, a fera girou de quatro e disparou. Minha conjuração preparada voou dos meus dedos.

Instantaneamente, um raio perfurou seu corpo como um alfinete atravessa uma mariposa. No entanto, a coisa que chamei de Salizarr seguiu em frente, retardada pelo meu golpe, mas não impedida.

Antes que eu percebesse, ele havia pulado a cerca do cemitério. Agora estava fugindo para um grande banco de neblina. Comecei a correr atrás dele.

E da neblina ele me chamou. “Siga-nos se você quiser! Mas você o deixa para trás! A casa que você deixou para trás!”

Olhei para trás. Os telhados cinzentos da casa que avistei anteriormente começavam a desaparecer na neblina. Eu voltei, apenas para ver a forma indistinta da coisa desaparecendo no branco infinito.

Uma escolha estava diante de mim. Se Salizarr fosse deixado as Brumas, eu não tinha dúvidas de que ele voltaria a causar estragos. Ele mataria, torturaria e sequestraria. Dezenas de outras vidas inocentes seriam perdidas





em esgotos distantes, e seus últimos momentos de vida se transformariam em loucura à medida que suas perversões se apoderassem deles.

E, no entanto, se eu deixasse a Richten Haus, sabia no meu coração que a abandonaria para sempre. Não sei como sabia disso, mas tinha certeza de que era verdade.

Minha escolha foi clara. Eu entrei de cabeça nas Brumas. Apesar da minha paixão, ainda conseguia ver Salizzarr desaparecendo na neblina. Sem sequer pensar, peguei meu relógio de bolso feito pelas fadas e apertei-o.

O mundo desacelerou. Os tufo de neblina ainda pairavam no ar. E agora a terra abaixo de mim passou correndo. Em um piscar de olhos, passei pelo meu oponente. Parei agora, deixando-o correr até mim.

A coisa chamada Salizzarr parou, levantando lama em seu rastro. Olhos arregalados e amarelos piscaram para mim com espanto. “Como...” era sua única palavra.

“Quem estava naquela casa?” Eu perguntei baixinho, meu Magia já subindo pela minha palma.

“Misericórdiiiiii!” Ele sibilou. “Misericórdiiiiii! Eu vou te levar de volta! De volta à casa! Eu vou te mostrar!”

Apesar de suas ofertas, eu sabia que não devia confiar nessa coisa. De qualquer forma, eu já sabia que meu retorno para casa estava impedido. “Não”, eu disse claramente a Salizzarr. “Você não vai.” E então, eu liberei minha magia. Chama e som rasgaram a névoa, rasgando-a como uma crinolina.”

À medida que as manchas brancas clareavam, encontrei-me de volta ao acampamento Vistani de onde havia partido. Minha irmã e Nikolas olharam preocupados.

“Fumaça e espelhos à parte, vamos mesmo a algum lugar?” observou Nikolas.

Olhei para Laurie e ela completou meu pensamento. “Nikolas”, disse ela com ternura, pegando-o pelo braço. “A viagem já foi concluída.”

fim do Jogo

Minha vida mudou notavelmente. Alguns dias, quando acordo, nem me reconheço.

Eu vi isso. Vi onde Rudolph Van Richten talvez ainda resida. Tive a oportunidade de ir até lá, de desvendar seus mistérios. Mas eu não poderia ter feito isso e me mantido fiel aos princípios que o querido Doutor me incutiu.

Muitos leitores podem perguntar: “Por que não pedir aos Vistani que me levem de volta à casa que vi?” É claro que tentamos exatamente isso, mas nossos esforços não produziram nada. A única coisa que conseguimos desde meu encontro fatídico foi vagar sem rumo por Brumas. Suspeito fortemente que estou destinado a nunca mais ver aquele lugar.

E por que enfrentei um cerco tão perigoso? Por que encontrei uma escolha tão definitiva? Conheci Salizzarr exatamente no lugar que há tanto tempo queria conhecer. Por quê?

Só posso imaginar que meu encontro foi intencional. Alguma força grande e poderosa me puxou para aquele encontro inevitável, me forçou a fazer aquela escolha terrível. É por isso, caro leitor, que minha vida mudou tão notavelmente. Pois agora percebo que minha própria vida pode não estar sob meu controle. Talvez eu seja um simples peão num grande jogo, cujas peças constituintes ainda não consigo ver.

Por um longo tempo, fiquei tentada a desistir do jogo. Simplesmente recuse-se a jogar e não se poderá perder. No entanto, isso proporcionaria outro tipo de vitória aos meus oponentes invisíveis.

Mesmo agora, enquanto escrevo isto, a neblina passa pela minha janela, deixando uma leve película no vidro. E dentro de cada uma dessas gotículas, sinto um olho separado olhando para mim.

Não, não posso mais olhar para as Brumas como antes. As coisas são diferentes. Até minha mão, enquanto escrevo isto, está alterada. Meus dedos antes pálidos ficaram escuros. Minha palma, uma vez viva e quente, é fria e endurecida como pedra. Na verdade, tudo mudou.

Desquisas

Antes de partir para Brumas em busca de um inimigo, os personagens dos jogadores sábios passarão algum tempo pesquisando na esperança de aprender o suficiente sobre seu inimigo para derrotá-lo. Esta seção lista dois métodos de pesquisa.

Usando uma Biblioteca

Aventureiros que perseguem um monstro no mundo de Ravenloft podem procurar pesquisar sua presa, procurando as fraquezas, hábitos ou capacidades de seu inimigo específico. Um personagem engajado em pesquisa deve fazer um simples teste de perícia Conhecimento, usando o Conhecimento apropriado.

Conhecimento: Arcano

Na maioria dos casos, Conhecimento: Arcano é a habilidade apropriada para usar ao pesquisar as capacidades ou fraquezas de certas espécies de monstros. Por exemplo, investigar as fraquezas de vampiros ou lobisomens seria uma

Conhecimento: Teste de perícia (a CD varia de acordo com a avaliação da situação pelo Mestre).





Conhecimento: História

Conhecimento: História é mais apropriada ao procurar as fraquezas ou capacidades de uma criatura específica. Por exemplo, procurar os pontos fracos da Noiva Vermelha de Nova Vaasa exigiria um teste de Conhecimento: História.

Obter Informações

Um teste de Obter Informações é mais apropriado ao tentar coletar fatos e dados brutos sobre um evento ou criatura. A criatura opera à noite ou durante o dia? Com o que se parece? O que as testemunhas oculares viram de suas capacidades? Todas essas perguntas são melhor respondidas através de um teste de Obter Informações (CD varia).

Biblioteca e Tempo de Pesquisa

Um simples teste de conhecimento significa que o personagem em questão está tentando recuperar informações de sua memória. Se o personagem realmente usa uma biblioteca ou outro centro de pesquisa, então há um bônus neste teste. O bônus depende da qualidade da biblioteca.

Em todos os casos, o Mestre deve definir o CD para o conhecimento específico procurado antes do teste.

Ocasionalmente, o conhecimento procurado pode simplesmente não estar disponível (a localização do filactério de Azalin, por exemplo). O Mestre sempre tem a palavra final sobre quais informações estão ou não disponíveis por meio de pesquisa.

Obviamente, para obter os bônus de pesquisa listados abaixo, o pesquisador deve ter condições de ler os livros da biblioteca onde estuda.





Pesquisar por uma hora em uma biblioteca concede um bônus de +2 no teste de perícia Conhecimento do pesquisador.

Pesquisar por três horas concede ao buscador um bônus de +3 em seu teste. Cinco horas concedem um bônus de +4, sete horas concedem um bônus de +5 e pesquisar por um total de nove horas concede um bônus de +6 no teste de habilidade Conhecimento.

Lembre-se que por mais que alguém estude, ele está limitado ao bônus máximo que pode receber pelo tamanho da biblioteca, indicado acima.

Pesquisando Sem Treinamento

Qualquer pessoa em busca de conhecimento pode usar uma biblioteca para fazer um teste de perícia Conhecimento sem treinamento.

Eles recebem os bônus listados acima em testes des-treinados para uso de um biblioteca. Se o pesquisador utilizar uma biblioteca para fazer um teste sem treinamento, ele deverá dobrar seu tempo de pesquisa, uma vez que não está familiarizado com o conhecimento que está pesquisando.

Manutenção de Contatos

Em alguns casos, os PJs podem manter contatos em diferentes cidades, como uma espécie de rede de informações. Usar contatos para auxiliar na pesquisa é fácil. O personagem simplesmente envia uma mensagem ao contato perguntando sobre o assunto em questão. As mensagens podem ser enviadas por carta, mensageiro ou magia.

Em Ravenloft, os Mestres que desejam acelerar esse processo podem simplesmente determinar que o personagem faça um teste de Obter Informação. Então, cada PdM que o personagem consulta realiza uma ação de *prestar auxílio* àquele PJ. Assim, um investigador pode receber ajuda de longa distância para um teste de Obter Informação. Lembre-se de que demora um pouco para obter esse auxílio.

A ajuda de longa distância também pode beneficiar os investigadores. Se um investigador consultar um PdM através de correspondência, ele também pode ganhar o benefício *prestar auxílio* para um teste de Conhecimento.

Um contato nunca deve fazer um teste de Conhecimento ou de Obter de Informação pelo PJ. Afinal, os personagens dos jogadores são os personagens centrais da campanha. É o seu conhecimento e aprendizagem que deve ocupar o lugar central.

O tempo que uma mensagem leva para cruzar domínios varia muito. Alguns domínios são muito mais perigosos que outros. Além disso, a distância entre os lugares em Ravenloft é uma questão que depende inteiramente do Mestre. Assim, o DM tem a palavra final sobre quanto tempo levará para obter as informações de um contato.

No entanto, este tempo deve ser informado antes que os personagens dos jogadores indiquem que tipo de informação estão buscando e o CD seja aplicada.

Tabela 9-1: Bibliotecas e Pesquisa

| Tamanho da Biblioteca | Bônus Máximo | Descrição |
|-----------------------|--------------|--|
| Pequena | +2 | Uma pequena coleção pessoal de livros. |
| Média | +3 | Uma coleção de textos de uma sala que cobre amplamente uma variedade de tópicos. |
| Grande | +4 | Uma coleção maior, de uma sala, que contém alguns livros especializados que cobrem tópicos específicos. |
| Enorme | +5 | Uma coleção grande e com várias salas que não apenas cobre uma série de tópicos amplos, mas também possui vários livros especializados sobre uma variedade de tópicos. |
| Imensa | +6 | Uma enorme coleção com vários cômodos que contém vários livros sobre vários tópicos, vários livros especializados e inclui tomos raros e antiquados. |



Capítulo Dez:
Apêndice do DM



Técnicas de Terror



seção a seguir detalha como um Mestre pode usar criaturas Brumas em sua campanha, seja um jogo **Ravenloft** ou outro. Embora as Brumas normalmente sejam encontradas apenas em jogos relacionados à

Ravenloft, ainda é possível usar as criaturas Brumas descritas neste capítulo para complementar *qualquer* jogo, não importa onde ele seja ambientado.

O Bicho-papão

Desde que os humanos contaram histórias ao redor da lareira, existiram bichos-papões. Ao longo de nossa história, esses seres capturaram nossa imaginação e causaram arrepios em nossos ossos.

O que é um bicho-papão? Simplificando, um bicho-papão é uma criatura mítica que representa o Outro desconhecido – aquele aspecto misterioso sobre nós mesmos que não podemos conhecer.

A pessoa típica vê crimes na televisão todos os dias. Ocasionalmente, porém, ocorre um crime tão horrível que ultrapassa a nossa compreensão.

Fazemos uma pausa para perguntar: como alguém pôde fazer uma coisa dessas? Eu poderia ser capaz de algo assim?



Quando as pessoas cometem atos que desafiam a nossa compreensão, o nosso medo do Outro é desencadeado. Vemos que o criminoso hediondo é humano, mas não conseguimos compreender como é que ele cometeu crimes tão terríveis. Tais pensamentos são totalmente estranhos para nós. *Deveríamos* ser capazes de compreender suas ações, mas não podemos. Assim, o criminoso e seu ato tornam-se ainda mais aterrorizantes.

O bicho-papão, então, é a personificação desse medo do Outro. Nas histórias e lendas, o bicho-papão faz coisas que nenhum ser humano jamais faria. O bicho-papão comete crimes da mais terrível ordem.

O lendário Grendel é um excelente exemplo de bicho-papão. Na canção de *Beowulf*, esse monstro persegue bravos guerreiros vikings e os mata enquanto eles dormem inocentemente. Outro grande exemplo de bicho-papão é a criatura das fadas conhecida como Rawhead and Bloodybones (Cabeça Crua e Ossos Ensanguentados). Este ser se origina na tradição das fadas e é conhecido por espreitar em poços ou lagoas. Segundo a lenda, Rawhead tem uma tendência sádica de agarrar crianças pequenas e afogá-las. Diz-se que ele gosta especialmente de afogar crianças que contam mentiras.

O Bicho-papão e as Brumas

O que, então, os bichos-papões têm a ver com as Brumas de Ravenloft? Simplificando, as Brumas também representam o Outro alienígena. As Brumas têm algum tipo de motivação, mas é indiscernível. Quanto mais tentamos entendê-los, mais elusivos eles se tornam. Assim, as Brumas representam o nosso medo do Outro mais do que qualquer outra coisa no Reino do Pavor. Eles são um símbolo daquele nosso lado negro que nunca podemos conhecer.

Criando a Ameaça

Qualquer emissário das Brumas deveria ser uma extensão deste Outro estranho. Se as Brumas de Ravenloft representam o mistério máximo do cenário, então seus servos também deveriam herdar esse mesmo senso de mistério. A questão é como incutir esse sentimento de desconhecido em seus jogadores?

Um Mal Unidimensional

Qualquer história geralmente desejará apresentar antagonistas tridimensionais. Personagens tridimensionais são mais verossímeis e, por esse motivo, são mais aterrorizantes em um conto de terror.

Este não é o caso, entretanto, quando se trata de um personagem bicho-papão. Monstros ou personagens que



representam o Outro alienígena são *unidimensionais* por definição. Grande parte de seus antecedentes ou motivos são encobertos e obscurecidos para nós. O monstro do filme na nave espacial que persegue a tripulação não tem um motivo complexo. Não tem desenvolvimento de personagem multifacetado. Não tem nada além de um impulso singular para destruir toda a tripulação da nave. Esses filmes são aterrorizantes para nós porque não conseguimos entender por que a criatura está perseguindo a todos. A única coisa a compreender é o grave perigo que isso representa.

Ao criar suas próprias criaturas Brumas, elas também devem ter escopo unidimensional. Não se entende *por que* os cavaleiros pálidos se aproximaram do grupo e lhes ofereceram vingança. Não há análise do que o Rapsodo faz nas horas vagas. Essas criaturas não são tanto personagens, mas forças da natureza. Sua implacabilidade está além da compreensão humana. Esse é o terror inerente ao bicho-papão.

O Método Iceberg

Ocasionalmente, é interessante vislumbrar a terceira dimensão de uma figura de bicho-papão. O típico filme de serial killer é um excelente exemplo. A maioria dos filmes de serial killers nos dá uma dica ou pista de por que o vilão é do jeito que é. No entanto, só temos uma visão geral. O público pode ser informado de que o assassino teve uma infância torturada ou que tem uma obsessão por sua mãe. Geralmente, porém, nunca somos informados exatamente por que ele foi levado ao assassinato ritualístico como forma de resolver seus problemas. Nunca descobrimos *realmente* a razão pela qual o assassino age daquela maneira.

Este método de representação de caracteres é chamado de método do iceberg. Nele, o público vê apenas a ponta do iceberg. Eles obtêm apenas uma pequena dica do que está abaixo da superfície.

Essa técnica é extremamente assustadora porque dá aos jogadores uma visão suficiente do cenário do monstro para fazê-los se perguntar. Aumenta o mistério do seu vilão.

Imagine um lenhador corpulento que vagueia pela neblina em busca de seu filho perdido. Cada vez que chega a um novo lugar, ele procura alguém que o lembre de seu filho. Aí ele sequestra aquela pessoa, e faz a vítima se vestir como o filho, até falar como ele. Não importa o quanto suas vítimas tentem, elas nunca conseguem se aproximar o suficiente do filho do lenhador. Logo, o lenhador fica cada vez mais irritado com seu substituto e finalmente mata a vítima e começa a procurar por outra alma infeliz.

O lenhador é um personagem unidimensional, com um objetivo único e motivador. Sua formação nos dá apenas o suficiente para nos fazer pensar. O que aconteceu com seu filho? Por que o lenhador não sofreu e seguiu em frente? Por que as Brumas escolheram movê-lo de um lugar para outro? Essas questões dão a um caráter normalmente unidimensional apenas uma sugestão de uma terceira dimensão.

Tornando-se Aquilo que Você Mais Teme

O aspecto mais aterrorizante de uma criatura Brumas é que, apesar de sua natureza alienígena, os personagens dos jogadores da sua campanha podem se tornar criaturas das Brumas a qualquer momento. As Brumas frequentemente adotam seres para seu rebanho. O Rapsodo, o Salizarr ou os consumidos são todos seres que já foram adotados pelas Brumas em alguma época. Mas o que é mais assustador nessas criaturas é que elas nem sempre fizeram parte das Brumas. Alguns, como o Rapsodo, já foram humanos.

Esse mesmo destino aguarda os personagens dos jogadores em sua campanha se eles fizerem escolhas erradas. Talvez a única coisa mais assustadora no Outro alienígena seja o medo de que alguém possa realmente se tornar esse Outro.

Como isso pode acontecer? Talvez o personagem use as Brumas como rota de fuga com muita frequência. Talvez ele permaneça muito tempo dentro das dobras vaporosas, apesar dos numerosos avisos. Ou talvez a personagem tenha se tornado tão obstinada em um objetivo que as Brumas de repente se sintam atraídos por ela. Seja qual for o motivo, um personagem do jogador nunca se tornar um dissociado a menos que haja um *bom motivo* e uma *boa justificativa*. As Brumas nunca punem alguém sem a devida causa.

Usando Criaturas Brumas na Sua Campanha

As criaturas Brumas de Ravenloft funcionam como uma ferramenta multifuncional para sua campanha. Eles cabem em qualquer lugar e podem ser usados em qualquer situação. Precisa que um assassino misterioso apareça na cidade? Faça com que as Brumas importem o Rapsodo. Precisa de uma loja de boticário insidiosa? Faça aparecer uma singularidade no fim da rua, levada até lá pelas próprias Brumas. Quando os personagens dos jogadores perguntam às pessoas sobre a loja, eles simplesmente encolhem os ombros e dizem: "Ela sempre es-



teve lá”. As criaturas Brumas e singularidade são ótimos veículos para introduzir ameaças novas e interessantes ao cenário. Existem diversas maneiras pelas quais o Mestre pode incorporar esses elementos em sua campanha.

A Visitação

Obviamente, a maneira mais fácil de introduzir criaturas ou singularidade de Brumas em uma campanha é fazê-los aparecer fora da neblina uma noite. Isso permite que o Mestre faça com que os vilões façam “aparições especiais” em sua campanha.

Ao usar as Brumas desta forma, o Mestre também pode introduzir ameaças que normalmente não funcionariam no domínio ou área onde a aventura acontece. Por exemplo, é difícil conceber outro lich além de Azalin vivendo em Darkon. Por que Azalin permitiria a existência de um rival em potencial em seu domínio, especialmente um que pode aprender magias que ele não consegue? Mas um Mestre que tenha uma campanha

ambientada em Darkon e esteja *ansioso* por uma aventura envolvendo um lich (que não seja Azalin) agora pode fazê-lo.

Tenha em mente que mesmo que tais ameaças surjam apenas temporariamente, estas ameaças afetam a terra em que aparecem. Imagine um cenário em que um lich e sua torre *aparecessem* em Darkon. Azalin ficaria sentado de braços cruzados? Ou ele estaria curioso sobre o recém-chegado? Exatamente como ele reagiria a tal situação?

Agitando as Coisas

Os perigos que emergem da névoa também servem a outro propósito numa campanha. Se o Mestre quiser agitar um pouco as coisas, o súbito aparecimento de um novo perigo certamente pode mudar a dinâmica do jogo. Imagine se as Brumas transportassem um dragão Dissociado para o meio de Borca. Ivan e Ivana deixariam de lado suas diferenças por tempo suficiente para lidar com

a ameaça ou a situação se transformaria em uma guerra a três?

Imagine uma singularidade na Falkóvnia que é um repositório de armas antigas. À medida que aparece e reaparece, várias facções tentam apoderar-se dela: o Falcões, Gondegal e os kobolds bandidos. De repente, a singularidade se torna o ponto de partida para uma série de aventuras.

O que é intrigante nesse cenário é que as repercussões do aparecimento de algo vindo das Brumas podem ter efeitos duradouros em uma campanha. Depois que o dragão Dissociado aparece, quem rompe primeiro a aliança provisória? Ivan ou Ivana? O que acontecerá se Gondegal encontrar uma espada grande mística dentro do arsenal desaparecido?





A Missão

Criaturas Brumas e singularidade também podem fornecer um incentivo para os personagens dos jogadores viajarem. Se as Brumas deslocarem um vilão traiçoeiro pelo Núcleo, agora você terá um ímpeto para que eles viajem para os vários domínios em busca dele.

Essa mesma técnica funcionaria usando singularidade. Imagine uma gruta que aparece em vários bosques por todo o reino. Cada vez que aparece, a gruta dá uma pista sobre como alcançar um tesouro escondido ou como deter um monstro ardiloso e destrutivo. Talvez diferentes runas apareçam nas paredes da gruta a cada vez ou talvez vários quebra-cabeças de pedra se manifestem em suas profundezas.

Cuidado com o Exagero

As Brumas são um ótimo veículo de história para qualquer jogo, mas qualquer coisa em excesso é ruim. Se o seu principal vilão for levado pelas Brumas cada vez que for derrotado, seus jogadores ficarão frustrados e perderão o interesse no jogo. Pior ainda, você perderá o elemento surpresa em sua campanha. Os jogadores *esperarão* que seu vilão escape de qualquer maneira, então por que se preocupar em ir atrás dele?

Também é uma má ideia que as Brumas continuem trazendo novos perigos continuamente. Aqui, sua campanha corre o risco de virar um programa de TV ruim, em que os personagens enfrentam o “monstro da semana”. Mais uma vez, sua campanha corteja a previsibilidade. Numa campanha que foca no mistério, o que acontece a seguir deve estar sempre em questão.

Mantendo a Realidade

Mesmo que as Brumas possam importar ou exportar uma ameaça para qualquer lugar de sua escolha, você irá forçar o senso de descrença do seu jogador se houver perigos aparecendo aleatoriamente dentro e fora da névoa.

Sempre deve haver alguma configuração antes que o perigo se aproxime na campanha. Talvez as Brumas tenham uma cor estranha na noite anterior ao aparecimento do seu dragão Dissociado. Talvez uma série de mutilações de gado precedam o aparecimento completo do seu serial killer Dissociado. Lembre-se de que o terror depende do lento aumento da tensão antes do clímax. Não surja a ameaça da neblina repentinamente. Dê dicas ou pistas sobre o que acontecerá.

A Verdadeira Ameaça

Ao usar criaturas Brumas em sua campanha, esteja sempre atento à verdadeira ameaça. Vilões aterrorizantes podem surgir da névoa, mas há sempre uma ameaça maior por trás deles: as Brumas de Ravenloft.

Afinal, o Rapsodo e o Salizarr são apenas ferramentas. Eles são peões em um grande jogo disputado com as apostas mais altas. Lembre-se disso na próxima vez que você retirar uma criatura das Brumas. Em última análise, essa criatura serve a algum tipo de propósito. Considere isso toda vez que as Brumas alterarem algo na campanha. Qual é o propósito das Brumas no momento? É para torturar o Lorde Negro local? Para testar as convicções dos personagens dos jogadores? Explore essas questões com seu grupo. Você pode se surpreender com o que descobrir.

Campeões e Vilões

Os indivíduos descritos aqui representam algumas das criaturas mais proeminentes controladas por Brumas, bem como um caçador dedicado dessas entidades monstruosas. Os DMs podem usá-los como estão escritos ou tratá-los como exemplos para usar ao criar indivíduos apropriados para sua campanha.

Dr. Alexandre Penarrow

Humano Fet 8/Gue 5: Humanoide (Médio - Humano); (1,82 cm de altura); DV 8d4+5d10+13; PVs 75; Iniciativa +7; Deslocamento; CA 15, toque 13, surpreso 12; Atq +13 corpo a corpo (1d6+3, bengala) ou +13 à distância (1d10+2, pistola); Ataque Total: +13/+8 corpo a corpo (1d6+3 bengala) +13/+8 à distância (1d10+2, pistola); AE *magias*; QE—; Tend. Neutro e Bom; TR: Fort +9, Ref +6, Von +9; For 12, Des 17, Con 13, Int 18, Sab 15, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +6, Blefar +5, Cavalgar +6, Concentração +9, Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (Geografia) +9, Conhecimento (História) +10, Conhecimento (Ravenloft) +10, Escalar +6, Furtividade +7, Hipnose +9, Identificar Magia +8, Intimidar +7, Observar +6 (+9 nos Caminhos das Brumas), Ouvir +6, Procurar +6, Saltar +6, Sentir Motivação +6; Acuidade com Arma, Dissociação Temporal, Especialização em Arma (pistola), Foco em Arma (pistola), Iniciativa Aprimorada, Intuição das Brumas, Olhar Penetrante, Prontidão, Tiro Certeiro.

Idiomas: Mordentiano*, balok, darkonês, dracônico, vaasi.

Magias Típicas de Feiticeiro Conhecidas (6/17/16/3): CD de resistência 13 + nível da magia) 0 — *detectar magia, globos de luz, luz, marca arcana, prestidigitação, raio de ácido, romper mortos-vivos, som fantasma*; 1º — *armadura mágica, ataque certoiro, detectar mortos-vivos, enfeitiçar pessoa, névoa obscurcente*; 2º — *detectar pensamentos, raio ardente, ver o invisível*; 3º — *dissipar magia, velocidade*; 4º — *localizar criatura*.

Itens pessoais: Bengala de carvalho com cabeça de dragão prateada com olhos âmbar +2, 2 pistolas com cabo de marfim gravadas com símbolos Vistani de sorte e destino, mantidas em coldres dentro de seu casaco.





Antecedentes

Dr. Alexander Penarrow é um cavaleiro de aparência aristocrática com uma juba de cabelo ruivo escuro com mechas prateadas. Suas características mais marcantes são os olhos cinza prateados que parecem brilhar ao luar. Sua pele é pálida com um rendilhado de cicatrizes finas marcando seu rosto e mãos - ele mantém o resto do corpo coberto, sempre vestindo golas altas e casacos de mangas compridas.

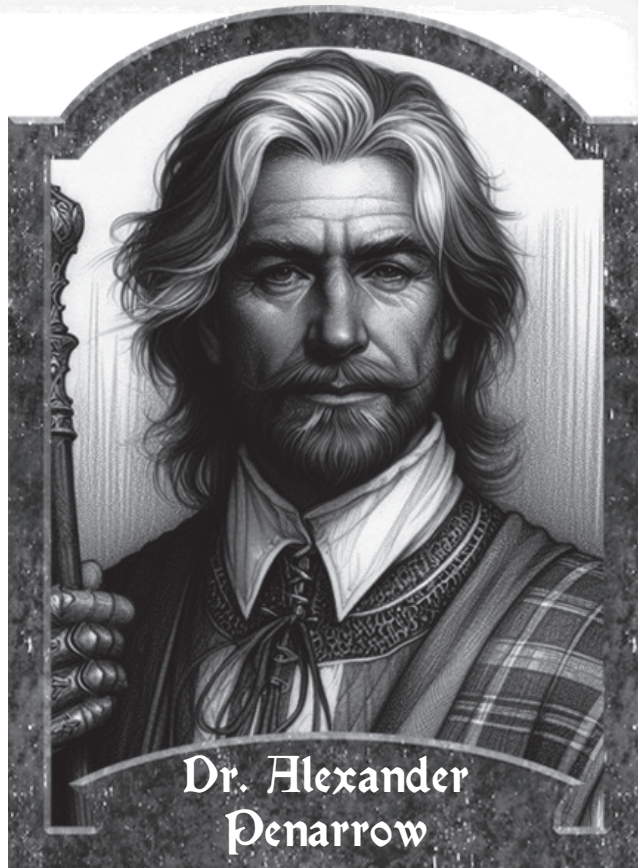
Poucos notam sua leve claudicação, já que, fora isso, ele se move com uma graça singular. Sua voz é rica e culta e ele entende quase todos os idiomas de Ravenloft com fluência. Ele passou a vida explorando as Brumas e as criaturas e singularidade dentro delas. Os estranhos fluxos temporais dentro das Brumas prolongaram sua juventude, embora ele pareça ter 40 anos em plena forma, na verdade está perto dos 80 e viveu a formação de várias terras das Brumas, incluindo a época da Grande Conjunção.

Originário de Mordent, ele e seu irmão Drake Penarrow decidiram que queriam explorar Brumas e mapear o máximo de terras que pudessem encontrar, bem como traçar os caminhos. Eles conheceram Van Richten e os três passaram algum tempo juntos discutindo os mistérios por trás das Brumas; Infelizmente, logo depois, uma tempestade escarlate tirou a vida de Drake e de seu familiar e o cegou e deixou cicatrizes em Alexander tão severamente que ele não conseguiu encontrar o caminho para sair das Brumas pelo que pareceram anos e foi expulso por mais de seis meses.

Quando um clérigo de Ezra restaurou sua visão, seus olhos azuis brilhantes mudaram para um cinza enevoado e brilharam ao luar. Ele logo descobriu que sua visão nas Brumas era muito melhor que a média, mas não conseguia mais ficar fora das Brumas por muito tempo. As Brumas viraram casa, chamando-o se ele ficar fora de casa por mais de uma semana. Sua determinação cresceu em descobrir o máximo que pudesse sobre as Brumas, embora agora ele saiba o quão perigoso é para qualquer um permanecer dentro das Brumas por muito tempo. Ele ainda se pergunta se seu irmão é um Perdido nas Brumas como uma espécie de morto-vivo, e teme o dia em que poderá encontrá-lo lá.

Esboço Atual

Recentemente, o Dr. Penarrow conheceu as gêmeas Weathermay-Foxgrove e descobriu seus interesses mais recentes. Lembrando-se de seu tio, ele sente uma proteção paternal em relação a elas, embora também admire a coragem de Laurie e a mente analítica de Gennifer e nem sonharia em tentar convencê-las a interromper suas



Dr. Alexander
Penarrow

perigosas explorações. Embora geralmente seja um solitário desde a morte de seu irmão, o Dr. Penarrow se ofereceu para ser um guia e companheiro de Laurie através das Brumas e trabalhará com qualquer pessoa cujos motivos para viajar pelas Brumas valham a pena.

Combate

Alexander é um combatente astuto. Ele usa magia quando pode, mas é muito bom com sua bengala de prata, se necessário. Ele usará armas de longo alcance e magia primeiro e sempre tentará encerrar as lutas rapidamente, já que sua perna direita está fraca e ele não pode lutar corpo a corpo por mais do que alguns minutos sem diminuir a velocidade. Se ele descobrir algum dos Perdidos ou Dissociados que ele acredita que possa ser salvo, ele tentará usar a hipnose para trazê-los de volta a si. Ele é misericordioso com os loucos e às vezes pode hesitar se encontrar mortos-vivos, temendo ver seu irmão.



○ Rapsodo

Ex-Humano, Esp 1/Brd 12 /Brb 3: ND 18; Aberração (Médio) – (2,10 m de altura); DV 14d6+3d12+68; 140 PVs; Iniciativa +6; Deslocamento 12 m; CA 22 toque 16, surpreso 20; Atq: +16/+11/+6 corpo a corpo (1d6+6 mais *sangramento, Pegador*) ou +14 à distância (1d10/x3, pistola); Ataque Total: +16/+11/+6 corpo a corpo (1d6+6 mais *sangramento, Pegador*) e +16/+11 corpo a corpo (1d6+4 mais veneno, Guardião); ou +14 à distância (1d10/x3, pistola); Tend CM; AE Animar névoa, névoa asfíxiante, manter, manipulação temporal; QE Máscara da forma, varredura mental, forma de brumas; TR Fort +11, Ref +11, Von +12; For 19, Des 14, Con 18, Int 9, Sab 13, Car 17

Perícias e Talentos: Atuação +18, Avaliação +3, Blefar +10, Concentração +9, Disfarce +8, Esconder-se +14, Furtividade +14, Intimidar +6, Ofício (Trabalho Corporal) +6, Ouvir +8, Prestidigitação +11, Sobrevivência +7; agarrar aprimorado, combater com duas armas, combate com duas armas aprimorado, desarme aprimorado, iniciativa aprimorada, saque rápido, recarga rápida.

Idiomas: Darkonês*, mordentiano
Magias Típicas de Bardo Conhecidas (3/4/4/4/2, CD 13 + nível da magia) 0 — *canção de ninar, detectar magia, luz, mãos mágicas, mensagem, som fantasma*, 1º — *enfeitiçar pessoas, hipnotismo, recuo acelerado, risada histérico de Tasha*, 2º — *explosão sonora, poeira ofuscante, reflexos, silêncio*, 3º — *confusão, piscar, sono profundo, vidência*, 4º — *dominar pessoas, movimentação livre*.
Habilidades de Classe: Fúria 1/dia, esquiva sobrenatural, conhecimento de bardo, sentir de armadilha +1, música de proteção, fascinar, inspirar coragem, inspirar competência, sugestão, inspirar grandeza, melodia da libertação (conforme descrito no *Livro do Jogador*).
Itens pessoais: *Anel de Proteção +4, Pegador e Guardião*. Essas ferramentas Chirgeon Lamordianas eram normalmente usadas para lobotomizar pacientes. Eles funcionam como *foices curtas +2, Pegador*, a principal arma do Rapsodo, também tem o poder de *sangramento*. *Guardião*, a arma secundária do Rapsodo, aplica veneno com sucesso três vezes ao dia (resistência Fort CD 16, Des 1d6 /Des 2d4).

Este monstro andrógino é um ser costurado, remendado a partir de dezenas de outras criaturas - machos e fêmeas, humanoides ou não. O seu exterior muda continuamente à medida que o Rapsodo atualiza constantemente a sua aparência. Frequentemente, sua face será composta de várias partes selecionadas que invariavelmente não combinam. Seus membros raramente têm o mesmo comprimento e ele tem o hábito de ter dedos incompatíveis.

O Rapsodo sabe que sua aparência é única. Assim, ele geralmente se disfarça usando sua máscara de poder de forma.

Antecedentes

O Rapsodo recebe o nome de um personagem infantil, destinada a alertar aqueles que possam ser vítima do pecado da vaidade.

*Rapsodo, Rapsodo,
O que você vê?*

Vejo o povo cheio de vaidade.

Rapsodo, Rapsodo

Onde você se esconde?

Nos armários e guarda-roupas, cheios de orgulho.

Rapsodo, Rapsodo,

Você virá atrás de mim?

Olhe-se no espelho e espere para ver.

O Rapsodo começou sua vida como um jovem andarilho chamado Myrus Tell. Myrus vagou pela terra das brumas como mascate, comprando e vendendo bugigangas onde quer que pudesse.

A maioria dos que conheceram Myrus imediatamente achou o jovem viajante extremamente estranho. Ele cobiçava objetos brilhantes e reluzentes e puxava um carrinho barulhento cheio de bugigangas que ele colecionava. Poucos perceberam que ele roubou muitos dos objetos que desejava, chegando ao ponto de invadir as casas das pessoas para obtê-los.

Um dia, o mascate encontrou uma jovem nobre em uma caminhada tranquila pelo campo. A jovem estava desfrutando de um passeio privado antes de seu casamento. Depois de fazer uma pequena troca, Myrus perguntou se poderia trocar algo por uma mecha de cabelo da jovem. A jovem nobre levantou o nariz com a oferta de Myrus, enojada com a ideia de que um vagabundo indigente iria querer uma mecha de seu cabelo.

Myrus retribuiu sua crueldade espancando-a até a morte e escalpelando-a. Nas noites escuras, ele usava o cabelo dela na cabeça como uma peruca, encostando o cabelo macio no rosto. A morte encheu Myrus de uma emoção secreta. Logo, ele começou a colecionar todo tipo de peças de pessoas que achava bonitas. Naqueles primeiros dias, Myrus sempre falava com suas vítimas com antecedência. Se ele os considerasse humildes de espírito, ele os deixava em paz. Contudo, se considerava as suas vítimas vaidosas ou orgulhosas, deleitava-se com a sua tortura e mutilação.

Em um caso, Myrus Tell teve a infelicidade de atacar uma vítima armada. O alvo pretendido cortou sua orelha durante o ataque, mandando o jovem e perturbado mascate para a floresta, uivando.

Lá, na solidão da floresta, Myrus tentou costurar uma de suas orelhas em seu corpo. Foi então que os Poderes das Sombras intervieram, permitindo que a orelha se fundisse à sua cabeça. Myrus então iniciou um reinado de terror, atacando pessoas, pegando partes delas e costurando-as em seu próprio corpo.

Hoje, Myrus Tell se tornou o terrível Rapsodo, a criatura lendária. Ele não se parece mais com o mascate



solitário que já foi. Ele é completamente uma criatura das trevas, levado de terra em terra pelas Brumas, atormentando aqueles que são orgulhosos ou arrogantes.

Esboço Atual

Myrus Tell mal se lembra de seu nome verdadeiro, há tanto tempo que anda sob o disfarce de Rapsodo. Esta criatura obcecada agora vive apenas para sua coleção insana. Cada vez que faz uma nova vítima, tenta melhorar de alguma forma. Ironicamente, o Rapsodo está fadado à decepção total. Nenhuma modificação, por mais dramática que seja, satisfaz esta criatura por muito tempo. Anseia pelo que nunca poderá ter – a verdadeira beleza do corpo e da alma.

Estranhamente, o Rapsodo não precisa mais entrevistar suas potenciais vítimas, simplesmente vai aonde as Brumas o levam, e instintivamente sabe se seu alvo é possuidor de vaidade.

Combate

O Rapsodo nunca se envolve em luta de frente. Em vez disso, prefere perseguir a sua presa, aguardando o momento mais oportuno antes do ataque. Com sua variedade estonteante de poderes, o Rapsodo pode criar a maioria dos encontros a seu favor. Prefere assumir uma forma inócua através da sua capacidade de *máscara da forma*, para se aproximar. Depois de alguns ataques, ele usa sua *forma brumas* para escapar para um banco de névoa. Se necessário, ele cobre seu rastro com seu poder *névoa asfíxiante*.

Se for forçado a lutar contra um grupo de pessoas, ele usará sua *manipulação temporal* para desacelerar seus oponentes e acelerar-se. Em seguida, ele escolhe um único oponente, desmontando rapidamente sua vítima com seus muitos ataques e suas ferramentas mágicas *chirgeon*, *Pegador* e *Guardião*.

Ataques Especiais: *Manipulação Temporal* (SM): O Rapsodo pode usar *velocidade* ou *lentidão* como uma habilidade similar a magia. Ele pode usar qualquer uma das habilidades três vezes por dia. O uso de *velocidade* ou *lentidão* conta para o número total de usos desta habilidade.

Animar Névoa (Sob): Como criatura das Brumas, o Rapsodo pode animar 6 m raio, 6 m um banco de neblina na direção que deseja. Controlar a névoa é uma Ação Padrão. A margem de névoa se move a uma velocidade de 6 m. Como a névoa é pesada, ela sempre flui pelo solo. Não pode viajar verticalmente. Pode fluir sobre barreiras mais curtas do que a altura do banco de névoa. A



margem de névoa deve fluir em torno de barreiras mais altas que ela.

Usar esse poder é arriscado. Cada vez que este poder é usado, há uma chance cumulativa de 5% por encontro de que a névoa não se mova. Se um “00” for obtido, o tiro sai pela culatra completamente, movendo a névoa para a pior área possível para o encontro.

Névoa Asfíxiante (Sob): O Rapsodo pode criar uma zona de névoa desprovida de todo oxigênio. Observe que a criatura não pode invocar sua própria nuvem, ela deve utilizar um banco de Brumas pré-existentes.

Este poder afeta um banco de neblina com 6 m de raio e 6 m de altura. A névoa asfíxiante não é sólida; é como a névoa normal em todos os sentidos, exceto que as criaturas que precisam respirar não podem fazê-lo enquanto estão dentro dela. É claro que uma criatura pode prender a respiração antes de entrar na névoa. Veja as regras para prender a respiração no *Livro do Mestre*.

O efeito de *névoa asfíxiante* dura 10 minutos por DV.

Varredura Mental (Sob): O Rapsodo é capaz de *detectar pensamentos*, conforme a magia. Ele pode usar esta habilidade à vontade, sempre que desejar.

Qualidades Especiais: *Forma Brumas* (SM): Como uma ação de rodada completa, o Rapsodo pode assumir a *forma gasosa* conforme a magia. Enquanto nesta forma,



a criatura tem deslocamento de voo de 6 m, com manobrabilidade perfeita. Pode permanecer na forma gasosa indefinidamente.

Máscara da Forma (SM): Esta criatura hedionda pode se disfarçar, como se conjurasse *transformação momentânea*. Poderá alterar sua aparência como Ação Padrão. Ele pode manter sua aparência indefinidamente.

Manter (Ext): Através de sucessivas falhas em testes de poder, o Rapsodo recebeu a habilidade de costurar partes do corpo de outras pessoas nas suas. O Rapsodo também pode suspender suas próprias funções corporais por um dia, permitindo-lhe substituir membros, olhos ou até órgãos internos sem sangrar até a morte. Por exemplo, o Rapsodo pode substituir o seu próprio coração pelo coração de alguém que se considera corajoso. O Rapsodo não sente dor quando substitui partes do seu corpo por pedaços de outras pessoas.

Por ter seu corpo em constante atualização, o Rapsodo nunca envelhece, nem sofre os efeitos do envelhecimento. Pode sobreviver até um dia sem o uso de seus órgãos vitais. Como pode sobreviver assim por algum tempo, esta criatura também possui o equivalente a uma fortificação moderada. Sempre que o Rapsodo sofre um acerto crítico ou um ataque furtivo, há 75% de chance do dano ser evitado.

Possibilidade Medonha

O Rapsodo é um vilão arrepiante para qualquer campanha. Os heróis podem lutar contra a criatura enquanto ela viaja de um lugar para outro, cometendo seus crimes. Ou o Rapsodo pode assombrar um PdM querido, que por acaso tem um leve defeito de vaidade. Imagine que o grupo é contratado para proteger alguém que é assombrado pelo Rapsodo, mas é vaidoso a ponto de ser desagradável. O grupo mantém sua palavra e protege seu empregador? Ele pode ser arrogante, mas merece tortura e morte?

Salizarr

Meazel, Ladino 2/Esmagador 5; ND 11; Humanoide Monstruoso (Médio) (4' 8" de altura); DV 4d8+2d6+5d10+33, PVs 85; Iniciativa +2; Deslocamento 9 m.; CA 12, toque 12, surpresa 10; Ataque Base +10; Grupo +20; Atq +14 corpo a corpo (1d4+4 mais doença, garra); Ataque Total: +14 corpo a corpo (1d4+4 mais doença, 2 garras); AE ataque furtivo, doença, luta livre, bloqueio adormecido, luta devastadora; QE evasão, contra-agarrar; Tend CM; TR Fort +8, Ref +13, Von +6; For 19, Des 14, Con 16, Int 8, Sab 13, Car 6

Perícias e Talentos: Acrobacia +7, Arte da Fuga +9, Esconder-se +9, Furtividade +6, Saltar +7; Agarrar Aprimorado*, Ataque Atordoante, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Lutador Astuto, Mobilidade*.

Itens Pessoais: Nenhum

*Esses talentos são adquiridos como habilidades especiais de classe.

**Lutador Astuto dá a Salizarr um bônus para escapar de agarramento de criaturas maiores.

Como a maioria de sua espécie doentia, Salizarr é uma criatura atarracada e magra, com pele amarelo-esverdeada. A cor precisa de sua pele é difícil de dizer, pois ela está infestada de doenças. Feridas cobrem seu corpo e sua pele exala continuamente vários fluidos corporais. Seu rosto largo ostenta olhos gigantes e amarelos com fendas ofídicas. Uma boca larga e sorridente se espalha por seu rosto, em completa contradição com seu semblante hediondo.

Antecedentes

Salizarr é um meazel, uma criatura de uma terra distante fora de Ravenloft. Em sua antiga terra natal, Salizarr vivia no subsolo, como muitos de seus parentes. Lá, em grutas subterrâneas esquecidas pelo próprio tempo, ele perambulava pela escuridão matando kobolds, anões ou qualquer outro andarilho que cruzasse seu caminho.

Um dia, Salizarr atacou um aventureiro solitário que entrou em seu covil. Com precisão calculada, Salizarr se esgueirou por trás de sua vítima e tentou estrangulá-la. Mas a suposta vítima travou uma luta terrível e fugiu para a escuridão. Salizarr perseguiu o aventureiro por um corredor enevoado.

Logo, Salizarr se viu nos esgotos abaixo da cidade de Il Aluk, poucos anos antes de ela ser reivindicada pelo Réquiem. Ele fez daqueles esgotos alienígenas sua casa, matando o clã kobold que vivia lá. Com o tempo, Salizarr ficou conhecido como bicho-papão local. As pessoas sabiam que vagar pelas ruas depois de escurecer significava que alguém poderia se tornar vítima do infame "espreitador de lá embaixo".

Quando o Réquiem aconteceu, Salizarr escapou da devastação correndo para um corredor de Brumas.

Salizarr então se viu em um lugar verdadeiramente amaldiçoado. Ele estava em uma terra onde o sol brilhava sobre sua pele doente, onde a grama crescia alta e as árvores altas balançavam ao vento. Embora a maioria considerasse tal lugar uma bênção, era uma desgraça para Salizarr, que estava acostumado a morar em poços subterrâneos e lamacentos.

Para piorar a situação, Salizarr viu-se agora perseguido pelos espíritos do lugar onde morava. Noite e dia,



ele foi caçado pelos espíritos fantasmagóricos de antigos heróis.

Até que Salizarr foi recolhido pelas Brumas novamente. Mais uma vez, ele se viu em um novo local – um labirinto de esgotos sob uma cidade totalmente nova. Mas sua trégua não durou muito. Depois de alguns meses, as Brumas o levaram de volta àquele lugar maldito onde o sol expurgava todas as sombras, e novamente ele foi caçado.

Anos de tormento continuaram. O padrão era sempre o mesmo. Salizarr seria depositado nos esgotos de alguma cidade distante por um tempo, apenas para ser chamado de volta para morar no estranho lugar de luz, grama e espíritos de caçadores vingativos. Enfurecido com a maldição sob a qual estava, Salizarr descontou sua frustração nas cidades para as quais foi transportado. Assim, inúmeras cidades em todos os lugares começaram a relatar desaparecimentos. Logo, o infame bicho-papão “viveu” por todo o Núcleo, sugando suas vítimas para os esgotos abaixo.

Eventualmente, sob esta tortura constante, Salizarr começou a enlouquecer. Para fazer companhia a sua constante pressão, ele começou a falar sozinho. Ele inventou personalidades que respondiam a ele. Logo, nos esgotos escuros, ele teve conversas inteiras com uma miríade de pessoas.

Estranhamente, essas personalidades sempre coincidiriam com as lendas que as pessoas inventavam sobre ele nas cidades que visitou. Assim, quando a lenda de Sally Raspagem Velha foi contada pela primeira vez, Salizarr simultaneamente começou a conversar com a personalidade imaginária de Sally Raspagem Velha. Tal fenômeno levanta a questão: foi a crença das pessoas nas cidades que fez Salizarr enlouquecer? Ou a loucura de Salizarr de alguma forma vazou para as lendas das pessoas que viviam acima dele?

Esboço Atual

O paradeiro atual de Salizarr é desconhecido. É possível que Salizarr tenha sobrevivido ao confronto com Gennifer Weathermay-Foxgrove. Afinal, ela realmente não o viu morrer. Salizarr foi amaldiçoado a permanecer na Singularidade de *Richten Haus*, que fica à deriva nas Brumas sem um Lorde Negro para controlá-la. Por que exatamente esse destino foi escolhido para ele é uma incógnita.

Na época de seu último avistamento, Salizarr tinha várias personalidades distintas. Ao contrário da maioria das vítimas de transtorno de personalidade múltipla, Salizarr tem consciência de todas as suas personalidades.



Salizarr

Além disso, as personalidades podem conversar entre si, o que fazem com frequência.

Três de suas muitas personalidades são:

Sally Raspagem Velha: Essa personalidade é uma ex-freira que está consumida pela lepra. Quando as outras freiras da sua abadia descobriram a sua doença, ela foi expulsa e obrigada a viver numa caverna. Lá ela morou por anos, arranhando as paredes de sua prisão. Agora, ela anseia por companhia para saciar sua terrível solidão.

Pequeno Vazio Ivil: Acredita-se que esta criatura seja um demônio convocado para atormentar os homens-rato de Ponta-Museau. Ivil foi supostamente criado por meio de uma maldição que Claude Renier lançou sobre a cidade no momento de sua morte. Pequeno Vazio Ivil é uma criatura voraz e violenta, movida por um desejo infernal de comer a carne de qualquer vítima viva.

Porão de Ossos: De acordo com a lenda de Mor-dent, Maeve pegou a medula dos ossos de suas fadas e a escondeu em um porão em algum lugar dentro do domínio. Agora, Porão de Ossos está eternamente amaldiçoado a vagar pelos porões das pessoas à noite, em busca da medula de seus ossos ocios. Dizem que Porão de Ossos é um negociador astuto, que tenta recrutar outros para procurar sua medula perdida. Se estas pobres vítimas recusarem, ele mata-as e suga-lhes a medula. No



entanto, se procurarem a sua medula perdida, então estas pobres almas estarão apenas condenadas ao fracasso. Quando eles finalmente não encontram nada, Porão de Ossos sempre aparece misteriosamente, pronto para cobrar deles o preço mortal.

Combate

Salizarr é adequado para combate desarmado e não hesita em agarrar ou se atracar seu oponente. Suas habilidades especiais fazem dele um oponente desafiador em uma batalha um contra um.

Ataques Especiais: *Ataque furtivo (Ext):* Sempre que o oponente que Salizarr perder seu bônus de Destreza ou for flanqueado por ele, Salizarr causará +4d6 de dano adicional em seu ataque. Esta habilidade não funciona em criaturas sem anatomia discernível imunes a sucessos decisivos.

Doença (Sob): Ferimentos infligidos por um meazel podem transmitir uma doença de pele. Um ataque de garra bem sucedido faz com que a vítima faça um teste de resistência de Fortitude CD 13. Este teste é baseado na Constituição. Aqueles que falham são infectados por uma doença pútrida. Incubação: 1d6 dias. Dano 1d2 Des e Con. Se um personagem sofrer dano de habilidade, ele deverá fazer um teste adicional para ver se 1 ponto da habilidade foi permanentemente drenado.

Lutador Eficaz (Ext): Enquanto estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura, Salizarr ganha +2 em todos os testes de agarrar e testes resistidos de Força ou Destreza.

Nocautear (Ext): Se Salizarr imobilizar um oponente durante a luta e mantiver a imobilização por 1 rodada completa, o oponente deve fazer um teste de Fortitude CD 16 ou ficará inconsciente por 1d3 rodadas. Este teste é baseado em Sabedoria. Criaturas sem anatomia discernível são imunes a este efeito.

Agarrar Devastador (Ext): Se Salizarr imobilizar um oponente enquanto o agarra e mantiver a imobilização por 3 rodadas consecutivas, o oponente deve fazer um teste de Fortitude CD 16, no final da terceira rodada ou morrer. Este teste é baseado em Sabedoria. Criaturas sem anatomia discernível são imunes a este efeito.

Qualidades Especiais: *Evasão (Ext):* Se Salizarr fizer um teste de Reflexos contra um efeito que normalmente causaria metade do dano, ele evita aquele dano completamente.

Contra-Agarrar (Ext): Quando agarrado ou imobilizado, Salizarr pode fazer um teste de agarrar ou faça o teste de Arte da Fuga normalmente para evitar o agarrar. Se ele falhar no teste que escolheu, ele pode tentar imediatamente o outro teste como uma ação livre.

Possibilidade Medonha

A história de Salizarr apresenta uma série de possibilidades para o Mestre. Ele poderia ser um vilão recorrente que aparece na festa com uma nova personalidade a cada vez. Usado desta forma, apenas uma pesquisa e investigação aprofundadas revelariam que o que parece ser um grupo de vilões é, em vez disso, um único ser maligno.

Alternativamente, a história de Salizarr poderia ser um elo para o grupo se envolver no mistério da Richten Haus e descobrir a última localização conhecida de Rudolph Van Richten.

Criaturas das Brumas

As criaturas a seguir constituem uma amostra dos habitantes gerados ou associados às Brumas. Ninguém, entretanto, fez uma lista abrangente de todos os seres encontrados nas Brumas. Os Mestres podem descobrir que esses monstros podem sugerir ideias para criar suas próprias criaturas Brumas

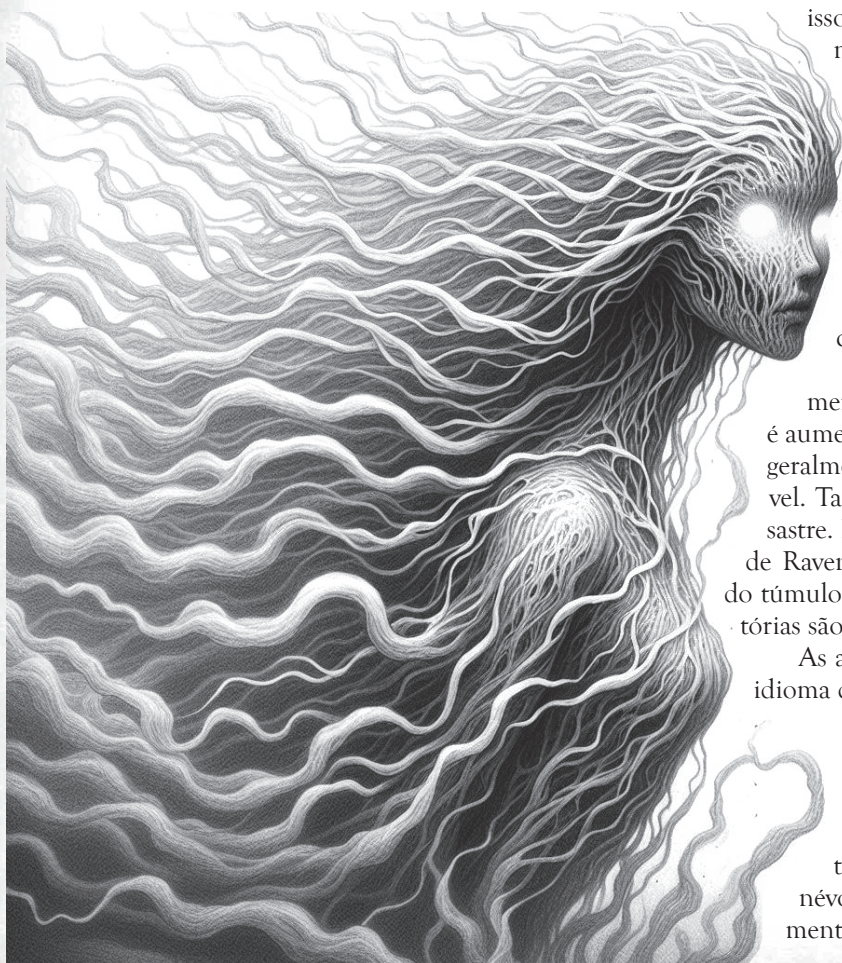
Anomalia das Brumas

| | |
|-------------------------------|--|
| | Elemental (Grande - Brumas) |
| Dados de Vida: | 15d8+45 (112 PVs) |
| Iniciativa: | +6 |
| Deslocamento: | 9 m (6 quadrados), voo 18 m (perfeito) |
| Classe de Armadura: | 15 (-1 tamanho, +2 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 13 |
| Ataque Base/Agarrar: | +11/+16 |
| Ataques: | Pancada +15 corpo a corpo (2d6+7) |
| Ataque Total: | Pancada +15/+10/+5 corpo a corpo (2d6+7) |
| Face/alcance: | 3 m./3m |
| Ataques Especiais: | Comandar Elementais, Corrupção Elemental, Chamado de Brumas, Nevoa Aprisionante, Magias |
| Qualidades Especiais: | Mente alienígena, redução de dano 15/magia, maestria de Brumas, Refúgio das Brumas, sentido de Brumas, traços elementais, presciência, Regeneração 10, RM 25, Visão na penumbra, resistência a frio e Sônico 10, Imunidade a todos os efeitos de Ação Mental, que alteram a forma, como metamorfose ou petrificação e envelhecimento |
| Testes de Resistência: | Fort +8, Ref +13, Von +11 |
| Habilidades: | For 21, Des 14, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 22 |



| | |
|--------------------------|---|
| Perícias: | Blefar +15, Concentração +10, Conhecimento (quaisquer três) +12, Diplomacia +17, Intimidar +15, Observar +6, Ouvir +6, Sentir Motivação +13 |
| Talentos: | Acelerar Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia Nebulosa*, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Solitário, par ou charme (3-4) |
| Nível de Desafio: | 12 |
| Tesouro: | Dobro do padrão |
| Tendência: | Sempre caótico e mal |
| Progressão: | 16-22 DV (Grande) |
| Ajuste de Nível: | — |

Você vê uma criatura extremamente alta e bonita que tem uma forma feminina. Seu corpo transparente é feito de névoa ondulante, que flutua continuamente em círculos hipnóticos. Seu olhar arregalado está cheio de loucura, brilhando com uma terrível luz branca. A metade inferior de seu corpo se dissipa em uma longa gavinha de névoa que escorre de volta para o banco de brumas de onde ela flui.



As anomalias das Brumas são seres de previsão e profecia. Aventureiros e estudiosos que buscam conhecimentos que possam mudar o curso da história procuram esses misteriosos oráculos.

Em Ravenloft, as anomalias das Brumas são oráculos elementais que servem diretamente as Brumas de Ravenloft. Eles são talvez a coisa mais próxima que alguém nos Reinos do Pavor pode encontrar de uma linha direta com Brumas.

Para uma mente mortal, uma anomalias das Brumas parece totalmente insanas. O seu serviço as Brumas significa que elas não podem conceber as coisas de uma forma mortal. Eles não percebem o tempo linearmente, como a maioria das criaturas. Cada ser que encontram já entrou e saiu de suas mentes. Cada decisão que alguém tomará já foi tomada. O próprio reino está nascendo e morrendo, tudo ao mesmo tempo. Eles não entendem lógica nem emoção. Elas só conhecem uma coisa: a vontade das Brumas.

Se um grupo de aventureiros descobre seu covil, uma anomalia das Brumas raramente é surpreendida. Claro que eles descobriram o covil; as Brumas decretaram isso. Se uma anomalia das Brumas profere alguma profecia completamente errada, é porque as Brumas decidiram que a profecia estava errada.

Buscar o conselho de uma anomalia das Brumas é uma proposta arriscada. Às vezes, o conselho é válido. Às vezes é completamente falso. No entanto, muitos procuram esses espíritos enigmáticos na esperança de obter alguma joia de conhecimento.

As anomalias das Brumas são extremamente raras nos Reinos do Pavor. Sua escassez é aumentada pelo fato de que os Lordes das Trevas geralmente tentam captura-las o mais rápido possível. Tais esquemas muitas vezes terminam em desastre. Há rumores de outros elementais anômalos de Ravenloft, como anomalia de sangue, anomalia do túmulo e anomalia da pira. No entanto, essas histórias são em grande parte infundadas.

As anomalias das Brumas podem falar qualquer idioma do Núcleo, assim como Auran.

Combate

Enfrentar uma anomalia das Brumas é extremamente difícil, na melhor das hipóteses. Criaturas indesejadas que entram na névoa que abriga as anomalias são instantaneamente transportadas para longe. Mesmo que um



opponente receba um convite para entrar na névoa, uma anomalia das Brumas sempre pode usar seus próprios Caminhos das Brumas para escapar de um conflito. Em tempos de emergência, a anomalia das Brumas usa seu poder *névoa aprisionante* para retardar os oponentes. Como último recurso, convoca elementais para lutar por ela. Um anomalia das Brumas sempre prefere fugir a lutar.

Mente Alienígena (Sob): A mente de uma anomalia das Brumas é um estranho amálgama de imagens, profecias e sussurros. Qualquer um que tentar ler a mente ou fazer contato telepático com uma anomalia das Brumas deve fazer um teste de Loucura CD 23 ou contrair uma loucura moderada. Esta resistência é baseada em Carisma.

Comandar Elementais (Sob): Uma anomalia das Brumas pode tentar controlar qualquer elemental em um raio de 30 m, independentemente do tipo desse elemental. O elemental deve fazer um Vontade CD 23 ou cairá sob o controle da anomalia das Brumas. Esta resistência é baseada em Carisma. Um elemental que fizer seu teste de Vontade fica imune ao jugo da anomalia das Brumas por 24 horas. As anomalias das Brumas podem controlar quantos elementais desejarem. Uma vez que um elemental cai sob a influência de uma anomalia das Brumas, sua servidão dura apenas 24 horas. É então permitido fazer um novo teste de Vontade.

Corrupção Elemental (Sob): Um anomalia das Brumas pode corromper qualquer elemental sob seu comando. Como Ação Padrão, pode transformar um elemental padrão em um elemental de Ravenloft. Mais informações sobre os elementais de Ravenloft podem ser encontradas em **Denizens of Dread**. Criaturas que sejam do tipo elemental mas não elementais puros (como caçador invisível, magmin, thoqqua) ganham o modelo *Elemental Corrompido*.

Alternativamente, a anomalia das Brumas também pode conceder o subtipo Brumas a qualquer elemental que o sirva.

Chamado de Brumas (Sob): Um anomalia das Brumas pode criar um banco de névoa com 6 m de raio e 6 m de altura. Ela pode invocar essa mancha de neblina a até 33 m de distância. Esta neblina dura o tempo que a criatura desejar. Em todos os outros aspectos, este efeito se assemelha à magia *névoa*. A neblina pode durar até 150 minutos.

É arriscado usar essa habilidade, já que as Brumas não gostam de ser constantemente invocadas. Cada vez que este poder é usado, há uma chance cumulativa de 5% por encontro de que a neblina solicitada não venha. Se um "00" for obtido, o tiro sai pela culatra comple-

tamente, criando uma nuvem de brumas na pior área possível para o encontro.

Refúgio das Brumas (Sob): Todos as anomalias das Brumas estão presas em uma nuvem de névoa do qual nunca poderão sair. A margem de névoa tem sempre pelo menos 12 metros de diâmetro. Seus bancos de Brumas contêm sempre um Caminho das Brumas que leva a um local de sua escolha. Embora a anomalia das Brumas não possa sair de seu banco de Brumas, ele pode ser transportado pelas próprias Brumas. Alternativamente, a anomalia pode recorrer aos seus próprios Caminhos das Brumas.

Três vezes ao dia, a anomalia das Brumas pode convocar guardiões das dobras de seu Refúgio das Brumas. Ela pode invocar 2d4 elementais enormes, 1d2 elementais maiores ou 1 elemental ancião. Esses elementais convocados podem ser de qualquer tipo. No entanto, eles devem ser elementais nativos de Ravenloft. Os elementais convocados, claro, não chegam sob o controle da anomalia das Brumas. Ela deve assumir o controle de cada elemental convocado por vez.

Qualquer um que se atreva a entrar no Refúgio das Brumas sem ser convidado pelos seus estranhos habitantes; é instantaneamente transportado pelas Brumas. A anomalia das Brumas não tem escolha sobre para onde vai o invasor infrator.

Presciência (Sob): Sem limite diário e como uma ação livre, a anomalia pode duplicar o efeito de qualquer uma das seguintes magias: *analisar encantamento*, *clariaudiência/clarividência*, *comunhão com a natureza*, *detectar pensamentos*, *discernir localização*, *encontrar o caminho*, *identificar rastros**, *idiomas*, *imersão mente**, *perspicácia**, *lendas e histórias*, *localizar criatura*, *localizar objeto*, *sentinelas sombrias**, *sexto sentido*, *ver ressonância etérea**, *vidência maior*, *visão*, *visão da verdade*. Observe que muitas dessas magias funcionam de maneira diferente em Ravenloft. O nível de Conjurador é 15º e Habilidade Chave Carisma.

*Indica uma magia encontrado no livro de **Arsenal de Van Richten** que serão apresentadas mais a frente como anexo.

Névoa Aprisionadora (Sob): Um anomalia das Brumas pode fazer com que um banco de névoa se torne sólido, conforme a magia *névoa sólida*. Este poder afeta um banco de neblina de 6 m de raio e 6 m de altura. A neblina sólida é tão espessa que qualquer criatura que tente se mover através dela avança a uma velocidade de 1,5 metro, independentemente de sua velocidade normal. Tais seres também sofrem -2 de penalidade em todos os ataques corpo a corpo e de dano. As Brumas viscosas também evitam ataques eficazes com armas de longo alcance. Raios mágicos e similares ainda funcionam. Qualquer criatura que caia na névoa sólida fica lenta, de



modo que cada 3 m de vapor que cai reduz o dano de queda em 1d6. Uma criatura não pode dar um passo de ajuste enquanto estiver na *névoa aprisionadora*. Ao contrário da neblina normal, apenas um Vento forte (33+ km/h) irá dispersar esta neblina encantada, fazendo isso em 1 rodada.

A *névoa aprisionadora* persistente permanece por 21 minutos.

Magias (SM): Uma anomalia das Brumas pode conjurar magia arcana e magia divina dos domínios do Ar e Brumas como um feiticeiro de 18º nível (*magias conhecidas* 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1; *magias/dia* 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3; CD de resistência 16 + nível da magia).

Maestria de Brumas (Ext): Um anomalia das Brumas ganha +1 de bônus nas jogadas de dano enquanto seu oponente está na neblina.

Sentido de Brumas (Sob): Uma anomalia das Brumas pode identificar e sentir automaticamente onde qualquer criatura está, desde que esteja dentro de alguma forma de neblina em até 30 metros.

Possibilidade Medonha

As anomalias das Brumas apresentam uma grande variedade de reviravoltas na trama para uma campanha. Eles podem ser objeto de uma missão na qual o grupo deve encontrar a resposta para um enigma. Alternativamente, uma anomalia das Brumas pode saber uma maneira de quebrar uma maldição específica sobre uma pessoa ou terra.

Considere também como o Lorde de Domínio local pode reagir se souber que uma anomalia das Brumas está por perto? O que acontece quando os Vistani tentam se livrar de uma anomalia das Brumas, porque ele está se intrometendo em seu território adivinho?

Em um cenário de campanha onde o mistério é fundamental, um oráculo que pode fornecer respostas torna-se um intrigante gancho para a trama.

Elemental Corrompido

“Corrompido” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer elemental com o subtipo ar, terra, fogo ou água que ainda não tenha o subtipo Brumas (referido daqui em diante como a base criatura).

Um elemental corrompido usa todas as estatísticas e habilidades da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura base permanece inalterado, mas ela ganha o subtipo Brumas. O Semiplano do Pavor se torna seu plano de origem, então, enquanto em Ravenloft, ele perde o subtipo Planar. O tamanho não foi alterado.

Ataques Especiais: Um elemental corrompido retém todos os ataques especiais da criatura base. Além disso, ele ganha um ou mais ataques especiais adicionais com base em seus subtipos elementares.

Uma criatura básica com o subtipo de ar ganha o ataque de Vento Uivante; o subtipo de terra, Expulsão Terrena; o subtipo de fogo, Fogo da Alma; e o subtipo água, Olhar Lacrimoso.

Vento Uivante (Sob): À vontade como uma ação padrão, o elemental corrompido pode soltar uma rajada de vento lamentoso e suspirante, carregando os gritos distantes de tristeza e dor. Todas as criaturas dentro de uma rajada de 9 m que podem ouvir o lamento devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 10 + 1/2 DV do elemental + modificador de Car do elemental) ou ficar amedrontadas por 1d6 + modificador de Car do elemental rodadas. Este é um efeito sônico de medo e de ação mental.

Um elemental corrompido com essa habilidade é continuamente cercado por uma nuvem de brisas geladas, fazendo com que folhas e poeira dançam e chamam tremulem em sua presença. Ele não pode suprimir esta brisa.

Fogo da Alma (Sob): O corpo ígneo do elemental corrompido é infundido com energia negativa. Quando a criatura infligiria dano de fogo com suas armas naturais ou ataques especiais extraordinários, metade do dano causado é dano de fogo e a outra metade é dano de necrótico. Os espíritos torturados são vagamente visíveis dentro das chamas da criatura.

Olhar Lacrimoso (Sob): Desespero Esmagador (nível de conjurador é igual ao DV do elemental), 9 m, Von CD 10 + 1/2 DV do elemental + modificador de Car do elemental nega. A CD do teste é baseado em Carisma. Quer o teste seja bem-sucedido ou não, aquela criatura não pode ser afetada novamente pela habilidade de olhar lacrimoso daquele elemental por 24 horas.

O corpo aquoso do elemental corrompido contém a tristeza das lágrimas. Se a criatura tem um rosto, ela



chora continuamente, e os oponentes que olham para sua tristeza não podem deixar de compartilhá-la, quase como se o elemental estivesse literalmente tirando as lágrimas de seus olhos. Este é um efeito de Ação Mental [Compulsão].

Expulsão Terrena (Ext): O elemental corrompido incorpora permanentemente os restos do esqueleto de cadáveres humanoides em seu corpo. Como uma ação padrão, o elemental pode arremessar violentamente um de seus ossos em um oponente, fazendo um ataque à distância com um incremento de alcance de 3 metros. Um projétil ósseo que atinge um oponente causa dano igual ao do ataque de pancada do elemental, incluindo quaisquer formas adicionais de dano que os ataques naturais do elemental possam infligir (como o exemplo de dano de fogo do *thoquua*). Uma vez que o elemental dispare o osso, ele não pode fazer isso novamente por 1d4 rodadas.

Qualidades Especiais: Um elemental corrompido retém todas as qualidades especiais da criatura base. Além disso, ele ganha uma ou mais qualidades especiais adicionais com base em seus subtipos elementares.

Uma criatura básica com o subtipo de ar ganha uma mortalha de névoa; o subtipo de terra, ossos da terra; o subtipo de fogo, fornalha do inferno; e o subtipo de água, senso de sangue.

Ossos da Terra (Sob): O elemental corrompido se alimenta da energia espiritual dos restos do esqueleto que incorporou (veja acima), ganhando um bônus profano de +2 em Fortitude e Vontade

Tendo espíritos dos mortos aprisionados dentro de si, o elemental corrompido fica parcialmente vulnerável a testes Expulsão. Se um clérigo ou paladino fizer um teste de jogada bem-sucedido contra o elemental corrompido, ele não é Expulso, mas pelos próximos 10 minutos ele perde os bônus de Fortitude e Vontade e sofre uma penalidade de -1 circunstância nas jogadas de ataque contra o personagem que o Expulsou.

Sentido de Sangue (Sob): O elemental corrompido pode sentir o sangue de criaturas vivas a até 18 metros. Ele pode ver sangue derramado e qualquer criatura cujo corpo contenha sangue (incluindo quase todas as criaturas vivas, elementais do sangue e criaturas não vivas que recentemente usaram um ataque de drenagem de sangue), independentemente da escuridão, névoa, invisibilidade ou outros efeitos visuais ocultados. Ele pode dizer a diferença entre sangue vivo e sangue morto à primeira vista.

O elemental corrompido pode ativar ou suprimir essa habilidade à vontade como uma ação livre. Sempre que usa seu sentido de sangue, o corpo aquoso do ele-

mental se torna impuro, com fitas de sangue manchadas de vermelho fluindo visivelmente através dele.

Mortalha de Névoa (Ext): O elemental do ar corrompido pode dissipar parcialmente seu corpo como uma ação padrão, aparentemente se ocultando em um anel de névoa com um raio de 1,5 m. Esta névoa concede ocultação ao elemental corrompido e a quaisquer criaturas nos quadrados adjacentes. A névoa permanece por um número de minutos igual ao modificador de Carisma do elemental (mínimo 1).

Fornalha do Inferno (Sob): O elemental corrompido pode reabastecer sua energia ígnea consumindo os mortos como uma fonte. Se o elemental corrompido termina seu turno no mesmo espaço com um cadáver, o corpo pega fogo automaticamente (veja Pegando Fogo, pág. 303 do Livro do Mestre). A cada rodada o elemental corrompido começa seu turno no mesmo espaço de um cadáver em chamas, ele cura uma quantidade de dano igual ao que as chamas causam ao cadáver. Como regra geral, os cadáveres podem sofrer uma quantidade de dano de fogo igual ao total de pontos de vida normal da criatura quando ela estava viva antes de ser tão carbonizada que o elemental não pode mais se beneficiar disso.

Por exemplo, se um magmin corrompido fica no mesmo espaço com um ogro morto típico (29 PVs em vida), o cadáver do ogro pega fogo, levando 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. O magmin corrompido cura 1d6 pontos de dano por rodada (igual ao dano de fogo causado). Contanto que o cadáver não sofra mais do que 29 pontos de dano de fogo no total, o magmin corrompido pode permanecer com o cadáver do ogro ou retornar a ele em rodadas futuras para se curar novamente. Uma vez que o cadáver do ogro sofre 29 pontos de dano de fogo, ele é queimado além do reconhecimento e o magmin corrompido não pode mais se curar queimando-o.

Enquanto o elemental corrompido se senta no cadáver em chamas, o crepitar e assobiar de suas chamas parecem soar assustadoramente perto de guinchos frenéticos de dor.

Habilidades: Elementais corrompidos são obstinados e autodeterminados. Aumente em +2 Sab, +2 Car.

Ambiente: Brumas de Ravenloft.

Talentos: Visão nas Brumas^B

Nível de Desafio: Igual à criatura base +1.

Tendência: O alinhamento moral do elemental corrompido sempre muda para o mal.

Ajuste de Nível: -.

Brumanídeo

| | |
|-------------------------------|--|
| Dados de Vida: | Aberração (Minúscula - Enxame, Brumas) 9d8+9 (49 PVs) |
| Iniciativa: | +4 |
| Deslocamento: | 6 m. (4 quadrados), escalar 6 m. |
| Classe de armadura: | 18 (+2 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 14 |
| Ataque Base/Agarrar: | +6/+11 |
| Ataque: | Enxame (2d6 mais veneno) |
| Ataque Total: | Enxame (2d6 mais veneno) |
| Face/Alcance: | 3 m/0 m. |
| Ataques Especiais: | Distração, agarrar em massa |
| Qualidades Especiais: | Visão na penumbra, resistência a frio e eletricidade 10, Imunidade a todos os efeitos de Ação Mental, que alteram a forma, como metamorfose ou petrificação e envelhecimento, características de enxame**. |
| Testes de Resistência: | Fort +4, Ref +7, Von +8 |
| Habilidades: | For 5, Des 19, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 9 |
| Perícias: | Esconder-se +9, Furtividade +9, Observar +4 |
| Talentos: | Agarrar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Sorrateiro, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Matilha (2 a 4 enxames) ou horda (7 a 12 enxames) |
| Nível de Desafio: | 5 |
| Tesouro: | Nenhum |
| Tendência: | Sempre neutro e mal |
| Progressão: | Nenhum |
| Ajuste de nível: | — |

Um grupo de criaturas minúsculas e de membros finos emerge da névoa. Seus enormes olhos de peixe brilham o escuro. Seus dedos longos e finos lhe alcançam. Logo você poderá sentir suas mãos úmidas puxando suas roupas, sua pele e seus cabelos. O peso de seus corpos fica pesado. E você se sente sendo puxado para baixo. Sussurros de seus pequenos lábios acariciam seus ouvidos: "Vá dormir, logo comeremos. Vá dormir, logo comeremos..."

Brumanídeos são criaturas de tamanho minúsculo e pele clara, quase translúcida. Seus olhos enormes e sem pálpebras estão abertos e fixos, como os de um peixe. Cada brumanídeo tem braços e dedos anormalmente longos que possuem uma articulação extra, permitindo-lhes agarrar suas vítimas com mais facilidade. Estranhas aberturas semelhantes a ventosas

brotam das pontas dos dedos e são usadas para aplicar seu toque venenoso. Os brumanídeos não têm nariz, mas têm bocas largas e fendidas, com dentes brilhantes e reluzentes.

Essas criaturas parecidas com gremlins passam a vida inteira nas Brumas de Ravenloft. Eles vivem nos lugares escuros do mundo: cavernas, poços ou até mesmo em ocasionais clareira de raízes. Sua presença é sempre acompanhada de bancos de Brumas. Quanto ao motivo pelo qual a névoa sempre aparece em torno dessas criaturas, ninguém sabe ao certo. Um conto popular fala que essas criaturas são parentes distantes das fadas laminak da Baróvia. Quando a Baróvia foi absorvida pela primeira vez pelas Brumas, vários clãs laminak fugiram para as Brumas e lá viveram, se convertendo lentamente para os brumanídeos.

Os brumanídeos são frequentemente descritos nos contos como arrastando vítimas para as brumas, para nunca mais serem vistos. Algumas histórias nebulosas falam de vítimas arrastadas para as brumas e que serviram como banquete para essas criaturas sedentas de sangue, que preferem jantar enquanto ainda lutam.

Brumanídeo pode falar a língua comum de quaisquer dois domínios e silvestre.





Combate

Os brumanídeos atacam esmagando seus inimigos, arrastando-os para baixo e devorando-os. Se estiverem perto de um banco de neblina, eles tentam puxar suas vítimas para dentro da neblina, para melhor eliminá-las.

Eles sempre atacam primeiro as vítimas que parecem mais fracas. Vários enxames muitas vezes tentam se sobrepor a um oponente, de modo a enfraquecê-lo enquanto um enxame se envolve na luta agarrada.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva que comece seu turno com um enxame brumanídeos em seu espaço deve ser bem sucedida em um teste de Fortitude CD 15 ou ficará enjoada por 1 rodada. O CD de resistência é baseado na Constituição.

Agarrar em Massa (Ext): Ao contrário da maioria das criaturas do enxame, os brumanídeos podem agarrar os oponentes, embora eles próprios não possam ser agarrados. Para fins de luta, brumanídeos são considerados criaturas grandes. Para agarrar um adversário, um brumanídeo tem que se mover para o espaço do seu adversário, o que provoca um ataque de oportunidade. Observe que este ataque de oportunidade específico não impede o enxame de prosseguir com a luta agarrada.

Ao agarrar um oponente, com sucesso ou não, o enxame brumanídeo causa o dano do enxame.

Veneno (Ext): Lesão, Fortitude CD 15, dano inicial e secundário 1d2 Força. O CD é baseado na Constituição.

Perícias: Um enxame brumanídeo tem um bônus de +4 em todos os testes de Escalar e usa seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força para testes de Escalar. Eles também têm um bônus racial de +4 nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estão na neblina.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades devido à camuflagem por neblina ou brumas reduzidas à metade. Imune a encantamento, dominação, sono e todas as outras magias que afetam a mente. Imune a magias que alteram sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

**Veja as características do enxame descritas no Livro dos Monstros.

Possibilidade Medonha

Após uma série de mutilações de gado, os PJs são chamados para investigar. À medida que o grupo rastreia os agressores, os aldeões começam a desaparecer, sendo posteriormente encontrados; mutilados e irreconhecíveis. Logo, o grupo rastreia as mutilações até um grande grupo de brumanídeos. Acontece que os brumanídeos moravam em uma caverna próxima, mas começaram a caçar. Mas por quê?

Cavaleiro Pálido

| | |
|-------------------------------|---|
| Dados de Vida: | Morto-Vivo (Médio - Brumas, Incorpóreo) 7d12 (58 PVs) |
| Iniciativa: | +4 |
| Deslocamento: | Voo 15 m (perfeito) ou voar montado 18 m (perfeito) |
| Classe de Armadura: | 16 (+4 Des, +2 deflexão) toque 16, surpresa 12 |
| Ataque Base/Agarrar: | +4/+4 |
| Ataques: | Toque incorpóreo +8 corpo a corpo (1d6 Con) ou toque incorpóreo à distância (arco longo) +8 à distância (1d6 Des) |
| Ataque Total: | 2 toques incorpóreos +8 corpo a corpo (1d6 Con) ou 2 toques incorpóreos à distância (arco longo) +8 à distância (1d6 Des) |
| Face/alcance: | 1,5 m /1,5 m. |
| Ataques Especiais: | Toque incorpóreo, conceder vingança, instilar aura, Retroalimentar, preço do fracasso |
| Qualidades Especiais: | Montaria fantasmagórica |
| Testes de Resistência: | Fort +3, Ref +7, Von +8 |
| Habilidades: | For -, Des 19, Con -, Int 15, Sab 14, Car 18 |
| Perícias: | Cavalgar +14, Conhecimento (Ravenloft) +14, Conhecimento (qualquer um) +14, Esconder-se +4 (+8), Observar +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +14 |
| Talentos: | Arquearia Montada, Combate Montado, Investida Montada, Rastrear, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Cavalaria (3, 4, 7 ou 13) |
| Nível de Desafio: | 6 |
| Tesouro: | Nenhum |
| Tendência: | Sempre caótico e mal |
| Progressão: | 10-15 DV (Médio) |
| Ajuste de Nível: | — |

Da névoa surgem figuras vestidas de branco. Eles montam cavalos emaciados, cujos olhos esbugalhados sangram lágrimas vermelhas. Os rostos e mãos das figuras são esqueléticos e fantasmagóricos, irradiando uma aura sobrenatural.

Ocasionalmente, o coração de uma pessoa será consumido pelo desejo de retribuição. Em algumas noites escuras, quando a neblina está alta, as Brumas atenderão a esses desejos. Merecidos ou não, os cavaleiros pálidos chegam antes da busca de vingança e fazem um acordo sombrio. Os cavaleiros pálidos prestam ajuda ao perseguidor da vingança. Mas se essa pessoa não conseguir derrotar seu inimigo odiado em três noites, então os Cavaleiros Pálidos se voltarão contra aqueles que os invocaram.

Cavaleiros Pálidos nunca intercedem diretamente pela pessoa que os chamou. Em vez disso, eles usam seus



poderes para potencializar seu invocador, após isso, eles deixam a cena e permitem que o indivíduo aprimorado tenha tempo para agir de acordo com seu desejo de vingança. Durante as próximas três noites, os cavaleiros pálidos podem ocasionalmente ser vistos à distância, observando seu ataque. Se a pessoa que pediu vingança não conseguir cumpri-la até o final da terceira noite, ao amanhecer, os cavaleiros pálidos vêm reivindicar seu antigo escolhido e arrastá-lo para as Brumas.

Os Cavaleiros Pálidos podem falar qualquer idioma conhecido pelos mortais.

Combate

Cavaleiros Pálidos aparecem diante daqueles que buscam justiça e lhes concedem um ou todas as Bençãos das Brumas. A quantidade de poder que seu escolhido recebe varia muito e está sujeita aos caprichos do cavaleiro pálido.

Essas criaturas assustadoras nunca entram em combate, a menos que seja para destruir aqueles que falharam em sua promessa de vingança. Caso sejam atacados

fora deste contexto, eles desaparecem usando sua habilidade de *teletransporte*.

Quando os cavaleiros pálidos atacam, eles o fazem com espadas incorpóreas e arcos longos. Eles lutam contra seus alvos sem piedade e sem remorso. Qualquer pessoa que ajude a vítima pretendida também está sujeita a ataques. Eles nunca fogem quando iniciam este combate, embora possam usar sua habilidade de teletransporte para ficarem fora de alcance. Cavaleiros pálidos geralmente reforçam uns aos outros com suas próprias habilidades de vingança antes de entrarem em conflito.

Conceder Vingança (SM): Um cavaleiro pálido pode conceder a outro o poder de vingança. Ao contrário de outras criaturas com esta habilidade, o Cavaleiro Pálido não precisa tocar seu alvo. Se o alvo aceitar o poder da criatura, então ele ou ela ganha +2 no ataque, dano e testes de resistência na próxima vez que o alvo lutar contra o objeto de sua vingança. Este efeito dura 24 horas.

Observe que esses bônus duram apenas enquanto o alvo estiver lutando contra o objeto de sua vingança. Se estiver lutando contra um laçao ou resistindo a uma magia lançado por um laçao, o alvo não recebe esses bônus.

Retroalimentar (SM): Ao usar este poder, o cavaleiro pálido fortalece outro em nome da vingança. Ao contrário de outras criaturas com esta habilidade, o Cavaleiro Pálido não precisa tocar seu alvo. Depois disso, o alvo deste poder recebe primeiro uma magia de *cura completa*. Se o alvo for um morto-vivo, ele receberá os benefícios de uma magia de *doença plena*. O alvo também ganha os benefícios de *benção* e *oração*, e +4 em um valor de habilidade de sua escolha. Além disso, o alvo se torna imune a danos de um único tipo de energia. Enquanto estiver sob o efeito de *retroalimentar*, a criatura alvo fica imune a todos os venenos. Esses benefícios duram 24 horas.

Para receber esta bênção vingativa, o alvo deve sacrificar voluntariamente um ponto permanente de Carisma. Este ponto de Carisma nunca pode ser recuperado, mesmo por meio de uma *restauração* ou outras magias similares.





Instilar Aura (SM): Ao estender sua bênção, o cavaleiro pálido pode fazer com que outro assuma uma “aura de vingança”. Enquanto envolto nesta aura de vingança, o alvo é cercado por uma sensação tangível de ira e violência. Na próxima vez que o alvo encontrar o objeto de sua vingança, seu oponente deverá fazer um teste de Vontade ou ficará *abalado*. O resistência de vontade é sempre igual a $10 + 1/2 + DV$ do alvo + modificador de Carisma do alvo.

Preço do Fracasso (Sob): Qualquer ser a quem seja concedida uma das habilidades de vingança, o cavaleiro pálido pode removê-las a qualquer momento, por capricho. Além disso, aqueles que falham em exercer a vingança dentro de três noites sofrem um destino ignominioso. Eles sofrem -2 de penalidade em todos os valores de habilidade, sem teste de resistência. Esta penalidade permanece até que o cavaleiro pálido abençoeu o alvo seja destruído. Nenhum tipo de cura mágica ou natural reparará o dano dessa habilidade. Caso os cavaleiros pálidos sejam destruídos, o alvo recupera imediatamente os pontos de habilidade perdidos.

Montaria Fantasmagórica: Enquanto um cavaleiro pálido estiver montado em sua montaria, ele ganha as seguintes habilidades: *2/dia teletransporte maior, encontrar o caminho*. A montaria de um cavaleiro pálido tem as mesmas estatísticas de um cavalo de guerra leve, exceto que é morto-vivo, incorpóreo e não tem ataques.

Características de Morto-Vivo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Não sujeito a acertos críticos, dano de contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Características Incorpóreas: Atingido apenas por magias ou armas +1 ou melhor. 50% de chance de ignorar dano de fonte corpórea, como um ataque físico ou magia. Isso não se aplica a efeitos de força, como *mísseis mágicos*. Pode atravessar objetos sólidos à vontade, ignora armadura natural, armadura e escudos, mas não bônus de deflexão ou efeitos de força. Sempre se move furtivamente.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades por ocultação por névoa ou brumas reduzidas à metade. +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver na neblina. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Possibilidade Medonha

Os cavaleiros pálidos apresentam uma infinidade de possibilidades para qualquer campanha. Se um vilão em particular estiver incomodando o grupo, ele poderá ser atormentado por cavaleiros pálidos que constantemente os tentam com a possibilidade de poder e vingança. Outra opção é fazer com que um querido PdM faça um juramento de vingança e um acordo sombrio com um grupo de cavaleiros pálidos. O grupo ajuda o PdM que jurou vingança? Outra possibilidade é encontrar um PdM que é constantemente caçado por cavaleiros pálidos que buscam reivindicar sua alma depois que ele falhou em sua busca por justiça. Somente completando a busca por justiça o PdM poderá finalmente descansar.

Clamador das Brumas

Da névoa e da neblina você vê a última coisa que esperaria: você mesmo. À medida que a luz da lua passa brevemente sobre o corpo do seu sócio, você vê seus olhos brilharem e um brilho prateado escapa do buraco que é sua boca. No breve brilho do luar, você vê agora que seu gêmeo não é um ser de carne e osso, mas um ser das Brumas.

Seres nascidos da neblina e da névoa, essas criaturas são tão temidas que raramente se fala delas no mundo de Ravenloft. Cada clamador das Brumas é uma duplicata exata de um indivíduo dentro do Reino do Pavor. Esta cópia precisa se assemelha ao original em todos os sentidos – exceto que procura destruir completamente a vida do original e o relacionamento com os outros.

Esses seres gerados por Brumas lembram a mesma história e antecedentes do original. Eles também possuem todos os mesmos equipamentos do ser original. Um clamador das Brumas não procura entrar em combate de imediato com o seu original.

Em vez disso, tenta primeiro humilhar e arruinar a vida do seu duplo. Por exemplo, pode cometer crimes durante o dia, implicando a sua contraparte pelos seus atos. O clamador das Brumas pode provocar abertamente o Lorde das Trevas local; atraindo sua sobre seu original.

Uma vez que a sua contraparte é suficientemente humilhada ou envergonhada, o clamador das Brumas utiliza a sua identidade para propósitos cada vez mais obscuros. Poderia prejudicar as próprias pessoas que amam e confiam no original, isolando o seu duplo dos



seus amigos e aliados. Ele pode levar hordas de monstros até o local do original e depois fugir de cena, deixando sua contraparte lidar com a situação.

Indivíduos que expressam desejos perversos, mas não agem de acordo com eles, geralmente criam clamadores de Brumas. Nesse caso, o clamador das Brumas é provocado por seus desejos sombrios e comete atos hediondos que os originais não conseguiram realizar. Muitas vezes, estas pobres vítimas enlouquecem, acabando por acreditar que eram de fato responsáveis pelos próprios atos que tentavam evitar.

Os clamadores de Brumas também surgem quando alguém desafia abertamente os poderes sombrios. Embora quase ninguém nos Reinos do Pavor esteja ciente de sua existência; há aqueles tolos que clamam pela própria noite e imploram por um desafio. Essas vítimas da arrogância descobrem que nada as enfrenta. Em vez disso, as suas vidas e reputações são gradualmente arruinadas. Eventualmente, esses desafiantes não conseguem sequer mostrar o rosto aos seus amigos ou aliados, que estão convencidos de que os seus antigos amigos enlouqueceram. Somente quando o desafiante está completamente desesperado é que o clamador das Brumas luta contra seu original no julgamento final.

Os clamadores de Brumas só revelam sua verdadeira natureza sob a luz da lua cheia. Se alguma vez estiverem sob tal luz, eles parecem ter brumas prateadas e brilhantes girando em seus olhos e bocas. Caso contrário, eles parecem exatamente iguais ao ser original.

Quando um clamador das Brumas morre, ele e todo o seu equipamento se dissipam em Brumas.

Exemplo de Clamador das Brumas

Este exemplo usa um Ranger humano de 7º nível como criatura base.

| | |
|-----------------------------|--|
| | Clamador das Brumas Humano Ranger 7 Humanoide Médio (Humanoide Aprimorado - Brumas) |
| Dados de Vida: | 7d8+7 (42 PVs) |
| Iniciativa: | +3 |
| Deslocamento: | 9 m (6 quadrados) |
| Classe de Armadura: | 19 (+3 Des, +4 armadura de couro batido, +2 armadura natural), toque 13, surpresa 16 +7/+9 |
| Ataque Base/Agarrar: | |
| Ataque: | Espada longa +11 corpo a corpo (1d8+4/19-20), ou <i>arco longo congelante</i> +12 à distância (1d8+1d6+1/x3) |
| Ataque Total: | Espada Longa +11/+6 corpo a corpo (1d8+4/19-20), ou <i>arco longo congelante</i> +10/+10/+5 à distância (1d8+1d6+1/x3) |
| Face/Alcance: | 1,5 m/1,5 m. |
| Ataques Especiais: | Estilo de combate aprimorado |

Qualidades Especiais: Inimigo Predileto, Rastrear, Empatia Selvagem, Companheiro Animal, Caminho da Floresta, Subtipo Brumas, Resistência a Frio e Ácido 10

Testes de Resistência: Fort +6, Ref +8, Von +4

Habilidades: For 14, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8
Perícias: †Blefar +8, Cavalgar +8, Conhecimento (Natureza) +5, †Disfarce +8, Esconder-se +13, Furtividade +13, Observar +12, Ouvir +12, †Sentir Motivação +12, Sobrevivência +12

Talentos: Esquiva, Tolerância*, Tiro Múltiplo*, Mobilidade, Tiro Certo, Tiro Preciso, Tiro Rápido*, Rastrear*, Visão nas Brumas^B

Ambiente: Qualquer

Nível de Desafio: 10

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente caótico e mal

Progressão: Nenhum

Ajuste de Nível: —

*Talentos bônus obtidos como benefício de classe

**Os inimigos favoritos deste clamador das Brumas são humanoides monstruosos e metamorfos, porque seu duplo tem esses inimigos favoritos. Contra humanoides monstruosos, ele ganha um bônus de +4 em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar, Sobrevivência e testes de dano de arma. Contra metamorfos, seus bônus nessas jogadas são de apenas +2.

***Curiosamente, o companheiro animal deste clamador das Brumas ainda é um companheiro assombrado e continua a atormentar a vida de seu mestre, de certa forma ajudando o original.

†Todos os clamadores das Brumas ganham +10 de bônus racial em testes de Blefar, Disfarce e Sentir Motivação.

Magia Típica de Ranger Preparada (2 de 1º nível; CD 12 + nível de magia) 1º — *enredar, passo longo*.

Itens Pessoais: Armadura de couro batido +1, espada longa +2, arco longo de gelo +1

Criando um Clamador das Brumas

“Clamador das Brumas” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura de qualquer tipo (doravante denominada criatura base). No entanto, os clamadores de Brumas geralmente aparecem apenas como humanoides ou humanoides monstruosos.

O clamador das Brumas retém todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura base, exceto conforme indicado aqui.

Tamanho e Tipo: A criatura ganha o subtipo Brumas, descrito anteriormente neste livro. O tamanho permanece inalterado.

Classe de Armadura: A classe de armadura natural da criatura base aumenta em +2.

Ataques Especiais: O clamador das Brumas ganha os seguintes ataques especiais.





Modificar Memória (Sob): Esta habilidade funciona exatamente como a magia *modificar memória*, exceto que o clamador das Brumas pode modificar até uma hora de memória. Assim como a magia, a criatura deve passar o mesmo tempo visualizando a memória a ser alterada. Assim, se um camponês falhasse na resistência contra este poder, a memória de até uma hora poderia ser alterada. No entanto, o clamador das Brumas teria que passar uma hora visualizando essa memória depois que seu alvo falhasse no teste.

Armas Nebulosas (Sob): À vontade e como uma ação livre, um clamador das Brumas pode transformar suas armas em Brumas. Tais armas passam através de armaduras e proteção sólida (como cota de malha ou armadura natural), permitindo ao clamador das Brumas atacar seus oponentes com ataque de toque. Quando um clamador das Brumas ataca com uma arma nebulosas, ele não ganha nenhum bônus de força em sua jogada de dano. Os clamadores de Brumas também podem usar essa habilidade em armas de longo alcance, embora essas armas percam essa qualidade quando atingem o solo ou se ou alvo.

Qualidades Especiais: O clamador das Brumas ganha as seguintes qualidades especiais.

Forma de Brumas (Sob): Como uma ação de rodada completa, a criatura pode assumir a *forma gasosa* conforme a magia. Enquanto está nesta forma, o clamador das Brumas tem velocidade de voo de 12 m, com manobrabilidade perfeita. Esta velocidade superior a maioria das outras criaturas Brumas com esta habilidade. Um clamador das Brumas pode permanecer na *Forma de Brumas* indefinidamente.

Passos Sem Pegadas (Sob): A criatura não deixa rastros nem sinais incidentais de sua passagem. Qualquer tentativa de rastreá-lo usando a perícia *Sobrevivência* falha, assim como tentativas de encontrar pistas de sua passagem por testes de *Procurar*. Entretanto, criaturas com esta habilidade ainda podem deixar evidências através da ressonância etérea. Ainda é possível seguir, observar ou *Vidência* a criatura, a menos que ela esteja protegida por outros meios. Sinais intencionais feitos pela criatura permanecem e podem ser encontrados através de meios normais. Um clamador das Brumas pode ativar ou desativar essa habilidade à vontade, permitindo que deixe rastros para trás, se desejar.

Andar nas Brumas (Sob): O clamador das Brumas pode viajar entre áreas de neblina como se fosse por

meio de uma magia *porta dimensional*. A criatura deve começar e terminar sua viagem em uma área ocupada por brumas ou neblina. A criatura pode viajar desta forma até um total de 3 m por DV por dia. Por exemplo, uma criatura de 10 DV poderia transportar-se até 30 m por dia desta forma. Pode dividir a distância da maneira que desejar. Por exemplo, poderia fazer dois saltos de 15 m, ou cinco saltos de 6 m. Embora esse valor possa ser dividido entre vários saltos, cada transporte, não importa quão pequeno seja, conta como um incremento de pelo menos 3 metros.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades por ocultação por névoa ou Brumas são reduzidas à metade. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Habilidades: Con +2, Int +2, Sab -2, Car -2. Um clamador das Brumas é mais resistente que o original e um pouco mais inteligente. Sua natureza perversa, porém, o torna menos paciente e pessoal.

Perícias: Os clamadores de Brumas ganham um bônus racial de +10 para *Blefar*, *Disfarce* e *Sentir Motivação*. Eles também ganham um bônus racial de +4 nos testes de *Esconder-se* e *Furtividade* enquanto estão na neblina.

Ambiente: Qualquer terreno ou subterrâneo.

Organização: Igual à criatura base.

Nível de Desafio: Como criatura base +3

Tesouro: Nenhum

Tendência: A mesma da criatura base no que diz respeito à ordem e ao caos, mas sempre Mal.

Progressão: A mesma que a criatura base





Possibilidade Medonha

Uma série de assassinatos em uma cidade levam o grupo a agir. Todas as pistas apontam para uma única pessoa, que tem um álibi perfeito para cada crime. À medida que os crimes continuam e as pistas começam a se acumular, o acusado realmente se entrega à festa. A pobre vítima então explica que embora não tenha cometido nenhum dos crimes, em seu coração ele queria cometê-los secretamente. Logo fica claro que um clamador das Brumas está cometendo os crimes. Porém, mesmo que o clamador das Brumas seja destruído, outro chega enquanto a vítima carrega seus pensamentos sombrios. O grupo enfrenta assim um dilema. Matam a vítima penitente, impedindo o surgimento dos reclamantes de Brumas? Ou tentam limpar seus pensamentos, um processo muito mais longo que possivelmente arrisca a vida de mais inocentes? Para piorar a situação, uma grande multidão começa a se formar, exigindo a morte da vítima.

| | |
|--------------------------|----------------------------------|
| Organização: | Matilha (6-11) ou horda (50-100) |
| Nível de Desafio: | 4 |
| Tesouro: | Padrão |
| Tendência: | Sempre caótico e mal |
| Progressão: | 5-10 DV (Médio) |
| Ajuste de Nível: | — |

À distância, pode-se ver um aglomerado de formas humanas. À medida que se aproximam, no entanto, detalhes perturbadores podem ser percebidos através da névoa. A pele desses seres é branca leitosa, da cor de algum saco de ovo pútrido. E sob sua cobertura translúcida, você pode ver uma infinidade de braços lutando para se libertar. Na verdade, essas coisas nem sequer têm rosto, apenas uma massa contorcida de dedos.

Há muito tempo atrás, nos primeiros dias do Reino do Pavor, um grupo de fadas silvestres tentou partir. Eles se arriscaram com a neblina, esperando que algum lugar, em qualquer lugar, fosse melhor do que onde moravam.

Para sua desgraça, este grupo de fadas realizou seu desejo. Eles foram retirados do domínio em que moravam. Devido ao seu estilo de vida nômade, eles não conseguiam reunir os alimentos necessários para sobreviver. No final, um pequeno grupo deles recorreu ao canibalismo em vez de enfrentar o longo definhamento da fome.

Essas fadas foram universalmente rejeitadas por todos os de sua espécie. Eles continuaram a habitar as Bru-

Consumido

| | |
|-------------------------------|---|
| | Fada (Médio - Brumas) |
| Dados de Vida: | 4d6+4 (18 PV) |
| Iniciativa: | +3 |
| Deslocamento: | 9 m (6 quadrados) |
| Classe de Armadura: | 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15 |
| Ataque Base/Agarrar: | +2/+9 |
| Ataques: | Pancada +4 corpo a corpo (1d4+2) ou Colher Almas +5 ataque de toque à distância (1d6 Con e Sab, CD 14 Fortitude) |
| Ataque Total: | 4 golpes +4 corpo a corpo (1d4+2) ou Colher Almas +5 ataque de toque à distância (1d6 Con e Sab, CD 14 Fortitude) |
| Face/alcance: | 1,5 m. /1,5 m. |
| Ataques Especiais: | Braços Surgidores, Sorver Almas, Colher Almas |
| Qualidades Especiais: | Resistência a frio e Sônico 10, Imunidade a todos os efeitos de Ação Mental, que alteram a forma, como metamorfose ou petrificação e envelhecimento |
| Testes de Resistência: | Fort +2, Ref +7, Von +5 |
| Habilidades: | For 14, Des 17, Con 12, Int 9, Sab 12, Car 15 |
| Perícias: | Conhecimento (Ravenloft) +3, Esconder-se +10, Furtividade +10, Observar +8, Ouvir +6, Sobrevivência +6 |
| Talentos: | Agarrar Aprimorado, Rastrear, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |





mas, os vapores lentamente mudando seus corpos até que completamente suas formas outrora nobres.

Hoje, esses pobres seres são conhecidos como os consumidos. Seus corpos foram completamente transformados pelas Brumas em uma zombaria da vida. Cada consumido tem forma humanoide, mas a semelhança com qualquer coisa humana termina aí. Abaixo da membrana doentia que se passa por pele; os braços e as pernas das almas que devoraram como canibais. Essas criaturas nem sequer têm rostos, mas em suas cabeças redondas brotam continuamente mãos e dedos enquanto as almas de suas vítimas que anseiam por se libertar.

Os consumidos não podem mais falar, embora possam entender o silvestre e o élfico. Eles podem se comunicar telepaticamente com sua própria espécie.

Combate

Os consumidos sempre atacam em grupo. O seu objetivo é fazer tantas vítimas quanto puderem, para que a sua tribo possa banquetear-se com as almas. Depois que a vítima é morta, os consumidos descem sobre o moribundo, sorvendo sua alma no momento da morte.

Um consumido que morre explode em uma enorme tempestade de almas que vão espiralando em diferentes direções.

Braços Surgidores (Sob): Sempre que um consumido falha em um teste de agarrar contra seu oponente, ele pode imediatamente repetir a tentativa de agarrar. Ele só pode repetir uma tentativa de agarrar por rodada. Ao fazer isso, outro par de braços surgem que tentam agarrar seu oponente.

Sorver Alma (Sob): Uma vítima morta por um consumido não pode ser ressuscitada ou trazida de volta aos vivos de forma alguma, a menos que o consumido específico que matou aquela pessoa seja destruído.

Colher Almas (Sob): Ao realizar este ataque, o consumido extrai uma das almas contidas de seu corpo e a joga em um oponente. A alma retorna imediatamente ao corpo do consumido. Trate isso como um ataque de toque à distância com alcance de 24 m e sem incremento de alcance. Aqueles atingidos pelo ataque devem fazer um teste de resistência de Fortitude CD 14 ou sofrerão 1d6 pontos de Constituição e Sabedoria temporárias, pois um pedaço de sua alma é arrancado pelo ataque. O teste de resistência é baseado em Carisma.

Eteralidade (Sob): Esta criatura pode sumir e voltar em combate, mudando para o Plano Etéreo. Funciona como a magia *piscar*. Usar essa habilidade é uma Ação Padrão.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades por ocultação por névoa ou brumas reduzidas à metade. +4 de

bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver na neblina. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Possibilidade Medonha

Um grupo de fadas se aproxima do grupo com um pedido incomum. Eles acreditam que fazem parte do clã feérico original ao qual os consumidos pertenceram. Eles solicitam que o grupo viaje até uma Singularidade e capture alguns dos consumidos para ver se eles podem ser recuperados de volta ao que eram antes. Esta jornada angustiante envolve vários problemas: encontrar Vistani dispostos a levar os PJs até lá, sobreviver à Singularidade e capturar vivos vários consumidos. Sem dúvida, qualquer consumido deve ser mantido inconsciente ou contido com algemas especiais de *toque fantasma*, devido à sua habilidade de *eternalidade*.

Kalij

| | |
|-------------------------------|--|
| Dados de Vida: | Morto-Vivo (Médio - Brumas, Gasoso) 6d12 (39 PVs) |
| Iniciativa: | +3 |
| Deslocamento: | Voo 9 m (perfeito) |
| Classe de Armadura: | 13 (+3 Des) toque 13, surpresa 10 |
| Ataque Base/Agarrar: | +3/+10 |
| Ataques: | Toque incorpóreo +6 corpo a corpo (1d6 Con) |
| Ataque Total: | Toque Incorpóreo +6 corpo a corpo (1d6 Con) |
| Face/alcance: | 1,5 m /1,5 m. |
| Ataques Especiais: | Toque incorpóreo, sufocar. |
| Qualidades Especiais: | Características gasosas, visão na penumbra, resistência ao frio e eletricidade 10, características de mortos-vivos, subtipo Brumas |
| Testes de Resistência: | Fort +2, Ref +5, Von +5 |
| Habilidades: | For -, Des 16, Con -, Int 8, Sab 11, Car 15 |
| Perícias: | Esconder-se +12 (36), Observar +6, Ouvir +6, Procurar +5 |
| Talentos: | Agarrar Aprimorado, Esquiva, Mobilidade Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Solitário ou coven (2-4) |
| Nível de Desafio: | 4 |
| Tesouro: | Nenhum |
| Tendência: | Sempre caótico e mal |
| Progressão: | 7-12 DV (Médio) |
| Ajuste de Nível: | — |



Você vê brumas lentas se acumulando no chão. Bem diante dos seus olhos, os vapores sobem, assumindo proporções horríveis. Os fios brancos têm o formato de olhos e boca. Logo você vê o semblante de uma velha desenhada na própria névoa. Seus lábios se movem como se quisessem falar, mas nenhuma palavra sai de sua boca insubstancial.

As kalij existem com um único propósito – impedir suas vítimas de respirar, de preferência bebês recém-nascidos quando dormem. Esses terrores vaporosos às vezes são criados quando uma mãe enlutada sussurra orações sombrias as Brumas. Muitas vezes, uma kalij pode ser formada quando uma mãe em luto foge para a névoa, para nunca mais ser vista. Em Hazlan, sabe-se que algumas mães rashemanis que perderam os seus filhos cometem este ato final por vingança pelo filho assassinado ou, por vezes, por puro desespero e loucura.

Esses seres são frequentemente responsabilizados pelas mortes no berço em todo o Núcleo, mas eles existem predominantemente em Hazlan, onde é tradição um membro da família ficar acordado com um recém-nascido todas as noites, para afastar esses espíritos imundos.

Os kalij sempre aparecem como linhas de névoa. Ocasionalmente, as feições de uma velha podem ser percebidas nas Brumas. Kalij não fala nenhum idioma, embora possa entender qualquer idioma que falou em vida. Eles podem se comunicar telepaticamente com sua própria espécie.

Combate

As Kalij se sustentam do sopro vivo de suas vítimas. Se possível, eles escolherão um alvo fácil, sugarão o fôlego da vítima e fugirão. Se perseguidas ou de alguma forma encurraladas, uma kalij luta ferozmente, primeiro enfraquecendo sua vítima com seu toque incorpóreo e depois usando seu ataque de *sufocar* para desferir o golpe final.

Sufocar (Sob): Uma vez por rodada, um kalij pode realizar um ataque de toque especial. Se tiver sucesso, a criatura pode tentar um teste especial resistido de agarrar contra seu oponente. O bônus de agarrar do kalij usa sua Destreza em vez de sua Força. Se a criatura vencer a disputa, ela forçou a entrada contra as narinas ou a boca da vítima e está a sufocando.

Uma vítima que perdeu o fôlego não consegue mais respirar e imediatamente começa a prender a respiração. Assim que a pobre vítima fica sem fôlego, ela começa a sufocar. As regras para prender a respiração e sufocar são encontradas no *Livro do Mestre*.

A única maneira de uma vítima recuperar o fôlego é destruindo o kalij que a tirou ou recebendo uma magia de *remover maldição* ou *cura completa*.

Características Gasosas: Podem ser afetadas por magia ou efeitos semelhantes a magias, bem como ataques mágicos que superam sua redução de dano.

Não pode entrar em água ou outro líquido. Esta criatura não é etérea nem incorpórea. Pode ser movido à força pelo vento e pelas correntes de ar, mas nunca pode ser completamente dispersa. Discernir um kalij de brumas naturais requer um teste de Observar CD 15. Se ela estiver ativamente tentando se esconder na neblina, ele ganha +24 em seu teste de Esconder-se. Um Kalij fica naturalmente silencioso quando se move.

Subtipo Brumas: Tem visão na penumbra. Todas as penalidades por ocultação por névoa ou brumas reduzidas à metade. +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver na neblina. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Características de Morto-Vivo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Não sujeito a acertos críticos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano massivo.





Possibilidade Medonha

O grupo faz amizade com uma mulher gentil que os leva para sua casa. Infelizmente, o filho da mulher é sequestrado por um culto local e sacrificado. Num acesso de angústia cega, a mulher foge para a névoa. Enquanto o grupo persegue o culto maligno, eles precisam lidar com um novo problema. O espírito do sua antiga amiga tornou-se um kalij e agora procura a vida das outras crianças da aldeia.

Névoa Mutável

| | |
|-------------------------------|---|
| Dados de Vida: | Elemental (Enorme - Ar, Brumas) 13d8+13 (71 PV) |
| Iniciativa: | +7 |
| Deslocamento: | Voo 6 m (perfeito) |
| Classe de Armadura: | 11 (-2 tamanho, +3 Des), toque 11, surpresa 8 |
| Ataque Base/Agarrar: | +9/- |
| Ataque: | Toque +10 (2d6 ácido) |
| Ataque Total: | 4 toques +10 (2d6 ácido) |
| Face/Alcance: | 11,5 m/3 m. |
| Ataques Especiais: | Chamado Assombroso, Desorientação Mental |
| Qualidades Especiais: | Sentido Cego 18 m, corpo ácido, RD 10/magia, Resistência a Frio e Sônico 10, gasoso, características elementais, subtipo brumas |
| Testes de Resistência: | Fort +5, Ref +11, Von +6 |
| Habilidades: | For -, Des 17, Con 12, Int 12, Sab 15, Car 14 |
| Perícias: | Esconder-se +11* (+35), Ouvir +18, Blefar +18 |
| Talentos: | Ataque em Movimento, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Solitário ou matilha (2-5) |
| Nível de Desafio: | 6 |
| Tesouro: | Nenhum |
| Tendência: | Geralmente neutro e mal |
| Progressão: | 14-20 DV (Enorme) |
| Ajuste de Nível: | — |

Nas profundezas das margens ondulantes da neblina, você mal consegue perceber as formas. A princípio, essas formas são vagas e indistinguíveis. Logo você percebe que reconhece as silhuetas à sua frente. São pessoas que você conhece, presas na névoa. Seus braços agitados estendem-se para você; você pode ouvir seus apelos queixosos, implorando por sua ajuda, implorando para que você os liberte.

Lendas terríveis sobre névoa mutável flutuam por toda a terra, um alerta para aqueles que ousam viajar sozinhos. Essas lendas sempre apresentam um viajante que de repente vê na névoa um amor há muito perdido, sendo ferido ou torturado. O viajante persegue seu ente querido, que é levado cada vez mais para dentro da neblina por forças desconhecidas. Tarde demais, o viajante olha para baixo e começa a ver a própria carne se desfazendo, a pele queimando. Ele foi atraído para uma névoa mutável, vítima de seu toque ácido.

Aqueles que conseguiram resistir ao canto de sereia de uma névoa mutável relatam que receberam ajuda improvável deste estranho fenômeno. O folclore popular afirma que uma vez que uma pessoa é testada pela névoa mutável e comprovadamente obstinada, a névoa a segue, protegendo-a do perigo.

Névoa mutável é uma forma do elemental das Brumas, um ser moldado a partir da substância primitiva do próprio reino. Os estudiosos teorizam que os elementais das Brumas de grande idade podem evoluir para névoa mutável, tornando-se mais poderosos e misteriosos com o tempo.

A Névoa mutável é indistinguível de uma margem normal de Brumas. A única coisa que o destaca, claro, é que dentro do banco de neblina é possível ver silhuetas de entes queridos ou inimigos, todos chamando quem os contempla.

Esta estranha forma de elemental pode realmente falar se desejar, embora sempre use imagens de entes queridos ou inimigos para fazê-lo. Em Ravenloft, névoa mutável pode falar qualquer idioma do Núcleo, assim como Auran.





Combate

Névoa mutável prefere atrair suas vítimas para seu abraço caustico, corroendo-as silenciosamente assim que elas caminham direto para a neblina. Se for encontrada mais de uma névoa mutável, eles tentam atrair as vítimas em diferentes direções, separando qualquer grupo em que suas presas possam estar.

Se a névoa mutável não consegue atrair suas vítimas para sua massa, ou é impedida de fazê-lo, ela tenta usar sua habilidade de desorientação mental para frustrar seus alvos, desgastando-os psicologicamente.

Somente depois que seus alvos estão cansados e desamparados é que ela se aproxima para matar.

Se alguém tiver a mente forte o suficiente para resistir a ambos os ataques psíquicos, essa pessoa descobrirá que a névoa mutável na verdade servirá como um protetor para eles, cuidando deles por uma única noite antes de partir para sempre.

Se a névoa mutável atacar de verdade, esta insidiosa criatura elemental ataca com tentáculos vaporosos que atacam suas vítimas, queimando a pele com apenas um toque. Os Névoa mutáveis adoram atacar e recuar, mantendo continuamente os adversários à distância com o seu longo alcance.

Corpo Ácido (Sob): O corpo vaporoso da névoa mutável é corrosivo. Por ser um ser gasoso, pode ocupar o mesmo espaço que outras criaturas. Qualquer pessoa que compartilhe espaço mútuo com uma névoa mutável sofre automaticamente 2d6 de dano ácido por rodada.

Chamado Assombroso (Sob): Névoa mutável atrai sua presa para mais perto, imitando os chamados e gritos de pessoas conhecidas de suas vítimas. Qualquer pessoa num raio de 30 m da névoa mutável ouve os chamados de pessoas de seu passado, possivelmente amigos ou inimigos. Aqueles que conseguem ver a névoa também veem silhuetas tênues de seus associados dentro dos vapores. Este é um efeito fantasma.

Os alvos que ouvirem ou virem o chamado assustador devem fazer um teste Vontade CD 18. Se falharem serão obrigados a se aproximar a cada rodada. O CD de resistência é baseado em Carisma. Aqueles que fazem sua defesa de Vontade ficam imunes ao chamado daquela névoa mutável por 24 horas.

As criaturas que falharem no teste devem se aproximar o máximo que puderem, tentando superar qualquer obstrução por qualquer meio necessário, incluindo ataque. Eles continuam assim até não conseguirem ouvir ou ver a névoa mutável.

Uma criatura atraída pelo efeito sonoro pode ser compelida a viajar por uma rota que lhes machucaria. No entanto, alvos levados a perigo óbvio recebem um novo teste de resistência de Vontade. Os alvos que atingirem a névoa mutável podem fazer um teste adicional de

Vontade. Se este teste de resistência final falhar, a infeliz vítima se levanta e revive um encontro com seus associados, enquanto a névoa mutável queima lentamente sua carne. Muitos viajantes solitários têm visto à distância, atordoados enquanto sua própria carne escorre de seu corpo.

Desorientação Mental (Sob): É bem sabido que aqueles que encontram névoa mutável ficam muitas vezes irremediavelmente perdidos, pois a névoa distorce suas mentes de tal maneira que ninguém consegue perceber corretamente o que está ao seu redor. Qualquer pessoa num raio de 30 m da névoa mutável deverá fazer um Von CD 18. Este resistência é baseado em Carisma.

Aqueles que falham no teste de Vontade tornam-se irremediavelmente perdidos. Eles podem viajar até um quilômetro de distância sob a influência deste poder, mas sempre voltam ao mesmo ponto de origem. O ponto de origem é sempre o local onde o alvo começou a se mover depois de falhar no teste inicial de Vontade.

Enquanto o alvo está caminhando, ele sempre acaba misteriosamente de volta ao ponto de partida. Enquanto a vítima estiver sob o efeito deste poder, não há como escapar da perda. Habilidade e magia não anulam esse poder, já que a vítima está sendo manipulada mentalmente de volta ao ponto de origem.

Somente um *dissipar magia* ou *cancelar encantamento* bem-sucedida pode libertar alguém da *desorientação mental*.

Alguém que não seja afetado pela habilidade da desorientação mental pode guiar uma vítima confusa para fora de sua fuga. Assim que a vítima estiver a mais de um quilômetro de distância do ponto de origem, o poder da *desorientação mental* se quebra e a vítima não está mais perdida. A *desorientação mental* é um efeito fantasmagórico que existe na mente daqueles que ela visa. Qualquer criatura imune a um fantasma também é imune a esse poder.

Gasoso: Todas as névoas mutáveis existem naturalmente em estado gasoso. Diferente da maioria dos seres gasosos, a névoa mutável pode atacar fisicamente outros seres, já que seu toque é corrosivo. Magias e habilidades similares a magia afetam criaturas gasosas normalmente. Sua redução de dano o protege de ataques físicos, mas diferentemente das criaturas incorpóreas, ele não ignora o dano de uma fonte física 50% das vezes.

A Névoa mutável não pode entrar em água ou outro líquido. Sendo composta por névoa corrosiva, esta criatura não é etérea nem incorpórea. A Névoa mutável pode ser movida à força pelo vento e pelas correntes de ar, mas nunca pode ser completamente dispersa. Discernir névoa mutável de brumas naturais requer um teste de Observar CD 15. Porém, se a névoa mutável se esconder ativamente em uma área com nevoeiro, fumaça ou outro gás, ela ganha um bônus de +24. A Névoa mutável é naturalmente silenciosa quando se move.



Características Elementais: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Não sujeito a acertos críticos e flanqueamento. Névoas mutáveis não possuem alma e não podem ser ressuscitadas. Como elementais, névoas mutáveis não precisam comer, dormir ou respirar.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades por ocultação por névoa ou brumas reduzidas à metade. +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver na neblina. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Possibilidade Medonha

Um garotinho volta para a cidade com um novo “amigo”. Uma névoa mutável seguiu a criança de volta para sua casa e continua à espreita nas proximidades, “protegendo” sua nova amizade do perigo.

Nevoeiro Goblín

| | |
|-------------------------------|--|
| | Elemental (Enorme - Ar, Brumas) |
| Dados de Vida: | 21d8+13 (178 PVs) |
| Iniciativa: | +6 |
| Deslocamento: | Voo 9 m (perfeito) |
| Classe de Armadura: | 20 (-2 tamanho, +2 Des, +20 natural), toque 20, surpresa 18 |
| Ataque Base/Agarrar: | +15/+30 |
| Ataque: | Pancada +22 (2d8+7) |
| Ataque Total: | 2 pancadas +22 (2d8+7) |
| Face/Alcance: | 6 m. /11,5 m. |
| Ataques Especiais: | Transformação Hedionda, Covil Sedutor |
| Qualidades Especiais: | Visão no Escuro 18m, redução de dano 10/-, Resistência a Frio e Ácido 10, traços elementais, característica de Brumas |
| Testes de Resistência: | Fort +10, Ref +14, Von +5 |
| Habilidades: | For 25, Des 15, Con 18, Int 8, Sab 8, Car 16 |
| Perícias: | Observar +11, Ouvir +11 |
| Talentos: | Agarrar Aprimorado, Ataque Aéreo, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Visão nas Brumas ^B |
| Ambiente: | Qualquer |
| Organização: | Solitária |
| Nível de Desafio: | 9 |
| Tesouro: | Dobro do padrão |
| Tendência: | Sempre caótico e mal |
| Progressão: | Nenhum |

Você percebe que as Brumas desta noite têm um tom levemente esverdeado. Além dos vapores curiosos, você vê que a floresta assumiu dimensões estranhas. As árvores emitiram uma cor malva doentia. Sua casca exala uma substância amarelada. Pássaros estranhos agora pousam nas árvores, seus corpos grandes e cheios de tumores. E além de tudo isso, você vê uma pequena cabana coberta de vinhas protuberantes e inchadas. Nas janelas, formas estranhas vagam de um lado para o outro, arrastando os pés e murmurando em línguas desconhecidas.

Dizem que o nevoeiro goblín é uma maldição grave que macula completamente a terra onde toca. De acordo com o folclore comum, o nevoeiro goblín corrompe qualquer lugar por onde passa, transformando plantas em espécies estranhas e moldando animais em formas horríveis e mutantes.

Ninguém tem certeza sobre as origens deste estranho fenômeno, no entanto, alguns sábios especulam que Nevoeiro Goblín foi uma criação da sacerdotisa sombria Radaga. De acordo com essas histórias, um elemental brumas que ela estava fazendo experimentos se libertou em seu laboratório uma noite, causando estragos. A sacerdotisa expulsou o elemental, mas não antes de ele ter sido contaminado pelas energias sombrias que fervilhavam em seu laboratório arruinado.

Este elemental distorcido sempre parece ser uma nuvem baixa com um tom esverdeado, distinguindo-o imediatamente das Brumas normais. Apesar de sua aparência, nevoeiro goblín é na verdade um ser substancial que ocupa espaço, embora seja vaporoso. Nevoeiro Goblín não é capaz de falar, embora possa entender quase qualquer idioma falado.





Combate

O nevoeiro goblin geralmente permanece em uma área por um tempo, corrompendo-a. Depois, segue em frente, buscando corromper outros lugares. Embora mude ativamente de local, ele sempre tenta se esconder, fluindo para o chão. Ele tenta não se envolver em combate direto, a menos que seja forçado, preferindo que sua paisagem mutante lute por ele.

Transformação Hedionda (Sob): Qualquer coisa viva dentro de um raio de 90 metros do nevoeiro goblin está sujeita à sua presença corruptora. Depois de um dia com a presença do nevoeiro goblin, todas as plantas da região ficam descoloridas e inchadas.

No segundo dia da presença de um nevoeiro goblin, todas as plantas na área se movem por conta própria. Os animais apresentam sinais de mutação, alteração de diferentes cores e crescimento de grandes tumores pelo corpo.

No terceiro dia da presença de um nevoeiro goblin, todas as plantas atacam qualquer criatura que não esteja corrompida, agindo como uma magia de *constrição* na área de efeito (Reflexo CD 21 parcial, a resistência é baseado em Sabedoria).

Além disso, todos os animais na área devem fazer um resistência de Fortitude CD 21 ou ganhar o modelo Abissal (veja o *Livro dos Monstros* para detalhes). O teste de resistência é baseado em Sabedoria. Criaturas que ganham o modelo Abissal através deste processo não criam distorções realidade. Qualquer criatura senciente na área deve fazer um teste de Fortitude semelhante ou se tornar um caliban.

No quarto e último dia de transformação, qualquer criatura senciente que ainda esteja na área deve fazer outro resistência de Fortitude CD 21 ou se transformará para sempre em um duende (veja **Denizens of Dread** para mais informações).

Covil Sedutor (Sob): Quando um nevoeiro goblin passa a residir em uma área específica, todas as criaturas dentro de 90 metros de sua presença devem fazer um tes-

te de resistência de Vontade CD 19 ou serão compelidas a permanecer naquela área. Qualquer alimento ingerido no *covil sedutor* parece delicioso para a criatura afetada. O ar daquela área carrega cheiros agradáveis e os elementos corrompidos do ambiente parecem hipnoticamente belos.

Qualquer criatura na zona designada pode sair da área livremente, mas após 30 minutos fora, a criatura fica agitada. Depois de uma hora, a criatura deve fazer outro teste de Vontade ou será compelida a retornar ao *covil sedutor* por mais 24 horas.

Subtipo Brumas: Todas as penalidades por ocultação por névoa ou brumas reduzidas à metade. +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade enquanto estiver na neblina. Imune ao encanto, à dominação, ao sono e a todas as outras magias que afetam a mente. Imune à magia que altera sua forma. Imune aos efeitos do envelhecimento.

Características Elementais: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Não sujeito a ataques críticos e flanqueamento. Névoa mutável não possui alma e não pode ser ressuscitada. Como elementais, as névoas mutáveis não precisam comer, dormir ou respirar.

Possibilidade Medonha

O grupo é contratado para investigar o “envenenamento” do abastecimento de água da cidade. A população da cidade está convencida de que a adulteração da água fez com que a vida vegetal da região crescesse de forma estranha. À medida que o grupo corre seguindo as pistas, a cidade fica cada vez mais corrompida. Logo, amigos e aliados familiares começam a se transformar em calibans.



Notas Anexas



Notas Anexas - Arsenal de Van Richten



As informações a seguir são traduções de trechos do **Van Richten's Arsenal - Arsenal de Van Richten** que será traduzido em breve. Foram adicionadas a esse guia pelo tradutor na intenção de facilitar o leitor.

Magias

Sentinelas Sombrias

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Drd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 Min

Alcance: Veja Texto

Alvo: Uma revoada de pássaros pretos

Duração: Veja Texto (D)

Teste de Resistência: Veja Texto

Resistência à Magia: Não

Essa magia precisa ser conjurada sobre uma revoada de pássaros pretos (gralhas ou corvos), que se tornam sentinelas como descrito na magia. Quando a conjuração estiver completa, os pássaros irão procurar o morto-vivo mais próximo no Domínio. Eles pousarão em árvores ou quaisquer outras superfícies possíveis em volta da criatura ou de seu covil. Uma vez que a criatura seja definida como alvo, os pássaros a seguirão para todos os lugares. Os corajosos pássaros seguirão o morto-vivo aonde quer que ele vá, assinalando sua presença não natural. Se o monstro sai do Domínio; uma vez marcado como alvo, a revoada o seguirá.

Se o morto-vivo for destruído, os pássaros irão alçar voo mais uma vez, guiando o conjurador até o lar da mais poderosa bruxa em um raio de 1,5 km por nível de conjurador. Finalmente se a bruxa for morta, os pássaros buscarão o extra-planar mais próximo que possuir o sub-tipo Bem ou Mal.

O conjurador pode sentir a localização da revoada a qualquer momento.

Criaturas marcadas pela revoada podem fazer um teste de Vontade para evitar ser detectado pelos pássaros. Se isso acontecer, os pássaros irão buscar o próximo morto-vivo ou extra-planar mais perto ou a próxima bruxa mais poderosa, que poderão realizar testes para evitarem serem marcados.

A magia é encerrado se todos os pássaros forem mortos, se o conjurador não encontra a revoada em uma semana apos a conjuração da magia, ou se os pássaros não encontrarem criaturas do tipo necessário na área.

(Em outras palavras, se o Domínio não possui bruxas, a revoada se dispersa ao invés de ir procurar diretamente um extra-planar).

A ordem de busca dos pássaros pelas criaturas nunca muda. Se o conjurador deseja utilizar sentinelas sombrias para encontrar o mais próximo demônio, ele deve primeiro caçar o mais próximo morto-vivo e a mais poderosa bruxa no alcance da magia. E os pássaros irão marcar o demônio mais próximo da bruxa e não o mais próximo de onde o conjurador realizou a magia inicialmente, somente conjuradores azarados não marcam os demônios que estão atras como alvo.

Foco: Uma revoada de 50 pássaros que seja predominantemente pretos, Corvos, patos pretos e qualquer variante de aves escuras são utilizáveis.

Identificar Rastros

Adivinhação

Nível: Rgr 1

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 Ação Padrão

Alcance: Toque

Alvo: 1 Criatura corpórea

Duração: 1h/Nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Quando utiliza essa magia, o conjurador se torna inconscientemente sintonizado com uma criatura em particular. Apos encontrar uma pegara ou evidencia similar (o foco da magia), conjura-se *identificar rastros* que permite ao conjurador determinar o que fez a marca. A espécie genérica do alvo (uma criatura lupina ou elfo por exemplo) e seu tamanho pode ser identificado. Se o rastro tiver um pedaço da criatura (como pelo ou sangue) o conjurador recebe uma visão momentânea do alvo e sua aparência no momento que deixou o rastro.

Em adição a isso; identificar rastros concede ao conjurador +4 de bônus de Intuição para seguir rastros da criatura durante a duração da magia.

Foco: Uma pegada, um lenço, um tufo de pelo ou traço similar da criatura alvo.

Imergir Mente

Adivinhação [Ação Mental]

Nível: Clr 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 Ação Padrão

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura ou corpo

Duração: 1 Rodada

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim





Essa magia permite que o conjurador seja imerso na mente da criatura tocada (ou corpo) acessando memórias ou o mais importante momento da vida da criatura. Se o alvo esta morto ou é morto-vivo, talvez o momento mais importante seja, embora não necessariamente; a sua morte.

Para outras criaturas, a cena vista pode varia imensamente, incluindo diversas memórias de morte de pessoas próximas, completando seus aprendizados ou tendo um filho. No entanto, a Memória resultante é provavelmente a mesma se conjurada no mesmo alvo posteriormente, especialmente se a conjuração for sucessiva. O conjurador não tem controle sobre o que é visto.

Exatamente o que o conjurador vai experimentar depende muito do alvo e o que a cultura pessoal dele acha importante. Isso é realmente útil para obter conhecimento sobre outra cultura ou moralidade e ética (o que um personagem maligno considera um momento definidor será consideravelmente diferente do que um personagem benigno considera, porém esse não é um método infalível). Essa magia concede ao conjurador +4 de Bônus de Intuição em Diplomacia e Blefar com esse individuo ou reduzir em -1 para outros membros da mesma cultura. O conjurador só recebe esse bônus quando e se ele conjura a magia em um membro de outra cultura, mas o bônus de Intuição se mantém independente da cultura do alvo. Múltiplas conjurações não se acumulam.

Muitas das memórias compartilhadas não passam de 1 minuto, mas todas as memórias – mesmo aquelas que ele não sente a tempos – são atualmente experienciadas pelo conjurador durante uma única rodada. Visualizar memórias de uma morte violenta é o suficiente par realizar um teste de Loucura. Se o conjurador possui o talento Reincarnado, ele recebe +4 de bônus Moral nesse teste. Mesmo enlouquecendo, o conjurador se lembra das memórias completamente (a menos que seja um efeito da Loucura evidentemente).

Perspicácia

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, M

Tempo de Execução: 1 Ação de Rodada Completa

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 h/Nível (D)

Teste de Resistência: Não (benéfica)

Resistência à Magia: Não

Perspicácia imbui o conjurador com um novo nível de acuidade visual. Pistas que normalmente não estão a vista facilmente, aparecem para o conjurador com uma

inatural claridade, permitindo perceber os mínimos detalhes.

Essa magia concede ao conjurador +10 de Intuição em Procurar e Observar.

Componentes Materiais: O olho de uma Águia, Falcão ou outra ave predadora.

Ver Ressonância Etérea

Adivinhação

Nível: Clr 2, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 Ação Padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura Tocada

Duração: 1 Rodada/Nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Sim

Com essa magia, o conjurador obtém a habilidade de ver o sempre mutável território do Etéreo Raso – onde a maioria chama de mundo espiritual. O alvo experiencia o mundo pelos olhos de um fantasma. O alvo se tonar capaz de visualizar toda Ressonância etérea a 18 m. A Ressonância surge como uma variação de cores translucidas dos tons naturais da área. Assim sendo, um sorvedouro do mal parece como uma mancha fantasmagórica preta, com as bordas de vermelho e púrpura vibrante. E áreas de ressonâncias particularmente poderosas, objetos ressonantes podem ser visivelmente distinguíveis a despeito de permanecerem intangíveis para criatura do Plano Material.

Essa magia não habilita o alvo a perceber criaturas etéreas a menos que seja pela Ressonância incomumente notável por alguma razão (Como um Lorde Negro fantasmagórico por exemplo)

Quando essa magias estiver ativa, os testes de Vontade do alvo são modificados pela Ressonância etérea (e sorvedouros do mal) como se alvo estivesse no Etéreo Raso. (Veja Sorvedouro do Mal no Livro do Jogador de Ravenloft).

Formulae Alquímica

Formulae Alquímica são como o nome diz; fórmulas complexas que requerem habilidades superiores para sua criação; que estão disponíveis aos personagens com Talentos Gerais, tão logo os personagens preencham todos pré-requisitos de criação (inclusive um valor mínimo de Inteligência).

Os talentos necessários e custo de material estão descritos em cada Fórmula (que o personagem precisa conhecer a receita; algumas fórmulas exigem que ele te





nha prévio conhecimento de outra similar), além disso o personagem precisa ser bem sucedido em um teste Ofícios Alquimia para criar uma única dose de qualquer Fórmula. Se o personagem falhar por 5 ou mais, a substância está arruinada e metade do material perdido.

Fórmula Alquímica pode parecer sobrenatural, mas seus efeitos nunca são detectados como mágico.

Falha Parcial

Se o alquimista falhar por 4 ou menos, induz a erros e falhas no efeito final. Esse ineficácia fica imperceptível até ser usado.

Quintessência

Esse líquido prateado é fortemente imbuído com energia positiva. Qualquer criatura viva que ingerir o injetar Quintessência em si, imediatamente sente-se revigorado e o corpo inspirado em curar as suas feridas. Quintessência queima os mortos-vivos como ácido, por causa que seus corpos desmorts estão potencializados uma antítese da vida.

Criar Quintessência

Pré-requisito: Criar Poção, Int 13+

Formulação: CD 25; 24h, 140 PO

Efeito: O alvo imediatamente recupera 3d8 PVs e remove penalidades por Fadiga. Qualquer morto-vivo que ingira ou tenha injetado em seu corpo sofre 3d8 de dano (sem direito a teste de resistência)

Falha Parcial: Uma versão enfraquecida de Quintessência cura ou inflige 2d6 pontos respectivamente.



Coagulante de Memória

O alquimista extrai o conhecimento impresso no corpo. Se o coagulante é injetado em uma criatura viva, ele ganha acesso as memórias da criatura morta por alguns minutos. As memórias são congeladas e indistintas, mas se concentrado, o alvo pode obter respostas específicas da memória do falecido.

Criar Coagulante de Memória

Pré-requisito: Criar Poção, Int 13+

Formulação: CD 25; 24h, 140 PO

Efeito: O alvo imediatamente recebe acesso as memórias do corpo por metade do resultado do teste de alquimia (Mínimo 12 min, CD 25). O alvo consegue recuperar algumas informações do corpo (Resultado do teste de Alquimia/4)

Qualquer corpo que tiver as memórias drenadas não podem ser alvos da magia falar com os mortos (o que Alquimicamente essa Fórmula faz).

Falha Parcial: O usuário é inundado com as emoções finais do corpo. Se o corpo sofreu uma morte violenta, o usuário pode precisar fazer um teste de Medo ou mesmo Horror, que for apropriado.

Coagulante de Inocência

O alquimista extrai a pureza espiritual de um corpo imaculado pelo pecado. Se o coagulante é injetado em uma criatura corrupta, o coagulante a queima sua alma. Se a criatura não caiu para o mal, essa pureza restaura suas defesas espirituais.

Criar Coagulante de Inocência

Pré-requisito: Criar Poção, Int 15+, Coagulante de Memória

Formulação: CD 29; 24h, 550 PO

Efeito: O alquimista extrai componentes de um corpo fresco de um humanoide que faleceu Inocente para criar esse coagulante; o corpo precisa ser colhido não mais que o resultado do teste do Alquimista em dias e pode ser usado apenas uma vez. Um criatura no caminho do mal sofre dano de acordo com sua macula. Além disso esse coagulante é considerado abençoado, causando efeitos especiais em certas criaturas; ela obtém os benefícios da Inocência (por resultado do teste/2 rodadas). É possível resistir a esse efeito com um teste de Fortitude CD 15+Modificador de Inteligência do Alquimista para negar o efeito (inofensivo).



| Dano | Condições do Alvo |
|------|--|
| 1d6 | A criatura falhou em 1 teste de poder ou é afetado por uma maldição Embaraçosa |
| 2d6 | A criatura falhou em 2 teste de poder ou é afetado por uma maldição Frustrante |
| 3d6 | A criatura falhou em 3 teste de poder ou é afetado por uma maldição Inoportuna |
| 4d6 | A criatura falhou em 4 teste de poder ou é afetado por uma maldição Perigosa (incluindo licantropia) |
| 5d6 | A criatura falhou em 1 teste de poder ou é afetado por uma maldição Letal (incluindo a não vida) |
| 6d6 | Lorde de Domínio ou Extra-Planar (Mal) |

Falha Parcial: O coagulante não afeta criaturas boas e o dano é reduzido para 1d3.

Notas do Autor por Rucht Liavivat

Amaldiçoado Desde o Início

Numa nota “bem-humorada”, devo dizer que o Guia das Brumas foi amaldiçoado desde o início. E por amaldiçoado, quero dizer no sentido de que o Diamante Hope é “amaldiçoado”. Aconteceram todos os tipos de incidentes e dramas que atrasaram seu lançamento.

Foi adiado pela primeira vez durante as consequências entre os desenvolvedores de Kargatane e Ravenloft. Por causa das consequências, o livro perdeu um de seus autores. A partir daí, a outra autora sofreu um acidente de carro, o que a impediu de finalizar o projeto também.

Foi então que caiu no meu colo e o de Carla Hollar. Vários desastres pessoais retardaram nosso progresso no trabalho. A casa da Carla inundou, por exemplo. No entanto, nós nos esforçamos muito com o produto e estou feliz por termos dado uma boa despedida a Ravenloft.

Gerando Ideia:

O conceito original do Guia para as Brumas era que ele fosse um livro de referência para criaturas das Brumas, como o Barqueiro das Brumas e os Horrores das Brumas. Infelizmente, não fiquei particularmente inspirado por essa premissa. Não vi muitos fãs de Ravenloft simplesmente babando por causa de um guia para criaturas das brumas. Achei que deveria ser mais do que apenas uma repetição da ecologia das criaturas das Brumas.

Mas então – o que fazer? O que você pode fazer com um bando de criaturas das Brumas? Foi então que a Carla me contactou sobre uma ideia que teve. E se as Brumas

fossem como o Triângulo das Bermudas? E se eles pudessem capturar e manter as pessoas em uma espécie de túnel do tempo?

Foi quando os relâmpagos nos atingiram. Foi uma ideia genial e eu a segui. Não íamos escrever sobre coisas que as pessoas já sabiam sobre as Brumas. As pessoas poderiam procurar essas informações nos livros principais. Íamos levar as Brumas para uma nova direção.

Nesse ponto, tive a ideia de que as criaturas das Brumas seriam uma forma de dar vida às lendas urbanas. Se as Brumas podiam agir como um Triângulo das Bermudas, por que não poderiam arrebatrar seres estranhos e vis de todos os lugares – libertando-os no reino à sua vontade?

Isso levou às inúmeras habilidades e talentos das Brumas listados no livro. Tentei criar poderes que pudessem ser aplicados a qualquer criatura, não importa o tipo.

O Sofrimento das Gêmeas

Em *Van Richten's Guide to the Walking Dead* e *Van Richten's Guide to the Shadow Fey*, comecei escrevendo as introduções a essas obras. Ao escrever as peças introdutórias, eu pude realmente entrar no cenário de Ravenloft e realmente apoiar as personagens envolvidas no livro. Enquanto escrevia a Introdução do Guia das Brumas, comecei a perceber uma coisa:

Se Ravenloft fosse um lugar real, alguém poderia examinar de perto as Brumas e sair ileso?

Na minha cabeça, a resposta foi não.

Foi então que percebi – algo ruim tinha que acontecer com as gêmeas.

Foi nessa época que Carla me atingiu com o próximo raio. Ela queria criar a ideia de “bolsões de brumas”. Um bolsão de brumas pode ser algo como uma pequena loja que um dia aparece na rua, ou um bosque que aparece em uma floresta. Eram pequenos reinos onde vivia o terror. E eles seriam diferentes de um simples domínio de bolso, pois esses lugares não teriam um lorde de domínio. Talvez fossem pequenos domínios onde o Lorde das Trevas havia morrido? Sugeri usar o nome “Singularidade”, já que usei esse termo no *Guide to the Shadow Fey*. Eu disse a ela que poderíamos expandir a ideia das Singularidades mencionada no VRGttSF e ver o que aconteceria a partir daí.

Foi então que me ocorreu a ideia de uma visita à Richten Haus. As gêmeas supostamente estavam procurando alguma música do querido e velho tio Rudolph



para três livros de referência agora. Certamente elas já devem ter encontrado *algo*? A essa altura, eu *sabia* que era hora das gêmeas visitarem a Richten Haus. Por que? Porque elas agora estavam explorando as Brumas com toda a seriedade.

Nesse ponto, Carla e eu conversamos sobre o capítulo final e o que aconteceria. Eu queria que uma ou ambas as gêmeas chegassem à Richten Haus, mas que tragicamente me fosse negada a oportunidade de entrar – para descobrir o destino final de Van Richten. Afinal, é disso que se trata Ravenloft. No final, você não consegue descobrir suas respostas. Você não consegue resolver o mistério. Ravenloft é sobre a questão sem resposta, o grande desconhecido. Carla então sugeriu que eu colocasse as gêmeas em uma posição em que elas tivessem que fazer uma escolha. E, pronto, foi assim que criei o último capítulo.

Já ouvi muita discussão sobre se Gennifer falhou em um teste de poderes ou recebeu um poder de brumas. Eu vi evidências convincentes para ambos. Eu tinha uma ideia clara do que queria que acontecesse, mas tornei-a deliberadamente vaga. Afinal, se Ravenloft fosse um lugar real, algo como um teste de poder ou um poder de brumas seria vago. As pessoas não andam por aí dizendo: “Cara. Eu realmente falhei naquele teste de poder. Estou no Estágio Um agora!” ou “Uau. Perdi aquele teste por 2%!”

○ Rapsodo

Eu realmente chutei minha bunda por causa disso. Depois de Toben the Many, evitei deliberadamente colocar outro personagem em *Guide to the Shadow Fey*. Por que? Porque eu tinha medo de que os personagens se tornassem esperados e banais se aparecessem em cada novo produto de VR.

No entanto, fiquei surpreso com o número de pessoas que realmente queriam um personagem especial no *Guide to the Shadow Fey*. Então, comecei a trabalhar em um para o *Guia das Brumas*. Isso só mostra que os fãs fazem a diferença.

Comecei com um personagem que já tinha em minhas anotações há muito tempo – o Skald Negro. Você verá que ele é mencionado no atual *Guia das Brumas*. O Skald Negro era um homem assombrado que sempre aparecia antes de grandes desastres e tentava alertar as pessoas. O problema era este – um Mestre poderia usar um personagem como esse uma ou duas vezes em uma campanha. É isso. Além disso, por que se preocupar em definir tal personagem? Finalmente, alguém assim era... assustador? Não.

A próxima iteração do personagem que criei foi Myrus Tell – O Rapsodo. Nesta versão, Myrus Tell era um homem velho e decrépito que era uma espécie de profeta. Ele tinha uma pequena congregação de seguidores de seu próprio tipo de religião distorcida. O problema com esta versão era, novamente, tal personagem não seria muito útil na maioria das campanhas. Além disso, esta interação do Rapsodo soou apenas como uma repetição do domínio da G’Henna. Eu precisava de algo que *qualquer* DM pudesse usar para *qualquer* tipo de campanha, não importando onde ela fosse definida. Além disso, o velho Myrus simplesmente não era assustador o suficiente.

Então, tentei pensar em um conceito simples que qualquer DM pudesse usar em uma campanha. A resposta? Um assassino. Puro e simples, um DM sempre pode usar um assassino. Então, como fazer um assassino? Comecei com personalidade. Estou muito cansado do velho vilão arrogantemente malvado. Eu queria algo um pouco... diferente. Pensei comigo mesmo – e alguém afeminado? Não homossexual, necessariamente, mas afeminado? Agora, *isso não é* algo que você vê nos vilões do RPG de hoje, que se vestem com armaduras pretas e capas esvoaçantes.

Bem, como você torna o efeminado assustador? E pensei em duas pessoas: Buffalo Bill do *Silêncio dos Inocentes* e Ed Gein. Ed Gein, o assassino em série da vida real que teceu um vestido feito de pele humana e dançou com ele ao luar. Sim. Esse é o tipo de doença que eu estava procurando. Assim nasceu o Rapsodo.

Meu Erro

Aliás, o aparecimento do Salizarr e o erro ortográfico do seu nome no livro são total e completamente culpa minha. Uma semana depois de enviar minha metade do *Guia das Brumas*, acordei da cama e de repente me lembrei... ele já foi mencionado em Gaz II. “Oh, bem”, disse a mim mesmo, “quando se trata de desenvolvimento, vou mencioná-lo. E vamos consertar isso.”

Claro, essa fase nunca chegou, porque logo depois fomos informados de que a linha Ravenloft foi cancelada e fomos proibidos de falar sobre isso publicamente.

Se você quiser uma explicação da “Marvel Comics” sobre por que Salizarr aparece no *Guia das Brumas*, eu diria que o Réquiem dividiu o meazel em dois seres – o original reside em Il Aluk. Sua outra metade vagueia pelas Brumas, bastante louca por causa de seu cérebro fragmentado. Talvez a única maneira de Salizarr e Salissarr realmente encontrarem descanso seja se ambos os seres se encontrarem ou se ambos forem destruídos ao mesmo tempo.





O futuro das Gêmeas

Como algumas pessoas afirmaram, as gêmeas Weathermay-Foxgrove são um ponto brilhante necessário no universo Ravenloft. Eles são uma pausa agradável e refrescante do resto do mundo, que pode escurecer depois de um tempo.

Minha visão pessoal para o futuro das gêmeas era tentar mantê-las como um ponto positivo, mas que passem por algumas tribulações reais. Afinal, se Ravenloft fosse um lugar real e você seguisse a carreira que as gêmeas seguiram... você poderia realmente permanecer livre das consequências? Provavelmente não.

O que eu imaginava para o *Guia do Assassino em Série de Van Richten* seria um capítulo sombrio na vida das gêmeas, mas que elas deveriam vencer e se tornar mais fortes.

O livro teria começado com uma introdução explicando que Gennifer Weathermay estava desaparecida. A ideia por trás disso era que a própria Gennifer tinha ido atrás de Natália Voriskova e não disse a Laurie para onde ela tinha ido - simplesmente porque queria poupar Laurie do que ela tinha que fazer.

Gennifer ainda apareceria no *Guia do Assassino em Série*, é claro. Mas seria entendido que, ao final do suplemento, ela teria partido sozinha, provavelmente para retornar no próximo livro.

Minha esperança é que no próximo livro, seja lá o que for, Gennifer teria passado por sua prova sombria, mas sairia mais forte. Isso definitivamente teria tornado as gêmeas pessoas muito diferentes neste momento e dado aos Guias de Van Richten um pouco mais de tempero.

Natália Voriskova

Quando concebi o VRttSK pela primeira vez, dei uma boa olhada em Natália Voriskova - simplesmente porque ela foi a causa da maldição de Gennifer. No entanto, à medida que continuei a examinar sua personagem e sua história, comecei a ver como ela era uma personagem significativa.

Em primeiro lugar, considere que Natália existe desde a Caixa Preta. Então, considere o fato de que ela é considerada uma inimiga de Van Richten. Ela é um dos poucos oponentes de Van Richten que *sobreviveu* a ele. Esse é um feito bastante significativo.

Então, olhamos para ela no *Arsenal de Van Richten*. Ela engana George Weathermay naquele guia - um dos maiores heróis do reino. E ela não o engana apenas um

pouco. Ela o engana muito. Pense em alguém que pode convencer um inimigo dedicado de que ele lhe pediu em casamento.

Tudo isso estava se preparando para me dizer que Natália Voriskova provavelmente não era apenas uma assassina competente, mas uma das piores que você poderia encontrar em Ravenloft.

Mas por mais interessante que Natália seja, ela não é uma assassina em série. Para ela, matá-la pode ser divertido ou pode ser um meio para atingir um fim. Para um assassino em série, entretanto, matar é uma *compulsão*. É algo que eles têm que fazer.

Então meu ângulo foi este: Natália Voriskova é uma assassina que cria outros assassinos. Ela encontra pessoas que estão prestes a se tornarem assassinos em séries, pessoas que tentam resistir a seguir esse caminho ou crianças que mostram esse "potencial". Então, ela lhes dá alguns empurrões na direção errada.

Tudo isso parece se adequar ao perfil dela para mim. Ela é muito inteligente e desarmante. Ela é extremamente carismática (ela teria que ser para convencer George Weathermay a pedi-la em casamento). E ela desrespeitou completamente as regras ou a mortalidade.

Minha visão com Natália era que uma das poucas pessoas de quem ela era realmente próxima foi assassinada por um assassino em série. Desde então, ela tenta entender a mente da pessoa que matou um de seus poucos amigos. Natália é uma sociopata, então ela não vê nada de errado em estudar a mente do assassino em série, criando-os e observando-os crescer.

Então essa é minha visão geral de onde o próximo livro teria chegado. Aqui está o esboço real que enviei:

Guia de Van Richten para Assassino em Série - Esboço e Notas

Notas Gerais:

O *Guia Van Richten para Assassinos* é talvez uma visão mais "nervosa" dos guias de monstros Ravenloft até agora. O guia traz uma descrição do que é e faz um assassino em série. Este guia é muito específico em seu escopo. Afinal, *não* abrange outros males, como o assassino em massa ou mesmo o assassino sociopata. Abrange um tópico e apenas um tópico... aqueles que matam por al-





guma estranha compulsão. Aqueles que têm um buraco tão grande no centro do seu ser que realmente precisam matar. Ser um assassino faz parte de quem eles são.

Introdução

Este deve ser um conto convincente sobre um assassino. Sugere-se que Natalia Voriskova esteja envolvida de alguma forma. Minha visão geral do livro é que as gêmeas Weathermay estão escrevendo este guia porque agora enfrentam Natalia, que pode ou não ter descoberto que Gennifer é um licantropo infectado.

Capítulo Um: A Mente do Assassino

Em primeiro lugar, esta seção deve definir o que constitui um assassino em série. O que os leva a fazer o que fazem? Por que eles saem e cometem esses crimes horríveis? Esta seção também deve explicar o que diferencia um assassino em série de outros possíveis assassinos.

Também deve haver uma seção muito curta com uma visão geral dos diferentes tipos de assassino em séries.

Assassinos Alucinatórios: Esta espécie rara de assassinos é delirante. Eles ouvem vozes dizendo-lhes para matar, ou percebem que aqueles que destroem são demônios ou monstros. Estas pessoas ainda se qualificam como assassinos em série porque a destruição de outras pessoas é essencial para a sua sobrevivência psicológica.

Assassinos Missionários: Esses assassinos em série têm a missão singular de destruir um certo tipo de pessoa. Esse tipo específico de pessoa é culpado por todas as falhas e sentimentos ruins do assassino. Esse tipo de assassino em série pode odiar mulheres ou homens que traem suas esposas.

Assassinos Hedonistas: Esses assassinos obtêm algum tipo de prazer no ato de matar. Os seus crimes são de natureza sexual, mas também estão ligados à questão do controle e do poder.

Assassinos de Controle: De longe, os mais comuns dos assassinos em série, esses indivíduos cometem estupro, tortura e assassinato para ganhar uma sensação de poder. Sua auto-estima é tão baixa e rudimentar que eles se sentem impotentes em algum aspecto de suas vidas. Para que sua psique sobreviva, eles devem destruir os outros para ganhar uma sensação de controle e ordem.

Nos próximos capítulos, os vários tipos de assassinos serão detalhados e expandidos. Normalmente, os Guias de Van Richten se concentram nas próximas habilidades que você pode dar aos seus monstros. Mas aqui estamos falando de pessoas – não de criaturas.

O que eu proporia aqui é que demos a cada tipo de assassino numerosos *Caminhos das Trevas*. Dessa forma, você pode adicionar coisas interessantes a um assassino (dar a ele habilidades legais) e terá uma variedade de opções disponíveis.

Por exemplo, o Assassino Alucinatório pode ter, como um de seus caminhos, o Caminho da Ilusão. Talvez depois da primeira falha no teste de poderes, ele possa emitir *sons fantasmas*. No estágio dois, ele pode criar ilusões (como *Imagem Silenciosa*) e assim por diante. Talvez no estágio cinco ele possa criar um *terreno ilusório* ou um *assassino fantasmagórico*.

Cada caminho deve incluir sugestões de aumentos de ND para cada estágio e o tipo de deformidades que alguém pode sofrer devido às inúmeras falhas nos testes de poder.

Capítulo Dois: O Assassino Alucinatório

Capítulo Três: O Assassino Missionário

Capítulo Quatro: O Assassino Hedonista

Capítulo Cinco: O Assassino de Controle

Capítulo Seis: Decifrando os Agentes do Mal

Capítulo sobre perfis criminais, coleta de evidências e caça aos agentes do mal. Possíveis fraquezas ampliadas?

Capítulo Sete: Na Caçada

Conto típico que acompanha os *Guias de Van Richten*. Aqui, no entanto, está uma grande oportunidade. Se as gêmeas confrontarem Natalia Voriskova, então esta seção provavelmente detalharia melhor.

Nota de Rucht: *Minha ideia aqui teria sido um confronto com Natalia que mais tarde levaria ao desaparecimento de Gennifer para cuidar de Natalia sozinha. A história teria então sido concluída no próximo Guia de Van Richten.*

Apêndice do DM

Não é necessário haver um laboratório de criação de criaturas. No entanto, uma boa lista de alguns PdMs insidiosos seria excelente. Tente fazer com que um PdM represente cada tipo de assassino. Depois, explicar sobre usar o assassino em uma campanha. Como criar um mistério de assassinato? Que tal uma aventura em que eles precisam rastrear um assassino famoso? Qual é uma boa maneira de planejar isso? Por último, mas não menos im-



portante, este capítulo deve incluir técnicas sobre como criar um assassino verdadeiramente assustador para sua campanha.

Últimas Palavras

Na verdade, há muito mais informações sobre o assassino em série e o que eu imaginei para o livro. No entanto, não posso revelar essa informação porque pode muito bem aparecer em futuros suplementos de jogos.

E, na verdade, estou trabalhando em um suplemento para jogos agora. Não, não é um produto Ravenloft. Isso é tudo que posso dizer neste momento.

Rucht Livraria

Glossário da Edição Traduzida

Alguns termos desse livro não tem referência em nenhuma publicação anterior nacional, por isso vou deixar um glossário com os nomes escolhidos para tradução caso posteriormente desejem buscar em fóruns ou sites em inglês para idéias ou informação:

Choking Fog - Névoa Asfixiante
Dread + [Criatura] - [Criatura] Assombrada
Dread Possibilities - Possibilidade Medonha
Ellefolk - Povo Feérico
Haunting Call - Chamado Assombroso
Heather House - Mansão Heather
Hitchhiker - Adaptado para Donzela da Ponte
Mistways - Caminhos das Brumas
Oubliettes - Singularidade
Outlanders - Forasteiros
The Lost - Os Perdidos
There Not There - Eteralidade
Wandering Mind - Desorientação Mental

Monstros

Changeling Fog - Névoa Mutável
Fugued - Dissociado
Goblyn Fog - Nevoeiro Goblyn
Mist Claimer - Clamador das Brumas
Mist Weird - Anomalia das Brumas
Mistborn - Nascidos nas Brumas
Mistlings - Brumanídeo
Pale Rider - Cavaleiros Pálidos
Revenant - Retornado
Vanished - Consumido

Personagem

Black Skald - Skald Negro
Cellar Bones - Porão de Ossos
Little Hollow - Pequeno Vazio
Old Scrabbling Sally - Sally Raspagem Velha
Phantom Highwayman - Salteador Fantasma
Quivering Watchman - Vigilante Tremedor
Telling Man - Rapsodo
Toben the Many - Toben, o Múltiplo
Wandering Highwayman - Salteador Errante

Talentos

Mist Courting - Cortejo das Brumas
Mist Dowsing - Intuição das Brumas
Mist Peering - Visão nas Brumas
Mist Sense - Sentido das Brumas
Mist Shaping - Moldar Brumas
Misted Ability - Habilidades das Brumas
Misted Magic - Magia Nebulosa
Misted Memory - Memória Enevoada
Piercing Gaze - Olhar Penetrante
Spatial Fugue - Dissociação Espacial
Temporal Fugue - Dissociação Temporal

Magias

Dark Sentinels - Sentinelas Sombrias
Identify Spoor - Identificar Rastros
Immerse Mind - Imergir Mente
Insight - Perspicácia
See Ethereal Resonance - Ver Ressonância Etérea

Fórmulas

Innocence Coagulant - Coagulante de Inocência
Memory Coagulant - Cogulante de Memória





CHEGANDO ESTE ANO

Ravenloft

Máscara da Morte Vermelha
Outubro 2004

Legado do Sangue:
As Grandes famílias
Dezembro de 2004



Markóvia

Propriedade Markovo
Monastério

Estado Inimicável
Domínia

Blausteim

Castelo Barbazul
O Mar das Magoas

Castelo Oriental

Mordent

Dementlieu

Castelo Barbazul

Propriedade Lúcente do Norte

Chateaux

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Mordent

Os Domínios e Mares do Núcleo
Mapa Político

Lamórdia

Propriedade Necrópoles

Darkon

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Darkon

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Castelo Hvernum

Vechor

Vale da Lua

Claveria

Ciffe

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

Hrncikos

L'île de la Tempete

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Farol

Ilha dos Corvos

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

O Mar Noturno

Graben

Seebalm

Kirchenbäum

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Graben

Seebalm

Kirchenbäum

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Ilha de Graben

Knammen

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Miscdorf

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

Coastain

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

H Torre

É o ano de nosso Senhor 1230.

Esta nova era é uma época de guerra.

*Um tempo para pegar em armas contra aqueles
na escuridão que querem roubar de você
seu direito sombrio de nascença.*

*Saque sua espada,
aprimore sua inteligência
e fortaleça sua fé*

Chegou a hora de se juntar à Guerra dos Príncipes.

Dark Ages **VAMPIRE**



www.white-wolf.com/darkages

GUIA DE VAN RICHTEN PARA AS BRUMAS

**As Brumas Ascendem...
e Trazem Coisas com Ela!**

Das bordas do mundo a lugares desconhecidos; as Brumas não apenas trazem forasteiros, mas criam locais e até mesmo novas criaturas. As Brumas não são expectadores do mundo, mas um dos protagonistas, mesmo os Lordes das Trevas estão sujeitos a seus caprichos.

Nesse guia serão revelados não apenas como as Brumas agem, mas os poderes daqueles que elas acolhem e uma nova localidade inesperada; as Singularidades. Continuando a tradição dos Guias de Van Richten, esse volume examina a psicologia e fisiologia dos nativos das Brumas. Nessas páginas você irá encontrar novos poderes especiais e vulnerabilidades, além de formas de como neutralizá-los ou mesmo destruí-los. Incluindo novas criaturas das Brumas e uma sessão para os mestres narrarem um novo tipo de aventura em uma localidade completamente diferente.

**Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons,
publicado pela Wizards of the Coast. Este produto utiliza
material atualizado da revisão v.3.5**



Diagramação: James Loyo

