

**Old
Dragon**
COMPATÍVEL

Ravenloft

Um guia para
as campanhas
ambientadas
na Terra das
Brumas

Guia de Sobrevivência

por Rangel Sardinha



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA RAVENLOFT PARA Old Dragon

Escrito por: Rangel Perez Sardinha
Colaboração e Revisão: Lucas Augusto Gonçalves Ferreira
Versão: 1.0.2 (27/02/2024)
Diagramação: Rangel Perez Sardinha
Agradecimentos Especiais: Aquiles Piraine Fraga (Adaptação Ravenloft OD1)
Tiago Loyo (D20 Ravenloft Gazetteers)
Paulo César (Mentoria e Apoio)

Old Dragon 2a Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



◆ SUMÁRIO ◆

O TOMO DE STRADH 5

PREFÁCIO 6

INTRODUÇÃO À RAVENLOFT 6

- 8 HISTÓRIA DE RAVENLOFT
- 13 CRONOLOGIA

A TERRA DAS BRUMAS 16

- 17 FRONTEIRA
- 17 OS PODERES SOMBRIOS
- 19 OS VISTANI
- 21 IDIOMAS
- 22 DEUSES EM RAVENLOFT

DOMÍNIOS DO MEDO 24

- 24 OS DOMÍNIOS DO NÚCLEO
- 26 MAPA DE RAVENLOFT
- 29 BARÓVIA
- 69 BORCA
- 76 DARKON
- 85 DEMENTLIEU
- 88 FALKÓVNIA
- 93 FORLORN
- 96 GRETA SOMBRIA
- 101 HAZLAN
- 103 INVÍDIA
- 108 KARTAKASS
- 114 KEENING
- 116 LAMÓRDIA
- 123 LIFFE
- 126 MARKÓVIA
- 129 MAR DAS MÁGOAS
- 134 MAR NOTURNO
- 138 MORDENT
- 141 NECRÓPOLIS
- 144 NOVA VAASA
- 150 RICHEMULOT
- 153 SITHICUS
- 157 TEPEST
- 161 VALACHAN
- 166 VECHOR
- 170 VERVREK

ILHAS DO TERROR 176

- 177 BLUESTSPUR
- 179 G'HENNA
- 183 I'CATH
- 185 KALIDNAY
- 189 NOSOS
- 190 ODIARE
- 194 SOURAGNE
- 198 VOROSTOKOV

FERRAMENTAS DO MESTRE 249

- 249 MEDO E HORROR
- 250 INSANIDADE
- 252 MALDIÇÕES
- 255 CRIANDO UM VILÃO
- 258 O TAROKKA
- 273 OS PODERES SOMBRIOS
- 284 CONSIDERAÇÕES FINAIS

AGLOMERADOS E BOLSÕES 203

- 203 AGLOMERADOS
- 204 OS DESERTOS ÂMBAR
- 205 HAR'AKIR
- 209 PHARÁZIA
- 213 SEBUA
- 218 CUMES ARDENTES
- 219 CAVITIUS
- 223 TOVAG
- 228 ZHERÍSIA
- 228 PARIDON
- 231 TIMOR
- 234 BOLSÕES
- 234 DAVION
- 237 A CASA DO LAMENTO
- 240 TERRA DOS PESADELOS
- 242 SCAENA



◆ O TOMO DE STRAHD ◆

Eu sou o Antigo, eu sou a Terra. Minhas origens estão perdidas nas trevas do passado. Eu era um guerreiro. Era bom e justo. Eu ribombava pela terra com a fúria de um deus justo, mas os anos de guerra e os anos de matança corroeram minha alma como o vento desgasta a pedra até sobrar apenas areia. Toda benevolência se esvaiu de minha vida; toda minha juventude e vigor foram embora e tudo que me restava era a morte.

Meus exércitos se fixaram no vale de Baróvia e estabeleceram o poder sobre esse povo em nome de deus, mas sem nada que lembrasse a graça e a justiça de um deus. Eu convoquei minha família, há muito tempo longe de seu antigo trono, e os trouxe para residir no Castelo Ravenloft. Eles chegaram com meu irmão mais novo, Sergei. Ele era belo e juvenil. E eu o odiava por isso.

Sergei havia encontrado entre as famílias do vale um desses espíritos cujo brilho se destaca de todos os outros: uma rara beleza, a qual foi chamada de “perfeição”, “júbilo” e “preciosidade”. Seu nome era Tatyana e eu desejava que ela fosse minha. Eu a amava do fundo de meu coração. Eu a amava por sua juventude. Eu a amava por sua alegria.

Mas ela me rejeitava! “Velho”, “Ancião” e “irmão” eram meus nomes para ela. Seu coração era de Sergei. Eles estavam apaixonados. A data do casamento já estava marcada. Com palavras ela me chamava de “irmão”, mas quando eu olhava em seus olhos, eles refletiam outro nome: “morte”. A morte que vinha com o envelhecimento era o que ela via em mim. Ela amava sua juventude e a desfrutava, mas eu havia desperdiçado a minha.

A morte que ela via afastou-a de mim,

então eu comecei a odiar a morte, a minha morte. Meu ódio era muito forte; eu não seria chamado de “morte” tão cedo.

E assim fiz um pacto com a própria Morte, um pacto de sangue. No dia do casamento, matei meu irmão, Sergei. O pacto foi selado com seu sangue.

Encontrei Tatyana soluçando nos jardins a leste da Capela. Ela fugiu de mim! Não me deixou explicar, enquanto uma fúria enorme crescia dentro de mim. Ela tinha que entender o pacto que eu havia feito por ela. Ela correu, eu a persegui. Por fim, em desespero, ela se atirou dos muros de Ravenloft e eu assisti tudo que havia desejado em minha vida escapar de minhas mãos, para sempre.

Era uma queda de mais de trezentos metros, mergulhando nas brumas. Nenhum vestígio dela jamais foi encontrado. Nem mesmo eu sei qual foi seu destino.

Flechas vindas dos guardas do castelo atravessaram minha alma, mas não morri. Nem vivo estava. Eu havia me tornado um morto-vivo, para sempre.

Tenho estudado muito desde então. “Vampyr” é meu novo nome. Ainda desejo juventude e vida, e amaldiçoo aqueles que vivem e negam meus desejos. Até mesmo o sol é contra mim. E é ao sol e a luz que mais temo. Além disso, pouco mais pode me ferir agora. Nem mesmo uma estaca em meu coração seria capaz de me matar, ela apenas impossibilitaria meus movimentos.

Tenho procurado por Tatyana muitas vezes. Quando sinto que ela está em minhas mãos, ela escapa. Ela me provoca! Ela me insulta! O que mais será necessário para eu conseguir subjugar seu amor a mim!

Conde Strahd von Zarovich, Senhor de Baróvia

◆ PREFÁCIO ◆

Depois do sucesso que foi a adaptação de Dark Sun para o Old Dragon 2, ficou aquela ponta de vontade de trazer os outros cenários que já existem pela TSR para a cena de OSR que temos no RPG nacional.

Ravenloft é um mundo apaixonante, uma amalgama de cenários e contos que trazem com saudosismo o cenário de horror para a fantasia medieval, na medida de manter o aspecto heróico e sem perder a conexão com o drama do terror psicológico e mental.

A adaptação de Ravenloft para um RPG OSR como o Old Dragon 2 proporciona uma experiência única e atmosférica, combinando o estilo clássico de jogos de interpretação de papel com a ambientação sombria e gótica do Domínio do Medo. Nesse cenário, os jogadores são transportados para um reino repleto de horrores sobrenaturais e governado por lordes sombrios.

Em Old Dragon 2, a ênfase na simplicidade e na narrativa permite que a essência de Ravenloft seja preservada, mantendo o foco nas escolhas dos jogadores e na construção de histórias cativantes. A mecânica de resolução de desafios, alinhada com os princípios OSR, incentiva a criatividade e a resolução de problemas de maneira colaborativa, promovendo a imersão dos jogadores no mundo de Ravenloft.

A adaptação também destaca elementos característicos de Ravenloft, como o clima de suspense, a presença de criaturas misteriosas e a influência dos lordes sombrios sobre a população local. O Old Dragon 2 oferece um sistema flexível para incorporar elementos de horror, lidando com encontros aterrorizantes, magias sinistras e reviravoltas inesperadas que contribuem para a construção de uma narrativa envolvente.

Além disso, a ênfase na exploração e na descoberta de segredos proporciona aos jogadores a sensação de que estão desbravando terras desconhecidas e perigosas. A adaptação de Ravenloft para o Old Dragon 2 respeita a tradição OSR, proporcionando uma experiência desafiadora e recompensadora, onde as escolhas dos jogadores moldam o destino de seus personagens em meio às trevas opressivas de Ravenloft.

Tenho alguns agradecimentos a fazer: primeiro a Aquiles Piraine Fraga, pela adaptação da primeira edição de Old Dragon. A Tiago Loyo pelo trabalho de qualidade em trazer os Gazetteer de Ravenloft para o Brasil.

Queria agradecer também ao amigo Lucas Augusto, que dividiu o fardo da adaptação, a toda a comunidade do OD2 que tem sido incrível, ao Caio Karl Fritz do Covil do Dragão pelo suporte digital para hospedar essa empreitada e a meu filho que me devolveu a capacidade de imaginar outros mundos.

Bem vindo a terra das brumas.

Rangel Sardinha



CAPÍTULO I

◆ INTRODUÇÃO À RAVENLOFT ◆

Escuros e tristes castelos, paisagens clarão e o estrondo dos relâmpagos – desoladas, nuvens negras cobrindo o luar – estes são elementos importantes de uma novela gótica. A literatura inicial deste gênero está repleta de histórias de mistério, medo e desejo; de vulneráveis heroínas aprisionadas em fortalezas, com sua pureza e sanidade assaltadas pelo lorde maligno do local. Posteriormente, romances como Drácula e Frankenstein deram contornos épicos a este gênero. Este é o horror clássico onde Ravenloft finca sua raiz.

Ravenloft, como qualquer cenário gótico, é um mundo belo e sedutor, mas também fascinante e frio. Durante o dia as paisa-

gens são de tirar o fôlego: o vento sopra levemente, o horizonte é avermelhado, picos escarpados com cumes congelados perfuram o céu, cordilheiras de montanhas cercam as vilas. As florestas são selvagens, silenciosas e densas, com gramas verdejantes, pinheiros tão antigos quanto a morte, com copas escuras e troncos grossos como torres negras. Os lagos são profundos e misteriosos, e as nuvens correm rápidas pelo céu.

Paisagens vastas e castelos poderosos, podem fazer o homem comum parecer pequeno e indefeso, mas não se comparam em nada com o poder das forças da natureza. Os ventos de tempestade, o clarão e o

estrondo dos relâmpagos – nenhum mortal pode aplacar estas forças. Durante todo o tempo o homem irá testar suas forças contra a natureza. Quando explora os subterrâneos de uma montanha ele sabe que está a mercê dela; ela pode queimá-lo ou congelá-lo, sustentá-lo ou deixar que morra de fome. Mas ela é imparcial, mesmo sendo assustadora, e o aventureiro sabe que sua sobrevivência depende apenas dele.

A natureza também testa o homem no horror gótico. Ela pode agitar seu cabelo ou gelar seu sangue com o vento gélido. Chuvas misteriosas ou brumas silenciosas podem enfraquecer a coragem do mais bravo dos homens. Nuvens de tempestades tão escuras que parecem anunciar a morte de um aventureiro, pode ser sinal de maldições ou pactos sombrios. Na literatura gótica, a natureza não é imparcial, mas um firme aliado do mal. E suas vítimas, nós, somos menos poderosos do que imaginamos.

História de Ravenloft

A verdadeira história de Ravenloft começa em um mundo distante cujo nome não é pronunciado nem mesmo pelo mais corajoso dos homens. Alguns dizem que suas origens foram esquecidas por todo mundo menos uma pessoa. O que pode ser verdade.

Este mundo sombrio possuía reinos semelhantes aos encontrados em qualquer uma das esferas do Plano Mortal. Nossa jornada ao passado começa no coração de um desses lugares. Ele se chamava Baróvia, e foi a pedreira de onde a pedra fundamental de Ravenloft foi talhada.

Antes de começarmos nossa jornada, devemos estabelecer certos critérios pelos quais ela pode ser avaliada. Há muito tempo é tradição entre os sábios em Ravenloft, utilizar o Calendário Baroviano para registrar os eventos no Semiplano do Pavor. Isso é feito por muitas razões, entre elas costume e praticidade. O fato é que ele é aceito como

padrão em Baróvia, Darkon e até mesmo entre os errantes vistani.

O Passado: Antes de 351

Poucos registros – se é que existem – detalham a vida do príncipe-guerreiro Strahd von Zarovich. Sabe-se (pois ele próprio o admite) que ele e sua família foram forçados a abandonar seus lares ancestrais por um inimigo que ele chama de Tergs. Exatamente quem é esse povo nunca saberemos. É suficiente dizer que são descritos como bárbaros saqueadores por Strahd, e parece não haver razão para duvidar dessas informações.

Após décadas de guerra, Strahd e suas legiões conduziram os Tergs de volta para as passagens nas montanhas, de onde eles tinham saído. Finalmente, o inimigo havia sido derrotado e as terras ancestrais da família Von Zarovich foram retomadas. Ao entrar no vale de Baróvia à frente de um exército exausto e desgastado, o grande príncipe reivindicou o direito de reger as terras que foram retomadas dos Tergs. Alguns sábios veem esse evento como sendo apenas a troca de um tirano por outro. Outros sábios, no entanto, veem Strahd como um herói libertador que reivindica nada mais que a justa recompensa por anos de esforço.

Enquanto seus vassallos consertavam o Castelo Ravenloft, rebatizado em honra de sua mãe Ravenovia, Strahd enviou uma mensagem aos esparsos sobreviventes de seu clã. Ele convidava a todos a se juntarem a ele para estabelecer uma linhagem que reinaria sobre Baróvia durante os próximos séculos. Por ordem sua, uma coroa da mais pura prata foi criada para registrar a ocasião e se tornar o símbolo do poder naquelas terras verdejantes. Strahd não sabia que, três quartos de milênio depois, ele ainda estaria usando a mesma coroa embaciada.

Apesar de toda vitalidade e entusiasmo que

demonstrava externamente, o Lorde de Baróvia era uma sombra do homem que havia sido antes. Os anos de guerra o haviam deixado mental, emocional e fisicamente exaurido. Embora sua saúde fosse boa o suficiente, seu espírito havia entrado em um período sombrio, definhador, que só poderia terminar com a passagem final da alma e o repouso do corpo. Strahd aceitou seu destino. Com os Tergs derrotados e suas terras ancestrais retomadas, sua tarefa estava concluída. A morte logo chegaria para o guerreiro envelhecido. Ele não a temia nem procurava escapar de seu abraço.

Com a chegada de seu irmão Sergei, no entanto, a vida de Strahd mudou repentinamente. Sergei era quase duas décadas mais jovem que Strahd e estava entre os homens mais bonitos de Baróvia. De certa maneira, ele fazia o príncipe-guerreiro se recordar dele mesmo, no período antes dele empunhar a espada e o escudo. Ele sequer precisava olhar para Sergei para ver todo o esplendor de uma vida que ele próprio poderia ter conhecido. Strahd, evidentemente, desprezava seu irmão por causa disso.

Durante sua jornada em direção ao vale, Sergei conheceu uma jovem de nome Tatyana. Ela era tão linda e cheia de vida quanto Sergei e não foi surpresa para ninguém quando eles anunciaram seus planos de casamento. Strahd, entretanto, recebeu a notícia como uma derrota maior do que qualquer uma das que ele havia sofrido na guerra. O senhor de Baróvia estava profundamente apaixonado por aquela simples aldeã. Ele via nela uma chance de recapturar todas as coisas que acreditava perdidas para ele. Com certeza, ela estava encantada pelo homem errado.

Tomado pelo desespero, ciúme e um ódio crescente de seu irmão mais jovem Sergei, Strahd buscou restabelecer magicamente a sua mocidade na esperança de ganhar o amor de Tatyana, noiva do seu irmão. Em um momento de desespero, ele realizou um poderoso ritual necromântico que alterou

sua mortalidade para garantir a juventude eterna em um estado de não-vida: Strahd se tornou um vampiro.

No dia do casamento de Sergei e Tatyana, Strahd assassinou seu irmão e perseguiu Tatyana, que, em lágrimas desesperadas, se lançou das ameias do Castelo Ravenloft. A morte de Tatyana e o assassinato de seu irmão mergulharam Strahd em uma existência de planos sinistros e impulsos malignos. Strahd nunca gerou um descendente e está, ao invés disso, amaldiçoado para sempre a lamentar a perda de sua amada Tatyana por detrás das frias paredes do Castelo Ravenloft.

De acordo com o Calendário Baroviano, foi no ano de 351 que as Brumas surgiram para clamar Strahd, o Castelo Ravenloft e toda a Baróvia. Ninguém sabe ao certo como o Semiplano foi formado, apesar de existirem várias teorias. Talvez seja mais prudente não pensar muito nesse mistério.

Primórdios: 351 – 469

O primeiro século de existência de Ravenloft começou no ano de 350, apesar da formação do Semiplano do Pavor não ter acontecido antes 351. O Primeiro Século, como é chamado, foi uma época de microcosmo. O único domínio possuído pelas Brumas era Baróvia e o único lorde era Strahd von Zarovich.

Chegadas: 470 – 546

Durante esse período, o domínio de Baróvia se tornou o lar de uma nova raça de pessoas, os misteriosos vistani. Sua líder, Madame Eva, não demorou para perceber o poder do vampiro Strahd e forjou uma aliança com ele. De onde esse povo veio não se sabe, mas eles têm poderes que nenhuma outra criatura em Ravenloft seria capaz de imaginar.

Além dos vistani, outras criaturas chegaram à Ravenloft durante este período. A mais importantes delas foi o lich Azalin.

É durante este período que Strahd encara seu primeiro grande desafio em Ravenloft. Um grupo de aventureiros que havia sido trazido pelas Brumas de alguma terra distante, entrou no Castelo Ravenloft com a intenção de destruir o vampiro. Não existe nenhum registro de como esses tolos heróis pereceram.

Expansão: 547 – 587

Apesar do segundo domínio de Ravenloft, Forlorn, ter se formado em 547, não foi até o Terceiro Século que o Semiplano começou realmente a crescer. Durante essas dez décadas, cerca de uma dúzia de novos domínios apareceram.

Séculos de isolamento deixaram os cidadãos de Baróvia altamente xenófobos. Os moradores dos novos domínios possuíam crenças, costumes e idiomas diferentes. Da mesma forma que os barovianos, eles também sentiam relutância em confiar em seus novos vizinhos. As tradições de isolacionismo e desconfiança estabelecidas durante esse século não se enfraqueceram durante os anos, décadas e séculos que se seguiram.

Campanha do Homem Morto: 700 – 734

Esse período é lembrado pelas guerras entre Falkóvnia e seu domínio vizinho Darkon. Não sabendo que o lorde de Darkon possuía grande poder sobre os mortos, Vlad Drakov enviou incontáveis exércitos para a morte num esforço para aumentar as fronteiras de seu domínio. Parece certo que Drakov não compreendia totalmente que os Poderes Sombrios reconhecem suas próprias fronteiras nas Brumas, e não aquelas criadas pelos homens ou seus exércitos. Esse foi o seu erro.

A Grande Conjunção: 735 – 740

Em 735, o vidente vistana Hyskosa profetizou a destruição do Semiplano. Em uma

visão terrível e assustadora, ele previu seis sinais que viriam a acontecer e destruiriam Ravenloft.

Reconhecendo essa chance de escapar das Brumas e seu longo cativeiro, Azalin, ficou fascinado pelas palavras de Hyskosa. Devido a sua interferência, entretanto, o quinto e o sexto sinal da Conjunção aconteceram fora da ordem. Graças a isso, o caos se espalhou. Quando as Brumas se afastaram a geografia do Semiplano havia sido alterada drasticamente.

O aspecto mais fascinante do “novo” Ravenloft foi a Greta Sombria. Parecendo-se muito com uma grande fenda rasgada no coração do Núcleo, o penhasco é uma área de trevas e brumas. É interessante notar que os vistani não falam a respeito do lugar e sempre fazem um sinal de proteção quando ele é mencionado em sua presença. Leia os versos do vidente na caixa de texto a seguir.

A Profecia de Hyskosa

Estes versos foram previstos por Hyskosa, um vistana dotado da Visão. Espalhe estas palavras por onde quer que viaje. Apenas os puros de coração podem evitar a noite do mal.

“A noite do mal descerá sobre a terra quando esta sextilha de sinais se aproximar.”

“Na casa de Daegon, o feiticeiro nasceu. A vida, a não-vida não-vivida recebeu.”

“O filho sem vida que uma austera mãe proclama, arautos de um tempo, uma noite do mal nesta terra profana.”

“Pela sétima vez o Filho dos Sóis há de se levantar, para a eternidade de sofrimento, seus humildes servos condenar.”

“A luz do céu que brilha sobre os que morreram, irá se dissipar e falhar, tornando tudo rubro o mundo que conheceram.”

“A viagem dos desencarnados aos tempos de

outrora, onde felicidade e ódio criam lendas a cada aurora.”

“Inajira sua sorte mudará, e a todos os que vivem, de uma forma horrenda condenará.”

“Saiba agora que o círculo está completo, O que a luxúria fez, a história se repetirá.”

A Colheita Macabra: 741 – 749

Sem se abalar por sua tentativa fracassada de escapar de Ravenloft, Azalin deu início a um novo plano. Usando um dispositivo macabro, o lorde lich planejava se tornar um demilich. Ele tinha certeza que uma criatura tão poderosa, conseguiria escapar das Brumas. Durante quase uma década, o plano de Azalin foi se desenvolvendo. A Máquina Infernal que ele usaria para se tornar um demilich foi construída e as almas que a fariam funcionar foram colhidas. Uma sociedade secreta, chamada de Dobra de Ébano, usava punhais encantados para roubar as almas de vítimas inocentes e depois entregava a força vital acumulada à Azalin, para satisfazer seu plano macabro.

À meia-noite do solstício de inverno do ano

de 750, durante uma cerimônia religiosa chamada Réquiem, Azalin ativou o artefato no coração da maior cidade de Darkon. No final, entretanto, o plano de Azalin parece ter falhado. No momento crítico da ascensão, um poderoso grupo de aventureiros destruiu a máquina e, aparentemente, o próprio lich-rei de Darkon.

A destruição da Máquina Infernal causou repercussões que foram sentidas por toda Darkon. Milhares de pessoas foram instantaneamente mortas. A cidade de Il Aluk transformou-se em uma cidade arruinada de mortos-vivos, de onde o domínio retirou seu novo nome: Negrópolis. Seguindo as pegadas deste desastre, uma criatura terrível subiu ao poder no domínio de Negrópolis. Chamando a si próprio de Morte, ela parece encarnar exatamente esse conceito. Embora seja certo que o poder de Morte é grande, as Brumas não o reconheceram como o lorde do domínio.

A Queda dos Reis: 750 – 758

Azalin não foi a única figura pública a desaparecer. O ancião Rudolph van Richten também sumiu sem deixar nenhum rastro



na primavera de 750, após desfrutar por 8 anos de uma aposentadoria tranquila. Van Richten foi o maior caçador de monstros de todo Núcleo. Viajou por regiões onde poucos mortais teriam coragem de pisar. Mas no fim, apenas seu exemplo e legado deixariam uma semente a todos os aventureiros e caçadores do Semiplano do Pavor.

O medo da população aumentava a cada governante deposto. Muitas pessoas passaram a acreditar nos profetas da destruição e suas revelações sobre a Escuridão Final. Alguns sábios arcanos especulam que o ciclo planar iniciado com a criação de Baróvia pode ter alcançado seu limite de expansão e que o futuro não trará nada além de decadência contínua.

Entretanto, a Terra das Brumas ainda não está condenada. Nem todos os presságios indicam a destruição. O legado de Van Richten não foi esquecido e muitos reis ainda não foram destruídos. Pouco depois do suposto falecimento de Azalin, Vlad Drakov invadiu Darkon pela primeira vez em décadas. Os mortos-vivos se reergueram para derrotar as tropas invasoras e surgiram rumores indicando que Azalin não havia perecido de verdade. Conforme os anos passavam, cada vez mais darkonenses relatavam visões irregulares de seu líder derrotado, envolto numa batalha para retornar do além. A Morte também parecia sentir a presença de Azalin e enviou seus la-

caios mortos-vivos para impedir o retorno do mago - mas foi tudo em vão.

Mais tarde, no verão deste mesmo ano, Azalin retornou triunfante ao mundo. Hoje, ele afirma que a sua tentativa de impedir o Réquiem - supostamente uma invasão dos mortos ao mundo dos vivos - o aprisionou fisicamente no Reino Cinzento, a terra dos mortos, até que ele conseguiu descobrir um caminho de volta para casa. Azalin encontrou seu reino em ruínas e jurou que restauraria a glória antiga de Darkon.

O Presente: 758 e Além

Estes são tempos incertos nos Domínios do Medo. Entre a população, cresce o sentimento (ou a certeza) de que o mundo está rastejando continuamente para um destino inexorável, mas ninguém tenta determinar os eventos futuros. Os profetas da destruição falam sobre o Tempo da Inigualável Escuridão, que deverá se abater sobre Ravenloft nos próximos 20 anos, mas os clérigos do Senhor da Manhã proclamam que a longa noite que caiu sobre Baróvia em 351 finalmente chegará a um fim glorioso.

Uma coisa é certa. Queira o destino das terras de Ravenloft estejam fadadas às sombras ou à luz, serão os mortais - heróis ou vilões - que determinarão seu futuro nas sombrias e vis terras onde as brumas habitam.

CRONOLOGIA DOS EVENTOS HISTÓRICOS DE RAVENLOFT

TABELA 1.1

ANO	EVENTO
1	Os ancestrais de Strahd von Zarovich fundam a nação de Baróvia.
320	Os Tergs invadem Baróvia, conquistando as terras antigas dos von Zarovich.
347	Strahd expulsa o último general Terg de Baróvia, reivindicando o trono como recompensa.
351	O casamento de Sergei von Zarovich e Tatyana se transforma num massacre devido à carnificina de Strahd e à traição de Leo Dilisnya. Baróvia se torna um domínio.
470	Os vistani surgem em Baróvia. Sua líder, Madame Eva, forja uma aliança com Strahd.
475	Os registros mais antigos do Culto do Senhor da Manhã.
542	Azalin entra em Ravenloft e forma uma aliança instável com Strahd.
547	Forlorn é tragado pelas Brumas.
551	Surge o domínio de Har'Akir.
575	Surgem Arak e Lamórdia.
579	Mordent entra em Ravenloft. Surge Darkon.
581	Crias Estelares de Cthulhu criam o domínio de Bluetspur.
588	Surge Keening. Toda vida na superfície de Arak é destruída.
593	Formação de Gundarak.
600	Surge Vechor.
603	Invidia toma forma sob o controle de Bakholis.
613	Surge Kartakass.
625	Formação de Valachan.
630	Surge o Mar das Mágoas.
635	Formação de Souragne. Surge a ilha de Graben.
646	Avonleigh surge na Floresta Espectral.
650	A Kargat é fundada em Darkon.
666	Yakov Dilisnya escreve o Primeiro Livro de Ezra.
682	Surge Nova Vaasa.
683	Lamórdia une-se ao Núcleo.
684	Surge Borca
688	A Morte Rubra, uma praga mortífera, se propaga sobre Darkon.
689	Vlad Drakov entra em Ravenloft através de Darkon.
690	Surge Falkóvnia.
691	Tepest toma forma.
694	Surge Rlichemlot.
698	Formação de Markóvia. Camille Boritsi envenena quase toda a sua família.

ANO	EVENTO
699	Felix Watcher escreve o Segundo Livro de Ezra.
700	Drakov invade Darkon, mas é expulso.
702	Surge G'Henna.
704	Drakov invade Darkon e novamente é derrotado.
706	O Dr. Rudolph van Richten jura combater as forças do mal.
707	Surge Dementlieu.
709	Joan Secousse escreve o Terceiro Livro de Ezra.
711	Camille Boritsi é assassinada e sua filha Ivana herda o controle sobre Borca. Drakov invade Darkon e pela terceira vez é expulso.
714	Hazlan toma forma.
720	Sithicus une-se ao Núcleo.
722	Mais uma vez, Drakov invade Darkon e encara a derrota.
730	Formação de Verbrek.
731	Formação de Vorostokov.
735	O profeta vistana Hyskosa registra sua profecia maldita, prevendo a Grande Conjunção.
736	O primeiro verso da profecia de Hyskosa se torna realidade.
737	O segundo verso da profecia de Hyskosa se torna realidade.
738	O terceiro verso da profecia de Hyskosa se torna realidade.
739	O quarto verso da profecia de Hyskosa se torna realidade.
740	A Grande Conjunção destroça as fundações de Ravenloft, remodelando os domínios.
744	Aventureiros despertam Lorde Soth de seu transe encantado.
747	Revela-se que Malocchio, filho de Gabrielle Aderre, será o próximo Dukkar.
749	A Colheita Macabra começa quando Azalin planeja escapar de Ravenloft. Neste processo um de seus agentes é transformado na terrível criatura que se autodenomina Morte.
750	Dr. Rudolph van Richten desaparece. Gennifer e Laurie Weathermay Foxgrove prometem continuar seu trabalho. Uma explosão de energia conhecida como Réquiem transforma Il Alukem uma cidade de mortos-vivos. Azalin é considerado destruído. As Brumas revelam o Mar Noturno.
751	Teodorus Raines escreve o Quarto Livro de Ezra. Drakov invade Darkon mais uma vez, mas os mortos ainda se levantam para repelir suas forças. Um príncipe dos horrores sombrios tenta reabrir um portal para o Plano das Sombras, quase libertando uma entidade monstruosa de imenso poder.
752	Azrael usurpa o controle de Sithicus quando seu mestre desaparece na Maré das Sombras Uivantes.
753	As irmãs Weathermay-Foxgrove imprimem novas edições dos Van Richten's Guide. Os ex-servos de Azalin começam a receber visões instruindo-os a ajudar em seu retorno.
754	Gregor Zolnik mata sua esposa e mãe em uma raiva louca. Suas irmãs desaparecem.
755	Heróis restauram Azalin ao poder, mas fracassam na tentativa de aprisionar seu espírito. "Jack Sangrento" atinge Paridon novamente.
756	Azalin comissiona um notável estudioso para fazer um estudo aprofundado de todos os domínios conhecidos dos Domínios do Medo.
758	Ano Atual

Notas do Rei-Lich

Afoguei-me nos sonhos obscuros de deuses inomináveis. Durante cinco anos, flutuei pelo esquecimento, mas agora escapei da prisão engendrada por meus algozes. Meus anos de “exílio” me custaram muito. Este laboratório, Avernus, e todo o meu reino foram dizimados pela negligência. Nenhum dos meus súditos servia para assumir o trono. Sempre tive essa consciência - e até cheguei a usar esse fato em meu próprio benefício. Meus lacaios não passam de fedelhos chorões. Sem o meu pulso firme, eles teriam se matado voluntariamente para obter minha coroa. Nenhum deles compreende o que significa sustentar o peso da monarquia.

Meu filho, Irik, era tão inadequado quanto os demais. Ele tinha muito de sua mãe. Pregava a fraqueza e a chamava de misericórdia. Oferecia o martírio e o apelidava de amor filial. No entanto, quando eu demonstrava um amor paternal pelo filho - um amor real pelo reino - ele o rotulava de tirania. Irik seria meu herdeiro, meu legado, embora nunca tivesse compreendido o que significa ser um líder entre os homens - a terrível responsabilidade do fato. Ele teria permitido que os rebeldes o difamassem pelas ruas; teria ignorado os inimigos em nossas fronteiras. Sua clemência teria arruinado o Domínio.

Este foi o motivo pelo qual o matei. Eu precisava executar meu filho para manter o reino. Entretanto, sem Irik, não havia mais um legado. Fui forçado a continuar o meu governo... indefinidamente.

Meus poderes são vastos. Se eu conseguisse escapar desta prisão de brumas, seria capaz de conceder uma nova vida a Irik - uma segunda chance para que ele se mostrasse um herdeiro digno. Mas, aqui, os meus algozes, as forças implacáveis que moldam este plano, negam-me os melhores dons do meu intelecto.

Sou assombrado pela memória de meu filho. Mesmo enquanto registro estas palavras, a sombra de Irik nega que meus algozes sequer existam. Ele afirma que as entidades são minha criação, oponentes imaginários e conjurados

por mim para receberem a culpa pelos meus fracassos pessoais.

Entretanto, Irik ignora meus conhecimentos. Como sempre, esquece que eu sou o pai e ele o filho. Passei cinco anos aprisionado na escuridão, em união com a terra. Eu não conseguia agir, nem mesmo pensar; mas era capaz de ouvir. Eu conseguia escutar os vivos, os mortos e a própria terra. E soterrado nas profundezas dessa cacofonia, eu podia ouvir os sussurros dos meus algozes.

De tudo o que ouvi, lembro-me de pouco e compreendo ainda menos. Contudo, entenderei os sussurros; não posso esquecer esses segredos obtidos tão arduamente. Furtei um lampejo de sabedoria que meus carcereiros não desejavam compartilhar. Agora, sei que existem mistérios neste mundo incompreendidos até mesmo por meus algozes.

Ainda não compreendo minhas descobertas. Assimilei meras lascas da verdade. Mas já é suficiente apenas saber que esses mistérios existem e também confundem meus algozes.

A resposta pode exigir anos de empenho, ou décadas - mesmo que demore séculos, solucionarei este enigma. Meus carcereiros podem restringir minha liberdade e minha magia, mas são incapazes de me privar do desafio, assim como não podem reduzir meu suprimento infinito de tempo.

Os meus algozes nunca me deixarão partir impune. Agora, compreendo isso. Mas quando desvendar esses mistérios, vou demonstrar a essas entidades que elas não são os senhores do meu destino.

Eu vou me livrar destes grilhões. Eu terei Irik de volta.

Eu vou ensinar o medo aos meus algozes.

Azalin Rex, Rei-Mago de Darkon

Notas de Laboratório
registro #27.9.755.3



— CAPÍTULO II —

◆ A TERRA DAS BRUMAS ◆

Os Domínios de Ravenloft são compostos por pedaços de nações delimitadas. Cada um desses países construídos artificialmente, chamados de domínio, é a prisão de uma entidade maligna singular: um lorde sombrio. Um domínio pode permanecer isolado, como uma ilha do terror rodeada pelas Brumas de Ravenloft.

Todos os aspectos de um domínio, desde seu clima até as criaturas que o habitam, são reflexos sutis do lorde sombrio que nele habita e também e seu prisioneiro, oferecendo memórias angustiantes das transgressões que forjaram a condenação do governante e o encarceramento nessas terras.

O tamanho de um domínio varia entre uma única sala e um território feudal isolado, passando por regiões extensas repletas de cidades e culturas prósperas, com diversos aspectos culturais e políticos, chegando a conter um reino todo dentro dele. Alguns sábios ocultistas acreditam que o tamanho de um domínio está relacionado a força da personalidade de seu lorde sombrio, ou ao potencial desperdiçado ou mesmo à desgraça de sua história. Entretanto, os Poderes Sombrios podem conceder a um lorde sombrio menos exigente um domínio vasto e pouco povoado, aumentando seu isolamento, ou trancar um governante poderoso em um domínio menor, concentrando a maldade dele.

Fronteiras

Nas regiões que abrigam mais de um domínio, como é o caso do Núcleo, os limites entre eles podem ser reconhecidos como fronteiras políticas ou naturais - talvez um riacho ou os limites de uma floresta. No entanto, em alguns casos o viajante não tem como saber se entrou em um novo covil maligno.

Pior ainda: talvez esse mesmo viajante descubra que é impossível escapar, mesmo quando a liberdade está a apenas alguns passos. Todos os lordes sombrios são capazes de fechar as fronteiras de seus domínios quando desejarem. Quando um governante isola seu domínio, as brumas se levantam poderosamente nas fronteiras para impedir que essas sejam ultrapassadas. Nenhuma magia mortal ou testes conseguem superar os efeitos do isolamento das fronteiras de um domínio e a prisão que ele impõe aos Lordes Sombrios e algumas vezes aos próprios viajantes que

desafiam a se deslocar pelas brumas.

Cruzando as Fronteiras das Brumas

A jornada entre os domínios de Ravenloft - e até mesmo dentro dos limites de um mesmo reino - pode ser uma tarefa perigosa. A Terra das Brumas contém muitos perigos físicos, incluindo territórios e águas traiçoeiras, climas severos e predadores selvagens. Por estes e outros motivos, as viagens entre os domínios do núcleo e entre as Ilhas do Terror são imprevisíveis. Os vistani têm servido como guias solenes por estes caminhos de brumas, mas nem sempre é um ato de bom senso confiar em um vistana. Por esta razão não há como ter certeza se uma viagem irá ou não terminar no destino previsto pelos aventureiros. Ninguém pode traçar um caminho seguro e certo entre um destino e outro em Ravenloft.

Os Poderes Sombrios

CAMINHOS CONHECIDOS DAS BRUMAS

TABELA 2.1

NOME	ORIGEM	DESTINO	TRÁFEGO
A Estrada Lúgubre	Sul de Baróvia	Norte de Vorostokov	Ida e Volta
A Corrente de Esmeraldas	Norte do Mar das Mágoas	Leste de Liffe	Ida e Volta
O Egresso do Herege	Sudoeste de G'Henna	Norte de Darkon	Ida e Volta
O Truque do Chacal	Leste do Mar Noturno	Oeste de Har'Akir	Ida
O Aperto do Leviatã	Oeste do Mar das Mágoas	Sul de Markóvia	Ida
O Caminho da Inocência	Sul de Valachan	Norte da Terra dos Pesa-delos	Ida
A Estrada dos Mil Segredos	Sul de Hazlan	Sudeste de Vechor	Ida e Volta
A Passagem Despedaçada	Sul de Kartakass	Nordeste de Bluetspur	Ida
O Caminho Encoberto	Noroeste de Darkon	Sul da Ilha da Agonia	Ida e Volta
Via Corona	Norte de Darkon	Oeste de Ghastria	Ida e Volta
O Despertar de Loa	Noroeste do Mar Noturno	Norte de Souragne	Ida e Volta
O Caminho das Lágrimas Venenosas	Sudoeste do Mar das Mágoas	Nordeste de Demise	Ida e Volta

Os Poderes Sombrios são os mestres supremos de Ravenloft e também seu mistério definitivo. Eles criaram um mundo inteiro à sua própria imagem. Muito poucos moradores de Ravenloft estão cientes da existência dos Poderes Sombrios e culpam as Brumas ou as divindades pelos acontecimentos sombrios do mundo. Os estudiosos ocultistas que tentaram sondar abertamente os segredos dos Poderes Sombrios acabam perseguindo os fantasmas de suas próprias consciências.

Mas o que são os Poderes Sombrios? Seria entidades verdadeiras ou forças elementais? Os místicos sugerem que talvez sejam um panteão de divindades banidas, inimigos estranhos e antigos dos deuses ou mesmo um aspecto sombrio do subconsciente divino. Alguns filósofos chegam a alegar que os Poderes Sombrios não existem e são, na verdade, uma manifestação sensitiva dos pecados humanos.

Os Poderes Sombrios normalmente testam os habitantes de Ravenloft com a violência, medo e loucura. Não somente com o intuito de levá-los ao caos, mas para torná-los mais fortes em sua luta contra o mal. Entendendo assim, não se pode afirmar que os Poderes Sombrios sejam malignos ou benignos, eles são apenas agentes do cruel acaso.

Aqueles que sucumbem aos Poderes Sombrios são fracos e abraçam o caos sem resistência. Por outro lado, os de coração forte, resistem as tentações do caos, e permanecem na luz (embora em um mundo de escuridão), provando que pode haver esperança para um mundo devastado por tantos horrores.

Os Lordes Sombrios

Os Lordes Sombrios espalhados por Ravenloft são mais corretamente chamados de “lordes do domínio”, apesar do termo “lordes sombrio” ser normalmente aceito. Lordes dos domínios são seres extremamente poderosos e não devem ser encontrados

muitas vezes. Os lordes dos domínios devem ser o assunto de histórias e rumores, não o alvo de caçadores de monstros. Embora não se saiba se os lordes dos domínios são realmente imortais, eles provaram ser extremamente longevos. Muitos nem aparentam ter envelhecido desde sua chegada a Ravenloft.

Os lordes mais poderosos de Ravenloft são aqueles que comandam os domínios do Núcleo, o maior grupo de domínios em Ravenloft. Esses seres poderosos são capazes de esmagar até mesmo aventureiros de níveis altos sem fazer muito esforço. (Uma aventura envolvendo um lorde sombrio deveria ser fatal para quaisquer aventureiros - até

Interpretando um Lorde

Os lordes são criaturas egocêntricas, interessadas apenas em satisfazer seus próprios desejos corrompidos. Se um lorde em particular tem um assistente leal e confiável ou até mesmo uma noiva amada, eles serão postos imediatamente de lado se isso for vantajoso para o lorde.

Se um lorde de domínio fizer um trato com os aventureiros, ele só o estará fazendo porque vê alguma vantagem para si no negócio. Qualquer presente dado por essas criaturas é uma espada de dois gumes que seria, no final das contas, mais uma maldição que uma bênção. Lembre-se disso quando for interpretar um Lorde das Sombras.

As Brumas de Ravenloft

Uma espessa neblina encobre os pântanos melancólicos de qualquer conto gótico, confundindo os viajantes e dominando a paisagem. Uma membrana de vapor emerge entre as lápides de um cemitério, disfarçando os perigos ocultos. Em Ravenloft, as brumas adquiriram vida própria. As Brumas de Ravenloft atuam como as garras dos Poderes Sombrios. Qualquer criança nesse local conhece a Fronteira

das Brumas, a muralha viva de névoas que cerca e isola os Domínios do Medo e as Ilhas do Terror.

As Brumas podem estender seus tentáculos a qualquer mundo conhecido. Elas costumam invadir outros mundos para capturar malfeitores, mas também capturam heróis promissores para manter a balança entre o bem e o mal equilibrada em Ravenloft. Elas são sempre as responsáveis por alguém ter entrado no Mundo. Cruzar uma fronteira de domínio repleta de brumas pode levar o aventureiro para qualquer lugar. Apenas o Mestre dará limites às Brumas de Ravenloft, elas serão seu instrumento, não obedecendo nenhuma regra existente em termos de jogo.

Os Vistani

Vistani são os povos ciganos que vagam por todas as terras do mundo de Ravenloft. Eles podem cruzar as fronteiras das místicas brumas sem nenhuma preocupação, e nunca fixam moradia em um local por muito tempo. Eles acreditam no destino mais do que em qualquer divindade e são apegados a suas tradições que passam de geração em geração. Eles também possuem um idioma próprio chamado *patterna*.

Um antigo ditado *vistana* diz que: apenas os *vistana* são os *vistana*. Para eles, isto ilustra o fato de que aqueles que não têm

sangue *vistani* não são confiáveis. Os *vistani* não precisam de nenhum símbolo, sinal ou qualquer outra marca de reconhecimento. Quando um desses ciganos olha para um outro, ele sabe instantaneamente que está olhando para um *vistana*.

Os *vistani* fazem o que os *vistani* fazem. Esse velho provérbio da *Baróvia* é a descrição mais apropriada desse povo que qualquer pessoa pode vir a precisar. Muitos acreditam que os *vistani* têm um objetivo secreto do qual eles estão se aproximando lentamente; outros dizem que eles possuem um segredo tão terrível que eles trabalham sempre no sentido de mantê-lo escondido. Se alguma dessas afirmações é correta, ou se algum outro segredo explica seu comportamento misterioso, nenhum estranho sabe dizer. Talvez o futuro venha a revelar essa resposta.

As tribos *vistani* viajam de um lugar para o outro em grandes carroções, chamados *vardos*. Essas caravanas são a alma desse povo nômade. Alguns dizem que os *vistani* vêm de um lugar secreto escondido nas *Brumas*. Esse lugar é chamado com frequência de *oculhogar*. A maioria dos sábios, entretanto, rejeita essa ideia, considerando-a apenas uma invenção.

É comum entre os *vistani* que as mulheres possuam o dom da visão. É uma habilidade única de predizer o futuro através de um

Vistani em Jogo

- *Vistani não tendem a nenhum alinhamento;*
- *Medem quase sempre entre 1,60 e 1,85 metros e pesam entre 60 kg e 90 kg;*
- *Atingem a maturidade por volta dos 15 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 70 anos;*
- *Costumam aprender seu idioma básico (*patterna*), o comum (*balok*) e os idiomas*

de seus parceiros comerciais com que tem relações;

- *Por sua grande força de vontade os vistani recebem +1 em suas JPS;*
- **Olho Maligno do Vistani:** *Todo vistana possui esse poder racial. Quando o vistana olhar para o alvo, ele deve realizar uma JPS ou será amaldiçoado sofrendo uma penalidade de -2 em suas jogadas de ataque e CA por 1d4 dia;*



baralho conhecido como tarokka, ou de um conjunto de dados da fortuna chamado por eles de dikesha.

Nomes Masculinos: Bela, Georgi, Grigori, Iosif, Ivan, Karol, Leon, Ludovic, Nicu, Pyotr, Simione, Stefan, Vasile, Vladimir.

Nomes Femininos: Alexandra, Ana, Catarina, Eliza, Isabela, Lela, Ludmila, Natasha, Nina, Papusza, Rozalina, Sofya, Ursula, Yvonne.

Nomes de Clãs: Anak, Arturi, Boem, Bourdad, Canjar, Corvara, Dorok, Dya-ga, Endari, Equaar, Fonso, Giomorgo, Hyskosa, Ioann, Jaell, Kaldresh, Kamii, Koorah, Lunadi, Manusa, Mishamel, Naiat, Prastonata, Rauni, Radanavik, Schalakti, Shandor; Talaitha, Tarokka, Tralak, Vardo, Vatraska, Vishnad, Yaga, Yoska, Zarovan, Zsalev.

Glossário de Termos Vistani

Bourdad: Um vinho seco de frutas vermelhas bebido em ocasiões solenes.

Braxat: Um veneno vistani comum que mata suas vítimas lentamente.

Capitão: O líder homem de uma caravana.

Dikesha: Conjunto de dados usados para prever o futuro.

Doroq: A narração ritualística de histórias e lendas em torno da fogueira.

Dukkar, O: Uma abominação profetizada para trazer desgraça para todos os Tasques Vistani.

Dya-yahg: A expressão usada para levantar acampamento, significa “deixar o fogo”.

Endari-vitir: Uma expressão de despedida vistani, que literalmente significa “todos os caminhos convergem”.

Etherol: Um veneno vistani comum que lentamente aprisiona a vítima em um estado etéreo.

Giorgio: Qualquer não-vistana.

Giogoto: Um vistana não-membro do Tasque que é considerado um amigo ou aliado.

Karash: Um estado de banimento da tribo. O karash é um vistana que ofendeu sua caravana ou as leis tribais, mas não é amaldiçoado no processo de banimento. Não é um banimento tão terrível quanto shalach-ti.

Kir-yahg: A expressão vistani para montar acampamento, que literalmente significa

“fazer fogo”.

Koorah: Uma exclamação de aprovação, que significa literalmente “pura verdade”.

Lunadi: “Pela lua”, é uma maneira vistani de dizer “isso será feito”. Os vistani costumam dizer “lunadi” em vez de “ok”.

Lunaset: Um ritual que começa à meia-noite, no terceiro e último dia da lua cheia.

Maré Cheia: Os três dias durante os quais a lua está cheia.

Mishamel: Uma maldição vistana que faz com que a vítima derreta lentamente em uma poça de líquido viscoso.

Mortu: Alguém que deixou de ser um vistani. Um homem que deixa sua tribo por sua própria vontade é considerado mortu.

Paatern: Um sinal muito sutil previamente combinado entre dois vistani.

Patterna: Um dialeto vistani, composto de palavras emprestadas de muitas línguas.

Porda: Uma poção curativa natural que cura doenças mas também causa náuseas a quem bebe.

Prastona: A menina ou mulher que dança a prastonata.

Prastonata: A dança noturna tradicional ao redor da fogueira.

Raunie: A líder mulher de uma caravana.

Rito de Sangue: A mistura de sangue, a união espiritual de duas pessoas. Quando um giorgio é convidado a participar no rito de sangue, ele se torna um giogoto.

Shalach-ti: Um estado de banimento da tribo, geralmente por algum crime hediondo. O vistana que cometeu o delito é ritualmente, e permanentemente, amaldiçoado nas trevas.

Tarokka: Um baralho usado para ler o futuro.

Tasque: Uma nação de vistani, que é com-

posta de várias tribos, que por sua vez são divididas em caravanas.

Tralaks: Símbolos escritos que transmitem

O Dukkar

A entidade mais temida das lendas vistani é o Dukkar, um ser profetizado para trazer perigo aos vistani em todos os lugares. Dukkares anteriores incluíram o vidente louco, Hyskosa, e atualmente o vistana diabólico, Mallochio Aderre de Invidía. De acordo com a tradição vistana, a tribo Zarovan é responsável por monitorar os rumores de novos dukkares e eliminá-los, se possível.

mensagens para caravanas tribais amigas.

Vardo: O “vagão” ou carruagem coberta vistani.

Visão: O dom vistani de prever o futuro.

Vishnadd: Justiça. O vishnadd é, na verdade, o nome de uma faca de obsidiana que é a figura central do sistema de justiça vistani.

Vistana: A forma singular de vistani.

Zsalev: A essência intangível quase mágica que persegue uma vítima e paira sobre ela, irradiando um efeito de medo.

Idiomas

Ravenloft abriga culturas bastante diferentes e geralmente isoladas. Por isso, nunca surgiu um idioma comum. Algumas línguas obtiveram destaque e se tornaram especialmente úteis. Cada idioma tem seu próprio alfabeto.

Balok: O Balok é o idioma mais antigo de Ravenloft. Ele é utilizado em Baróvia e no sudoeste do Núcleo. O Balok é marcado por consoantes velares e vogais fechadas e não é muito agradável de se ouvir. Entretanto, grande parte dos domínios centrais onde o Balok é falado possui rotas de comércio e ele acabou sendo usado como idioma de co-

mércio entre os mercadores e taverneiros.

Darkonês: Este idioma complexo e altamente estruturado não se afastou muito das fronteiras de Darkon. Ainda assim, o tamanho respeitável desse domínio garante a importância do darkonês.

Mordentiano: Este idioma é separado em dois dialetos distintos, com vocabulários próprios. O “alto” mordentiano é utilizado pelas classes superiores, enquanto o dialeto “baixo” é característico entre os plebeus. O resultado é um idioma extremamente flexível que se propagou pelo nordeste do Núcleo. O mordentiano é amplamente considerado a linguagem da literatura.

Vaasi: Este idioma, muito famoso por suas vogais harmoniosas, está associado principalmente com as culturas do sudeste do Núcleo. De acordo com as leis religiosas, por exemplo, todos os ritos da Igreja do Legislador devem ser recitados em vaasi e todos os textos devem ser escritos nesse idioma. Um jargão falado em Kartakass, que mistura o vaasi com o dialeto Sithican dos elfos, é considerado extremamente poético e muito apreciado pelos bardos e menestréis.

Deuses de Ravenloft

Ravenloft abriga inúmeras religiões, desde igrejas difundidas e organizadas que erigem catedrais gigantescas para honrar suas crenças até cultos noturnos e secretos que realizam seus sacrifícios em catacumbas ocultas. Apresentaremos aqui as religiões mais notáveis ou notórias de Ravenloft.

Belenus (Ordeiro): O Deus do Sol Belenus se tornou o deus principal de duas culturas sem relação entre si: Tepest e Borca. Infelizmente, ambas as ramificações da crença de Belenus desenvolveram um problema em comum: a intolerância.

Deus Lobo (Caótico): O Deus Lobo é venerado por lobisomens nas florestas primordiais do sudoeste do Núcleo. Lendas afirmam que o Deus Lobo é adorado por lobos demoníacos que caminham como homens e honram seu patrono através de ritos frenéticos, carnais e encharcados pelo sangue dos sacrifícios, executados sob a luz da lua cheia. Os seguidores dessa divindade afirmam que os lobos são criaturas divinas.

Ezra (Ordeira): A Igreja de Ezra surgiu a



O Pacto Silencioso

Quando um clérigo de outro mundo entra em Ravenloft é afligido de imediato por uma sensação de vazio em seu coração, que outrora estava preenchido com a força e a compaixão de sua divindade. Apesar de ainda receberem as bênçãos de seus patronos divinos, os clérigos não sentem mais os deuses ao seu lado. Essa ausência causa crises de fé nos clérigos recém-chegados ou gera momentos de profunda depressão. Alguns desses clérigos alegam ser as encarnações diretas de suas respectivas divindades, mas essas pessoas são consideradas loucas ou falsos messias.

Sem os olhos dos deuses para monitorar tudo o que é dito e feito em seus nomes, muitas religiões sofrem uma “alteração teológica”. Conforme se propagam entre os mortais, os ensinamentos religiosos se adaptam aos novos domínios.

cerca de 90 anos, quando um dos membros da notória dinastia Dilisnya proclamou que uma entidade divina, Ezra, A Guardiã das Brumas, tinha lhe levado uma mensagem que deveria ser espalhada pelo mundo todo. O culto principal da Igreja de Ezra fica em Borca. Ela envia seus clérigos ordenados, chamados anacoretas, em missões para proteger e curar seus fiéis, mantendo-os protegidos das forças do mal.

Hala (Neutra): A Igreja de Hala é uma crença reservada e extremamente mística. Suas sacerdotisas – auto-denominadas feiticeiras – gerenciam uma quantidade considerável de abrigos espalhados por Ravenloft, onde oferecem descanso e tratamento a todos aqueles que batem às suas portas. No entanto, a igreja não busca ativamente novos seguidores e não existe nenhum lugar onde a Igreja de Hala seja predominante.

Legislador (Ordeiro): Conhecido como Tirano de Ferro. A religião recompensa a obediência e assegura a providência dos

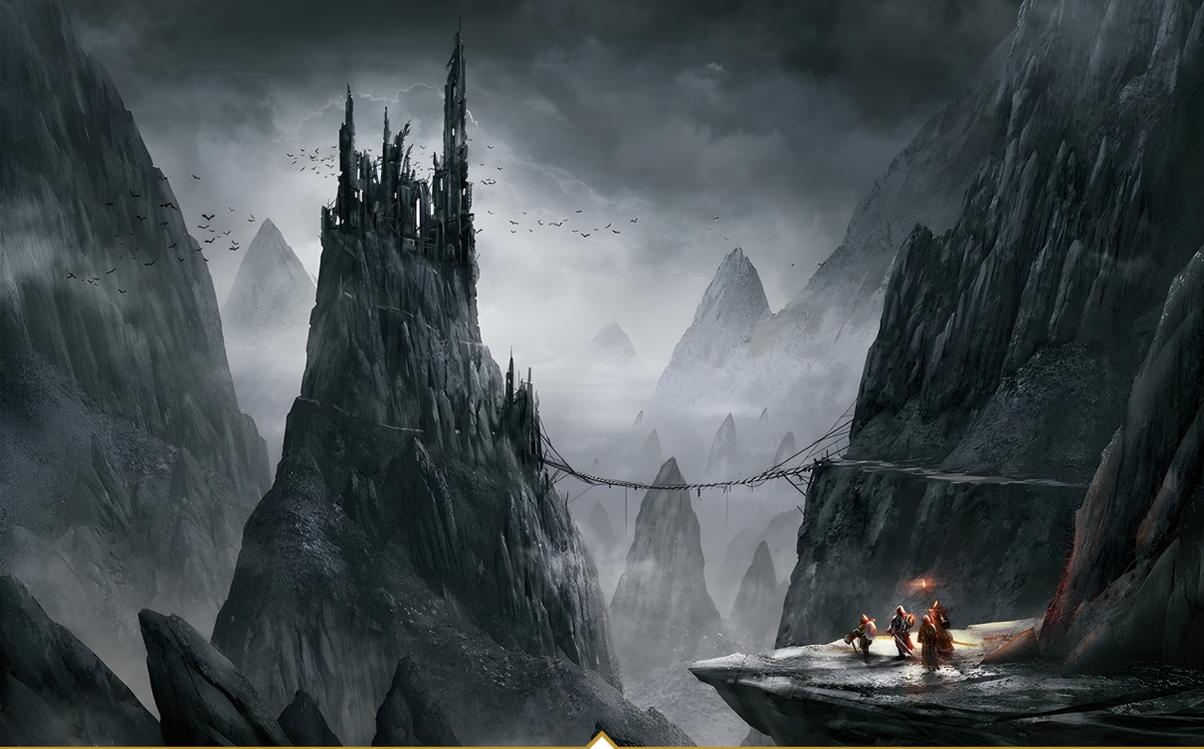
reis. Todos que nasceram ricos e poderosos merecem governar; aqueles nascidos na pobreza merecem apenas o que conseguirem através do serviço leal a seus mestres. A crença no Legislador é a religião oficial de Hazlan e Nova Vaasa.

Ordem Eterna (Ordeiro): Azalin, o governante de Darkon, formou esta religião usando o folclore de seus súditos como uma ferramenta para o controle social. A tradição prega que a terra pertence aos mortos. Os vivos a roubaram, banindo os não-vivos para o Reino Cinzento. No entanto, um dia, durante um evento profetizado e chamado de “Hora da Ascensão”, os mortos vingativos voltarão para reclamar o que é deles por direito. O culto se dedica à rituais destinados a aplacar a ira dos mortos e adiar constantemente a Hora da Ascensão.

Panteão Akiri: Três deuses do panteão Akiri são importantes. Rá, o disco solar, é tido com o pai e rei dos deuses; os regentes mortais não podem governar sem sua bênção. Osíris, que foi assassinado pelo irmão e retornou dos mortos, agora é o senhor da pós-vida. Por fim, cultos sinistros veneram em silêncio a Set, deus da traição e poder destrutivo da natureza.

Senhor da Manhã (Ordeiro): O deus do amanhecer rubro marca o fim de cada noite. A divindade exige pouco de seus seguidores: que se tratem com benevolência e mantenham a esperança em seus corações. Essa crença humilde atrai os indivíduos que têm apenas esperança e bondade a oferecer. O culto se espalhou com rapidez entre os oprimidos de Baróvia.

Zhakata (Caótico): As vastidões pedregosas de G’Henna estão repletas de estátuas enormes do deus-besta Zhakata, que sempre é retratado como uma criatura monstruosa, agachada sobre uma enorme pilha de ossos. Essa divindade não é venerada, mas aplacada. E está sempre faminta por carne humana.



— CAPÍTULO III —

◆ DOMÍNIOS DO MEDO ◆

Os Domínios de Ravenloft se dividem em duas categorias: o Núcleo e as Ilhas do Terror. O Núcleo é um continente com mais de vinte domínios e um mar. As Ilhas do Terror, por seu turno, são domínios menores e separados, completamente cercados pelas Brumas.

Os Domínios do Núcleo

O Núcleo é a região mais densamente povoada e explorada de Ravenloft. Existem mais domínios no Núcleo do que fora dele, intensificando sua imagem de centro do mundo. É uma área acidentada, de clima temperado, com vilarejos agitados e natureza intransponível. Os Montes Balinok são

a principal característica geográfica. A misteriosa Greta Sombria, um abismo repleto de neblina obscura, interrompe os Balinok perto do meio do Núcleo. As fronteiras são definidas pelas Brumas ao norte, ao sul e ao leste, e pelo Mar das Mágoas a oeste.

A paisagem varia entre os domínios do Núcleo, mas são possíveis algumas considerações gerais sobre ele. A oeste dos Balinok predominam vales densamente arborizados, divididos por pântanos e rios, que correm para o Mar das Mágoas. Ao leste, vastas pastagens se estendem até a fronteira das Brumas. O clima temperado possui um ciclo regular de estações, mas os extremos climáticos são comuns em

vários domínios. O Núcleo é uma região de prosperidade e miséria, onde uma hoste de tiranos oculta-se em suas mansões sombrias e conspira contra seus iguais eternamente. Os vilarejos zumbem com intrigas e o comércio próspero, enquanto os predadores astutos, sejam naturais ou aberrações, espreitam nas áreas selvagens.

Nas próximas páginas você irá conhecer os domínios do Núcleo em detalhes. Você irá conhecer os lordes de cada domínio, as leis que regem sua organização social, a cultura, religião, a geografia e o povo de cada domínio.

O núcleo continua mais ou menos com estava antes de Grande Conjunção. Entretanto, algumas mudanças importantes aconteceram: as Brumas que cobrem a parte sul do Mar das Mágoas abriram-se e revelaram mais uma parte desse nefasto mar, além de um segundo corpo de água — o Mar Noturno — que apareceu a leste de Nova Vaasa e Necrópolis. As Brumas ainda cercam o continente inteiro e o que se encontra além delas é desconhecido.

Os Montes Balinoks dividem o Núcleo de norte a sul, estão interrompidos no centro pela herança mais curiosa da Grande Conjunção, a Greta Sombria. Os cumes espetaculares dessas montanhas alcançam altitudes de até três mil metros. As terras a oeste dos Balinoks, espremidas entre as montanhas e a Fronteira das Brumas, são cobertas de florestas densas. A leste, Nova Vaasa é em sua maior parte árida ou coberta de pradarias. Apenas uma estrada importante atravessa os Balinoks: a Velha Estrada Slavich, em Baróvia. O Caminho de Timori costumava ligar o leste e o oeste do Núcleo através do domínio de Tepest, mas a Greta Sombria fechou permanentemente essa passagem. Outras passagens através dos Balinoks são possíveis, mas traiçoeiras.

Três grandes rios atravessam as terras a norte e a oeste dos Balinoks: o Vuchar, o Musarde e o Arden. O Vuchar corre de leste

para oeste atravessando as planícies da parte norte de Necrópolis. Estranhamente, parte do rio flui do Mar Noturno, mas ele também parece derivar de uma fonte desconhecida além das Brumas. O Rio Musarde flui de seus afluentes em Forlorn e Hazlan, no meio de um vale viçoso. O Musarde e o Arden são as principais artérias do comércio do Núcleo.

O rio Arden sai de Valachan, traçando seu caminho através de Sithicus e Verbrek antes de voltar a passar em Valachan e depois em Mordent. Antes da Grande Conjunção, o povo acreditava que o Arden fluía diretamente das Brumas, apesar dos Vistani insistirem que sua fonte ficava em Valachan.

A Política no Núcleo

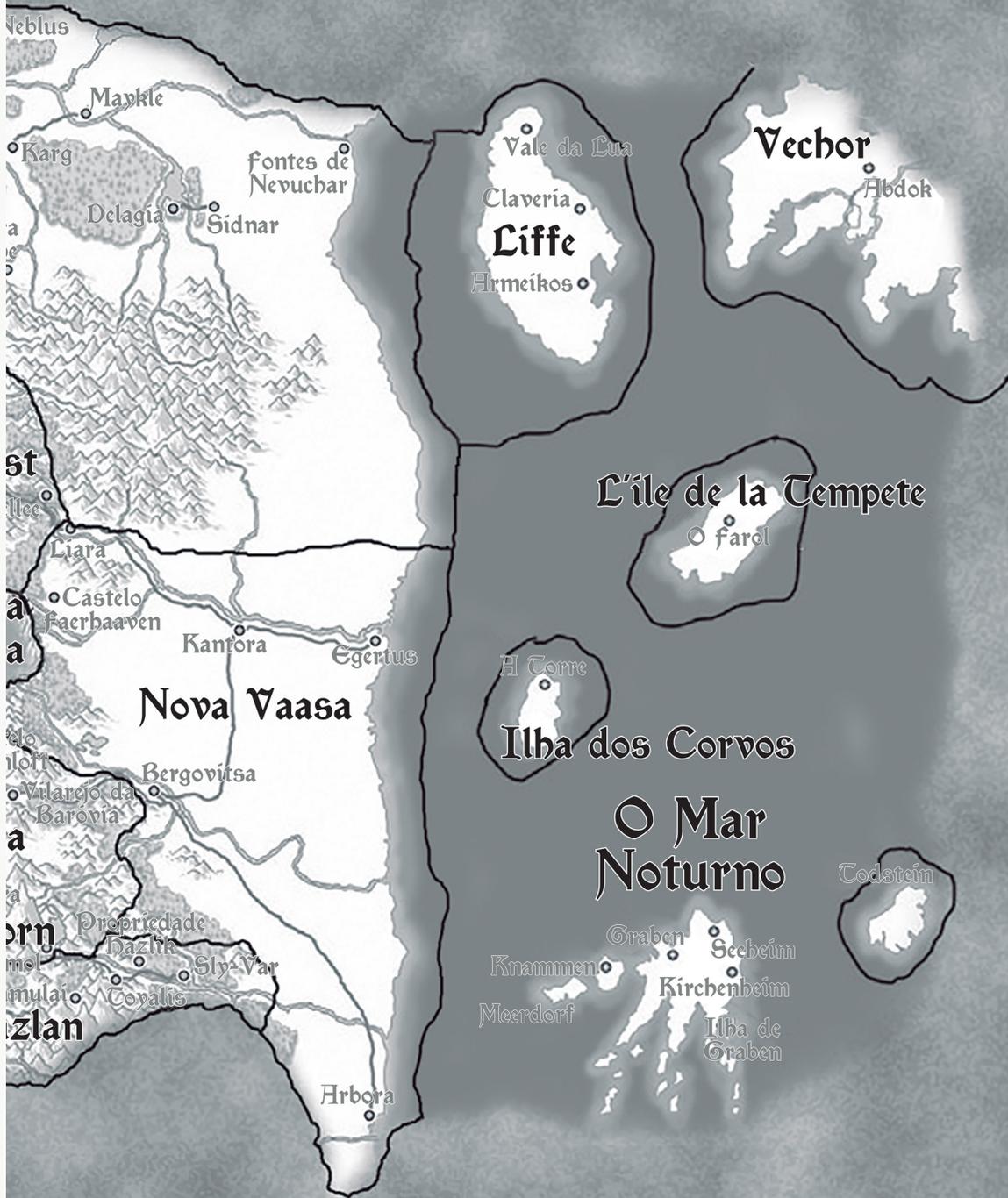
Antes dos últimos cinco anos, a situação política e econômica do Núcleo era relativamente estável. Deixando de lado as invasões periódicas de Darkon pelos exércitos de Falkóvnia, não existe nenhum outro grande conflito ou animosidade política entre os domínios.

Dementlieu, Mordent, Richemulot e Borca têm sido parceiros comerciais e aliados durante décadas, formando pactos de defesa mútua contra a ameaça militar de Falkóvnia. O fato desses domínios falarem dialetos da mesma língua, faz com que eles sejam aliados naturais.

Baróvia, Invidía e Kartakass têm acordos comerciais semelhantes, embora seus pactos sejam um pouco mais vagos. A maior parte do comércio entre esses domínios é feita através do Musarde e seus afluentes. Falkóvnia, apesar de suas posturas militaristas e isolacionistas, assume o papel de “produtora de cereais” do Núcleo. O domínio possui searas imensas, suas colheitas são transportadas para enclaves mercantis falkovnianos em outros domínios e lá vendidas.

Em outros tempos, Darkon era o fator





principal no cenário mercantil do Núcleo. Assim com Falkóvnia, essa nação era a fornecedora de grãos para outros domínios e a cidade de Baía de Martira tinha os melhores ancoradouros e estaleiros de Darkon. Desde o desaparecimento de Azalin, o futuro é incerto. A dissolução de Darkon e a criação de Necrópolis — que é como os cidadãos do Núcleo chamam a terra que já foi Darkon — é um dos vários eventos que está causando a deterioração das relações pacíficas e do intercâmbio comercial.

Uma escalada de caos político começou vinte anos atrás, quando a feiticeira meio-vistana Gabrielle Aderre assassinou Lorde Bakholis de Invidía. Sem seu punho de ferro mantendo os comerciantes na linha, a nação começou a se desintegrar rapidamente, enquanto os nobres brigavam para ver quem iria comandá-la.

Em outra ocasião, catorze anos atrás, Duque Gundar de Gundarak foi assassinado. O território de Gundarak foi reivindicado por Strahd de Baróvia, com exceção da parte mais a oeste da nação e o antigo centro de poder de Gundar (o Castelo Hunadora), que hoje em dia faz parte de Invidía. Os antigos Gundarakitas são agora uma minoria oprimida em Baróvia e uma fonte de problemas constante para os burgomestres que cuidam dos assuntos rotineiros das comunidades para o Conde Strahd.

Há uma década, a Grande Conjunção causou um grande tumulto no continente. As nações de Markóvia e G'Henna desapareceram completamente. Como G'Henna importava uma grande quantidade de grãos, tanto de Darkon como de Falkóvnia, seu desaparecimento foi um grande golpe na economia desses domínios. Além disso, o povo de Tepest, culpando os abomináveis efeitos da magia pela destruição de seus vizinhos, começou uma cruzada contra qualquer pessoa que fosse suspeita de ter alguma relação com o “povo das fadas”. Essa cruzada continua até hoje, transformando Tepest num lugar perigoso tanto

para não-humanos quanto para pessoas que utilizam magia de qualquer tipo.

Seis anos atrás, surgiram novos problemas em Invidía novamente: um violento déspota conhecido como Malocchio Aderre ganhou proeminência. Durante os últimos anos, ele vem transformando Invidía em uma nação coesa através do terror e da força física. Ele sente um ódio imenso pelos Vistani e os assassinos que servem a ele como exército atacam todas as caravanas Vistani que encontram. Mais ainda, seus servos começaram a perseguir os Vistani em Baróvia, Borca e Sithicus, às vezes se embrenhando no interior desses domínios.

Ivan Dilisnya, comandante da milícia de Borca, enviou mensagens de alerta a Malocchio Aderre avisando que a próxima invasão de Borca resultará em uma retaliação armada. É bem provável que os aliados de Borca também se envolvam de alguma forma nesse conflito. Paralelamente, circulam boatos de que os Vistani de Sithicus estariam sob a proteção pessoal de Lorde Soth. Se os soldados Invidianos despertaram sua ira, pode ser que ele esteja reunindo seus exércitos neste exato momento.

Por último, um ano atrás, uma grande explosão matou toda a população de Il Aluk. O Rei Azalin desapareceu e alguns dos habitantes mais poderosos tomaram posse de partes de Necrópolis como se fossem seus territórios pessoais. Vlad Drakov tentou tirar proveito da instabilidade do domínio vizinho, atacando-o dois meses depois da destruição de Il Aluk. Entretanto, ele foi novamente repellido por legiões de mortos-vivos.

A produção de grãos é pequena, provocando racionamento de alimentos em Lamórdia e Dementlieu. E parece também que Lorde Drakov poderia estar preparando outra tentativa de invasão para tentar novamente dominar Darkon, como sempre foi sua grande ambição.

Baróvia

Nossa assustadora jornada começa através da Velha Estrada de Svalich, onde Borca oriental termina e a Baróvia ocidental se inicia. Os cumes ocidentais dos Montes Balinoks, o Monte do Horror, finalmente quebra os matagais espinhosos dessas florestas amaldiçoadas. Quando entramos neste domínio sombrio, a sensação que acompanha o aventureiro é ao mesmo tempo magnífica e terrível. O ar baroviano possui um aroma limpo e alpino, azedado apenas pelo cheiro da secreção dos almiscareiros. O vento frio assobia por toda a paisagem, das ervas das montanhas até os riachos cristalinos. Colinas pedregosas erguem-se lentamente para o leste, revestidas por um verde eterno. Através deste domínio, a Velha Estrada de Svalich estende-se como uma serpente moribunda de pedras desgastadas. Pairando sobre tudo isso, está a presença imponente dos Balinoks, irregulares e impiedosos em seu manto de neve.

Enquanto os aventureiros se encantam com a vista, podemos notar uma grande nuvem de morcegos levantando-se no sul, como se pertencessem à própria terra. Os voos de tais enxames são inexplicavelmente prematuros, pois ocorrem muito antes do pôr do sol. No entanto, na medida em que as criaturas sobem em direção a leste, é possível perceber o púrpuro desbotado da noite de Baróvia erguendo-se detrás dos Balinoks.

Geografia

Baróvia localiza-se no coração dos Montes Balinoks no centro-sul do Núcleo. Historicamente, as fronteiras do reino compreendiam apenas os Balinoks e as colinas de seu entorno, mas a Baróvia moderna inclui as colinas do antigo reino de Gundarak, localizadas a leste além das montanhas. Baróvia produz apenas bens de valor modesto para o mundo “exterior”, mas sua localização é

estrategicamente vital. O Passo de Svalich é o único caminho através dos Balinoks ao sul da Greta Sombria, e consequentemente, a estabilidade de Baróvia é a chave para o destino de muitos reinos do sul.

Este significado é facilmente percebido quando alguém põe os olhos sobre os Balinoks. Montanhas notáveis como o Monte Baratak, o ponto mais alto dos Balinoks (2,267 metros); Teresträu Dinte (mais conhecido como as Colinas da Presa Sangrenta) (2,186 metros); e o Monte Ghakis (1,405 metros). Em Baróvia, os Balinoks são especialmente mais acidentados e tortuosos, os picos mais altos passam cobertos de gelo durante nove meses por ano. Se um aventureiro viajar pela região em meados da primavera, penetrando as montanhas, perceberá que o Passo de Svalich será intransponível. Ventos frígidos chicoteiam os penhascos, as fendas e os desfiladeiros, criando regiões de pura escuridão, onde a luz nunca chega. Atravessar as elevações superiores requer equipamento adequado e um alpinista experiente, que conheça o terreno, seus predadores, e a possibilidade de avalanche.

Como se esses perigos não bastassem, os barovianos possuem contos intermináveis sobre demônios, espíritos da neve, e os fantasmas de viajantes congelados, a maioria dos quais estão associados com o vertiginoso Monte Baratak. Muitos barovianos tem uma espécie de orgulho cínico na letalidade dos Balinoks. Sobre eles, o povo costuma dizer: “Nada pode matar um homem mais rápido ou mais lentamente, como os Balinoks”.

Sopés escarpadas e vales ondulantes cercam os Balinoks por todos os lados. A vasta extensão do Monte do Horror que se estende desde a Floresta Apodrecida de Borca até os pés dos Balionoks ocidentais, dominando o noroeste de Baróvia. O tráfego pesado ao longo da Velha Estrada de Svalich atrai bandidos e vampiros ao Monte do Horror.



No sul, as Colinas da Presa Sangrenta estendem-se para as florestas amaldiçoadas de Forlorn. Assombrando as Presas Sangrentas existem tribos de goblins (muitas vezes erroneamente chamados de “bruxas de dentes tortos” pelos barovianos), que surgem das florestas em busca de sua iguaria favorita: cérebros humanos.

Em meados do século VI, tais incursões eram muito mais comuns, e os Von Zarovich ordenaram a construção de torres de observação ao longo da fronteira com Forlorn. Apesar de ainda serem ocupadas por uma guarnição de Immol, as torres caíram em desuso; ser selecionado para prestar serviço nestas “Torres-Monstro” é uma das mais solitárias ocupações militares em toda Baróvia. Na borda oeste da Presa Sangrenta o Rio Gundar corta profundamente os Balinoks e flui através do desfiladeiro espetacular da Passagem do Infortúnio. Praticamente estéril, a não ser por pequenas gramíneas, o íngreme desfiladeiro sombrio assume um tom carmesim na medida em

que se viaja rio acima em direção a Forlorn.

A leste dos Balinoks, a descida desde a região montanhosa até a fronteira próxima à Nova Vaasa é muito mais rápida. Mesmo das elevações mais baixas, como das Colinas do Ermo, um viajante pode avistar além da fronteira para o horizonte infinito das estepes gramíneas de Nova Vaasa. As diferenças entre todas estas regiões montanhosas que cercam os Balinoks são pequenas, e raramente dois barovianos concordam sobre onde, por exemplo, o Monte do Horror termina e a Presa Sangrenta começa.

A paisagem de Baróvia é pontilhada por florestas escuras, mas as únicas florestas virgens notáveis são a Floresta de Svalich e a Floresta Tepurich. A Floresta de Svalich é um pequeno bolsão denso e antigo de mata de coníferas no Passo de Svalich, ao redor da Vila de Baróvia. Embora muitos barovianos supõem que a floresta seja reservada para os jogos particulares do Conde Von Zarovich, qualquer soldado baroviano pode confirmar que isso não é verdade. No

entanto, há muitos rumores de que lobos maiores do que um cavalo adulto espreitam a floresta. A vasta Floresta Tepurich cobre o sudoeste de Baróvia. Tepurich significa “cicatriz” em Balok, uma denominação derivada da estranha preponderância dos galhos contorcidos que desfiguram os troncos das árvores. Uma vez parte de Gundarak, toda a região tem uma má reputação. O povo das vizinhas Zeidenburgo e Teufeldorf dependem da madeira da floresta para várias atividades, mas confessam repetidamente que não conseguem se livrar da sensação de que olhos observam-os das sombras.

Três bacias hidrográficas definem as principais vias navegáveis da Baróvia: o Gundar, o Ivlis e o Luna. Embora nenhum dos rios sejam navegáveis para tráfego pesado, os moradores viajam rio abaixo em embarcações fluviais leves e jangadas quando isso é mais conveniente do que uma rota terrestre torturante. O Rio Gundar desce dos Balinoks pelo sul e flui para o oeste até Invídia, acompanhado pelo Rio Nharov, que flui a noroeste de Kartakass. Ambos percorrem algumas das mais selvagens partes de todo o reino, e os viajantes do rio consideram-se abençoados se sobrevivem intactos à sinistra Floresta Tepurich até a serenidade de Invídia.

O rio Ivlis flui do leste do Passo de Svalich até Nova Vaasa, paralelo ao Rio Saniset, que também flui de leste para sul dos Balinoks. O Ivlis e o Saniset são pontilhadas com corredeiras que escondem um labirinto de rochas irregulares, cascatas e outros perigos. Mesmo os barovianos mais valentes, com jangadas menores e mais leves, não se aventuram em tais águas. O Rio Luna desce dos Balinoks pelo sul, serpenteando a oeste através do Monte do Horror em direção à Borca. Ele é mais suave que os demais rios, embora não muito, pois as milícias barovianas contam que suas margens são o lugar preferido para os bandidos que assolam o oeste.

Aninhado no coração dos Balinoks logo ao norte do Passo de Svalich, o Lago Zarovich é o maior corpo de água doce de Baróvia. O lago não possui saída, e a maioria dos habitantes locais afirmam que sua profundidade chega ao próprio abismo. A pesca é abundante no Lago Zarovich e os pescadores enfrentam os ventos amargos que sopram em sua superfície durante todo o ano, e pescam no gelo do lago no inverno. Não é assim no Lago Krezk, que fica no noroeste de Baróvia. A maioria dos barovianos referem-se a ele como o Lago das Veias, em alusão a coloração marrom de suas águas ao longo da costa noroeste. Seja qual for a toxina liberada pelo solo da Floresta Apodrecida, ela é suficiente para matar muitos peixes do lago a cada outono, sufocando suas margens com os cadáveres em decomposição.

Apesar de numerosas estradas e trilhas cruzarem Baróvia, ela também é abençoada com uma porção de verdadeiras rodovias. A mais significativa é a Velha Estrada de Svalich, uma estrada antiga que atravessa os Balinoks, onde, em caso contrário, seriam impenetráveis. A rodovia liga o oeste de Borca até o leste de Nova Vaasa. Quase todos os domínios do sul utilizam a Velha Estrada de Svalich para a circulação de mercadorias. A estrada ainda é suave e ampla, mas começou a mostrar a sua idade, com o descolamento de suas pedras e as ervas daninhas que espreitam através das rachaduras em alguns lugares. O Passo de Svalich tem uma reputação assombrada, e poucas pessoas viajam entre Vallaki e a Vila de Baróvia à noite se puderem evitar.

Talvez as características mais notáveis da estrada sejam os antigos portões que estão em cada extremidade da passagem, arcos de pedra com portas basculantes de ferro. Trata-se de um imponente par de estátuas de ferro nos flancos de cada portão, com 6 metros de altura e cobertas por séculos de corrosão e excrementos de pássaros. Os estátuas representam destemidos soldados

barovianos empunhando enormes martelos de batalha. Seus rostos estão escondidos debaixo de elmos, mas o brasão dos Von Zarovich em seus escudos declaram sua lealdade. Embora não sejam mais utilizados para controlar o tráfego através da passagem, os portões são conhecidos por se abrirem e fecharem por vontade própria, aparentemente sem razão.

A Estrada Escarlata percorre pelo sulsudeste de Borca, ao longo da borda da Floresta Tepurich, até Kartakass. Esta auto-estrada, anteriormente chamada de Estrada Gundar durante o reinado do duque, é agora nomeada devido aos horríveis esportes sangrentos em que os soldados do duque se envolviam ao longo de seu caminho. Os gundarakitas afirmam que espectros agonizantes, quase divididos em dois por brutais golpes de machado, vagam pela estrada nas noites sem lua. No sudeste de Baróvia, a Estrada do Bruxo leva do sul de Immol até Hazlan. Nomeada pelos magos que praticam suas chamadas “artes obscuras” abertamente naquela terra, a rodovia é uma bênção para Immol, que realiza um comércio vivo com Ramulai e os outros assentamentos hazlani, além das fronteiras da Baróvia. Também notável é o

Passo do Terror, uma curta estrada que liga Vallaki à Zeidenburgo. Antigamente era apenas uma trilha, mas após ter anexado suas novas terras, o Conde Strahd ordenou sua ampliação.

A maioria dos edifícios em Baróvia são construídos no típico estilo de tijolos e madeira, sem a inspiração comumente observada no resto do Núcleo. O tijolo é geralmente rebocada por dentro e por fora, e em seguida, pintado em tons terrosos e neutros. As casas e lojas em muitas ruas, alternam entre o profundo castanho-avermelhado com exteriores pálidos, resultando em um padronizado - ainda que brando - esquema de cores para toda a aldeia.

Os barovianos gostam de decorar as fachadas de seus edifícios com pedras coloridas, especialmente aquelas que possuem manchas brilhantes ou minerais estranhos. Estes seixos são pressionados no gesso em fileiras ou padrões decorativos de cachos e florais. Os telhados são de palha e bastante acentuados, e suas calhas são muitas vezes agraciadas por minúsculas flores rosáceas. Embora toda a monotonia cruel do reino, é impressionante as movimentadas decorações que adornam até mesmo as mais humildes casas barovianas. As portas de entrada das casas tilintam com sinos de vento feitos em prata, enquanto que o ar da montanha flutua trazendo o cheiro das ervas secas. Durante a primavera, floreiras transbordam com brilhantes e delicadas flores da montanha, enquanto em tempos de colheita, é possível observar lanternas de abóbora e espantalhos de casca de milho. Embora curiosamente charmosos, todos esses embelezamentos domésticos simplesmente destacam quão triviais são as alegrias de um plebeu baroviano.

Numerosas ruínas anteriores à ocupação Terg localizam-se no interior de Baróvia, e até mesmo um exame superficial revelam três tipos distintos de estruturas. Primeiro os mosteiros abandonados que são encontrados em todas as altas elevações dos Balinoks. O Monastério do Sol Branco no Monte Baratak é um desses santuários, construído para esconder tesouros fabulosos e segredos prodigiosos, para não mencionar as sombras dos mortos-vivos.

Em segundo lugar, entre a estrutura em ruínas, estão as fortalezas e torres demolidas de uma cultura anônima nas colinas. A



Fortaleza Esquecida, ao longo do Passo do Terror, por exemplo, é conhecida como um antro do mal, seus nobres mestres foram mortos pelos Von Zarovich em eras passadas, mas seus ossos assombram as ruínas para sempre.

Finalmente, existem os misteriosos círculos de pedra, evidentemente pré-históricos em sua origem, encontrados em vales e bosques remotos. Estes círculos não têm o tamanho e o arranjo intencional que caracterizam tais monumentos em reinos como Tepest, parecendo ser pouco mais do que anéis aleatória de menires. Alguns barovianos atestam uma forte - suspeitosamente vaga e não verificada - sensação de tranqui-

Os Círculos de Pedra

Medindo normalmente entre 3 e 6 metros de diâmetro, cada um dos círculos de pedra da Baróvia possui um efeito abençoado em seu interior. A aura proporciona benefícios para afastar mortos-vivos e para magias de cura. Os efeitos mágicos dos círculos de pedra jamais diminuem com o tempo.

lidade dentro dos círculos.

Flora

As árvores como faia, carvalho, cerejeira e avelã, dominam na baixa região montanhosa da Baróvia. Florestas de pinheiros mistos (abeto antigo, abeto e pinho) predominam nas terras mais altas do reino. Prados verdes proliferam nos vales, onde as gramíneas curtas e as flores silvestres balançam entre os riachos claros nos meses mais quentes. Os barovianos gostam particularmente do lilás selvagem e dos narcisos que crescem mais a cada ano com o abandono.

Os vistani prezam diversas plantas barovianas. Embora os vistani sejam reticentes sobre suas tradições em ervas, conhecemos algumas informação. Por exemplo, a mancha amarga - uma fruta verde, grande e pálida, que lembram as famosas ameixas

de Baróvia - ela tem um fraco sabor adocicado, levemente tânico que a impede de ser cultivada amplamente. Os vistani usam o fruto para a adivinhação. Um oráculo corta a fruta ao meio com um golpe selvagem, se o caroço se quebrar ao meio com o único golpe, é um bom presságio. Também há uma versão que diz que o fruto é ritualmente cortado para rogar uma maldição vistana, deixando a vítima aleijada.

Também notável é a Lágrima do Vistan, uma flor alpina delicada que se assemelha a um sino de cor branca opaca. Se acredita que a flor é a base para o lendário elixir curativo dos vistani.

Fauna

Baróvia é repleta de espécies selvagens. Em suas diversas florestas pode-se encontrar cervos, alces e javalis. Também pode se avistar muitas criaturas caçadas por suas peles, incluindo chinchilas, gatos selvagens, lincês, lontras, texugos, doninhas, raposas vermelhas e lobos cinzentos. Os lobos raramente saem da cabeça de um aventureiro que viaje por Baróvia, pois eles são particularmente comuns aqui e tem uma disposição extremamente destemida. Embora ataques de lobo verificados contra seres humanos serem tão raros como em outras terras, viajar por Baróvia se caracteriza por uma sensação permanente de estar sendo observado. Além disso, inúmeras variedades de enxames de morcegos encombrem regularmente a lua durante a noite. Estranhamente, pragas de ratos silvestres também irrompem no campo Baroviano de tempos em tempos. Durante essas ocasiões, as ratazanas são avistadas surgindo através dos campos, em grandes enxames horríveis, e apenas o fogo pode detê-las.

Por fim, Baróvia é bem conhecida por suas lendas sobre vampiros, chamados de vrolok em Balok e voishlacka em Luktar. Os vampiros são tão essenciais para crenças populares barovianas, que é possível afirmar que eles são inseparáveis da identidade baro-

viana. Contos de tais criaturas geralmente apresentam donzelas indefesas, heróis obscuros e nobres históricos de reputação vil que são ocasionalmente reformuladas como vampiros pelos narradores camponeses. Outras criaturas mortas-vivas também são faladas com medo, particularmente carniçais comedores de carne, fantasmas e zumbis que são considerados serviçais de vampiros poderosos. Licantropos são supostamente comuns aqui, embora as distinções entre vampirismo e licantropia sejam muitas vezes irremediavelmente confusas nos contos populares dos barovianos mais simples.

Outras criaturas são mais obscuras, e seus nomes são recebidos com gestos de proteção igualmente fervorosos pelo campesinato. Existe a sedutora veela, que tenta os homens para se afogarem; a antiga sanguessuga que assombra os pântanos do reino, conhecida como noctitsa; a ninfa chamada poludnitsa, que corta as cabeças

Baróvia à primeira vista

Ecosistema: Completo.

Clima/Terreno: Florestas temperadas, colinas e montanhas.

Ano de Formação: 351 CB.

População: 27,700 (85% humanos, 5% vistani, 3% halfling, 2% elfos, 3% anões, 1% vampiros, 1% outros).

Grupos Étnicos: Barovianos 44%, Gundarakitas, 50%, Forfarianos 3%, Thaani 2%, outros 1%.

Idiomas: Balok, Luktar, Vaasi, Sithicano, Forfariano e Thaani.

Religião: Senhor da Manhã, Ezra, Hala e Erlin.

Capital: Vila de Baróvia.

Outros Locais Importantes: Vallaki, Krezk, Zeidenburgo, Teufeldorfe Immol.

Governo: Monarquia feudal hereditária.

Governante: Conde Strahd von Zarovich.

Lorde Sombrio: Conde Strahd von Zarovich.

Jezra Wagner, A Rainha do Gelo

Os invernos em Baróvia raramente são agradáveis. Os ventos gélidos sopram dos Montes Balinoks trazendo consigo nevascas pesadas e muito frio. Mas os congelamentos e as avalanches não são os maiores perigos que podem ser encontrados no Monte Baratak. Na medida em que os dias se tornam mais curtos e as noites mais longas, a rainha do gelo, Jezra Wagner, acorda de seu sono congelado.

Jezra é um espectro, mas mantém a aparência de uma mulher viva. Ela mede cerca de 1,5 metros e é incrivelmente bela, possui a pele clara, o cabelo prateado e olhos azuis que brilham como lagos congelados. As roupas de Jezra são feitas dos materiais mais finos, o que deixa claro que ela fazia parte de uma das mais ricas famílias da Baróvia.

Jezra é capaz de falar como em vida. Sua voz é doce e melódica, mas possui um tom de autoridade. Ela conhece apenas o idioma Balok. Jezra adora cantar, e a sedutora beleza de sua esplêndida voz transmite a tristeza e o sofrimento de sua existência morta-viva.

Jezra Wagner morreu aos 27 anos, cerca de 75 anos depois da Baróvia ter chegado a Ravenloft. Ela era muito conhecida entre a nobreza e o povo comum, pois era a mulher mais amável e bondosa dessa terra escura. O relato de sua morte acidental e o terrível destino que a aguardava do outro lado, é uma das histórias mais trágicas de Ravenloft.

Os pais de Jezra eram ricos proprietários de terra. Sua propriedade era considerada apenas como terras selvagens pela maioria dos nobres da Baróvia devido a sua remota localização nos pés do Monte Baratak. Essa terra não explorada era, por sua vez, uma fonte de alegria e riqueza para seus proprietários devido a um veio de prata que percorria a encosta rochosa da montanha. Durante décadas, a família Wagner supervisionou o funcionamento desta mina e foram bem recompensados por seus esforços.

Jezra era encantada pelas terras ancestrais de sua família, e sempre podia ser encontrada explorando a região junto de seu irmão mais velho Giorggio. Mesmo depois que seu irmão desapareceu escalando o Monte Baratak, seu amor pela terra prosseguiu.

De todas as estações, a que Jezra mais gostava era o inverno. Certa vez, próximo ao solstício de inverno, ela e alguns amigos escalavam o Monte Baratak na esperança de alcançar seu topo para poder contemplar a grandiosidade da cordilheira dos Balinoks. No entanto, a expedição estava predestinada, e o destino levou Jezra antes que ela alcançasse o topo do Baratak.

Jezra foi a primeira a ouvir a avalanche, e isso a salvou da morte repentina que caiu sobre seus companheiros. Lançando um grito de alarme, forçou seu corpo para o interior de uma fenda enquanto a avalanche retumbava ao seu lado, arrancando seus companheiros de suas cordas e lançando-os montanha abaixo. Aqueles que não morreram devido a queda, foram soterrados pela pesada neve.

Jezra, abrigada em uma fenda estreita, não ficou ferida. Descobriu que a fenda em que ela havia encontrado refúgio era na verdade uma pequena caverna com 8 metros de profundidade. A avalanche, no entanto, havia fechado a entrada, e ela se deu conta de que havia sido sepultada viva.

Durante algum tempo tentou cavar a saída da cova escura. Todas as vezes teve de abandonar suas fúteis tentativas quando mais neve caía para selar novamente a entrada. Não passou muito tempo antes de suas escassas provisões começarem a se esgotar. Todas as velas que ela havia trazido em sua mochila já haviam terminado, o ar na caverna já estava se tornando rarefeito e sua comida havia terminado. Ela sabia que logo iria morrer. Um medo tomou conta de seu coração quando ela começou a sentir-se sonolenta.

Neste momento mortal ela viu seu irmão Giorggio, envolto em uma luz fantasmagórica,



de pé ao seu lado. Vestia as mesmas roupas de quando havia desaparecido, mas elas estavam apodrecidas e rasgadas, e ostentava um sorriso no rosto. Ela conseguiu apenas pedir ao seu irmão - Salve-me! - e ele respondeu - Não posso! - Ela chorou e em seguida morreu. Mas em algum lugar os Poderes Sombrios ouviram sua súplica. Jezra havia se tornado um espectro morto-vivo.

O espectro de Jezra Wagner é atraído pelo calor dos vivos. Mais de três séculos depois de sua morte terrível, o espectro da donzela vaga pelas encostas do Monte Baratak em busca de calor. Ela ainda não percebeu que morreu na caverna, e acredita que sofre de uma estranha maldição. De tanto em tanto, ela escapa de sua agonia de sua gélida não-vida absorvendo o calor de um ser humano vivo e deixando um cadáver cristalizado atrás de si. Quando faz isto, sua dor diminui um número de minutos iguais aos dados de vida de sua vítima.

A história do desaparecimento e morte da jovem é muito conhecida na Baróvia. Os vistani cantam uma canção chamada Regina d'ghiác-

cio, ou a Rainha do gelo, que conta a história exatamente como ela ocorreu.

A não-vida de Jezra é associada ao inverno. Toda vez que os primeiros raios do sol da primavera começam a aquecer a terra, ela deve retornar para a caverna onde seu corpo jaz sepultado. Ali, o espectro volta a entrar no gelado cadáver e adormece até a última folha do outono cair.

Muitos aventureiros já tentaram encontrar um rastro de Jezra, sempre muito bem pagos pelos membros ainda vivos de sua família. Nenhum teve sucesso, e poucos retornaram vivos da empreitada. Um deles foi o famoso caçador de vampiros Dr. Rudolph van Richten. Van Richten encontrou-se com o espectro de Jezra em pelo menos uma ocasião. Ele afirma que seu espectro pode ser destruído por qualquer um que localizar seu corpo congelado e o incinerar em uma pira funerária. Ele mesmo tentou fazer isto, mas descobriu que tal tarefa era maior que ele. Com remorso, se viu obrigado a abandonar sua busca na tentativa de dar o descanso final para Jezra.

dos invasores; e o demônio bizarro conhecido como mahr.

História

De todas as terras civilizadas do Núcleo, Baróvia possui, sem dúvida, o maior registro histórico contínuo. Esta continuidade, juntamente com uma grande quantidade de evidências auxiliares, indica que Baróvia é a região mais antiga da Terra das Brumas.

O Calendário Baroviano (CB), muito em uso nas outras terras do Núcleo, é amplamente conhecido por derivar da Fundação da nação da Baróvia pelos antigos Von Zarovich. Muitos barovianos, no entanto, também marcam esta data como o que eles chamam de “primeira revelação”, quando as Brumas iniciaram a criação do mundo. Mas, no entanto, alguns acreditam que isso não passa de uma lenda. Muitas pesquisas indicam

que Baróvia era parte de um outro mundo extra-planar. Não até o verão de 351 CB, especificamente até o infame casamento de Sergei von Zarovich e Tatyana Fedorovna, pois os escritos contemporâneos não fazem qualquer menção à Fronteira das Brumas ou do medo generalizado que, desde então, infecta a população da Baróvia.

Poucos registros escritos sobreviveram sobre os primeiros 350 anos da história da Baróvia, e aqueles que existem são estranhamente obscuros e incompletos. Embora a jovem nação aparentemente tenha tido muitas relações com seus Estados vizinhos, os barovianos não sabem quase nada sobre essas outras terras, exceto aquelas que se relacionaram diretamente com Baróvia.

Mesmo nos dias atuais, esse povo muitas vezes se comporta como se o mundo acabasse nas fronteiras da Baróvia. Em

todo caso, um punhado de eventos cruciais podem ser verificados sobre este período.

A Igreja de Santo Andral

O primeiro é a fundação formal da estatal Igreja de Santo Andral em 168 CB, que recebeu a bênção e a sanção oficial dos Von Zarovich. A Igreja nasceu, evidentemente, à partir da evolução de um antigo culto tribal de um deus sol, conhecido como Andral, Ahndrel ou Eundrel em documentos históricos. Embora uma vez difundida, esta religião aparentemente morreu no século IV, nenhum dos camponeses atualmente conhecem o assunto, mesmo reconhecendo o nome de Andral. Pouco se sabe sobre os dogmas ou as práticas da Igreja. Os poucos templos de Santo Andral que ainda sobrevivem têm sido atualmente convertidos em locais de adoração à Ezra ou o Senhor da Manhã nos séculos desde então.

A Invasão Neureni

O próximo evento significativo durante este período é a invasão das hordas Neureni em cerca de 230 CB. Embora efetivamente esquecida na esteira da ocupação Terg, os Neureni eram tão temíveis em força quanto os Tergs. Uma das poucas fontes sobreviventes do período, o poema-épico Sangue de Mazonn, descreve suas proezas em batalha:

*Eles trovejaram à partir do leste, numa
onda de lâminas e fúria.*

*Eles montaram em seus corcéis como
demônios, e mataram nossos filhos*

*Sem piedade; Nenhum santuário podia
ser encontrado contra eles,*

*E nenhuma força de homens ou deuses
poderia deter seu avanço.*

No entanto, os barovianos conseguiram detê-los, sob o comando da notável Nicoleta von Zarovich, a lendária General-Princesa. Apesar do assalto da horda ter sido relativamente breve (com duração de ape-

nas sete meses, segundo algumas fontes), os Neureni avançaram para o oeste, através do Passo de Svalich, perto de Vallaki, onde foram detidos após um cerco de três meses. Hoje, uma derivação de seu nome, Neuri, é sinônimo, em Balok, de lobisomens ou metamorfos. Curiosamente, apesar de alguns estudiosos discordarem, existem provas que a cultura Neureni possui indícios de que esses bárbaros são parentes dos cavaleiros que se instalaram em Gundarak. Na verdade, o deus da morte gundarakita, Erlin, é provavelmente um aspecto do lorde-demônio Irlek-Khan, a quem os Neureni supostamente adoravam. Assim, o fluxo da história pode ter um círculo completo, com os modernos barovianos oprimindo as mesmas pessoas que assaltaram o seu reino ao longo de cinco séculos atrás.

A Guerra das Facas de Prata

Um último evento crucial antes da ocupação Terg é a chamada Guerra das Facas de Prata, um amargo conflito entre as famílias nobres Dilisnya, Katsky, e Petrovna. A luta foi supostamente desencadeada pelo assassinato de Izabela Dilisnya em 314 CB devido a disputa sobre uma mina de prata. Na realidade, um século de ressentimento foi-se aprofundando entre as famílias mais ricas do reino. Por dois anos, o caos reinou nas cortes barovianas, e os assassinatos por vingança se multiplicaram. Os Von Zarovich, por sua vez, mantiveram-se acima da disputa, até o Conde Barov von Zarovich ordenar o fim do conflito em 316 CB, e apaziguar as famílias fornecendo-lhes propriedades e ouro. A luta enfraqueceu o reino consideravelmente e o deixou despreparado para a vinda dos Tergs em 320 CB.

A Invasão Terg

Embora a palavra Terg raramente seja pronunciada hoje em Baróvia sem uma maldição que a acompanhe, as origens dos próprios Tergs são, na melhor das hipóteses, nebulosas. Assim como os Neureni,

eles vieram do leste, embora sua conquista tenha sido estimulada por um zelo religioso surpreendente. Muitas histórias da época descrevem o seu comportamento no campo de batalha como o de seres demoníacos, possuídos. Embora o nome de seu deus tenha sido “apagado” da maioria dos registros, é possível ler o nome Zagaz ou Za’far (a tradução é ambígua) em diversas estruturas Tergs em ruínas perto de Vallaki.

Os Tergs conquistaram Baróvia com uma velocidade surpreendente - em menos de um mês segundo alguns. Seu senhor da guerra, Durukan o Imparável - mais conhecido pelo seu nome Balok, Dorian - era um fanático perverso que não conhecia o medo. Ao contrário de outras hordas bárbaras, os Tergs não roubavam os despojos e seguiam em frente, em vez disso, eles se estabeleciam nas terras conquistadas para convertê-las ao seu deus. Esta foi a vergonha final para os Von Zarovich, que fugiram para oeste como refugiados.

A sorte da Baróvia se reverteria com a chegada da era de Strahd von Zarovich I, filho mais velho de Barov. Strahd era um jovem de enorme determinação e comprometido a reconstruir o exército de sua família e conduzi-lo contra os invasores. Aos 27 anos, Strahd fez exatamente isso, avançando para o leste com uma combinação de coragem, gênio tático, e um carisma incomparável, que alimentou suas tropas de puro patriotismo. Segundo um relato sobre o Cerco de Krezk, no inverno de 326 CB, do manuscrito de Petre Raluca, *O Exílio e o Retorno*:

Strahd viu que seus homens estavam cansados, e que a fome e o frio tinham minado sua moral. Ele saiu aos seus acampamentos antes do cerco e despertou-os como lobos insanos. “Para cada gota de sangue Terg que vocês derramarem hoje”, ele gritou, “Baróvia irá perdurar por um ano, depois de ser nossa novamente. Vou reclamar mil anos para minha família hoje. Quantos anos vocês vão reclamar?”

A adoração dos barovianos modernos a Strahd I não é difícil de ser percebida. Tão profunda como o ressentimento sobre seus “descendentes”. Eles veem Strahd von Zarovich I como um salvador, o verdadeiro fundador da atual Baróvia. Contos o idolatram como poderoso em batalha, mentalmente focado, virtuoso em espírito, e incrivelmente belo. Há até mesmo uma lenda que conta que os Tergs enviaram um demônio chamado Ijrail - ou possivelmente Inraji, as fontes variam - para tentar Strahd com o poder profano em batalha. O jovem general banuiu o demônio e conquistou a vitória no dia seguinte de qualquer maneira.

Por volta de 347 CB, o último dos exércitos Terg foi expulso de seus acampamentos perto da atual Vila de Baróvia. Strahd começou a reconstruir o reino de sua família reformando a cidadela de Durukan no alto de um precipício. Ele renomeou a fortaleza como Castelo Ravenloft em homenagem a sua mãe Ravenia (o rei Barov e a rainha Ravenia haviam sido mortos pelos Tergs um ano antes da vitória final de Strahd). O castelo foi concluído em 349 e Strahd convocou seus irmãos dispersos para retornar ao seu lugar de direito como governantes da Baróvia. Cansado da batalha, Strahd assumiu o título de Conde (pois alegou que o único Rei era seu pai) e começou a impor a sua nova regra.

Um Casamento Amaldiçoado

Um ano depois, os Ba'al Verzi cometeram um atentado contra a vida do Conde. Eles falharam e seus líderes nunca foram expostos, mas Strahd I não poderia escapar dos seus inimigos para sempre. A tragédia o golpeou no casamento de seu irmão mais novo Sergei em 351 CB, quando os assassinos de Leo Dilisnya mataram todos os convidados, Sergei, sua noiva Tatyana, e o próprio Strahd. As motivações por trás dessa jogada sediciosa parecem simples hoje: com Baróvia restaurada, os Dilisnyas esperava tomar o controle do reino usur-



A Verdadeira História de Strahd

A história verdadeira do Castelo Ravenloft é mais trágica do que comumente é recontada. Tomado pelo desespero, ciúme, e um ódio crescente para com seu irmão mais jovem Sergei, Strahd buscou restabelecer magicamente a sua mocidade na esperança de ganhar o amor de Tatyana, noiva do seu irmão. Em um momento de frustração desesperada, ele realizou um poderoso ritual necromântico que alterou sua mortalidade para garantir a juventude eterna em um estado de não-vida: Strahd se tornou um vampiro.

No dia do casamento de Sergei e Tatyana, Strahd assassinou seu irmão e perseguiu Tatyana, que, em lágrimas desesperadas, se lançou das ameias do Castelo Ravenloft. A morte de Tatyana e o assassinato de seu irmão mergulharam Strahd em uma existência de planos sinistros e impulsos malignos. Strahd nunca gerou um descendente e está, ao invés disso, amaldiçoado para sempre a lamentar a perda de sua amada Tatyana por de trás das frias e obscuras paredes do sombrio Castelo Ravenloft.

Nos séculos após ter se tornado um vampiro, Strahd tem o cuidado de periodicamente falsear sua própria morte e ascender ao trono novamente como seu próprio herdeiro. Strahd I ainda é amplamente reverenciado em toda Baróvia por ter libertado o reino dos invasores Tergs, mas cada subsequente “herdeiro” é visto como tendo perdido mais e mais do status lendário de Strahd I.

Graças a esta charada, poucos barovianos percebem que “O demônio Strahd” é um vampiro, embora abundem os rumores de suas habilidades em necromancia e outras artes das trevas que são perpetuadas pelos barovianos como histórias, embora alguns acreditem poucos tenham certeza da real condição de seu senhor e governante desta terra vil e sombria. Para a maioria dos habitantes, o governante atual do reino é simplesmente o grande senhor Conde Strahd XI.

pando o poder antes que os Von Zarovich o tivessem reconstruído completamente. Segundo a lenda, a monstruosidade deste evento lançou a terra de Baróvia em uma sombra maldita do qual ela nunca escapou – mais uma evidência de que este massacre foi o evento seminal que marca a entrada de Baróvia nas Brumas.

O país foi lançado em confusão e desespero. Felizmente, Sturm von Zarovich havia sido incapaz de ir à cerimônia de casamento. Através dele, a linhagem de Von Zarovich sobreviveu e os Dilisnyas foram forçados a se esconder.

Chegadas Misteriosas

As vitórias de Strahd I foram certamente o auge da glória baroviana, e com a sua “morte” o declínio do reino era inevitável. Os séculos seguintes foram caracterizados por um crescente despotismo, com os “herdeiros” de Strahd extirpando a autoridade dos nobres e concentrando-as em suas próprias mãos. Em 470, os primeiros vardos vistani, da misteriosa tribo Zarovan, liderados pela anciã Madame Eva, começaram a chegar em Baróvia. Strahd IV rapidamente selou um pacto com os ciganos, comprometendo-se a protegê-los em troca de vagos juramentos de serviço. Este pacto sobrevive até hoje, e a relação entre o Conde e os vistani parece ter crescido e ficado mais firme e complexa com o passar do tempo.

Embora o reinado de Strahd prosseguisse numa espécie de estagnação sombria, o mundo exterior estava mudando. Numa manhã de 475 CB, um jovem “forasteiro” chamado Martyn Pelkar emergiu da Floresta de Svalich. Poucos poderiam prever que as divagações do menino sobre a salvação estar nas mãos de um “senhor da manhã de ouro” geraria um culto que faria incursões nos corações dos desconfiados barovianos.

Em 528 CB, impulsionados por contos sobre magia sombria dentro de suas muralhas, mercenários tentaram sitiá-lo o Castelo

Ravenloft. Eles fracassaram, apesar do fato de nenhum exército ter defendido as ameias do castelo. Evidentemente, isso só aumentou os rumores de que os Von Zarovich traíram seus antepassados e negociaram com forças da escuridão.

Em 542, Azalin, o lich, chegou a Baróvia. Com relutância, ele concordou em servir o Conde. Strahd V exigiu duas coisas do lich: que ele o ensinasse feitiços poderosos e usasse seus poderes para encontrar uma saída da “prisão” que Baróvia havia se tornado para ele. Mais tarde, Azalin tornou-se o lorde de outro domínio, Darkon. O ódio do lich por Strahd não tem fim, e ele está sempre planejando uma maneira de por fim a linhagem de Strahd.

O início do século sexto viu duas ondas sucessivas de refugiados serem despejadas em Baróvia pelo sul. Em cerca de 550 CB, os sobreviventes de uma ordem druídica secreta de Forlorn começaram a se estabelecer em Immol, aparentemente fugindo dos clãs de goblins selvagens que assolam aquela terra. Por volta de 585, estes forfarianos, como eram chamados, foram seguidos pelos thaani, que dizem ter fugido da escravidão que viviam na terra de Bluetspur. Ambos os grupos foram rapidamente absorvidos na sociedade baroviana, embora muitos tenham mantido seus idiomas e alguns outros elementos ocasionais de sua cultura. Os thaani trouxeram uma forte tradição de segredos místicos para Baróvia, para não mencionar as lendas de seus mestres crias estelares que ainda reverberam em todo o Núcleo.

A Anexação de Gundarak

O primeiro contato entre Baróvia e Gundarak é citado como tendo ocorrido em 593 CB, quando as Brumas revelaram o último reino. Muitas regiões do antigo território de Gundarak está agora sob o controle da Baróvia. Os plebeus afirmam que Nharov Gundar guiou seu povo da “terra onde o sol morre” para se instalarem na região do

Monte do Terror e da Floresta Tepurich. Várias tapeçarias gundarakitas antigas encontradas em Teufeldorf parecem demonstrar que este evento ocorreu entre 251 e 263 CB, embora isso seja contrário ao próprio aparecimento de Gundarak.

A história conta ainda sobre três sangrentas guerras civis sucessivas, que assolaram o reino em 425, 437 e 501, as chamadas Rebeliões Imprudentes. Em cada caso, uma confederação de pequenas famílias nobres tentaram tomar o controle de Gundarak dos Gundars. Em todas as ocasiões, o levantamento foi esmagadoramente derrotado, e na Terceira Rebelião Imprudente, o Duque Boldiszar Gundar executou todos os nobres remanescentes que não estavam ligados à sua casa pelo casamento. Essa crueldade terrível dos Gundars eventualmente levou-os a uma caprichosa sede de sangue. Contos falam de duques posteriores que selecionavam camponeses aleatórios para seus soldados matarem nas ruas ou serem enforcados nas muralhas do Castelo Hunadora.

Strahd VII e o Duque Gundar odiaram-se a partir do momento em que as Brumas revelaram que seus reinos compartilhavam uma fronteira comum, mas esse ódio nunca foi tão intenso ao ponto de provocar uma guerra entre as duas nações. Gundar e seus descendentes são vistos como pessoas que perderam a mentalidade bárbara e feroz de seus antepassados. Os

Gundars chegaram a ser considerados tiranos degenerados nos séculos seguintes, propensos a ataques violentos de loucura, resultado de diversas gerações de endogamia.

A Baróvia moderna realmente começou a tomar forma em 736, quando o Dr. Henrik Dominiani, diretor de um asilo perto de Teufeldorf, assassinou o Duque Gundar. A história deste incidente é contraditória, mas indica que o assassinato poderia ter se originado a partir de uma tentativa

fracassada dos dois homens para usurpar o controle da vizinha Kartakass. Poucos gundarakitas choraram pela morte de Gundar, aparentemente, seu restos foram deixados para apodrecer no mesmo local onde ele caiu.

Gundarak caiu em tempos de verdadeira anarquia. Na esteira da Grande Conjunção em 740, o Conde Strahd XI escolheu aproveitar o potencial desse vácuo de poder. Fazendo um movimento ousado, ele ordenou que os nobres da Baróvia ocidental anexassem Gundarak. O recrutamento foi convocado aos plebeus barovianos pela primeira vez desde a ocupação Terg, e as tropas barovianas marcharam para o leste de Gundarak. Nove meses de combates sangrentos contra os desorganizados guerrilheiros gundarakitas, atraído por um breve sabor de liberdade, travaram uma guerra de guerrilha brutal contra as milícias barovianas. A luta culminou no Massacre de Teufeldorf, quando o traçoeiro capitão Adel Ivlskova capturou e decapitou os líderes guerrilheiros sob o pretexto de uma negociação.

Nos anos desde a Grande Conjunção, Gundarak foi mantida sob o rígido controle da Baróvia. O ressentimento criado por mais de uma década e meia de ocupação armada, no entanto, parece estar levando inevitavelmente em direção a uma escalada de carnificina étnica. Em 748, o separatista gundarakita Ardonk Szerieza começou a pregar uma visão de Gundarak como ela era. Szerieza continua a atizar as chamas do ódio com orgulho étnico e noções revisionistas e falsas da história de Gundarak, chegando mesmo a pintar Nharov e Medraut Gundar como monarcas patriotas injustamente derrubados do poder.

Os gundarakitas “combatentes da liberdade” espalhados em Baróvia ocidental estão servilmente dedicados aos princípios de Szerieza, embora ele negue qualquer ligação com grupos rebeldes violentos. A maioria dos barovianos acreditam que

Szerieza e seus partidários estão aliados aos remanescentes do exército gundarakita baseados no Castelo Hunadora em Invídia e à bruxa cigana que a governa, Gabrielle Aderre. Esta suspeita foi confirmada nas mentes de muitos no ano passado, 748 CB, quando os rebeldes explodiram a guarnição baroviana em Zeidenburgo com uma carroça cheia de pólvora, supostamente contrabandeada do reino de Invídia.

Famílias Nobres

Embora Baróvia não possua nada parecido com a aristocracia hereditária de outros reinos, algumas famílias da pequena nobreza são suficientemente bem estabelecidas, e podem ser consideradas aristocratas.

Os Von Zarovich: Talvez a linhagem mais infame da Baróvia, os Von Zarovich forneceram os Condes e os nobres da Baróvia desde antes da invasão Terg.

Os Wachter: Adquirindo proeminência após o massacre de 351 CB, os Wachter são alguns dos serviços mais leais do Conde, e tem uma orgulhosa tradição militar.

Os Von Holtz: São uma pequena família, que reside perto do Castelo Ravenloft, tradicionais agentes do Conde. Na verdade, esse nome é um disfarce adotado por Strahd quando ele decide conversar com o povo sem chamar muita atenção. As propriedades Von Holtz são supervisionadas por uma variedade de servos mortos-vivos.

Os Petrov: Uma vez proeminentes, os Petrovs mantêm ligações com o domínio de G’Henna. Uma linhagem hereditária de loucura atravessa esta família, mas sua lealdade fanática (e carisma peculiar) torna-os importantes para o Conde.

Os Dilisnyas: Os Dilisnyas barovianos, ou melhor, o pequeno punhado deles que restou após sua rivalidade de sangue com os Von Zaroviches, têm a mesma reputação de intriga e traição que seus antepassados.

Os Katsky: Uma antiga família que controla

a maior parte da terra nas colinas mais altas dos Balinoks, e tendem a ser reservados sobre o que encontram em suas minas.

Os ApMorten: Única família Forfariana digna de nota, eles oferecem vários dos guerreiros (nobres) ao longo da fronteira com Forlorn.

Os Olszanik: Uma família de comerciantes proeminentes, eles provavelmente são a família mais rica da Baróvia, com ligações comerciais por todas as regiões vizinhas.

Os Buchvold: Uma família numerosa, possuidora de uma longa tradição militar.

População

A população humana da Baróvia possui quatro grupos étnicos distintos: barovianos, gundarakitas, forfarianos e thaani. Mesmo que as grandes diferenças culturais entre estes grupos hoje sejam mínimas, eles podem ser distinguidos por sua aparência física e idioma.

Os barovianos são os descendentes do povo que primeiro se instalou nos Balinoks, a mais de 750 anos atrás. Eles se espalharam pelas diversas regiões da Baróvia atual, no entanto eles permanecem mais dominantes em suas terras originais. Nas áreas mais distantes do oeste, os nobres, seus agentes, e as milícias barovianas representam quase exclusivamente os barovianos. Os gundarakitas, diferentemente, são encontrados em muito maior número no oeste e raramente encontrados a leste dos Balinoks. A região de Gundarak é atualmente muito mais densamente populosa que o resto da Baróvia, e desta forma os gundarakitas ultrapassam em número os barovianos por uma pequena margem. Ambos os grupos superam em grande número as etnias forfariana e thaani, que habitam quase exclusivamente as vilas de Immol e Vallaki. Embora os forfarianos e thaani contem apenas com algumas centenas, sua recusa em contrair matrimônio com os barovianos tem mantido a integridade de

suas comunidades por quase 200 anos. Se essa endogamia tem mantido a sua saúde e sanidade é outro assunto.

A ironia miserável do conflito entre os barovianos e gundarakitas é que um estranho pode ser duramente pressionado a distingui-los por sua aparência física. No entanto, pobre do viajante que confundiu-os entre si! Ambos os grupos étnicos possuem uma constituição atarracada, caracterizada por ombros e quadris largos e pernas fortes. Geralmente escuros na aparência, seus tons de pele variam de um pálido bronzeado ao marrom claro. Cabelos e olhos escuros são comuns, podendo variar do castanho claro ao preto. Homens de ambas as etnias preferem usar o cabelo comprido um pouco acima do ombro, mulheres deixam o cabelo longo durante toda a vida, as mulheres mais jovens muitas vezes trançam seus cabelos de uma maneira simples ou dupla. Quase todos os homens usam bigodes grossos e longos, comuns na região. Barbas são comuns apenas entre os homens mais jovens, considerada uma expressão de virilidade (hábito que eles abandonam rapidamente quando se casam).

Em meio a essa uniformidade física, os forfarianos e thaani tendem a destacar-se como os mais diferenciados. Os forfarianos possuem uma constituição atlética. Sua pele é normalmente pálida e sardenta. Seus cabelos são ruivos, variando do marrom profundo ao laranja. Em contrapartida, algumas generalizações devem ser feitas sobre o surgimento dos thaani. Como um povo, eles não têm memória de sua história de séculos de escravidão, isso é devido a que seus antepassados foram retirados de muitas terras e unidos pelo destino comum. Embora a maioria dos thaani possam ser caracterizados como pertencentes a vários grupos étnicos do Núcleo, eles possuem algumas características notáveis e constituições físicas distintas, como os corpos totalmente sem pelos ou íris brancas.

Os vistani estão presentes em número

significativo em Baróvia devido ao seu pacto com os Von Zaroviches. No entanto, nenhum outro reino aceita os ciganos entre seus cidadãos nativos. Os vistani da Baróvia estão espalhados por praticamente todas as cidades, mas possuem um acampamento fixo nas margens das cataratas de Tser, próximo a Vila de Baróvia. Os halflings são encontradas exclusivamente nas grandes cidades da Baróvia ocidental, onde vivem em pequenos guetos. Anões habitam as profundezas dos Balinoks e elfos selvagens vivem na Floresta Tepurich. Barovianos rurais que encontram esses seres não-humanos são propensos a considerá-los aberrações monstruosas ou fadas maliciosas.

Todas as etnias da Baróvia vestem-se de uma maneira similar, no entanto os gundarakitas preferem se distinguir de seus opressores barovianos. Os homens se vestem com calças largas, camisas brancas folgadas e coletes de pele de carneiro forrados com lã e bordados por fora. As mulheres vestem blusas soltas, saias longas e desformes e pesados xales de lã. O lenço de cabeça é uma tradição para todas as mulheres, embora as barovianas usem apenas quando se casam e as gundarakitas somente quando são solteiras. Mal-entendidos sobre a tradição do lenço causam rixas sangrentas entre jovens barovianos e gundarakitas.

Além dos coletes onipresentes usadas por homens de todas as classes, a maioria das roupas é simples e não padronizada. Barovianos parecem preferir os tons terrosos e sombrios, especialmente preto, marrom e cinza escuro, enquanto os gundarakitas preferem cores mais vivas, como tons de amarelo, verde e azul. Tradicionalmente, as mulheres da etnia baroviana vestem preto por cinco anos após a morte de um parente, até mesmo o mais remoto, e portanto raramente usam qualquer outra cor. Ornamentos e jóias são raramente usados, com exceção de colares de alho e beladona, e dos

broches do Carvalho de Nharov e âmbar que alguns jovens gundarakitas adotaram para exibir orgulhosamente, como um símbolo dos Gundars depostos.

As línguas dominantes da Baróvia são Balok e Luktar, as línguas que também distinguem os grupos étnicos principais do reino, os barovianos e os gundarakitas. Enquanto o Balok tem um som grosso e gutural, muitos moradores falam da cadência “cantada” do Luktar. A maioria dos barovianos conhecem um pouco de Luktar, e a maioria dos gundarakitas conhecem um pouco de Balok. Os idiomas forfariano e thaani são

O Thaani

O thaani são humanos que escaparam de Bluetspur, um reino montanhoso governado por um enclave subterrâneo de crias estelares de Cthulhu. Eles foram cobaias de experimentos macabros, e muitos ganharam habilidades psíquicas como resultado destas experiências.

Os thaani empregam técnicas de meditação para impedir que suas mentes se fracionem como resultado das torturas das crias estelares. Infelizmente, nem todos eles têm sucesso.

Uma peculiaridade dos thaani são suas tatuagens. Os thaani possuem grandes partes de seus corpos cobertos com desenhos geométricos e tribais, e alguns afirmam que essas marcas têm propriedades mágicas. Os thaani são conhecidos como os maiores tatuadores do Núcleo.

faladas entre seus respectivos grupos, apesar de serem praticamente desconhecidos fora de suas comunidades.

Do mesmo modo que a maioria do povo do Núcleo, a maioria dos habitantes da Baróvia vive na pobreza. No entanto, essa pobreza não é o mesmo tipo de miséria urbana que se encontra nas maiores cidades de Darkon. A maioria dos barovianos são agricultores de subsistência, pastores, ou pescadores, vivendo o dia-a-dia a partir dos

parcos recursos que podem extrair da terra. Embora a vida possa ser dura para essas pessoas, o camponês baroviano comum acredita que sua sorte está longe de ser triste. A servidão é ainda muito difundida nas áreas rurais, onde os nobres supervisionam o uso produtivo das terras do Conde von Zarovich. Homens livres, agricultores ou pastores, são bastante raros; muito poucos plebeus são capazes de viver suas curtas vidas sem ter um trabalho penoso.

Nos vilarejos, no entanto, proprietários livres são comuns, e a maioria dos artesãos e comerciantes não devem nada ao Conde, exceto seu imposto mensal e a propina ocasional para algum agente do burgomestre. Os nobres verdadeiros estão desaparecendo em Baróvia, e nenhuma das famílias antigas, a não ser os Von Zarovich ainda detêm terras. O Conde é o mestre de tudo, e a aristocracia atual consiste em burgomestres e nobres nomeados por ele. Embora ocasionalmente as velhas famílias nobres sirvam nessas funções - como os Buchvold, Ivlskova, Katsky, Petrovna, Romulich, Triksky, Velikovna, Wachter,

e inúmeros outros - elas estão lentamente desaparecendo. Suas glórias ficaram no passado, seu ouro diminuiu, e seus filhos e filhas espalharam-se pelos quatro cantos do mundo. A exceção, é claro, são os Dilisnyas, que através de reviravoltas, complôs e traições conseguiram estabelecer seu próprio reino em Borca.

Barovianos se casam jovens, os meninos muitas vezes com a idade de 16 anos e as meninas já aos 13 anos. Casamentos arranjados não são comumente observados, mesmo entre as famílias ricas de mercados. No entanto, os benefícios sociais e econômicos do casamento levam muitos pais a pressionar os filhos para casarem-se com seus pares prematuramente. Infelizmente para esses casais, o costume baroviano proíbe tanto o divórcio quanto o novo casamento das viúvas. As famílias barovianas costumam anunciar a disponibilidade de suas filhas para o casamento pendurando uma coroa de flores do campo em sua porta da frente, mas a prática tem sido há muito abandonada, pois essas meninas tem a tendência de desaparecer durante a noite.



Como em qualquer região dominada pela agricultura, as famílias da Baróvia dependem de consideráveis quantidades de trabalhadores saudáveis. Das mulheres casadas, portanto, esperam-se ter muitos filhos. A medicina em Baróvia fica muito atrás do resto do Núcleo, mesmo com a ajuda de magia divina. O parto nem sempre é seguro para a mãe ou para a criança. As parteiras relatam uma taxa de mortalidade surpreendente de 20% para as mães nas regiões remotas. A mortalidade infantil continua a ser elevada nos dois primeiros anos de vida, devido à epidemias de escarlatina, pneumonia, e em particular, de cólera. As crianças que sobrevivem até a idade de oito anos, normalmente aprenderão a maioria das habilidades básicas necessárias para ajudar no sustento de suas famílias.

A escolaridade formal é quase desconhecida em Baróvia. A maioria das pessoas não recebem nada mais do que lições fundamentais (e muitas vezes errôneas) de leitura, escrita e aritmética dos pais. Não há academias nem mesmo para os nobres ou comerciantes mais ricos, que educam seus filhos com tutores, ou enviando-os para escolas de Borca ou Richemulot. Parece que a verdadeira educação em Baróvia é limitada ao que se encontra nas bibliotecas empoeiradas de alguns de sábios dedicados ou nos raros Templos de Ezra.

A maioria dos plebeus em Baróvia viajam a pé, apesar do terreno acidentado tornar as viagens árduas fora das estradas. No entanto, os barovianos são ainda mais sedentários do que os povos das terras vizinhas, muitos nunca saíram das aldeias em que nasceram. A equitação não é especialmente prática nessas regiões montanhosas, embora ela prospere no oeste. Bois e cavalos são os principais animais de carga, empregados para puxar arados, trenós e os enormes vagões de madeira que se aventuram pela Velha Estrada de Svalich. Embora os rios sejam numerosos em Baróvia, suas águas são muito perigosas e superficiais para su-

portar o tráfego pesado. Com as profundas águas azuis do Lago Zarovich à disposição, no entanto, Baróvia tem uma rica tradição náutica de água doce que remonta séculos. Nos meses mais quentes, multidões de minúsculas embarcações deixam o cais de Vallaki todos os dias para cruzar o lago em busca de pescarias abundantes.

Os plebeus barovianos vivem com uma dieta de subsistência baseada em grãos e vegetais, complementadas por laticínios de cabra ou leite de ovelha. Uma ampla variedade de pães pretos são cozidos a partir de trigo, milho, cevada e farinha de batata, bem como farinha de aveia e farinha de girassol. A maioria dos plebeus come um mingau de farinha de milho chamado mamliga pelo menos uma vez por dia. Batatas frias com queijo de cabra também são um prato típico para os camponeses. Aqueles com sorte de possuir galinhas podem preparar omeletes de queijo para qualquer refeição. Legumes como repolho, nabo, beterraba e cebola completam refeições mais simples, geralmente cozidos ou ensopados. Uma cerveja de cevada fraca é bebida por pessoas comuns de todas as idades, durante todas as refeições.

Entre as pessoas com recursos mais substanciais, uma dieta rica em carne de porco, cordeiro, frango e peixes de água doce é típica. As carnes são geralmente cozidas, grelhadas ou transformadas em salsicha. Pratos populares incluem fígado de porco, caviar de truta, caldo de arenque defumado, sarmale (porco envolto em folhas de repolho ou de uva), tocana (guisado de carne de porco com cebola e alho), mititei (carne de porco grelhado e almôndegas de cordeiro) e patricieni (salsicha grelhada). Os doces são um luxo em Baróvia, mas o placinte, uma espécie de pastel de frutas, é popular entre aqueles com moedas para gastar. Vinho acompanha as refeições finas, e um conhaque de ameixa chamado tsuika - uma especialidade baroviana - é apreciado tanto antes e depois das refeições.

Apesar das divisões étnicas em Baróvia, o povo daqui compartilha um elemento unificador comum: um comportamento completamente frio. A vida sob o olhar severo do Conde Strahd forjou-os em um povo duro que cuida somente da própria vida (e que não têm sequer um pingo de hospitalidade). Estranhos não são bem-vindos, e as perguntas são rejeitadas com descaso. Os viajantes vão perceber que sua aparência, suas vestes, seu sotaque, suas maneiras, e suas posses serão analisadas com desconfiança por todos.

Totalmente crentes de sua mentalidade retrógrada, as preocupações dos barovianos giram em torno de questões simples de sobrevivência diária, como culturas de nabo e tempestades nas montanhas. Estas maneiras tristes podem ser atribuídas em algum grau ao medo do sobrenatural (especialmente dos mortos-vivos) que permeia Baróvia. Nada paralisa mais um baroviano de medo que um bebedor de sangue, devorador de carne ou ladrão de almas das trevas. As crianças são criadas com contos populares elaborados sobre mortos-vivos, cheios de vampiros exibindo poderes que qualquer estudioso sério consideraria estranhos. Embora esses contos geralmente sejam baseados em fatos reais, a maioria dessas histórias também incluem lições falsas sobre a fraqueza dos mortos-vivos. Assim, não é de admirar que os barovianos raramente sobrevivam a encontros genuínos com tais criaturas.

O temor generalizado que caracteriza a perspectiva dos barovianos nativos dessas terras se infiltrou em rituais diários pelo reino. Quaisquer portas e janelas não são esquecidas e são devidamente bem trancadas ao por do sol. Na verdade, há um ditado que diz que corretamente que “a mãe baroviana não ousaria abrir a porta depois do anoitecer até para salvar o próprio bebê que chora prestes a ser devorado por lobos famintos”.

Nomes em Baróvia

Nomes Barovianos Masculinos: Alexandru, Bela, Cosmin, Dimitry, Horatiu, Ionache, Lucian, Mircea, Nicolae, Ovidiu, Petru, Radu, Sorin, Vasile, Zaharia.

Nomes Barovianos Femininos: Anica, Bianca, Costela, Draguta, Florica, Izabela, Lizuca, Marilena, Nadezhda, Nicoleta, Rodika, Simona, Uta, Viorela, Ylenia.

Nomes Gundarakitas Masculinos: Baltasar, Csepan, Demetrius, Elfric, Fredek, Gusztav, Istvan, Lazlo, Miklos, Paszkal, Rognavald, Stefano, Ubul, Varady, Zeteny.

Nomes Gundarakitas Femininos: Antonia, Boriska, Dominika, Ethelhild, Hortenzia, Ingrid, Jusztina, Mariska, Orzebet, Piroaska, Serafin, Szabina, Tzigane, Vilhelmina, Zsofika.

Nomes Thaani Masculinos: Arjan, Bekim, Dritan, Ermal, Fatos, Gjon, Hysni, Jusuf, Klodi, Lulzim, Mirdon, Nuhi, Qamil, Sokol, Ysni.

Nomes Thaani Femininos: Anjeza, Axhire, Blerta, Drita, Enkela, Fitore, Jorgki, Lejla, Mirsada, Nazibe, Rozafa, Shasine, Shpresa, Vona, Zhaklina.

Nomes Forfarianos Masculinos: Bran, Brian, Caral, Conan, Donnach, Fionn, Garbhan, Kenneth, Kyle, Lachlan, Malcom, Nioll, Ross, Sionn, Taran, Wallace.

Nomes Forfarianos Femininos: Agatha, Arline, Bonnie, Colina, Dona, Edana, Fenella, Fiona, Greer, Heather, Ina, Kenna, Morna, Nessa, Rhona, Una.

Idiomas em Baróvia

Algumas das palavras mais comuns para os viajantes estão apresentadas a seguir.

Balok

Bom dia: *buña ziua*

Adeus: *adio*

Sim: *da*

Não: *nu*

Socorro!: *ajutor!*

Vá embora!: *se duce!*

Noite: *noapte*

Cigano, ladrão: *tigan*

Brumas, neblina: *ceats*

Luktar

Saúde! (saudação): *szervusz!*

Adeus: *viszlát*

Sim: *igen*

Não: *nem*

Socorro!: *segítség!*

Vá embora!: *utazik messze!*

Rebelar-se: *fellázad*

Rei, tirano: *zsarnok*

Liberdade: *szabadság*

Magia e Religião

Embora os barovianos acreditem em magia, a grande maioria deles nunca a viu na prática, exceto pelo clérigo local. A maioria das pessoas consideram a magia como um segredo tão antigo como o tempo e cheio de riscos espirituais terríveis demais para serem contemplados.

Magia Arcana

Magia arcana é praticada apenas em segredo na Baróvia, na medida em que as pessoas comuns acreditam que todo esse poder é um dom concedido por demônios. Estas bênçãos demoníacas podem ser concedidas no útero ou deliberadamente procuradas por magos dementes, mas isso faz pouca diferença para a mente medrosa dos camponeses. Mesmo bardos devem ter cuidado e apenas vagar como simples artistas nesta terra. A opinião popular

sustenta que os conjuradores arcanos são, inquestionavelmente, os asseclas do caos, e os agentes dos nobres e burgomestres raramente desestimulam a violência contra eles. Aldeias estão repletas de contos sobre suspeitos de serem conjuradores, linchados na frente dos soldados barovianos que nada fazem para impedir tais incidentes.

Magia Divina

A magia divina quando praticada por clérigos é considerada espiritualmente pura, pelo menos quando o conjurador em questão serve a uma divindade virtuosa. No entanto, os barovianos que não compartilham a devoção zelosa de um clérigo de um deus particular, muitas vezes tem medo do poder mágico do padre. Assim como a magia arcana, a magia divina de druidas é considerada como fruto direto de uma fonte demoníaca; os barovianos previsivelmente veem tais sacerdotes da natureza com medo e desprezo.

Como povo, os barovianos tendem a ser suspeitosos de instituições organizadas, e como tal, muitas vezes têm pouco amor pelo clero. A grande maioria dos barovianos étnicos não são religiosos; as razões, no entanto, são muito diversas. A maioria acredita que os nebulosos deuses da antiguidade estão literalmente perdidos ou mortos e que suas igrejas são santuários para pretendentes ou tolos. Eles raramente frequentam igrejas, exceto quando assistem a funerais. Na verdade, até mesmo em aldeias com um templo em funcionamento, os casamentos são comumente realizados nas estalagens ou tavernas locais. Apenas os mais casais jovens mais otimistas organizam seus casamentos na igreja.

Ezra: A Igreja de Ezra nunca adquiriu uma forte presença na Baróvia. Muitos barovianos acreditam que o clero de Ezra não é nada além de traidores a serviço de Ivana Boritsi, a Viúva Negra de Borca. Na verdade, os nobres e burgomestres são notoriamente hostis à noção de poder da Igreja,

na medida em que ele ameaça seu próprio poder. Templos que se tornam demasiado ambiciosos ou ricos muitas vezes encontram seus bens apreendidos e seu clero preso pelos asseclas do Conde. No entanto, a mensagem da *Deusa do Dever e da Tutela* apela para alguns barovianos, e a Igreja de Ezra persiste, ainda que sem a bênção oficial de Strahd.

Os Assassinos da Meia Noite

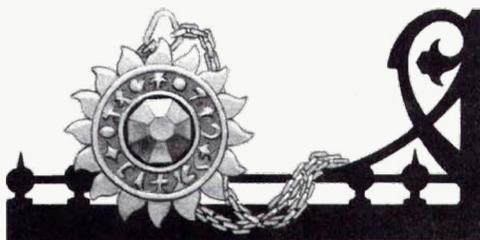
Quando Sasha Petrovich tomou as palavras de Martyn Pelkar em seu coração, ele trouxe mais do que a sua juventude à fé incipiente. Strahd havia assassinado a família do jovem clérigo quando ele era apenas um menino, e Sasha jurou caçar os lacaios mortos-vivos do Conde e extinguir o seu mal. A busca pessoal de Sasha por vingança evoluiu para uma doutrina secreta dentro do culto do Senhor da Manhã, e a missão dos puros de coração para caçar e matar as criaturas mais sombrias da Baróvia, os vampiros. Esta organização, conhecida como o Clarim da Meia-Noite, é um dos cultos mais zelosamente guardados da Igreja do Senhor da Manhã. Curiosamente, o Clarim exige misericórdia para licantropos amaldiçoados, embora as raízes desta tradição estejam perdidas.

Embora nem todos os membros do culto saibam do Clarim, aqueles que o seguem, conhecidos como Assassinos da Meia-Noite, são sempre os clérigos mais justos. Os Assassinos são divididos em Arautos, que caçam e destroem os mortos-vivos, e Exarcas, que registram o desaparecimento do vampiro e acumulam conhecimento sobre aqueles que ainda vagam. O quartel-general fica nas catacumbas sob o maior templo do culto, o Santuário da Primeira Luz em Krezk. Seu líder é Elizabeta Pirosska, uma sacerdotisa cujas mãos frágeis já estocaram legiões de vampiros. Poucos caçadores de vampiros em toda a Terra das Bruxas são iguais aos Assassinos da Meia-Noite, e poucos seriam tão fanaticamente destruídos por seus inimigos, se fossem expostos.

Hala: Como em todos os reinos, a Igreja de Hala mantém uma presença frágil e discreta em Baróvia. A maioria das experiências barovianas com a fé se limitam a seus hospícios, onde viajantes cansados recebem abrigo e cura. A maioria do povo, portanto, têm uma impressão favorável da Igreja. Poucos suspeitam da realidade, que foi exposta pelas senhoras Weathermay por meio da publicação *Guia das Bruxas de Van Richten*, que a Igreja defende um credo naturalista mágico, que seria considerado como profano pela maioria dos barovianos. O clero de Hala pratica grande discrição ao lidar com os agentes de Strahd, fazendo uma tremenda demonstração de humildade e obediência. Seu segredo tem sido ajudado pela proibição pelo Conde das obras de Van Richten, uma questão que deve em breve retornar.

Senhor da Manhã: O culto ao Senhor da Manhã é, naturalmente, um fenômeno religioso nativo da Baróvia, uma fé que surgiu aparentemente do dia para a noite no século V, e adquiriu influência lentamente desde então. Martyn “o louco” Pelkar foi considerado um excêntrico inofensivo quando começou a fazer a pregação sobre o Senhor da Manhã. Aos poucos, com a ajuda de seu primeiro jovem acolito, o carismático Sasha Petrovich, ele foi capaz de atrair uma congregação modesta no Santuário do Socorro Abençoado, na Vila de Baróvia.

O centro religioso do Culto se mudou cada vez mais para oeste nos séculos posteriores, primeiro para Vallaki e depois para Krezk, supostamente pelo estímulo de generosos colaboradores anônimos. Porém, muitos boatos insistem que o Culto deseja manter



a maior distância possível entre o seu templo mais sagrado e o Conde von Zarovich.

É possível perceber muito rapidamente que quase todos os habitantes da Baróvia possuem uma opinião sobre o Senhor da Manhã e seus fiéis. A maioria dos barovianos étnicos veem o culto com estupefação ou cinismo. A mensagem do Senhor da Manhã, de esperança cega em face da escuridão, atinge muitos tolos ingênuos. Alguns barovianos, particularmente os burgomestres, nobres e seus agentes, suspeitam da crescente popularidade do culto entre os gundarakitas. Os gundarakitas parecem se unir em torno da mensagem edificante do culto, e alguns burgomestres estão procurando, de sua maneira, buscar provas de uma suposta ligação entre os devotos do Senhor da Manhã e as atividades dos violentos rebeldes gundarakitas. Os gundarakitas, por sua vez, aparentemente não passam de cordeiros, crentes na promessa alegre de salvação vinda da Igreja do Senhor da Manhã. Por esta razão, os templos da Igreja são mais fortes em cidades onde há uma predominância da etnia gundarakita e, em alguns templos, o idioma Luktar é o preferido para os serviços religiosos.

Erlin: Erlin é um intrigante deus da morte gundarakita cuja adoração foi sancionada e incentivada pelo Duque Gundar durante seu governo. Ele é um deus antigo e, provavelmente, uma corruptela de uma entidade demoníaca ainda mais antiga, Irlek-Khan. A maioria dos gundarakitas recusa-se a falar dele. Erlin não demonstra nem o distanciamento frio nem o mal absoluto associado a divindades da morte na maioria das culturas. Seu comportamento pode ser descrito como o de um deus enganador, mas muito mal-intencionado. Ele supostamente criou a morte como uma alegre decepção, convencendo o primeiro homem que sua morte era inevitável; o mortal, obviamente, morreu de imediato.

Erlin tem milhares de serviçais demoníacos (todos eles organizados em uma vasta

O Senhor da Manhã Revisitado

Quando Sasha Petrovich tomou as palavras de Martyn Pelkar em seu coração, ele trouxe mais do que a sua juventude à fé incipiente. Strahd havia assassinado a família do jovem clérigo quando ele era apenas um menino, e Sasha jurou caçar os lacaios mortos-vivos do Conde e extinguir o seu mal. A busca pessoal de Sasha por vingança evoluiu para uma doutrina secreta dentro do culto do Senhor da Manhã, e a missão dos puros de coração para caçar e matar as criaturas mais sombrias da Baróvia, os vampiros. Esta organização, conhecida como o Clarim da Meia-Noite, é um dos cultos mais zelosamente guardados da Igreja do Senhor da Manhã. Curiosamente, o Clarim exige misericórdia para licantropos amaldiçoados, embora as raízes desta tradição estejam perdidas.

Embora nem todos os membros do culto saibam do Clarim, aqueles que o seguem, conhecidos como Assassinos da Meia-Noite, são sempre os clérigos mais justos. Os Assassinos são divididos em Arautos, que caçam e destroem os mortos-vivos, e Exarcas, que registram o desaparecimento do vampiro e acumulam conhecimento sobre aqueles que ainda vagam pelo reino. O quartel-general dos Assassinos fica nas catacumbas sob o maior templo do culto, o Santuário da Primeira Luz em Krezk. Sua líder é Elizabeta Pirosska, uma sacerdotisa cujas mãos frágeis já estocaram legiões de vampiros. Poucos caçadores de vampiros em toda a Terra das Brumas são iguais aos Assassinos da Meia-Noite, e poucos seriam tão fanaticamente destruídos por seus inimigos, se fossem expostos.

e mutável hierarquia) que auxiliam o deus em suas funções. A supervisão de Erlin sobre os falecidos é vista como a metáfora de um pastor de ovelhas, embora Erlin muitas vezes negligencie suas obrigações de pastor dos mortos e permita que os eles vaguem livres, como mortos-vivos. Apesar de seus sacerdotes serem em sua maioria

magos, eles não são menos fervorosos em sua devoção. Embora Erlin quase tenha desaparecido inteiramente, ele experimentou um renascimento nos últimos anos. Muito do orgulho étnico dos jovens gundarakitas, utiliza a fé em Erlin como uma bandeira em torno da qual se reunir.

Cosmologia Baroviana

Independentemente de sua fé professada, se houver alguma, os barovianos creem em uma cosmologia simplista, um tanto confusa. Embora eles acreditem em um céu e inferno, que são chamados respectivamente de Refúgiu e Iadul em Balok, tais locais são mais crenças populares sobrenaturais do que facetas de uma cosmologia refinada. Refúgiu é um lugar vago e misterioso, é visto tanto como um paraíso como um lugar de descanso, onde o cansaço do corpo mortal é relaxado por um sono espiritual eterno. Tal como acontece com a maioria dos reinos celestiais, Refúgiu existe acima do mundo mortal, para além do firmamento das estrelas. As almas da maioria dos mortais, mesmo aqueles que foram, em geral, perversos em vida, fazem sua jornada para Refúgiu após a morte.

Em contraste com a ambiguidade de Refúgiu, a maioria dos barovianos tem uma concepção vívida de Iadul como um lugar de horror indescritível. Fragmentos do antigo épico baroviano *Um Voo sobre os Balinoks*, descreve Iadul como um poço fétido de doenças que se localiza nas entranhas da terra. Este lugar não serve para punir os malfeitores em qualquer sentido cósmico. É apenas a morada dos demônios, e qualquer mortal que encontre seu caminho até lá, forjará sua própria condenação sem o julgamento de seu deus. Infelizmente, os demônios são capazes de cavar seu caminho para dentro do mundo mortal para causar estragos na humanidade. Geralmente esses demônios são vistos como agentes da destruição e da perversidade, não interessados na humanidade,

A Ressurreição de Erlin

As lendas dos Gundars liderando seu povo bárbaro para se estabelecer em Gundarak são naturalmente lendas, e portanto, Erlin não é a reencarnação de um deus tribal antigo. Na realidade, o deus é uma versão pervertida do deus da morte adorado no mundo onde Nharov Gundar uma vez habitou.

Quando Gundar entrou na Terra das Brumas, ele descobriu que a terrível divindade que conhecia estava lamentavelmente sem poder, assim, seus sacerdotes não podiam mais receber suas magias divinas. Gundar, então, exigiu que seus súditos prestassem homenagem ao deus, para que eles pudessem permanecer corretamente com medo da morte e do poder do Duque em causá-la. Quando Gundarak caiu nas mãos de Strahd von Zarovich, a adoração de Erlin caiu rapidamente em desuso entre todos, exceto entre os gundarakitas mais velhos.

Com a organização da resistência dos gundarakitas à ocupação baroviana, Erlin foi reformulado como um outro elemento da cultura gundarakita que está sendo erradicado pela opressão baroviana.

A divindade perversa poderia ter servido apenas como um símbolo político, se não fosse por um desenvolvimento surpreendente. Em 754 CB, um rebelde gundarakita chamado Emanuel Maryszkas, conclamou à Erlin que o salvasse da perseguição de milícias barovianas e foi correspondido com ondas de medo profano dirigidas contra seus inimigos. Emanuel, desde então, se tornou o sumo-sacerdote em um culto subterrâneo emergente, e os clérigos de Erlin pela primeira vez se encontraram abençoados com o poder de verdadeira magia divina. Emanuel está ansioso para forjar uma aliança com Ardonk Szerieza, embora o apetite do clérigo pela violência (para não mencionar suas relações com vampiros barovianos desleais à Strahd) provavelmente não vai se adaptar bem com qualquer um, apenas com os grupos mais radicais entre os rebeldes gundarakitas.

mas apenas em promover os seus próprios desejos obscuros.

Os barovianos celebram todos os mesmos festivais sazonais amplamente observados em todas as regiões temperadas do Núcleo. Talvez devido à sua herança druídica, os forfarianos especialmente celebram os quatro feriados solares como dias sagrados.

O Reino

O governante da Baróvia desde 735 CB é, supostamente, o Conde Strahd von Zarovich XI, o mais recente herdeiro do título e do nome de uma linhagem longa e terrível (veja A Verdadeira História de Strahd). Os barovianos, desprezam seu governante mesmo compartilhando sua identidade cultural com ele, pois os Von Zaroviches são a Baróvia, são parte da terra, do mesmo modo que os próprios Balinoks.

O atual Strahd é um senhor duro, mas também como seus “ancestrais”, ele gosta de manter uma distância dos assuntos triviais do reino. Apelidado de “o demônio Strahd” pela população local, o Conde exige estrita obediência de seus súditos. Seus decretos são poucos e suas aparições públicas são ainda menores. Ele parece preferir o conforto frio do Castelo Ravenloft, onde está cercado pelas ruínas das glórias de seus antepassados. Alguns barovianos, especialmente os idosos, sussurram que a longevidade dos Von Zarovich é devido as magias profanas que eles usam para estender sua expectativa de vida de maneira não-natural, e que eles continuam a passar seu tempo na busca de conhecimentos arcanos blasfemos.

O Conde Strahd XI ainda não tomou uma esposa, embora esteja procurando uma a longo tempo, fato que os locais acham surpreendente. Embora Strahd deva se casar com uma mulher nobre para continuar sua linhagem, atualmente existem poucas moças deste status em Baróvia, e as noivas estrangeiras ainda não obtive-

ram sua aprovação. Obviamente, existem rumores de que o Conde, do mesmo modo que seus “antecessores”, possui um desejo insaciável por moças plebeias; jovens beldades camponeses tremem de medo sempre que o nome de Strahd é mencionado. Em qualquer outro reino, tal escândalo certamente derrubaria o herdeiro real. Porém, a dinastia Von Zarovich não se quebrará por algo tão trivial como um filho camponês bastardo.

Governo

Para seu crédito, a liderança de Strahd é inabalável e abençoadamente livre das traições e dos pretendentes a reis que caracterizam algumas dinastias. Por lei, ninguém, além dos descendentes masculinos diretos de Strahd, podem chamar Baróvia de sua, e o governo de Strahd é absoluto.

O Conde relega a maior parte dos negócios de seu reino para as mãos dos burgomestres (vassalos pessoalmente selecionados para administrar as aldeias da Baróvia) e para os nobres (proprietários rurais). Nos tempos atuais, poucos são retirados das antigas famílias nobres. Para o campesinato, a maioria dos burgomestres e nobres são figuras impiedosas e repletas de intrigas, ansiosos para agradar o Conde e enriquecer-se às custas do povo. Suas posições são hereditárias por tradição, mas o volume de mudanças em suas fileiras é muito alto. Strahd tem o hábito de substituir com frequência seus vassalos, e muitos são vítimas de mortes suspeitas. Embora eles devam ser espertos e possuir força de vontade, nem todos os burgomestres e nobres estão isentos de atos insensatos de sedição contra o Conde, especialmente quando a ocasião proporcionar ouro para os seus próprios cofres.

Leis

O Conde impõe apenas três leis de importância, editais que possuem séculos de idade. Primeiro, ninguém pode entrar no

Castelo Ravenloft sem a permissão do Conde, sob pena de morte. Enquanto a maioria dos barovianos nativos nunca sonharia em se aproximar da pavorosa morada, inúmeros aventureiros tolos aparentemente já tentaram invadi-lo. Nenhum deles viveu para contar a história, o que não quer dizer que nenhum retornou.

Segundo, roubar do Estado é considerado traição e punível com a morte. Isso se aplica tanto a um mendigo que roubar comida da cozinha de uma guarnição quanto a um burgomestre que desviar ouro dos cofres públicos.

Finalmente, terceira, Strahd IV decretou que as vidas dos vistani são sacrossantas, qualquer um que derramar sangue vistana terá sua própria vida perdida. Esta lei ainda está de pé e é um dos aspectos mais mistificadores da personalidade do Conde. Ninguém pode dizer com certeza porque os ciganos tem esse tratamento especial, e enquanto os barovianos tem suas teorias, os próprios vistani se recusam a falar no assunto.

As poucas evidências são contraditórias quanto à relação entre Strahd e os vistani. Às vezes o Conde parece estar aliado aos vistani, como das inúmeras ocasiões em que os ciganos foram vistos entrando e saindo do Castelo Ravenloft. Paradoxalmente, os vistani muitas vezes falam asperamente do Conde, amaldiçoando seu nome abertamente ao alcance da voz dos atônitos barovianos. Certamente a teoria pública mais comum é que nem os vistani, nem Strahd lembram-se quais benefícios ou dívidas foram trocadas a tanto tempo atrás, mas seu pacto já é um costume.

Além dessas leis, burgomestres e nobres podem governar da maneira que bem entenderem. As demandas em tributos de Strahd são bastante irregulares, mas os contabilistas astutos mantém registros detalhados de toda a atividade econômica do reino. Em ocasiões esporádicas, um tributo

oneroso é ordenado a todos os barovianos, representando as dívidas acumuladas dos meses anteriores ou até anos, e é carregado para os porões do Castelo Ravenloft. Mais impostos locais regulares ainda são recolhidos pelos vassalos de Strahd, principalmente para financiar a manutenção da ordem cívica.

Exército

Soldados de carreira, leais ou mercenários, à serviço de vassalos diretos de Strahd, patrulham a maioria das vilas e cidades nos Balinoks. Nas áreas ocupadas da Baróvia ocidental, o descontentamento e a violência crescentes entre a etnia gundarakita aumentam a necessidade de uma forte presença militar. Ainda assim, a maior parte dos soldados nas cidades de origem gundarakita são agricultores ou pastores pobres do leste, em busca de uma vida melhor por meio do serviço militar. Os gundarakitas são ostensivamente controlados através da presença destas tropas, bem como pelos decretos locais que proibem-nos de possuir armas maiores do que uma adaga comum.

Além da manutenção dessas forças, os burgomestres e nobres ocupam-se principalmente da economia. Eles moldam a tributação e a regulamentação do comércio para o benefício de seus próprios títulos do tesouro e mantém uma vigilância permanente sobre as guildas locais, para que elas não se tornem muito poderosas. Magistrados locais são nomeados por eles para lidar com as disputas civis mais mesquinhas. Os oficiais militares, que atuam como juízes e executores, realizam a justiça criminal de forma rápida e brutal.

Ninguém deve ter a constatação errônea de que o Conde é ignorante dos acontecimentos em seu reino. Strahd é conhecido por monitorar seu domínio através de espíões vistani - tudo que é dito ou feito na presença dos ciganos é certamente reportado aos ouvidos do Conde em 24 horas. Embora a impressão geral é de que as portas do

Castelo Ravenloft estão sempre fechadas para visitantes, elas se abrem para permitir as idas e vindas noturnas dos lacaios do Conde. Entre os principais asseclas ciganos de Strahd estão os Von Holtz, uma família plebéia com certo prestígio sinistro. Eles esgueiram-se pelas aldeias do reino, entregando mensagens, ofertas e avisos em nome do Conde. Alguns acreditam que os Von Holtz são uma identidade secreta do próprio Strahd quando ele deseja interagir com o povo sem atrair muita atenção.

Reforços da Lei

Um típico soldado de carreira baroviano trabalha para um burgomestre ou nobres para fazer valer a lei e manter a paz. Estes soldados profissionais usam cotas de malha e escudos de aço como equipamentos de defesa. Suas armas consistem em espadas longas sempre de boa qualidade, além de uma variedade de armas secundárias como arcsos curtos e machadinhas. Em caso de soldados à cavalo, eles usam uma lança.

Um miliciano baroviano é recrutado para suplementar os soldados de carreira nas regiões de maioria gundarakita. Eles são equipados com armaduras de couro e escudos de madeira para a defesa. Suas armas são a maça e a besta. Os milicianos não usam montarias.

Economia

Os principais recursos da Baróvia são agrícolas, mesmo assim sua influência econômica permanece mínima quando comparado com gigantes como Darkon ou Nova Vaasa. Baróvia vêm mantendo um comércio contínuo e saudável com seus vizinhos durante séculos, e tal atividade é vital para todas as cidades significantes do reino. Redes de interdependência mercantil tem adquirido força nos últimos anos. Uma rede triangular de alianças e empreendimentos entre os comerciantes da Baróvia, Kartakass e Invidia está contribuindo para o aumento gradual da riqueza de certas

famílias de comerciantes em Baróvia, um fenômeno já presenciado em sociedades mais avançadas do Núcleo. Strahd, por enquanto, parece não ter nenhuma objeção a esse acúmulo de poder. Quanto tempo isso pode durar não se sabe, mas Strahd não é conhecido por perseguir comerciantes que possuem ambições políticas.

Os barovianos cultivam um espectro de cereais como cevada, aveia e trigo entre os mais dominantes. Outras culturas estão limitados a vegetais resistentes cultivados em qualquer lugar, mesmo nas condições mais duras, como batatas, nabos, couves e cebolas. Mesmo os agricultores livres cultivam pequenos jardins desses vegetais para consumo próprio em anos de vacas magras. O milho e o girassol, introduzidos há muito tempo de um reino distante, têm se saído bem em Baróvia, crescendo muito durante os longos verões.

Ovinos, caprinos e galinhas são todos criados amplamente, especialmente nas terras mais elevadas, e quase todos os camponeses mantém um ou dois animais para leite, lã e ovos. Animais de maior porte como bovinos e suínos, se saem melhor nas regiões mais baixas do que no alto dos Balinoks. Jovens barovianos muitas vezes levam seus rebanhos de caprinos através de estradas traiçoeiras para chegar até os prados escondidos nas montanhas. O Lago Zarovich produz uma variedade de peixes de água doce, incluindo a truta do lago, salmão (que vem através do rio para se reproduzir no lago), bagre prateado e tainhas. Esturjão e seu rico caviar, no entanto, são os mais valorizados em outras terras, que ainda conta com outros frutos do mar de água doce.

A manufatura mais famosa da Baróvia são seus destilados, que produzem alguns dos melhores conhaques do Núcleo. As suculentas ameixas locais são favorecidas em detrimento das uvas, como base para um melhor licor, embora algumas destilarias experimentem os damascos de Borca ou maçãs e pêssegos de Nova Vaasa. Os princi-

pais pomares - como o dos Antoanetas, Luminitus e Romulich - estão concentrados ao longo do velho Passo de Svalich e especialmente na região circundante de Vallaki. Os vinhedos são comuns na região montanhosa de Gundarak, embora a maioria dos rótulos barovianos sejam considerados inaceitavelmente azedos e terrosos em comparação com os vinhos de Borca ou Invídia.

A salsicha de cordeiro local, feita com gordura e sangue, bem como os queijos de cabra são produzidos em grandes quantidades para exportação. A madeira é extraída da Floresta Tepurich, mas o comércio não é tão grande como nos reinos vizinhos, particularmente em Kartakass.

Os Balinoks possuem abundantes recursos minerais, explorados durante séculos pelas famílias nobres da Baróvia. Sal, carvão e minério de ferro são especialmente prevalentes, mas os raros depósitos de prata nativa e cobre são a tentação da maioria dos comerciantes. Sua avareza não foi acompanhada pela preocupação com os trabalhadores das minas. Ao longo dos tempos, um número incontável de mineiros barovianos pereceram em poços sem luz, mortos por gases venenosos, com pulmões cheios de pó, ou sufocados em túmulos criados pelos desmoronamentos de túneis. Nas últimas décadas, a produtividade caiu acentuadamente em muitas minas, e algumas foram abandonadas por completo. Muitos engenheiros das minas têm comentado que os Balinoks podem estar perto do esgotamento de sua riqueza.

Embora alguns de seus bens artesanais recebam muita atenção em outras terras, a marcenaria da Baróvia é valorizada em todo o sul do Núcleo. Os nobres ricos cobiçam apenas móveis de entalhe baroviano autêntico, elaborado pelas mãos dos oprimidos artesãos idosos da Baróvia, que são absurdamente caros. Particularmente procurados são móveis entalhados, como guarda-roupas suntuosos cobertos de

Interpretando Strahd

O Conde Strahd von Zarovich é um dos mais conhecidos e populares vilões de RPG. Ele tem sido extensivamente usada pelos Mestres para atacar, atormentar e interagir com os jogadores. Strahd é um vilão clássico, complexo e com múltiplas motivações. Muitas vezes, ele brinca com seus inimigos, em seguida, esmaga-os quando se cansa do jogo, ou se eles o ameaçarem.

O Conde persegue seus objetivos impiedosamente. E pessoalmente atende à questões importantes usando sua furtividade, intimidação ou violência. Devido ao tempo não significar nada para Strahd, ele retira-se se os eventos o ameaçarem. Esperar uma oportunidade melhor raramente é um problema para ele. Seus objetivos são variáveis e amplos, mas Strahd é sempre assombrado pelas visões de sua amada perdida Tatyana, ou de sua reencarnação, e espera poder um dia se casar com ela. Apesar de seu desejo sem fim, ele ainda não conseguiu cumprir este objetivo.

Muitos anos se passam entre essas oportunidades, durante os quais Strahd se ocupa de outros assuntos. Ele raramente se preocupa com os assuntos barovianos, e dedica muito pouco tempo à eles, a menos que eles estejam diretamente envolvidos com os seus planos. Ele ocasionalmente tenta escapar de Ravenloft, e tem perseguido itens mágicos poderosos que poderiam ameaçá-lo ou ajudá-lo.

Em um encontro com aventureiros, Strahd é maligno e letal. Ele ataca de surpresa, e muitas vezes com a ajuda de lobos ou aliados mortos-vivos. Fugir raramente é uma opção pra os personagens. Eles devem se sentir com sorte de escapar dele e triunfantes se conseguirem o derrotar, ainda que temporariamente.

afrescos densos de maciços florais, cadeiras de jantar semelhantes a troncos com motivos de lobo, e belos brinquedos de madeira para crianças.

A maior parte do comércio da Baróvia é

conduzida com a antiga moeda dos Von Zarovich. Em um dos lados, tais moedas são idênticas, independentemente da denominação, representando o brasão dos Von Zarovich rodeado pela frase “Nunca Mais Conquistada, Casa Para Sempre” em Balok. O dente de rato é a peça de cobre, a garra do corvo é a de prata, e a presa de lobo é a de ouro, são conhecidas por este nome pois o lado oposto de cada moeda mostra a criatura apropriada. Os comerciantes quase sempre aceitam as moedas de outros reinos se os seus pesos forem equivalentes. Muitos comerciantes fazem um espetáculo grosseiro quando examinam as moedas estrangeiras de forma suspeita, antes de aceitá-las. O escambo ainda é praticado nas regiões mais remotas, onde ele representa um meio para os agricultores e os pescadores pobres obterem uma ampla variedade de alimentos.

Diplomacia

A relação da Baróvia com outras terras é dificultada pela natureza retrógrada do reino e a tirania incessante do Conde. Embora o velho Passo de Svalich sirva como uma rota comercial estratégica, os comerciantes muitas vezes veem Baróvia como uma simples rota de passagem a caminho de reinos mais prósperos. Strahd, por sua vez, parece ter pouco interesse em forjar alianças com seus pares de terras vizinhas, se a razão disto é sua arrogância, precaução ou pura apatia, ainda é um mistério.

Borca: O relacionamento da Baróvia com Borca é bom, e surpreendentemente pacífico, uma vez que os antigos rivais dos Von Zarovich, os Dilisnya e seus primos, os Borits, agora vivem ali. A maioria dos barovianos supõem que os Von Zarovich há muito tempo tiveram sua vingança pelo suposto assassinato de Strahd von Zarovich I. As relações modernas entre os dois reinos são limitadas ao comércio ao longo da Velha Estrada de Svalich e pelo expansionismo religioso da Igreja de Ezra em Baróvia.

Forlorn: Forlorn é uma terra esquecida e os barovianos evitam-na a todo custo. Os muitos rumores de goblins, espectros e coisas mais estranhas que assombram as selvas montanhosas de Forlorn assustam até mesmo os viajantes e comerciantes mais curiosos.

Hazlan: Hazlan parece um reino assustador para muitos barovianos. Lá, a magia arcana é praticada abertamente, uma pequena minoria étnica impiedosamente domina as massas, e a Igreja opressiva do Legislador governa. A maioria da Baróvia não quer nada com Hazlan e seus diabólicos e arrogantes modos de vida. No sudeste da Baróvia, no entanto, a aldeia de Immol prosperou poderosamente devido ao comércio através da fronteira com Hazlan, e até mesmo as práticas profanas dos magos daquele reino não podem persuadir Immol a desistir dessa bênção comercial.

Invidia: Invidia tem sido um dos principais parceiros comerciais de confiança da Baróvia através do rio Gundar, embora a chegada ao poder de Malocchio Aderre tenha complicado consideravelmente tais assuntos. Malocchio tem ódio dos vistani, e seus mercenários perseguem os ciganos através das fronteiras dos reinos vizinhos. Em mais de uma ocasião, este fato provou ser um erro fatal para os mercenários que mataram vistani em solo baroviano, na medida em que o crime sempre chega até os ouvidos do Conde. Por enquanto, as forças de Malocchio parecem ter aprendido a respeitarem as fronteiras da Baróvia ao se envolverem em perseguições aos vistani.

Kartakass: Assim como Invidia, Kartakass é uma fonte confiável de comércio para Baróvia. Os comerciantes kartakenses são expansionistas e agressivos, e podem ser avistados percorrendo a Estrada Escarlata através da Baróvia ocidental ao longo de todo o ano. No entanto, esta aliança mercantil é a única relação entre Baróvia e Kartakass. Os barovianos veem o sistema descentralizado que governa as aldeias de

Kartakass como estranho. Eles acreditam que sem uma monarquia forte, hereditária, Kartakass não tem ninguém que possa se aproximar do Conde Strahd em pé de igualdade para estabelecer uma relação mais forte entre os reinos vizinhos.

Nova Vaasa: Apesar da longa fronteira que compartilham, Baróvia mantém Nova Vaasa a uma distância segura. A cultura vaasi é peculiar aos barovianos, e eles estão desconfiados do Príncipe Othmar, considerado por muitos como o pior tipo de nobre ganancioso e explorador. Embora exista um comércio moderado ao longo da Velha Estrada de Svalich, a maioria dos comerciantes de Nova Vaasa estão preocupados com os reinos de língua mordentiana que ficam além da Baróvia, à oeste.

Greta Sombria: Como a maioria das terras que fazem fronteira com a enigmática Greta Sombria, Baróvia teme o abismo sobrenatural. A maioria dos barovianos considera o local como uma cisma profana e nenhuma pessoa sã quer ter nada a ver com um lugar como aquele.

Sithicus: Sithicus sempre foi um reino misterioso aos barovianos, uma terra ímpia coberta de florestas assombradas que fazem a Floresta Tepurich parecer um bosque encantado. Os rumores assustadores que os comerciantes kartakanos trouxeram para fora do reino nos últimos anos têm feito pouco para aplacar tais temores. Apesar das recentes revoltas políticas da região, ela ainda é considerada uma terra povoada por fadas malignas sobrenaturais, que o povo comum acha melhor evitar.

Locais Importantes

Dando segmento a nossa viagem através da Baróvia, conheceremos agora vários locais importantes do reino em detalhes, cidades e outros locais de interesse. Nossa jornada por Baróvia vai se iniciar na cidade de Krezk, passando por Zeidenburgo, Teufeldorf, Vallaki, a Vila de Baróvia, conheceremos

ainda o Pântano de Ivlis, o Acampamento Tser e o Castelo Ravenloft, antes de partir para nossa última parada em Baróvia, a cidade de Immol, na fronteira com Hazlan.

Krezk

Krezk está situada na borda noroeste da Baróvia, a poucos quilômetros da fronteira com Borca e a cidade de Levkarest. Como em muitos assentamentos por toda Baróvia, ruínas remanescentes da ocupação Terg ainda persistem aqui, impondo sua arquitetura cinzenta, construída a partir de seu blasfemo livro sagrado. A mais visível de todas é um imponente minarete Terg conhecido como a Agulha de Ghaddar que domina praça da aldeia, para os Tergs ele era uma espécie de mesquita, um local de oração ao seu deus profano. Embora o objetivo da estrutura seja controverso, ainda mais mistificador é o fato de porque os Von Zarovich permitam que ele permaneça de pé.

A aldeia central é pesadamente fortificada e cercada por quatro quarteirões distintos para comércio em geral, comércio de luxo, residências e templos. Krezk é um centro mercantil movimentado que prospera devido ao comércio ao longo da Velha Estrada de Svalich. Seus mercados e armazéns são um paraíso de gêneros alimentícios e artesanato de toda a região. Em qualquer dia normal, os estábulos de Krezk poderiam possuir os melhores ganhões de Nova Vaasa, figuras de Ezra em mármore de Borca, ou cogumelos raros e pungentes, ainda úmidos pelo orvalho das florestas verbrekianas.

O burgomestre Ivan Watcher é um esperto comerciante de cobre e marcenaria, e o patriarca da última das antigas famílias nobres barovianas que retém algum poder significativo. Apesar de seu sangue ter se espalhado para os quatro cantos do Núcleo, os Watchers têm mantido a eminência em sua terra natal através de uma inabalável lealdade aos Von Zaroviches. Os mercadores

de Krezk se contentam com o governo de Watcher, acreditando que ele é um dos seus e serve aos seus interesses em primeiro lugar. No entanto, o burgomestre tem pouca paciência para assuntos além do mercantil, e confia em seu atormentado capitão da guarda, Gheorghe Zarnesti, para manter a cidade funcionando perfeitamente.

Mercadores do Vardo Vermelho

Os Mercadores do Vardo Vermelhos são verdadeiramente tão cruéis quanto sua face pública sugere. Eles possuem esse nome pois as lonas de seus vardos, como são chamados as carroças vistani, são vermelhas. Eles estão sempre dispostos a cometer atos brutais de violência para recuperar pertences de seus clientes.

Além disso, eles muitas vezes são utilizados como ladrões e assaltantes contratados. Os Mercadores do Vardo Vermelho nunca viram as costas para clientes pagantes, e qualquer pessoa que tenha uma necessidade genuína perceberá que os Mercadores são, muitas vezes, sua única esperança de recuperar sua propriedade. É claro que os Mercadores não estão isentos em aceitar um suborno generoso daqueles que detêm bens roubados, assim, seus esforços em recuperar itens perdidos misteriosamente “não dão em nada”.

Embora as atividades dos Mercadores sejam uma maneira de acumular riqueza para sua líder, o lucro não é a verdadeira motivação de Jacqueline Montarri. Ela vive sob a sombra de uma bizarra maldição vistana, infligida à ela pela tentativa de assassinato de ninguém menos que Madame Eva dos Zarovan. Jacqueline estabeleceu os Mercadores para ajudar na sua perpétua busca por sua cabeça original, cujo paradeiro permanece um mistério...

Os renomados Mercadores do Vardo Vermelho, liderados por Jacqueline Montarri, fizeram uma reputação como “localizados” cruéis que podem encontrar e recuperar cargas perdidas ou roubadas, objetos ou até mesmo pessoas. Seus métodos são muito bem guardados, e embora a maioria

suspeite que eles possuam relações com o submundo, seus serviços à comunidade mercantil de Krezk são tão valorizadas que objeções contra eles não são levantadas.

O culto ao Senhor da Manhã mantém seu maior templo em Krezk, o Santuário da Primeira Luz. O alto-sacerdote do culto, o Prenúncio do Amanhecer Rosado, Samuel Valentin, é considerado como uma voz de compaixão e razão em meio a acirrada comunidade mercantil de Krezk. O Santuário abriga também as Mãos do Curandeiro do Amanhecer, as mãos mumificados de primeiro alto-sacerdote do Senhor da Manhã. Desta relíquia, a mais sagrada para o culto, é dito que pode gerar curas milagrosas, incluindo a cura para a licanthropia. A forte presença do culto em Krezk atraiu alguns gundarakitas que se estabeleceram aqui, fugindo das aldeias mais opressivas do sul.

Krezk à primeira vista

População: 2,060 (80% humanos, 10% vistani, 5% halfling, 3% anões, 2% outros).

Governo: Burgomestre Ivan Watcher é a maior autoridade política da cidade. A lei e a ordem é mantida pelo capitão da guarda local, Gheorghe Zarnesti. Outra personagem importante é Ramona Orasani, líder da Guilda dos Comerciantes de Kerkz.

Defesas: A guarda da cidade é composta por 40 soldados e 15 arqueiros. Se precisar de reforços o burgomestre pode ordenar o alistamento de mais 50 milicianos locais de etnia baroviana, como sugere a lei vigente.

Tavernas e Hospedarias: A Brasa Latente é uma antiga pousada sombria que foi construída sobre os ossos dos primeiros Tergs que Strahd I matou em batalha (ou assim vangloriam-se os proprietários). Embora possua uma grande coleção de bebidas, as famosas fritadas de queijo de cabra, e as meretrizes afáveis o tornem muito popular, o local também possui é famoso por impedir a presença dos gundarakitas.

Templos: *Krezk é a sede da Igreja do Senhor da Manhã. Também é aqui que está localizado o maior templo do culto, o Santuário da Primeira Luz. A maior relíquia da Igreja está bem guardada nas entranhas do Santuário, as Mãos do Curandeiro do Amanhecer. O principal patriarca do Senhor da Manhã, Samuel Valentin, é o responsável pelo culto em Krezk.*

Zeidenburgo

Situada ao longo da Estrada Escarlata na fronteira ocidental da Baróvia, Zeidenburgo é a maior cidade do Reino, uma vila próspera mas perigosa, à beira de uma revolução. A paisagem circundante tem a reputação de ser um paraíso de bandidos, para o grande desgosto do Conde e dos nobres locais. Para complicar mais as coisas, os rebeldes gundarakitas declararam Zeidenburgo o ponto de partida de sua revolução. Ardonk Szerieza passa a maior parte do seu tempo aqui, o que só aumenta as tensões. O conflito explodiu há um ano, quando uma facção de rebeldes gundarakitas, que se auto-denominam os Corcéis do Caos, lançou uma carroça de pólvora contra a porta frontal da guarnição da milícia local. O burgomestre de Zeidenburgo, Jacenty Girghiu, se esforça desesperadamente para reprimir tanto o banditismo quanto os rebeldes, mas seu tempo é curto.

Zeidenburgo cresceu em torno da Fortaleza Cinzenta, uma estrutura sombria de pedracarvão. Os Gundars construíram a fortificação após a Primeira Rebelião Imprudente para manter um olho sobre os nobres da região e proteger o lucrativo comércio ao longo da Estrada Escarlata. Zeidenburgo foi a cidade das batalhas mais difíceis e sangrentas para o Conde Strahd von Zarovich conquistar na esteira da Grande Conjunção, exigindo um cerco de quatro meses, que só terminou quando os gundarakitas estavam sobrepujados não pelas milícias barovianas, mas por ratos que se

reproduziram em massa nas sepulturas do cemitério da aldeia.

A força dos ventos de rebelião que sopram através de Zeidenburgo, paralisa os nobres da região com medo, fato que só agrava o problema local dos salteadores. Mas este medo ainda não contagiou Lyssa von Zarovich, prima distante do próprio Conde, cuja propriedade repousa no coração do antigo bairro aristocrático de Zeidenburgo. Embora ela sofra de uma melancolia sombria nos últimos anos, a sedutora aristocrata continua sendo uma das figuras políticas mais proeminentes da cidade. Em um ato de traição, ela tem esnobado sua herança familiar, expressando publicamente sua simpatia pelos separatistas gundarakitas, embora a maioria acredite que isso seja apenas uma manobra mesquinha, somente para antagonizar seu primo. O ressuscitado

Zeidenburgo à primeira vista

População: 4,615 (85% humanos, 5% vistani, 5% halfling, 4% anões, 1% outros).

Governo: *Burgomestre Jacenty Girghiu é a maior autoridade política da cidade. A ladra Juliska Ujvesce é uma contrabandista muito conhecida, e suas mercadorias incluem desde armas e armaduras comuns até itens mágicos. O mago Ardonk Szerieza, um dos líderes dos rebeldes gundarakitas, também é uma figura notável da cidade.*

Defesas: *A guarda da cidade é composta por 90 soldados barovianos e 30 arqueiros. Se precisar de reforços o burgomestre pode ordenar o alistamento de mais 50 milicianos locais de etnia baroviana, como sugere a lei vigente em toda a Baróvia.*

Tavernas e Hospedarias: *O viajante mais tradicionalista provavelmente será atraído para a espartana Hospedaria do Javali Grisalho, onde as camas podem ser duras, mas o caviar de esturjão em crosta de girassol fresco é servido todas as noites. Por outro lado, o aventureiro mais excêntrico pode procurar o*

Sanguessuga Inchada, uma taverna- hospedaria repleta de piolhos, onde uma pequena fortuna em mercadorias ilegais passa de mão em mão a cada noite, e praticamente qualquer desejo, não importa o quão bizarro ele seja, pode ser satisfeito.

Templos: *Embora o culto ao deus profano Erlin seja forte em Zeidenburgo, a divindade oficial da Baróvia, o Senhor da Manhã, ainda possui grande influência na cidade, principalmente entre a etnia baroviana e entre as lideranças políticas e militares, como o burgomestre e os nobres locais.*

culto de Erlin é forte em Zeidenburgo, e as casas, lojas e propriedades de seus fiéis são adornadas com sinos minúsculos, que eles acreditam distrair ao deus caído e seus serviçais demoníacos, ficando livres de seu toque letal. Apesar da agitação atual, as abundantes colheitas de cereais das fazendas circundantes têm permitido a aldeia prosperar. Mais significativo é o próspero comércio de contrabando, que envolve tanto comerciantes barovianos legítimos quanto contrabandistas e rebeldes gundarakitas. Apesar da presença maciça da



Lyssa von Zarovich

Lyssa von Zarovich nasceu em 525 CB, neta de Sturm, irmão mais novo de Strahd. Lyssa foi criada em meio a histórias que mostravam seu tio-avô como um traidor e um monstro, seu ódio cultivado a fez procurar a não-vida para si própria em 554. Excepcionalmente astuta, Lyssa concebeu um plano envolvendo o espírito de um amante falecido, o esquema a expôs à energias etéreas profanas. Por seu esforço, Lyssa adquiriu poderes vampíricos acumulados de dois séculos de não-vida em apenas um momento.

Nos 200 anos desde então, Lyssa esteve envolvida em perpétuas conspirações para frustrar, minar, ou derrubar Strahd von Zarovich, todas sem sucesso. Em 739, seu esquema mais recente foi uma aliança com as crias estelares de Cthulhu de Bluetspur para prover suas próprias crias estelares vampíricas, criaturas que ela esperava poderiam destruir toda Baróvia. O plano falhou, mas não sem chegar aos ouvidos de Strahd através dos vistani, e o Conde acabou repreendendo sua sobrinha rebelde com um veneno alquímico em 750 CB. Lyssa entrou em um estado de torpor soporífero e descobriu que ela só poderia despertar durante três horas por noite, embora esse período esteja crescendo lentamente.

O Conde provavelmente nunca irá destruir Lyssa totalmente, pois suas odiosas palhaçadas o divertem muito. Atualmente Lyssa está financiando as atividades dos violentos rebeldes gundarakitas, incluindo os Corcéis do Caos, puramente para irritar Strahd. Embora ela esteja levemente interessado em seduzir Ardonk Szerieza, o gundarakita já tem muitos mestres malévolos que disputam o seu destino. Lyssa pode ser encontrada com mais frequência em sua mansão em Zeidenburgo, cercada de escravos mortais e crias vampíricas. Ela também passa suas preciosas horas de vigília em um círculo druídico profano na Floresta Tepurich, onde ela e seus asseclas realizam os nefastos e obscuros “rituais de sangue”.

milícia, com apenas algumas horas de busca é possível visualizar todo um espectro de bens ilícitos, incluindo papoula e ópio hazlani, instrumentos mecânicos para ladinagem de Mayvin e carne de faisão salgada da reserva de caça pessoal de Vlad Drakov, governante da vizinha Falkóvnia.

Teufeldorf

Teufeldorf está localizada no sul da Baróvia, onde os Balinoks atingem a borda da Floresta Teputrich ao longo da Estrada Escarlata. Supostamente, a região tem sido habitada esporadicamente desde a Idade da Pedra, quando tribos brutais ergueram totems a um urso das cavernas sagrado. Em tempos históricos, seguidas invasões de tribos bárbaras vizinhas levaram os primeiros duques a fortalecerem pesadamente Teufeldorf com túneis e passagens secretas. O fato do Conde Strahd von Zarovich ter anexado Teufeldorf tão facilmente atesta a anarquia que a cidade mergulhou após a Grande Conjunção. No entanto, o povo sussurra que ainda há muitos perigos em Teufeldorf, alguns deles mais velhos do que Gundarak. Nobres temerosos da região dizem que a Guilda Ba'al Verzi, os assassinos que uma vez tentaram matar Strahd von Zarovich I, ressurgiram em Teufeldorf. Os Ba'al Verzi possuem a fama de serem mercenários impiedosos dispostos a matar qualquer um por suficientes moedas.

Teufeldorf atualmente não tem burgomestre e é regida pela Capitã da Guarda, a severa Rebecka Ditrau. O próprio Conde executou o burgomestre anterior, Shaithis Vosrovna, em 753 por manipular aventureiros ingênuos para matar uma vistana local. Ditrau, posteriormente recebeu o controle temporário da cidade até que o substituto de Vosrovna pudesse ser encontrado, mas esse substituto ainda não apareceu. Ditrau é inflexível em preservar a lei e a ordem em Teufeldorf, mas não tem nenhuma intenção pessoal de burgomestre. Ela é claramente desconfortável em realizar deveres

políticos, e os milicianos da vila estão descontentes em compartilhar seu espaço na guarnição com funcionários públicos e magistrados.

Diferentemente de outras cidades barovianas, Teufeldorf possui uma forte comunidade religiosa. O Concílio de Baróvia sediado no Refúgio da Diligência Tranquila, supervisiona os esforços da Igreja de Ezra na região, enquanto as bruxas de Hala ministram seu culto do Hospício das Trezentas Chagas. Infelizmente, a cidade tem um grave problema com mendigos e batedores de carteira. A característica mais marcante de Teufeldorf é, sem dúvida, a Torre Retorcida. A torre possui um perfil de saca-rolhas com gárgulas vigilantes postadas em seu ponto mais alto, que também é o ponto mais alto de toda Teufeldorf. Embora supostamente a torre tenha sido a sede de uma seita de necromantes à serviço dos Gundars, ela agora é usada como um centro de treinamento para soldados nas táticas e inteligências militares barovianas. Além disso, o antigo Asilo do traíçoeiro Dr. Heinfroth encontra-se em um desfiladeiro a uma hora de caminhada a leste. Ditrau restaurou essa fortaleza sombria para ser usada como uma prisão militar.

Teufeldorf à primeira vista

População: 3,539 (80% humanos, 10% vistani, 4% halfling, 3% anões, 2% vampiros, 1% outros).

Governo: A Capitã da Guarda Rebecka Ditrau é a maior e única autoridade da cidade.

Personagens Importantes: A líder de uma pequena organização de ladrões da cidade é muito conhecida no submundo, Antonijja Hajdusa. Outra personalidade importante é o ranger Darzin Morcantha que serve como guia para a Floresta Tepurich.

Defesas: A guarda da cidade é composta por 60 soldados barovianos e 20 arqueiros. Mais 50 milicianos barovianos atuam na cidade.

Tavernas e Hospedarias: Apesar de suas pousadas mais acessíveis serem cercadas por prédios arruinados gundarakitas, Teufeldorf, felizmente, possui um estabelecimento que se destaca: a Pousada da Viúva Chorona. Embora a comida seja dominada por intermináveis vegetais mal-cozidos, a atenção meticulosa da pousada para com o conforto e a limpeza dos quartos dos hóspedes é especialmente muito apreciada por todos.

Templos: A Igreja de Ezra é muito forte em Teufeldorf. Mas o culto ao Senhor da Manhã ainda é a religião dominante. As bruxas de Hala atuam em um hospício no interior da cidade.

Assassinos de Ba'Al Verzi

O Ba'al Verzi (bay-al vayr-tzee) foi uma lendária guilda de assassinos antes da ascensão de Strahd ao poder. Dizia-se que qualquer um poderia ser um Ba'al Verzi, e a paranoica lenda dos assassinos, tornou o trabalho da guilda muito mais fácil. O Ba'al Verzi pode ser tudo, menos esquecido na atual Baróvia, porque Strahd fez um grande esforço para exterminar a ordem e, na maior parte, foi bem sucedido. A arma de assinatura do Ba'al Verzi é uma adaga curva com um cabo adornado em preto, vermelho e dourado.

A vingança de Strahd contra a guilda decorre de seu ódio do Ba'al Verzi chamado Leo Dilisnya. Durante a cruzada de Strahd contra os Tergs, Leo serviu como um oficial menor no exército de von Zarovich. Ele escondeu mercenários no Castelo Ravenloft no dia do casamento de Sergei e Tatyana, na esperança de garantir a si mesmo como governante da Baróvia. Mas o plano de Leo foi frustrado quando suas forças foram mortas pelo vampiro recém-transformado Strahd. Leo fugiu, e apenas um punhado de pessoas sobreviveram àquela noite.

Anos mais tarde, com a ajuda de uma leal senhora chamada Lorvinia Wachter, Strahd

encontrou Leo, depois de derrotá-lo, transformou-o em um vampiro e o trancou dentro de um mausoléu na propriedade de Wachter, para que ele morresse de fome pela eternidade. Este ato satisfaz Lorvinia Wachter, cuja família tinha sido morta pelos homens de Leo.

Depois de séculos de aprisionamento, Leo escapou da tumba trancada e retomou sua força e seus planos de vingança, primeiro contra os Watcher, e eventualmente contra o próprio Strahd.

Vallaki

Após completar nosso passeio pelas terras ocupadas, chegou a hora de enfrentar as passagens congeladas das montanhas. De Teufeldorf cruzamos o acidentado Passo do Terror através da Velha Estrada de Svalich - em direção ao coração apodrecido da Baróvia. Situada no extremo oeste do Passo de Svalich, Vallaki é uma encruzilhada crucial para todo o sul do núcleo. Antigamente, a vila era um balneário de férias pitoresco para as antigas famílias nobres, no entanto, a vila vem se transformando num próspero centro econômico para Baróvia. O vale circundante é coberto pela maioria dos prestigiosos pomares do reino e suas destilarias. Vallaki é o lar de uma população significativa de pescadores, que trabalham com suas redes na farta coleta dos peixes de água doce do Lago Zarovich. Considerando a natureza supersticiosa da maioria dos barovianos, os pescadores da aldeia parecem simplesmente não se incomodar com as lendas sobre os horrores nos abismos do Lago Zarovich, desde bruxas canibais e sereias sedutoras até leviatãs cobertos de tentáculos.

Apesar das modestas e movimentadas ruas de Vallaki não sugerirem tanto, a cidade tem a reputação sinistra de abrigar segredos arcanos. Entre as lojas dos ferreiros e o ressoar desenfreado dos mercados de peixe, existem livrarias mofadas, cobertas de esoterismo e vitrines despretensiosas,

onde médiuns e místicos dizem poder ver o futuro. No cemitério da vila ergue-se a Cripta de Quinn Roche, que supostamente detém 101 peças de armaduras encantadas, sem mencionar as armadilhas mortais e a carcaça morta-viva do próprio velho colecionador. Vários sábios de Vallaki traçam cuidadosamente o movimento das estrelas e dos planetas à noite, e borbulham os rumores de bizarros cultos astrológicos na aldeia. Os habitantes mais conservadores culpam toda essa atividade oculta ao legado persistente dos Tergs, cujos servos demoníacos dizem ainda andar pelas ruas à noite.

Vallaki é dividida entre a próspera Cidade Alta e a miserável Cidade Baixa. A primeira conserva uma antiga fortaleza construída pelos Tergs em seu estilo distinto, com cúpulas e torres, arcos circulares, e estreitas arcadas com finas colunas. O burgomestre da cidade, Lars Kjurls, fez desta fortaleza sua própria casa, para abrigar sua extensa família e a guarnição da aldeia em seus vastos salões. Entre os nobres, Kjurls é considerado como o mais astuto burgomestre da Baróvia. Embora insensível, ele é bastante confiável e é conhecido por contratar os serviços de aventureiros mercenários para várias tarefas.

A Velha Casa de Markov

Esta velha casa pertencia originalmente a um açougueiro chamado Frantisek Markov. Markov realizou terríveis operações em carcaças de animais, costurando suas diversas partes na tentativa de criar vida. Quando a esposa de Markov descobriu as horríveis atividades de seu marido, ela ameaçou revelar seus segredos. Ela tornou-se o próximo experimento de Markov, e sobreviveu por três dias antes de sucumbir. Markov escondeu o cadáver de sua esposa na adega, que havia se transformado em seu laboratório.

Apesar dos esforços de Markov para esconder sua obra, os vallakianos descobriram seu segredo. O açougueiro louco fugiu da

cidade para escapar de um linchamento. Os restos mortais de sua esposa mais tarde foram removidos da adega e sepultados no cemitério de Vallaki, e a casa permaneceu abandonada até a chegada dos thaani, que passaram a ocupar o lugar. O sofrimento da esposa de Frantisek Markov contaminou a casa com uma semente de loucura que lentamente levou os atuais moradores à insanidade.

Vallaki à primeira vista

População: 1,500 (70% humanos, 12% *halfings*, 5% *anões*, 5% *meio-elfos*, 5% *elfos*, 1% *vampiros*, 2% *outros*). Os *anões* e os *meio-elfos* se misturam aos humanos. Os *halfings* vivem em casas-barcos nas margens do Lago Zarovich, e um *clã* de *elfos* vive em uma clareira fora da cidade.

Governo: O burgomestre de Vallaki, Lars Kjurls, governada a cidade junto de um conselho de comerciantes e proprietários de terras. Brom Martikova (dono da Estalagem Água Azul) e Yelena Olavnnya (proprietária do Mercadorias de Aressek) têm assento no conselho.

Personagens Importantes: Falstan Mitra-che, *halfing* guia; Arabelle Zarovan, vidente vistana; Hallid Keshtai, tatuador thaani; Kasimir Velikovna, *elfo* druida.

Defesas: A guarda da cidade é composta por 30 soldados e 10 arqueiros. Além disso, mais 50 milicianos barovianos podem ser convocados pelo burgomestre para suplementar a guarda da cidade em caso de emergência.

Tavernas e Hospedarias: O estabelecimento mais popular da cidade é a Estalagem Água Azul, dirigida por Brom Martikova. Outros bares e tavernas da cidade incluem a Rosa Vermelha, a cênica Taverna do Lago, e o movimentado Svalich Pub.

Suprimentos: Mercadorias de Aressek é, de longe, a maior loja de Vallaki, e muitos comerciantes vendem seus produtos em espaços alugados nos armazéns de Aressek. A Forja de Tibor oferece armas e armaduras, enquanto

o Bairro Thaani possui um número de lojas familiares que atendem às necessidades mais exóticas. Um mercado semanal de fazendeiros é realizado no Parque da Vila, onde frutas frescas, legumes e peixes podem ser comprados diretamente dos produtores.

Templos: Os serviços são mantidos na Igreja de Santo Andral, supervisionados pelo Padre Lucian Petrovna.

O Monastério do Sol Branco

O Monastério do Sol Branco tem se dedicado ao Senhor da Manhã por centenas de anos. O prédio tem mais de 500 anos, situado ao longo do Rio Luna com uma vista panorâmica da face ocidental do Monte Ghakis.

Os monges do Sol Branco passam por um rigoroso treinamento físico para suportar a altitude. Isso também fez deles especialistas em lidar com doenças, e algumas pessoas vão em peregrinação até o hospício do monastério na esperança de que o frio ar puro possa ajudar no tratamento de muitas doenças.

Os Portões da Baróvia

Espesso nevoeiro engolfa a Velha Estrada de Svalich. Através da névoa um par de contrafortes altos de pedra sustentam pesados portões de ferro. De pé, diante dos contrafortes, há duas altas estátuas sem cabeça de guardiões armados com alabardas. Ervas daninhas e heras sobem nas estátuas, suas cabeças estão no chão.

Estes portões marcam a fronteira das brumas sufocantes que cercam a Vila de Baróvia e o Castelo Ravenloft. Strahd tem a capacidade de abrir e fechar estas portas, através de sua conexão com a terra. Todos que se aproximam a menos de 50 metros dos portões, fazem com que eles se abram lentamente. Depois que de atravessá-los, os portões se fecham novamente em um estrondo. Aproximar-se da Vila de Baróvia

não faz com que as portas se abram, na verdade, elas são difíceis de abrir pelo lado de dentro.

Cataratas do Tser

Uma larga ponte de pedra atravessa o Rio Ivlis acima de uma cachoeira vertiginosa. O rugido das quedas é quase ensurdecedor, e um véu branco da névoa que sobe do rio deixa a ponte escorregadia. A ponte possui uma parede de pedra de 3 metros de altura de cada lado.

Pouco além da cachoeira, o Ivlis alarga para formar o Lago Tser, que serve como fonte de água para o acampamento vistana liderado por Madame Eva. Poucos vistani permanecem aqui, devido aos mortos-vivos que assombram as cachoeiras. Madame Eva está irritada com a relutância de Strahd em se livrar dos espectros, mas não se atreve a desobedecê-lo abertamente.

Colina de Lysaga

A Colina de Lysaga tem uma reputação sinistra. Nas eras antes da ascensão de Strahd ao poder, conclaves de cultistas caóticos reuniam-se ali regularmente para realizar sacrifícios vis. Santa Ecaterina, uma sacerdote errante, considerada sagrada na antiga Baróvia, tentou erradicar este mal e construiu um monastério no topo da Colina de Lysaga para santificar o lugar. No entanto, suas esperanças foram desfeitas, pois ela morreu quando o mosteiro ruiu sob circunstâncias misteriosas.

Durante os primeiros dias do governo mortal de Strahd (antes de ele se tornar um vampiro), as ruínas no topo da Colina de Lysaga tornaram-se o refúgio de um bandido cruel conhecido como Lukas, o Vermelho. O fora-da-lei ruivo e seus comparsas atacaram muitas aldeias na área circundante, incluindo Vallaki. Através dos esforços de Strahd e Sergei von Zarovich, Lukas, o Vermelho foi capturado e decapitado, e sua cabeça desfilou por Baróvia

como um aviso para futuros bandidos, uma procissão macabra que desagradou ao piedoso Sergej.

Agora, as ruínas da Colina de Lysaga são mais uma vez um local profano, onde a bruxa banshee Patrina Velikovna procura provar a si mesma a condessa ideal para Strahd e busca vingança contra seus parentes elfos.

Vila de Baróvia

A Vila de Baróvia é indiscutivelmente a mais sombria cidade do reino. Oprimida sob a sombra ameaçadora do Castelo Ravenloft, a Vila marca o extremo leste do Passo de Svalich e serve como um entreposto natural para os viajantes da Velha Estrada de Svalich. Conhecida localmente como “Descida do Diabo”, a estrada se contorce para cair precipitadamente até a Vila, oferecendo uma vista deslumbrante do vale abaixo. Particularmente bela é a visão de uma ponte de pedra que atravessava uma fenda na montanha. Para oeste, as Cataratas do Tser mergulham nas águas abaixo, acompanhada por um assobio que ecoa pela corrente descendente.

Um anel perpétuo de névoas envolve a Vila e seus arredores, esses vapores ostentam uma estranha semelhança com as próprias Brumas. Pode-se entrar no nevoeiro livremente, mas aquelas pessoas que o deixam sem a permissão de Strahd morrem de um horrível e chocante envenenamento. No entanto, os viajantes não precisam se desesperar, pois os vistani vendem um elixir que concede uma resistência às névoas por 10 minutos. O preço é de 5 PO. Mercadores chamam este elixir de “o imposto cativo”.

A natureza do nevoeiro é desconhecida, mas muitos acreditam que ele é um castigo divino pelo massacre do casamento em 351 BC. Os moradores da Vila possuem uma aparência péssima, se arrastando por seus rituais diários com um olhar vazio de prisioneiros. A cidade inteira está envolta em

uma aura mórbida quase palpável, como se a névoa fosse uma mortalha funerária e os cidadãos os mortos-vivos.

Há alguns bastiões contra essa atmosfera sombria, entre eles a venerável Taverna Sangue da Videira, cujo proprietário é o caloroso Bray Martikova. Também digno de nota é o Santuário do Socorro Abençoado, o primeiro templo dedicado ao Senhor da Manhã em Baróvia, construído sobre as ruínas de um antigo templo da igreja do Estado. O cemitério ao lado, no entanto, claramente com séculos de idade, é amplamente conhecido por ser assombrado. A cada noite, conta-se, os espíritos daqueles que morreram invadindo o Castelo Ravenloft saem da terra e começam uma marcha fúnebre até o Castelo, onde se jogam, aos gritos, da torre alta.

As Brumas de Baróvia

O anel de névoa que envolve a Vila de Baróvia e o Castelo Ravenloft é um veneno letal que se infunde nos órgãos de uma criatura e permanece dormente até esta alma infeliz tentar escapar da Vila. Qualquer criatura viva que ultrapassar a borda exterior do nevoeiro sofre imediatamente de asfixia, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário na Constituição por hora até morrer (sem direito a Jogada de Proteção). A Constituição perdida retorna apenas quando a criatura voltar para dentro do anel de brumas. Um vistana pode fazer um elixir que torna uma criatura imune aos efeitos da neblina por 10 minutos, tempo suficiente para passar pelo anel de névoas. Os vistani nunca permitem a um giorgio (nome que os vistani dão a um não-vistana) aprender a fórmula do elixir, e eles negam os seus serviços a todos os viajantes com nenhuma hesitação se Strahd instruí-los a fazê-lo. Strahd pode dissipar o nevoeiro se desejar, mas ele nunca o faz.

Guardiões da Pluma Negra

Os Guardiões da Pluma Negra são uma ordem fundada pelo elfo Pyoor Duzentosve-

rões. Seus integrantes, auto denominados Cavaleiros do Corvo, são bravos homens dedicados à destruição do mal em todas as suas manifestações. Eles ajudam os pobres e os assombrados a se livrarem de suas maldições oferecendo tanto bênçãos como espadas afiadas.

Os Guardiões da Pluma não seguem uma divindade ordeira específica, embora a maioria de seus membros seja devota do Senhor da Manhã. Eles atuam nas sombras e acreditam que os corvos são animais sagrados que contemplam a destruição sem tocá-la. Seu propósito final é a destruição de Strahd, mas sua missão atualmente é recuperar o Símbolo Sagrado de Ravenkind. Seu quartel-general é a Taverna Sangue da Videira na Vila de Baróvia, seu líder atual é Bray Martikova

Vila de Baróvia a primeira vista

População: 300 (90% humanos, 4% halfings, 3% anões, 3% outros). Os anões e meio-elfos se misturam aos humanos. Muitas das casas periféricas estão abandonadas.

Governo: Kolyan Indirovich é o burgomestre da Baróvia, com seu filho Ismark servindo como vice-burgomestre. Kolyan tem um pequeno grupo de assessores que incluem Bray Martikova e Bildrath Cantemir.

Personagens Importantes: Daria Fidatov, proprietária da Taverna Covil do Lobo; Parpol “Parriwimple” Cantemir, assistente da milícia local; Pavel, o Alto, conhecido charlatão vistana; Cezar Vatrallau, líder de uma companhia de mercenários; Kavan, o Amaldiçoado (vampiro), anteriormente um paladino, mas agora um vampiro foragido que atormenta a Vila;

Defesas: A Vila de Baróvia não tem guarnição, contando com todos os cidadãos sãos para formar uma milícia quando necessário. Bray Martikova serve como o sargento da milícia, com Parpol “Parriwimple” Cantemir como seu assistente.

Tavernas e Hospedarias: A Vila de Baróvia possui duas tavernas. A maior e melhor equipada, é a Sangue na(da) Videira, administrada por Bray Martikova. Um estabelecimento menor é o Covil do Lobo, supervisionado por Daria Fidatov.

Suprimentos: O Mercado de Bildrath vende bens mais comuns (com preços entre 10% a 25% acima do normal), mas há uma chance de 15% de um item específico estar indisponível. Uma vez por semana, Bildrath viaja para Vallaki para reabastecer seu mercado e pode trazer encomendas específicas com ele. Para passar por entre as brumas, ele primeiro visita os vistani para adquirir poções que o protejam das névoas venenosas.

Templos: A única igreja da cidade, o Santuário do Socorro Abençoado, encontra-se parcialmente abandonada, a não ser pelas rezas noturnas constantes do Padre Danovich. Ele recentemente perdeu seu filho Doru, que está desaparecido. Os barovianos praticam sua fé em suas próprias casas. Apenas o cemitério ainda está em uso.

Acampamento do Lago Tser

Nas proximidades do Castelo Ravenloft pela Vila de Baróvia, uma áspera trilha quebra da estrada principal. Este desvio leva até uma clareira na base das Cataratas do Tser, uma das nascentes do Rio Ivlis. É um lugar sombrio e sereno, cheio de plantas verdejantes, ondas prateadas de neblina das cascatas, e a cacofonia de pássaros e grilos. O local serve como o único acampamento vistana permanente existente, por este motivo ele é um refúgio para os vardos da tribo Zarovan, conhecida como a mais rara e mais inescrutável de todas as tribos vistani. Na verdade, a caravana Zarovan que habita este acampamento perene nas Cataratas do Tser é a única caravana Zarovan conhecida.

Para onde os Zarovan vão quando estão ausentes do Acampamento não se sabe,

mas os barovianos gostam de contar que “os Zarovan podem ser procurados por qualquer pessoa, mas eles só podem ser encontrados por aqueles a quem eles próprios procuram”. Quem visitar o acampamento pode ter o destino lido pela sua raunie mais lendária: Madame Eva.

Castelo Ravenloft

Nenhuma descrição da Baróvia seria completa sem mencionar o Castelo Ravenloft, um dos marcos mais reconhecíveis do Reino. Com quase vinte andares de altura, o castelo tem vista para a Vila de Baróvia no noroeste. Com pedras na cor de ossos brilhantes e sua grossa mortalha de heras, o castelo é a estrutura mais impressionante da Baróvia. Infelizmente, Ravenloft é uma metáfora da própria Baróvia: desagradável e em ruínas, cheio de glórias manchadas, crueldades antigas e segredos indescritíveis aos olhos do homem comum.

As lendas que se ouvem em torno da morada pavorosa do Conde são tão numerosas que relacioná-las é um exercício fútil. Existem contos sobre invasores e ladrões que

são transformados em escravos descerebrados para polir a prata corroída e espanar as tapeçarias em decomposição. Outra história conta que a capela está exatamente como no dia do casamento de Sergei von Zarovich, quatro séculos atrás, ainda cheia com o perfume das flores murchas e o sangue de Strahd I e sua família. Mesmo um observador cínico está inclinado a dizer que Ravenloft já subiu ao reino do mítico. Seja como for, sua terrível sombra já oprime por séculos a vida dos barovianos.

Pântano de Ivlis

O desolado Pântano de Ivlis é coberto com canas e árvores esqueléticas repletas de musgo. A água escura é extremamente silenciosa e de profundidade desconhecida. Na medida em que o Rio Ivlis atinge a parte mais baixa do vale, alarga-se consideravelmente, inundando as terras baixas e formando um grande e frio pântano, cujas águas podem possuir até seis metros de profundidade em alguns locais. Os moradores da Baróvia há muito tempo evitam esta parte do vale, mesmo antes da ascensão de Strahd, pois apresenta as ruínas



submersas de uma civilização ainda mais antiga.

Goblins caóticos migraram para o Pântano de Ivlis, deixando Forlorn, sua pátria abandonada, para trás em busca de presas. Esses pequenos canalhas mal-humorados são a fonte dos ataques noturnos contra a Vila de Baróvia. Eles são chamados de pequenas bruxas pelos barovianos, mas estudiosos e folcloristas conhecem-nos melhor como goblins.

A cada noite, há uma chance acumulada de 10% de que os goblins ataquem um dos edifícios mais distantes da Vila de Baróvia, na esperança de matar um aldeão e arrastar o cadáver de volta para seu covil nas profundezas do Pântano. A migração goblin continua, com mais deles sendo atraídos para as ruínas que pontilham o Pântano de Ivlis. Que tipo de demônio ou ser pré-histórico os goblins reverenciam naquele lugar abandonado?

Estalagem do Cavalo Cansado

A Estalagem do Cavalo Cansado é a única parada na trilha ao sul da Vila de Baróvia que leva até Immol. A Estalagem é simples e serve como um ponto de encontro de viajantes e comerciantes que usam a perigosa trilha. É possível encontrar mercenários que facilmente ajudam a escoltar comboios de mercadores através da trilha de maneira segura.

Immol

Immol reside no extremo sudeste da Baróvia, situada aos pés dos Balinoks como o bastião mais ao sul dos von Zarovich. Os obstinados comerciantes da aldeia têm a reputação de quebrar as regras do Conde durante décadas, apenas para serem brutalmente postos em seu lugar. Nos últimos anos, Immol voltou a flutuar em direção à fronteira da esfera de controle dos von Zarovich. A Estrada do Bruxo fornece uma ligação vital entre a aldeia e o reino de

Hazlan ao sul, e a cada ano Immol parece aproximar-se mais daquele misterioso reino de magos.

A aldeia é disposta em forma de ferradura em um vale raso aos pés dos Balinoks. A periferia da cidade é pontilhada com antigas torres de vigia, enquanto a Fortaleza da Cruz Escarlata domina o centro da aldeia. A Fortaleza foi o reduto de uma ordem de cavaleiros sagrados que servia a antiga igreja estatal de Santo Andral, aparentemente foi estabelecida em Immol para acabar com tumultos. O atual burgomestre é Petre Teodorus, um homem agradável, mas obcecado com a história e os mitos barovianos que parece pouco se importar com a saúde dos cidadãos.

Immol e seus arredores abrigam dois grupos étnicos minúsculos muito raros: os forfarianos e os thaani. Suas comunidades são secretas, embora ambas tenham deixado sua marca em Immol de algumas formas. O legado druida dos forfarianos resultou em uma proliferação moderna de ervanários, curandeiros, boticários, parteiras e outros tais, muito populares no distrito forfariano. Os thaani, por sua vez, falam sobre seus captos antigos, a quem chamam de os Mestres Silenciosos dos Quatro Dedos. A lembrança thaani dessas criaturas é longa e seu terror é escasso em detalhes; mas os thaani estão convencidos, de algum modo, que os Mestres Silenciosos um dia vão encontrá-los. Vários thaani mantêm sacolas cheias de comida, água, e lembranças familiares debaixo de suas camas, para na noite em que os Mestres Silenciosos retornarem, eles possam fugir.

Entre os importantes locais de Immol se destaca os Arquivos Teodorus, uma biblioteca notável da história, das lendas e registros barovianos - a única de seu tipo no Reino. Apesar de não ser disponível para a leitura do público em geral, os arquivos podem ser acessados pelos estudiosos legítimos. O burgomestre gasta uma grande quantidade de tempo e dinheiro para

administrar e melhorar a coleção, irremediavelmente convencido de que isso eleva a sua reputação junto ao Conde.

Forfarianos

Os forfarianos são um povo druida originário de Forlorn. Em sua maioria são adoradores de Belenus, mas suas crenças incluem uma cosmologia conhecida como os “Três Mundos”, que seriam a Terra, o Mar e o Céu. Os forfarianos são famosos por sua ligação com a natureza e com os animais. Eles vivem de maneira muito simples e rústica e não possuem nenhum luxo, nem mesmo talheres ou outros utensílios domésticos simples. Os forfarianos não ostentam nada feito em metal e não praticam cultivos nem criação de animais domésticos, em sua maioria colhem o que necessitam da própria natureza.

Immol à primeira vista

População: 1.623 (90% humanos, 4% forfarianos, 4% thaani, 2% vistani).

Governo: O Burgomestre Petre Teodorus, governa Immol.

Personagens Importantes: *Camelia Moldovenita, a caçadora de fantasmas; Proinsias Ballinmuir, o curandeiro mais famoso do Reino da Baróvia;*

Defesas: *A Fortaleza da Cruz Escarlate é o posto militar da cidade. Cerca de 40 soldados habitam a fortaleza e revezam turnos de guarda nas antigas torres de vigia da cidade.*

Tavernas e Hospedarias: *Repleta de várias habitações pequenas e limpas, a única pousada de Immol é o Cervo Saltitante, um boteco acidentado repleto de bêbados forfarianos e adornado com os tapetes das casas nobres esquecidas. O Cervo tem a melhor salsicha de cordeiro do reino, e serve um uísque fedorento que deixa a garganta queimando por horas.*

Templos: *Há um único templo na cidade, pertencente ao culto ao Senhor da Manhã*

Borca

Borca fica em um vale verdejante e acidentado a nordeste de Baróvia, onde a vegetação cresce livre e luxuriante. Na primavera e no verão, diversas flores selvagens forram as encostas das colinas. Os nativos avisam rapidamente os estrangeiros que eles devem evitar qualquer água ou fruta manchada de púrpura. Essa coloração é um sinal de envenenamento.

Os picos cobertos de neve de Baróvia, os Montes Ghakis e Baratak, adornam o horizonte a sudeste, por vezes cobrindo o sol nascente. Ao norte fica o Monte Gries, o mais alto do domínio.

Encontros: Durante o dia e à noite, existe 25% de chance de um encontro com algum animal como lobos ou cobras venenosas. Além disso, os espíritos das vítimas de Ivan e Ivana encontram-se frequentemente nos locais onde foram mortos.

Política

Com exceção de Lechberg e das terras do solar Dilisnya, Borca é inquestionavelmente propriedade de Ivana Boritsi. A aristocracia aqui é aristocracia só no nome, pois eles alugam suas terras de Ivana e, por sua vez, recebem aluguel dos camponeses que cultivam a terra. Os dois outros territórios são mantidos por Ivan Dilisnya, primo de Ivana e chefe da “força policial” que coleta o aluguel das terras dela.

Antigamente, a guarda de Ivana era escrupulosamente honesta, coletando apenas o aluguel que era dela por direito. No entanto, mais ou menos dez anos atrás, seu primo distante Ivan Dilisnya assumiu o controle dessa força policial. Desde então, a corrupção corre solta. Se precisa de músculos ou justiça, você tem de comprá-los. O suborno é necessário em cada favor político, seja ele uma simples placa de passagem “livre” nas estradas, ou ficar com comida suficiente para alimentar



seus filhos. Poder significa conhecer as pessoas certas e servi-las bem. No entanto, ninguém se atreve a encostar um dedo em Dilisnya. Aqueles que tentaram pereceram durante o sono. Os oficiais bem armados de Ivan são guerreiros que usam corseletes de couro, alabardas ou clavas.

Locais Importantes

Borca possui três cidades de tamanho notável: Lechberg, Levkarest e Sturben.

Sturben (Cidade Comercial; População: 2.000): Uma cidade bem fortificada e centro comercial do domínio. Sturben é uma cidade movimentada, embora não possua um grande número de habitantes se comparada a outras cidades de Borca. Seu local mais interessante é o Salão Comercial, onde qualquer tipo de mercadoria pode ser negociada.

Lechberg (Antiga Capital; População: 5.500): A cidade de Lechberg é a antiga capital do outrora domínio de Dorvânia. Lechberg é a última parada da rota comer-

cial que cruza o domínio, é uma cidade rica e opulenta, com museus, teatros, operas e indústrias. A mineração é uma atividade lucrativa e costuma ser a maior fonte de empregos para os cidadãos pobres.

Levkarest (Capital; População: 8.500): A atual capital do domínio. É o maior centro comercial de Borca, suas lojas e restaurantes oferecem comodidades de toda Terra das Brumas, por um preço justo. Aquilo que as guildas de mercadores não possuem, as guildas de negócios podem obter. Os moradores veem sua cidade como um centro cultural rival apenas de Port-a-Lucine, mas muitos viajantes podem achar isto um exagero. Levkarest é casa da Academia do Estilo, uma respeitada escola de artes com numerosas galerias, auditórios musicais e teatros.

Povo

A maioria dos borquenses é extremamente pobre, pagando impostos pesados para a aristocracia. Normalmente, o povo mostra um ar taciturno. Apesar de não parecer

à primeira vista, a aristocracia de Borca não é muito melhor do que os servos que trabalham nas propriedades - todos são arrendatários de Ivana. Apesar de muitos acreditarem que podem ser mais felizes ou mais prósperos em outro domínio, poucos tentam se mudar. Segundo a lenda, aquele que beber a água de Borca e tentar fugir, morrerá na fronteira. Como vestimenta, os camponeses preferem tons sóbrios, enquanto a aristocracia veste preto. Em ocasiões festivas, entretanto, os aldeões e os nobres usam cores vibrantes.

Ganchos

Degravo: A mansão do Lorde Ivan Dilisnya, Degravo foi construída na nascente do Rio Vacha e flerta constantemente com a Greta Sombria. Segundo as lendas locais, esta mansão é o lar do próprio lorde Ivan, alguns acreditam que ele atualmente cede os inúmeros aposentos de sua mansão para que pesquisadores que desejam saber mais sobre o misterioso desfiladeiro de brumas, montem seus laboratórios macabros.

Misericórdia: A mansão de Ivana Boritsi, a outra Lorde de Borca. Misericórdia é famosa por suas passagens secretas, que levam a aposentos onde jovens nus (de ambos os sexos) se deleitam com os prazeres da carne e em banquetes afrodisíacos. Ivana é uma mulher atraente, mas amaldiçoada a nunca deixar sua mansão, ela é apaixonada por todas as formas de arte, e geralmente aprisiona os atores e atrizes mais talentosos do domínio para que interpretem peças em seus salões privados.

A Casa do Lamento: Este é um domínio pequeno encontrado dentro do domínio de Borca. Ele consiste em uma grande casa velha com uma torre de pedra em anexo. A torre foi outrora parte de um castelo construído pelo sádico Lorde Dranzorg que tinha prazer em cometer atos caóticos contra seus vizinhos, chegando até mesmo ao ponto de sepultar viva nas fundações do castelo, Mara, a filha de um de seus

vizinhos (que havia sido prometida a ele em casamento para acabar com sua interminável maldade). Este ato causou a morte de Dranzorg. O castelo caiu em desuso e ruiu depois disso, com exceção da torre. A casa foi construída mais tarde por um comerciante, que juntamente com sua família, foi vítima da assombração no local.

O Lorde Sombrio do local é a própria casa, que se fundiu com o espírito de Mara, devido ao fato dela ter sido enterrada viva nas fundações do local. A moça tornou-se intensamente solitária. Como resultado, a casa não deixa aqueles que a visitam saírem, até que um deles sacrifique a si mesmo para aplacar a solidão da donzela.

A casa vai manifestar sua natureza gradualmente. Primeiro as portas e janelas não poderão ser abertas, nem através de magia; barulhos estranhos serão ouvidos. Em seguida, as paredes começarão a sangrar, ou mensagens como “Mara está só” aparecerão. Se muito sangue escorrer das paredes, ele pode formar um Elemental. Por último, a casa começará a pulsar. Móveis podem se mover e atacar, fendas profundas podem surgir no chão, liberando criaturas horríveis. No final, Mara vai deixar claro que escolheu um dos visitantes, e não vai deixar os outros saírem até que ele tenha sido morto. Fiel à sua palavra, a casa vai liberar os outros visitantes se isso ocorrer. No entanto, isso não vai saciar a solidão de Mara e o processo se repetirá sempre que novos visitantes chegarem. Acredita-se que se um dos visitantes se sacrificar voluntariamente, pode ser possível a destruição da casa.

Lordes Sombrios

Borca é um domínio que aprisiona mais que um lorde sombrio. Estes dois indivíduos malignos são descritos a seguir.

Ivana Boritsi

Ivana é uma amável mulher de profundos olhos azuis e cabelos negros que caem so-

bre seus ombros em madeixas onduladas. Embora esteja agora com mais de sessenta anos, Ivana ainda aparenta dezoito. Ela usa roupas sensuais, que acentuam sua beleza e escondem o coração macabro que existe dentro dela. Sua aparência inocente não revela seu poder, vantagem que ela usa com crueldade. Ela adora entrar em uma taverna lotada, passar-se por uma donzela indefesa e incitar vários homens a lutarem por ela até a morte. Infelizmente, o vitorioso tem pouca chance de saborear o fruto de seu triunfo por mais do que alguns minutos. O beijo de Ivana é tão venenoso quanto o da viúva negra.

Devido a sua maldição, os lábios e as unhas de Ivana são azul-escuro, mas ela é uma mestra em maquiagem e pouca gente chegou a notar esse fato. Quando dorme, Ivana assume a aparência de uma vítima de seu próprio veneno. Sua pele adquire uma coloração cinzenta cheia de manchas, sua garganta e seu rosto incham e suas veias saltam, criando um labirinto de linhas pretas sobre seu corpo.

História: Ivana é filha de Klaus Boritsi e Camille Dilisnya. Sua mãe foi a primeira lorde sombria de Borca e Ivana nasceu cinco anos depois de o domínio ter sido anexado ao Núcleo em 648 no Calendário Baroviano. Ivana nunca conheceu seu pai. Ele foi um dos vários maridos de sua mãe que desapareceram devido ao hábito que ela tinha de envenená-los quando eles a enfureciam. Enquanto Ivana crescia, sua mãe lhe ensinava a desconfiar dos homens, mas ainda assim restava em seu coração um desejo de amar e ser amada. Aos dezessete, ela encontrou um jovem bardo de nome Pieter e ficou fascinada pelo seu dom para versos e recitação. Para tornar as coisas ainda mais interessantes, Pieter amava a arte sobre todas as coisas e parecia não estar impressionado pela assombrosa beleza de Ivana. Ela tentou ganhar seu amor a sério, mas não conseguiu. Por fim, tentando entender o poder que a arte e a poesia exerciam

sobre ele, ficou enamorada pela pureza de sua arte. Ivana viu nela um charme e uma graça que ela nunca poderia encontrar em si e, nesse processo, apaixonou-se perdidamente por Pieter. Quando ela aprendeu a amar sua arte, Pieter começou a retribuir seu amor.

Este poderia ter sido um final feliz para o casal, mas Camille, cheia de ciúmes, colocou um fim na alegria dos jovens amantes. Ela foi à cama de Pieter na escuridão da noite e o fez acreditar que era sua filha. Enquanto eles estavam juntos, Ivana os surpreendeu e seu coração foi dilacerado pela traição de seu verdadeiro amor. Camille insistiu que Pieter a tinha seduzido, esperando que Ivana seguisse a tradição da família e o matasse. Ela não foi desapontada.

Ivana comprou de um necromante um veneno de contato mágico, que se tornava tóxico ao se misturar com os fluidos naturais do corpo do usuário. Ele não tinha nenhum efeito sobre ela enquanto estava sendo usado, mas era terrivelmente tóxico para qualquer outra pessoa. Ela o passou em seus lábios e então envenenou seu amante com um beijo. Camille escarneceu da “infidelidade” de Pieter e disse a Ivana que matá-lo era a coisa certa a se fazer. Ela ignorou o ressentimento de sua filha a seu respeito nessa questão, que cresceu até que Ivana finalmente envenenou Camille no ano de 711. Os poderes sombrios estavam satisfeitos com a intensidade de sua ira, tanto que eles tornaram permanente seu beijo mortal e a transformaram na lorde de Borca.

Ivana é amarga até o fundo da alma. Ela destrói os relacionamentos por onde passa e envenena todos os homens que a cortejam. Enquanto isso, ela vive um estilo de vida excessivamente luxuoso, sustentado por sua falange de “cobradores de aluguel”, que não passam de bandidos operando uma rede de extorsão. Ela os mantém trabalhando juntos com a promessa de que o homem

que a fizer mais rica será seu consorte. Quando um deles começa a criar problemas, ela o declara vencedor. Ela então o envenena e diz aos outros que ele foi infiel. Eles acreditam nela por que todos eles querem ser o próximo amante de Ivana, ignorando o fato que um simples beijo dela é fatal.

Ivana despreza publicamente o romance e o amor, ainda que secretamente anseie por companhia. Sua maldição é suspirar eternamente por outro Pieter, mas acabaria inevitavelmente envenenando todo homem que ela vesse a amar.

Antes da Grande Conjunção, Ivana tinha uma pessoa que podia considerar como um amigo. Ela conheceu Ivan Dilisnya quando os dois eram crianças e tem se correspondido com ele há décadas. Quando a Grande Conjunção ocorreu, Ivan procurou-a. Ele estava amedrontado com os terremotos apocalípticos que assolavam a terra e procurou seu auxílio. Ivana, temendo que seus servos se aproveitassem do caos para se levantar contra ela e matá-la, acolheu a presença reconfortante de seu amigo com braços abertos. Quando a Grande Conjunção terminou, os dois lordes estavam tão próximos um do outro, que os domínios se fundiram. Como a personalidade de Ivana era a mais dominadora, o reino manteve o nome de Borca, enquanto o domínio de Ivan, Dorvânia, desapareceu.

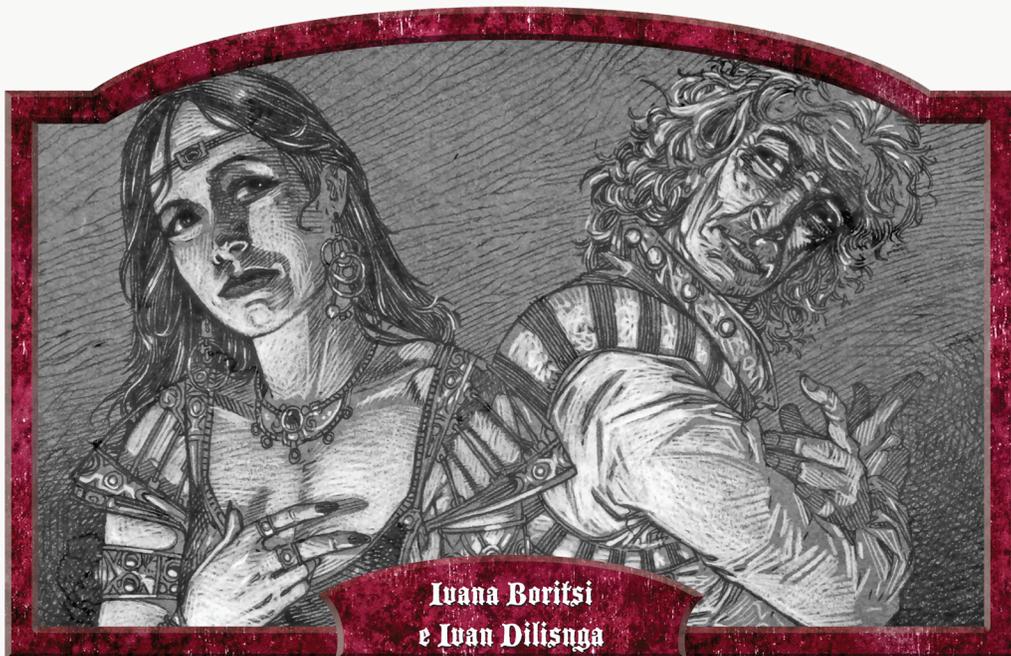
Hoje os dois lordes vivem na verdade em lugares opostos do domínio. Se antes eles trocavam cartas sobre técnicas de envenenamento, os pontos altos da criação de novos venenos e o prazer sádico que os dois sentiam ao envenenar seus adversários, hoje eles brigam constantemente entre si e tramam um contra o outro, querendo assim obter a supremacia da terra. Suas diferenças começaram quando Ivan insistiu que Ivana dividisse com ele o segredo de sua juventude aparentemente eterna — um segredo que Ivana na realidade não sabe — e se acentuou quando ela insistiu

que ele se fizesse útil como o líder de sua força policial. Os dois procuram constantemente um veneno novo que mate o outro, mas ambos ainda são imunes a todas as toxinas, fazendo o povo de Borca (e seus visitantes) gritar e se contorcer devido aos efeitos de cada veneno. Separados e juntos, eles comandam a nação, tornando Borca duplamente perigosa.

Qualquer bebida em Borca, até mesmo a água da fonte, pode se tornar um veneno que aprisiona personagens nesse domínio. As bebidas importadas funcionam do mesmo jeito. Quando Ivan ou Ivana querem selar Borca, acontece uma mudança na tessitura da terra e do ar ao redor do domínio. As fronteiras tornam-se um catalisador para a bebida. Quando alguém sai de Borca, a bebida torna-se um veneno letal. A vítima começa a sentir febre e vertigens e morrerá depois de poucos turnos a não ser que ela volte para o domínio. A bebida permanece potente por quarenta e oito horas e pode ser ativada durante todo o período no qual as fronteiras estão “seladas”.

Ivana não tem nenhum treinamento nas artes da guerra, dependendo de servidores contratados e de seu beijo venenoso para se defender. Sua aparência inocente amolece até mesmo o coração do rufião mais selvagem. Aqueles cujos corações não podem ser “amolecidos”, são vítimas do seu beijo mortal. O veneno que Ivana usou para assassinar seu verdadeiro amor ainda está ativo em seu sistema. Qualquer pessoa que venha a beijá-la tem de fazer uma JPC submetido a um redutor igual a -4. Um sucesso significa que o personagem envenenado sofre uma morte lenta e agonizante, uma falha no teste significa que o personagem morreu instantaneamente. Nenhum antídoto ou magia é capaz de curar esse veneno. Ivana consegue detectar qualquer tipo de veneno. Por essa razão, seu primo tem muita dificuldade em matá-la.

Ivan Dilisnya



**Ivana Boritsi
e Ivan Dilisnga**

Ivan é um homem pequeno, magro, com um metro e setenta de altura e pouco mais de sessenta quilos. Seu cabelo é cinza encaracolado, com mexas loiras e forma um halo encarapinhado ao redor de sua cabeça e seus ombros. Seus olhos são azul-claro e ele os revira enquanto está conversando. Seus lábios finos estão normalmente repuxados num sorriso nervoso. Apesar de ter sessenta e dois anos, ele tem a vitalidade de um homem com metade da sua idade.

Ivan é um homem afetado que se imagina um grande ator. Fora seus trajes teatrais, ele raramente usa a mesma roupa duas vezes. Seus trajes incluem fantasias completas de bobo da corte, rei, caçador, paladino e monge. A maioria das armas e armaduras que ele usa são falsas — meras peças de palco.

Dilisnya tem uma voz suave, de tenor, e uma risada rápida, aguda, que faz as pessoas que a ouvem se encolherem. Entretanto, ele consegue mudar isso quando ele quer. Sua gargalhada se transforma em uma risadinha sinistra e gutural e sua voz diminui até se transformar num sussurro rouco ou

aumenta para efeito dramático. Ele gosta dessas mudanças porque acha que elas demonstram seus talentos teatrais. Quando fala, ele gesticula espalhafatosamente para acentuar suas palavras. Quando anda, ele balança seus braços em poses exageradas. A maioria das pessoas o acha muito estranho.

Os antepassados de Ivan estavam visitando o Castelo Ravenloft em 351, para o grande casamento do irmão de Strahd, Sergei e sua amada Tatyana. Como estivessem se sentindo adoentados, eles saíram antes das festividades. No momento em que deixavam o castelo, Strahd assassinava os outros convidados e Baróvia era levada para Ravenloft. Os Dilisnya foram poupados da morte, mas as Brumas os alcançaram, prendendo-os em Ravenloft para sempre.

Boris Dilisnya, o pai de Ivan, cresceu em Baróvia. Casou-se com Stefania Septow e eles tiveram uma filha Kristina. Em 648, uma prima distante, Camille Dilisnya tornou-se a lorde sombria de Borca o que levou a família de Ivan a se mudar para o domínio vizinho.

Cinco anos depois, em uma noite sem lua, Stefania deu a luz a seu segundo filho — Ivan, que estava destinado a se tornar o lorde sombrio de Dorvínia.

Aos seis anos, Ivan torturava animais — às vezes até a morte. Aos dez, ele envenenou a filha de um servo depois que ela roubou um doce. Ivan ria enquanto a pobre criança morria. Por fim, aos vinte anos, Ivan envenenou sua mãe. Apesar de hoje em dia se gabar disso, na época ele fez parecer um acidente. Somente sua irmã Kristina estava livre do perigo. Ivan a amava profundamente e ela, cega para a maldade que existia nele, retribuía o amor de seu “querido irmãozinho”. No entanto, ela não permaneceu cega por muito tempo.

Quando Kristina se casou, Ivan ficou profundamente enciumado e quando ela teve um filho, Ivan se sentiu completamente traído. Ele envenenou seu marido e depois envenenou Kristina quando ela amamentava o bebê. Uma ama-de-leite conseguiu salvar a criança.

Em 710, sua própria família o perseguiu até as Brumas. Ivan tinha vinte e um anos de idade. Envolvido pelas Brumas, ele encontrou uma terra de acordo com suas preferências e a chamou de Dorvínia. Em 712, Ivan casou-se com Lucretia e em 715 matou-a. No período que durou a união, Lucretia teve três filhas. Ivan acredita que elas nasceram mortas, mas circulam rumores que parteiras as teriam levado a pedido de Lucretia.

Quando a Grande Conjunção aconteceu, o primeiro impulso de Ivan foi procurar sua alma gêmea, Ivana Boritsi, que era a lorde sombria de Borca. Depois que a Grande Conjunção terminou seus domínios estavam reunidos.

Ivan nunca perdeu sua mentalidade infantil e demoníaca. Quando era jovem, ele tinha desejos caros, principalmente sobremesas finas e vinhos raros. Quando se tornou o lorde sombrio de Dorvínia, Ivan perdeu o

sentido do paladar. Para ele, agora, todas as bebidas tem gosto de bile e toda comida tem gosto de cinzas. Ele lamenta muito essa perda e sacrificaria virtualmente qualquer pessoa e qualquer coisa para ter de volta seu paladar. Ele promove com frequência banquetes elaborados, na esperança de desfrutar a comida através dos outros. Os convidados que o conhecem bem fingem indiferença com relação à comida. Se parecem não gostar da comida, ele fica ofendido, mas se eles demonstram gostar muito do banquete, Dilisnya se enfurece de ciúmes.

Ivan está começando a sentir o peso dos anos. Quando se encontrou com sua amiga de infância Ivana pela primeira vez depois de trinta anos e descobriu que ela parecia tão jovem e bela como ela era quando moça, Ivan foi forçado a perceber sua própria mortalidade. Durante os últimos dez anos, ciúmes e um ódio intenso tomaram conta de Ivan. Ele pensa que Ivana está escondendo o segredo da juventude eterna e zombando dele enquanto ele envelhece. Ivan assumiu o comando de seus coletores de aluguéis na esperança de, um dia, usá-los para forçá-la a revelar seu segredo.

Os rumores dizem que Ivan costuma acordar durante a noite, suando frio, chamando aterrorizado por sua irmã Kristina. Seus servos não se atrevem a mencionar esses eventos em sua presença. O nome dela é como veneno; diga-o para Ivan e ele tomará providências para que os resultados sejam fatais.

Ivan não tem habilidades de combate, mas Ravenloft lhe presenteou com um poder mortal. Três vezes ao dia, ele é capaz de transformar qualquer objeto que ele toca em veneno. E ele pode escolher a intensidade da toxina: Uma toxina “mortal” causa a morte de qualquer vítima que falhe em uma JPC, uma toxina “perigosa” causa 4d6 pontos de dano em qualquer personagem que falhe na Jogada de Proteção e uma toxina “debilitante”, cujos efeitos são iguais aos

de uma doença. Depois uma hora, a vítima dessa toxina sente-se fraca e não consegue andar, ficando acamada durante 14 dias.

Ivan é imune a todos os tipos de venenos e doenças (inclusive as mágicas). Além de suas toxinas naturais, ele sabe preparar drogas ou venenos capazes de causar virtualmente qualquer efeito. Sua mistura favorita permanece no organismo da vítima durante um dia, depois disso causa uma morte violenta e repentina. Ivan tem um antídoto, mas ele apenas retarda os efeitos por mais um dia. Ele mantém vários servos sob controle dessa maneira; todo dia eles precisam do antídoto para não morrerem. Como apenas Ivan conhece o antídoto, eles têm de se manter leais a ele.

Ivan tem trabalhado tanto com venenos que ele acabou se viciando em uma de suas raras criações. Por isso, normalmente sua comida é repleta dessa substância. Muitas das pessoas que jantam com ele não chegam a provar a sobremesa.

Darkon

Darkon é o maior domínio de Ravenloft. Ele se estende através de todo limite norte, até a Fronteira das Brumas à leste e o Mar das Mágoas à oeste. Falkóvnia, Keening, Tepest e Nova Vaasa ficam todas ao sul, ao norte apenas as Brumas fazem fronteira com Darkon. O rio Vuchar cruza de leste a oeste o domínio, formando um vale escarpado entrecortado por águas escuras e pequenos pântanos. Outros afluentes descem das montanhas para alimentar o rio. Darkon é rico em água, mas sua pureza é contestável.

Encontros: Darkon possui uma variedade incomum de monstros. De dia ou de noite, a chance de um encontro é de 25%. Durante a noite, metade dos encontros são com mortos-vivos que atuam como os olhos e as ouvidos de Azalin. Pelas fronteiras de Darkon, mortos-vivos são sempre encontrados patrulhando à noite.

Política

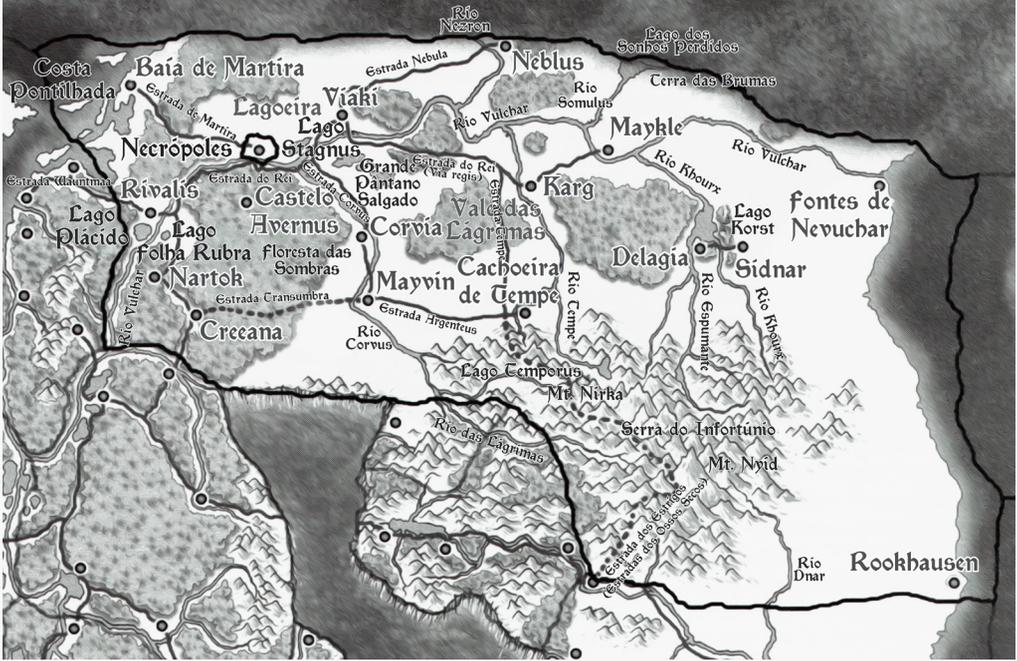
Azalin o lich governa Darkon como rei. Ele é conhecido como “o punho de ferro com luvas de veludo”. Seus súditos o conhecem como um mago e não suspeitam que ele é um lich. Eles sabem que ele está vivo a mais tempo do que um homem normal, mas ainda acreditam que ele é humano. Azalin é cuidadoso em manter esta imagem.

Azalin cria as leis por decreto. Um barão governa cada cidade e suas redondezas, possuindo uma autonomia governamental mínima sobre a área. Cada cidade tem seu próprio sistema judicial e uma força policial para fazer valer a vontade do barão. A maioria dos soldados da força policial é composta por guerreiros equipados com armaduras de placas, espadas curtas e escudos de aço. Todos os oficiais de todos os níveis reportam-se para Azalin.

Azalin também mantém sua própria força de polícia secreta, a Kargat. Eles podem atuar livremente em qualquer região sem represálias. Eles prestam conta apenas aos líderes de suas forças, que por sua vez, prestam contas ao próprio Azalin. A maioria dos altos oficiais da Kargat são vampiros. Os oficiais intermediários são normalmente licantropos. Muitos darkonitas sabem que a Kargat existe e algumas vezes sabem distinguir seus membros, mas não conhecem a natureza monstruosa da organização.

De todos os lordes sombrios, talvez apenas Azalin conheça a verdadeira natureza de Ravenloft. Um brilhante pesquisador, enclausurado em sua gigantesca biblioteca e laboratório, ele conhece os Poderes Sombrios e controla-os normalmente. Na verdade, o próprio Azalin foi responsável por incitar a Grande Conjuração. De fato, o lich teria tido sucesso em escapar e destruir Ravenloft se seus planos não tivessem sido frustrados pelo Conde Strahd von Zarovich e um grupo de intrépidos aventureiros que impediram este evento catastrófico.

Darkon



O Chamado de Darkon

Forasteiros que chegam a Darkon perdem toda sua memória em três semanas de estada no domínio. Memórias completas de uma vida em Darkon emergem em seu lugar. As memórias perdidas nunca mudam as estatísticas de um personagem, seu alinhamento e sua personalidade básica. Um personagem que tenha sido “chamado” por Darkon, adquire fluência no idioma darkonês.

Quando um alvo perde suas memórias, uma pena animada no Salão das Recordações de Avernus escreve a vida inteira do personagem no Grande Livro dos Nomes, um artefato poderoso criado por Azalin. Quando a pena termina de escrever a história, a memória do alvo é substituída por outra em Darkon.

A única maneira do alvo recuperar a memória perdida é destruindo o artefato. Quando isso ocorrer a memórias de todos os alvos

perdidos, voltam a devida normalidade.

Locais Importantes

Darkon é, sem dúvida, o domínio mais poderoso da Terra das Brumas e, com o retorno de Azalin, permanecerá assim por algum tempo. Embora os outros reinos contribuam mais para a cultura do Núcleo, Darkon é uma nação genuinamente política, militar e econômica, exercendo sua influência para obter poder e riqueza.

Fontes de Nevuchar (Cidade Portuária Élfica; População: 1.100): Fontes de Nevuchar tem sido a cidade mais isolada de Darkon, ao longo do Rio Vuchar. Nenhuma estrada leva até esta comunidade composta por elfos e somente pequenas embarcações podem chegar até ela. Assim como seus habitantes, a cidade mudou pouco ao longo dos séculos. Até o acontecimento do Réquiem, os elfos gostavam das novidades trazidas por visitantes ocasionais e tratavam-nos com hospitalidade, mas hoje sentem-se

mais confortáveis em ficar sozinhos. O barão Thalís Redtree ostenta este título a mais de 150 anos. Como um representante de seus súditos, ele não vê com bons olhos as mudanças repentinas no seu estilo de vida e rotina diária. A revelação do Mar Noturno trouxe problemas para Fontes de Nevuchar. A comunidade élfica é agora o maior porto do leste de Darkon, e possui potencial para se tornar uma grande cidade cosmopolita.

Maykle (Cidade Portuária Pequena; População: 2.600): Maykle é uma comunidade predominantemente humana situada nas margens do Rio Vuchar e no final da Estrada do Rei. Esta cidade sonolenta é o ponto de transferência das mercadorias que vem através do Rio Vuchar e são despachadas pela Estrada do Rei. Maykle é também o ponto de partida das embarcações que levam mercadorias para as comunidades que estão na subida do Rio Vuchar a leste. A cidade em si, no entanto, possui um comércio pouco desenvolvido. Maykle não pode mais despachar tantas mercadorias tão rápido quanto às coletas. Os fazendeiros locais conseguem preços miseráveis por suas sementes e as docas as vendem por um preço tão miserável quanto.

Delagia (Cidade Pesqueira Halfling; População: 1.500): Delagia é uma pequena vila halfling com uma arquitetura peculiar. Embora haja um punhado de construções de tamanho “normal”, a maioria das estruturas é tão pequena quanto seus habitantes. A maioria destas construções é de função pesqueira e se situa nas margens do Lago Korst. A vila subsiste basicamente da pesca, mas um número não pequeno de fazendas de cereais também podem ser encontradas na cidade. Os delagianos realizam uma espécie de pesca subaquática com arpões, mas nos últimos anos o lago tem sido assombrado por uma criatura misteriosa que aparece ao nascer e pôr do sol, devorando os pescadores e causando pânico na cidade.

Karg (Grande Cidade Agrícola; População:

8.500): Karg é uma antiga e próspera cidade situada no coração do Vale das Lágrimas. Ela liga a Estrada do Rei ao Rio Tempe, que corre gentilmente no oeste. É uma grande cidade voltada para a agricultura, o “celeiro” de Darkon, quando o assunto é produção de cereais. Durante os meses de verão, as construções de pedra escura de Karg, fazem a cidade parecer uma ilha em meio a um mar dourado de plantações de trigo e cevada.

Cachoeiras de Tempe (Comunidade de Anões; População: 2.500): Cachoeiras de Tempe é o coração da cultura anã de Darkon. Sua economia gira em torno de um grande assentamento de mineradores anões. Suas quedas d’água são belas e escondem as enormes galerias de cavernas naturais e túneis construídos na busca de ouro e outros metais preciosos. Nos dias ensolarados, arco-íris permeiam o céu, mas quando o tempo fecha, um céu escuro e coberto de espectros lembra a todos dos espíritos dos anões mortos nas minas. Cachoeiras de Tempe é o portão de entrada para a reclusa cidade anã embaixo do Monte Nirka.

Mayvin (Cidade de Gnomos; População: 1.500): Quando Azalin subiu ao poder, Mayvin não era nada além de um campo de mineradores de prata e ouro habitado apenas por cinco famílias de gnomos. As velhas minas estavam exaustas, mas longe de estarem esgotadas. Situada na encruzilhada comercial entre Corvia e Cachoeiras de Tempe, Mayvin cresceu até se tornar o centro da cultura dos gnomos de Darkon.

Corvia (Grande Cidade Industrial; População: 4.500): Corvia é uma cidade de artistas e inventores. Minérios são trazidas de Cachoeiras de Tempe até aqui para serem transformadas em jóias, talheres, armas e armaduras, e um grande número de outros bens. Daqui, estes bens são exportados para toda Darkon e além. Naturalmente, a perda das rotas comerciais de Il Aluk diminuiu o comércio consideravelmente. O

barão da cidade é o anão Urjo Mustanen e a população da cidade é composta de 75% de anões. Atualmente a cidade aguarda o término da construção da Estrada Transumbra, e tem financiado muito da construção com o dinheiro de seus próprios cofres, na esperança que a finalização desta obra melhore novamente o comércio de bens através do domínio.

Viaki (Aldeia Agrícola; População: 8.900): A despeito de seu tamanho, Viaki ainda possui uma aparência rural, levando o povo a chamá-la de “a aldeia sem fim”. O povo está disperso por vários quilômetros, construindo suas cabanas de madeira e celeiros em cada espaço de terra arável que existe. Uma rede de ruas sujas com calçadas de madeira e cursos de água estagnados, conectam as comunidades. Os moradores são predominantemente humanos e miseravelmente pobres. Eles sobrevivem através da agricultura de subsistência e das trocas comerciais, escambo.

Baía de Martira (Grande Cidade Portuária; População: 10.400): Quando Azalin subiu ao trono de Darkon, Baía de Martira era uma pequena vila de pescadores, hoje, ela possui a reputação de ser a maior cidade darkonita sobrevivente da Grande Conjunção. A baronesa Reldkasen governa Baía de Martira atualmente. Ela assumiu o lugar de seu marido nove anos atrás após denunciar seus atos de corrupção ao próprio Azalin. Ela é uma governante eficiente que rotineiramente se encontra com os líderes das três mais poderosas guildas da cidade para tratar das políticas econômicas. A cidade é um emaranhado de ruas com canais e uma grande rede de esgotos. As lojas se espalham por todo lado, oferecendo produtos de toda ordem aos visitantes estrangeiros e os moradores locais. As construções são frequentemente de madeira e as ruas calçadas com pedras regulares, o transporte da cidade é caótico, carruagens e cavalos entopem as ruas com seu movimento contínuo.

Povo

Darkon é racialmente mista. Visitantes podem ficar pasmos pela confusão de raças e costumes sociais. O povo de Darkon vem de diferentes mundos e regiões, muitos deles de fora de Ravenloft. Um viajante pode encontrar qualquer mistura de cores de olhos, cabelos e tons de pele por aqui. Semi-humanos são discriminados e tratados com desconfiança em muitos lugares, mas não em Darkon. Mesmo assim, membros de uma determinada raça tendem a ser mais gentis com seus semelhantes.

Os imigrantes darkonitas partilham uma característica: depois de três semanas no domínio, eles perdem toda a memória de sua vida fora de Darkon. Apenas os recém-chegados lembram de pertencerem a outro lugar. Eventualmente, todos acreditam que sua família tem vivido em Darkon, ou nos domínios vizinhos, durante gerações. Muitos que chegam sozinhos a esta terra acreditam que todos os seus entes queridos morreram em Darkon antes deles. Para provar isso, eles até mesmo adotam tumbas nos cemitérios locais e as visitam religiosamente. Como muitos darkonitas estão em Ravenloft por gerações, é impossível saber quais memórias são verdadeiras e quais são falsas.

De acordo com a lenda local, Darkon é o reino dos mortos, desprezado pelos vivos. Eventualmente, a lenda diz que os mortos irão se levantar para reclamar o reino. Isso parece que acontecerá em diversas ocasiões - quando os soldados de Falkóvnia invadem, são derrotados e retornam como mortos-vivos (sob o controle de Azalin) - a história se torna plausível.

Ganchos

Castelo Avernus: Uma coleção de torres massivas e poderosas em meio a uma clareira na Floresta das Sombras, este é o Castelo Avernus, morada do Lorde Sombrio de Darkon, Azalin Rex. Esta imponente

construção passa a impressão de ser poderosamente sólida, mas ao mesmo tempo triste e vazia. Ninguém, além de Azalin e os membros mais fiéis da Kargat, jamais entraram no Castelo Avernus. Seu perímetro é vigiado por armaduras animadas criadas pelo próprio Azalin, além de inúmeros lacaios mortos-vivos do Lorde de Darkon.

A Fraternidade das Sombras: A Fraternidade das Sombras é uma sociedade secreta composta por conjuradores arcanos. Esta organização se dedica a busca por acúmulo de conhecimentos arcanos malignos que possam revelar os segredos da Terra das Brumas e dos Poderes Sombrios. Eles atuam como espíões infiltrados nas universidades arcanas de todo o Núcleo. Seu objetivo final é fazê-los os mestres de Ravenloft. Em Darkon, a Kargat, polícia secreta de Azalin, persegue os membros desta organização com o interesse em destruí-la.

Trillen e a Torre das Brumas: Desde a recente aparição de Necrópolis, muitos personagens estranhos e terríveis tornaram-se proeminentes. Trillen, Andarilho das Brumas é uma das personalidades mais influentes de Darkon. Esse espectro elfo continua tendo a aparência de um ser vivo, enganando a maioria dos nativos. Trillen é obcecado em encontrar a misteriosa torre que ele descobriu nas Brumas, enquanto estava vivo, apesar de não conseguir se lembrar o que ela contém. Ele morreu logo depois de desperdiçar todo seu dinheiro e, causar inadvertidamente a morte de seu irmão na tentativa de encontrar novamente essa torre.

A Bruxa de Viaki: Acredita-se que Glennis McFadden seja uma senhora idosa e excêntrica, com o hábito de preparar remédios com ervas e oferecer conforto às pessoas com problemas. Infelizmente, isso não é verdade. Esta bruxa abandonou recentemente sua lúgubre morada no pântano e se mudou para o coração de Viaki para realizar sua vingança lenta e mortal contra a comunidade que matou suas duas irmãs

bruxas.

A Guilda de Galf Kloggin: Galf Kloggin é um homem-rato halfling que treinou vários colegas licantropos na arte da bandidagem. Ele lidera uma gangue de bandidos que está acumulando um enorme tesouro que se encontra armazenado debaixo da casa de Galf na Floresta das Sombras. Os habitantes de Rivalis não sabem que Galf é o chefe da gangue, pois seus colegas chegam e partem por uma série de túneis que ele construiu debaixo da cidade.

A Anã Vampira: Beryl Silvertress é uma anã vampira que deseja se vingar do vampiro que a transformou no que ela é hoje. Ela faz parte da Kargat, a força policial secreta de Azalin. Ela acredita firmemente que muita gente sabe onde fica o esconderijo de seu criador, mas uma grande conspiração a impede de encontrá-lo.

Os Golems de Yako Vormoff: Yako Vormoff era um servo de Azalin antes da Máquina Infernal ser ativada. Depois da explosão necrótica que destruiu Il Aluk ele se transformou em um lich. Atualmente, Yako controla um exército de golens de carne gigantes e até mesmo criou seu próprio golem de vermes. Depois do desaparecimento de Azalin, Yako passou a governar o Vale das Lágrimas em seu lugar. Mais importante é o fato de Yako ainda estar procurando pela filactéria que contém sua alma, que ele acredita que esteja escondida em algum lugar do Castelo Avernus.

O Generoso: Damon Skraag o capitão de uma tripulação de carniçais em seu navio, o Generoso. Ma maior parte do tempo, ele permanece ancorado em Baía de Martira ou patrulhando a Costa Pontilhada, sempre a procura de satisfazer a ânsia de sua tripulação por carne humana. Damon e sua tripulação nunca saem do barco durante o dia e se recusam a permitir visitas. Pouca gente sabe da condição de Damon como morto-vivo.

As Sombras Gêmeas: Talvez o único dragão

conhecido do Núcleo, Ebb, uma dragoa das sombras, chegou em Ravenloft pouco antes da Grande Conjunção. Ela se estabeleceu, a convite de Azalin, no Castelo Avernus, onde passou grande parte de sua existência. Após a Grande Conjunção, outro dragão das sombras chegou à Terra das Brumas, Gloom. Ebb, deixou sua morada em Avernus devido ao desaparecimento de Azalin procurando refúgio nas Serras do Infortúnio. Lá encontrou Gloom. Gloom passou séculos servindo como escravo de um poderoso feiticeiro, forçado a guardar o palácio subterrâneo do vilão. Quando cavaleiros destruíram o arcano, deixaram Gloom agonizando. Depois de retomar a consciência, Gloom estava em Darkon. Ebb o ajudou a se curar, mas devido ao medo que sente dos conjuradores arcanos, Gloom não quis voltar com ela para o Castelo Avernus.

Os dois dragões escondem com cuidado a existência de Gloom; apenas um deixa seu lar por vez, e somente com a cobertura da noite. Ebb e Gloom ainda possuem um segredo final, conhecido apenas por eles e Azalin: Ebb colocou ovos, e estão a ponto eclodir

O Rio Vuchar: O maior rio que se tem registro em Ravenloft, tem suas origens na fronteira das brumas de Darkon, conhecida como Regiones Caliginosae (Região das Brumas) e continua se ramificando e ajustando o seu rumo por todo o domínio de Azalin. Assim que o Vuchar deixa a Região das Brumas ele entra no alto Vale do Rio Vuchar, conhecido no domínio como Vallis Lacrimarum, ou “Vale das Lágrimas”. Desde a Grande Conjunção o rio adquiriu uma água de qualidade duvidosa e perigosa: um veneno necrótico poderoso. Aquele que beber da água do Rio Vuchar em seu estado natural, tem a chance de adquirir uma perigosa doença conhecida como “Morte Escarlate”.

Morte Escarlate: Esta doença que se tem poucas informações, causa necrose na pele e hemorragias internas naqueles que a

contraem, na maioria dos casos levando a vítima à morte.

Kargat

O lorde lich de Darkon Azalin, governa sua terra fazendo dela um lugar de ordem inflexível e desespero. A Kargat, rede de espões e assassinos de Azalin, é a sua maior arma. Sob o comando de Lady Kazandra, seus agentes mantêm as pessoas obedientes à vontade do lorde sombrio.

A Kargat atua de forma secreta até mesmo para os habitantes de Darkon, a idéia da organização é ser invisível aos olhos do povo comum e atuar de acordo com a vontade de seu mestre, Azalin.

Quartéis-Generais: A Kargat é uma organização baseada em células, onde a maioria de seus agentes conhecem apenas os membros de sua própria célula. Azalin é o único que mantém a organização unida e operante como um todo. Existem três células importantes da Kargat em Darkon: Baía de Martira, onde a organização é controlada por Lady Kazandra; Corvia, controlada pela anã vampira Beryl Silvertress; e, Karg, onde é controlada pelo lobisomem Venrith Chole.

Hierarquia: Azalin é o líder absoluto da Kargat, mas Lady Kazandra é seu braço direito, e é ela mesmo que define as esferas de atuação da Kargat e seus métodos, reportando suas façanhas diretamente ao lorde sombrio de Darkon.

Membros: Kazandra promete aos membros da Kargat nada mais do que a imortalidade. Ela é uma vampira poderosa, e pode transformar seus serviçais em vampiros, mas ela retém este presente para prevenir rivais de rebelar-se contra ela.

Voluntários não são aceitos para se juntar a Kargat. Na verdade, a organização elimina aqueles que decidem se juntar à ela de própria vontade. Ao invés disso, ela arrasta candidatos potenciais e não aceita recusas.

Os membros de baixo escalão são humanoí-

des vivos. A organização prefere humanos e meio-elfos pois eles podem se infiltrar na maioria das comunidades. O escalão intermediário, mais da metade dos membros da organização, são lobisomens, enquanto as lideranças são todas seres mortos-vivos, preferencialmente vampiros e fantasmas. Azalin utiliza seu domínio sobre os morto-vivos para assegurar sua lealdade.

Se os membros precisarem se identificar para outros agentes, eles mostram suas ampolas com um líquido rubro que usam como pingentes em cordões no pescoço. O líquido aparentemente é sangue, mas se trata de uma toxina virulenta que os agentes devem ingerir se forem capturados.

Objetivos e Métodos: A vida eterna é prometida a qualquer criatura convidada para juntar-se a Kargat. Poucos membros entendem que a imortalidade oferecida pela organização é se tornar um vampiro. Enquanto a imortalidade é sua esperança, servir Lady Kazandra é sua realidade. Os agentes não possuem nenhuma independência, nenhuma liberdade, e nenhuma vontade pessoal. Kazandra considera seus membros como ferramentas. Como tal, eles são usados até que não sejam mais úteis. A Kargat toma parte em todo tipo de empenhos sórdidos. Roubo de túmulos, espionagem, roubo, e assassinato são algumas de suas atividades. Todas as missões se relacionam a meta maior da Kazandra, que é se provar merecedora de receber um Domínio próprio, uma promessa de seu mestre, Azalin.

Sangue Rubro da Kargat: Este é um estranho líquido vermelho escuro preso na ampola do pendente dos agentes da Kargat, na verdade, ele é uma toxina mortal usado para que não seja pego com vida pelos seus inimigos. A pessoa que beber o veneno contido na cápsula do pendente do agente da Kargat (dose única), morre instantaneamente, sem direito a Jogada de Proteção. Não existe antídoto conhecido para este veneno que dizem que foi feito por Azalin.

Lorde Sombrio

Darkon é governado pelo impiedoso arquilich Azalin Rex. Egresso de mundo Greyhalk, é um mago que rivaliza Stradh.

Azalin Rex

O corpo de Azalin é esquelético e seco, unido apenas por magia arcana. Seus olhos são buracos profundos e vazios, com pontos luminosos de luz flamejante esverdeada. Seu nariz é um buraco vazio e ósseo. A carne ainda se prende em seus ossos, mas é esbranquiçada. Em um século ou menos somente seu esqueleto restará. Em vida, seus dedos eram bastante ágeis, mas sua transformação em lich roubou um pouco de sua preciosa agilidade, o que o enfurece até hoje.

Quando deseja enfatizar sua natureza morta-viva, Azalin usa somente uma capa com guirlanda de funeral sobre os ombros e poucas peças de jóias. Sua capa usualmente é negra com bordados em vermelho sangue, que ele deixa aberta para mostrar seu tórax esquelético. Em sua cabeça usa um coroa de ferro negro com uma gema amarela no centro. Quando deseja parecer menos chocante, Azalin luvas para cobrir suas mãos e um sobretudo pesado que vai até sua mandíbula. Este vestuário é sempre dos materiais mais finos, construídos sob medida para o governante do maior domínio de Ravenloft.

Azalin já foi um poderoso mago-rei humano, contudo ele era conhecido por outro nome, que ele mantém em segredo (possivelmente porque, como o Dr. Rudolph van Richten especula, o conhecimento do nome verdadeiro de um lich concede poderes sobre ele).

Zal'honan nasceu no condado de Knurl, uma cidade-estado no leste de Flanaess. Como o segundo de três filhos do Senhor Turalitan Zal'honan, seu futuro político foi decididamente sombrio desde o nascimen-



to, e ele passou grande parte de sua infância esquecido por seus pais. Desde tenra idade, Firan demonstrou uma inteligência aguçada, marcada com uma aversão por seus semelhantes e seu desvio da disciplina e da ordem - uma repulsa que se manifestou em auto-aversão várias vezes por suas próprias fraquezas percebidas. Firan respeitava o governo estrito de seu pai, bem como a reivindicação anterior de sucessão exercida por seu irmão mais velho, Ranald, mas não gostava das superstições de seu pai e suas proibições contra a magia. Talvez em uma demonstração de rebelião, Firan entrou no submundo dos magos de Knurl, estudando com o mago Quantarius.

Quando jovem, Firan parece desejar o controle sobre os outros e sobre si mesmo acima de tudo, embora também seja dado a explosões de raiva e decisões rápidas das quais mais tarde se arrepende. Mesmo em seu status de lichhood e governo, esses atributos se repetem, pintando o retrato de um governante exigindo fidelidade e prometendo ordem, mas secreta e constantemente frustrado pelas falhas de seus semelhantes e de si mesmo.

Firan tinha 60 anos quando se casou, pois seus feitiços de prolongamento da vida começaram a falhar e ele precisava de um herdeiro. Seu casamento sem amor levou 18 anos para produzir um filho, com alguns dizendo que sua esposa até buscou proteções mágicas contra ter um filho. Olessa morreu no parto, amaldiçoando-o. Firan deu ao filho o nome de Irik, em homenagem ao irmão - mas o nome teria maior ressonância. Seu filho herdou a bondade e generosidade do irmão de Firan, e não seguiria os passos ásperos de seu pai, uma característica que Firan via como fraqueza. Quando Irik foi pego libertando prisioneiros políticos, Firan teve que escolher: perder seu filho ou matá-lo. De acordo com suas próprias leis e como um símbolo de sua estrita devoção a elas, Firan não apenas permitiu a execução, mas empunhou ele

mesmo a lâmina do carrasco.

Embora este ato tenha impressionado seus cidadãos com a rigidez de seu governo, o próprio Firan foi atormentado por dúvidas sobre suas próprias ações. Ele ficou obcecado alternadamente em encontrar um meio de viver para sempre, ou encontrar um meio de trazer seu filho de volta dos mortos para tentar treiná-lo novamente. Enquanto ele lamentava seu fracasso como pai, uma força sombria e sem nome apresentou-lhe o segredo do lichdom.

Firan se livrou de sua mortalidade e mudou seu título oficial para Azal'Lan, governando por mais 60 anos. Durante esse tempo, Knurl se tornou uma grande potência em Flanaess, ousando até mesmo renunciar à fidelidade ao Trono Malaquita. O poder militar e comercial de Azal'Lan começou a infringir os territórios dos reinos vizinhos, que buscavam maneiras de eliminar Azal'Lan. Assassinos e exércitos pareciam incapazes de derrubá-lo, mas o curso de sua queda viria das tribos menores que ele havia derrotado no início de seu reinado.

Azal'Lan foi finalmente atraído para fora de suas defesas com a promessa de um novo feitiço mágico que poderia permitir que um mago restaurasse a verdadeira vida de um cadáver. Cego por suas esperanças de restaurar seu filho, Azal'Lan saiu com um pequeno séquito de guardas e foi emboscado por um grupo de mercenários. Fugindo de sua perseguição, o mago, próximo de ser capturado, fugiu para as Brumas, que o carregaram para Baróvia, o domínio governado pelo Conde Strahd von Zarovich.

A despeito de seu incrível poder, Azalin foi aprisionado em Baróvia, humilhado e subjugado por Strahd. Embora seus poderes hoje sejam maiores que os de Strahd, o mago ainda teme o vampiro. Debaixo de grande dureza, Azalin tornou-se servo de Strahd, e detestou cada segundo deste momento. Ele jurou que se um dia ganhasse sua liberdade, jamais sentiria compaixão

por nenhuma criatura, morta ou viva.

Sob as ordens de Strahd, Azalin lhe ensinou magias arcanas. Além disso, Azalin passou muito tempo investigando os mistérios das Brumas que cercavam Baróvia. Strahd queria que ele descobrisse uma maneira de deixar o Semiplano, e Azalin, a procura da mesma coisa, lutava para descobrir. Com o tempo, Azalin e Strahd encontraram uma passagem para Mordent, onde um alquimista estava realizando experiências com uma máquina chamada O Aparato. Mas Mordent já estava presa a Ravenloft assim como Baróvia, e Azalin e Strahd não puderam escapar.

Depois de dez anos, Azalin deu início a outro plano para fugir de Ravenloft. Construiu uma máquina que o transformaria em Demilich, pois acreditava que uma criatura deste poder poderia escapar do Semiplano. Entretanto, seu plano falhou miseravelmente quando um grupo de aventureiros destruiu a máquina e supostamente o próprio Azalin. A cidade de Il Aluk, capital de Darkon, foi aniquilada numa grande explosão necrótica, transformando todos os seus habitantes em mortos-vivos. Uma entidade auto-entitulada Morte tomou o controle do domínio, mas os Poderes Sombrios não a reconheceram como novo Lorde Sombrio. Meses depois, Azalin retornou ao mundo dos vivos, depois de ter passado um tempo no Reino Cinzento, disposto a destruir a usurpadora criatura Morte e retomar o controle completo sobre seu domínio.

Azalin é ao mesmo tempo caótico e brilhante. Mesmo que não possa aprender mais segredos arcanos, seu conhecimento é memorável e extenso. Ele sabe quem visitou Darkon no passado e quem está visitando no presente. Ele também monitora as atividades de outros domínios através de sua extensa rede de espionagem e outros meios mágicos a sua disposição. Seus complôs contém círculos e mais círculos, sempre pondo seus rivais uns contra os outros. Cedo ou tarde seus inimigos descobrem

que cometeram um erro fatal, eles aprendem dolorosamente que estão fazendo exatamente o que o lorde de Darkon deseja que façam.

Dementlieu

Dementlieu é um domínio litorâneo no Mar das Mágoas. Dementlieu é uma região plana que vai se tornando progressivamente montanhosa à medida que se aproxima de Lamórdia. A terra é coberta de florestas e charcos, e o solo é arenoso. A única coisa que cresce bem no solo de Dementlieu são as batatas. As fronteiras litorâneas são cobertas de praias cheias de dunas de areia. O Rio Musarde corre através do norte do domínio e deságua no leste, formando lagos.

Encontros: Dementlieu propriamente não possui muitos monstros. Existe uma pequena comunidade de kobolds nas colinas ao norte, perto da fronteira com a Lamórdia. Sabe-se que algumas criaturas marinhas malignas, atacam os moradores da área litorânea, mas são ocorrências incomuns. Em geral, os personagens têm apenas 15% de chance de um encontro como esses, tanto durante o dia quanto à noite.

Política

Dominic D'Honaire, o ilusionista, governa Dementlieu dos bastidores. Publicamente ele atua como conselheiro do lorde-governador, Marcel Guignol, que o povo acredita ser o governante de Dementlieu. Na realidade, o lorde-governador é apenas uma marionete de D'Honaire.

O lorde-governador Guignol promulga leis e preside importantes julgamentos. Cinco conselheiros, liderados por Dominic D'Honaire, aconselham o lorde-governador. D'Honaire controla os outros conselheiros assim como controla Guignol. As milícias das cidades ajudam D'Honaire a aplicar a lei. A maioria de seus membros são guerreiros equipados com armaduras de couro, espadas curtas e chicotes.



Locais Importantes

Dementlieu é um domínio da renascença, embora não possua uma grande quantidade de habitantes, é o domínio de cultura mais avançada de todo o Núcleo. Port-a-Lucine, sua capital, é o principal centro artístico de toda Terra das Brumas.

Port-a-Lucine (Capital; População: 5.000): Port-a-Lucine, a maior cidade do domínio e sua capital, fica no litoral da Baía Pernault. Esta cidade fortificada com 5.000 habitantes, de ruas limpas e casas asseadas, foi construída ao redor de uma pequena fortaleza. Essa fortificação foi apreendida pelo governo, já que nenhum dono apareceu para reivindicá-la. As guildas de Port-a-Lucine fizeram recentemente tentativas de transformar a fortaleza em um escritório conjunto, mas uma onda de acidentes fez com que elas abandonassem o projeto. O templo neutro da Igreja de Ezra fica nos subúrbios de Port-a-Lucine.

Chateaufaux (Grande Vila Comercial; População: 1.500): Não muito longe dali encontra-se Chateaufaux, uma vila comercial na fronteira oriental, com cerca de 1.500 habitantes. Em outras épocas a cidade era o lar de quase duas mil almas, mas centenas de cidadãos mudaram-se para Port-a-Lucine ou outros domínios quando o prefeito enlouqueceu.

Povo

Superficialmente, as pessoas de Dementlieu estão entre as mais civilizadas de Ravenloft. Elas produzem as melhores pinturas mostrando retratos e paisagens no Núcleo e são guiadas por uma crença nos princípios científicos. Além disso, o povo de Dementlieu faz o melhor possível para cuidar dos pobres, por isso, a maioria dos cidadãos tem alimento e abrigo. Mas, apesar da sua aparência progressista, a maioria das pessoas de boa família trata os pobres como escravos que devem ser co-

mandados. Pobreza, doenças, crimes e até mesmo assassinatos são comuns nos níveis mais baixos da sociedade.

Ganchos

Alguns Coisa na Água: Durante a Grande Conjunção, dois demônios entraram em Ravenloft e decidiram se dedicar a corrupção de Chateaufaux. Eles possuíram a alma do Prefeito Henri Melano e do capitão da guarda e envenenaram o suprimento de água da cidade com uma droga alucinógena. Embora seus planos malignos tenham sido frustrados e eles mesmos destruídos, reminiscências do veneno ainda permanecem na água da cidade. Todos que beberem da água devem realizar uma Jogada de Proteção modificada pela Constituição. Num fracasso, a vítima ficará insana.

Lorde Sombrio

Dominic D'Honaire, o ilusionista, tem 1,70m de altura e é um pouco rechonchudo. Ele prende seu cabelo ruivo - que está se tornando grisalho - em um rabo-de-cavalo curto, bem arrumado e usa barba e bigode muito bem aparados.

Dominic é neto do Dr. Germain d'Honaire, um mesmerista que estava em Mordent quando ela se tornou parte de Ravenloft. A mãe de Dominic morreu no parto. Desde criança, Dominic é capaz de sugerir uma idéia tão sutilmente que a maioria das pessoas acreditava que a idéia era sua. Era comum ele jogar uns contra os outros, causando sérios danos, sem nunca assumir a culpa. Quanto mais caos suas intrigas geravam mais feliz Dominic ficava. Ele era uma criança cheia de namoricos com as senhoritas, que achavam esse comportamento inofensivo. Essas mulheres esbanjavam atenções para com o garotinho órfão, sem suspeitar o quão distorcida sua pequenamenteira.

Quando seu avô morreu, a família decidiu mudar-se de Mordent. Seu pai, Claude, decidiu desafiar as Brumas para ver onde elas

o levariam. Novas terras se abriram para o pequeno Dominic. Sem que sua família soubesse, ele se tornou o lorde sombrio de um novo domínio, Dementlieu.

Dominic é um exímio manipulador e conspirador. Ele vive como um aranha tecendo uma complexa rede de tramas. Como a grande maioria dos lordes de domínios, Dominic recebeu uma maldição juntamente com suas terras. Quanto mais romanticamente ele se sente atraído por uma mulher, mais hediondo ela o acha. Para os outros, sua aparência não muda, mas para ela, Dominic vai se tornando repulsivo. A maldição deixa-o frustrado e amargurado. Ele assassinou seu primeiro amor num surto de raiva, porque ela nem sequer conseguia olhar para ele. Deste modo, seu casamento foi feito por conveniência política, sem nenhum laço afetivo.

D'Honaire é capaz de selar seu domínio com uma miragem. Ao chegar na fronteira, o personagem vê as terras de Dementlieu atrás de si e a sua frente. Não importa para qual lado o pretense fugitivo vá, ele acabará voltando para o domínio. Se estiverem den-



Dominic d'Honaire

tro de uma floresta, pode ser que os personagens não notem esse efeito até saírem da floresta e se encontrarem novamente em seu ponto de partida. Na costa, o Mar das Mágoas desaparece da vista.

Dominic tem as habilidades de combate e os efeitos mágicos de um mago de sétimo nível, mas na verdade ele não é capaz de lançar magias. Ao invés disso, sua voz pode funcionar como uma magia Sugestão a qualquer momento e seu olhar funciona como uma magia Dominação. Dominic é completamente imune a qualquer tipo de ataque mental. Ele evita a todo o custo se envolver fisicamente em combates, e tem diversos protetores poderosos que lutarão por ele se isso for necessário.

Falkóvnia

Falkóvnia fica na parte noroeste do núcleo, ao sul de Darkon e à leste de Dementlieu. Grandes partes deste domínio são cobertos de florestas. As árvores falkovnianas são altas e têm a madeira escura, diferente das encontradas em outras regiões, tanto que os moradores locais as chamam de “vigila dimorta”, ou sentinelas da morte. Na parte leste de Falkóvnia, onde os Balinoks se erguem, muitas árvores morreram. Sua casca e suas folhas caíram, deixando apenas o tronco esbranquiçado. De acordo com a lenda, uma árvore morre para cada pessoa que Vlad Drakov, o Lorde Sombrio, executa. Alguns afirmam ainda que as árvores se incendiam, e sua casca entra em combustão espontaneamente.

Grandes partes dessa floresta morta foram transformadas em trigais. Durante as últimas décadas, Falkóvnia se tornou a “produtora de cereais” do Núcleo, exportando grãos para praticamente todos os domínios. A estrada entre as cidades de Silbervas e Aerie é cercada por oscilantes campos dourados, pontuados com pequenas casas com telhados de palha. As árvores são muito difíceis de serem derrubadas,

abrir caminho para as estradas faz com que os homens envelheçam antes mesmo de chegarem aos 30 anos.

Encontros: Personagens têm 50% de chance de um encontro incidental em Falkóvnia, durante o dia ou a noite. Falkóvnia abriga poucos mortos-vivos, mas os vivos já são suficientemente assustadores. As florestas estão repletas de cervos e javalis, e de predadores como os lobos. Perto das áreas habitadas, metade de todos os encontros são com soldados. A maioria deles equipados com cotas de malha, lanças e escudos. Existem também os soldados de elite equipados com armaduras de placas e manguais, eles usam elmos metálicos em formato de uma cabeça de falcão, e são conhecidos como as “garras do falcão.”

Política

Vlad Drakov, o rei mercenário, governa Falkóvnia e sua guarda brutal controla o domínio. No entanto, nem todos são homens de armas; os burocratas também recebem postos militares. Falkóvnia não possui uma força policial, apenas o exército, por isso os julgamentos são realizados por uma corte militar. As prisões são poucas e vivem praticamente vazias porque as punições são rápidas e severas.

Drakov exige pelo menos uma execução por noite, na hora do jantar. Ele faz sua refeição enquanto observa a morte lenta do prisioneiro. Em tardes especiais, até quarenta pessoas são empaladas em estacas altas e grossas, para sua diversão. Ocasionalmente, ele convida uma orquestra para acompanhar os gritos das vítimas. Se Ravenloft é uma prisão para amaldiçoados, poucos merecem mais essa prisão do que Drakov.

Locais Importantes

Todas as comunidades com um tamanho considerável são ligadas por estradas largas e bem conservadas, visando a movimenta-



ção de tropas.

Morfenzi (Cidade Pequena; População: 1.500): Conhecida como “Burgo dos Açougueiros” pelos seus matadouros e casas de curtição, Morfenzi fica no nordeste de Falkóvnia onde a Estrada Seelewalg encontra a Estrada de Timori Oeste. Morfenzi é a maior produtora de carne do Núcleo, e é famosa por isto. Muitos embutidos são produzidos aqui. A cidade também carrega a fama – ou infâmia – de cidade mais fedorenta e suja do Núcleo.

Lekar (Capital; População: 15.900): Lekar, a maior cidade do Núcleo e capital do domínio, fica na parte oeste de Falkóvnia. Mais de 15.000 pessoas vivem dentro das muralhas dessa comunidade maciçamente fortificada e praticamente um quarto dela é composta por soldados. A localização da cidade e as excelentes estradas transformam Lekar em um centro natural para o comércio. Os mercadores lotam as ruas vendendo artigos de todos os domínios vizinhos. Depois que os vendedores se vão,

os mendigos catam tudo o que podem. Eles se agacham nas soleiras, erguendo seus braços na direção das pessoas que passam por eles. Muitos pedintes, aleijados pelos soldados, não conseguem nem ficar de pé. A maioria dos habitantes de Lekar vive na miséria. As vielas sinuosas do bairro dos trabalhadores estão entulhadas de lixo, sujeira e esgoto.

Stangengrado (Cidade Militar; População: 6.500): Stangengrado é a mais sombria e restrita cidade de Falkóvnia. Devido a sua proximidade com a fronteira darkoniana, Stangengrado está sempre em pé de guerra. Devido a esta situação e a presença da Academia Militar de Stangengrado, a cidade possui mais soldados por pessoa do que qualquer outra do domínio. A lei restringe o acesso dos estrangeiros na maior parte da cidade, devido aos complexos militares, mas o Mercado Central e as catacumbas abaixo da cidade são constantemente visitadas por aventureiros. Stangengrado é também a casa de diversos veteranos das “Campanhas do Homem Morto”.

Silbervas (Cidade Pequena; População: 5.800): Mais de cinco mil falkovnianos vivem em Silbervas, também conhecida como a Jóia de Falkóvnia, na margem oriental do Lago Kriegvogel. O palácio de verão do tirânico lorde fica em uma montanha na Cidade Alta. Quando o vento sopra do lago Kriegvogel, a cidade ganha um pequeno alívio de seu verão quente. Quando o vento sopra do norte e Lorde Drakov se encontra em sua residência, os gritos das vítimas que ele tortura para se divertir podem ser ouvidos em toda Silbervas.

Povo

Os falkovnianos são um povo oprimido - que paga impostos em demasia, trabalha em excesso e é aterrorizado pelos soldados de Drakov. Toda criança é marcada na testa com o símbolo do falcão, a marca de Drakov, para deixar bem clara sua sujeição. O povo odeia Drakov, mas não se atreve a amaldiçoá-lo em público; eles não têm força suficiente para depô-lo. É proibido viajar para outro domínio e as exceções são raras. Os estrangeiros podem cruzar as fronteiras, mas não sem serem importunados.

Nas cidades e vilas, o povo usa roupas cinzentas. Os estrangeiros mais perceptivos aderem rapidamente a essa “moda”, porque ninguém quer se destacar na multidão. Chamar a atenção é colocar sua vida em perigo. Nas áreas mais remotas, a vida ainda é dura, mas os esquadrões de Drakov são menos opressivos.

Os soldados representam a mais alta classe dos cidadãos falkovnianos e somente seres humanos podem ser recrutados. A elite de Falkóvnia é toda composta de militares completamente leais a Drakov. Os oficiais não pagam impostos, podem viajar sem nenhuma restrição e têm permissão para portar armas por onde queiram portá-las. Os cidadãos que se armam cometem um pecado capital, pelo qual sua família inteira tem de pagar.

Ganchos

Problemas Raciais: Falkóvnia não é um lugar para não-humanos. Drakov declarou que eles são propriedade do governo e os considera escravos. Ele encoraja casamentos interracialis, mas os nativos os proíbem. As crianças com apenas um dos pais humano também são reivindicadas pelo estado no nascimento.

Casas de Alimentação: Os rumores de que vampiros enfestam Lekar não são exagero. O Príncipe Vladimir Ludzig lidera um grupo de membros de sua raça. Sob sua direção, os vampiros construíram dezenas de casas de alimentação nas estruturas subterrâneas e nos esgotos de Lekar. Diversas pessoas são sequestradas e levadas como gado para estes locais onde os vampiros as torturam e alimentam-se de seu sangue. Nem mesmo o filho do Lorde Sombrio, Vlad Drakov II, foi poupado deste destino.

A Prisão Central: Ao sul de Lekar, próximo ao Lago Alder, localiza-se um monumento ao sofrimento e a crueldade chamado de Prisão Central de Falkóvnia. As muralhas escuras desse local possuem milhares de prisioneiros de toda Falkóvnia. Escravos, prisioneiros sentenciados a combaterem nas arenas públicas, ficam presos aqui nas piores condições imagináveis. Vigo Drakov, filho bastardo de Vlad Drakov, é o Diretor da prisão. Seus métodos são tão brutais que podem causar asco no próprio Lorde.

Torre das Trombetas: Próximo a fronteira noroeste da cidade de Stangengrado localiza-se a Torre das Trombetas. Ninguém vivo conhece o que reside no interior das paredes escuras e das portas trancadas feitas de bronze do local, mas do nascer ao pôr do sol, hora após hora, todos podem ouvir as notas tristes das trombetas da torre.

Assassinatos em Morfenzi: O Burgo dos Açougueiros está sofrendo com uma série de assassinatos sádicos e violentos. Gente sem pele e violentamente mutilada está

sendo encontrada nos becos e ruas sujas desta cidade. As autoridades acreditam que os crimes estejam interligados, mas ainda não conseguiram encontrar o assassino.

Gondegal e o Exército de Kobolds: O lorde do domínio, Vlad Drakov, tinge todos os aspectos da vida em Falkóvnia com sua brutalidade. Entretanto, recentemente, algo que parece ser uma resistência armada começou a se formar. Os rumores falam de um poderoso guerreiro humano de cabelos brancos chamado Gondegal que com suas brilhantes táticas de guerrilha e uma tropa de kobolds conseguiu expulsar as tropas de Drakov de uma determinada região no coração do domínio. Esta não é a primeira vez que alguém consegue um sucesso limitado contra Drakov, nem será a última.

As Garras do Falcão: Os soldados de Vlad Drakov são conhecidos como os “Garras do Falcão”, em homenagem ao brasão pessoal do seu Lorde. Os Garras do Falcão são a elite das tropas falkovnianas e usam geralmente o mangual, a arma pessoal do Lorde. Seus escudos são ornamentados com o desenho de um falcão de duas cabeças e seu elmo é no formato de uma cabeça de falcão quando fechado.

Todos os soldados garras do falcão são excepcionalmente treinados nas artes do combate corpo a corpo, mas entre eles também se encontram arqueiros especialistas e líderes experientes. Todo cidadão falkovniano é um soldado por excelência. Com o serviço militar obrigatório, todos os homens na idade de 16 anos, recebe treinamento militar nas academias de guerra espalhadas pelo domínio.

Lorde Sombrio

O lorde do domínio, Vlad Drakov, um guerreiro grande e sinistro tem oitenta e cinco anos de idade, apesar de não aparentar mais que cinquenta. Ele mede 1,90 metros, tem ombros largos e uma constituição forte. Sua pele é queimada de sol, enrugada

devido à idade e modo rústico. Suas feições são vulgares, os olhos azuis pensativos e um enorme nariz aquilino. Ele mantém uma barba farta e desigual, com mechas grisalhas, e seu cabelo é castanho claro solto e mal conservado. Quando abre sua boca, ele mostra dentes alvos e perfeitos.

Vlad sempre usa algum tipo de traje de combate. Ele normalmente usa cota de malha com placas nas pernas e braços, coberta por uma capa preta. A capa, que é enfeitada com peles de animais, é presa na cintura por um cinto largo de couro com uma fivela pesada de prata no formato de uma cabeça de falcão crocitando, o símbolo pessoal de Vlad. Um par de manoplas e uma bainha (para seu bastão de mangual) são carregadas presas no cinto.

Drakov vem do reino de Thenol, localizado no continente de Taladas, do planeta Krynn. Em Thenol, Drakov liderava um grupo mercenário conhecido como “As Garras do Falcão”, (seu apelido era “o Falcão” e seus homens eram chamados de “Garras”). Vlad era famoso por suas táticas brutais e cruéis. Ele trabalhava para quem pagasse mais, normalmente os malignos fanáticos de Hith. Uma tarde, há muito tempo, as tropas de Drakov estavam deixando as Terras Conquistadas depois de uma sessão de saques e pilhagens. Uma estranha neblina elevou-se do solo enquanto eles cavalgavam, e carregou Drakov e seus homens para Ravenloft, depositando-os na fronteira de Darkon, o domínio de Azalin, o lich. Drakov achou que havia descoberto uma nova terra e começou a se preparar para conquistar uma fatia dela. Ele era ingênuo quanto aos poderes do Semiplano e subestimou o lorde lich. Drakov começou uma campanha de terror. Suas Garras saquearam uma pequena vila e ele ordenou uma execução em massa de todos que haviam resistido. Como era seu costume, ele os empalou em grossas estacas de madeira, que eram fincadas no chão, formando um grotesco jardim de agonia. Vlad comia suas

refeições enquanto assistia as mortes.

Então o espetáculo costumeiro mudou. Quando a última vítima parou de se contorcer e gemer, os corpos se transformaram em zumbis. Livrando-se das estacas, as criaturas atacaram os homens de Drakov. Mais criaturas, todas mortas, começaram a surgir por todos os lados. Em desespero, as Garras fugiram para as Brumas. Um novo domínio se abriu para Drakov e ele se tornou seu lorde. Ele e seus homens fixaram residência na nova terra e chamaram-na de Falkóvnia (“Reino do Falcão”). Refugiados de Darkon e outras regiões fluíram das fronteiras, ansiando por uma existência melhor. Os homens de Drakov escravizaram muitos, mas permitiram a alguns se estabelecer livremente.

Antes que Ravenloft o apanhasse, Drakov era apenas um empregado, contratado por regentes que desprezavam “seu tipo”. Esses insultos o corroíam, pois ele também desejava comandar. Os poderes sombrios deram-lhe o que ele buscava — uma posição de liderança absoluta — mas não o que ele realmente desejava — o respeito dos outros regentes e a força para inspirar neles medo e admiração. Seus antigos senhores não estavam mais presentes para apreciar sua posição, e Azalin de Darkon era tão poderoso que olhava para Drakov da mesma forma que seus antigos mestres. Os outros regentes nas vizinhanças eram mulheres ou almofadinhas, nenhum era um poderoso homem de guerra, pelo qual Drakov queria ser reconhecido. Vlad tentou invadir Darkon pelo menos cinco vezes desde que se tornou lorde de seu próprio domínio e todas tentativas falharam. Cada Garra que morria em solo darkonita transformava-se imediatamente em um soldado morto-vivo e se levantava para lutar contra seus antigos camaradas. Drakov também tentou conquistar outros domínios que fazem fronteira com a Falkóvnia, mas também falhou todas as vezes. A força dos lordes em seus próprios domínios torna tais conqui-



tas impossíveis.

Sem nenhuma terra para conquistar e nenhum líder para impressionar, Drakov desenvolveu outras formas de recreação. Seu passatempo favorito ainda é assistir uma morte lenta. Não importa quem ou o que a vítima é, ele nunca se cansa da visão. Ele normalmente faz sua refeição vespertina no terraço de sua fortaleza, contemplando as terras de sua nação. Enquanto ele janta, pelo menos uma vítima é empalada em uma estaca de três metros. À medida que a gravidade puxa a vítima pela estaca, o corpo se torna uma espécie de medidor do progresso da refeição. Quando Drakov tem convidados para presenciar o espetáculo, uma orquestra toca ao fundo. Outra fonte de alegria de Drakov é a falcoaria. Ele pratica este esporte regularmente. Os falcões são treinados para atacar ao seu comando, mas ele raramente direciona esses ataques contra pessoas. Ele estima seus falcões e prefere não submetê-los a contra-ataques potencialmente perigosos. Vlad tem pouca consideração pela vida humana, mas adora seus pássaros.

Drakov não é capaz de selar magicamente as fronteiras. Ao invés disso, ele ordena que suas tropas as patrulhem. A ordem de confinamento se espalha rapidamente entre o povo, junto com aviso aos viajantes. Aqueles que são pegos tentando escapar são mortos no ato.

Os anos de batalha desgastaram a força e a resistência de Vlad. Mesmo assim, ele ainda é páreo para muitos guerreiros mais jovens. A terra lhe fornece energia muito além daquela que uma pessoa normal de sua idade teria.

Vlad sabe usar praticamente todas as armas de combate. Ele é particularmente hábil no uso de machados, arcos, maças, mangual, e várias armas de haste e espadas. Quando vai entrar em combate, ele prefere carregar uma espada curta e uma machadinha em seu cinto. Ele é também um excelente cavaleiro. Ele escolhe sua armadura de acordo com a situação. Quando luta a cavalo, ele prefere uma armadura simples e quando combate desmontado, usa cota de malha. Em ambos os casos, ele carrega um escudo. Vlad é extremamente astuto em combate, e sabe utilizar soberbamente a situação e o terreno contra seu oponente. Ele se rebaixa usando truques sujos, nunca segue nenhum código de batalha. Em sua mão esquerda ele usa um Anel de Livre Ação. Ele também carrega um Bastão de Mangual na mão direita ou na bainha em seu cinto. As manoplas penduradas em seu cinto são Manoplas de Força de Ogro. Não se sabe se ele possui outros itens mágicos.

Drakov considera toda magia desagradável, apesar dele mesmo usar itens mágicos. Ele despreza os arcanos e seus feitiços, e os poderes sombrios lhe conferiram uma Resistência contra Magia de 50%. Mesmo as magias benéficas ou de cura são sujeitas a essa porcentagem.

Forlorn

Forlorn, um dos menores e mais antigos

domínios do Núcleo, fica entre Baróvia, Kartakass, Hazlan e os Montes Balinok. O território é coberto de florestas, mas poucos animais comuns vivem aqui. Forlorn não possui cidades e um dos únicos sinais óbvios de civilização é o Castelo Tristennoira, aparentemente abandonado. Esse edifício localiza-se nos desfiladeiros de granito vermelho que circulam o Lago das Lágrimas Rubras.

Encontros: Pode acontecer de lobos zumbis ataquem os viajantes ocasionalmente, mas os goblins são a principal ameaça e as criaturas mais comuns encontradas nesse domínio.

Política

Tristen ApBlanc governa esta terra do seu Castelo Tristennoira. Durante o dia ele é um vampiro muito carismático, mas à noite ele se torna um espectro. O lorde é prisioneiro não apenas de seu domínio, mas de seu castelo. Nos seus estreitos corredores que desafiam o tempo, ele procura eternamente uma maneira de escapar de sua maldição. Enquanto isso, ele comanda mentalmente os goblins que vivem em seu domínio, ordenando-os a capturar viajantes indefesos e levá-los ao castelo.

Locais Importantes

Forlorn não possui nenhuma cidade. Apenas uma comunidade druídica sobrevive dentro de suas fronteiras: Forfarmax.

Forfarmax (Aldeia Druídica; População: 344): Centro da cultura conhecida como forfariana, esta pequena aldeia de druidas fica localizada nas margens do Rio Kilovan na fronteira com Hazlan. A aldeia é regida pelo druida Niall MacGranin. Todos os moradores são adoradores de Belenus, e prestam homenagens ao deus constantemente. Eles vivem em casas rústicas de madeira e não conhecem luxo. Cultivam muito pouco o solo, e praticam a caça somente em festividades. Os druidas de Forfarmax não



apreciam a presença de estrangeiros entre eles, e estão constantemente em luta contra os goblins e Entes malignos da floresta.

Castelo Forfarmax: A pequena aldeia de Forfarmax conta com uma construção que difere em tudo de seu modo de vida atual: as ruínas do Castelo Forfarmax. Ainda que desabitado, este castelo possui uma história interessante. Construído pelo Clã MacFarn, ele é a lembrança de um mundo além das Brumas. Dois irmãos gêmeos Duncan e Donal MacFarn construíram-no, e um dia, Duncan convidou Donal para um jantar no Castelo. Donal e vinte de seus soldados compareceram ao jantar onde Duncan deu ordem para matar a todos. Um ano depois, no dia do casamento de Duncan, quando os noivos entraram no castelo, as portas se fecharam abruptamente e toda região se viu cercada por uma misteriosa Bruma. Assim, os Poderes Sombrios absorveram aos forfarianos para a Terra das Brumas.

Povo

Forlorn é povoado por goblins, que desmatam sistematicamente as florestas e realizam jogos estranhos e violentos. Alguns conclaves minúsculos de druidas tentam em vão livrar a terra do mal, mas os goblins caçam os druidas. Temendo por suas vidas, esses druidas passam a maior parte do tempo escondidos.

Lorde Sombrio

O pai de Tristen, Rivalin, foi morto por um vampiro carniceiro, que drenou sua vida depois dele ter sido ferido em combate. Rivalin morreu com o nome de sua esposa nos lábios. Quando voltou como um vampiro, ele procurou imediatamente por ela, mas seus sentimentos conflitantes de amor e sede de sangue o enlouqueciam.

Ele se alimentava de sua esposa, mas não podia matá-la. Dessa maneira, Tristen nasceu com o vírus do vampirismo em suas veias.

Tempos depois, os pais de Tristen foram



mortos por uma multidão enfurecida e ele foi criado por druidas. Aos quinze anos, Tristen começou a mostrar sinais de vampirismo. Ele decidiu que deveria ser um vampyro (e não um vampiro), sendo que ele podia sair a luz solar. Tristen ficou obcecado com essa obscura raça de hematófagos vivos, e aprendeu tudo que podia a respeito deles.

Quando sua mãe adotiva descobriu seu segredo, Tristen a matou e bebeu seu sangue. Enquanto morria, ela o amaldiçoou a nunca deixar esse bosque sagrado e a viver eternamente lamentando-se de sua maldade. Por coincidência, ela havia bebido água benta e Tristen morreu junto com ela.

Sua maldição fez com que Tristen surgisse à noite como um fantasma preso ao bosque de árvores sagradas ao redor da cena do assassinato. Estranhamente, ele recuperou a forma mortal na manhã seguinte, sendo agora um vampyro completo. Durante o dia ele anda pelos salões de seu castelo (construído no lugar do bosque sagrado) como um vampyro, mas toda noite ele sofre uma morte agonizante e se torna um fantasma

novamente.

Há quinhentos anos, Tristen vem tentando quebrar a maldição que o prende ao castelo, mas nada funcionou. Como lorde sombrio, ele comanda os goblins a destruir a floresta e matar os druidas como vingança pelo que aconteceu com ele.

Os rumores afirmam que aqueles que tentam deixar Forlorn sem a aprovação do lorde sombrio ficam paralisados, sem poder se mexer mesmo com a ajuda da magia remover paralisia.

As habilidades de combate de Tristen dependem da forma em que ele se encontra no momento. Como um fantasma de quarta magnitude (veja o Guia Van Richten para Fantasmas), ele possui as seguintes habilidades: ele é capaz de Acelerar o Envelhecimento de mortais com seu olhar; consegue entoar endechas duas vezes por noite (12 metros de raio, redutor igual a -1 em JPC); ele é capaz de causar asco, naqueles que toca (passar em uma JPS para não estar submetido a um redutor igual a -6 em todas as jogadas de ataque, jogadas de proteção e testes de atributo durante uma semana); e sabe ainda dominar vítimas enquanto elas dormem, adotando o controle de seu corpo até o amanhecer, se ele quiser (negado por um sucesso numa JPC com uma penalidade igual a -2). Todas as tentativas de usar o Poder da Fé contra ele são feitas com um redutor igual a -4. Na forma de fantasma ele só pode ser atingido por armas mágicas +3 de encantamento ou mais, embora inimigos etéreos precisem apenas de armas +1. À noite, Tristen também pode regenerar até ter todos seus pontos de vida de volta em uma rodada, depois precisa de descanso um completo. Como um vampyro, a principal habilidade de Tristen é Encantar (como a magia) vítimas de sua mordida. A JPC está submetida a uma penalidade igual a -1 para cada 2 pontos de dano causado por sua mordida. Durante o dia, Tristen também desfruta de alguns poderes vampíricos herdados de

seu pai. Ele recebe um bônus igual a +2 nas jogadas de ataque e +4 no dano devido a sua Força; são necessárias armas mágicas +1 para atingi-lo; ele é capaz de invocar 2d6 lobos ou wargs três vezes ao dia (eles chegam depois de 1d6 rodadas e permanecem sob seu controle durante 2d4 rodadas); e pode assumir a forma de um warg à vontade.

Greta Sombria

A Greta Sombria é um abismo profundo que se abre como uma ferida no centro do Núcleo. Seus penhascos escarpados despençam abruptamente nos limites dos domínios vizinhos, como se a terra simplesmente fosse tragada pelo nada. O Rio Bruma Negra, em Tepest, forma uma cascata no precipício, rugindo no eco do vazio das profundezas. Cerca de 60 metros abaixo da superfície da Greta Sombria, vapores escuros se contorcem em padrões hipnóticos, em um reflexo de ébano perturbador das próprias Brumas. Se algum mortal já desceu esse precipício e retornou com vida, preferiu não revelar os segredos que a região oculta.

História

A passagem do tempo na Greta Sombria não é tão consistente como em outras regiões do Semiplano do Pavor. Apenas o fato dos habitantes da Greta Sombria, os Arak, parecerem ser essencialmente imortais (e de fato o são, pois não envelhecem nem mesmo morrem por causas naturais), permite a eles interagirem com o resto da população de Ravenloft de um modo um pouco diferente. A abdução desta região ao Semiplano do Pavor começou com uma criatura maligna de grande poder chamada Gwydion. Em seu esforço para promover a escravidão da raça dos homens e dos anões a vontade de seu povo, ele e seu mundo foram tragados pelas Brumas de Ravenloft.

Devido a sua afinidade pela raça élfica, Gwydion, como um mago poderoso rea-

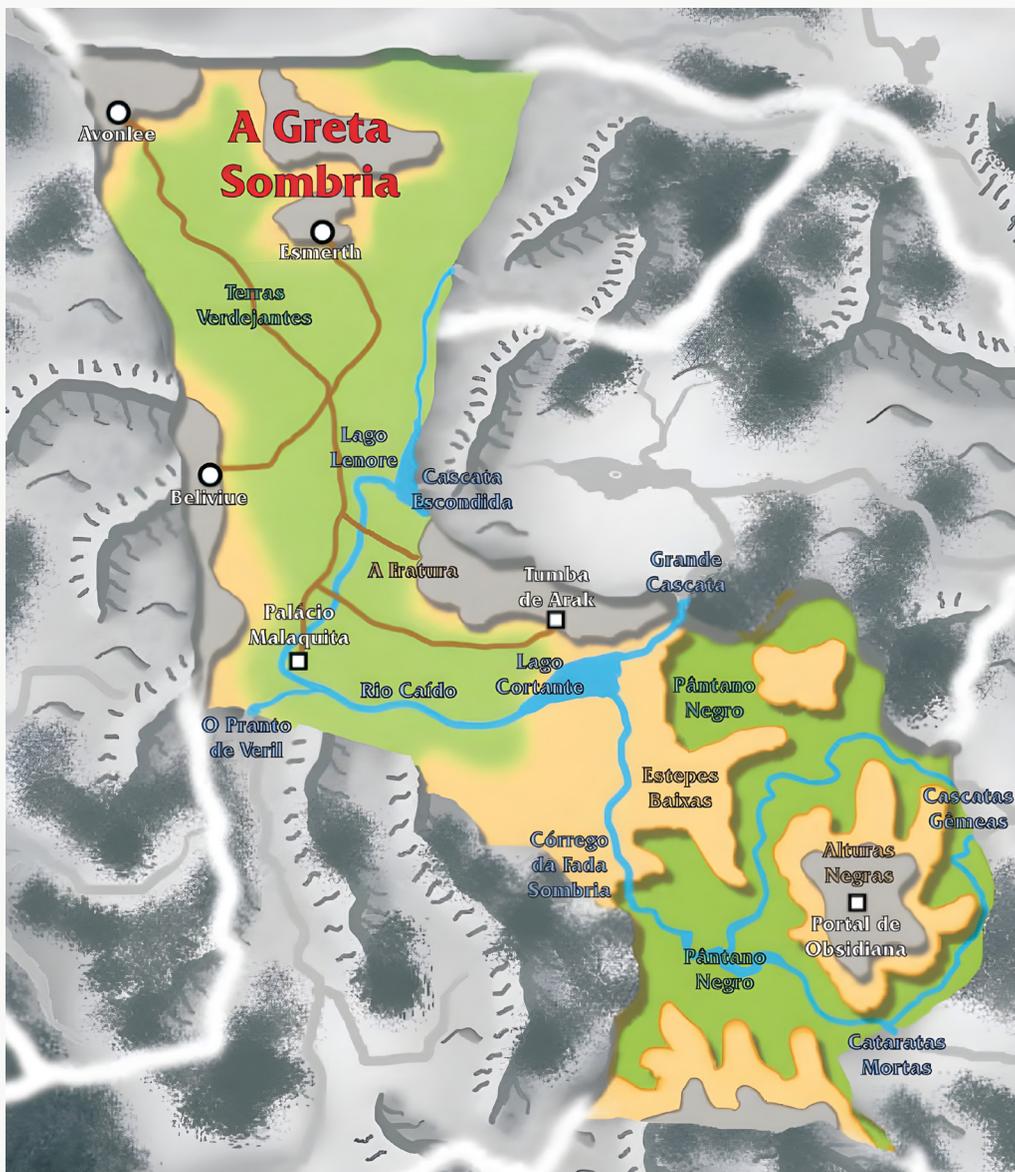
lizou um ritual mágico que transformou todos os seus serviçais em fadas, mas ouviu um preço. Neste mesmo dia, a esposa de seu senescal, Arak, deu a luz a dois filhos gêmeos: Maeve e Loht, os primeiras fadas das sombras que se tem notícia. E todos os serviçais de Gwydion se tornaram fadas das sombras.

Por anos incontáveis as fadas das sombras desejaram abandonar o reino de Gwydion, mas sem sucesso. Um dia a chance apareceu. Gwydion planejava sair de seu mundo com um grande exército para conquistar novas terras e escravizar as outras raças. Para poder deixar o seu mundo e realizar o feito, Gwydion ordenou a seu senescal Arak, a construção de um portal para outros mundos, o Portal de Obsidiana. Arak pensou ser através desse portal a chance de escapar com seu povo para longe do domínio de Gwydion.

No dia de cruzar o portal Arak e seu povo se rebelaram contra Gwydion e seu exército e uma batalha terrível teve início. Os filhos de Arak conseguiram cruzar o portal em segurança com grande parte de seu povo, mas Arak e Gwydion permaneceram lutando dentro do túnel interdimensional. Quando o portal se fechou, Arak e Gwydion permaneceram trancados dentro dele em uma luta infundável.

As fadas das sombras que escaparam viram-se na Terra das Brumas, pelas maldades cometidas em nome de Gwydion. Deste dia em diante, em homenagem ao herói perdido que lhes deu a liberdade, eles adotaram o nome de Arak para sua raça.

Depois da morte de Arak e de seu povo ter cruzado o Portal de Obsidiana, os drow dividiram-se em duas facções, cada uma governada por um de seus filhos. Sua filha Maeve, se tornou a Rainha-Fada, governante da Corte Branca. Seu filho Loht, recusou o título de “Rei” em respeito a seu pai, e se auto-proclamou Príncipe das Sombras, Lorde da Corte Sombria.



Locais Importantes

O povo Arak e seus doppelgangers construíram diversas grandes cidades nos confins da Greta Sombria. Estas cidades facilmente rivalizam com a glória de qualquer metrópole de Ravenloft.

Anvolee (Cidade Doppelganger; População: 5.000): Anvolee é a maior cidade das três construídas pelos Arak e seus lacaios

doppelgangers. Ela é ocupada e governada pelos doppelganger que são vassalos dos Arak desde sua chegada em Ravenloft. A cidade é repleta de oficinas impressionantes, pois seus moradores são famosos pelos trabalhos ornamentais. Ourives e ferreiros são muito comuns em Anvolee. As armas fabricadas na cidade são lendárias, sendo exportadas para todo o Domínio.

Esmerth (Cidade Pequena; População:

1.500): Esta cidade é um local de beleza feérica, localizada em uma série de cavernas floridas, com colunas, estalactites e estalagmites. É difícil para um observador saber onde a caverna termina e a cidade se inicia. Esta é uma cidade absolutamente característica do povo Shee (fadas), que são vassalos dos Arak assim como os doppelganger. Mas também podem ser encontradas fadas das sombras em Esmerth. O comércio é mínimo, e a música e a dança são as ocupações mais comuns para os cidadãos.

Belivue (Cidade de fadas das sombras; População: 1.000): Se Esmerth é bela e feérica, Belivue é assustadora e escura, aos olhos dos visitantes mortais. Suas estruturas são escavadas em grandes câmaras cavernosas, pedra é tudo que existe em Belivue.

Grandes muralhas de rochas lapidadas cercam esta cidade monolítica, seus prédios parecem mausoléus lapidados em entradas de câmaras escuras, as ruas da cidade são limpas e o comércio é modesto, mas importante. Seus habitantes são tão frios e macabros quanto a cidade, as fadas das sombras, conhecidos por sua falta de escrúpulos e sua crueldade.

O Pântano da Melancolia

O Pântano Obscuro da Greta Sombria é conhecido pelos habitantes do domínio como o Pântano da Melancolia. O perigo deste local misterioso é que qualquer personagem que ficar no local por mais de 24 horas pode contrair uma doença perigosa chamada Moléstia da Melancolia. O alvo desta doença fica depressivo e não acredita mais em seus princípios como fé, lei, justiça, e nem mesmo na justeza de suas intenções. O estágio final desta doença perigosa é a transformação do personagem em um fantasma. Estas criaturas rondam o Pântano da Melancolia e normalmente não são hostis e não atacam abertamente a menos que sejam agredidas, mas antigos

aventureiros melancólicos e sem nenhuma esperança nos destinos do mundo e nem mesmo de suas vidas e dos outros.

Ganchos

A Descida: Há uma década, os nobres tepestandi iniciaram a construção de uma escada que conduziria até o fundo da Greta Sombria. A construção da Descida, como foi batizada, interrompeu-se quando os trabalhadores que entraram nas Brumas Obscuras nunca mais retornaram. Depois disso, não foram mais organizados esforços por parte dos tepestandis para explorar os mistérios da Greta Sombria.

O Portal de Obsidiana: Construída no cume de uma montanha rochosa, esta estrutura negra é uma das mais inomináveis e não usuais da Terra das Brumas. Claramente uma construção mágica, o Portal parece existir em Ravenloft e em outro plano sombrio. Até hoje, ninguém cruzou o Portal de Obsidiana, mas vários já tentaram, e foram aniquilados antes mesmo de terminar de subir a montanha misteriosa que guarda o local.

Palácio Malaquita: Mesmo antes da região ser tragada pelas Brumas de Ravenloft, o Palácio Malaquita já era a residência dos governantes Arak. Esta estrutura impressionante de mármore negro, não é uma fortaleza militar nem um castelo, mas o palácio mais luxuoso de todo Semiplano do Pavor. Seus jardins magníficos ostentam linhas de árvores ornamentais em sua frente, floridas o ano inteiro. Ninguém que se tem notícia jamais adentrou nos aposentos do palácio, mas contos românticos do povo da Greta Sombria dizem que existe um cômodo do palácio onde todos os desejos e sonhos do subconsciente de uma pessoa se realizam enquanto ela estiver dentro de suas paredes. Ambos os Lordes das duas cortes, Loht e Maeve, vivem e governam daqui.

Tumba de Arak: Nenhuma figura históri-

ca é tão adorada pelas fadas das sombras como Arak Erlking, o “libertador” de seu povo. O que ocorreu com Arak no momento em que ele lutou contra seu antigo mestre Gwydion não se sabe ao certo, mas para o povo da Greta Sombria ele morreu heroicamente para que eles pudessem atravessar o Portal de Obsidiana e fugir do jugo de Gwydion. Sua tumba, embora sem seus restos mortais, é um monumento em sua honra erigido depois da chegada das fadas das sombras a Ravenloft. A construção reúne um pouco das duas facções de seus filhos, Maeve e Loht. Ornamentos feéricos e monólitos lapidados são marcas registradas da tumba. Nunca nenhum estrangeiro entrou em sua câmara.

As Brumas Obscura: As Brumas de Ravenloft são diferentes na Greta Sombria. Sua aparência é escura como ébano. Ninguém sabe ao certo porque isso ocorre aqui, mas muitos acreditam que é devido a natureza de seus habitantes sombrios.

Lorde Sombrio

Gwydion é um ser de poder horrível, mal além da compreensão. Sua história antes de sequestrar os ellefolk é, na melhor das hipóteses, incompleta. Sabe-se que ele era o mestre absoluto de um vasto reino no Plano das Sombras por milênios antes de decidir criar uma raça de servos, e que ele ansiava desesperadamente por poder e exigia respeito. Alguns Arak acreditam que ele foi gerado do próprio Plano das Sombras, onde alguma mancha corrompeu o próprio tecido planar, então Gwydion emergiu como pus de uma ferida. Outros acreditam que ele já foi o senhor de uma camada tenebrosa do Abismo, que se tornou tão poderoso que os outros Senhores Abissais se uniram para exilá-lo para a escuridão. De acordo com esta versão do conto, Gwydion fugiu para o Plano das Sombras determinado a nunca mais ser vencido, faminto pelo dia em que retornaria para punir aqueles que o expulsaram. Qualquer uma das his-



tórias poderia explicar a raiva de Gwydion por ter sido enganado pelo rebelde Erlking e por que ele parecia estar preso dentro do plano que chamava de lar. A verdadeira motivação de Gwydion pode ser menos explicável para mentes menores; em todo caso, isso levou ao maior erro da existência do Feiticeiro-Demônio — sua armadilha dentro do Portão de Obsidiana.

Buscando criar um exército de servos, Gwydion atraiu os feéricos ellefolk para seu reino e os infundiu com a escuridão, transformando-os para sempre em feéricos das sombras. Gwydion nomeou seu líder, Arak, o Erlking, como seu senescal e eventualmente os dirigiu para criar um vasto portal planar através do qual Gwydion escaparia do Plano das Sombras e subjugaria novas terras e povos. Os feéricos das sombras obedeceram a Gwydion por medo, construindo o Portão de Obsidiana ao longo dos séculos, mas secretamente conspiraram contra ele também.

Quando o Portão de Obsidiana foi finalmente concluído, Gwydion dirigiu seus exércitos através do portal, lançando sua

invasão contra quaisquer mundos que estivessem além. Só lentamente os sentidos de Gwydion perfuraram as ilusões que os magos das sombras feéricas teceram ao redor do Portão. Gwydion agora via que a vasta hoste avançando pelo Portão não eram seus exércitos marchando, mas um êxodo em massa de toda a raça de feéricos das sombras, com o desafiador Erlking e sua prole guiando o caminho. Tão intensa era a raiva de Gwydion que ele abandonou todos os outros assuntos em seu reino, correndo para o portão para punir as criaturas em fuga que ele havia brutalizado por tanto tempo. Dentro do túnel transdimensional, Gwydion encontrou Arak bloqueando seu caminho, usando seu Regalia. Arak travou uma valente batalha contra seu mestre, mantendo o Feiticeiro-Demônio sob controle enquanto seu povo corria para o outro lado do túnel. No final, apenas Arak e Gwydion permaneceram. Arak momentaneamente levou Gwydion de volta e correu para a saída, mas o Crepúsculo atacou com energia mágica, paralisando Arak a poucos metros da liberdade. Enquanto Gwydion corria em direção à saída, apenas Maeve teve a clareza de pensamento para agarrar o Regalia e puxá-los para fora do portal, selando o Portão de Obsidiana com Gwydion e seu pai ainda dentro. O Portão abriu um caminho para Ravenloft e, como Gwydion duelou com o Erlking, os Poderes das Trevas criaram um novo domínio para aceitá-lo: Arak.

Durante séculos, Gwydion lutou contra sua prisão, mas como ele havia usado sua própria centelha de vida para energizar o Portal, que era tão forte quanto ele. Gwydion permaneceu preso no nada entre as realidades. No entanto, seu mal era tão grande que conseguiu se infiltrar do Portão em Ravenloft, influenciando os eventos em Arak. Sua malevolência conduziu os drows com segurança para as Terras Verdes e encorajou os Unseelie a atormentar os habitantes da superfície. Isso ajudou Loht a assassinar Tristessa e deixou Jozell assumir

a culpa. Estava sob a formação do Flagelo de Arak, o declínio da Corte Seelie, a desconfiança entre os gêmeos e uma centena de outros atos de maldade.

Durante a Grande Conjunção, Gwydion finalmente sentiu o controle do Portão sobre ele enfraquecer. Esforçando-se ao máximo, tentou escapar para outro plano. O demônio era tão poderoso que, embora não conseguisse alcançar a liberdade que desejava, conseguiu se libertar da prisão cuidadosamente construída pelos Poderes Sombrios. Por um momento, Gwydion experimentou a liberdade. Então a Conjunção entrou em colapso e ele foi arrastado de volta ao mundo fraturado que havia criado.

A tentativa de fuga de Gwydion rasgou a estrutura planar de Ravenloft. Seu domínio se libertou de sua casa original e deslocou G'Henna e Markóvia. As Descidas de Pedra apareceram como um estranho reflexo das Terras Verdes, e as características outrora estacionárias do Norte da Greta começaram a mudar de posição, tentando encontrar a configuração certa que consertaria a ferida planar. O mais estranho é que a Greta Sombria não estava em harmonia com o resto do Núcleo — a Névoa das Sombras parecia uma crosta e as fronteiras do domínio permanentemente fechadas para conter o dano. Fraturas irradiadas através do semiplano.

Gwydion agora descobriu que poderia forçar sua mente na Greta Sombria. Ele enviou sonhos para Loht, fingindo que Arak ainda estava vivo e preso no Portão de Obsidiana, tendo expulsado o demônio. Quando Loht abriu o Portão, Gwydion o esmagou violentamente. Acreditando que não tinha nada a temer, Gwydion demorou a emergir do túnel extradimensional, dando a seus inimigos tempo para lançar a Coroa de Arak no portal. O Portão se fechou, cortando um dos tentáculos de Gwydion, e ele ficou preso mais uma vez. No entanto, parte de sua carne permaneceu na Greta Sombria, fornecendo uma porta para sua

mente entrar no mundo físico. Gwydion recostou-se pacientemente para manipular o Arak para libertá-lo mais uma vez e selar o destino de todas as criaturas no mundo que Gwydion ainda deseja conquistar.

Gwydion é um ser alienígena de pura maldade, um tirano que esmaga todas as outras criaturas sob seus pés. Ele é paciente e manipulador, mas propenso a ataques violentos de raiva e rancor. Sua maldição é ser impotente apesar de todo o seu poder; os Arak vivem bem debaixo de seu nariz como um exemplo próspero de seu fracasso como déspota e de sua incapacidade de subjugar-los. A raiva e a inveja nascidas do orgulho ferido o atormentam. Ele tem vários esquemas separados para se libertar a qualquer momento, mas também usa suas habilidades simplesmente para causar dor e angústia.

As fronteiras da Greta Sombria estão permanente mente fechadas. Eles assumem a forma das Brumas de Sombra, que preenchem a Greta desde a superfície e permeiam a rocha ao seu redor. Qualquer um que entre na névoa perde 10% de sua corporeidade para cada 3 metros que viaja na névoa. Se ele voltar, ele recupera sua solidez; caso contrário, ele desaparece totalmente após 30 metros, para nunca mais voltar.

Gwydion é poderoso demais para ser confrontado diretamente; se algum dia ele for libertado, será um dia sombrio para todos em Ravenloft. Mesmo preso no Portão de Obsidiana, ele é assustadoramente poderoso.

Hazlan

Hazlan fica ao sul de Baróvia e Nova Vaasa, no canto sudeste do Núcleo. A metade oriental desse domínio se estende em colinas levemente onduladas e cobertas de grama, fáceis de serem atravessadas. Na parte oeste, próximo aos Balinoks o terreno se torna rochoso e acidentado, dificultando

sua travessia.

Encontros: Hazlan é uma cornucópia de criaturas estranhas, muitas delas deformadas por experimentos mágicos.

Política

Hazlik, o mago caótico, rege este domínio, e todos os seus habitantes sabem que ele é um ditador absoluto. Seu pequeno conselho de “governadores” (basicamente assassinos) impõe sua vontade ao povo. A maioria dos homens de Hazlik são guerreiros equipados com cotas de malha e martelos de guerra.

Locais Importantes

Hazlan é um domínio de poucas cidades grandes, Toyalis é a maior delas. Ramulai, o centro de governo, é também a casa do Lorde Sombrio do domínio.

Ramulai (Centro de Governo; População: 300): Construída de acordo com as especificações de Hazlik, Ramulai é uma comunidade compacta de edifícios de pedra com telhados de ardósia. A construção da cidade é um exemplo de aplicação prática da magia arcana. Hazlik ordenou aos colonos que construíssem essa vila remota na base do Monte Soren, para que ele pudesse ensinar magia para poucos escolhidos. A vila abriga a Academia Vermelha, onde Hazlik ensina as artes do arcanismo.

Sly-Var (Cidade Agrícola; População: 4.500): A maioria dos habitantes de Sly-Var é composta de agricultores e pastores. As construções da cidade consistem em casas brancas simples de madeira com telhados de telhas vermelhas.

Toyalis (Cidade Comercial; População: 8.200): Toyalis fica a um dia de viagem dura pela Estrada do Bruxo de Immol, na Baróvia. Toyalis é o centro da cultura mulana de Hazlan, abrigando muitas famílias importantes desta etnia. Esta cidade é também a casa da Cidadela da Presa de Ferro, o maior templo dedicado ao Legislador de todo o



Núcleo.

Povo

O povo de Hazlan devota seus esforços para satisfazer a vontade de Hazlik, e ele é um homem difícil de satisfazer. Os governadores transmitem seus comandos e o povo os obedece instantaneamente. O não cumprimento de uma lei acarreta em morte ou em uma viagem para “as tábuas”, e um simples mal-entendido pode causar o mesmo. “As Tábuas” é onde Hazlik realiza seus experimentos malignos. O medo de ter esse destino faz os nativos hazlani serem sempre paranóicos e desconfiados.

Os Inquisidores de Ferro

A igreja do Legislador acredita que possui a missão divina de ensinar seus súditos a obedecer os princípios da lei e da ordem. Os Inquisidores de Ferro são a organização que deve monitorar a atuação dos membros desta igreja.

Os Inquisidores de Ferro são escolhidos

pelo próprio Papa, normalmente recomendados por um Arcebispo da igreja. Os candidatos devem ser clérigos e demonstrarem devoção e obediência. Os Inquisidores examinam nos outros os “crimes” de piedade, blasfêmia, não cumprimento da lei, insubordinação, misericórdia excessiva e caridade, fraternização com inferiores, ou críticas aos superiores. Qualquer violação é reportada diretamente ao arcebispo, que irá determinar a pena apropriada a ser executada pelos Inquisidores.

Lorde Sombrio

Hazlik é um homem com seus 60 anos de idade. Ele é careca e sua cabeça é tatuada com símbolos arcanos. Ele usa um cavanhaque, sem bigode. Seu olho esquerdo é castanho e o direito azul. Hazlik usa robes vermelhos, de mangas longas, usados comumente pelos Magos Vermelhos de Thay. O robe é aberto na frente, mostrando seu peito tatuado. Ele usa uma corrente de prata com um pingente redondo adornado com uma pedra preciosa amarela.



Por ser um Mago Vermelho de Thay, Hazlik subiu rapidamente na hierarquia arcana. Infelizmente, ele fez alguns inimigos poderosos. Como suas ofensas não eram graves, seus inimigos resolveram não matá-lo. Ao invés disso, eles o humilharam: o raptaram e o tatuaram com padrões femininos.

Hazlik jurou vingança e se devotou a esse fim. Uma noite, Hazlik encontrou um de seus inimigos envolvido em atividades românticas. Pegando-os de surpresa, Hazlik matou a amante de seu rival e a obrigou a beber o sangue de seu amado. Brumas surgiram quando ele deixava a cena do crime. Andando pelas névoas, ele foi parar nas Terra dos Pesadelos. Assustado pela natureza bizarra do local, ele voltou para as brumas. Permaneceu nas ali durante meses, nutrindo seu ódio e fazendo planos para seus inimigos em Thay. Quando a névoa se dissipou, Ravenloft havia lhe apresentado com o domínio de Hazlan.

Hazlik odeia os arcanos e seus feitiços, mas ele chegou à conclusão que a magia é a única forma de conseguir sua vingança. Depois de 30 anos de ódio, ele começou a

aceitar aprendizes. Sua esperança é que, um dia, um de seus aprendizes retorne a Thay para completar sua vingança. Hazlik ainda sonha toda noite com Thay e a humilhação que sofreu nas mãos de seus inimigos. Em seus sonhos, ele é sempre fraco e covarde. Por isso, Hazlik teme o sono e usa filtros e poções para retardar o inevitável. Graças a sua magia, ele dorme apenas uma vez a cada quatro ou cinco dias.

Invidia

Invidia é um domínio no sudoeste do núcleo - outrora antigo domínio de Gundarak. Invidia é cercado por Verbrek, Sithicus, Borca e Baróvia. O rio Musarde serpenteia do sul ao norte onde o rio Gundar se junta a ele, criando um vale verdejante e sinuoso, onde florestas enormes se esticam até o céu. Ao norte e ao sul, o vale se transforma nas campinas de Verbrek e Sithicus. Os verões são longos e quentes, abrindo espaço gradualmente para o inverno colorido.

Encontros: A chance de um encontro em Invidia é igual a 35%, uma vez ao dia e outra depois do cair da noite. Longe das cidades, os personagens podem encontrar os mercenários de Malocchio Aderre, lobisomens ou animais comuns da floresta.

Política

Madame Gabrielle Aderre, governa Invidia. Os nativos não suspeitam que ela é a lorde sombria, mas sabem que ela é uma poderosa feiticeira.

Locais Importantes

Invidia não é um domínio muito civilizado, sua pequena população vive em suas duas únicas cidades grandes: Karina e Currículo.

Karina (Capital; População: 2.315): Karina é a maior comunidade de Invidia e sua capital. Ela serve como um porto intermediário para o tráfego fluvial. Karina é rodeada por vinhedos que produzem alguns dos melhores vinhos do Núcleo. Karina é uma



cidade decadente, mas realiza um intenso comércio com Baróvia, Falkóvnia e Borca. Suas docas estão sempre movimentadas por mercadores que carregam navios com grãos, vinho e cerveja, e descarregam produtos acabados como tecidos, ferramentas, armas, roupas e trabalhos em couro.

A muralhas de Karina são baixas e pobremente cuidadas, porém rigorosamente patrulhadas pelos guardas de Malocchio. Geralmente estes guardas são nativos de Invidia. Malocchio não deseja correr o risco da desaprovação popular de delegar uma tarefa tão sensível a estrangeiros. A arquitetura da cidade é típica do domínio: edifícios altos e elegantes unidos como uma única construção. As ruas da cidade são confusas como um labirinto, fazendo os estrangeiros vagarem por horas antes de encontrar seu destino. Os estrangeiros geralmente ficam nas áreas em torno das docas e das pontes, onde se localizam a maior quantidade de tavernas e hospedarias.

Currículo (Cidade Comercial; População:

1.135): A única outra comunidade digna de nota em Invidia é Currículo, ao longo da grande curva do Rio Musarde. Essa cidade abriga cerca de mil pessoas, mas um consórcio de mercadores de Rlichemulot começou a usá-la como base de suas atividades em Invidia ao invés da decadente Karina.

As docas de Currículo são agora tão grandes quanto as de Karina, e tão movimentadas quanto as de sua vizinha. Pouco mais que uma hospedaria de beira de estrada e uma pequena doca na época do domínio de Bakholis, Currículo cresceu até se tornar uma comunidade economicamente próspera, uma alternativa a decadente Karina. Currículo também ganhou importância, e numerosos novos armazéns tem sido construídos para guardar os produtos recém chegados nas docas. A cidade é governada pelo prefeito Raduz Szeçeti, que é muito popular entre seus moradores.

Povo

Os invidianos são uma estirpe misturada,

com origem principalmente em Baróvia e Kartakass. Normalmente, os invidianos se vestem com simplicidade. Os homens vestem túnicas, calças e botas, e as mulheres usam camisas e saias coloridas e esvoaçantes. Por alguma razão estranha os crimes passionais e violentos são comuns. Os rancores se inflamam, discussões passam dos limites e tragédias acontecem. Os invidianos veem até mesmo seus parentes com suspeita ou temor.

Ganchos

Filhos de Gundar: Existe uma região de Invidia que ainda não se encontra sob o controle de Malocchio: a área que antes pertencia ao domínio de Gundarak. O que restou do exército do Duque Gundar continua controlando a área em torno do Castelo Hunadora, de onde eles continuam a fazer planos de, um dia, retomar sua terra natal. Eles são auto intitulados Filhos de Gundar, e combatem as tropas de Malocchio com táticas de rebeldes guerrilheiros. Nos últimos anos, Malocchio têm conseguido infiltrar elementos no interior dos Filhos de Gundar.

Festival da Colheita: Apesar da ascensão do violento Malocchio Aderre, o famoso Festival da Colheita de Karina continua a aumentar a população para quatro ou cinco mil pessoas uma vez por ano. Devido a esse festival, amantes do vinho e da música de todo o Núcleo migram para a cidade para uma semana de abandono completo e prazeres selvagens.

Castelo Hunadora: Outrora centro da união nacional gundarakita, esta velha e decadente fortaleza tem se tornado símbolo do movimento de militantes separatistas gundarakitas. Antes separados e divididos, os gundarakitas se rebelaram contra as bandeiras de Gabrielle Aderre e atacaram Hunadora no ano de 750 do calendário baroviano, destruindo uma divisão invidiana inteira que guardava o forte. Atualmente cerca de 200 militantes gundarakitas

O Duque Nharov Gundar

O Duque Nharov Gundar governou Gundarak de sua criação em 593 até seu aparente assassinato no ano de 736. Gundar foi um vampiro poderoso que governou por séculos escondendo suas próprias descendências. Mais velho e fisicamente mais poderoso que Strahd, Gundar também era um vampiro antigo quando ganhou seu domínio, mas ele não era igual a Strahd em espírito. Um herói em sua antiga existência mortal, o Duque Gundar se tornou tirânico em sua não-vida, um sádico brutal que ignorava e praguejava contra seus próprios irmãos. Ele governou solitário e através do medo, e quando seu mundo teve um fim – com sua morte – ele estava longe de ter sido destruído. Nem sua criança, que até hoje está perdida.

ocupam a fortaleza preparados para repelir qualquer ataque por parte de Malocchio Aderre.

O Dukkar: A mais temida entidade entre os vistani é o Dukkar, aquele que profeticamente irá destruí-los. Dukkares do passado incluem o vidente louco Hyskosa. De acordo com a tradição vistani, a tribo zarovan de Baróvia, é responsável por monitorar rumores sobre novos dukkares e espalhá-los. Segundo eles, Malocchio Aderre é o novo dukkar capaz de destruir os vistani.

Castelo Lupet: O Castelo Lupet é a antiga fortaleza do lobisomem Bakholis, hoje é a morada da Lorde Sombria de Invidia, Gabrielle Aderre. A vistana vive no castelo com seus empregados e seu amante Matton. O castelo é uma impressionante construção de pedra ao oeste do domínio, próximo à Floresta Vulpwood na fronteira de Verbrek.

Atualmente o castelo está sendo a sede de uma guarda de lobisomens, recrutados por Matton nas Florestas do domínio vizinho de Verbrek. Essa guarda, que é um exército incipiente, faz parte da tentativa de Gabrielle de destruir seu filho dukkar. Ele está

sendo formado às pressas, na tentativa de contrabalançar a aliança de Malocchio com o Vlad Drakov.

Malocchio e os Vistani

Malocchio Aderre é o mestre incontestável de Invidia, apesar de não ser o Lorde Sombrio do domínio. Com mercenários contratados de todo o Núcleo e tropas emprestadas a ele por seu “irmão na busca da ordem”, o Rei Vlad Drakov de Falkóvnia, Malocchio está submetendo todo o domínio a seu controle. No momento, existem duas leis em Invidia cujo cumprimento é obrigatório: os impostos devem ser pagos sem hesitação para as forças de Malocchio e os vistani devem ser mortos à primeira vista.

Essa é uma das poucas nações no Núcleo onde ter um acompanhante vistani pode ser mortal. Malocchio Aderre odeia todos eles, e seus bandos de assassinos atacam caravanas vistani. Sempre que as avistam tratam de matá-los e quem estiver viajando com eles. Sabe-se que Gabrielle Aderre compartilha desse ódio pelos nômades de Ravenloft, embora ela nunca tenha sido tão brutal ou violenta quanto seu filho. Movidos pelo medo, os habitantes de Invidia também partilham desse ódio contra os vistani. Ninguém quer ser considerado amigo dos ciganos no domínio.

Lorde Sombrio

Gabrielle é uma mulher carismática de olhos e cabelos negros. Ela é uma mulher de meia-idade, mas aparenta ser muitos anos mais jovem. Porém, seu reflexo sempre revela sua verdadeira idade. Por essa razão, Gabrielle não permite que haja espelhos perto dela. Gabrielle se veste com uma vistana, com saias coloridas e blusas bordados com fios de prata e ouro. Um lenço cobre sua cabeça. Grandes argolas douradas lhe servem como brincos. Ela normalmente anda descalça, pavoneando-se em sua elegância como um pássaro exótico e perigoso.



Gabrielle Aderre

Gabrielle descende de Madame Eva, a primeira vistana que surgiu em Ravenloft. Ela nasceu em Richemulot e durante anos, sua mãe e ela erraram pelo Núcleo, sobrevivendo de esmolas, pequenos furtos, leitura da sorte e outras diversões. Isabella, a mãe de Gabrielle, ensinou-a as magias vistani. Gabrielle pressionava a mãe sobre detalhes de seu pai, mas Isabella não dizia nada a não ser que Gabrielle carregava dentro dela a mesma escuridão do coração maligno dele. “Você nunca deve ter um filho” disse Isabella para a filha. “Um homem, uma criança, um lar – essas coisas você nunca poderá ter, Gabrielle, porque o resultado disso será a tragédia”. Gabrielle cresceu só, e culpava a mãe por isso. Gradualmente, seu pai começou a representar sua única oportunidade de felicidade. Finalmente, quando tinha 19 anos, Gabrielle descobriu alguma coisa ele, na véspera da morte de sua mãe.

Quando Isabella foi ferida por um lobisomem, Gabrielle se recusou a ajudá-la até que ela lhe falasse sobre seu pai. Isabella finalmente contou-lhe a história: quando

jovem Isabella havia sido vendida como escrava para um sádico e quando finalmente conseguiu escapar, ela estava grávida de Gabrielle. Gabrielle viu seus sonhos arruinados com a história. Acreditando que sua mãe havia lhe contado uma mentira abominável, ela a deixou abandonada a um destino que achava justo: a morte nas garras dos lobisomens.

Enquanto Gabrielle fugia, ouvia a voz suplicante da mãe. Nesse momento, as Brumas se fecharam ao redor de Gabrielle e a trouxeram para Invidía, que era regida pelo lobisomem Bakholis. Os criados do lobisomem capturaram Gabrielle e a levaram para o Castelo Lupet. Bakholis tentou escravizá-la, mas ela conseguiu seduzi-lo e cortar sua garganta com uma adaga de prata. Assim, Gabrielle tornou-se Lorde Sombria de Invidía.

Os anos se passaram e Gabrielle foi se acostumando à prisão. Teve vários amantes na cidade de Karina e se divertia arruinando os relacionamentos alheios. Tratava seus amantes com desprezo, seduzindo-os e os descartando logo após. Nem o tempo conseguiu apagar de sua memória as palavras de sua mãe - que somente desgraça viria se ela desse a luz a uma criança.

Um dia, um viajante apareceu nos portões do Castelo Lupet e o coração cruel de Gabrielle se apaixonou e sucumbiu aos encantos demoníacos do estranho. Quando o cavalheiro tirou a roupa, ela achou estranho ver um par de asas de morcego se abrir em um dossel de trevas. Gabrielle recebeu o demônio em seus braços e a criatura desapareceu no dia seguinte. Nove meses depois, Gabrielle deu a luz a um menino. Malocchio parecia humano, exceto por um pequeno defeito: um sexto dedo em cada mão. Sob todos os outros aspectos, ele era um bebê normal. Mas logo ficou claro que Malocchio não era normal. O fato mais evidente era que ele crescia extremamente rápido. As suspeitas de Gabrielle foram despertadas, e ela usou o Tarokka para ver

o futuro de seu filho e descobriu que ele era o lendário dukkar.

Gabrielle ficou despedaçada, presa na própria culpa. Somente com a ajuda de seu amante Matton, um lobisomem, que ela se recuperou. Sua vida agora tem um objetivo bem definido: destruir seu filho. Infelizmente, ele é protegido pela maldição que foi colocada em Gabrielle quando ela se tornou a lorde de Invidía: ela não pode ferir diretamente um vistana, mesmo que ele não seja puro. Deste modo ela passou a perseguir os lacaios do filho. A campanha de violência e terror de Gabrielle contra os servos de Malocchio cresce a cada dia.

Quando Gabrielle deseja selar invidía, um círculo de terror rodeia o domínio. Ele não é visível nem tangível, mas os personagens que tentam cruzar a fronteira contra a vontade dela sentem-se tomados de um medo irracional (exatamente como a magia, mas sem direito a jogada de proteção). Em consequência disso, eles correm pelo menos cem metros na direção do centro do domínio antes de recobrem o controle.

Gabrielle Aderre é uma feiticeira. Ela tem todas as habilidades de um meio-Vistani, mas parece ser imune à “loucura da lua” que aflige seus semelhantes giomorgos. Ela também possui o poder do Mau-olhado, que lhe permite fazer qualquer magia que ela saiba de cor usando apenas os olhos sem necessidade de componentes, uma vez por rodada. As magias feitas através de seu mau-olhado não são consideradas na contagem de magias que ela pode fazer normalmente. Exemplo: se tiver memorizado a magia enfeitiçar pessoas, ela poderá fazê-la quantas vezes quiser usando o mau-olhado, até ela fazer a magia a partir de sua memória, como um mago normal. Quando Gabrielle usa essa habilidade, seus olhos brilham e se estreitam como os de um gato. Todo personagem com sangue Vistani (ou, se o Mestre assim o desejar, todo personagem com sangue nômade) recebe um bônus igual a +2 na JPS contra o mau-olha-

do de Gabrielle. Os Vistani legítimos são completamente imunes a seus poderes e suas magias.

Gabrielle consegue também usar o Baralho de Tarokka de Madame Eva uma vez por dia para simular os efeitos de qualquer magia de Adivinhação. Porém, usar o baralho causa-lhe uma dor excruciante e ela tenta utilizar ele como último recurso disponível, preferindo recorrer a magia ou a rede de informações no lugar de se torturar para obter seus segredos.

Kartakass

Kartakass é um domínio com muitas florestas e poucas comunidades nos contrafortes acidentados dos montes Balinoks. As colinas são crivadas de cavernas grandes e pequenas. A neblina é comum nas regiões baixas, erguendo-se do solo à tarde, quando o sol começa a se pôr. A vegetação é densa, o terreno rochoso e os caminhos entre as árvores são sinuosos. Quando a neblina surge, é impossível cavalgar fora das estradas. Os lobos de Kartakass são extraordinariamente audaciosos. Eles costumam vagar pelas ruas das cidades à noite, invadindo qualquer portão que não esteja fortemente aferrolhado.

Encontros: Durante o dia, os personagens têm 50% de chance de um encontro incidental. Durante a noite, a chance é de 25% uma vez por hora. Pelo menos metade desses encontros envolve lobos — lobos normais, wargs, lobisomens e, no inverno, lobos invernais.

Política

Harkon Lukas, o lobisOMEM, governa Kartakass. Embora seja reconhecido e respeitado em todo o domínio, a maioria dos nativos o conhecem apenas como bardo. Apenas um punhado de humanos sabe que ele é um lobisOMEM. E menos pessoas ainda sabem que ele é o lorde de Kartakass.

Como lorde de um domínio repleto de bardos, Harkon tem sido tema de muitos contos. Um dos mais mortais envolve sua filha, Akriel Lukas, que tentou matar o próprio pai com a ajuda do Dr. Dominiani e do Duque Gundar de Gundarak, mas o lobisOMEM conseguiu evadir-se das garras de sua própria filha, graças a um grupo de bravos e sortudos aventureiros.

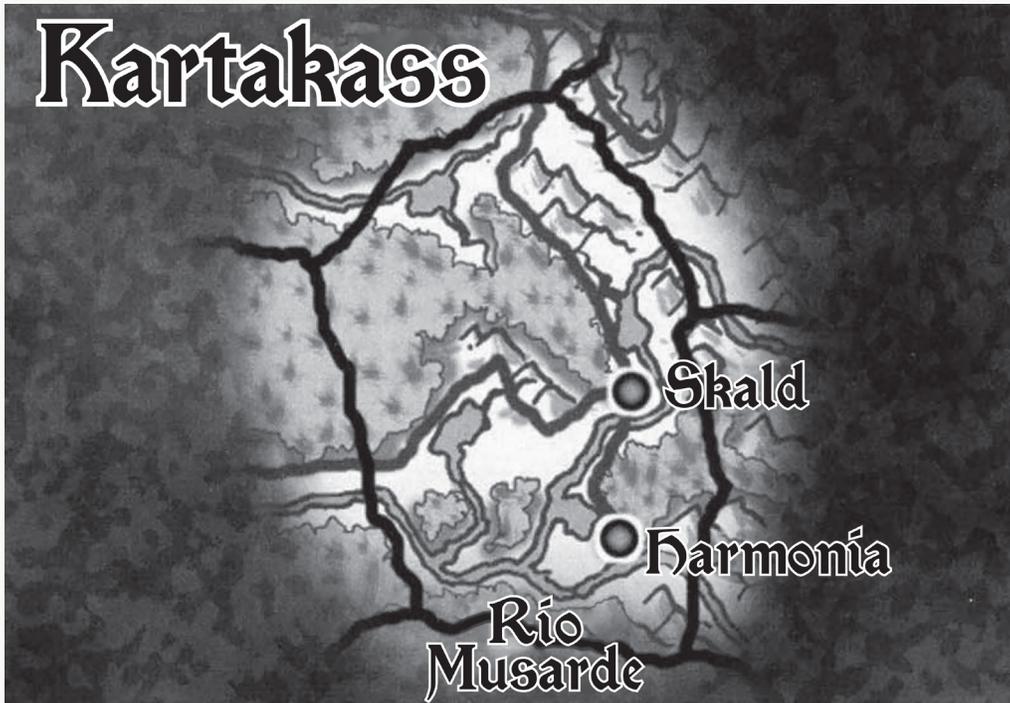
Kartakass é um domínio pequeno com poucos vilarejos, mas cada uma delas possui um Meistersinger — uma espécie de prefeito-cantor — que estabelece leis e arbitra as disputas em cada cidade e em suas redondezas.

Locais Importantes

Kartakass possui duas cidades importantes.

Skald (Cidade Grande; População: 2.800): Em Skald, próxima ao centro de Kartakass, vivem quase 3.000 pessoas. O lugar é conhecido por suas ovelhas, que possuem uma lã de ótima qualidade. As casas são quase todas térreas, com estrutura de madeira e telhados de sapé alcantilados. As casas têm janelas pequenas em forma de arcos, com pesadas venezianas verdes ou azuis, que podem ser trancadas e travadas por dentro. Os aldeões estão sempre consertando seus telhados por causa dos pássaros noturnos que roubam a palha impiedosamente. Para evitar esse problema, alguns homens ricos cobriram seus telhados com telhas vermelhas importadas de Hazlan.

Harmonia (Cidade Pequena; População: 1.500): A vila de Harmonia, ao sul, abriga cerca de 1.500 pessoas. Elas afirmam terem as melhores vozes de Ravenloft e apenas o povo de Skald contesta essa afirmação. A arquitetura harmoniana é semelhante à descrição anterior, mas as casas são maiores. Os aldeões abrigam os animais de criação em quartos separados nos fundos da casa. Apesar deste tipo de precaução,



seus animais ainda são vítimas das raposas e dos lobos.

Povo

A maioria dos kartakenses tem cabelos louros, olhos azuis e pele clara. De vez em quando nasce uma criança com cabelos negros, com a mesma tez pálida e olhar assustado. Eles têm um tipo físico esbelto e gracioso.

Os kartakenses possuem vozes ricas e melodiosas - do tipo concedido aos anjos e às sereias. O povo tem uma melodia para cada serviço, uma canção para cada ocasião. Suas músicas correm pelas florestas e ecoam através das colinas. Algumas canções parecem carregadas de tristeza, mas em geral, os kartakenses estão contentes com a vida e temem apenas os ataques das alca-teias de lobos.

O povo de Kartakass adora uma boa história. Muitos deles são capazes de tecer longas histórias com facilidade, graças aos anos de prática. Enquanto os lobos esprei-

tam à noite, as famílias se reúnem ao redor da lareira para contar histórias fantásticas. Eles chamam essas histórias de feeshkas (o que significa “pequenas mentiras”). O visitante que fizer uma pergunta simples a um kartakano corre o risco de ouvir uma história fantástica, mas verossímil, que pode levá-lo a uma busca inútil. Os nativos tentam aplicar os mesmos ardis uns nos outros e aceitam com bom humor quando são vítimas destes truques. Mas ninguém colocaria deliberadamente um amigo em uma situação que o deixaria próximo ou dentro das florestas à noite.

O Meistersinger também ensina música para as crianças. Os kartakenses acreditam que os deuses deixaram muitas de suas canções para eles. Essas canções, chamadas moras, ensinam lições sobre moralidade, bondade e felicidade. O Meistersinger mantém a ordem e a harmonia na vila ao ensinar essas lições de moral. O conhecimento das mora e a habilidade de cantá-las e interpretá-las determinam o seu status em Kartakass. Toda vila tem uma competi-

ção anual de canto e narração para determinar quem será o próximo Meistersinger, mas os prefeitos empossados costumam manter seus cargos durante muitos anos.

Ganchos

A Irmandade das Lâminas Quebradas:

Fundada a 60 anos pelo aventureiro Calum Songmaster, esta sociedade secreta tem por objetivo a destruição de todos os magos caóticos. Seu líder atual é Jonathan Ambrose.

O Forte Ambrose: Este local é o primeiro sinal da civilização kartakense. O assentamento é composto por dois alojamentos, um estábulo e uma cabana de madeira. Uma pequena, mas sólida, paliçada mantém a vida selvagem fora do lugar. O líder do assentamento é o sábio e frio ancião, Jonathan Ambrose. Este homem de manto marrom é um espadachim talentoso. O assentamento é o quartel-general da Irmandade das Lâminas Quebradas.

O Duelo dos Meistersingers: As eleições para Meistersinger em Kartakass se dão de uma forma inusitada. Qualquer um que possua o dom do canto e uma bela voz pode almejar o posto.

A eleição para Meistersinger ocorre em três etapas. A primeira etapa, Uma Voz Entre Muitas, é uma assembléia de rua, que normalmente conta com cerca de 1% de toda a população de uma vila ou comunidade. As cinco melhores vozes se classificam para a próxima etapa.

Na segunda etapa, Guerra das Palavras, os cinco competidores rimam em uma espécie de trova ou repente, insultando uns aos outros. Apenas um passa para a terceira e última etapa.

Na última etapa, Duelo Pelos Corações, o atual Meistersinger disputa contra o vencedor das duas etapas anteriores. Cada um deve cantar uma mora, aquela que o público mais apreciar será o vencedor.

As Catacumbas de Kartakass

Como se as Colinas Mortas já não fossem suficientemente desoladas, há cerca de 40 anos atrás, elas se tornaram a casa de uma mulher chamada Radaga, supostamente uma terrível clériga que sugava seu poder diretamente dos mortos-vivos. Ela era também a descendente do mítico necromante conhecido como Daglan Daegon, e a guardiã de sua mais terrível criação, a Coroa das Almas, que podia transformar homens em seus escravos monstruosos.

Radaga foi supostamente destruída no ano de 736, mas muitas lendas contam que ela renasceu dos mortos e conduziu seu exército de mortos para a fronteira das brumas, onde o novo reino de Daglan logo aparecerá. Daglan logo se dissolveu nas brumas, aparentemente destruído junto com seu mestre espiritual.

Vinte anos depois, as Colinas Mortas estão repletas de sinais da ocupação de Radaga: corpos mumificados encontrados em numerosas pequenas cavernas dispersas e estacas verticais cravadas no chão ao longo dos topos de muitos cumes. Esqueletos humanos estão acorrentados em cada uma das estacas, aparentemente foram vítimas deixadas para morrer. Cada estaca está cravada na caixa torácica de um esqueleto enterrado apenas algumas polegadas abaixo da superfície. Se a estaca for removida, este esqueleto guerreiro irá atacar.

Durante o auge de seu poder, Radaga

Os Uivadores

O clã uivador foi fundado há uma década por uma licantropa conhecida como Mãe Fúria. Os membros do clã uivador são devotados aos desejos do Deus Lobo, todos os seus membros são lobisomens, e tem em comum o amor pela crueldade. Hoje, o clã se dedica a disseminação da crença no Deus Lobo, e a transformação do maior número de pessoas em lobisomens com o intuito de aumentar suas fileiras.

construiu um labirinto de cavernas hoje conhecidos como as Catacumbas de Kartakass. Da superfície, apenas um zigurate achatado com a estátua de um grande corvo no teto, marca a entrada catacumbas. Contos de bardos sustentam que Radaga recuou para as catacumbas com tanta pressa durante sua fuga, que muitos de seus tesouros sombrios foram deixados para trás. A mesma lógica poderia sugerir que as armadilhas sobrenaturais que guardam esses tesouros também permanecem intactas. Aqueles aventureiros que já adentraram em uma das cavernas puderam ver uma passagem ainda guardada por um par de esqueletos gigantes de 3,5 metros de altura. Não tendo nenhuma razão concreta para mergulhar mais longe, estes aventureiros consideraram sua curiosidade saciada neste ponto.

As catacumbas foram por muito tempo consideradas desabitadas por qualquer criatura exceto pela escória do antigo exército de Radaga, mas caçadores e ribeirinhos das redondezas das Colinas Mortas afirmam que um novo inquilino apareceu cerca de 3 anos atrás. Eles chamaram esta criatura de Besta das Colinas. Ela só foi vislumbrada de longe, e muitos moradores temem que Radaga tenha voltado. Ela não seria a primeira governante de Ravenloft a derrotar a morte duas vezes.

Dito isto, as histórias recolhidas de diversas pessoas que avistaram a Besta, descrevem-na como uma ameaça bastante diferente. Eles dizem que a criatura possui a pele escamosa e o cabelo muito grosso e amarrado como raízes de árvores. Alguns relatos afirmam que a Besta é do sexo feminino, outro dizem que ela tem asas. Seja lá como for a “Besta”, ela têm-se provado muito reclusa, raramente sendo avistada.

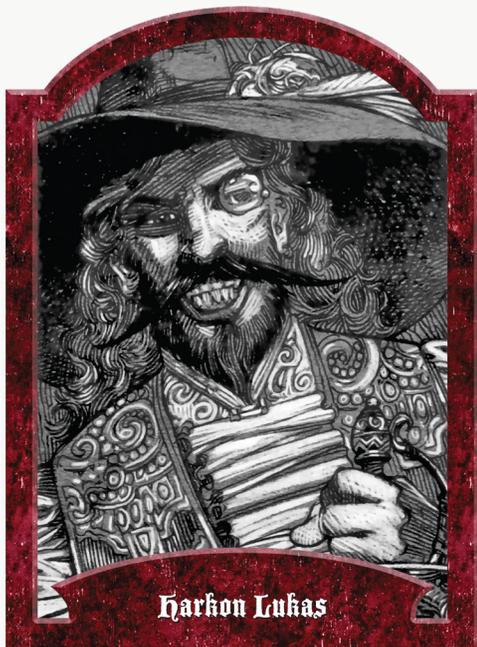
Lorde Sombrio

Pelo fato de ser um lobo metamorfo, Lukas é capaz de assumir três formas diferentes, à vontade: humanoide, intermediária e

lobo ancestral (cada transformação leva uma rodada). O lobo ancestral é sua forma natural, mas Harkon não a prefere como os outros lobos metamorfos. Como um humanoide, ele pode escolher qual raça imitar e pode assumir tanto formas masculinas como femininas. No entanto, sua aparência em todas as espécies e nos dois sexos é semelhante. Nas estatísticas acima, os números entre parênteses refletem sua forma intermediária entre lobo e humano. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário.

Em sua forma humana masculina, Harkon é um bardo de beleza física e carisma excepcionais. Ele tem 1,88 metros de altura e possui músculos e proporções perfeitas. Ele tem cabelos pretos, ondulados, uma barba negra perfeitamente aparada e um bigode longo e pontudo. Ele costuma usar uma fina combinação de calças de seda azul, uma camisa branca de babados e uma casaca dourada. Um chapéu azul de abas largas com uma pluma branca adorna sua cabeça. As pernas largas de suas calças são enfiadas em lustrosas botas de couro negro. Pequenas joias como anéis, colares e um largo cinto de couro preto com uma fivela de prata completam sua indumentária. No entanto, ele pode ser encontrado usando qualquer tipo de roupa extravagante. Os únicos aspectos constantes são seu monóculo (pelo qual ele possui um estranho afeto), uma harpa elaboradamente entalhada e uma espada com o copo finamente trabalhado. Na forma de uma mulher humana, Lukas tem olhos castanhos, um sorriso encantador e cabelos negros que chegam até a cintura. Sua beleza feminina é de tirar o fôlego. Ela usa pantalonas escarlates folgadas, botas pretas, blusas brancas largas e um colete de brocado dourado aberto.

Na forma de meio-lobo, Harkon tem mais de 2,10 metros. Suas roupas, que em sua forma humana são largas e folgadas, se acomodam perfeitamente à transformação. Sua cabeça transforma-se na de um lobo e



seu corpo permanece humano, mas coberto de pelos. Garras não aparecem em suas mãos, mas os caninos afiados compensam essa falta.

Lukas cresceu em Cormyr, onde era um desajustado entre os lobos metamorfos. Ele fazia muitas perguntas e odiava a solidão, o que não é comum em sua espécie. Diferente de seus confrades caóticos, ele fazia planos a longo prazo. Maior e mais forte que a maioria dos membros de sua raça, ele era cada vez mais deixado de lado — exatamente o oposto do que ele desejava. Quando atingiu a maturidade, Lukas tentou reunir um grupo de lobos metamorfos em uma pequena tribo. Mas as criaturas solitárias se afastaram dele.

Lukas fervia de ódio e embarcou numa orgia assassina pelas fazendas de Cormyr descontando sua raiva nos inocentes. Quando se acalmou, ele decidiu entrar no mundo dos homens, pois essas criaturas extremamente expressivas o fascinavam. Ele viajou como um menestrel errante durante muitos anos, matando principalmente animais de fazenda e mendigos. Ele

se sentia superior a sua raça, mas não tinha nenhum objetivo nem significado.

Numa noite de neblina em uma pequena vila, Lukas estrava andando pelas ruas fazendo planos malignos. Ele estava destinado — a grandeza — disso ele tinha certeza. Se não podia comandar seus companheiros lobos metamorfos, ele se tornaria um regente de homens, em Cormyr. Perdido em devaneios de tirania, ele não percebeu quando a vila desapareceu e as ruas de Baróvia tomaram seu lugar. Era o ano de 610 no Calendário Baroviano. Lukas sentiu que o destino o havia amaldiçoado. Ele não havia sido atirado naquele lugar estranho numa tentativa injusta de lhe roubar seu destino? Ele estava furioso e desesperado e somente o sabor quente, familiar do sangue parecia acalmá-lo. Durante muito tempo, ele caçou e matou os lobos e lobisomens que infestavam aquele lugar montanhoso. Uma noite ele encontrou o lorde vampiro de Baróvia e Harkon Lukas escapou com vida por muito pouco, fugindo em direção às Brumas. Quando emergiu, ele era o lorde de Kartakass.

O maior desejo de Lukas é comandar. Ele é esperto, persistente, calculista e perfeitamente capaz de fazer planos de longo prazo. Os poderes sombrios deram-lhe um domínio inteiro para governar, embora ele não tenha nada de importante para ser controlado. Kartakass tem apenas algumas vilas pequenas e as florestas estão repletas de animais selvagens. Aos seus olhos, ser o lorde sombrio de Kartakass é uma pálida sombra do que a verdadeira soberania significa.

A maioria dos lobos metamorfos é caótica, mas o alinhamento de Harkon é neutro. Talvez algum vestígio da normalidade ainda persista, pois sua personalidade é sujeita a mudanças. Normalmente Harkon é uma criatura jovial com um brilho maligno nos olhos. Insultos e ameaças não o perturbam. Mas, quando se sente frustrado, ele fica sujeito a mudanças drásticas de humor.

Seus surtos de raiva resultam em atos de violência que podem durar por dias. Ele sempre fica quieto e recluso depois destes surtos. Durante esses períodos de calma, ele produz seus planos mais audaciosos.

Harkon sente um ódio profundo por lobisomens e vampiros. Sabe-se que ele caça e destrói estas criaturas, mesmo que a caçada dure anos. Ele sente afinidade por humanos e elfos, mas se dá bem com qualquer outra raça humanoide (mas não permite que estas emoções atrapalhem uma boa refeição).

Quando Lukas deseja selar seu domínio, aqueles que tentam escapar ouvem uma canção suave que os induz ao sono. Nenhuma magia ou Jogada de Proteção consegue evitá-lo, embora os jogadores sempre tentem. Os personagens acordam 1d6 turnos depois, mas se tentam se deslocar na direção da fronteira, eles simplesmente voltam a dormir (enquanto isso, uma alcateia de lobos pode se aproximar...).

Harkon Lukas tem todas as habilidades normais de um bardo e de um lobo metamorfo. Somente armas mágicas +1 ou feitas de ferro, podem ferir os lobos metamorfos.

Os poderes sombrios deram a Lukas uma habilidade adicional. Se ele morrer em combate, seu espírito entra no corpo do lobo ancestral mais próximo. O lobo ganha imediatamente todas as habilidades e atributos de Harkon, incluindo seus pontos de vida. Harkon ainda herda o estado atual do corpo do lobo, incluindo ferimentos e efeitos de magias. Ninguém sabe se Harkon pode morrer de velhice. Isso não aconteceu até agora e Harkon já tem quase duzentos anos.

Lukas é capaz de comandar qualquer animal normal em seu domínio, mas ele normalmente guarda essa habilidade para os lobos, que são seus favoritos. Ele carrega um elixir da loucura, que ele mesmo prepara. É uma versão mais fraca da poção e seus efeitos podem ser anulados com uma

magia neutralizar venenos ou equivalente. Sua tática favorita é induzir uma pessoa a beber a poção. Quando a vítima está confusa e insana, o lobo metamorfo a devora lentamente, tentando mantê-la consciente pelo maior tempo possível.

Sua espada é uma espada da fúria +1, que apareceu quando Kartakass se formou. Quando enfrenta inimigos em um combate, a espada força seu dono a lutar até a morte, prendendo-se a sua mão. Quando não está em combate, Harkon consegue largar a espada e até mesmo deixá-la a quilômetros de distância. Mas, quando ele encontra um inimigo, a espada aparece instantaneamente em sua mão e ele é forçado a lutar até a morte. A espada só funciona se Lukas estiver na forma humana ou intermediária; na forma de lobo ele não tem mãos para segurar a arma. Se estiver usando a espada, Harkon não poderá se transformar em lobo enquanto a luta não acabar. Harkon aprendeu a viver com essa maldição e desenvolveu estratégias para fazê-la trabalhar a seu favor.

Exemplo: quando ele morre e sua força vital se infunde no corpo do lobo ancestral mais próximo, ele foge, deixando a espada para trás. Ela irá aparecer quando ele precisar dela novamente.

Lukas costuma usar a espada para fazer um truque cruel: Quando encontra um grupo de viajantes, ele se dispõe a colocar a espada nos galhos de uma árvore mortal a cem metros de distância (pelo menos), como um sinal de boa fé e intenções pacíficas. Se isso não acalmar suas vítimas, ele propõe que eles fiquem com a espada. Ele sabe que se houver uma luta — mesmo que ela tenha sido começada por ele — a espada aparecerá instantaneamente em sua mão.

A harpa que ele carrega tem uma única propriedade mágica. Quando Lukas toca uma canção de sua autoria na harpa, a música atrai 3d4 lobos ancestrais da área em redor. As feras chegam depois de 2d6 rodadas.



Quando estão a vinte metros do lobo metamorfo, os lobos ancestrais reconhecem seu cheiro e obedecem seus comandos. Algumas dessas melodias conjuram 1d6 lobos ancestrais mesmo sem a harpa. Como uma piada, Lukas às vezes ensina essas melodias a viajantes incautos.

Keening

O pequeno domínio de Keening cerca uma única montanha solitária, em uma região isolada, situada entre as florestas de Tepest, a Greta Sombria e as Serras do Infortúnio. Keening parece não ter nenhum habitante vivo. No sopé do Monte dos Lamentos existe uma cidade em ruínas, que já abrigou 10.000 pessoas, mas os vivos não moram mais lá—apenas os mortos.

Keening parece ser um domínio normal, apesar de sua aura ameaçadora. A única característica notável do local é o Monte dos Lamentos. A região é temperada, apesar de fria, os céus estão sempre nublados e suas estações não são bem definidas.

Encontros: Quem atravessar Keening só encontrará mortos-vivos em seu caminho.

Política

Uma banshee chamada Tristessa rege esse domínio. Diferente dos outros espíritos uivadores, ela pode usar seu grito duas vezes ao dia. Ela já foi uma poderosa drow em Arak (um domínio que desapareceu durante a Grande Conjuração), seu espírito foi absorvido pelas Brumas depois de sua morte e os Poderes Sombrios lhe apresentaram com a pequena terra de Keening. A banshee é capaz de sentir a presença de qualquer ser vivo em seu domínio, mas ela só ataca aqueles que são tolos o suficiente para invadir sua montanha.

Locais Importantes

O minúsculo domínio de Keening é situado ao redor de uma única montanha, o Monte dos Lamentos e não possui nenhuma cidade importante.

Marbh-Cathair, A Cidade dos Mortos

(Vilarejo Pequeno; População: 970 mortos-vivos): Durante séculos, gnomos e anões darkonitas falam sobre uma Cidade dos Mortos, uma vila em Keening onde os mortos-vivos praticam um silencioso modo de vida. Quando o Réquiem varreu a superfície de Arak, ele aniquilou as cidades e os assentamentos de mineradores que buscavam ouro nos Montes Nirka e Nyid. Um vilarejo sobreviveu, mas seus habitantes mudaram radicalmente.

Não se conhece nenhuma criatura mortal que habite Marbh-Cathair. A vila que fica na base do Monte dos Lamentos é povoada por mortos-vivos que se arrastam através de uma paródia grotesca de suas vidas mortais. Os tepestani que habitam as sombras do Morro dos Lamentos desde tempos imemoriais, não sabem nada sobre o horrível destino do vilarejo ou sobre a natureza dos habitantes que um dia já foram vivos.

Monte dos Lamentos (Montanha Grande): O Monte dos Lamentos é desértico e castigado pelos ventos e cercado por anéis de neblina. A pedra cinza-escura da montanha não apresenta vegetação considerável, apenas musgos e líquens verde claros.

Os declives do Monte dos Lamentos parecem estranhamente vazios, pois nenhuma criatura viva habita o domínio. Os ventos que sopram constantemente através do Monte dos Lamentos parecem murmurar uma canção triste.

Povo

Keening não é um lugar para os vivos: apenas zumbis e inumanos vivem nas ruínas da cidade dos mortos. Os mortos-vivos têm uma rotina diária que imita os hábitos de quando eram vivos. Eles atacam qualquer ser vivo que se atreva a interferir com sua existência.

Ganchos

Em Busca de Riquezas: Keening é uma terra abandonada e desolada, que não foi

criada para os vivos. Se qualquer criatura chamar Keening de lar, ela é um morto-vivo ou um louco. Mesmo assim, alguns aventureiros desbravadores e corajosos vão a Keening em busca de riquezas das minas antigas. Os bandidos e anões da Serra do Infortúnio se aventuram ocasionalmente em Keening, buscado riquezas minerais ou outros produtos. Os tepestani sabem melhor do que ninguém que não devem tentar nada tão idiota assim.

Rutternettle, Menestrel dos Mortos

O sátiro bardo Rutternettle vive em Keening mais tempo do que a maioria dos enigmáticos mortos-vivos, sendo um dos primeiros não-Arak a fazer a jornada até o Monte dos Lamentos. Por razões que não são claras, Tristessa parece favorecê-lo e já o encarregou de cantar seu conto trágico para ela todas as noites. A insanidade já possuiu a memória de Tristessa, e ela confia em Rutternettle para lembrar-ladaverdadesobre seu passado. Embora os outros não-Arak de Keening se sintam ressentidos por Rutternettle possuir este status honroso perante Tristessa, ele parece se lembrar da vitalidade da vida mais do que seus companheiros de sofrimento, e por esta razão que sua habilidade com a música e a história é valorizada. Rutternettle é completamente perverso, mas possui um gosto pelo humor mortal e histórias mórbidas, e pode não matar personagens que agradarem suas fantasias.

Comércio dos Mortos: Diferentemente dos mercenários e bandidos das Serras do Infortúnio, em Tepest, alguns mercadores darkonitas realizam uma espécie de caravana comercial para a Cidade dos Mortos. Anões e gnomos de Darkon partem principalmente da cidade anã de Cachoeiras de Tempe até Marbh-Cathair, para realizar algumas trocas mercantis com os mortos-vivos daquela cidade. A natureza destas trocas é desconhecida, mas para aqueles



que desejam conhecer este lugar lendário e perigoso - necromantes, por exemplo - este é o modo mais seguro de se chegar lá.

Lorde Sombrio

Confundida com uma drow, Tristessa era uma poderosa elfa das sombras, sacerdotisa de Lolth, no reino subterrâneo de Arak, hoje abandonado. Tristessa foi banida para a superfície com seu filho recém-nascido por crimes contra seu povo. A exposição ao sol matou os dois, mas o espírito de Tristessa foi absorvido pelas Brumas e os poderes sombrios lhe deram o domínio de Keening.

Tristessa procura constantemente por seu filho perdido. Ela enlouqueceu devido à dor causada pela perda de seu bebê, e destrói com frequência aqueles que encontra com seu lamento cheio de dor. Fechando as Fronteiras: Para fechar as fronteiras de Keening, Tristessa cria uma muralha de vento. Nenhuma criatura consegue atravessar essa muralha andando ou voando nem enfraquecer.

A banshee é capaz de sentir a presença de qualquer criatura viva em seu domínio, a

quem ela implorará para ajudá-la a localizar seu bebê perdido. Normalmente ela só ataca aqueles que são tolos o suficiente para invadir sua montanha ou aqueles que a atacam primeiro.

Qualquer pessoa que encontra a banshee tem de ser bem sucedido em uma JPS com uma penalidade igual a -2 para não fugir completamente aterrorizada. Toda criatura que ouve o grito de Tristessa tem de passar numa JPS para não morrer e depois se tornar seu laçao. Ela também pode optar por incapacitar com seu toque. Qualquer parte do corpo que ela toca torce e se deforma, causando 1d8 pontos de dano. No entanto, a deformidade se desfaz lentamente se o personagem sai de Keening.

Quando os poderes sombrios deram a Tristessa o domínio de Keening, ela ganhou também as seguintes habilidades, características dos drow: globos de luz e fogo das fadas (com área de efeito aumentada em 7 metros quadrados) três vezes ao dia e Escuridão (quantas vezes quiser). A banshee é capaz de deslocar esses efeitos a vontade e seus alcances são trinta e um metros maiores que o normal (essas habilidades têm servido apenas para confundir os relatos de sua verdadeira raça). Ela tem ainda as seguintes habilidades de sacerdotisa (três vezes ao dia cada): clarividência, detectar mentiras, sugestão e dissipar magia. Ela é também capaz de usar as seguintes magias, quantas vezes quiser ao dia: levitação, revelar alinhamento e detectar magia.

A água Benta inflige 2d4 pontos de dano em Tristessa, mas uma magia de dissipar o mal consegue apenas forçá-la a retornar para seu esconderijo durante 1d4 horas. Ela é considerada um morto-vivo da categoria Especial, mesmo assim, os clérigos e os paladinos sofrem uma penalidade igual a -4 em suas tentativas de usar o Poder da Fé.

Lamórdia

Lamórdia é um domínio litorâneo na



parte noroeste do Núcleo. Um vento frio sopra sem cessar de noroeste, atingindo Lamórdia com toda sua fúria. No inverno a neve bloqueia os portos, enquanto grandes placas de gelo se empilham nas costas rochosas. É comum estar caindo uma forte tempestade de granizo em Lamórdia, enquanto em Darkon cai uma pequena chuva. No final da primavera, as estradas de Lamórdia transformam-se em rios de lama. No verão, quente e curto, nuvens de mosquitos vagam pelo domínio atacando os alces e os cervos. A cordilheira coberta de florestas conhecida como “A Besta Adormecida” se estende ao longo da fronteira oriental do domínio.

Lamórdia se estende até o Mar das Mágoas, e diversas ilhas na extremidade norte do domínio estão incluídas entre as terras controladas por Adão Mordenheim, o Lorde Sombrio. A Ilha da Agonia, a maior entre elas, é seu esconderijo preferido.

Durante os períodos de maré baixa no verão, um passadiço lamacento une as ilhas ao continente. Nessa época, é possível atravessar o passadiço, mas o avanço é lento e um homem adulto pode afundar na lama. Quando a maré está alta, a água cobre o passadiço, mas no inverno, placas de gelo formam um caminho que une as ilhas ao continente. Ainda assim, para se cruzar o gelo com segurança, é preciso usar cordas e picaretas.

Encontros: Existem poucos monstros em Lamórdia. Há uma chance de encontrar alguma criatura monstruosa criada pelo Dr. Victor Mordenheim, como um golem de carne.

Política

O Monstro de Mordenheim, Adão, é o verdadeiro lorde deste domínio, mas isso não é muito conhecido. Os lamordianos acreditam que o Barão von Aubrecker

governa a terra.

Locais Importantes

Lamórdia possui duas grandes cidades: Ludendorf e Neufurchtenburgo, cada uma delas com um pouco menos de mil pessoas. Da mesma forma que em outros domínios, os viajantes encontrarão pequenas choupanas fora das cidades, mas as condições severas do clima atraem poucos imigrantes.

Ludendorf (Cidade Pequena; População: 930): Esta pequena mas importante cidade, vive em função de suas atividades portuárias. Ludendorf também possui muitas oficinas prestigiosas que produzem diversos bens de consumo. Armas de fogo, canhões de artilharia são produzidos nestas grandes oficinas. O comércio é uma grande fonte de renda e os comerciantes são prósperos. Os sindicatos de pescadores e trabalhadores portuários também são uma realidade. Estas organizações procuram lutar por melhores condições aos trabalhadores pobres.

Neufurchtenburgo (Vilarejo Pequeno; População: 760): Neufurchtenburgo é uma aldeia rural e a única vila importante do sul do domínio. É famosa por suas forjarias de aço. E o aço desta cidade é considerado o melhor de todo o Núcleo. Os moradores vivem da agricultura mandando grande parte da produção para Ludendorf, em troca de bens manufaturados como roupas e outras comodidades e utensílios.

Povo

Os lamordianos são altos e têm pele clara, olhos azuis ou verdes, cabelos que vão do louro claro ao castanho escuro. Eles preferem roupas escuras de lã. Esse povo intrépido e independente aprendeu a suportar os invernos rigorosos com boa disposição. Pode acontecer de uma nevasca prendê-los em casa, mas a neve em si não é nenhum inconveniente. Eles viajam em esquis, trenós ou raquetes de neve.

Vários caçadores de peles vivem em áreas

isoladas do domínio, assim como alguns mineiros, e alguns pastores que durante o inverno levam seus rebanhos para o lado oposto da “Besta Adormecida” de onde sopra o vento. Entretanto, a maioria dos lamordianos são artesãos. Eles passam os meses de inverno entalhando móveis e fabricando instrumentos musicais. Assim que a neve derrete e as estradas voltam a ser transitáveis, o resultado de seu trabalho exportado para outros lugares. As mercadorias geram um lucro excelente, do qual um terço vai para o Barão von Aubrecker.

A dieta lamordiana é rica em proteínas e gordura, uma espécie de salsicha feita com sangue de ovelha é o prato favorito da região, e o queijo de cabra é a base da dieta no dia-a-dia.

Ganchos

Mansão Mordenheim: A Cidadela Mordenheim, a residência de Victor Mordenheim, fica a norte de Ludendorf, na costa. A construção fica no alto de um penhasco no qual existem várias cavernas pequenas. Na primavera e no verão, as ondas quebram de encontro aos rochedos no sopé do penhasco. Os aldeões evitam o local porque a mansão tem fama de ser mal-assombrada e porque o doutor tem fama de fazer experiências estranhas e permitir que feras deformadas escapem acidentalmente de seu laboratório. Aqueles que moram nas proximidades toleram o doutor, mas não gostam dele.

Ilha da Agonia: Os lamordianos têm muito medo da Ilha da Agonia. Alguns afirmam que nela vivem monstros devoradores de gente. Outros a chamam de “domicílio do diabo”. Ninguém, nem mesmo os intrépidos, iriam voluntariamente para a ilha.

Ateísmo em Lamórdia: Os lamordianos são conhecidos por sua coragem e força física. As crenças religiosas não são proibidas no domínio, mas grande parte de seus habitantes não acreditam nos deuses e até mes-

mo caçoam das crenças de outras pessoas.

A Cruzada de Ivan Dragonov: Ivan Dragonov é um homem obcecado pela destruição de lobisomens. Ele é um caçador que dedica sua vida a esta cruzada. Ele reside em Ludendorf, mas passa grande parte do tempo viajando pelos domínios do Núcleo com seu ajudante vistani Stefan. Ivan Dragonov ainda esconde um grande segredo: ele mesmo é um lobisomem, amaldiçoado a caçar um mal que ele mesmo compartilha.

Mansão Aubrecker: A Cidadela Aubrecker é a residência do Barão Vilhelm von Aubrecker, sua esposa Lady Gerta von Aubrecker e seus filhos, além de soldados de guarda e empregados. Localizada no canto norte da Besta Adormecida em meio a um bosque, o acesso à mansão se realiza através de uma trilha. Construída ao estilo de uma cabana de caça, para fazer jus ao esporte preferido do Barão, ela mais parece um castelo pelo tamanho.

Monastério do Trovão Veloz: Esta antiga abadia está localizada nas escarpas da Besta Adormecida, no topo de um grande pico acessado apenas por uma estrada sinuosa em meio a cordilheira. Cerca de uma dúzia de monges vivem aqui e prestam veneração a um antigo deus do trovão já extinto, chamado Lothurr.

A estrutura é muito difícil de ser encontrada, e mais difícil ainda de ser acessada. Cercada por abetos atrofiados, a estrutura baixa se agarra ao lado de um penhasco rochoso e é acessível apenas do oeste através de uma ponte decrépita.

O abade líder é conhecido como Kartad. A fé dos residentes do monastério acredita que a eletricidade é a fonte divina de toda vida. E eles buscam a perfeição do corpo humana, sua ordem é chamada de Buscadores da Centelha.

Os Buscadores da Centelha: Na realidade todos os monges do Monastério do Trovão Veloz são golems de carne. Eles foram cria-

dos por Adão, em sua tentativa de replicar o trabalho do Dr. Mordenheim. Mas estes experimentos foram em vão, pois todas as criações de Adão tornaram-se criaturas sem emoções humanas. Elas acabaram se reunindo no Monastério para viver em reclusão total. Nesta remota construção estas criaturas recriam as experiências de criação de golems de carne através dos diários do Dr. Mordenheim, procurando aperfeiçoar o corpo destas criaturas tornando-as o mais humanas possível em aparência.

Embora fisicamente muito próximas a um humano, estes golems não conseguem replicar a alma humana, criando seres sem emoções nem compaixão.

Lorde Sombrio

O Lorde sombrio de Lamórdia é o resultado da tentativa mais bem sucedida do Dr. Mordenheim até o momento de criar vida. O monstro, denominado Adão, divide sua terra e sua maldição com o doutor, apesar de Adão ser, na verdade, o lorde do domínio. O monstro Adão é uma colcha de retalhos feita com partes de corpos vindas de diferentes cadáveres humanos — todas as partes são perfeitas, mas o conjunto é grotesco. Enormes cicatrizes saltadas cruzam seu corpo e seu rosto. Essa criatura enorme e tremendamente poderosa tem quase dois metros e meio de altura.

A pele pálida, acinzentada de Adão é muito fina para esconder a massa de músculos e artérias que existe debaixo dela. Seu cabelo é negro e liso e pende solto até os ombros, e próximo à boca e aos olhos, sua pele é azulada e enrugada. Lábios negros, finos e retos, emolduram dentes perfeitos e brancos como pérolas. Seus olhos azuis e pequenos, parecem soltos dentro das órbitas, com pálpebras que mal os cobrem.

Dr. Victor Mordenheim construiu Adão usando partes de diversos homens mortos e depois lhe deu vida. No início, a criatura agia infantilmente, mas Mordenheim tinha



Adão

inadvertidamente impregnando-o com um espírito maligno. À medida que envelhecia, Adão foi se tornando cada vez mais cruel. Por fim, os Poderes Sombrios tragaram Lamórdia para o Semiplano do Pavor quando Adão assassinou Elise, a esposa do doutor, sequestrou sua filha adotiva Eva e fugiu para dentro das Brumas. Naquela noite, ele se tornou o verdadeiro lorde de Lamórdia e a terra o recebeu de braços abertos.

Como o ser mais poderoso de seu domínio, Adão tem controle completo de suas fronteiras. Ele não é o líder político de Lamórdia, e chega até mesmo a ser considerado nada mais que uma história contada para assustar crianças malcriadas. Adão vive como um eremita, normalmente escondendo-se em uma caverna na Ilha da Agonia. Ele é imune ao frio e precisa de pouca comida e água para sobreviver. Por isso, ele pode viver tão selvagem e livremente como um animal. Entretanto, ele não quer ser um animal; quer ser um ser humano. Adão é amargo e frustrado e por vezes, suas emoções contidas dão lugar a ações violentas e más.

Adão odeia o Dr. Mordenheim mas não é capaz de ferir seu criador. A terra criou uma ligação física e espiritual entre os dois. O monstro sente toda dor física que o doutor sente, que por sua vez compartilha a infundável angústia do monstro.

Quando Adão deseja selar seu domínio, uma nevasca arremessa de volta aqueles que tentam escapar. Tem-se notícias de tempestades gélidas como essas que aconteceram até mesmo no ápice do verão lamórdiano.

Como o verdadeiro lorde de Lamórdia, Adão recebeu da terra vários poderes. Ele é imune ao frio natural e à eletricidade, sofrendo apenas metade do dano causados por ataques mágicos desse tipo. As outras magias que causam dano o afetam normalmente. Ele é capaz de absorver magias que não causam dano imediato usando sua energia para regenerar pontos de vida (1 ponto de vida para cada nível da magia). Adão também é imune a armas normais e ataques físicos. Somente armas mágicas são capazes de feri-lo.

O monstro não se parece com um golem de carne comum nem com um gigante desajeitado com parafusos no pescoço. Ele é extremamente ágil, rápido e inteligente, e usa o terreno como um aliado. Ele também sabe bater em retirada quando existe perigo, permitindo que a terra e as sombras o escondam. O tempo não é um problema para Adão, ele pode sempre voltar outro dia. O monstro prefere táticas de guerrilha aos ataques frontais. Da mesma forma que um ladrão, ele é capaz de se Esconder nas Sombras e Mover-se em Silêncio com chance de 1-5 em 6. Ele é capaz também de Ouvir Ruídos e Escalar Muros com a mesma chance de sucesso. Quando está se movendo silenciosamente, sua Taxa de Movimentação é reduzida à metade. Se sua Resistência contra Magia anula uma magia de um oponente, ele pode fingir que a magia funcionou, usando a impostura para se posicionar de modo a fugir ou atacar. No

entanto, ele tem apenas 50% de chance de saber qual magia foi lançada sobre ele.

Adão possui uma ligação muito estreita com seu criador, Dr. Mordenheim. Ele é capaz de sentir qualquer dor que o doutor venha a sentir, apesar disso não alterar suas habilidades de lutar ou se locomover.

Dr. Victor Mordenheim

Mordenheim, um cientista e cirurgião, aparenta ter aproximadamente trinta e cinco anos de idade. Ele tem 1,90 metros, uma de altura e uma compleição rija, quase atlética. Suas feições finas e pronunciadas indicam uma ascendência aristocrática. Apesar de ser relativamente jovem, uma obsessão intensa pelo trabalho deixou grande parte de seu cabelo grisalho, restando apenas umas poucas mechas da cor original castanho. Uma dieta inadequada e um estilo de vida recluso deixaram sua pele pálida. Seus olhos azuis são cansados e embaçados, e raramente piscam. Eles têm uma expressão constante de preocupação.

A tensão assola o Dr. Mordenheim, seus músculos faciais chegam às vezes a se contrair. Seus lábios nunca relaxam num sorriso. Os tendões das costas de suas mãos são estirados e saltados e a pele que cobre os nós de seus dedos é tão branca quanto os ossos que se escondem debaixo dela. Mordenheim é um homem ansioso, mas ele nunca perde a paciência, nem mesmo quando está em situações extremamente agitadas.

Mordenheim tem uma cicatriz característica e duas pequenas deformidades. Uma queda de uma árvore deixou uma cicatriz em sua testa, sobre o olho esquerdo, ainda visível. Ele não possui o lóbulo de sua orelha esquerda, devido a um outro acidente durante sua infância. Quando tinha dez anos de idade, Victor tentou fazer uma cirurgia exploratória no perdigueiro favorito de seu pai. O cão não estava completamente drogado pela tigela de vinho que o

jovem Victor havia lhe dado, atacando-o no momento que sua pele foi cortada. O pai de Victor recusou-se a permitir que o pedaço pendente da orelha fosse costurado no lugar. Ao invés disso, ele instruiu o médico da família a remover o lóbulo inteiro, como uma lição para o pequeno cirurgião. Com vinte e três, enquanto usava uma serra cirúrgica, Mordenheim amputou acidentalmente a ponta de seu dedo anular esquerdo — um erro pelo qual ele se recrimina até hoje.

O Dr. Mordenheim usa apenas ternos de lã marrom simples, práticos, sem os babados e enfeites típicos de seu status social. Em seu laboratório, ele usa um longo avental branco que protege suas roupas do sangue e outros fluidos. Não usa nenhuma joia além do anel com o timbre de sua família e o relógio de ouro que lhe foi dado por sua esposa.

Mordenheim é um cirurgião e cientista talentoso que ficou obcecado com a busca de conhecimento desde a mais tenra idade. Enquanto outros garotos brincavam de faz-de-conta, Victor estudava as ciências, tanto modernas quanto arcanas. Entretanto, ele desprezava a magia, julgando-a um “desvio da Verdade”.

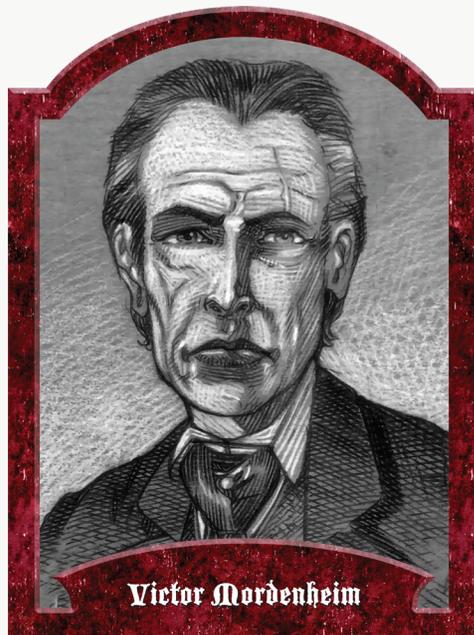
Aos vinte e um anos, casou-se com Elise von Brandthofen, para grande surpresa de sua família e seus poucos amigos. Se não fosse pela insistência de Elise ele nunca a teria conhecido, muito menos casado com ela. Ela era uma jovem inteligente e fora do comum que compartilhava o interesse (mas não a paixão) do doutor pela Química. Infelizmente ela era estéril e não podia lhe dar filhos.

Alguns meses depois de se casar com Elise, Victor começou sua pesquisa sobre a ressurreição — ou mais apropriadamente, sobre a criação — de vida humana. Treze anos depois, ele alcançou seu objetivo e criou um monstro. Mas, embora Mordenheim tenha descoberto virtualmente

cada peça do quebra-cabeça que ele estava montando, a centelha real, o verdadeiro prodígio, não foi obra sua. Ele estava se intrometendo no trabalho dos deuses, e os deuses, por sua vez, se intrometeram no dele.

Mordenheim não cultuava nem acreditava em nenhum poder acima do homem. Ele era um ateu convicto que só acreditava naquilo que podia ser provado. Se ele reverenciava alguma coisa, era o conhecimento. Em outras épocas, pode ser que os deuses tivessem tolerado essa blasfêmia, mas Mordenheim havia se tornado uma ferida infeccionada na sensibilidade desses deuses. Seu desejo de criar vida era tão ardente, tão intensa era a sua negação da existência dos deuses, que eles decidiram realizar seu desejo. Mas, eles infundiram em sua criação uma alma atormentada e distorcida, cheia de intenções maléficas. Na noite em que o monstro respirou pela primeira vez, os dedos enevoados de Ravenloft começaram a tremer com a expectativa. Nos meses que se seguiram, eles se fincaram na terra ao redor do castelo de Mordenheim, até que finalmente eles se levantaram da terra e o cercaram numa espécie de vigília. Quando toda esperança de salvação para Mordenheim havia se esgotado, as Brumas se retiraram daquele mundo, levando com elas o castelo e todos os personagens do drama fatal de Mordenheim.

Victor se deleitava com sua criação e considerava “Adão” a criança que ele e sua esposa estéril nunca poderiam ter, mas Adão demonstrava uma afeição tão forte por Elise que a assustava e lhe causava repulsa. Até mesmo quando, dois anos depois da criação de Adão, Victor apresentou uma amiga para sua criação (uma órfã de sete anos de idade, que ele encontrou quase morta de fome em um beco nas docas de Ludendorf), a situação não melhorou. Adão parecia ter ciúmes das atenções que a pequena Eva (o nome que Mordenheim havia lhe dado) recebia. Sua hostilidade contra a garota era



tão grande que Elise ameaçou seu marido de abandoná-lo e levar Eva se ele não parasse com suas tentativas de encorajar o “ajuste social” de Adão, usando Eva como uma ferramenta experimental. Um homem comum teria ouvido as súplicas de sua esposa, mas Victor estava embriagado com o poder de sua descoberta. Suas tentativas de educar e sociabilizar Adão continuaram.

Numa noite, o mundo de Victor desmoronou sobre ele. Despertado por gritos, ele correu para o quarto de Eva e encontrou o corpo mutilado de sua esposa amontoado ao lado da cama. Inclinado sobre ele estava o monstruoso Adão, segurando um pedaço ensanguentado da camisola de Eva. A criança havia desaparecido. Com um grito furioso, Adão desapareceu na noite enevoada. Elise ainda estava viva, mas em condições precárias. Estava claro que ela morreria no máximo em uma hora se medidas drásticas não fossem tomadas. Agora o Dr. Mordenheim enfrentava um novo desafio: manter a centelha da vida na mulher que ele amava.

Victor trabalhou febrilmente, tentando restaurar a saúde de Elise. Apesar de todos

seus esforços, ele mal conseguia mantê-la viva. Ela continuava sendo pouco mais que um corpo destruído, que necessitava máquinas cada vez mais complicadas para mantê-lo respirando.

Para os habitantes locais, o Dr. Mordenheim é um louco diabólico que conduz experimentos profanos em um castelo próximo ao mar. Eles o temem e acreditam que ele tenha poderes que, na verdade, ele não possui.

Também culpam-no por crimes que ele não cometeu. Mas é verdade, no entanto, que ele viola os túmulos e perambula pelos hospícios à procura de corpos femininos, mortos recentemente. É possível que ele tenha até mesmo arranjado uma morte ou duas “bondosas”, usando venenos que não causam dor nem deixam traços. Ainda assim, ele não rapta espécimes que ainda estão vivos. Isso, sem que a maioria da população e até mesmo o próprio Mordenheim saibam, é trabalho de sua criação, o monstro que ele denominou Adão.

Os dias de Mordenheim (e muitas de suas noites) ainda são devotados à ciência, mas agora ele não tenta reviver os mortos. Ele procura meios de revigorar os vivos. Elise — ou o que sobrou dela — ainda respira em seu laboratório. Levado pelo remorso, e o que deve ser realmente loucura, ele pretende dar a sua esposa um novo corpo, que beire a perfeição. Ela recobrou a consciência apenas duas vezes depois de seu fatídico encontro com Adão. Nesses breves momentos ela chorou por sua filha adotiva Eva (que o monstro raptou depois de ter atacado Elise) e implorou para que Victor a libertasse de seu tormento. Seu coração ainda bate, mas contra sua vontade. Ela vive apenas graças à intervenção dos aparelhos de Mordenheim. Graças aos poderes sombrios, ele tenta reviver Elise há séculos, o que estranhamente os lamordianos parecem não estar a par. É como se eles não notassem que Mordenheim continua aparentando menos de quarenta anos en-

quanto as gerações passam.

Desde a criação de Adão, Victor nunca mais conseguiu reviver um corpo sem vida ou reconstruir completamente aqueles que estão irremediavelmente mutilados. Embora tenha sido capaz de construir vários seres menores — golens de carne estúpidos e deformados — ele não foi capaz de alcançar um sucesso igual ao que obteve com Adão, nem sequer conseguiu criar a visão de beleza que ele tanto desejava para Elise. Sem a intervenção dos deuses que desdenhava, ele nunca conseguirá. Talvez uma parte dele saiba disso, mas em sua busca sem fim por partes perfeitas e sua eterna espera pelo momento perfeito, ele consegue negar a verdade: Seu trabalho é um fracasso, Elise se foi para sempre e ele é tão culpado disso quanto a monstruosidade que a mutilou.

É pouco provável que o Dr. Mordenheim comece uma luta. Ele é um cirurgião e não possui nenhuma perícia com armas. Entretanto, sua ligação com o monstro deu-lhe uma estranha habilidade defensiva. Ele não consegue morrer a menos que o monstro morra. Na verdade, ele tem o mesmo número de pontos de vida que o monstro, e seu corpo se regenerará da mesma forma a partir de qualquer pedaço de carne que restar. Enquanto isso, a dor causada por seus ferimentos será simultaneamente sentida pelo monstro. Se o corpo de Mordenheim se desintegrar completamente, seu espírito procurará por um cadáver fresco de outro homem. Em uma semana, o novo corpo alterará suas feições até se padecer com o Dr. Mordenheim.

Liffe

Liffe é uma ilha do Mar Noturno que se tornou um domínio independente a pouco tempo. As praias são de uma areia clara, contrastando com a escuridão da profundidade das águas, quebrada apenas pelos recifes que se erguem como navalhas. Existe uma pequena cadeia de montanhas

que se erguem ao longo de Liffe seguindo desde o sul até a porção setentrional, mas não são altos. Nessa cadeia, chamada de Serras da Agonia, localiza-se a nascente do Rio Hordum. O Hordum desce vigorosamente até desaguar na baía a qual nomeia, cortando ao meio a cidade de Armeikos, bem como as inúmeras plantações de milho que cerceiam a cidade.

Encontros: A única ameaça aos aventureiros nesta ilha são Harpias.

Política

A história desta terra é registrada e lembrada por meio de canções. O mito popular diz que após a criação do mundo, o deus criador guiou um grupo de escolhidos para uma terra longe da guerra que assolava o mundo. Nesta terra, que hoje é Liffe, haviam apenas dragões. Um homem chamado Genthar Umha liderou o povo escolhido até lá e destruiu as criaturas, fundando o reino de Liffe.

Nos últimos anos da história um jovem prodígio começou a chamar a atenção para seu talento, uma criança dotada de inigualável dom musical desde sua mais tenra idade, Abrahm Wolx. Nessa mesma época nasceu Lyron Eversong, o atual Lorde Sombrio. Alguns trechos de histórias dizem que ele também nasceu um prodígio, mas aparentemente nenhum dos moradores mais velhos se lembram de nenhuma criança além de Abrahm Wolx.

Os dois bardos tornaram-se parceiros para aperfeiçoar seus conhecimentos musicais. Porém, Abrahm se aliou a um mago maligno, para através de magia, melhorar suas habilidades. O mago falhou deixando Wolx louco. Em seguida o bardo assassinou o mago e se suicidou culpando-se pela falta de talento.

Locais Importantes

O reino de Liffe é formado por três feudos, cada um deles de um barão, senhor de suas



respectivas terras.

Armeikos (Cidade Mediana; População: 3.000): Armeikos é a maior cidade de Liffe, em seu porto atracam quase todos os navios comerciais. Ela é cercada por muralhas, exceto no lado portuário, a parte mais movimentada. Nas docas, as ruas ficam abarrotadas de viajantes e negociadores. Aqui também é realizada a grande feira de Armeikos onde ocorrem todos os tipos de vendas e trocas mercantis. Mais afastado da zona portuária a cidade é repartida entre casas de camponeses e os campos que eles cultivam.

Claveria (Vila Pequena; População: 400): Claveria fica situada no meio de Liffe, com uma comunidade pequena. Na verdade, vista de longe, Claveria parece mais a residência de um barão do que um feudo propriamente dito. Atrás das muralhas há um pequeno campo e algumas casas de camponeses, e um pouco mais distante já se encontra a luxuosa residência do senhor local, o Barão Lyron Eversong.

Vale da Lua (Vila Pequena; População: 1.600): O nome dessa vila está relacionado à sua localização. Vale da Lua fica no extremo

norte da Floresta do Vale da Lua, na costa norte de Liffe. O vale é renomado pela sua acústica. Vale da Lua não tem muita diferença para com Armeikos, com exceção de que a cidade é menor e menos procurada, embora alguns navios vindos de Darkon prefiram atracar no porto local ao invés de contornar a ilha para atracar em Armeikos.

Povo

O povo de Liffe é pacato e obediente em sua maioria dedicado ao comércio e a pesca.

Ganchos

Vila das Harpias: As Harpias, ao invés de atrair atenção para si, devorando os humanos das comunidades maiores, preferiram utilizar-se de um método elaborado para se alimentar dos aldeões sem chamar a atenção. Através de seu canto, elas dominaram a população de uma pequena vila afastada dos feudos. Com todos os habitantes da vila sob seu controle, as Harpias os usam para atrair vítimas das quais possam se alimentar, e ocasionalmente escolhem algumas vítimas para escravizar junto com os habitantes da vila.

A Religião do Grande Pai: A crença local é de que um único deus criou toda a existência. De acordo com essa crença, o Grande Pai, nome da divindade, se manifesta no mundo não através da magia como acreditam erroneamente as outras crenças, mas sim através da música.

Mansão Neverwhere: Localizada a oeste da Claveria no topo de uma pequena colina, esta é a residência do barão local, Lyron Eversong. Situada no final de uma estrada sinuosa de paralelepípedos, a mansão é rodeada por uma cerca em ferro negro adornada com pequenas figuras em poses graciosas e sorrisos enigmáticos. Um portão de ferro forjado se abre para a mansão em si, um imponente edifício azul-cinza de pedra e gesso.

O solar é composto por uma grande es-

trutura central com várias alas menores que se ramificam. As duas alas menores estão escondidos atrás do prédio principal, enquanto uma terceira ala se curva desajeitadamente em direção ao muro. Esta ala termina em uma varanda do segundo andar com uma enorme vista para a rua. O barão é conhecido por ficar na varanda e “cantar” para os transeuntes. Esta exibição pública varia de uma oração a uma serenata triste.

Culto da Besta: A sociedade secreta conhecida como o Culto da Besta é uma dissidência do extinto Culto dos Mil Deuses cujo adoradores reverenciavam as várias divindades da selvageria, do canibalismo, da brutalidade e das bestas. Eles sacrificam animais, de preferência ferozes, para se apoderar do poder e da força da criatura. Seus seguidores muitas vezes comem a carne crua dos animais que eles mataram e usam roupas feitas de suas peles.

Uma década atrás, o culto cresceu demais e acabou despovoando a vida selvagem da região. Eles começaram a matar aldeões, atraindo a atenção de um grupo de heróis. Os aventureiros estrangeiros mataram a líder do culto, Malisha, uma aberração oriunda de Bluetspur.

Dispersos, o grupo rapidamente perdeu o poder até que um jovem cultista reencontrou sua líder no corpo de uma moça. A renascida Malisha agora trabalha para restaurar o poder do culto. Eles se dispersaram para a vizinhança de Liffe para evitar atrair a atenção e tomando cuidado para não repetir seus erros anteriores. Eles ainda caçam os animais locais, mas já começaram a caçar licantropos e outros monstros. Eles também começaram a importar animais estrangeiros e estão sempre à procura de almas corajosas para capturar criaturas exóticas em seu nome.

Lorde Sombrio

Lyron Eversong era originalmente um barão em Krynn. Seu gênio musical cresceu,



pelo menos em parte de sua psique instável e total auto-absorção. Na verdade, Lyron sempre foi incapaz de ver outras pessoas como qualquer coisa mas objetos. Esta incapacidade levou Bard a acreditar que ele era, de fato, leal e bom, pois seu desprezível desdém pela vida humana parecia absolutamente certo para ele.

Na esperança de penetrar seu ethos distorcido no mentes de seus ouvintes, Evensong contratou um mago encantar seu cravo para que aqueles que ouvi que seria forçado a obedecer às suas mensagens.

A modelagem da magia do mago deu errado, desenhando a força vital de Lyron no instrumento.

Agora, uma energia sombria cuja vida residia em um estrutura de madeira e arame, Lyron encontrou uma nova maneira para impor seu ethos distorcido. Embora músicas e poemas não conseguiram inspirar moralidade em seus ouvintes, a adaga e a clava de Lyron funcionaram poderosamente como persuasões.

Quando as sombrias ministrações de morte de Lyron atingiu seu pico, as terras de

Ravenloft tomaram perceber. Enquanto ele tocava cravo, as brumas rolou em. Quando eles recuaram novamente, Lyron tornou-se Barão de Claviera.

Naquela noite, porém, aprendeu a maldição que veio com a bênção: ele viveria durante um século em sombria solidão, confinado a seu estudo por cem anos para cada um dia que ele passa em Claviera. Assim, quando uma semana passa no mundo exterior, o Barão Claviera tem viveu 700 anos em seu estudo. Ravenloft deixou-o viver, mas negou-lhe companhia humana.

Ele descobriu que nunca poderia sair de sua mansão e que, não importa onde ele estivesse no mansão, quando o sol se pôs, ele apareceu no estudo. Desistindo da esperança de escapar, Lyron conspiraram para atrair outros para passarem o século com ele. Ele já fez isso pelo menos 13 vezes. Nem mesmo Lyron sabe quanto tempo isso vai durar continuar, mas parece que pelo menos ele viverá uma vida plena de 75 anos, um século de cada vez.

Markóvia

Embora a maioria dos estudiosos do Núcleo rejeitem essa ideia como bobagem, alguns afirmam que esta ilha, a maior conhecida no Mar das Mágoas, ficava antigamente no centro do Núcleo, onde existe hoje a Grêta Sombria. Descoberta a 88km a oeste da costa de Ludendorf por um barco mercante perdido 8 anos atrás, um número cada vez maior de cartógrafos, chamam esta ilha de Markóvia, apesar de ser pouco provável que ela seja realmente aquele domínio.

Markóvia é uma ilha luxuriante, embora seja aparentemente desabitada. Dois anos atrás, os lamordianos fizeram uma tentativa de colonizar a ilha, mas os colonos desapareceram misteriosamente.

Encontros: Em Markóvia, os personagens têm 50% de chance de um encontro, uma vez ao dia e outra à noite. A maioria desses



encontros envolvem homens-fera. Eles têm ordens de levar todos os intrusos para Markov. Mas eles não se aproximam dos vistani. Os homens-fera só apelam para a violência se os convites pacíficos e as ameaças não funcionarem.

Política

Frantisek Markov, o senhor das feras, governa Markóvia. Os homens-fera o chamam de Diosamblet, ou “o Deus que anda entre nós”. Os vistani o chamam de “Mestre do Sofrimento”.

Locais Importantes

As únicas construções em toda a ilha são o velho e decadente monastério e a mansão de Frantisek Markov.

Monastério das Almas Perdidas (Antiga Ruína Perdida): O Monastério das Almas Perdidas, que hoje se situa quase arruinado em Markóvia, ficava localizado no monte Baratak. O local prosperava aos cuidados do Padre Milhouse, que secretamente era um membro da Ordem dos Guardiões, assim como os outros habitantes do monastério. Ele tentava chamar o mínimo de atenção possível, e tratando-se da Ordem dos Guardiões isso é compreensível, uma vez que a ordem é dedicada a esconder e proteger artefatos poderosos, que dizem ter poderes malignos. Eles preferiam ficar no anonimato a ter o perigo de “aventurei-

ros” profanarem e colocarem em risco tais artefatos.

Povo

Com exceção dos homens-fera criados por Markov, esse domínio é desabitado. Lorde Markov acredita que os visitantes são presentes dos Poderes Sombrios mais partes frescas para suas criações abomináveis. Ele tenta capturar qualquer pessoa que entre em seu domínio e transformá-la num homem-fera. Como ele não usa anestesia, essas operações são sempre suficientemente dolorosas para levar a vítima à loucura. Ainda assim, os homens-fera obedecem os comandos de Markov sem questionar. As criaturas mais simples da ilha são animais que adquiriram características humanas. Outros são humanos que receberam características bestiais. Esses homens fera formaram uma sociedade primitiva do tipo caça e coleta. Eles idolatram Markov como um deus e ele encoraja essa prática.

Ganchos

Mansão Markov: Esta rústica construção em madeira é a morada do Dr. Frantisek Markov, o Lorde Sombrio de Markóvia. Esta construção também é conhecida como a Casa de Diosamblet.

Estátuas Enigmáticas: As estátuas da costa de Markóvia estão na ilha desde o surgimento do domínio, logo não foram construídas por nenhum de seus habitantes. O fato das estátuas fitarem os céus com olhar agonizante talvez seja um presságio deixado pelos Poderes Sombrios de que no futuro, em algum evento terrível, alguma catástrofe virá dos céus e se abaterá sobre Markóvia.

Lorde Sombrio

Frantisek é uma figura avantajada, com ossos grandes e feições largas, olhos verdes e cabelos pretos e lisos, que ele mantém jogados para trás. Seu sorriso largo e amplo



está longe de ser tranquilizador, sendo mais ameaçador e predatório. Ele costuma usar um robe pesado, de gola alta, às vezes adornado com um colar de dentes humanos ou de animais. Ele é grande e desajeitado, tem uma pequena corcunda, braços compridos além do normal e pernas pequenas e visivelmente arqueadas.

Os Markovs viviam na Baróvia quando Strahd se tornou um vampiro. Alguns deles morreram no castelo Ravenloft, mas outros conseguiram fugir para Vallaki. Frantisek cresceu em uma pequena fazenda de porcos perto da vila, cercada pelas encostas cobertas de florestas da Baróvia.

Frantisek casou-se com uma jovem da vila e abriu um açougue lá. Logo, ele se cansou do trabalho simples de açougueiro. Começou a fazer experimentos com os animais, realizando amputações cirúrgicas, transplantes de tecidos e glândulas. Evidentemente, todos animais morriam depois de poucos dias, mas seu hobby não trazia prejuízos, pois ele ainda vendia a carne dos animais.

Quando descobriu o passatempo macabro

de Frantisek, sua esposa bondosa, Ludmilla, ficou revoltada e ameaçou deixá-lo e contar aos aldeões sobre a carne que eles compravam. Furioso com essa traição, Frantisek fez dela sua nova experiência. Ludmilla viveu por mais três dias. Quando o corpo foi encontrado, os aldeões pensaram que ele pertencia a um animal. Quando a verdade foi descoberta, Frantisek foi exilado para as Brumas e se tornou o lorde sombrio de Markóvia.

Markov possui o poder de operar qualquer criatura e combiná-la com aspectos de outra espécie. A maioria de seus experimentos criou homens-animais. Markov foi amaldiçoado pela terra a ter o corpo de um animal. Ele quer desesperadamente voltar a ser um ser humano normal. Ele passa longas horas em seu laboratório praticando vivisseção animais transformando-os em homens fera, na esperança de descobrir uma forma de consertar seus genes distorcidos. Desde que a Markóvia foi transportada para o Mar das Mágoas durante a Grande Conjunção, os espécimes para suas experiências tornaram-se escassos. Embora continue a fazer experiências na esperança de encontrar meios para curar sua doença, ele está condenado a sempre falhar.

Quando Markov quer selar Markóvia, o mar se agita, lançando violentas ondas contra a costa. Tubarões rodeiam a ilha, em busca dos objetos da fúria de Markov. Ainda é possível entrar e sair da Markóvia através das Brumas, mas elas não costumam aparecer nesses momentos.

Markov pode mudar de forma, assumindo o corpo de qualquer animal. A transformação leva uma rodada completa, mas ele pode fazer quantas desejar. Cada mudança cura também 2d6 pontos de dano que tenha sofrido. Ele assume as características físicas do animal no qual está se transformando, inclusive Dados de Vida, Força, Destreza e Constituição, mas seus atributos mentais continuam os mesmos.

Os poderes sombrios impuseram algumas restrições curiosas a Markov. Ele não pode assumir uma forma verdadeiramente humana, nem de qualquer criatura humanoide. Ele só pode assumir a forma de animais normais, não a de criaturas mágicas ou encantadas. Mas, independente do animal em que ele se transforma, Frantisek sempre mantém seu rosto e sua cabeça humanos. Entre outras coisas, isso significa que ele nunca ataca mordendo. Ele pode escolher entre manter suas próprias mãos ou assumir as patas do animal em que vai se transformar. Normalmente, Frantisek escolhe a forma de um gorila, porque dessa forma, ele ainda pode se passar por humano, embora seja muito grande e desproporcional, coberto por seu robe largo.

Mar das Mágoas

O Mar das Mágoas é um corpo d'água assombrado por brumas a oeste do Núcleo. Essas águas sombrias são percorridas pelo Lorde Sombrio Capitão Pieter van Riese no navio fantasma Impiedoso.

As águas do Mar das Mágoas são cruéis, tempestuosas e frias. Névoas densas cobrem constantemente a superfície e ventos aterradores soprando de noroeste podem se materializar sem aviso. É raro o dia em que um vigia consegue ver mais que um quilômetro além do navio e ninguém pode dizer sinceramente que viu o sol ou as estrelas enquanto navegava por essas águas assombradas.

As névoas do Mar das Mágoas são muito densas e úmidas. Quando uma embarcação entra em um banco de névoa, o tempo parece parar, um silêncio enervante se instala como se as Brumas matassem qualquer som, dando calafrios nos viajantes. A visibilidade é reduzida para apenas alguns metros, forçando as embarcações à vela a vagarem ao sabor dos ventos e das correntezas.

Encontros: As criaturas nativas do Mar das

Mágoas são poucas. Focas, baleias e cardumes de peixes de água fria são caçados por capitães audazes. Os marinheiros dos domínios costeiros têm um código de não agressão no mar: todos os navegadores são irmãos diante de um mar tão traiçoeiro e instável quanto este. O encontro mais terrível é uma aparição do Impiedoso, o navio fantasma do Capitão Pieter van Riese. Dizem que todo navio que é azarado o suficiente para encontrar o Impiedoso nunca volta ao porto.

Política

O Capitão Pieter van Riese, mestre do Impiedoso, é lorde e prisioneiro do Mar das Mágoas. Outrora explorador, mercador e pirata, o Capitão van Riese é amaldiçoado a navegar os mares de Ravenloft como um fantasma para sempre. O Mar das Mágoas não é um domínio organizado e não possui um governo reconhecível. O fato é que cada domínio costeiro reclama para si porções do Mar e até as ilhas mais próximas de sua costa. A verdade é diferente, só o Capitão van Riese é o lorde e mestre das águas de Ravenloft.

Locais Importantes

Muitas das ilhas espalhadas pelo Mar das Mágoas são habitadas. Entre as mais proeminentes (com exceção de Markóvia) incluem-se as seguintes.

Blaustein (Ilha Pequena; População: 300): Esta ilha pequena é regida pela mão de ferro de um homem louco. Conhecido como Barbazul, este simpático senhor de barbas grisalhas vive num castelo próximo à única vila da ilha, como um cão de guarda raivoso. Os aldeões são fanaticamente leais a seu senhor, apesar da força na saída da cidade ter sempre um cadáver recente balançando. Estranhamente, os aldeões não parecem lembrar que o executado era um de seus vizinhos. Uma única visita a Blaustein costuma ser tudo que uma tripulação precisa antes de decidir nunca mais voltar.

Demise (Ilha Mediana; População: Nenhuma): Uma das maiores ilhas do Mar das Mágoas chamado de “O Dedo”, Demise é o lar da criatura trágica conhecida como Althea. Essa medusa está presa em um labirinto enorme feito de mármore branco, e foi levada à loucura pela solidão.

Domínia (Ilha Pequena; População: 150 pacientes do Asilo): O Asilo Para Pessoas Mentalmente Perturbadas do Dr. Da- claud Heinfroth é a única habitação desta pequena ilha, que fica a 80 km a sudoeste de Markóvia. Originário de Gundarak, o Dr. Heinfroth é reconhecido como um dos maiores especialistas em doenças mentais de Ravenloft.

O Asilo é cercado por um grande muro de pedra e um enorme portão de ferro. Além do portão há um jardim contendo mesas, uma rede esportiva e cadeiras com guarda-sóis, reservado para a recreação dos pacientes. O Asilo se constitui de uma grande construção possuindo três andares, com os cômodos dos pacientes, cozinha, biblioteca, salas de convidados e sala de jantar.

Ghastria (Ilha Pequena; População: 300): A ilha de Ghastria abriga apenas a vila de Amarração Ocidental. Essa comunidade fica 6 km no interior da ilha, seguindo-se uma estrada bem conservada que parte de um porto natural. Cerca de 600 pessoas vivem na vila e são todos arrendatários do Marquês Stezen D’Polarno, que os mercadores afirmam reger a ilha com benevolência. As colheitas em Ghastria são fartas e abundantes, mas os navios que trazem víveres e gêneros alimentícios para a ilha encontram compradores ansiosos. Aqueles que já viveram algum tempo na ilha compreendem a razão: embora tenham uma aparência normal e cheirem bem quando são preparados, os grãos e a carne de Ghastria não tem gosto. Só a comida importada do continente mantém algum sabor.

Povo

O próprio Mar das Mágoas não possui habitantes humanos nativos, mas marinhoeiros de Lamórdia, Darkon, Dementlieu e Mordent costumam se aventurar nessas águas perigosas. Pescadores, vendedores e comerciantes cruzam os mares entre os reinos em pequenos grupos. A Baía de Martira constrói as melhores embarcações do Núcleo, enquanto os outros portos principais ficam em Port-a-Lucine, Ludendorf e Mordentshire.

Ganchos

Crias de Althea: Segundo alguns navegadores, é possível que durante seus anos como Lorde Sombrio de Demise, Althea tenha procriado com algumas de suas vítimas antes de petrificar-lhes.

Vingança do Além Túmulo: Recentemente a estaca do coração do Duque Gundar foi retirada, e ele voltou à vida como o vampiro que era antes de ter sido traído e morto pelo Dr. Dominiani. Mas desta vez ele não é mais um Lorde Sombrio e está livre para ter sua vingança. Muito provavelmente ele já tem muitos planos traçados, e, sendo um vampiro muito antigo e poderoso, ele poderia destruir seu antigo servo facilmente. Porém, ele teme que se o fizer, ele se tornará o Lorde Sombrio de Domínia, e ele não deseja mais tal destino.

Pântano Assassino: O pântano Assassino, localizado ao sul de Ghastria, é dominado por um Ente Raíz-Sombria conhecido como Fiendwooden, que tem suas raízes cravadas no Pântano e jamais pode deixá-lo. Devido à falta de sabor nos alimentos de Ghastria, o Ente atrai suas vítimas através de frutos belos e fartos. Os frutos geram a curiosidade em vítimas descuidadas que acreditam que eles possam ter sabor, atraindo-os para que a criatura se alimente deles.

Túneis para a Perdição: Os rumores sobre os túneis da Ilha de Blaustein são verdadeiros. Eles levam para diversas construções, incluindo a uma das celas da masmorra



do Castelo Barbazul. Outros túneis podem levar a locais desconhecidos no subterrâneo ou a covis de criaturas sombrias. Outros podem esconder segredos malévolos e podem ser guardados pelos espíritos de pessoas vitimadas por tais segredos.

A Embarcação Viva: O Devorador de Almas é um navio desconhecido, alguns dizem que o grande número de matanças em seu convés o contaminou com o mal, outros, que ele é um construto maligno, outros, que é uma criatura que nasceu da materialização de forças malignas. Ele aparece na costa, sempre abandonado, convidativo a ser “ocupado”. Aquelas que embarcam são mortas pelo navio.

Castelo Barbazul: O Castelo Barbazul fica no topo de uma colina na borda de sua aldeia. Uma estrada de terra esburacada leva até a construção. O castelo, assim como a aldeia abaixo dele, está completamente sob controle do Lorde Barbazul. Ele sabe de todas as ações dentro de suas paredes de pedra pesadas.

O Castelo Barbazul é uma grande fortaleza retangular. Quatro torres octogonais marcam os cantos. No entanto, nenhum muro circunda o castelo. Na verdade, parece que o castelo foi projetado para permitir que seja sitiado. Na frente da entrada existe um poço, que mergulha profundamente na

colina abaixo do castelo. O fundo do poço não pode ser visto. Em tempos de paz, duas portas pesadas cobrem o caminho para o precipício. Durante uma guerra, as portas são projetadas para permanecerem abertas, deixando o buraco exposto.

A Ilha do Dr Dominiani: Depois da morte de Gundar, antigo Lorde Sombrio de Gundarak, Dr. Daclaud Heinfroth, assumiu o controle do domínio. No entanto, depois da Grande Conjunção, ele não foi transformado no Lorde Sombrio de Gundarak. Em vez disso, foi recompensado com sua própria ilha do terror. O desprezível Dr. Dominiani, como ficou conhecido, viu-se transformado em Lorde de Domínia. Nessa ocasião, seu poder estendia-se apenas aos limites de seu sanatório. Com a continuação de seu “trabalho”, ele acabou se tornando um Lorde Sombrio, e seu domínio, situado em uma ilha do Mar das Mágoas, se tornou um dos domínios do núcleo.

Naufrações

O Mar das Mágoas é conhecido pela violência de suas águas que já causaram diversos naufrágios famosos. O Haifisch era uma caravela que naufragou na costa rochosa de Lamórdia durante uma tempestade repentina no ano de 712, o acidente foi resultado de sua tripulação bêbada, composta por depravados como Rudolph von Aubrecker e seus amigos, reunidos para celebrar o seu 180 aniversário. Apenas Rudolph sobreviveu, mas ao custo de ser recriado sob o bisturi do Dr. Victor Mordenheim.

O Ligéia era um navio desconhecido que partiu de Port-a-Lucine comandado por Ultime d'Ysmaul durante sua viagem de descobrimentos de sete anos. Foi destruído em 747, quando se chocou contra o cais da Baía Pernault.

O Golfinho Azul era um navio de tipo e porto não especificado que afundou em meio a uma tempestade no Mar das Mágoas em 750. Sobreviventes agarrados aos destroços

e foram salvos da morte certa pelo Misericórdia, a caravela do Capitão Ridg Baykur, que estava a caminho de Domínia vindo de Baía de Martira. O Golfinho Azul provavelmente se encontra no fundo do mar, em algum ponto ao longo desta rota.

O Império do Sol Nascente foi uma caravela de dois mastros. Ela possuía 22 m de comprimento, sua viga-mestra tinha 7,5 m e sua capacidade de carga era de 50 toneladas. Ela navegou de Ludendorf por uma década sob o comando do Capitão Eli Stewart, um homem de aptidão duvidosa para seu posto. Seu primeiro imediato foi o elfo Sr. Monterey, e o cozinheiro do navio era conhecido como o Velho Singe. O Império do Sol Nascente foi destruído em 749 e encontra-se no fundo do mar na Baía do Pôr do Sol, na ilha de Markóvia.

O pequeno navio Lírio d'Água naufragou na Ilha da Agonia, levando sua tripulação a congelar viva. Ele era o navio de uma equipe de botânicos Darkonianos, liderados pelo naturalista Sir. Jacob, que estavam mapeando o Núcleo e realizando um levantamento de sua vida vegetal.

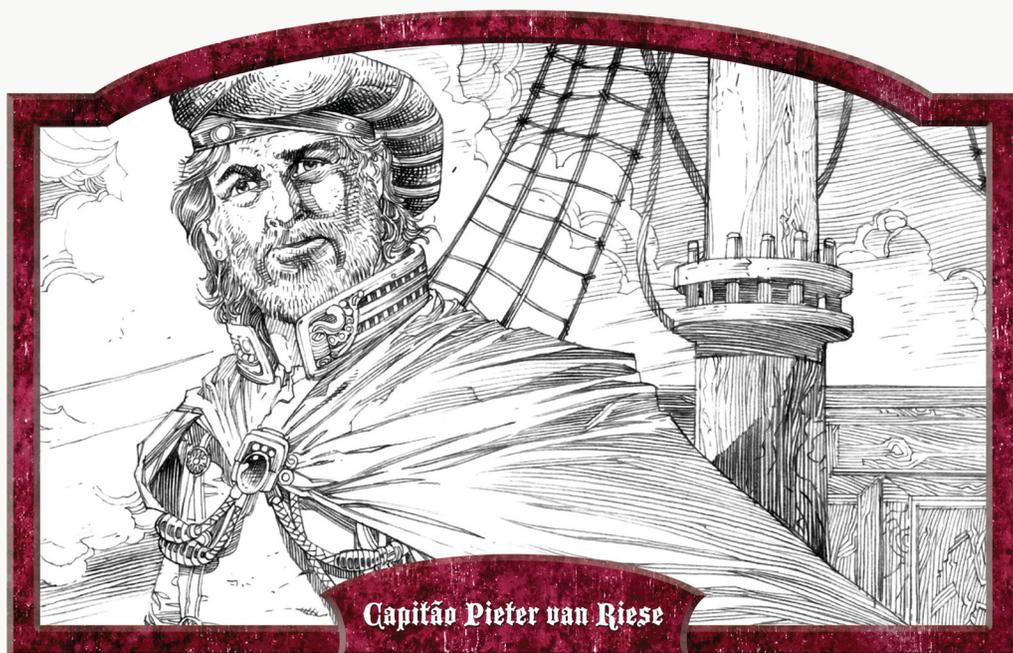
Lorde Sombrio

Pieter van Riese é uma aparição poderosa que navega o Mar das Mágoas em seu navio espectral, o Impiedoso. Ele e seu navio se parecem muito como eram em vida, mas agora são vultos translúcidos.

O capitão van Riese é uma figura alta, de ombros largos e queixo forte, coberto com uma barba grisalha bem aparada e olhos que ardem como carvões em brasa. Ele veste um casaco preto de oficial, de gola alta, e um velho boné feito com pele de foca.

O Impiedoso é um bergantim de velas quadradas que estão sempre hasteadas a todo pano, independente das condições reais de vento. Ele não possui nenhuma tripulação a não ser seu capitão, que anda pelo convés como um animal enjaulado. Van Riese é capaz de trazer o Impiedoso para o estado corpóreo se desejar, quando isso acontece, ele fica sólido e indistinguível de uma embarcação normal.

Durante quase toda sua vida, Pieter van Riese navegou pelos mares de seu mundo natal. Ele embarcou em sua primeira via-



Capitão Pieter van Riese

gem como clandestino, começou trabalhando como grumete e chegou a segundo contramestre. Depois de muitos anos, Van Riese tinha economizado dinheiro suficiente para se tornar mestre de seu próprio navio.

Van Riese sonhava encontrar uma passagem nos mares do norte para as ilhas exóticas e cheias de tesouros do oriente, para tanto ele pesquisa as águas árticas incessantemente, mantendo-se através da pesca de baleia e do transporte de cargas. De tempos em tempos, ele era derrotado pelas águas geladas e as névoas traiçoeiras. Gradualmente, o sonho de Van Riese foi se tornando uma obsessão. A fama e a fortuna que ele ganharia encontrando a passagem não significavam nada para ele; aquilo havia se transformado em uma batalha pessoal contra os mares do norte. Van Riese comandava sua tripulação implacavelmente, acreditando que era sua fraqueza que o impedia de atingir seu objetivo.

Em sua última viagem, Van Riese lutou durante mais de dois meses para circundar as ilhas congeladas do norte. O Impiedoso era selvagemmente castigado por ventos uivantes e ondas gigantescas. A tripulação implorou ao seu capitão para que voltassem, mas Van Riese não podia desistir. Ele executou os queixosos e continuou sua luta contra o mar. No ápice da ventania, o Impiedoso foi finalmente derrotado. Seu mastro principal se partiu e ele começou a fazer água. A fúria do capitão era enorme. No momento de sua derrota, ele prometeu sua vida e a de sua tripulação a qualquer ser que pudesse ajudá-lo a forçar a passagem. Sua oferta foi aceita.

A ventania se desfez, o navio se endireitou e Pieter van Rise se viu navegando em um águas cobertas de névoas, que ele achou que fossem aquelas que ele havia procurado durante toda sua vida. Mas, sua tripulação havia desaparecido e seu amado Impiedoso havia se transformado em uma aparição espectral.

Van Riese agora navega pelo Mar das Mágoas, mapeando as ilhas que encontra. Ele deseja voltar um dia para seu mundo natal e provar que a passagem que ele tanto procurou é possível de ser transposta. A mera visão do Impiedoso é considerada um mau sinal pelos navegantes dos Mar das Mágoas.

O Capitão van Riese está ficando cada vez mais frustrado. Aparentemente, as ilhas do Mar das Mágoas se movem, e por isso os mapas nunca são precisos. As Brumas o confundem a todo momento. Ele cruza o mar em todas direções conferindo seus mapas e fazendo correções. Van Riese acredita que é sua tripulação que continua falhando com ele e que se tivesse uma nova tripulação ele conseguiria escapar. Ele procura por marinheiros corajosos e hábeis, atraindo-os a bordo do Impiedoso com promessas de portos distantes e grandes riquezas. Aqueles que lhe dão ouvidos desaparecem quando o Impiedoso volta a seu estado fantasmagórico e os que recusam a oferta de Van Riese provocam sua fúria sobrenatural.

Pieter van Riese é capaz de fechar as fronteiras de seu domínio fazendo surgir uma névoa impenetrável, obrigando a parar todos os navios que estão tentando sair. Devido à calmaria, os fugitivos afundam vagarosamente nas águas turbulentas e infestadas de tubarões.

O Capitão Pieter van Riese tem vários poderes incomuns. Seu toque não envelhece suas vítimas, mas drena energia vital (níveis de experiência) delas e causa 1d12 pontos de dano devido ao frio. Van Riese também é capaz de dominar qualquer pessoa (viva) com seu olhar.

A visão do Impiedoso obriga toda personagem a fazer uma JPS. Se falhar, ele ficará paralisado enquanto estiver vendo o navio fantasma. Van Riese é também capaz de criar Névoa, monstros de sombra, névoa sólida ou muralhas de névoas, quantas vezes quiser, num raio de quinhentos metros

em torno do Impiedoso. Além disso, ele pode invocar 2d4 bowlyns para ajudá-lo. A fraqueza de Van Riese é sua ligação com o Impiedoso. Se o navio for destruído, Van Riese também o será. Evidentemente, não é fácil afundar um navio fantasma.

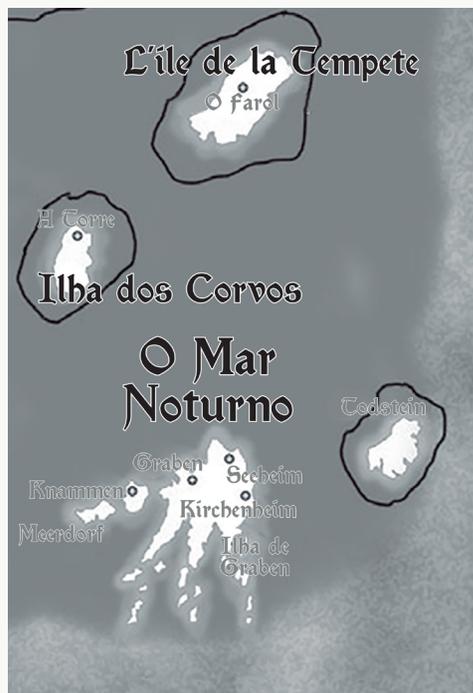
As ilhas no Mar das Mágoas são domínios de seus lordes sombrios. Van Riese não tem nenhum controle sobre esses territórios desde que ele não pode pisar em terra.

Mar Noturno

O Mar Noturno é um corpo de águas frias a leste de Darkon e Nova Vaasa. Até alguns anos atrás, ele estava completamente escondido pelas Brumas que cercam o Núcleo, embora embarcações audazes tenham navegado na direção de Egertus logo após a Grande Conjunção. Mesmo antes que as Brumas se afastassem, várias ilhas foram descobertas e novas continuam sendo descobertas até hoje. A vegetação das ilhas é diversificada, variando de ilha para ilha. O clima também varia de ilha para ilha.

Embora o Mar Noturno não esteja mais escondido, ainda é perigoso navegá-lo. Nuvens eternas pairam sobre as águas escuras e agitadas; a luz do sol, da lua e das estrelas não atravessa essas nuvens — apesar de algumas ilhas terem dias ensolarados. À noite, o mar é mergulhado em trevas tão intensas que chegam a embotar a visão na penumbra das raças semi-humanas. Navegar no Mar Noturno é ainda mais perigoso que no Mar das Mágoas.

As nuvens tornam a navegação impossível para navios desprovidos de bússolas magnéticas, e bancos de névoas se erguem das águas frias quase sem aviso, engolindo completamente as embarcações e fazendo com que elas se percam. Além disso, existem recifes traiçoeiros escondidos de baixo das ondas em praticamente todas as ilhas, e às vezes no que parece ser mar aberto. As carcaças de grandes navios marcam a localização de alguns desses perigos, enquanto



outros permanecem escondidos.

As terras do Mar Noturno se provaram interessantes (ou rentáveis) o suficiente para fazer com que aventureiros gananciosos continuem a procurar por novas terras no mar e nas Brumas. Alguns exploradores acreditam ter encontrado a margem leste do Mar Noturno no domínio de Vechor, mas outros crêem que Vechor seja apenas uma ilha grande. Outros afirmam que o mar não tem limites, e que se um capitão corajoso traçar um curso reto através das Brumas, acabará saindo no Mar das Mágoas. Entretanto, não se sabe de nenhum capitão que tenha tentado esse feito, e muito menos conseguido. Muitos consideram essa ideia excelente, principalmente os mercadores da Baía de Martira e outras cidades ao longo da costa ocidental do Núcleo. Já foram descobertas mais ilhas — com habitantes ansiosos para comprar e vender — no Mar Noturno em poucos anos do que as que foram descobertas no Mar das Mágoas em um século.

Encontros: Existem diversos monstros no

Mar Noturno, entre eles os zumbis dos marinheiros afogados e criaturas abissais. Outros encontros variam de ilha para ilha.

Política

O necromante Meredoth é o Lorde supremo do Mar Noturno, embora cada ilha possua um governo local independente.

Locais Importantes

Entre as ilhas descobertas no Mar Noturno dignas de nota, estão as seguintes.

Ilha de Graben (Vila Pequena; População: 2.000): Localizada a 130 km da costa de Arbora, Graben é a segunda maior ilha do Mar Noturno. Ela possui quatro vilas e é regida por uma família de nobres que partilham seu sobrenome com a ilha. A maior vila da ilha é a Vila de Graben, que abriga cerca de mil pessoas. As outras têm aproximadamente 300 habitantes cada. O povo de Graben é um tanto isolado, por isso até hoje não foi estabelecido nenhum comércio regular com a ilha.

Knammen (Ilha Pequena; População: 300): Knammen é o nome da única vila na ilha de mesmo nome que também é “governada” pela família Graben. A vila é dedicada exclusivamente à pesca, e a maioria de suas edificações não passam de casas simples com telhados de palha ou cabanas. O local também possui um pequeno porto.

Todstein (Ilha Pequena; População: Desconhecida): Localizada a 95 km a leste de Graben, Todstein está sempre cercada de tempestades álgidas e não se tem notícia de ninguém que tenha conseguido desembarcar em segurança nessa ilha. Aparentemente, Todstein não passa de um pico rochoso coberto de gelo. Esta ilha é onde vive o lorde do Mar Noturno, Meredoth.

L'île de la Tempete (Ilha Pequena; População: Desconhecida): Essa ilha com 16 km de comprimento é um dos lugares mais perigosos do Mar Noturno. Ela é cercada

por alguns dos corais mais traiçoeiros que se conhece. No entanto, existe um farol no centro da ilha. A luz do farol não varre as ondas como um farol normal faria, ela é constante, de modo que os capitães não percebem sua existência, e levam seus navios de encontro às rochas pontiagudas que existem abaixo da superfície das águas.

Ilha dos Corvos (Ilha Pequena; População: Desconhecida): Antes dessa ilha ser avistada, seus principais habitantes se apresentam aos barcos que se aproximam. Corvos enormes voam ao redor da embarcação, empoleirando-se nos mastros e nas vigias, como se estivessem estudando a tripulação e os passageiros do navio com olhos atentos e dotados de inteligência. Quando a ilha se torna visível, a tripulação vê uma faixa de terra com aproximadamente dois quilômetros quadrados, densamente arborizada. No centro da ilha existe uma torre alta, que alcança as nuvens, onde circulam centenas de corvos gigantescos, como uma nuvem. Embora seu nome não seja conhecido, a lorde da ilha é uma maga, que é também seu único habitante conhecido. Essa mulher pequena de pele clara e cabelos pretos e lisos vive na torre no centro da ilha. Quando um grupo de marinheiros desembarcou na ilha e tentou se aproveitar de sua hospitalidade, ela transformou todos eles — menos um — em corvos, que logo se juntaram aos outros pássaros negros da ilha, enquanto o sobrevivente conseguiu escapar para contar ao mundo sobre a perigosa mulher que vive na ilha dos corvos.

Ganchos

Emissárias do Julgamento: Vindas de fora do Semiplano, as criaturas conhecidas como Lagostas da Perdição, são lagostas espectrais, com rostos humanos e olhos negros. Elas servem um entidade que julga as almas dos mortos, e são emissárias deste ser caçando e levando as almas dos vivos que foram condenados pelos seus pecados. Porém, quando várias almas condenadas

se reúnem em um determinado lugar, seja uma cidade, uma vila, ou qualquer lugar onde haja mais de centenas de almas condenadas, as lagostas emergem para destruir o local, arrastando as almas até mesmo dos inocentes que estejam presentes.

O Pântano Vivo de Graben: Metan Graben foi morto por aventureiros durante a Grande Conjunção. Os membros da família ao invés de enterrarem o corpo, o jogaram no pântano. Porém, Metan não morreu definitivamente. Seu corpo foi destruído, porém seu espírito tornou-se um só com o pântano, e agora, dominado pela insanidade e pelo ódio, sua essência deu vida própria ao pântano, que age como uma entidade consciente e é capaz de controlar as plantas e animais do local, ou talvez até animar cadáveres que lá sejam depositados.

Alguns acreditam que os desaparecidos da Vila de Graben foram levados vivos, ou como cadáveres para a ilha de Todstein, como material para os experimentos de seu mestre, Meredoth, Lorde Sombrio do Mar Noturno, mas a verdade talvez seja bem mais perturbadora...

O Segredo dos Graben: Todos os membros da família Graben são mortos-vivos e servem o Lorde Sombrio do Mar Noturno, Meredoth, o necromante que os criou através de seus experimentos. Eles são mortos-vivos conhecidos como Lebentod. Uma espécie de morto-vivo que pode arrancar sua extremidade e reencaxá-la. Meredoth os criou não só para não ter preocupações com seus súditos, mas também para ter servos na ilha que constantemente lhe provêm material para seus experimentos. A família serve fielmente ao necromante.

Lorde Sombrio

Meredoth é um mago velho e encarquilhado, com um metro e oitenta de altura. Ele tem olhos azuis frios e penetrantes, longos cabelos e barbas brancas. Sua pele é pálida

e sempre fria. Seus dedos longos terminam em unhas compridas e curvas, arroxeadas como as de um cadáver. Ele costuma vestir robes pesados de lã negra ou púrpura.

Meredoth vivia no mundo de Mystara (no cenário de campanha de Mystara). Lá foi-lhe dado um baronato na província alphetiana de Norwold.

Meredoth não queria governar. Ele aceitou a nação que lhe foi dada porque sabia que Norwold era uma terra selvagem e inóspita, e ele assumiu que poderia pesquisar suas magias sem ser incomodado. Ele se estabeleceu em uma ilha no litoral do seu território e ordenou que seus lacaios cuidassem de fundar colônias apropriadas para os imigrantes alphetianos.

O primeiro inverno em Norwold foi severo e Meredoth perdeu muitos de seus assistentes. Mas, era uma coisa simples para ele reanimar os mortos e usá-los em tarefas servis como cortar árvores e limpar o terreno. Entretanto, o assistente chefe de Meredoth foi contrário a essa prática, tanto que o necromante matou-o também.

Como um número crescente de seus servos e imigrantes recém chegados de Alphetia pedisse audiências com o barão, Meredoth tinha cada vez menos tempo para seus estudos arcanos. Ele sabia que não podia matar a todos por isso devotava algum tempo a ouvir suas queixas mundanas. Entretanto, o tempo que lhe sobrava era devotado a melhorar seus assistentes e os colonos, para que eles não o incomodassem tão frequentemente com questões tais como defesa das comunidades e a escassez de alimentos.

No final do inverno, dois anos depois que havia sido nomeado barão de Norwold, Meredoth descobriu a solução. Ela não poderia ter aparecido num momento tão oportuno, porque os colonos estavam todos quase morrendo de fome. Ele envenenou a todos e os transformou num tipo especial de zumbi, que mantém o intelecto que



Meredoth

tinham e são completamente fiéis a seu mestre. A colônia continuava a existir, mas não precisava mais de comida e ninguém mais iria incomodar Meredoth novamente.

Naquela mesma noite, caiu uma tempestade violenta. Quando ela passou, Meredoth percebeu que seu santuário não estava mais na costa de Norwold. Ao invés disso, havia se tornado parte do Semiplano do Pavor.

Meredoth fez algumas explorações e descobriu que sua ilha existia agora em um corpo de água juntamente com algumas outras ilhas pequenas. Brumas cercavam todas elas, brumas que impediam qualquer fuga. No entanto, havia pessoas vivendo nas ilhas próximas que serviriam perfeitamente como cobaias para seus estudos necromânticos. Depois de um século nas Brumas, Meredoth foi recompensado com o título de lorde sombrio do Mar Noturno.

Meredoth não percebeu ainda que ele não pode mais pegar “material” das ilhas do Mar Noturno para suas experiências — nem mesmo do Núcleo. Sua atenção continua voltada para a ilha de Todstein (que é uma cópia exata de sua ilha em Mystara, embora esteja encerrada para sempre em um inverno rigoroso), Graben e Knammen. Ele transformou a família nobre de Graben em mortos-vivos, e eles são agora seus principais servos. Meredoth encara a vida como uma enorme experiência e os vivos como experimentos esperando para serem realizados. Ele não tem nenhum respeito pelo valor da vida e considera os humanos no mesmo nível que trigo, que espera para ser colhido. Seus servos mortos-vivos o auxiliam nessa “colheita”, raptando mercadores que passam por Graben. Sua própria ilha é repleta de armadilhas que capturam aqueles que se atrevem a desembarcar nela.

Meredoth é capaz de gerar uma turbulência tão grande ao redor das ilhas (mas não dos outros domínios) do Mar Noturno e em toda costa oriental do Núcleo, que essas águas se tornam intransponíveis.

Ondas com quase vinte metros de altura e redemoinhos com um a dois quilômetros de diâmetro garantem que ninguém passa por esses mares com vida obedecendo sua

vontade.

Meredoth tem as habilidades de um necromante. Ele é imune a ataques e efeitos de mortos-vivos com cinco ou menos dados de vida. Se alguém se infiltrar no lar ou a ilha de Meredoth, ele trata o caso como um “problema de controle de peste”. Suas armadilhas são construídas para lhe garantir cobaias para seus experimentos. Normalmente, ele se aproxima delas para ter certeza de que foram ativadas, e depois vai para um lugar seguro em seu lar.

Meredoth repudia combate físico. Embora seja impiedoso em uma luta, ele se mantém a uma distância segura, o mais longe possível, fazendo uso do alcance máximo de suas magias. Ele sempre lança magias de proteção em si mesmo antes de uma luta começar (a não ser que a urgência da situação proíba tais precauções).

O necromante tem alguns itens mágicos que ele carrega consigo o tempo todo, a maioria deles muito útil em combate. Entre esses itens incluem-se os seguintes: manto da proteção +3, braceletes de defesa CA +4, anel de estrelas cadentes, bastão da destruição (11 cargas), cajado da serpente (versão píton), varinha de antifogo (16 cargas), bolsa do espaço infinito, vassoura voadora e uma garrafa da água infinita. O mundo natal de Meredoth (Mystara) era muito rico em magia, tanto que quando ele entrou em Ravenloft, seus livros de magia continham todas as magia descritas. Ravenloft garantiu-lhe a habilidade de lançar qualquer magia que estivesse nos livros que não foram transportados junto com ele quando ele foi capturado pelas brumas, até seu limite normal de magias por dia. Ele não precisa mais gastar tempo memorizando suas magias, pode lançá-las a hora que quiser ou que elas forem necessárias.

Muitas das ilhas no Mar Noturno são domínios de outros lordes sombrios. Meredoth não tem nenhum controle sobre esses territórios. Mas toda ilha sem um lorde sombrio

independente faz parte de seu domínio.

Mordent

A costa ocidental de Mordent é banhada pelo Mar das Mágoas. Penhascos íngremes contemplam o mar turbulento, embora poucos alcancem 50 metros de altura. As praias são rochosas e em muitos lugares as ondas rebentam sobre rochedos. Atrás dos penhascos, a terra se abre em grandes extensões de florestas ou charcos e partes esparsas de terra abaixo do nível do mar.

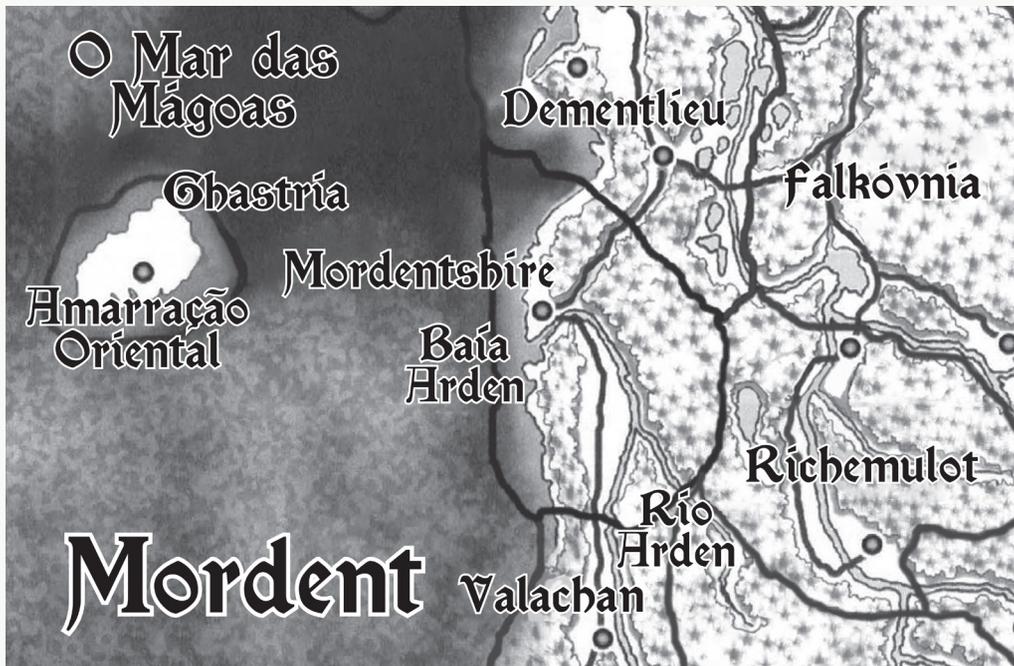
O Rio Arden corre para o norte, através de Mordent, até alcançar a única cidade importante do domínio, Mordentshire. Em seguida, o rio vira abruptamente e deságua na Baía Arden. A cidade, localizada no alto de um desfiladeiro, fica de frente para um silencioso ancoradouro abaixo dela. Mordentshire abriga o templo bondoso de Ezra.

Encontros: Nenhum encontro incidental com monstros acontece em Mordentshire ou nas suas proximidades. Isso não inclui as florestas que existem próximo à cidade, onde as criaturas da noite são tão abundantes quanto os animais selvagens. Na área da Colina do Grifo existem criaturas horríveis em abundância, especialmente mortos-vivos (com excesso de vampiros e lichs). Licantropos, principalmente lobisomens, podem ser encontrados na parte sul do domínio.

Política

O fantasma de Lorde Godefroy controla Mordent, mas poucos nativos sabem disso. Eles o veem como um triste capítulo da história local e como uma criatura maligna a ser evitada, mas eles não o associam com o governo ou as leis. Politicamente, o prefeito de Mordentshire é mais poderoso. Ele é auxiliado por uma força policial composta por guerreiros equipados com armaduras de couro e maças.

Locais Importantes



Existem apenas três locais dignos de nota em Mordent, sua capital, Mordentshire, Encruzilhada de Blackburn e Tumbledown.

Mordentshire (Capital; População: 2.600): A maior e mais importante cidade de Mordent, e também sua capital é Mordentshire. A arquitetura da cidade é heterogênea com construções de madeira e alvenaria. O porto da Baía Arden é a principal atividade da cidade e sua riqueza vem deste movimentado comércio portuário. Nas lojas de Mordentshire um aventureiro pode encontrar quase tudo que procura, mas com preços bem mais caros que o normal. Os impostos de Mordent são os mais altos do Núcleo, fazendo o preço de suas mercadorias aumentarem. As ruas da cidade são calçadas e o movimento é intenso.

Encruzilhada de Blackburn (Vila Pequena; População: 472): Esta pequena vila fica localizada na encruzilhada do Rio Arden, daí o seu nome. Ela é o ponto de contato das mercadorias que chegam pelo rio e são levadas para Mordentshire. Segundo a história local a vila foi fundada a muitos anos atrás por dois alquimistas: Brian Bla-

ckburn e Ian Bruce. O comércio é a única atividade, mas uma pequena agricultura de subsistência também existe.

Tumbledown (Aldeia; População: 294): Se uma pessoa quiser adquirir conhecimento sobre rumores malignos no Núcleo deve ir a Tumbledown, essa pequena aldeia nas margens da Floresta Sem Luz possui mais histórias sombrias que moscas em uma carcaça. Por este motivo, as pessoas sempre aconselham os viajantes a evitarem a aldeia ou tomar muito cuidado com ela. A vida em Tumbledown se baseia da ferraria e na agricultura.

Povo

Os nativos de Mordent são de todas as cores e tamanhos, mas são todos humanos. Os trabalhadores de Mordentshire são em sua maioria pescadores, magros e rijos. O mar é seu sustento e eles guardam muito respeito por aqueles que também vivem do mar. Camponeses que vivem longe da cidade tendem a ser pastores.

Praticamente todo mundo em Mordent-

shire sabe que a Casa da Colina do Grifo é assombrada pelo espírito perturbado de Godefroy de Mordent. Essas pessoas altamente supersticiosas acreditam em fantasmas e outras criaturas “do outro lado” (com bons motivos). Entretanto, eles não acreditam que essas criaturas possam invadir seus lares. Como diz um provérbio local: “Não visite o mal e ele não visitará você”.

A maior parte do povo é amigável e bem educada com estranhos, apesar de continuarem corteses, reservados e caladas. O povo de Mordentshire domina a arte da evasão verbal. Eles conversam horas sobre assuntos fúteis, mas raramente responderão a uma pergunta pessoal. Quando um morador é pressionado, ele normalmente conta uma história antiga sobre um alquimista em Mordentshire que inventou um Aparato que segundo alguns era capaz de separar a alma do corpo. Os pais de Mordentshire costumam assustar seus filhos com uma versão dessa história, dizendo “Você não pode ser meu filho, o Aparato deve ter te enviado!”. No entanto, a maioria dos nativos acredita que a história toda seja ficção.

Lorde Sombrio

Lorde Godefroy é um fantasma. Por isso, na maioria das vezes, ele aparece como uma figura transparente. Ele veste uma camisa branca, com colarinho alto e babados e uma casaca negra apertada. Seu cabelo grisalho é puxado para trás e preso em um complicado nó atrás de sua cabeça. Ele parece ser um homem idoso e condescendente, com cerca de setenta anos, seu rosto é marcado por rugas, sua testa sempre está franzida e seus olhos são estrábicos. Às vezes, ele usa um pince-nez preso a uma pequena corrente. Sua expressão é sempre severa e implacável.

Lorde Wilfred Godefroy herdou a propriedade na Colina do Grifo em Mordent. Ele se casou com Estelle Weathermay e só tiveram um único filho, uma menina.



Godefroy ficou desapontado e ele era um homem maligno com um temperamento péssimo. Durante um ataque de raiva, ele assassinou a esposa e quando a menina tentou intervir, matou-a também. Depois ele fez parecer que havia sido um acidente no estábulo, atirando em seu cavalo para dar mais autenticidade a história.

No ano seguinte, Godefroy foi assombrado pelos espíritos de sua esposa e de sua filha, até ele finalmente cometer suicídio. Como seu último desejo, ele foi enterrado no mausoléu da Mansão Heather, a maior propriedade de Mordent, embora sua esposa e sua filha tenham sido sepultadas no cemitério da Colina do Grifo. Ele não queria que os espíritos delas o assombrassem depois da morte como fizeram durante sua vida.

Apesar de Godefroy não perceber, suas atividades tinham chamado a atenção dos poderes sombrios, antes mesmo de Mordent ser um domínio. Aí, Strahd von Zarovich veio para Mordentshire em sua mal-sucedida tentativa de escapar do aprisionamento em Baróvia. Ao invés de entrar no Plano Material Principal, tudo o que ele conse-

guiu foi trazer Mordentshire e a região a seu redor para Ravenloft. Assim, o domínio de Mordent foi criado. Quando Strahd retornou para Baróvia, Lorde Godefroy era a força maligna mais poderosa na área e se tornou seu lorde, aumentando dessa forma seus poderes.

Godefroy é um esnobe arrogante e pre-sunçoso. Ele possui um temperamento explosivo e uma criatividade incrível voltada para o mal. Pelo fato de ser um fantasma, ele pode perambular livremente por todo seu domínio, mas prefere permanecer em Mordentshire e suas cercanias, incluindo a Colina do Grifo e a propriedade de Weathermy.

Esse espírito maligno teme apenas sua esposa e sua filha. Todas as noites, Lady Godefroy e sua filha caçam Lorde Godefroy, para rasgar sua carne incorpórea, amaldiçoando-o pelos assassinatos. Godefroy sempre faz tudo o que pode para se esconder delas, o que não é suficiente. Ele expressa seu temor e sua frustração sobre aqueles que são suficientemente tolos para visitar a Casa da Colina do Grifo, que continua abandonada.

Quando Godefroy deseja selar seu domínio, as Brumas emergem do mar e cobrem toda a terra. Os personagens que perambularem ao ar livre nessas condições descobrirão que toda rua, estrada, trilha ou caminho conduz de volta a Mordentshire.

Godefroy é um fantasma normal, com as seguintes mudanças: toda tentativa que for feita por um sacerdote de usar o Poder da Fé contra ele fracassará. Além disso, qualquer morto-vivo que esteja a meros cem metros de distância de Godefroy ganha um bônus igual a +2 em todas as tentativas de

O Tomo do Alquimista

Eu sou renascido, eu sou o tempo. Os problemas da minha vida anterior sumiram nas sombras. Estava em paz. Era bom e

justo. Praticava minhas artes para o bem de todos e curava-os com os dons de um Deus justo, mas o tormento do meu eu maligno me seguiu. Dentro de mim estava a escuridão, o ódio, a inveja. À medida que olhava ao redor, também esta sombra negra da humanidade penetrava lentamente em tudo o que eu fiz.

Minha dúvida, ódio e fúria me envenenaram; fazendo tanto pelos outros, meu próprio ódio e orgulho rasgaram minha mente. No fim, o que ficou foi morte. Então tive a visão. Vi o caminho que me livraria da escuridão. Era o Aparato, e uma vez que o concebi, não poderia descansar até estar concluído. Muitas noites trabalhei na escuridão do laboratório. Mas sofria falha após falha. A chave para a o sucesso estava bem à minha vista, mas eu não podia enxergá-la.

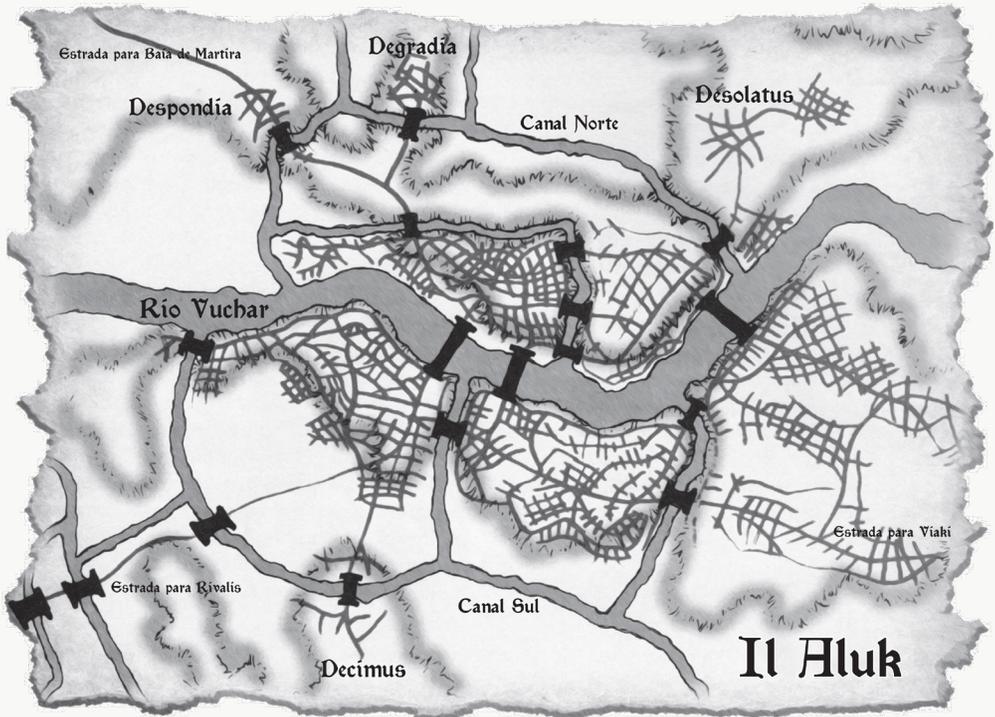
Precisei me corromper para terminar a invenção. O Aparato estava completo. Eu fui o primeiro a testá-lo. Depois do experimento, estava livre. Poderia casar com a mulher que amava e saber que o lado sombrio dentro de mim não seria obstáculo para a felicidade. Não me importei para onde minha alma sombria havia ido. Meu orgulho pregou uma última peça em mim. Numa noite terrível de tempestade, o aparato fugiu do controle. Meu lado sombrio retornou! Agora ele assumiu forma, espontâneo e terrível! A criatura emergiu da invenção partida. Fugiu aterrorizado que tal horror havia existido dentro de mim, apenas para voltar.

uso do Poder da Fé contra ele.

Necrópolis

O domínio de Necrópolis é minúsculo, e contém apenas a grande cidade de Il Aluk, seus vilarejos satélites e algumas fazendas espalhadas. Necrópolis é um domínio essencialmente urbano, espalhado através das duas margens do Rio Vuchar.

Antigamente, Necrópolis era uma cidade agitada chamada Il Aluk, metrópole mais próspera e capital do domínio de Darkon.



Esta imensa honra foi arrancada da cidade quando o reino foi atingido pelo Réquiem. Situada no epicentro do cataclismo, Il Aluk foi vítima de um destino horrível: cada pessoa viva na cidade foi instantaneamente morta e reanimada como morto-vivo. Hoje em dia, Necrópolis é uma cidade dos mortos, totalmente habitada por essas criaturas. Cada ser vivo que invade Necrópolis morre e ressurge como um novo habitante local. Apesar de estar destruída pelo vandalismo e negligência em alguns pontos, Necrópolis permanece como era na época do Réquiem – uma caricatura morta de sua existência anterior.

Encontros: Somente mortos-vivos podem ser encontrados em Necrópolis.

Política

Uma entidade denominada Morte governa Necrópolis e todos os mortos-vivos prestam homenagem a seu poder profano. Não existem informações confiáveis sobre a criatura, exceto que ela parece ser a única

força capaz de enfrentar o rei-mago de Darkon, Azalin Rex.

Os mortos-vivos de Necrópolis obedecem a seu regente com lealdade, aumentando a crença nos rumores de que o tirano é a própria encarnação da morte.

Locais Importantes

Necrópolis não possui uma variedade de lugares como outros domínios, mesmo assim a cidade se divide em dois, cortada pelo Rio Vuchar, e possui outras aldeias independentes menores.

Aluk Setentrional (Margem Norte do Rio Vuchar; População: 4.394): Local das mais importantes construções da antiga Il Aluk, como museus, teatros e jardins botânicos. É governada pelo Barão Owen Wye, um inumano da Ordem Profana e pela vampira Hilla Limoges. Os vilarejos de Degradia, Desolatus e Despondia ficam nesta margem do Rio Vuchar.

Aluk Meridional (Margem Sul do Rio Vu-

char; População: 17.046): Local das universidades e oficinas da antiga Il Aluk. É regida pelo próprio lorde sombrio Morte. Outra figura importante é o Vice-Chanceler e presidente da universidade de Il Aluk, o lich August Montalva. O vilarejo de Decimus fica nesta margem do Rio Vuchar.

Povo

Embora os seres vivos tenham desaparecido, Necrópolis não está deserta. Aqueles que observaram a cidade de longe relatam que as ruas ainda são bastante movimentadas. Infelizmente, os vivos não sabem que tipos de tarefas insondáveis entretêm os mortos sem descanso.

Ganchos

Onda Necrótica: Todo ser vivo que entrar em Necrópolis é absorvido por uma onda de energia necrótica invisível e morre instantaneamente, renascendo como morto-vivo sem nem mesmo perceber o fato. Em Darkon um alquimista descobriu uma raiz capaz de fazer um vivo resistir ao efeito. Com investimento de Azalin, o alquimista criou uma poção que - teoricamente - torna os vivos imunes aos efeitos da onda por um curto tempo. Até hoje nenhum aventureiro teve coragem suficiente para por a poção à prova.

Uma Guerra Anunciada: Nenhuma criatura viva em sã consciência quer manter contato com Necrópolis. A cidade se tornou uma chaga gangrenada na face de Darkon, um obstáculo ao comércio e um desafio ao poder de Azalin. A população local aumenta quando viajantes precipitados ou ignorantes invadem a cidade e unem-se às fileiras dos mortos-vivos. Há boatos em toda Darkon sobre o desenvolvimento de uma sociedade complexa entre os mortos-vivos, dividida em facções e seitas.

A Ordem Profana da Tumba: A Ordem Profana da Tumba é a resposta de Morte à Kargat de Azalin. Apenas os mais perversos são escolhidos para engrossar as fileiras

da Ordem como agentes. Alguns foram membros da Kargat, e na sua maioria são inumanos. Na cerimônia de iniciação, Morte tatua uma ampolheta no coração do escolhido. Esta infusão de energia negativa permite a Morte controlar completamente a criatura, tornando-a uma extensão do próprio Lorde Sombrio.

Todos os membros da Ordem Profana da Tumba possuem a habilidade de drenar níveis de suas vítimas, assim como o Toque Congelante de uma Aparição. Entretanto, os membros desta Ordem possuem aversão à Símbolos Sagrados, podendo ser afastadas por um clérigo como se possuíssem 1 DV a menos que seus Dados de Vida totais.

Lorde Sombrio

A Morte é uma visão horrível. As únicas partes sólidas de seu corpo são o crânio sem carne e as mãos, que flutuam sem suporte em um corpo de névoa sombria semelhante a um manto. Enquanto se movimenta exala frio, e um vento gélido sopra incessantemente ao seu redor. Nada simboliza a dissolução de todas as coisas vivas tão completamente quanto a Morte.

A Morte começou sua existência como um sacerdote humano da Ordem Eterna chamado Lowellyn Dachine. Dachine era incomum por dois motivos: ele foi um dos poucos humanos vivos a ascender aos escalões superiores da Kargat e também foi produto de um dos experimentos diabólicos de Azalin.

Em uma de suas muitas tentativas de aprender novas magias, Azalin implantou magicamente clones de si mesmo em várias mulheres darkonensas, na esperança de roubar qualquer informação mágica que elas pudessem aprender de suas mentes. Muitas dessas crianças morreram no útero e a maioria das que sobreviveram eram monstruosidades mortas no nascimento por parteiras e pais horrorizados. Apenas um punhado parecia humano, embora

fossem tão perspicazes e magicamente talentosos quanto seu “pai”. Dessas crianças, Dachine era a que mais se parecia com Azalin em temperamento e ambição.

Dachine foi introduzido na Ordem Eterna como agente duplo da Kargat e rapidamente subiu na hierarquia em ambas as organizações. Em 750 CB, o oficial foi recompensado por sua lealdade fanática ao se tornar o objeto de teste da máquina infernal de Azalin. Ele foi transformado em Morte.

A apoteose de Dachine destruiu sua sanidade. Embora a Morte continuasse a servir Azalin pelo resto da Colheita Macabra, ela passou a acreditar que era realmente a lendária manifestação da Morte. Quando Azalin desapareceu do dispositivo do Juízo Final e Il Aluk foi ceifada, a Morte exultou. Ele se convenceu de que ambos os eventos se deviam inteiramente às suas manipulações e logo completaria a Hora da Ascensão e governaria a Darkon transformada.

A Morte ficou furiosa quando descobriu que Azalin não foi verdadeiramente destruído. A descoberta não foi apenas um terrível revés para os planos do demônio para Darkon, mas também abalou a percepção ilusória que a Morte tinha de si mesma: se fosse realmente a personificação da morte, como um rei mortal poderia ter escapado dela? Na mente desequilibrada da Morte, Azalin tornou-se um espírito rebelde que escapou de sua recompensa eterna. A Morte ficou obcecada em devolver Azalin ao esquecimento e, assim, ganhar o trono vago de Darkon. Estendendo sua própria essência negativa a criaturas inferiores, a Morte criou a Ordem Profana do Túmulo e os Cavaleiros para drenar o espírito de Azalin do seu povo. Durante os anos entre o ápice da Colheita Macabra e o retorno de Azalin, os asseclas da Morte massacraram centenas de pessoas, canalizando sua energia vital de volta para seu mestre. Este assassinato sistemático levou os Poderes Sombrios a fazer da Morte um verdadeiro Lorde Sombrio quando Azalin retornou.

A Morte é um lunático. Ele apagou quase completamente as memórias de sua vida como Lowellyn Dachine de sua mente, substituindo-as por sua monstruosa persona de fantasia. Ainda assim, a Morte não consegue purificar suas memórias completamente, e elas o atormentam implacavelmente. No fundo de sua mente distorcida, a Morte sabe que construiu sua existência sobre uma mentira e nunca será capaz de rivalizar com seu criador pelo controle de Darkon. Este conhecimento apavora e envergonha a Morte. Ele ignora essa verdade corrosiva tanto quanto possível, jogando-se cada vez mais em seu papel, mas, no fundo, sabe que essa busca é vã.

Embora a Morte não seja a verdadeira força da natureza que outros acreditam, pode parecer uma. A Morte foi atingida com um golpe terrível quando Azalin destruiu seus Cavaleiros, então ela não possui mais domínio sobre todas as mentes mortas-vivas em Necrópoles. Inimigos que enfrentam a Morte pessoalmente, no entanto, ainda podem achá-la quase invencível.

Nova Vaasa

Nova Vaasa é um domínio razoavelmente grande na parte leste do Núcleo. Próximo aos Balinoks, o terreno é rochoso e íngreme, mas ao leste ele se abre rapidamente em um vasto platô coberto de grama permeado com afloramentos rochosos ocasionais. Fora as árvores nas margens dos rios, a madeira é escassa no domínio. Aproximadamente um quarto das terras é dedicado a agricultura. O clima é temperado durante o ano inteiro e os fazendeiros conseguem fazer três a quatro colheitas de trigo, aveia e centeio por ano.

O solo é rochoso e os campos limpos para a agricultura são delimitados por muros toscos de pedra. Apesar da relativa juventude de Nova Vaasa como um domínio do Núcleo, muitos desses muros parecem antigos. Cabanas abandonadas de pedra,



sem teto, agrupadas em círculos marcam a morada de famílias esquecidas e as tumbas de uma civilização perdida foram cavadas nas montanhas na parte norte do domínio.

Encontros: Nas planícies de Nova Vaasa, o viajante pode encontrar manadas de cavalos negros galopando, com trinta ou quarenta animais seguindo a liderança de um garanhão. Depois de escurecer, montarias infernais os substituem, perambulando pelos campos. A maioria dos encontros é com bandidos. Os únicos predadores da região são os gatos da planície. Esses felinos negros sem cauda vivem nas fendas dos afloramentos de granito e caçam à noite. As fêmeas caçam em grupos, atacando cavalos e outros mamíferos de grande porte.

Política

Malken, o alter-ego de Sir Tristen Hiregaard, é o Lorde de Nova Vaasa. Para a maioria das pessoas, Sir Hiregaard é meramente um nobre, mas uma infeliz maldição o transforma no hediondo demônio chamado

Malken. Esse homem bestial tem aterrorizado muitas jovens mulheres e assassinando os homens que cruzam o seu caminho, ainda assim, nem mesmo a mulher que ama Sir Hiregaard suspeita da verdade sobre ele. O líder político do domínio é o Príncipe Othmar. Sua milícia da cidade incluem guerreiros equipados com cotas de malha e porretes.

Locais Importantes

Nova Vaasa é um domínio de muitas cidades grandes e importantes. As cidades mais populosas do Núcleo estão localizadas em Nova Vaasa.

Ergetus (Cidade Grande; População:3.940): Egertus tem sido o ponto final de caravanas de Falkóvnia e outras nações a oeste. Esta cidade cosmopolita é o centro de educação em Nova Vaasa e rivaliza com Port-a-Lucine em termos de cultura. Aqui ficam algumas dos melhores internatos, colégios e institutos médicos do Núcleo, como a Clínica para os Mentalmente Perturba-

dos. Apesar de grande parte do pessoal da clínica – inclusive o pioneiro Dr. Gregorian Illhousen – ter desaparecido misteriosamente há pouco tempo, ela continua sendo a melhor alternativa no tratamento de insanidade e enfermidades mentais. A principal autoridade política de Egertus é a prefeita Kaia Bolshnik, mas no submundo da cidade quem dá as ordens é o chefe da guilda mais poderosa da cidade, um humano ladino conhecido como Rolf, o Vermelho.

Kantora (Cidade Grande; População: 16.520): A cidade de Kantora fica próximo ao centro do domínio. Ela rivaliza com Lekar em Falkóvnia em tamanho, tendo mais de 16.000 habitantes, em sua maioria camponeses vivendo em condições miseráveis depois de terem sido expulsos de suas terras pelos impostos exorbitantes.

Arbora (Cidade Grande; População: 4.610): Os moradores de Arbora referem-se a ela como o “canto mais distante do mundo”, uma afirmação feita não sem certo elemento de orgulho. A cidade é realmente a povoação mais ao sul do Núcleo, e também a mais fisicamente isolada cidade do Núcleo. Nada além de Brumas cerca Arbora, embora haja terra em três lados da cidade, o próximo centro de grande população fica muito distante. Por este motivo, a cidade é praticamente auto-suficiente na produção de bens de consumo e principalmente alimento. A autoridade política é a prefeita Torina Pomaar, mas o arcebispo da igreja de Ezra, Bearnt Chekiv, também exerce grande influência. O local mais atrativo para os aventureiros é a “Estalagem do Fim do Mundo”.

Povo

Os nova-vaasanos são claramente divididos em uma pequena aristocracia, massas empobrecidas e uma classe média indefinida, formada por coletores de impostos, mercados e bandidos. Os ricos são muito ricos, enquanto os pobres são muito pobres, geralmente miseráveis. O vício e violência são

comuns nas grandes cidades do domínio e toda cidade possui um número descomedido de tavernas e casas de jogo.

Ganchos

Domínio dos Cavalos: Esse domínio é conhecido por seus cavalos. As melhores montarias de Ravenloft saem de linhagens nova-vaasanas. Muitos deles vivem soltos, principalmente nas pastagens que existem nas planícies cobertas de grama do leste. Normalmente, manadas de 20 a 50 cavalos negros galopam livres pelos campos abertos. Alguns afirmam que à noite manadas de pesadelos voadores substituem as criaturas mortais que cavalam durante o dia.

Weathermay, o Destemido: Um dos moradores mais famosos de Nova Vaasa é o guerreiro de face austera chamado George Weathermay. Ele monta um cavalo de batalha negro e se veste inteiramente de preto. Ele ronda Nova Vaasa numa busca incansável de criaturas da noite e outros malfeitores. Ele é para o homem comum o que o famoso Dr. Rudolf van Richten era para os estudiosos. Sua fama não é devida a seu conhecimento da natureza das criaturas malignas, e sim ao talento que ele tem para destruí-las.

Castelo Faerhaaven: Faerhaaven é uma estrutura impressionante, cercado por poderosas muralhas de pedra em todos os lados. O Lorde Sombrio do Domínio Sir Tristen Hiregaard governa seu feudo desta magnífica construção. O castelo possui mais de 100 cômodos, mas Sir Hiregaard não está sempre presente no local, pois ele costuma passar algum tempo na Alta Torre Negra, uma construção próxima alguns quilômetros do castelo.

Castelo Everwatch: De construção sólida, esta fortaleza é o centro militar do Domínio, as milícias e a força principal do exército de Nova Vaasa é sediada aqui e atua em tempo integral. Os moradores de Nova Vaasa sabem disso, o que eles não sabem é

que nas catacumbas do Castelo Everwatch pessoas contrárias ao regime de Othmar são submetidas a torturas e outras humilhações desumanas. Jamais alguém fugiu deste destino cruel e misterioso. O castelo é a sede do Ducado de Ivlis, que é governado pelo Duque Søren Rivtøff, morador e líder da fortaleza.

As Cinco Famílias: Cinco grandes famílias controlam o governo de Nova Vaasa: Bolshnik, Chekiv, Hiregaard, Rivtøff e Vistin.

O Príncipe Othmar Bolshnik lidera a família Bolshnik e governa todo o domínio de Nova Vaasa de sua fortaleza, ao norte de Kantora na margem oposta do Rio Dnar. Ele também governa simbolicamente o Ducado Central de Nova Vaasa. Ele mantém seu poder através do medo e de três organizações. Sua guarda pessoal, Storkaskete, ou os Capacetes Negros, são no total de 15 homens fanáticos e perigosos. Eles são conhecidos por serem destemidos e cruéis. São liderados pelo próprio Othmar Bolshnik. Ainda mais sinistros são os Slangetunge, ou os Línguas de Serpente, uma rede de informantes e espiões liderados por Rangvold Alriik, um primo distante de Othmar.

A pior das três organizações são os Straffers, ou Punidores, é uma força policial pessoal de Othmar. Talvez seja similar em métodos e crueldade aos Garras do Falcão de Vlad Drakov ou a Kargat de Azalin. Os Straffers existem oficialmente para “complementar” a guarda das cidades. Na verdade eles têm poderes muito mais amplos do que qualquer guarda, com liberdade para prender, sentenciar e executar criminosos que caem em suas garras. Eles têm uma reputação de sadismo e depravação; histórias de canibalismo, culto ao demônio e licantrópia entre seus oficiais são amplamente sussurradas. O líder dos Straffers é Nikko Hetch, que também serve como carrasco do tribunal de Othmar. O lema da família é “a nossa unidade é o nosso poder”.

A família Chekiv governa o Ducado do Pomo, ao sul do domínio. O Duque Tunch Chekiv governa seu ducado da cidade portuária de Arbora. A família Chekiv é conhecida por ser justa e a mais autônoma de todas as cinco. O lema da família é “sempre em alerta, mantida com fervor, erguida em triunfo”.

A família Hiregaard governa o domínio das sombras, pois o Lorde Sombrio de Nova Vaasa é Sir Tristen Hiregaard. Sir Tristen ou o Capitão, como é conhecido pelos súditos e pelas outras famílias, governa a partir de seu Castelo Faerhaaven. Seu lema é “o dever é uma honra”.

A família Rivtøff é liderada pelo Duque Søren Rivtøff do Castelo Everwatch. O Ducado de Ivlis tem o lema “a morte de nossos inimigos é o selo de nossa autoridade”.

A família Vistin é governadora do Ducado Oeste. O Duque Grigor Vistin, uma criança de 2 anos, é o patriarca sucessor do ducado, que devido a pouca idade é habilmente regido temporariamente por sua mãe, Lady Lara Vistin. A sede do poder da família é a fortificada e misteriosa Alta Torre Negra e o lema da família é “fidelidade, não importa o risco”.

Lorde Sombrio

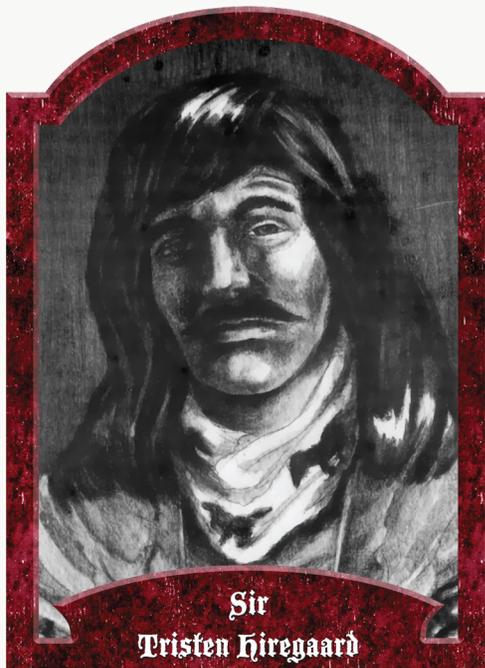
Sir Tristen Hiregaard é um homem alto e musculoso, com pele morena e cabelos pretos com mechas grisalhas. Ele encera as pontas do bigode deixando-as engomadas, seu rosto tem uma expressão severa, mas um brilho de compaixão vibra em seus olhos negros. Ele parece ter pouco mais de sessenta anos, devido aos seus cabelos negros, mas na verdade ele tem noventa anos, embora tenha a vitalidade de um homem com metade de sua idade. Tristen se veste com calças pretas largas, botas de montaria sempre lustrosas e camisas vermelhas. O lenço amarelo que usa em volta do pescoço é bordado com cavalos vermelhos e pretos. Outros lenços com faixas diagonais pretas

e vermelhas estão amarrados nos seus braços.

Tristen Hiregaard é o primogênito de Romir Hiregaard, um cavaleiro príncipesco de Nova Vaasa. Seu pai lhe ensinou as artes da cavalaria, do combate e da guerra, assim como o código de honra dos nobres, que condenava regras estritas para a interação entre camponeses e nobres — e entre nobres e seu príncipe Romir Hiregaard era um governante justo, honesto, mas tinha um defeito. Se imaginasse que sua jovem esposa o estava traindo, ficava insanamente furioso. Um dia ele pegou sua esposa nos braços de outro homem e, num ato passional, Romir matou os dois. Foi só mais tarde que ele descobriu que o homem estava inocentemente ensinando sua esposa a valsar.

Com suas últimas palavras, a esposa de Romir o amaldiçoou. Daquele dia em diante, ele mataria qualquer mulher que ele amasse e qualquer homem que ficasse em seu caminho. Incapaz de encarar seu ato maligno, Romir se matou e a maldição foi transferida para seu filho. A maldição não se manifestou até Tristen se apaixonar, aos quinze anos de idade. A vítima era uma camponesa loura que trabalhava no castelo como serva. O crime foi rapidamente abafado (pois Tristen era o chefe de uma casa nobre), mas deixou cicatrizes emocionais profundas no jovem. Ele era, por natureza e por treino, honesto e compassivo, mas gostou de matar a jovem, mesmo sentindo um remorso imenso depois.

Seis anos e nove assassinatos mais tarde — cada um dos quais lhe dera mais prazer que a sensação de amor — Tristen foi trazido para Ravenloft. Quando foi trazido pelos poderes sombrios, sua personalidade se dividiu. Sir Hiregaard tem alinhamento ordeiro. Seu alter ego, conhecido pelo povo de Nova Vaasa como Malken, é um assassino caótico e maligno que se alimenta do ódio e dos ciúmes secretos de Sir Tristen, brutalizando selvagememente as mulheres



que Tristen ama e matando os homens que são um obstáculo para a realização de seus desejos.

Sir Tristen Hiregaard é o chefe da família Hiregaard, que controla e cobra os tributos das fazendas ao longo do Rio Dnar e na cidade de Liara. Diferentemente das outras famílias nobres, os Hiregaards tratam seus camponeses com justiça e dignidade. Em certas ocasiões, Sir Hiregaard já chegou a mostrar bondade e altruísmo, mas é raro ele ter a oportunidade para colocar seus impulsos caridosos em prática. Preso ao estrito conjunto de regras que exige obediência ao seu regente e suas leis, ele recolhe cada moeda de imposto devido. Seus métodos de cobrança nunca são rudes, mas são rígidos. Além disso, ele sempre se manifesta em favor de impostos mais baixos a cada Conselho anual dos Lordes, apesar de seus argumentos nunca serem ouvidos. Alguns camponeses o veneram como seu campeão, enquanto outros o desprezam como o fariam com qualquer outro nobre.

Mesmo com sua idade avançada, Tristen é um homem que fascina as mulheres e mui-

tas delas — tanto camponesas como nobres — disputam sua graça, pois ele as cobre com presentes caros. Ainda assim, existem aquelas que fazem tudo para evitá-lo. Afinal de contas, muitas de suas amantes tiveram mortes violentas e misteriosas, outras foram mutiladas ou espancadas até ficarem irreconhecíveis.

Sir Tristen mora no Castelo Faerhaaven com seus filhos Yorgi, Sasha e Myar (todos com pouco mais de cinquenta anos), suas esposas e famílias. Sua esposa de um casamento arranjado que durou quarenta anos morreu ao dar a luz a um outro filho Mikhail. O jovem está sendo criado por seus irmãos mais velhos, que adoram o caçula como se esperaria que velhas governantas o pariam. Aparentemente, Sir Hiregaard é simplesmente o chefe de mais uma casa nobre que tem um compromisso de fidelidade com o Príncipe Othmar. Nem mesmo o próprio Hiregaard sabe que ele é o lorde sombrio do domínio. Toda vez que sente pontadas de ciúmes e ódio, Sir Hiregaard ordena que seus guardas o tranquem em seus aposentos pessoais, na torre principal do Castelo Faerhaaven. Ali ele fica, às vezes durante dias, até seus sentimentos se acalmarem. Ele acredita ter controlado seus desejos assassinos desta maneira durante setenta anos e que está vivendo uma vida nova em Nova Vaasa, mas está enganado.

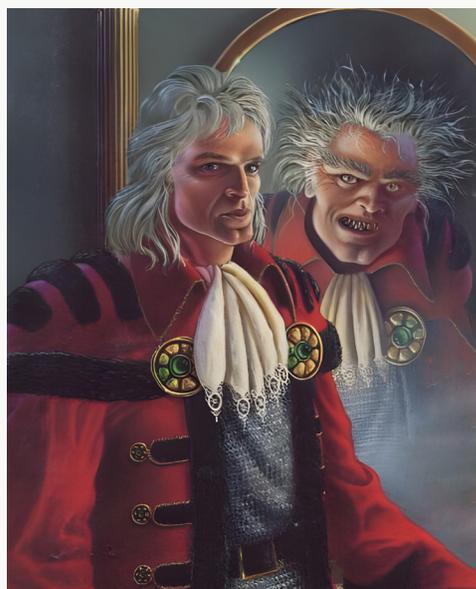
Na verdade, Sir Hiregaard sofre uma transformação horrenda quando está enfurecido. Seus cabelos ficam brancos, seu corpo se torce e se deforma, seu rosto marcado pela varíola se transforma em um esgar hediondo e seus olhos ardem com a fúria. Ele se torna o demoníaco Malken.

Malken é terrivelmente astuto e sempre escapa de sua prisão na torre. Ele toma o cuidado de retornar antes da raiva passar e Sir Hiregaard voltar. Recentemente, apesar das precauções de Malken, Tristen começou a perceber que sua tática cuidadosa para se acalmar não estava dando resultado. Muitos assassinatos têm coincidido

com seus auto confinamentos e um dos guardas chegou a admitir que entrou nos aposentos, contrariando as ordens de Tristen, e o encontrou curiosamente vazio. Conhecendo a inteligência da fera dentro de si, Tristen está procurando meios sobrenaturais para se livrar desse mal e por fim em suas paixões assassinas.

A natureza dupla de Sir Hiregaard/Malken faz com que seja impossível selar o domínio. Sir Hiregaard está lutando contra o mal que existe dentro de si e ao fazê-lo, ele rouba de seu lado mais sombrios alguns poderes desfrutados pela maioria dos lordes sombrios.

Sir Hiregaard é perito em quatro armas: espada longa, arco curto composto, alvião de cavalaria e maça de cavalaria. Além disso, ele tem especialização em aprisionador. Quando está usando essa estranha arma, ele pode realizar dois ataques em uma rodada, ganha um bônus igual a +1 em suas jogadas de ataque e adiciona um bônus igual a +2 ao resultado da jogada de dano (além do bônus a que ele tem direito normalmente devido a sua Força). Malken também tem essas perícias, mas prefere atacar suas vítimas (que são normalmente



muito mais fracas que ele) com as mãos nuas.

A espada longa de Sir Hiregaard é uma defensora +4 com o punho na forma de uma cabeça de cavalo. Ele também usa uma cota de malha +2.

A família Hiregaard comanda sessenta soldados de infantaria (guerreiros de 1º nível) equipados com lorigas, espadas curtas e escudos. Além disso, ele comanda vinte cavaleiros (guerreiros de 3º nível), que lutam montados com alviões ou maças de cavalaria, e lorigas.

No caso de Sir Hiregaard ser morto, sua maldição passará para seu filho mais velho, Yorgi. Um novo “Malken” nascerá e seu primeiro ato será matar a esposa de Yorgi. Se Yorgi morrer, a maldição será transferida para Sasha, depois para Myar e finalmente para o pequeno Mikhail. Se todos os irmãos morrerem, a maldição passará para o filho de 25 anos de Sasha.

Richemulot

Richemulot é uma região coberta de florestas. Aqui e ali, os viajantes encontrarão fazendas isoladas, cabanas de lenhadores, monastérios e até mesmo a prisão de um arcano, mas a maior parte da esparsa população do domínio vive ao redor de suas três grandes cidades: Port-a-Museau, St. Ronges e Mortigny. Pelo menos um terço dos edifícios dessas comunidades está vazio ou em ruínas.

Encontros: Richemulot não é um lugar seguro para se perambular sozinho. Ratos gigantes, ratos comuns e homens-rato infestam o domínio.

Política

Jacqueline Renier, uma mulher-rato é a Lorde Sombria e governante de Richemulot há quase 25 anos. Ela herdou o comando quando seu avô Claude morreu em 726. Devotada a seu avô e a manter sua família

no poder, Jacqueline vem tentando obrigar o cumprimento de algumas poucas leis, principalmente uma: cada cidadão deve possuir uma arma e jurar lealdade à nação de Richemulot, comprometendo-se a defendê-la caso ela venha a ser invadida por Falkóvnia ou algum outro inimigo.

Mantendo-se fiel a essa pequena orientação, qualquer pessoa é bem vinda para fixar residência em Richemulot. Homens-ratos fugitivos de outros domínios são particularmente bem-vindos em Richemulot, embora tenham que jurar lealdade para Jacqueline pessoalmente. A maioria da população não sabe que sua nação está infestada de homens-ratos, e os que sabem desconhecem quem os lidera.

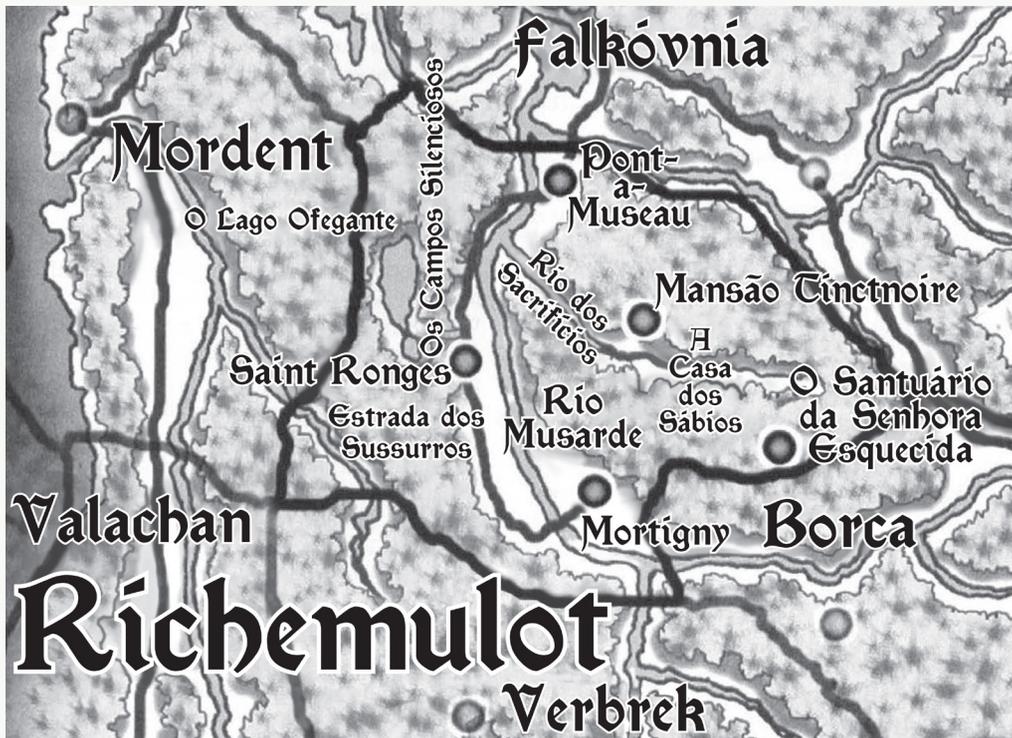
Locais Importantes

16.000 pessoas vivem em Port-a-Museau, mas a cidade poderia abrigar confortavelmente até 20.000. A maior parte da cidade está abandonada e infestada por todo tipo de peste. Cerca de 6.500 pessoas vivem de forma similar na outrora grande cidade de St. Ronges, onde existem casas vazias que poderiam abrigar outras 12.000. Mortigny abriga 8.000 pessoas, mas se os edifícios servem como algum tipo de indicador, outras 5.000 pessoas já viveram aqui.

Ninguém sabe para onde foram os antigos habitantes dessas cidades, mas eles já haviam desaparecido quando Richemulot foi percebida pela primeira vez a sudoeste de Falkóvnia. Nem mesmo os nativos dessas cidades sabem para onde os outros moradores foram. Até onde todos se lembram, as cidades de Richemulot sempre foram parcialmente abandonadas. Existem rumores em abundância sobre itens misteriosos e esconderijos secretos abarrotados de ouro e jóias no meio dos edifícios condenados.

Povo

No geral o povo de Richemulot tem cabelos e olhos claros, sendo o azul a cor mais co-



mum. Cabelos negros são encontrados nas famílias mais poderosas, em particular os Renier - a família regente do domínio.

Cada família que vive nas cidades de Ríchemulot ocupa uma casa enorme ou uma série de edifícios, confortavelmente. A maioria dos prédios está em ruínas ou sem manutenção. O povo de Ríchemulot não é possessivo com relação a suas coisas - quase tudo o que possuem foi abandonado por alguém antes. Além disso, as pessoas desse domínio parecem ser prósperas e a fome e a pobreza que se vê nas terras vizinhas não são encontradas em Ríchemulot.

Posses materiais não ditam o status em Ríchemulot. Ao invés disso, informação é poder nessa terra. Por esta razão, jóias e moda são menos importantes aqui do que em outros lugares deixando de lado as ostentações comuns em outros domínios. A população de Ríchemulot está crescendo lenta e vagarosamente com o passar dos anos. Muitas pessoas têm fugido de suas

terras natais em Falkóvnia, Invidia ou Dementlieu na esperança de uma vida melhor em Ríchemulot. Alguns conseguem escapar com sucesso de suas terras natais, mas outros não tem a mesma sorte e desaparecem sem deixar vestígios. Muitos desaparecem sem explicação depois de tentar desafiar os Renier, a família mais poderosa em Ríchemulot.

Ganchos

Esgotos: As cidades de Ríchemulot são conhecidas pelos seus sistemas de esgoto bem construídos. Existem homens-rato vivendo nesses túneis labirínticos.

Mansão Tinctnoire: Uma das estruturas mais notórias do domínio de Ríchemulot é a Mansão Tinctnoire, que jaz em estado deplorável de conservação ao norte do Rio dos Sacrifícios. Os moradores do domínio conhecem a mansão por sua fama de local assombrado, o que na verdade eles não sabem é que a antiga residência dos Renier possui um espírito morto-vivo muito pode-

roso em suas entranhas de madeira.

O Santuário da Dama Esquecida: Uma estrutura de pedra conhecida como A Capela, é a sede do culto de Hala em Richemulot, ela fica na estrada de Mortigny. Balihnda, uma misteriosa bruxa, rege o local de acordo com as regras estabelecidas pela deusa Hala. No ano de 736 do Calendário Baroviano, Balihnda teve um encontro inglório com o lendário caçador Dr. Rudolph Van Richten, do qual teve de fugir gravemente ferida acabando em Richemulot. Hoje, Balihnda esconde este fato dos que a conhecem como a Dama Esquecida, mas um grande segredo ronda esta moça loira e de vastos conhecimentos arcanos.

O Aço de São Ronges: O aço de São Ronges é considerado o melhor do Núcleo e muito procurado para a forja de armas e armaduras mágicas. Qualquer arma e armadura feita deste material, mesmo não possuindo propriedades mágicas, são consideradas armas ou armaduras +1.

Lordes sombrio

Jacqueline é uma mulher-rato, deslumbrante mas sinistra em sua forma humana, com apenas um leve traço de roedor em sua aparência. Seus olhos são verdes com manchas douradas e seu cabelo é negro e liso, as mechas cinzas que apareceram recentemente logo acima das têmporas serviram apenas para realçar sua beleza. Ela tem uma tendência a se vestir com simplicidade mas mesmo assim sedutora, evitando extravagâncias. Ela é brilhante na arte da conversa, e conhece uma grande variedade de assuntos.

Jacqueline era uma criança quando sua família encontrou um portal para Ravenloft. Um bando de cães e um grupo de espadachins mercenários estava perseguindo-os através dos esgotos debaixo da cidade. Os Renier estavam encurralados. A sua frente, esperava a morte certa pelas espadas. Atrás havia um estranho portal envolto em Bru-



mas. Eles escolheram as Brumas.

A família entrou em Ravenloft próximo à fronteira da Falkóvnia e rapidamente construíram seus lares nas passagens debaixo da cidade de Silbervas. Muitos anos depois, Drakov finalmente se cansou dos furtos e assassinatos dos homens-ratos. Ele mandou uma enorme força expedicionária para esquadrihar os esgotos e exterminar todas as criaturas que eles encontrassem. Alguns dos homens-ratos, inclusive os Renier, escaparam para o campo. Drakov havia previsto a possibilidade dessa fuga e seus cavaleiros já estavam preparados. Quando os Renier fugiram para as Brumas outra vez, o som de cascos dos cavalos seguiu-os de perto.

As Brumas revelaram novas terras para Jacqueline e sua família. Seu avô Claude tornou-se o lorde sombrio de Richemulot. A família gostou do domínio, pois ele havia aparecido completo com cidades e redes de esgotos. Jacqueline era uma jovem muito má, educada por seu maligno avô. No ano de 726 do Calendário Baroviano, ela o assassinou e assumiu o controle do domínio.

Desde então, a população vem crescendo ainda mais, com a chegada de refugiados de outras terras.

Jacqueline é dominadora, manipuladora e vil, deleitando-se com sua natureza animal. Os ratos são criaturas lascivas e Jacqueline também o é. Sua maldição em Ravenloft é reverter automaticamente para a forma de rata quando está na presença de alguém que ela ama. Normalmente isso não a teria afetado, pois os homens-ratos não criam laços de amor ou matrimônio. Entretanto, faz parte da maldição de Jacqueline se apaixonar. Ela está enamorada de um humano chamado Henri DuBois. Desde a última tentativa fracassada de torná-lo seu homem-rato escravo, seu paradeiro é desconhecido.

Devido a sua maldição, Jacqueline tem pavor de ficar sozinha. Sua monofobia é tão grande que toda vez que for encontrada sem seus aliados e asseclas, todas suas jogadas de ataque e todas suas Jogadas de Proteção estarão submetidos a uma penalidade igual a -2.

Louise, a irmã gêmea idêntica de Jacqueline, não sofre essa maldição, mas a ciumenta regente normalmente providencia rapidamente a morte dos amantes de Louise.

Quando Jacqueline quer selar seu domínio, uma horda de ratos gigantes surge de cada sombra e canto escuro, formando uma faixa com, no mínimo, 35 metros de largura. Esses monstros se penduram em árvores se não houver espaço no chão. As criaturas que voarem sobre essa faixa descobrirão que o ar não consegue mais sustentá-las. Elas submergirão gradualmente na multidão de dentes afiados se não voltarem imediatamente.

Jacqueline possui todos os poderes atribuídos a um homem-rato. Além disso, ela é capaz de se transformar em uma névoa de odor repelente sempre que deseja. No entanto, quando está na forma humana, ela não cheira a esgoto, nem os membros de

sua família. Na forma humana, os homens-ratos de Richemulot são idênticos aos seres humanos. Se receber ferimentos o suficiente para ameaçar sua vida, ela assume automaticamente sua forma gasosa e foge. Jacqueline recupera 1 ponto de vida por dia enquanto está nessa forma. Ela permanece gasosa até seus pontos de vida voltarem a estar acima de zero.

Independente da forma em que esteja, Lorde Renier é capaz de escalar qualquer superfície, inclusive vidro, podendo até mesmo andar no teto. Quando não está na forma humana, ela consegue roer virtualmente qualquer material, se tiver tempo suficiente. Qualquer pessoa que ela vier a ferir terá 10% de chance por ponto de dano causado de se tornar um homem-rato sob seu controle.

Sithicus

Este domínio coberto de florestas densas fica na parte sudoeste do Núcleo, a leste de Valachan e ao sul de Verbrek e Invidía. Árvores enormes cobrem o sol e mantêm as florestas na escuridão. Um emaranhado de heras manchadas e samambaias cinzas praticamente impedem que se veja a terra, gerando uma proteção perfeita para cobras, roedores e insetos. As terras baixas estão repletas de fontes borbulhantes e lagoas rasas. A maioria dos viajantes se mantém nas estradas que levam para as cidades principais do domínio, Mal-Erek, Hroth e Har-Thelen. Elas serpenteiam entre vales estreitos ou abraçam as encostas de desfiladeiros.

Encontros: A maioria dos encontros com criaturas envolvem banshees ou outros mortos-vivos. Os personagens têm 30% de chance de um encontro incidental.

Política

Lorde Soth, o cavaleiro da morte, governa Sithicus com relutância. Ele é nativo de Krynn. A guerreira Kitiara é sua sombria

paixão. Guiado pelo que ele acreditava ser a voz dela, Soth cruzou uma fronteira de Brumas e se viu preso em Ravenloft.

Embora cada cidade de Sithicus tenha seu próprio castelo de nobres elfos - dirigido pelo regente hereditário conhecido como Lorde-Orador - todos reconhecem o comando de Lorde Soth. Eles raramente o veem, mas todos temem sua fúria e se encolhem à simples menção ao seu nome. Um convite para visitar o Grão Lorde no Forte Nedragaard é normalmente considerado uma sentença de morte. Como Soth pode literalmente erguer os restos dos mortos e fazê-los obedecer suas ordens, nenhum canto de Sithicus é seguro.

O senescal de Soth, Azrael, o anão, é cautelosamente respeitado, mesmo não sendo um elfo. A falta de cortesia para com esse servo do Grão Lorde é uma garantia de consequências terríveis. As leis feitas pelos lordes-oradores são poucas e parecidas com aquilo que se esperaria encontrar nas comunidades élficas.

Locais Importantes

A população de Sithicus é quase que exclusivamente composta de elfos. Mal-Erek, Hroth e Har-Thelen são medíocres e não possuem nada da beleza das cidades élficas de outros lugares. Os trabalhos de cantaria têm falhas enormes, as ruas são cheias de buracos, as estátuas e outros trabalhos de arte têm a aparência de terem sido feitos às pressas e serem mal-acabados. Os muros que separam os vários castelos élficos estão caindo aos pedaços e os livros nas bibliotecas estão embolorados.

Mal-Erek (Vila Élfica Pequena; População: 500): A vila élfica de Mal-Erek situa-se logo ao sul de Verbrek no Rio Pequeno Arden. Esta comunidade insular com sua pequena muralha e suas docas sobrecarregadas, recebe relativamente poucos visitantes. O local mais interessante que se encontra em Mal-Erek é sua antiga Biblioteca coordena-

nada pela elfa feiticeira Nuenel. O líder político do local é o elfo mago conhecido como Claos, o Velho. Ele é o Lorde-Orador de Mal-Erek.

Hroth (Cidade Élfica Grande; População: 940): Hroth é a maior cidade do domínio de Sithicus. Aparentemente pouco diferente de Mal-Erek à primeira vista: difícil de ser encontrada de fora, em péssimo estado de conservação por dentro. A cidade possui uma única entrada e assim como Mal-Erek ela recebe poucos visitantes. Suas semelhanças com Mal-Erek param por aí: Hroth não possui docas, e suas estruturas estão muito mais deterioradas do que sua vizinha. A Lorde-Oradora é Iree Mylindan.

Har-Thelen (Cidade Élfica; População: 500): Situada no centro do domínio de Sithicus, Har-Thelen fica às margens do Rio Musarde. o Forte de Nedragaard fica a apenas um dia de viagem difícil pela terra rochosa a oeste, o Rio Krellin separa Har-Thelen de Nedragaard. Pela proximidade com o Forte Nedragaard, a residência do Lorde Sombrio, a cidade é muito mais visitada por estrangeiros e o tráfego de mercadorias é mais intenso. Har-Thelen é considerada por muitos como a capital não-oficial de Sithicus.

Povo

Os nativos de Sithicus são em sua maioria elfos. Entretanto, recentemente nasceram algumas crianças humanas e meio-elfas, filhas de mercadores kartakenses que moram em Har-Thelen, e um pequeno grupo de vistani, conhecidos como Os Andarilhos. Os elfos de Sithicus possuem um aspecto de apatia. Suas vestimentas são semelhante às usadas pelos elfos normais, mas as cores das roupas são insípidas e as armaduras estão amassadas e sem brilho. Eles não encontram alegria nem beleza nas florestas espessas ou nos riachos ladeados de rochas. Suas músicas são tristes, acompanhadas por instrumentos de tons graves que evocam um sentido de perda. Apesar disso,



eles se consideram superiores às outras raças.

Sutilmente, eles fazem com que um personagem não-elfo não se sinta bem-vindo. Os personagens pagam mais por seus supri-

Masonm O Lorde-Orador

Mason, o lorde-orador de Har-Thelen é um mago que parece ser um pouco mais ambicioso que os outros elfos de Sithicus. Ele continua a intimidar e manipular os artesãos de sua cidade de modo que eles produzam mercadorias de boa qualidade que possam ser comercializadas em Kartakass. Ele tem até mesmo pressionado os canteiros a trabalharem para a cidade de modo que ela possa ser reparada e preservada.

No entanto, segundo os boatos, Mason está travando uma luta árdua pois suas atividades estão irritando o senescal de Lorde Soth, Azrael. Ele prefere que os elfos sejam dóceis, ou pelo menos que direcionem seus esforços no sentido de ajudá-lo a localizar Kitiara Uth Matar, uma mulher que seu mestre está à procura.

mentos, os estalajadeiros lhes dizem que não há quartos disponíveis, mesmo quando existem vagas, e são servidos por último nas tavernas. Por onde quer que vão, os heróis não-elfos recebem olhares rudes. As crianças lhes atiram lama e os moradores por coincidência decidem esvaziar baldes de água suja na rua justamente quando eles estão passando. O raro elfo que sorri para os heróis parece uma dádiva dos deuses.

Esta atitude reflete o tratamento que os elfos de Sithicus recebem quando eles saem de seu domínio. Na maioria dos domínios do Núcleo, os semi-humanos é que são tratados com desprezo.

Para os nativos de Sithicus, o céu noturno é uma recordação de Krynn, o mundo do qual eles estão isolados para sempre. O céu aparentemente não tem lua e é cheio de pontos frios de luz. Os nativos de Krynn percebem que as constelações são semelhantes às de seu mundo natal. A constelação do “Dragão de Platina”, que representa o deus Paladine foi estilhaçada, e suas estrelas estão espalhadas pelo céu. As

estrelas da constelação do “Dragão de Cinco Cabeças”, que representa a deusa Takhisis brilham mais intensamente do que antes. As constelações dos outros deuses de Krynn estão muito mais opacas.

Ganchos

Nuitari: Apesar de não ser fácil avistá-la, o curioso céu de Sithicus tem uma lua chamada de Nuitari, essa orbe é escura e só pode ser vista por personagens com alinhamento caótico. Esses personagens conseguem enxergar sua luz sombria tão bem quanto os humanos normais o fazem à luz do luar. Personagens de outros alinhamento só conseguem “ver” a lua sombria observando a falta de estrelas naquela parte do céu. Nuitari torna-se cheia a cada oito dias.

Forte Nedrargaard: O castelo de Soth, o Forte Nedrargaard, está escondido entre os dois braços de um desfiladeiro impressionante, lembrando seu próprio Forte Dargaard em Krynn. O castelo é um presente dos Poderes Sombrios de Ravenloft. Junto com ele vieram sombras dos espíritos e guerreiros mortos-vivos que assombravam seu castelo em Krynn.

Os Andarilhos: Uma pequena, mas significativa população Vistani prospera em Sithicus. Esses Vistani são chamados de “Andarilhos”, e Lorde Soth e suas tropas os mantém presos em seu domínio. Ele acha que sua líder Magda o traiu quando ele foi trazido ao Semiplano do Pavor e quer que eles sofram o mesmo aprisionamento que ele.

As Florestas de Sithicus: As florestas de Sithicus são notoriamente difíceis de se orientar, mesmo para os nativos. Ninguém consegue se familiarizar com estas matas selvagens, e qualquer um que esteja viajando pelas florestas do domínio tem uma grande chance de acabar perdido ou até mesmo nunca mais conseguir voltar ao seu caminho original.

Vampiros Selvagens: Estas florestas estranhas guardam um grande segredo: vampiros. Em Sithicus, os vampiros não são aristocráticos nem vivem civilizadamente. Eles são criaturas selvagens e vivem em clãs nas florestas. Cada clã vampírico possui um líder responsável por organizar caçadas para alimentar o grupo. Para ampliar suas fileiras, os vampiros da floresta transformam suas vítimas mais promissoras em outros de sua espécie. Estas criaturas vestem roupas rústicas de couro e costumam manter os cabelos longos em respeito a uma estranha hierarquia.

Lorde Sombrio

Lorde Soth, um cavaleiro da morte, tem uma voz cavernosa que provoca calafrios. Seus olhos são pontos vermelhos por trás do visor de seu elmo. Ele veste uma armadura simples +3 negra (que prove um CA 23). Seu emblema, uma rosa negra, pode ser visto bordado em suas roupas e ornando seu escudo.

Soth era um cavaleiro desonrado da Ordem Solâmnica no mundo de Krynn. Quando o Rei-Sacerdote de Istar estava prestes a causar o Cataclisma, os deuses deram a Soth a chance de se redimir salvando o mundo. Soth, no entanto, foi desviado de sua missão por seu ciúme mesquinho e a destruição que se seguiu matou milhões. O próprio Soth morreu no desastre, mas voltou à vida, como uma paródia devastada pelo fogo de si mesmo, amaldiçoado a viver a extensão de cada vida que foi perdida devido a sua indolência. Soth viveu em um estado insensível e desatento durante séculos até que o fogo interior de uma guerreira chamada Kitiara Uth Matar despertou alguma coisa dentro dele. Suas manipulações dos eventos para causar a morte dela e sua subsequente tentativa de torná-la sua companheira eterna condenaram-no a se tornar um lorde sombrio de Ravenloft.

Lorde Soth reina do Forte Nedrargaard. Um presente dos poderes sombrios, o castelo



escarnece dele o tempo todo, pois ele muda constantemente de tamanho e forma, para que Soth não consiga manter a infalível ordem militar com a qual está acostumado. Além disso, o tédio oprime a alma eterna de Soth. Não sobrou nada para ele conquistar em Sithicus e trinta e cinco anos sem nada para fazer além de atormentar os elfos e intimidar Magda, a Andarilha, deixaram Soth deprimido e desesperançado. Somente as agitações do Dukkar no domínio vizinho de Invidia tem elevado, mesmo que pouco, os ânimos de Soth. Ele tem esperança que uma guerra esteja sendo planejada e espera ter um exército pronto para participar.

O maior desejo de Soth ainda é possuir Kitiara e aparentemente os poderes sombrios lhe deram a oportunidade de fazê-lo. Soth tem ouvido rumores que uma guerreira de cabelos negros muitíssimo parecida com a descrição de Kitiara perambula pelas colinas de Sithicus. Se ela é Kitiara recriada em carne e osso ou um espírito não se sabe. Soth a persegue incessantemente, embora não consiga nunca vislumbrar algo mais do que sinais de sua passagem.

Em Krynn, o cavaleiro da morte era obrigado a lembrar seus pecados todas as noites através de canções. Em Ravenloft ele consegue fechar suas fronteiras repetindo sua triste balada. Enquanto ele canta, as vozes de outros pecadores se juntam à dele. O som, que se ouve nas fronteiras, é tão horrível que nenhum mortal é capaz de resistir a ele. Todos tem de voltar para Sithicus para não ficarem irremediavelmente loucos.

Soth têm todas características atribuídas aos cavaleiros da morte. Ele gera medo em uma área de um metro e meio de raio e é capaz de detectar magias, detectar invisibilidade e muralha de gelo a vontade. Duas vezes por dia, ele pode fazer a magia dissipar magia. Ele pode usar uma Palavra do Poder (como as magias) de sua escolha uma vez por dia. Ele é capaz também de fazer as magias símbolo de medo ou símbolo de dor, assim como uma bola de fogo de 20 dados, uma vez por dia. Todas suas magias funcionam como se ele fosse de 15º nível. Além disso, ele consegue andar nas sombras para qualquer lugar de Sithicus. Ele simplesmente entra em uma sombra e emerge em outra, no local desejado.

Soth possui JPS para magia de 16. Além disso, no caso de um resultado menor ou igual a 11 a magia volta contra seu realizador original. Quando está em seu castelo, ele precisa apenas de um resultado menor ou igual a 14 para refletir uma magia.

Soth é capaz de exercer controle completo sobre qualquer morto-vivo inferior em seu domínio e consegue controlar outros mortos-vivos com até 8 DV. Apesar de ser um morto-vivo, Soth não pode ser afastado ou controlado pelo Poder da Fé. Se Soth for morto, seu corpo se transforma em névoa e se dissipa. Ele se recompõe em seu trono no Forte Nedragaard depois de 2d6 dias. Durante esse tempo, as fronteiras permanecem abertas.

Tepest

Tepest fica aninhada no meio dos Montes Balinoks, ao sul de Keening e Darkon. O Caminho de Timori Oriental (que costumava cruzar as montanhas de Ravenloft, mas agora termina na Grêta Sombria) atravessa o domínio de leste a oeste. Perto do centro do domínio a estrada acompanha a margem sul do Lago Kronov. As águas límpidas do lago nunca se congelam completamente, apesar de neve e gelo abraçarem os picos das montanhas próximas durante mais da metade do ano.

Encontros: Os goblins são muito comuns neste domínio. Felizmente, o apetite voraz das três bruxas mantém baixo o número dessas criaturas. Infelizmente, as bruxas também sentem desejo por carne humana e semi-humana. Os viajantes em Tepest têm 50% de chance de um encontro com goblins. Se o personagem estiver se aventurando em áreas mais remotas, a chance sobe para 80%.

Política

Três bruxas regem Tepest juntas, formando o único triunvirato conhecido em um domínio. O povo as conhece apenas através de lendas ou mitos. Além delas, Wyan e seus cruzados transformam-se em uma espécie de força militar em Tepest. Ela é composta de guerreiros e clérigos.

Locais Importantes

Tepest tem duas vilas, Viktal e Kellee, cada uma delas abriga cerca de 3.000 pessoas. Viktal fica na margem sudeste do Lago Kronov, enquanto Kellee está a cerca de 40 km a leste, no Caminho de Timori. Trata-se de um povo pobre, que vive em pequenas cabanas caiadas, com telhados de sapé. Por uma questão de orgulho, eles enfeitam cuidadosamente os muros de suas cabanas com intrincados padrões florais e no verão, as floeiras se enchem de flores.

Povo

Os tepestanos têm pele clara e sardas. A cor do cabelo varia entre o castanho-avermelhado e os tons alaranjados, quase loiros. Suas roupas são simples; consistindo de blusas e saias de algodão para as mulheres e camisas largas e calças compridas para homens. Ambos usam botas e casacos de peles no inverno, embora as crianças (e alguns adultos) prefiram ficar descalças assim que o clima os permite.

Os tepestanos são extremamente supersticiosos. Eles acreditam que a noite é assombrada pelo “povo pequeno” (goblins) que raptam crianças. Houve uma época em que os tepestanos se trancavam em suas casas, amontoando-se diante de suas lareiras, com o coração cheio de medo. Isso começou a mudar há uma década.

Misteriosamente as estrelas mudaram recentemente sua posição no céu, e duas nações a sul e a leste de Tepest simplesmente deixaram de existir. No lugar onde G’Henna e Markóvia costumavam ficar agora existe um imenso precipício imenso cheio de brumas escuras, insinuantes, conhecido como Grêta Sombria.

Os tepestanos só conseguem imaginar uma explicação para o que aconteceu: magia. As bruxas e o “povo pequeno” da noite devem ter forjado um feitiço maligno que destruiu nações inteiras. Temendo que o mesmo possa acontecer com eles, os tepestanos declararam guerra às criaturas da noite - e todos que compactuam com eles.

Os tepestanos pescam esturjões no lago e criam cabras e ovelhas. O animal que lidera o rebanho costuma usar um sino em sua coleira, fazendo com que um clangor assustador se espalhe pelo vale, quando os pastores guiam seus rebanhos para casa, ao entardecer. A madeira desse domínio não é boa para lenha, pois faz muita fumaça; por isso, o esterco seco costuma alimentar as fogueiras tepestanas.



Ganchos

Goblins!: Além das comunidades humanas, Tepest é o lar de um número indeterminado de tribos goblin. Esses humanoides fazem seus esconderijos nas cavernas das montanhas e nas colinas do domínio, pilhando os viajantes e os pastores. Os goblins, por sua vez, são atacados e devorados pelas horríveis bruxas que também vivem nessa região.

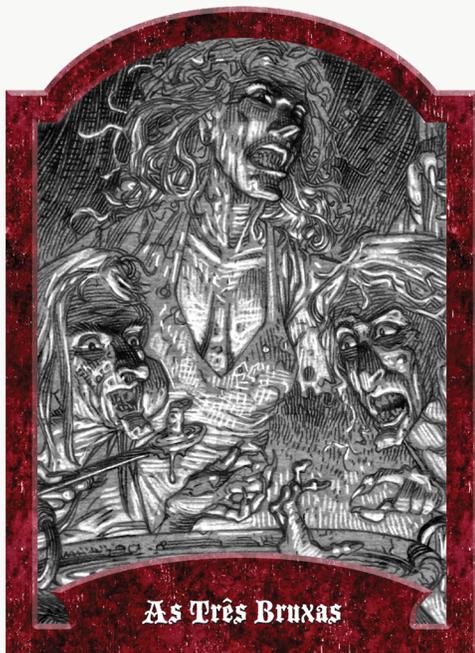
A Cruzada de Wyan: Wyan, um sacerdote ancião em Viktal, encabeça uma cruzada contra o “povo pequeno”. Essa cruzada conseguiu destruir algumas das bruxas mais insensatas da região, mas muitos inocentes também foram assassinados. Mais de um viajante elfo desafortunado foi declarado “criatura da noite” e morto. Quase uma dúzia de inocentes foi exterminadas dessa maneira nos últimos dez anos. Wyan e seus “cruzados” são bem intencionados, mas estão se tornando excessivamente zelosos.

Lorde Sombrio

Tepest é um domínio especial em Ravenloft, pois ele possui três lordes, todos eles são bruxas: Laveeda, Letícia e Lorinda.

Como todas as bruxas, as três irmãs são capazes de mudar de forma a vontade, assumindo qualquer aparência que elas queiram. No entanto, nenhuma forma as agrada, pois elas sempre veem umas às outras e a si próprias como realmente são: criaturas hediondas, deformadas, enrugadas, com pele emaciada, narizes pontudos, verrugas, dentes escuros e afiados. Além disso, todas elas têm características comuns das bruxas de sua espécie.

Quando eram bebês, as três bruxas foram deixadas por fadas na porta da casa de Ruedella Mindefisk em resposta ao seu ardente desejo por filhas. Apesar de seu marido, Holger, um fazendeiro, não ver nenhuma utilidade em “garotas fracotes”, ela insistiu em criar as crianças. Os bebês eram fracos



As Três Bruxas

e doentes (como seu relutante pai adotivo temia) mas foram ficando mais fortes com o tempo. Nesse meio tempo, Rudella adoeceu e acabou morrendo, como se sua força vital estivesse sendo drenada. Depois da morte de sua esposa, Holger tentou se livrar das meninas, mas não conseguiu. Ele acabou aceitando o fato que elas não seriam dispensadas e exigiu, mal-humorado, que elas cuidassem de sua casa e cozinhassem para seus filhos.

Ficando sozinhas muitas vezes, as irmãs gastavam seu tempo planejando como elas deixariam a fazenda. Elas precisavam de ouro para viver por conta própria, mas não sabiam como arranjá-lo. Foi quando um homem rico procurou abrigo na fazenda durante uma tempestade, e elas o mataram pelo seu dinheiro. Ao invés de enterrar o corpo, elas o cozinham e serviram para seu pai e seus irmãos, que não suspeitavam de nada. O plano funcionou tão bem que elas continuaram pondo-o em prática durante anos. Elas acabaram percebendo que não conseguiram muito ouro dessa maneira, então decidiram instigar algum viajante a levá-las para longe dali. Antes que muito

tempo se passasse, um dandi trapaceiro apareceu, mas ele não tinha a menor intenção de levar nenhuma delas com ele. Ao invés disso, ele jogou uma contra a outra, até que o ciúme entre elas chegou ao ápice. No fim, elas o mataram, para que nenhuma delas o perdesse. Quando elas o fizeram, as Brumas as levaram, colocando-as no novo domínio de Tepest.

As bruxas não estão em Ravenloft há muito tempo, por isso não são muito conhecidas pelos viajantes nem pelos nativos. Os goblins que infestam esse domínio são uma ameaça mais visível e imediata, tanto que esses humanoides carnívoros sempre levam a culpa pelo desaparecimento de nativos ou de viajantes. Na verdade, as bruxas são responsáveis por essas mortes, pois elas se tornaram canibais gourmets. Elas usam artifícios para enganar suas vítimas e atraí-las para sua inocente cabana caíada na floresta, para o jantar.

Quando as bruxas querem selar seu domínio, uma violenta tempestade o cerca. Chuvas pungentes, neve e relâmpagos forçam os viajantes de volta, em direção ao lago. A magia não afeta esta tempestade bizarra.

As irmãs têm um apetite monstruoso, mas elas comem mais por prazer do que por necessidade. Cada bruxa é capaz de devorar uma criatura do tamanho de um homem adulto em dez minutos. Suas garras afiadas e sua força incrível ajudam-nas a terminar o trabalho rapidamente.

Todas as bruxas conseguem imitar a voz de qualquer criatura, mas depois de duas rodadas existe 35% de chance dela gargarhar de forma estranha. Cada irmã tem a habilidade natural de alterar sua aparência e tamanho à vontade (funciona como a magia arcana Alterar Forma). Quando (e se) uma delas revela sua verdadeira aparência para uma vítima, esta deve fazer um Teste de Horror e um teste de Medo.

Juntas, as irmãs são capazes de realizar as seguintes magias: animar os mortos, con-

trolar o clima, amaldiçoar, sonho, cubo de força, limpar a mente, metamorfose, véu e visão. Elas podem usar cada uma dessas magias duas vezes ao dia, como se fossem magos de 9º nível. Pelo fato de serem ligadas telepaticamente, elas não precisam estar próximas umas das outras quando fazem as magias. A conexão é natural e instantânea, embora ações que exijam mais concentração, como o combate, impedem que elas façam suas magias grupais.

Separadamente, cada irmã é capaz de fazer as seguintes magias, uma por rodada, quantas desejar: som ilusório, névoa, invisibilidade, passos sem pegadas, falar com monstros e fraqueza.

Cada bruxa também possui suas próprias habilidades.

Laveeda, a anis, consegue farejar carne humana a uma distância de 800 metros, ou o dobro disso se o vento estiver a favor. Se já tiver visto a pessoa antes, será capaz de identificá-la pelo cheiro. Sua audição é tão aguçada que é impossível surpreendê-la. Durante um combate, se fizer três ataques bem sucedidos na mesma rodada, ela terá conseguido agarrar seu oponente; todos os ataques subsequentes atingirão o alvo automaticamente, enquanto ela rasga e devora a vítima ainda viva.

Letícia, a bruxa do mar, é capaz de lançar um olhar mortal (três vezes ao dia) em qualquer criatura que esteja a dez metros de distância. Se o alvo falhar em uma JPC, existe 25% de chance de o alvo morrer de puro horror e 75% dele ficar paralisado durante três dias.

Lorinda, a bruxa verde, consegue se mover pela floresta em silêncio absoluto. Ela também impõe uma penalidade igual a -5 no Teste de Surpresa de seus oponentes quando está nesse ambiente.

Espelhos e a luz solar são as coisas que as irmãs menos gostam. Qualquer espelho se partirá se uma delas olhar para ele (para

seu embaraço e fúria), e a luz do sol lhes é dolorosa, além de causar fúria e dor, ela também impede elas de utilizarem suas habilidades de mudar de forma, embora a luz solar cause apenas um ponto de dano por turno.

Valachan

Localizado no sudoeste do Núcleo, Valachan é um domínio de terreno acidentado, coberto por florestas exuberantes e perenes e habitado por panteras negras assustadoras. As árvores são antigas e gigantescas, envoltas por uma neblina gélida e uma camada espessa de musgo. Uivos e rosados sinistros ecoam através das fendas e o ar macabro está impregnado com o odor primitivo das sequóias úmidas. A vegetação sombria está repleta de samambaias baixas e orvalhadas, e as viagens são difíceis em função da paisagem traiçoeira. Fendas e desfiladeiros estreitos abrem seu caminho através do domínio, formando esconderijos para os predadores naturais. Os riachos pedregosos fluem rumo ao leste, na direção do Rio Arden, e suas correntezas límpidas estão cheias de cardumes.

Os povoados se agrupam densamente em Valachan e formam aglomerados de industrialização no meio das regiões selvagens e antigas. Os edifícios sem janelas são construídos com troncos e tábuas pesadas; os telhados com cumeeira são forrados com telhas de ardósia escura. Casebres imensos de um só cômodo são comuns até mesmo entre os nobres mais abastados, que se orgulham de suas residências e santuários nas cavernas e estimulam os camponeses a visitá-los. As residências são decoradas com imagens entalhadas e esculturas muito elaboradas e estilizadas de panteras, ursos, lobos e corvos. A heráldica é importante para os valachani e as casas são ornamentadas com a insígnia da matriarca. Em contraste com as moradias aconchegantes de seus súditos, o Castelo Pantara do Barão von Kharkov é uma fortaleza ameaçadora



de pedra cinza-carvão.

Ainda que seja temperado, o clima de Valachan é extremamente úmido, com tempestades pesadas no decorrer do ano. As temperaturas são moderadas ao longo de todas as estações, mas ocasionalmente os verões são sufocantes.

Encontros: As florestas de Valachan são ricas em animais: cervos, javalis e alces são comuns. Entre os predadores encontram-se ursos e panteras. Os descendentes vampíricos do Barão também assolam as matas à noite.

Política

O Barão Urik Von Kharkov, o lorde vampiro, governa este domínio. Ele é um vampiro nosferatu que já viveu mais de 250 anos. Outrora exilado ao Plano Etéreo, Urik vagou por décadas, até finalmente, fraco e desnutrido, ser tragado pelas Brumas de Ravenloft. De maneira única, ele recebeu a forma animal de uma pantera, não um morcego.

O povo reconhece o Barão como seu regente e senhor. Ele não exige impostos muito pesados, mas sempre os convoca para trabalhar na sua fortaleza, durante a noite. O trabalho é duro e os valachini sempre voltam para casa acometidos de Febre Branca.

Uma vez por ano, o Barão exige que uma jovem abandone sua família e se torne sua noiva. Ela raramente sobrevive até o ano seguinte. O povo acredita que ela se mata ou morre devido aos abusos sofridos. A verdade é muito pior.

Locais Importantes

Valachan possui três cidades de tamanho considerável: Ungrad, Rotwald e Helbenik.

Helbenik (Cidade Comercial; População: 3.000): Helbenik se localiza no norte de Valachan, tornando-se o nexo do comércio para as aldeias periféricas. Esta posição tem feito a cidade enriquecer, mas as aldeias mais isoladas dizem que o Helbeniki não é verdadeiramente Valachani. Helbenik tornou-se muito dependente do dinheiro

proveniente do trabalho de outras pessoas, a maioria dos seus moradores não sabe como montar uma armadilha ou armar um arco. Os Helbeniki se orgulham de ter dominado a vida civilizada, em detrimento de sua capacidade de sobreviver no mundo selvagem.

Helbenik gira em torno de seus mercados, que por sua vez circundam a Gasttre, uma árvore colossal de espécie desconhecida que não possui folhas, mas produz flores vermelhas todo o outono. Os Helbeniki enchem a árvore de fitas coloridas e colocam seu rico artesanato em sua base a cada temporada para agradar o espírito que supostamente vive na árvore. Se a árvore estiver satisfeita trará paz e prosperidade, do contrário, um jovem será enforcado em seus galhos para aplacar o espírito da Gasttre.

O único outro local de interesse em Helbenik é a Torre de Felkovic, uma torre deteriorada de pedras negras que outrora fora a casa do criador do Gato de Felkovic. Pouco menos de um século atrás, a esposa de Felkovic, Nadia, o deixou, e o mago enlouqueceu de tristeza. O Barão Urik levou Felkovic para o Castelo Pantara, mas o mago contratado contraiu a febre branca e morreu. Nadia faleceu de culpa por ter deixado o marido louco, e o Gato de Felkovic, uma estatueta mágica que o Barão encontrou na torre, acabou o ferindo gravemente. O Barão declarou a torre amaldiçoada e começou uma caçada em todo o domínio atrás da estatueta do Gato. Contos alegam que o gato é a única coisa que o Barão teme e que seus destinos estão irremediavelmente entrelaçados.

Rotwald (Cidade Grande; População: 4.400): Esta cidade foi fundada no início da Pacificação e rapidamente se tornou um centro de violência horripilante. Centenas de nativos foram capturados e colocados para trabalhar na mineração de ouro e cobre ou no derrube de árvores para a indústria de madeira. Muitos foram mortos pela

espada e seus corpos usados para fertilizar o solo.

Desde então, quase todas as tentativas de revolta popular tiveram origem em Rotwald. Isso não quer dizer que Rotwald é um caldeirão de descontentamento; como qualquer valachani, os rotwaldi suportam as provações com tenacidade. A grande população e a distância em relação ao Castelo Pantara, no entanto, parecem dar aos rotwaldi uma falsa sensação de segurança. Segundo alguns relatos, o ouro na água potável retirada do Rio do Ouro (como é chamado o Rio Arden no domínio) e os fantasmas do passado de Rotwald conduzem os moradores à loucura e revolução. Por esta razão, o barão mantém um número opressivo de Leopardos Negros aqui.

Ao sudoeste de Rotwald, ao longo da Estrada Quebrada, está o Hospício das Mãos Curandeiras, um edifício impressionante para um contingente grande de bruxas de Hala, lideradas pela Mãe Marena. Uma vasta biblioteca ocupa quase todo o edifício. As bruxas de Hala acreditam que um dos livros desta coleção, uma cópia antiga dos Contos das Eras (uma história da igreja de Hala escrita por uma das primeiras bruxas), supostamente protege o Hospício de forças hostis e “revela a verdade para aqueles dispostos a ouvir”.

Ungrad (Cidade Pequena; População: 1.500): Existem muitos lugares desagradáveis no Núcleo, mas poucos podem ser comparados a Ungrad no quesito estupidez rural e arredores perigosos. Um vento gélido sopra através de Valachan em direção a Ungrad. Uma vez lá, o viajante descobre uma vila infestada de mofo, musgo, cogumelos, ferrugens, sujeiras e limo. As grandes pilhas de esterco mantidas sob o assoalho de cada casa agravam o problema, proporcionando uma dieta a base de cogumelos, bem como uma tendência dos moradores em guardar em casa os resíduos domésticos e até mesmo os parentes falecidos. O próprio ar é podre.

Os ungradi são simpáticos, e ainda mais iludidos sobre a natureza de seu governante do que o resto dos valachani. Eles consideram von Kharkov um governante firme, mas benevolente, infelizmente perturbado pela infidelidade e a doença de suas esposas, o escolhido de Yutow e o governante mais amável desde a Pacificação - uma atitude que os obriga a ignorar a maioria dos eventos de seu longo reinado. A prefeita é uma emigrante de Dementlieu e médica, chamada Antianetta Despini-Hoyer.

Povo

Os nativos valachani são altos e têm pele escura, cabelos lisos e negros, que tanto os homens como as mulheres usam compridos. Eles têm a tendência de ter uma constituição musculosa, mas esbelta, mesmo aqueles cujo trabalho é fisicamente árduo. Os valachani se vestem de forma simples, com calças folgadas, túnicas ou aventais. As jóias são raras, embora se veja de vez em quando um brinco, bracelete ou anel ocasional.

Os valachani sofrem constantemente da Febre Branca, uma forma branda de gripe que deixa suas vítimas apáticas e acamadas durante vários dias - ou pelo menos é isso o que eles acreditam. Na verdade, os hábitos alimentares do lorde sombrio e seus escravos vampiros é que provocam essa enfermidade. O Barão raramente mata suas vítimas. Apesar de seu apetite imenso, ele prefere sugar o sangue de várias vítimas toda noite a drenar uma ou duas até a morte. Ele impõe a mesma restrição para seus escravos vampiros.

Ganchos

Castelo Pantara: O Castelo Pantara é a fortaleza do Lorde Sombrio de Valachan, o Barão Urik Von Kharkov. Ele é uma maravilha da engenharia valachani, foi erguido para se assemelhar com um grande tigre de pé. Hoje, o castelo mantém um enorme grupo de panteras e outros felinos de gran-

de porte em seus jardins. O Lorde Sombrio raramente deixa sua fortaleza, mas em certas noites é possível que ele abra alguma exceção. O castelo possui uma companhia da guarda pessoal do Barão.

Febre Branca: Esta doença semelhante a uma gripe é provocada pela mordida dos vampiros de Valachan. Embora o povo comum não saiba disso. Ela deixa sua vítima em um estado de apatia completa se não for curada.

O Labirinto Escarlate: A propriedade de Lady Adeline aninha-se entre a Estrada do Elfo e o Rio Pequeno Arden na fronteira de Sithicus. Nos vinte anos desde que Adeline se instalou aqui, ela plantou milhares de urzes e espinhos em um vasto labirinto. As cercas vivas em torno do labirinto são repletas de cadáveres daqueles que morreram dentro dele e manchada de sangue, daí a origem de seu apelido “escarlate”. Os culpados de traição e outros crimes graves são levados para o labirinto e abandonados à vontade de Adeline. Se o acusado puder chegar ao centro do labirinto, eles será supostamente perdoado, mas ninguém jamais conseguiu. O povo comum acredita que o labirinto está cheio de armadilhas sádicas, animais sedentos de sangue, vermes gigantes e plantas carnívoras.

As Garras do Gato: Esta é supostamente uma rede de espões de von Kharkov, no entanto não há provas da existência desta organização. A verdade é muito mais insidiosa. Segundo alguns, esta suposta rede é composta por vítimas do Lorde de sua guarda pessoal de vampiros, os Leopardos Negros. Todas as noites eles saem para se alimentar e as vítimas são deixadas vivas, mas acabam em um estado de dominação mental que as transforma em uma espécie de seguidor fiel do Barão.

Os Leopardos Negros: Esta organização é o exército particular do Lorde Sombrio, ela é composta inteiramente de vampiros.

A Pacificação: Segundo as lendas de Va-

lathan, por volta do ano 320, um povo de pele bronzeada que os valachani chamaram de Vaasi apareceu das Brumas e iniciou em uma guerra terrível conhecida como a Pacificação. Curiosamente, estes Vaasi compartilhavam algo em comum com os habitantes atuais de Nova Vaasa.

Durante vinte anos, os Vaasi mataram centenas de nativos e escravizaram centenas mais. Os Vaasi também trouxeram consigo a Febre Branca, que era uma doença menor para eles, mas não para os nativos que perderam suas vidas às custas da doença. Os Vaasi derrubaram árvores, abriram minas perto de Rotwald, fundaram aldeias e caçaram animais deixando várias espécies à beira da extinção. Cada ato de devastação abria uma ferida no corpo de Yutow. O deus que era supostamente incapaz de parar a devastação pois os Vaasi viviam “fora da natureza”, onde ele não tinha poder.

Finalmente, a pantera, mais astuto dos animais, descobriu a única maneira de Yutow salvar seu reino. Yutow deveria se sacrificar para que ambos os lados encontrassem a harmonia, a fusão das duas raças em uma. O recém-criado povo valachani possuía a independência e as maneiras selvagens da natureza dos nativos, e a linguagem, a sociedade complexa, e a tendência para governos tirânicos dos Vaasi.

A Igreja de Yutow: Yutow era originalmente o deus do povo originários da terra de Valachan, mas esse deus se sacrificou para acabar com a Pacificação. O Deus Sacrificado agora vigia Valachan da a partir da lua, guiando e protegendo seu povo através de seus clérigos enigmáticos através dos desafios que seu povo protegido possa ter. Seus servos especiais são os Espíritos da Pantera, aqueles que carregam seu sangue. A religião é monoteísta: Yutow é o único com poder sobre a vida e a morte e assim o único digno de ser chamado de deus. Outros deuses, como Hala e Ezra são artifícios espirituais ou interpretações erradas de Yutow causados pelos estilos de vida seden-

tários de outras terras.

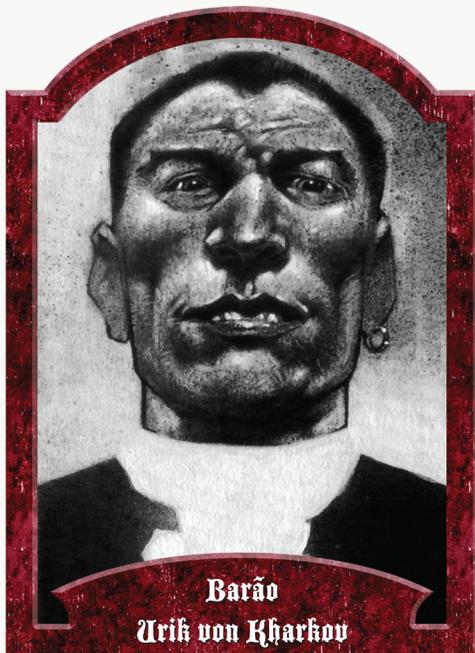
Lorde Sombrio

O Barão Urik von Kharkov é um homem de pele escura com 1,80 metros de altura. Ele tem ombros largos e é bem musculoso. Seus olhos têm um tom incomum de amarelo e, quando ele está furioso, as pupilas ficam finas como as de um gato. Seu cabelo é liso e negro, normalmente muito bem cuidado.

Von Kharkov começou sua vida como uma pantera, mas foi metamorfoseado em um homem adulto por um Mago Vermelho de Thay. Ele recebeu imediatamente um nome e um título do mago, depois foi educado e treinado em combate. Devido a sua herança felina, ele mostrou uma forte tendência para a violência e a traição. Depois de um certo tempo, o Mago Vermelho apresentou Von Kharkov a uma inimiga e permitiu que os dois se tornassem amantes. Ele então dissipou a magia de metamorfose, permitindo que a pantera fizesse a mulher em pedaços. Tendo esquecido suas raízes, Von Kharkov ficou horrorizado com a transformação. Ele suspeitava que o mago tinha a intenção de usá-lo em outros assassinatos, então o homem-pantera fugiu de Thay e entrou nas Brumas, que o transportou para Darkon. Lá, ele ficou sabendo da polícia secreta de mortos-vivos de Azalin, a Kargat, e passou a procurar por um vampiro que pudesse introduzi-lo em suas fileiras. Quando seu mestre foi morto vinte anos depois, ele fugiu novamente para as Brumas. Dessa vez, os poderes sombrios o aceitaram e criaram o domínio de Valachan.

Von Kharkov rapidamente se ajustou a sua nova prisão. Ele descobriu que ela estava povoada de leopardos negros e gatos domésticos que obedecem suas ordens. Além disso, suas mãos desenvolveram pelos e garras retráteis (que ele esconde usando luvas).

Anos mais tarde, ele encontrou uma peque-



na estatueta de um gato nas dependências inferiores de sua fortaleza, que provou ser o Gato de Felkovic. Esse item mágico acabou perseguindo-o, mas a confiança que ele tinha em seus fabulosos poderes era tão grande que ele o menosprezou, permitindo que o gato o ferisse gravemente. Hoje em dia, esse item mágico é a única coisa que ele teme.

Von Kharkov já foi uma pantera, um homem e um vampiro e mantém algumas habilidades dos três: Ele tem o temperamento fugaz e selvagem de um grande felino, a inteligência e a criatividade de um ser humano e os poderes cruéis de um vampiro nosferatu. Ele odeia vampiros que não tenham sido criados por ele, e magos mais do que qualquer outra coisa.

Quando o Barão von Kharkov quer selar seu domínio, todos os caminhos da floresta desaparecem. Os personagens que entram nas matas ficam desorientados enquanto abrem caminho entre os arbustos cada vez mais emaranhados. Depois de muito esforço exaustivo, os pretensos fugitivos encontram-se de volta em Valachan. Aqueles

que tentam voar por cima das árvores são impiedosamente atacados e empurrados de volta por hordas de morcegos.

Como todos os vampiros nosferatu, Von Kharkov drena sangue ao invés de força vital (níveis de experiência). Em termos de jogo, isso significa a perda de pontos de Constituição. O Barão é capaz de drenar de um a três pontos por rodada, e ele regenera um ponto de vida para cada ponto de Constituição que drena. Se ficar com apenas 2 pontos de Constituição, a vítima estará à beira da morte e só poderá ser salva por uma transfusão de sangue imediata. Caso contrário, o valor da Constituição da vítima diminuirá um ponto por dia, independente de Kharkov atacá-la ou não. Quando o valor da Constituição chega a 0, a vítima morre. Se não tiver o valor de sua Constituição reduzido a 2 ou menos, a vítima recobrá um ponto por dia até sua Constituição voltar ao normal.

Qualquer pessoa que for mordida por Von Kharkov pode ser contatada telepaticamente por ele em qualquer lugar de Valachan e, se falhar em uma JPS, sofrerá os efeitos de uma magia enfeitiçar pessoas. Evidentemente, aqueles que morrem devido aos ataques do Barão voltam como seus asseclas.

O Barão é capaz de Enfeitiçar mortais (da mesma maneira que a magia) com seu olhar, mas a vítima tem direito a fazer uma JPS com uma penalidade igual a -3. Uma segunda forma de ataque de seu olhar funciona como uma magia Esquecimento, fazendo com que a vítima perca a memória sobre tudo o que aconteceu nas três últimas rodadas. Ele usa os dois ataques quando está sugando o sangue de uma vítima, por isso, é raro esses ataques serem lembrados. O Barão é capaz de estender suas garras através de suas luvas e usá-las para atacar, causando 1d3 pontos de dano por ataque. Ele é também capaz de assumir a forma de uma pantera quando deseja (mas não a de um lobo nem de um morcego), ganhando todas as habilidades de uma criatura que



tem essa forma naturalmente.

Vechor

Até recentemente, Vechor era completamente cercada pelas Brumas, isolada do resto do Semiplano. Hoje em dia, este é o único domínio descoberto até o momento a leste do Mar Noturno.

Em Vechor, as costas pantanosas vão se transformando em florestas que cobrem todo o domínio; o clima é quente e úmido, embora os nativos digam que ele pode mudar de acordo com os caprichos do seu regente, o Rei Easan. Praticamente qualquer atividade física deixa a pessoa ensopada em suor, e se não forem cuidadosos e beberem muita água, os aventureiros podem ser vítimas de desidratação e insolação.

O Rio Nostru serpenteia preguiçosamente das Falésias de Vesanis a leste até o mar, a oeste. Em sua maior parte, o rio é infestado de mosquitos enormes e agressivos que forçam aqueles que viajam por suas margens a se cobrirem completamente. Felizmente, os mosquitos não se aproximam da cidade de Abdok, a capital de Vechor.

Política

O Rei Easan, o Louco (também conhecido como Easan, o Eterno) é o governante absoluto desse domínio. Diz-se que ele vive

no palácio no coração de Abdok, mas ele é raramente visto. Os rumores dizem que ele passa muito tempo em uma mansão que fica além das Falésias de Vesanis. A única lei que ele promulgou foi a que proíbe a prática em seu domínio de qualquer magia.

Não existe nenhuma milícia organizada ou força policial no domínio. Quando é necessário, os jovens de Abdok se unem em defesa da cidade ou para caçar criminosos. O sistema de justiça vechorita é o da multidão furiosa que resolve. A única exceção a essa regra parece ser aqueles que se atrevem a falar contra Easan. Apesar de não existir nenhuma força militar ou policial óbvia, qualquer pessoa que falar de rebelião desaparecerá rapidamente. Ninguém sabe o que acontece a elas e ninguém quer saber como elas desaparecem.

Locais Importantes

A cidade de Abdok, é a capital e a única comunidade conhecida nesse domínio distante.

Abdok (Capital; População: 8.000): Abdok é uma concentração de contrastes. O povo é feliz e bem alimentado, embora a cidade seja um labirinto confuso de prédios à beira do colapso e ruas estreitas repletas de lixo. A morada de Easan, ao contrário, é uma estrutura de mármore branco e rosa no coração da cidade, com suas flechas distorcidas brilhando sob a luz do sol. O movimento é caótico, com pessoas apresadas passando pelas ruas, ou se amontoando em um estabelecimento. A cidade não é uma exceção ao que acontece em toda Vechor, sua arquitetura é estranha e disforme, como se fosse construída por uma mente insana e sem o mínimo conceito de equilíbrio ou estética.

Ruas disformes, que levam a lugar nenhum, becos que fazem contornos com formas estranhas, para no fim levarem de volta ao mesmo lugar, passam entre as edificações tortas que não seguem nenhuma forma geométrica. Todas as construções

em Abdok são de cor pálida, e encontram-se em estado decadente, parecendo ruínas, com rachaduras de cima a baixo e parecendo que irão desabar a qualquer instante.

Picos de Vesanis (Fronteira Montanhosa): Esta é uma região montanhosa que fica no extremo de Vechor, unindo-se à Fronteira das Brumas. É ali que nasce o Rio Nostru. Aqui também fica o retiro de Easan, local onde o regente se isola para realizar suas experiências.

Povo

Todos os habitantes de Vechor trazem um “E” marcado nas testas em honra de seu rei. Os vechoritas se dedicam a uma série de negócios e ofícios, além de utilizarem os recursos naturais do domínio. Praticamente qualquer item pode ser encontrado em Abdok pelo preço justo. No entanto, o crescente comércio com Darkon e Nova Vaasa pode mudar essa situação, pois os preços tem subido muito ultimamente.

Os vechoritas sabem que sua terra está intimamente ligada ao regente e seus caprichos. Eles o reconhecem como um Deus, embora essa adoração seja uma das poucas coisas que ele nunca exigiu. Eles também estão cientes de que ele é completamente insano, por isso cuidam de suas vidas, aceitando com calma as esquisitices do dia-a-dia. A natureza caótica da vida neste domínio resultou na extinção de muitas das restrições sociais encontradas em outros lugares. Ainda assim, os casamentos são considerados permanentes e sagrados.

Ganchos

O Bosque dos Sussurros Oscuros: O bosque é um local que não possui um lugar definido. O bosque é um reflexo do que acontece com Easan, ele captura vários pensamentos dos vechoritas e transmite para seus “hóspedes”. Tudo aquilo que Easan já teve acesso pode ser transmitido,

o que pode ser útil mas também ser uma maldição, pois esses pensamentos podem levar a mentiras, a revelações obscuras e medonhas, fazendo com que Jogadas de Proteção contra loucura sejam necessárias. É uma clareira que aparentemente parece boa para se passar à noite. Quem ficar algum tempo em seu interior começará a escutar sussurros sobre fatos, histórias, segredos, sonhos e desejos dos cidadãos de Vechor, inclusive de Easan. O bosque pode parecer seguro e até induzir as pessoas a acreditarem nisso, mas há horrores a seu redor, e tanto seu funcionamento como o caos que o cerca depende do “humor” de Easan.

Acontecimentos Estranhos: Várias vezes ao ano, as árvores das florestas mudam de lugar, fazendo os lenhadores se perderem e obrigando os patrulheiros nativos a resgatá-los. Mortos deixam seus túmulos para

O Celestial Sombrio

Os atos depravados praticados em Vechor foram capazes de se fazer sentir além das Brumas, chamando a atenção de um Celestial Caído. A entidade, atraída por toda essa perversão, manipulou um vechorita a realizar um ritual abrindo um portal para que ele pudesse entrar no Semiplano. Essa entidade vive em Vechor, caçando almas depravadas. Auto-entitulado “O Lorde”, ele assume a forma de um humano pálido com longos cabelos negros, sempre com manto negro e utilizando dedais afiados.

Algumas vezes antes de absorver almas pecadoras ele as induz a cometer atos caóticos, ele faz isso especialmente com as mulheres, as quais faz cometer pecados e depravações com outros indivíduos, para depois retalhá-las, desfigurá-las e possuir suas almas. Após seu sádico ritual, ele deixa uma runa de sangue no local, a letra “A”, lembrando um pentagrama, para que sirva de aviso aos outros pecadores de que suas almas em breve terão um novo dono.

ir a festas de casamentos. As muralhas ao redor de Abdok transformam-se em carne e permanecem assim até o odor da carne apodrecendo ficar insuportável, quando voltam ao estado pétreo. Os céus mudam de cor várias vezes em uma semana e a lua e o sol mudam de tamanho aleatoriamente. Praticamente tudo que existe no domínio é instável por causa do Rei Easan.

Os Caçadores de Grimórios: Os Caçadores de Grimórios é uma ordem oculta de assassinos que busca a destruição de magos, ou pelo menos de seus livros de magia. Embora muitos deles também sejam magos, eles acreditam firmemente que a magia aprendida a partir de um livro misterioso é certamente maligna e perigosa, assim a sua obrigação moral é destruir esses “irresponsáveis” conjuradores arcanos antes que eles causem algum estrago.

Eles se auto-entitulam o braço armado de Easan contra os magos. Eles vigiam os estrangeiros que chegam em Abdok, e muitas vezes assassinam suas vítimas com adagas envenenadas. Esta sociedade secreta é liderada pela carismática maga humana Hypatia.

O Golem Mecânico: Ahmi Vanjuko é um ranger que foi transformado em um golem mecânico por um dos caprichos deturpados de Easan. Ele que vive perto das Falésias de Vesanis e é consumido por um imenso desejo de vingança contra Easan.

Lorde Sombrio

Easan é baixo, mesmo para um elfo. Ele tem apenas 1,20 metros de altura e pesa só 45 quilos. Ele tem feições alongadas, a pele cor de oliva e cabelos escuros que o distinguem como um elfo da floresta. Seus olhos são negros, e brilham com uma alegria sinistra. Sua voz é macia e melódica, embora ele raramente fale mais que duas sentenças seguidas que façam sentido juntas. As roupas de Easan variam. Às vezes ele aparece vestido como um mateiro, às vezes ele



usa uma toga negra e uma coroa de louros murchos e em outras ocasiões ele veste um avental manchado de sangue e outras substâncias irreconhecíveis.

Easan é originário do mundo conhecido como Oerth. Ele era um mago com alguma habilidade em um reino élfico na fronteira do reino maligno conhecido como a Nação de luz.

Easan estava sempre argumentando em favor de entrar em guerra contra luz. Ele acreditava que as forças de luz tentariam absorver o reino mais cedo ou mais tarde e era importante para os elfos da floresta serem capazes de se defender. Seus argumentos acabaram convencendo seus colegas elfos e eles começaram a se preparar para a guerra. Iuz, o semideus que governava as terras próximas, não tolerou este ato hostil dos elfos. Enviou seus servos demoníacos para sequestrarem Easan e trazerem-no para sua capital, a Cidade dos Crânios. luz acusou-o de estar fomentando a guerra, mas o elfo afirmou que luz não entendia suas ideias — ou as de qualquer outro elfo da floresta, Iuz concordou com

o elfo e decidiu que seria necessário que ele aprendesse. Para tanto, ele colocou o espírito de um demônio (telepaticamente ligado a sua própria mente) no corpo de Easan. Os dois seres dividem o mesmo corpo e constantemente se sobrepõem em pensamento e aparência. Por não conseguir distinguir sua própria mente da do demônio, Easan começou a perder a sanidade.

Em seus momentos mais lúcidos, Easan procurava meios arcanos para remover o demônio de sua mente, mas todos os esforços falhavam. Nem mesmo os sacerdotes de St. Cuthbert, o inimigo eterno de luz, conseguiram ajudá-lo. Os místicos da terra conhecida como Vechor conseguiram manter a personalidade do demônio adormecida por várias décadas. Infelizmente, um estranho cataclisma destruiu esses místicos e a ilha onde moravam. Easan foi o único sobrevivente.

Easan, agora completamente insano com a súbita volta do demônio, decidiu livrar sua mente da criatura através de meios científicos. Ele construiu uma casa longe da civilização (o ser demoníaco prescreveu a aparência da casa, enquanto a parte elfo de Easan construiu uma barreira de espinheiros ao redor da casa). Ali, ele realizou experiências para determinar a natureza dos espíritos. Qualquer tipo de criatura viva que encontrasse era material para suas experiências. Os poderes sombrios acabaram tragando Easan para Ravenloft.

Meses se passaram antes que Easan percebesse que algo havia mudado. Quando o fez, ele e sua contraparte demoníaca estavam em uma terra estranha onde as pessoas o adoravam como um deus. Suas características físicas e a aparência de suas roupas lembravam-no dos místicos, tanto que ele chamou o domínio de Vechor. Em pouco tempo, Easan descobriu que essa terra respondia a cada capricho seu (e do demônio).

Easan continua seus experimentos com es-

píritos, embora tenha esquecido há muito tempo o objetivo de sua pesquisa. Ele gasta a maior parte do tempo na mansão além das Falésias de Vesanis, saindo apenas quando precisa de mais cobaias. Em raras ocasiões, ele fica no palácio que foi criado a partir de seus sonhos no centro do domínio. Sua única diversão é transformar partes de seu domínio quando lhe dá vontade. A maior parte do tempo, no entanto, ele está compenetrado em suas experiências. Seus motivos para fazê-las mudam todo dia, mas ele acredita invariavelmente estar procurando um segredo que tem relação com a alma.

Recentemente, as Brumas se recolheram das fronteiras de Vechor e permitiram que o reino se juntasse ao Núcleo como o litoral oriental do Mar Noturno.

Quando Easan deseja selar seu domínio, as pessoas que estão tentando deixá-lo sem sua permissão são assombradas pelo som insuportável de gargalhadas insanas, levando até mesmo os personagens mais fortes à loucura. Todo personagem que ouvir esse som perde um ponto de Sabedoria por rodada. A perda do atributo cessa se o personagem começar a voltar para o domínio. Esses personagens recuperam a Sabedoria perdida à razão de um ponto por dia. A sabedoria dos personagens que continuarem a atravessar a fronteira, chegará a 0 e eles desmaiarão muito antes de sair do domínio. Esses personagens ficarão irremediavelmente loucos e nunca mais recuperarão os pontos de Sabedoria perdidos.

Easan possui as habilidades de combate de um elfo. Além disso, ele lança magias como um mago de 12º nível. Ele nunca precisa memorizar magias, lançando qualquer magia selvagem quando quer.

A terra ainda garantiu a Easan a imortalidade. Se ele for morto, seu corpo regenera qualquer ferimento (inclusive desintegração) no prazo de duas semanas depois de sua morte. Easan pode também ler os



pensamentos de qualquer ser pensante que esteja em seu domínio.

Verbrek

Verbrek é uma colcha de retalhos de florestas, pântanos e campinas, uma terra selvagem entre Invidía, Richemulot e Mordent. As florestas são em sua maioria caducifólias e têm árvores antigas, como carvalho, choupo tremedor e comiso. As clareiras são pontilhadas com moitas espinhosas e acarpetadas com uma grama espessa de cor esmeralda. No outono, quando as folhas caem, os troncos das moitas adquirem um tom vermelho escuro e a grama se torna amarelo-dourado. Uma névoa surge rente ao chão nos vales durante a noite. A vida animal é abundante, especialmente lobos e doninhas, que são muito valorizados por suas peles preciosas.

Encontros: A maioria dos encontros em Verbrek envolvem lobos ou lobisomens, apesar de haver alguns mortos-vivos no domínio.

Política

Alfred Timothy, o lobisomem é o Lorde de Verbrek. Ele odeia humanos, semi-humanos e outros tipos de licantropos.

Locais Importantes

Verbrek não possui nenhuma cidade importante, apenas pequenas vilas nas margens de seus rios.

Fylfot (Vila Humana Pequena; População: 67): A vila de Fylfot situa-se a noroeste do Vale da Memória, nas margens do Rio Ulvflod. O povo sobrevive de plantações de vegetais e da coleta de produtos da floresta. Fylfot convive com ataques persistentes dos lobos e lobisomens. A vila é cercada por paliçadas e armadilhas primitivas com estacas por todo lado.

Alyssum (Vila de Lobisomens; População: 62): Alyssum se parece com qualquer outra vila de Verbrek, a não ser por sua população completamente formada por lobisomens. A vila é aconchegante e quente, e sua população muito hospitaleira – raramente um

visitante percebe que todos os moradores são lobisomens. Suas construções são de madeira e pedra e eles realizam um certo comércio com a cidade de Fylfot. A maior produção da cidade são peles e carne de cervo e alce, que eles próprios caçam na floresta. Todos os moradores são Esfoladores de Ovelhas, uma das três alcateias do clã do Olho Branco. O proeminente alfa do clã do Olho Brando e líder da cidade é o lobisomem Meogon.

Povo

A maior parte dos habitantes desse domínio é composta de lobisomens. A população humana que existe, mora em vilas nas margens do Musarde em um estado delicado de coexistência com os lobisomens. Eles vivem em pequenas casas de madeira com telhados de sapé. A área ao redor de cada vila foi preparada para a lavoura. A maioria dos humanos são fazendeiros ou artesãos, que sobrevivem vendendo seus produtos tanto para Nathan Timothy (um capitão do rio que é estranhamente tolerado pelos licantropos) ou para os lobisomens do domínio.

Os lobisomens de Verbrek estão organizados em alcateias e têm uma cultura independente da dos humanos. Eles têm sua própria religião, que é liderada pelo lorde do domínio Alfred Timothy (filho de Nathan): tradições, incluindo ritos de passagem para os jovens e leis próprias.

Ganchos

O Machado dos Lenhadores: Esta é uma organização secreta destinada a combater os lobisomens de Verbrek. Estes caçadores solitários e vingadores se dedicam a caçar lobisomens desde que Verbrek emergiu através das Brumas de Ravenloft. Os membros desta organização são geralmente motivados por desejos de vingança. Estes homens e mulheres destemidos não possuem uma liderança única, mas sua guia espiritual é uma antiga sacerdotisa de Ezra

em Borca, Noella Marshford.

O Círculo: Numa clareira próxima à fronteira sul do domínio existe um círculo de pedras talhadas, com a altura de dois homens. Os nativos chamam-no simplesmente de “O Círculo”. As alcateias de lobisomens que habitam o domínio normalmente não interagem entre si, exceto na primeira lua cheia depois de cada solstício ou equinócio. Nessas ocasiões, as alcateias de lobisomens de Verbrek, se reúnem para um “festival” muito importante. Estes eventos ocorrem no “Círculo”, e nesta noite de lua cheia não é permitido aos lobisomens que efetuem caçadas, é realizado um jejum de 48 horas em homenagem as florestas e as futuras caças. Estas pequenas tribos, que raramente convivem entre si, festejam boas caçadas, fazem rituais de iniciação a novos filhos, e discutem questões territoriais. Cada tribo de lobisomens de Verbrek possui uma área territorial determinada nestes festivais. Há muita discussão entre os participantes e raramente se chega a um acordo que agrade todas as partes.

As Tribos Lupinas de Verbrek: Os lobisomens de Verbrek vivem em grupos familiares pequenos chamados de alcateias, cujo líder é sempre o lobisomem mais astuto e forte, conhecido como Alfa. Estas alcateias possuem uma forte ligação com seus parentes, organizando-se em grupos maiores. Estes grupos são chamados de clãs. Estas alcateias e clãs defendem seu território com unhas e dentes e lutam contra outros clãs pela supremacia em seu território de caça, lutas estas que normalmente terminam em desafios violentos entre os alfas de cada clã ou alcateia. O nome de cada clã é derivado da língua lupina, e são concebidos simplesmente para incitar medo: Dentes Afiados, Andarilhos da Neve e Assassinos Sombrios são exemplos típicos de nomes de clãs.

Cada clã pode possuir três variações perante uns aos outros e perante o Deus Lobo, divindade adorada por eles. Os clãs que vivem próximos a vilas humanas ou em

territórios controlados pelos homens são conhecidos como Esfoladores de Ovelhas.

Os Esfoladores de Ovelhas: são astutos e arrogantes, deleitando-se com atos de violência. Eles acreditam que a capacidade de alterar forma é uma bênção do Deus Lobo para permitir que possam caçar e observar os humanos facilmente. Alguns clãs de Esfoladores costumam cruzar as fronteiras de Verbrek para forjar alianças com outras criaturas ou pelo simples prazer de conhecer lugares “civilizados”. Os outros clãs consideram os Esfoladores como vadios e domesticados pelas maneiras humanas.

Os Quebradores de Pedras: são selvagens e defensores da supremacia dos lobisomens. Eles acreditam que devem forjar sua própria sociedade, livres da corrupção e fraquezas da humanidade. Eles destroem vilas humanas e se recusam a transformá-los em lobisomens. Costumam forjar armas de ossos, madeira e pedra. Os Quebradores são zelosos seguidores do Deus Lobo, acreditando que sua raça irá um dia governar o mundo. Outros clãs ironizam os Quebradores como idiotas e fomentadores de guerra, que dançam e cantam em volta de fogueiras.

Os Uivadores Fantasmas: são mais reclusos. Passam a maior parte de suas vidas em forma lupina, correndo com lobos como iguais. Creem que os outros clãs abandonaram suas raízes e espreitam nas regiões mais selvagens, raramente expondo-se. Os Uivadores sabem do medo dos homens pelo desconhecido e pensam que os outros clãs se esqueceram disso, expondo-se aos homens. Os outros clãs veem os Uivadores como bestas selvagens pouco melhores que lobos comuns.

O Bando da Lua Púrpura: Costuma-se dizer que o mal não colabora, exceto diante de um odiado inimigo comum. Mesmo assim, essas alianças são tênues, desintegrando-se em traição no momento em que o inimigo mútuo foi destruído. Tal é o caso do

Bando da Lua Púrpura, um clã proscrito de lobisomens estrangeiros que travam uma guerra territorial fútil contra os lobisomens de Verbrek. Nomeado devido ao eclipse lunar que eles consideram particularmente auspicioso. O lar do Bando fica na Floresta das Bestas.

Esses licantropos caóticos consideram as terras florestais temperadas, tais como Verbrek, seus campos de caça legítimos, e além disso os membros do Bando compartilham um ódio eterno contra os lobisomens de Verbrek. O lobisomens do Bando vivem em pequenas alcatéias e se movimentam constantemente pelo domínio. Os números do Bando mudam bastante, na medida em que novos membros se unem a eles, outros morrem em batalha, ou perdem o interesse no conflito. Nenhuma criatura tem sido capaz de se estabelecer como o líder do Bando tão diversificado, embora Broderic, o Quebrador de Ossos, surgiu como um valentão de ambição aterradora. Embora o Bando possa ser um poderoso aliado contra os lobisomens de Verbrek, os heróis devem questionar se o domínio seria melhor dominado por uma única facção de licantropos ou por meia dúzia de tribos guerreiras.

Licantropia do Lobisomem

A licantropia é uma maldição que se instala no organismo do hospedeiro como uma doença que pode ser transmitida para seus filhos ou a outras pessoas através de ferimentos.

Existem duas formas de contrair a maldição da licantropia: sendo atacado por um licantropo ou de forma hereditária. No primeiro caso, um humanoide que venha a ser atacado por um licantropo possui 1% de chance de contrair a maldição para cada ponto de dano causado pelos ataques naturais do licantropo (garras, mordida, etc.).

Essa jogada de percentual deve ser rodada em segredo, pelo mestre, que deve contabi-

lizar os pontos percentuais acumulados em decorrência do dano causado pelos ataques naturais do licantropo ao personagem.

Cura de Licantropia em Ravenloft

Existe um antigo ritual vistani em Ravenloft que pode curar a licantropia de uma vítima. Este ritual não é muito fácil de ser descoberto, mas pode salvar um personagem que deseja romper sua maldição. A primeira coisa que o interessado deve fazer é matar o lobisomem que o amaldiçoou. Depois disso é que o ritual propriamente dito se inicia.

Em seguida, o personagem deve conseguir um ramo de Beladona, uma erva que segundo as lendas têm o poder de afastar os lobos. O alvo da licantropia deve fazer uma guirlanda com a planta e usá-la em volta do pescoço. Depois ele deve ser levado até o topo de uma colina na próxima noite de lua cheia, onde deve ser acorrentado nu a um carvalho com algemas de prata para esperar sua transformação. No momento que isso ocorrer, uma mulher virgem deve clamar os seguintes versos:

*O Homem recusa a Besta,
Besta deixe este Homem
Retorne para sua família,
Retorne para sua alcatéia
Volte para casa,
Volte para a floresta
Quebre este laço,
Recuse esta união
Espírito do mal parta,
Olhos da escuridão vão embora
Um se torna dois,
E sigam seus caminhos*

Quando o ritual terminar, o alvo deverá estar livre da maldição, e ficará 1d6+2 dias com apenas metade dos seus pontos de vida totais. Não existem regras específicas para este ritual, o Mestre deve entender que o desafio para sua conclusão está em descobrir o ritual, matar o lobisomem e encontrar os componentes. Nisso consiste o desafio de realizar o ritual com sucesso.

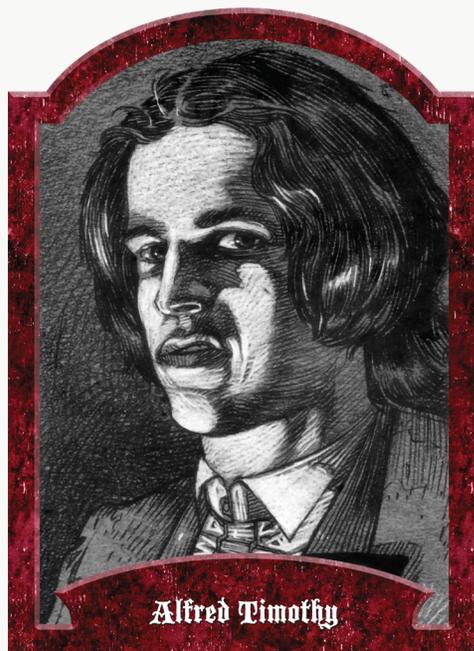
A forma hereditária da licantropia ocorre numa razão de 15% para cada filho nascido. Assim, o primeiro filho possui uma chance de 15% de nascer com a doença, o segundo filho possui 30% e assim sucessivamente, até o sétimo filho, que terá 100% de chance de nascer com o gene da licantropia.

Lorde Sombrio

Na forma humana, Alfred parece um rapaz franzino. Essa aparência é completamente enganosa, pois como lobisomem, ele é tudo menos fraco. Estranhamente, Alfred Timothy não possui sombra.

Alfred é o filho de Nathan Timothy, o antigo lorde sombrio de Arkandale. Nathan dava pouca atenção ao filho, tanto que Alfred deixou Arkandale quando ainda era jovem e perambulou pelo Semiplano.

Tempos depois, numa noite em que estava matando ovelhas, Alfred foi capturado por alguns aldeões que iam queimá-lo vivo. Ele foi resgatado por um bando de Vistani. A líder concordou em libertá-lo se Alfred promettesse garantir salvo conduto para todo Vistani que ele viesse a encontrar du-

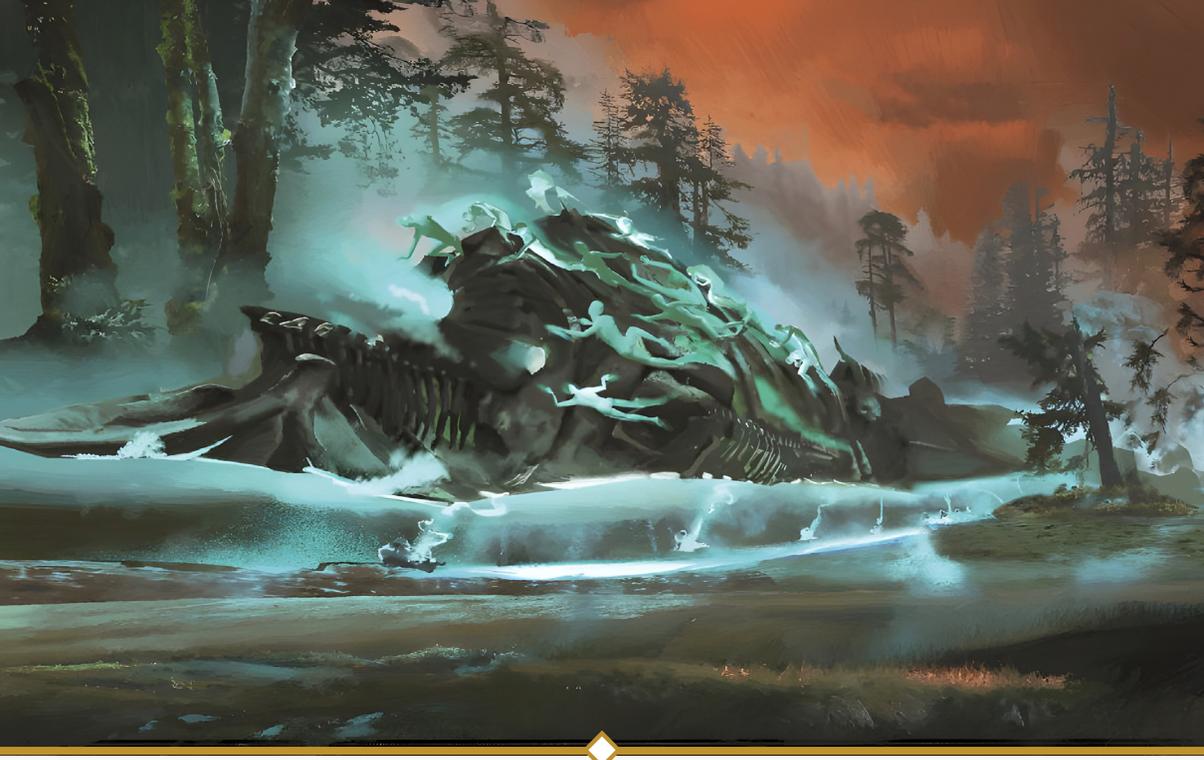


rante sua vida. Embora tenha concordado, no momento que ficou livre, Alfred tentou assassiná-la. Atraídos por sua traição, os poderes sombrios presentearam-no com o domínio de Verbrek.

Alfred Timothy odeia os humanos e todos outros tipos de licantropos. Entretanto, ele é prudente o suficiente para não promover ações contra as populações humanas vizinhas, nem contra indivíduos de grande poder místico. Por isso, os lobisomens de Verbrek toleram os Vistani e qualquer pessoa que esteja sob sua proteção. Qualquer viajante que entre no domínio sem ter sido convidado ou sem um acompanhante Vistani, torna-se “caça” — o que significa “presa” e “diversão”. Aqueles que são apanhados pelos lobisomens ficam sem todos seus pertences e são informados que têm meia hora de vantagem para fugir. Quando esse tempo se esgota, os lobisomens começam a caçá-lo. Se consegue chegar a fronteira antes que seu perseguidores o alcancem, a “caça” vive. Para manter o “espírito esportivo”, pode acontecer de as criaturas darem mais tempo para uma vítima cujas habilidades de fuga são obviamente parcas. Ou não.

Alfred Timothy não é capaz de selar o domínio completamente. Para evitar fugas, ele invoca um grupo grande de lobos e lobisomens para patrulhar as fronteiras.

Alfred tem todas as habilidades de um lobisomem comum com as seguintes exceções. Ele é 25% resistente a toda magia e é um sacerdote de 6º nível do deus dos lobos. Depois que a lua nasce, ele pode usar qualquer sombra como uma Porta Dimensional para qualquer outra sombra criada pela luz da dentro do domínio



CAPÍTULO IV

◆ ILHAS DO TERROR ◆

Muitos dos domínios em Ravenloft flutuam livremente na Fronteira das Brumas, formando Ilhas do Terror isoladas. Todas essas ilhas são permanentemente cercadas pelas Brumas e não têm nenhuma ligação física com qualquer outro domínio. Estas ilhas estão constantemente se formando e desaparecendo, por isso, é impossível criar uma lista completa delas.

A Natureza das Ilhas do Terror

As ilhas do Terror são alguns dos domínios mais instáveis de Ravenloft. Com o tempo, a maioria das ilhas se estabiliza. De vez em quando, o lorde do domínio acaba sendo

considerado indigno de ser um lorde. Nesses casos, a ilha deixa de existir, ou volta para as Brumas ou ao plano de onde ela foi retirada. Alternativamente, se o lorde provar que é suficientemente corrompido, a ilha pode vir a se estabilizar e se juntar ao Núcleo. Muito mais raramente, um domínio do Núcleo pode ser reduzido a uma ilha isolada nas Brumas.

Viajando pelas Ilhas do Terror

Chegar a uma Ilha do Terror não é um fato comum. Um grupo deve ter uma razão muito importante para ser levados até lá pelas Brumas de Ravenloft. O Mestre não deve fazer excursões pelas Ilhas do Terror

gratuitamente, e sim deve ter um bom motivo em termos de história para tanto. Uma viagem a uma Ilha do Terror deve ser acompanhada de um desejo dos Poderes Sombrios de que os personagens resolvam um determinado problema nesta ilha. Depois dele resolvido os jogadores estarão livres para seguir seu caminho pelas Brumas em direção ao seu antigo destino. Somente desta forma teria sentido um tour por uma Ilha do Terror, pelo interesse dos Poderes Sombrios. Nada acontece no mundo de Ravenloft sem o consentimento dos Poderes Sombrios que regem os destinos de seus habitantes.

Os Lordes Sombrios das Ilhas do Terror

Mesmo que alguns considerem os Lordes Sombrios das Ilhas do Terror como menos poderosos que os Lordes Sombrios dos domínios do Núcleo, isto está longe de ser verdade. Sua malevolência rivaliza até mesmo com os mais malignos lordes das terras centrais de Ravenloft. Eles retiram seu poder da própria terra. Os lordes das ilhas são criaturas a serem temidas, até mesmo pelos mais experientes aventureiros.

Devido a seus domínios serem geralmente menores que as terras do Núcleo, os Lordes das ilhas possuem um maior controle sobre tudo que se passa a sua volta. Isto não significa que os Lordes das ilhas não têm outra coisa melhor a fazer, e passam seu tempo esperando aventureiros em locais escuros e malditos. Entretanto, eles possuem uma ligação muito mais refinada com a sua terra. Dessa maneira, os aventureiros devem manter sua presença mais discreta, ou estarão arriscando a intervenção direta de um dos Lordes Sombrios das Ilhas.

As Ilhas do Terror

Segue a descrição das ilhas encontradas em Ravenloft no ano de 758 do Calendário Baroviano.

Bluetspur

Antigamente, Bluetspur era um domínio do Núcleo, agora ele passou a ser um domínio-insular estéril flutuando nas Brumas. Esse lugar alienígena parece ter sido arrancado fisicamente do Núcleo. Além de sua cadeia de montanhas (que antes fazia parte dos Balinoks), e grandes agulhões de rocha saltam dos picos em ângulos impossíveis, desafiando a gravidade. Arcos de pedra ligam os cumes e pináculos se erguem das rochas como se tivessem sido violentamente empurrados para a superfície.

Embora existam vários córregos que escoam das montanhas, praticamente não existe vegetação no domínio, devido à falta de luz solar. Algumas espécies de fungos crescem nas fendas das montanhas mais baixas, mas fora isso, a terra é estéril e rochosa.

Encontros: O alto-sacerdote de Bluetspur tem conduzido experimentos com a ajuda de Lyssa von Zarovich, uma parente distante e igualmente morta-viva do infame Conde de Baróvia, os dois tem inadvertidamente espalhado uma raça de crias estelares vampiras. Essas aberrações são monstros insanos e raivosos. Mesmo assim um deles manteve a inteligência e sanidade, se tornando ainda mais perigoso. Seu nome é Athaekeetha.

As crias estelares vivas raramente vão à superfície. Eles normalmente tentam subjugar os visitantes e torná-los escravos. Assim, nenhum encontro ocorre na superfície fora do subterrâneo, nem mesmo animais pequenos vivem neste domínio rochoso. Cada noite passada em Bluetspur causa horríveis pesadelos. O personagem imagina sombrias e horríveis criaturas esgueirando-se para fora das cavernas e devorando toda a bondade ao redor delas. Após acordar de um destes pesadelos o personagem deve realizar um teste de horror para não sucumbir a insanidade causada

por este lugar profano.

Política

A liderança neste domínio é incerta. Visitantes que logram escapar desta terra contam somente que as crias estelares de cthulhu (ou illithids) dominam os subterrâneos das montanhas, assim presume-se que o Lorde Sombrio do domínio seja uma espécie de Illithid Cérebro-Deus.

Locais Importantes

Bluetspur não possui nenhuma cidade ou povoado. Tudo que se encontra neste território são as Crias Estelares de Cthulhu e seus escravos, que vivem no subterrâneo do Domínio.

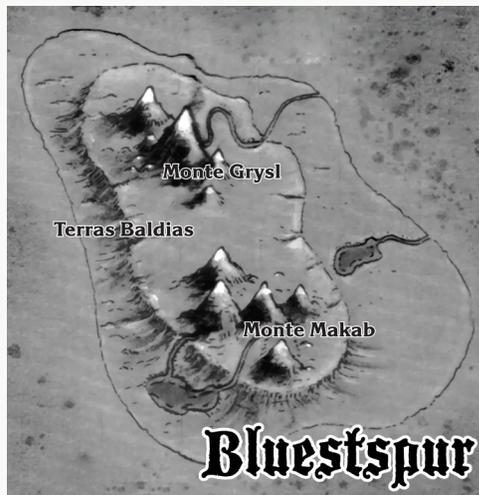
Povo

Ninguém vive na superfície desse domínio. Os únicos habitantes de Bluetspur são as crias estelares de Cthulhu (também conhecidos como devoradores de mentes), seus escravos e um número crescente de illithids vampiros.

Ganchos

Dia e Noite em Bluetspur: O sol nunca brilha nesse lugar, não existe diferença entre o dia e a noite. No entanto, todo o horizonte é iluminado com o matiz avermelhado do entardecer, banhando toda a terra com uma tonalidade rubra que constitui o “dia”. Quando a “noite” cai, o céu se torna completamente escuro e os relâmpagos começam a cair com uma frequência eletrizante. As pessoas que ficam a céu aberto durante essas tempestades não podem ter esperança de sobreviver. Entretanto, aqueles que procuram abrigo nos subterrâneos se defrontam com os devoradores de mente.

Illithids Vampiros: As Crias Estelares são as únicas criaturas inteligentes do domínio de Bluetspur. Fungos Pigmeus e Fungos Violetas também são comuns nos subterrâneos do domínio. Drows e Kobolds são usados



pelas Crias Estelares como escravos. Uma organização de Crias Estelares Vampiros está crescendo em Bluetspur, ameaçando a supremacia do antigo Cérebro-Deus.

Os Thaani: Os Thaani são humanos que escaparam de Bluetspur. Estes humanos foram vítimas de experiências terríveis, e muitos ganharam habilidades psiônicas como resultado. Os Thaani usam técnicas de meditação para impedir suas mentes da loucura. Nem todos eles têm sucesso...

Lyssa von Zarovich: Lyssa é a filha de Anna e Tod Von Zarovich, neta de Sturm Von Zarovich, que foi um dos poucos a escapar da ira de Strahd no dia que ele matou seu irmão e perdeu sua amada Tatyana para o Destino. Como tal, Lyssa cresceu desprezando seu tio e conspirando contra ele.

Ironicamente, Lyssa compartilhou o mesmo destino de Strahd ao se tornar uma vampira. A fim de melhor se opor a ele, ela realizou seu próprio pacto sombrio ao assassinar seu noivo. Além disso, Lyssa é atormentada pelo fantasma de seu ex-amante, seduzindo seu espírito incorpóreo e rindo sadicamente quando ele lamenta de sua incapacidade de beijá-la ou abraçá-la.

Lyssa chegou a Bluetspur com a ideia de tramar um golpe contra Strahd. Ela acre-

dita que as crias estelares podem destruir o Senhor de Baróvia com suas habilidades psíquicas. Seus esforços para transformar a Cria Estelar Mestre em um vampiro, e criar uma nova raça de Crias Estelares vampiras.

Lordes Sombrios

Pouco se sabe sobre esta estranha forma de vida, exceto que ela rege a ilha de Bluetspur. Acredita-se que seu esconderijo fique em algum ponto abaixo do Monte Makab, onde ele flutua num poço profundo de água salgada. Imagina-se que ele se parece com um cérebro gigantesco, embora muitos sábios insistam que ele é uma massa de cérebros menores que seu uniu.

Como esta criatura ganhou seu próprio domínio continua sendo um mistério, porém certamente algo atraiu a atenção dos poderes sombrios de Ravenloft que garantiram um domínio para este estranho ser. Os poucos que escaparam de Bluetspur afirmam que o Cérebro-Deus invade constantemente suas mentes subconscientes, trazendo à tona seus medos e pensamentos mais sombrios. Pode ser que o lorde viva de modo vicário através de outras criaturas pensantes, das quais poucas existem nessa ilha.

O lorde de Bluetspur está ciente que o Mestre Supremo Illithid planeja usurpar seu lugar e parece se divertir com seu servo rebelde. O Cérebro-Deus sabe que tem poder para esmagar o Mestre Supremo a qualquer hora e não se preocupa com seus planos.

O fechamento desse domínio nunca foi visto — ou pelo menos relatado. Entretanto, os rumores dizem que as saídas físicas da colônia de devoradores de mentes são seladas com rochas.

O Cérebro-Deus tem acesso ilimitado aos Poderes Psíquicos. Combates Psíquicos e jogadas de proteção feitos contra qualquer um dos poderes do lorde são feitos usando-se um redutor igual a -10. O poder psíquico Contato do lorde é sempre feito

automaticamente e nenhuma defesa, poder telepático ou artefato é capaz de evitá-lo.

G'Henna

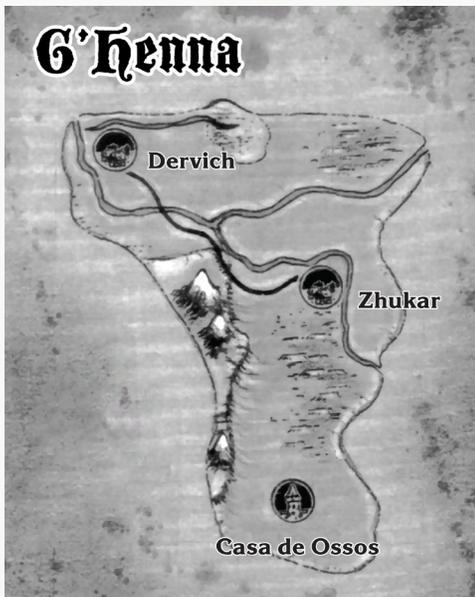
A Ilha de G'Henna é regida pelos sacerdotes de Zhakata, o deus-fera. Antigamente, esse domínio ficava no centro do Núcleo, mas foi arrancado misteriosamente e agora existe em total isolamento nas Brumas. Boatos dizem que Zhakata, uma divindade adorada apenas em G'Henna, perambulou recentemente por essas planícies desertas disfarçado como o Devorador. Aparentemente, ele deixou uma grande devastação em seu caminho.

O clima de G'Henna é seco e frio, a maior parte do solo é rochoso. O território é cortado por dois rios que fluem na primavera, se transformam em lama no verão e congelam no inverno. Os camponeses lutam para cultivar qualquer tipo de cereal e os animais de criação perambulam continuamente à procura de pastagens adequadas. No inverno, que dura 5 meses, muitos animais e camponeses morrem congelados.

O povo chama a primavera de “Estação do Banquete de Zhakata”. Yagno prega que durante essa época os escolhidos banqueteiem ao lado de Zhakata e que os fiéis devem fazer o mesmo. G'Henna é constantemente afligida por violentas tempestades de vento. Os viajantes têm de se abrigar contra esses vendavais. Ainda assim, a ausência de árvores e o sol intenso tornam as queimaduras de sol e do vento um perigo constante.

Encontros: A maioria dos encontros em G'Henna é quase sempre com humanos. Os humanos são ou camponeses (90%), sacerdotes (5%) ou alguns bandidos (5%). De vez em quando são encontrados dopplegangers, insetos gigantes e pequenas alcateias de lobos na região remota ao sul.

Política



Yagno Petrovna, alto-sacerdote do deus-besta imaginário Zhakata, governa G'Henna. Ele é o líder político e espiritual do domínio. Sua irmandade controla todos os aspectos da sociedade. Criminosos capturados (aqueles que Petrovna julga ter blasfemado à Zhakata) são transformados em bestas-humanas quando Yagno preside uma cerimônia nas altas torres de sua catedral. Ele extrai da vítima toda a dignidade humana, que é destilada em uma grande nuvem de poeira cinzenta. Quando o vento carrega a poeira para longe, tudo que resta da vítima é um ser sem alma e bestial. Se a infração for especialmente severa, os homens de Yagno atiram a criatura do alto da torre.

Cidadãos leais acreditam que as bestas-humanas de Yagno não são melhores que animais. Os próprios familiares da criatura pensam o mesmo - pois é melhor fazê-lo, ou podem sofrer a mesma horrenda transformação. Como resultado, a maioria dos sem-alma fogem para as florestas, vivendo em cavernas rochosas, fazendo o que podem para sobreviver. Durante a noite, viajantes podem ter seus acampamentos observados por estas criaturas, e até mesmo ouvir seus lamentos. Até hoje, nenhum

estrangeiro sofreu essa transformação atroz. Talvez Yagno não tenha poder para realizá-la - ninguém sabe.

Locais Importantes

O único povoado habitado por seres humanos de G'Henna é Zhukar.

Zhukar (Capital; População: 4.200): Zhukar, a principal cidade de G'Henna, é o centro cultural e religioso do reino. Yagno Petrovna, Sumo-sacerdote de Zhakata, governa da catedral que se ergue na cidade. O principal item do comércio da cidade, uma cerveja fermentada com cevada e ervas raras encontradas ao norte da cidade, não está mais sendo produzida, desde que os carregamentos de cereais da Falkóvnia pararam de chegar.

Dervich (Cidade em Ruínas; População: Desconhecida): A única outra cidade em G'Henna era Dervich. Ela era uma movimentada cidade comercial, agora está abandonada. O comércio sumiu com as ligações que existiam com outras cidades e as pessoas que ficaram foram assassinadas pelo Devorador. Hoje a cidade é uma ruína deserta, habitada apenas por mortos-vivos.

Povo

Os g'hennenses são pálidos e magros, a maioria deles tem cabelos pretos e ralos. Os adultos deixam crescer a barba, e usam cera para torcê-las em longas tranças. As mulheres casadas andam com a cabeça coberta o tempo todo. A estimada casta da igreja veste-se com cores vivas, em especial o vermelho, sobrepujando as diferenças de castas, mas os camponeses vestem-se com trapos desbotados.

Todos os aspectos da vida g'hennense giram ao redor da adoração de Zhakata, a única religião permitida nessa nação. Adorar esse deus é um exercício de sacrifícios extremos. A inanição é considerada uma morte honrada, pois prova a devoção a Zhakata. As famílias que querem as graças

do deus devem escolher um de seus membros para morrer de fome em sua homenagem enquanto os outros comem.

As casas são forradas com objetos religiosos. O cálice das visitas é um dos objetos pessoais mais valiosos que uma família pode possuir. Esse cálice, feito com o crânio de um membro da família que morreu voluntariamente de inanição, é oferecido aos visitantes.

G'hennenses são cautelosos e torpes. Eles já viram tanta morte que se acostumaram com ela. Eles nem mesmo dão nome a seus filhos antes deles completarem seis anos de idade, pois muitos não sobrevivem por tanto tempo.

Os g'hennenses tratam os estrangeiros de forma polida, desde que eles aceitem a etiqueta de Zhakata. Espera-se que todos os visitantes dessa ilha pratiquem jejuns regulares. Estar acima do peso é considerado obsceno e uma blasfêmia, e punido com severidade.

Ganchos

Colheita de Zhakata: Todo alimento cultivado em G'Henna pertence à igreja. A comida é oferecida ao Deus em uma cerimônia conhecida como Colheita de Zhakata. O que Zhakata não leva é dado ao povo na cerimônia chamada Dádiva de Zhakata. É crime comprar ou vender alimentos, punido com trabalho forçado. Os prisioneiros normalmente morrem antes do fim da sentença.

Casa dos Ossos: Esta mansão de pedra é o santuário do deus Zhakata, quando sua personalidade de Devorador surge para extrair os pecados do povo de G'Henna. Os pecadores são levados para a Casa para serem devorados por esta estranha entidade de que não se conhece nada. Ninguém jamais sobreviveu.

Lorde Sombrio

Yagno tem um rosto longo, pálido e fino, cujas feições parecem mais linhas finas que saliências tridimensionais. Seus olhos injetados estão sempre semicerrados, se seus lábios finos esticados em um esgar sinistro. Yagno sempre usa trajes sacerdotais, normalmente robes de seda vermelhos ou laranjas como os dos outros sacerdotes de G'Henna e um capuz justo que deixa apenas seu rosto exposto. Sobre o capuz ele usa um estranho adorno de tecido pregueado. Uma gargantilha trabalhada com contas passa sobre/seu ombro esquerdo e abaixo de seu braço direito, como uma faixa. As contas menores são dentes humanos.

A família Petrovna vivia na Baróvia quando a região foi trazida para Ravenloft. Alguns deles estão enterrados no Castelo Ravenloft, mas outros conseguiram sobreviver nas montanhas, mantendo-se longe daquele castelo maligno. Mas, o isolamento levou a casamentos consanguíneos.

Yagno nasceu em 674 e mesmo quando criança, sua família o achava perturbado. Seus irmãos o humilhavam e batiavam nele. Sozinho ou escondido pelos cantos, Yagno conversava com pessoas imaginárias e se protegia de monstros de faz-de-conta. Aos vinte e dois anos, ele construiu um altar em uma caverna e começou a sacrificar animais a Zhakata, um deus inexistente a quem Yagno começou a dedicar sua vida. Aos vinte e sete, ele tentou fazer o mesmo com o filho recém-nascido de sua irmã, o que fez sua família persegui-lo até as Brujas. Ravenloft recebeu Yagno de braços abertos e criou para ele uma nação onde ele poderia continuar o que começara na Baróvia — a adoração de um deus falso de sua própria criação.

Logo depois de chegar a G'Henna, Yagno começou a ser assaltado por dúvidas sobre Zhakata. Ele se perguntava porque a divindade nunca se comunicava diretamente com ele e contratou um mago que afirmava ter o poder de conjurar Zhakata. Na verdade, o mago conjurou um nalfeshnee,

um demônio chamado Malistroi. Malistroi afirmou que Zhakata é uma fraude e nunca existiu. Yagno ficou furioso; matou o mago e deixou o demônio preso num círculo mágico.

Mais ou menos cinco anos atrás, Malistroi escapou e tentou tomar G'Henna e matar Yagno, destruindo grande parte do domínio no processo. Por muito pouco, Yagno derrotou o demônio, mas G'Henna ainda carrega as marcas desse encontro. Durante algum tempo, Yagno acreditou que sua vitória era um sinal da aprovação de Zhakata, mas sua confiança durou pouco.

Yagno acredita ser o profeta de Zhakata e que seu domínio foi construído em torno da adoração de seu deus falso. No entanto, o isolamento prolongado de G'Henna do Núcleo de Ravenloft ampliou as dúvidas religiosas de Yagno. Ele ainda teme que as palavras de Malistroi sejam verdadeiras e que Zhakata não existe. Para esconder suas dúvidas crescentes, Yagno se tornou ainda mais fanático e desesperado agarrando-se a sua fé mal orientada.

Quando Yagno deseja selar seu domínio, uma muralha de crânios zombeteiros de animais aparece diante de qualquer personagem que esteja a menos de trinta metros da fronteira. Essa muralha se estende até os céus e nem a magia nem a força física conseguem movê-la. Tão logo, o personagem começa a se deslocar na direção do centro de G'Henna, a muralha desaparece.

Yagno Petrovna é um sacerdote de Zhakata e perito no uso da adaga (Zhakata não é real, é Ravenloft que lhe fornece suas magias).

Suas outras habilidades como lorde de G'Henna vêm do altar que existe em cima de seu templo. Para poder usar essas habilidades, ele tem de estar a menos de cem metros do Altar (ou parte dele). Para usar esses poderes em uma vítima involuntária, Yagno deve fazê-lo diante de uma multidão de seguidores.



Yagno Petrovna

No Altar, Yagno tem a habilidade de Enfeitiçar as massas. Qualquer personagem que ouvir seu sermão por mais de um turno terá de passar em uma JPS para não sofrer

os efeitos da magia enfeitiçar pessoas. Para os nativos, a duração é dobrada, mas para os não-nativos, a duração é reduzida: meses se tornam semanas, semanas se tornam dias e dias, horas.

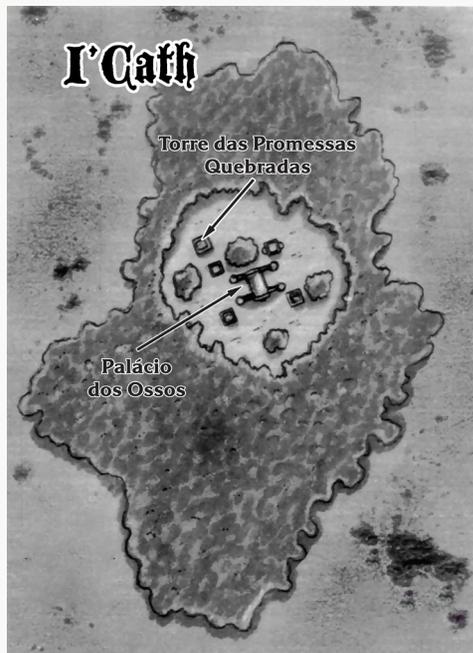
Ele também possui a habilidade especial que lhe permite transformar humanoides em párias. Ele pode fazê-lo até três vezes ao dia, simplesmente esfregando os dedos sobre as têmporas e o peito do alvo. As vítimas não têm direito a nenhuma Jogada de Proteção. A qualquer momento, Yagno pode reverter a transformação com outro toque, mas nunca o faz. A única maneira de restabelecer a forma original da vítima é fazer uma magia Remover Maldição durante uma tempestade de vento ou com outra magia Metamorfose. Esse poder não afeta quem não acredita em Zhakata. Os párias criados usando-se esse processo são expulsos da cidade.

Por último, Yagno ganha um bônus igual a +3 em sua CA e em todas as Jogadas de Proteção quando está dentro do alcance do Altar, que também regenera 1 ponto de vida de Yagno por rodada.

I'Cath

I'Cath é um domínio coberto de florestas sombrias no qual o céu é sempre cinza com nuvens ameaçadoras. Tsien vive no Palácio dos Ossos, um castelo enorme construído com os ossos dos pretendentes de suas filhas. Ela chegou até mesmo a fazer tapetes com os cabelos deles, roupas com a carne e pintou os muros com seu sangue, o que agradou suas três filhas malignas; Grito, Ódio e Desprezo.

Encontros: Os quatro bosques são perigosos para qualquer pessoa que entre nesse domínio. Os entes malignos atacam qualquer pessoa que causar dano aos bosques ou interferir com eles de alguma forma. Todos os personagens que entram em I'Cath devem prestar homenagem a Tsien, trazendo-lhe presentes valiosos, ou ela ten-



tará matá-los. Normalmente, ela tentará matá-los de qualquer maneira.

Política

O mestre dessa terra é Tsien Chiang, uma maga terrível, cujo nome é quase sinônimo de tudo que é mal, de acordo com a língua de Kara-Tur, no mundo de Toril.

Locais Importantes

Existem quatro santuários em volta do Palácio dos Ossos, cada um deles guarda um dos sinos profanos de Tsien, que estão ligados aos espíritos de suas filhas. Eles são chamados de O Sino da Destruição, O Sino da Discórdia, O Sino da Traição e O Sino do Lamento. Para poder se destruir Tsien e suas filhas, é preciso destruir os sinos primeiro, mas somente uma magia desintegração ou desejo é capaz de destruí-los. Se os quatro sinos forem destruídos, Tsien tornar-se-á mortal. Os três primeiros sinos começam a soar quando alguém que não é Tsien se encontra a uma distância menor que a trinta metros deles, mas uma magia Silêncio pode evitar esse problema. Todos

os sinos têm direito a jogadas de proteção como se fossem monstros com 16 DVs.

Sino da Destruição: O toque do Sino da Destruição invoca um troll por rodada. Se o sino for destruído, Grito poderá ser morta.

Sino da Discórdia: O toque do Sino da Discórdia é uma cacofonia de tons desiguais. Todo mundo que estiver a menos de trinta metros de distância se enche de ódio e tem de ser bem sucedido em uma JPS com um redutor igual a -2 para não entrar no estado de fúria e atacar a criatura viva mais próxima. Se esse sino for destruído, Ódio poderá ser morta.

Sino da Traição: O Sino da Traição soa com um dobre, frio e ríspido. Ele é guardado por quatro elementais de Ravenloft, que aparecem magicamente quando o sino começa a tocar.

Cada repique devolve 10 Pontos de vida perdidos por qualquer um dos elementais, enquanto inflige três pontos de dano em todos inimigos que estiverem a menos de trinta metros de distância. Se este sino for destruído, Desprezo poderá ser morta.

Sino do Lamento: O Sino do Lamento contém o espírito de Rouxinol, a filha bondosa de Tsien. Esse sino toca quando qualquer criatura que não tem tendência benigna (exceto Tsien Chiang) se encontra a menos de trinta metros. Sua badalada causa 3d6 pontos de dano por rodada e o dobro disso em mortos-vivos e criaturas do plano inferior. O sino não causa dano em pessoas de tendência benigna.

Ganchos

Rouxinol: O corpo mortal de Rouxinol, que se tornou o de uma ninfa, está trancado no topo de uma torre alta feita de uma substância parecida com teia de aranha (Tsien afirma ter feito a torre com promessas quebradas de homens, “uma substância que existe em abundância no mundo”). O canto de Rouxinol emana eternamente da torre,

encantando a todos que o ouvem com sua beleza e tristeza. Ela é também capaz de se projetar, usando sua força de vontade, e se transformar em uma canção viva. Nessa forma etérea tremeluzente ela perambula por I’Cath, atraindo inadvertidamente homens para as garras torturadoras de sua mãe.

Torre das Promessas: As escadarias da Torre das Promessas Quebradas são infinitas. Portanto, a única maneira de se subir nessa torre é encontrar Rouxinol perambulando pela Ilha em sua forma musical, convencê-la a se transformar em um pássaro gigante e voar em suas costas até a torre.

Bosques: Além dos santuários, quatro pequenos bosques guardam a entrada de I’Cath. Em cada um dos bosques cresce uma árvore frutífera encantada, que é guardada por quatro entes malignos.

A Árvore do Esfaimado: faz qualquer pessoa que experimentar de seus frutos, se ela não for bem sucedida em uma JPC, ficar obcecada a ponto de lutar até a morte com todos que tentarem impedi-la de continuar comendo os frutos. Sob a árvore, existem dúzias de guerreiros lutando eternamente, pois aqueles que morrem na batalha são automaticamente ressuscitados.

A Árvore da Lamentação Sem Fim: faz com que as pessoas que estão a menos de trinta metros dela, e não foram bem sucedidas numa JPS, sejam dominados pela mágoa. Estas pessoas sentam ao redor da árvore ficam para sempre soluçando melancolicamente, sustentando-se apenas com as folhas caídas da árvore.

A Árvore do Veneno: é uma laranjeira extremamente venenosa. Aqueles que comem seus frutos têm de passar em uma JPC a com um redutor igual a -6 para não morrerem imediatamente; os que são bem sucedidos perdem 1d6 Pontos de vida permanentemente.

A Árvore da Malícia: faz com que a pessoa

que coma seus frutos seja assolada por pensamentos malignos. As vítimas têm de ser bem sucedidas em uma JPS para não se tornarem caóticas durante quatro dias. Uma JPS adicional deve ser feito para cada ato maligno cometido pelo personagem. Se falhar em um desses testes, a mudança de tendência será permanente.

O Povo

Ninguém vive em I'Cath além de Tsien Chiang, suas quatro filhas e os infelizes que estão presos nos bosques.

Lorde Sombrio

Tsien Chiang é uma feiticeira maligna e poderosa, determinada a submeter todos os homens a sua vontade ou destruí-los.

A maldade da poderosa feiticeira Tsien Chiang só se compara a de suas três filhas. A quarta era tão bondosa e tinha o espírito tão puro que suas irmãs e sua mãe não conseguiam suportar sua existência. Elas tentaram espancá-la até a morte e depois a aprisionaram na Torre das Promessas Quebradas. Foi esse ato que levou os poderes sombrios a trazerem I'Cath para as Brumas.

Tsien Chiang cultiva há muito tempo um ódio patológico aos homens e não tolera a existência de nenhum homem em I'Cath a menos que ele jure subserviência a ela e possa lhe dar presentes valiosos. Mesmo quando um homem faz isso, ele corre o risco de viver por muito tempo, pois as três irmãs usam sua grande beleza (através da magia Transformação Momentânea) para seduzi-lo e depois matá-lo em honra de sua mãe. Essa filhas tomaram-se bruxas (como no Livro dos Monstros) e não podem ser mortas a menos que os sinos sejam destruídos.

Embora Tsien não goste que ninguém entre em seu domínio, aparentemente ela não tem nenhuma maneira de selar suas fronteiras.

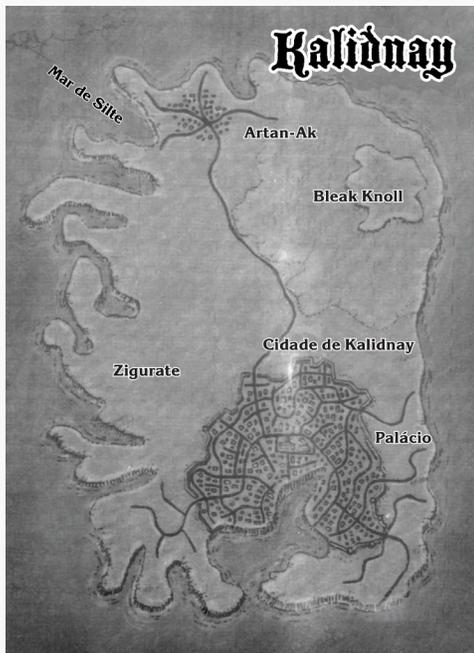


Como Tsien odeia visitantes, provavelmente matará qualquer pessoa que ela encontrar. A menos que os quatro sinos sejam destruídos, ela voltará novamente à sua forma original três rodadas depois de ser morta, com todos seus Pontos de vida e todas as magias memorizadas.

Os livros de magia de Tsien contém todas as magias de todas as escolas arcanas. Tsien também é capaz de se transformar em um ente maligno.

Kalidnay

O clima em Kalidnay é um tratado de extremos. Durante o dia, um imenso sol vermelho queima a terra, elevando a temperatura a 54° C ou mais. Três luas esverdeadas se levantam no céu noturno, enquanto a temperatura cai rapidamente até o ponto de congelamento. Sobreviver no domínio de Kalidnay é um desafio para qualquer personagem. Água só pode ser encontrada nas cidades de Kalidnay e Artan-Ak. Um vento constante sopra através das dunas, jogando areia nos olhos dos viajantes e esfolando sua pele.



Kalidnay é uma ilha cercada por um banco de areia muito fina. Os nativos se referem como Mar de Silte e viajar através dele é muito difícil. É necessário ter equipamentos especiais (como veículos deslizantes ou botas parecidas com sapatos de neve) para cruzar o Mar de Silte. As Brumas só aparecem à noite em Kalidnay, erguendo-se das areias que cercam o domínio.

Encontros: Os kalidnitas podem ser encontrados nas duas comunidades. Na cidade, os personagens têm 40% de chance de encontrar templários, que tentarão capturar todos os estrangeiros para que eles possam ser interrogados por Thakok-An — e talvez depois serem atirados na arena para lutar. Os animais que existiam antes nesse domínio foram caçados até a extinção.

Política

Kalid-Ma é o mestre indiscutível de Kalidnay e seus habitantes o reverenciam como um deus. No entanto, ele se encontra em reclusão há mais de vinte anos. Sua fiel chefe templária, a meio elfa Thakok-An, é o único ser que tem permissão de vê-lo e ela

cumprir seus decretos com uma devoção inabalável.

Locais Importantes

Existem somente duas cidades expressivas no domínio de Kalidnay.

Kalidnay (Cidade Grande, 2300 habitantes): A cidade de Kalidnay é um lugar enorme que já teve quinze mil habitantes, embora hoje em dia esse número seja bem menor. Cerca de duas mil e trezentas almas vivem aqui. No centro de Kalidnay ergue-se um zigurate, uma estrutura elaborada com mais de trinta metros de altura, cercada por uma parte do palácio. Esses são os únicos prédios em bom estado da cidade, e nele moram o regente dessa terra e rei-feiticeiro Kalid-Ma. Apesar dos esforços dos cidadãos, os campos ao redor da cidade de Kalidnay produzem consistentemente colheitas ruins.

Artan-Ak (vilarejo, 200 habitantes): Apenas duzentas pessoas moram em Artan-Ak, embora a comunidade seja cercada pelas melhores fazendas do domínio. Cerca de dois terços do alimento cultivado aqui é enviado a Kalidnay para alimentar a cidade. Os habitantes de Artan-Ak não participam desse processo voluntariamente; caravanas armadas são enviadas regularmente para acompanhar a colheita. Muitos dos moradores de Artan-Ak passam fome todo ano para alimentar os cidadãos de Kalidnay.

O Povo

O povo de Kalidnay tem pele clara, com cabelos que vão do louro avermelhado ao preto. Eles preferem roupas folgadas, estando as saias e os coletes entre as roupas mais comuns usadas por homens e mulheres. O povo costuma usar máscaras ou véus para proteger o rosto e os olhos dos vendavais que fustigam o domínio.

Kalidnay é originária do cenário de Dark Sun, portanto os personagens nativos desse domínio devem ser gerados usando as

regras daquele Guia de Sobrevivência.

Todas as raças de personagens de Dark Sun, exceto os thri-kreen, podem ser encontradas neste domínio. No entanto, deve-se notar que os profanadores devem fazer um Teste de Poder toda vez que lançam uma magia. A probabilidade de chamar a atenção dos poderes sombrios é igual ao nível da magia

Ganchos

O psiquismo: é comum entre as pessoas de Kalidnay. Na verdade, não ter uma habilidade psiônica é considerado uma aberração nesse domínio. Do outro lado, os arcanos são maltratados, e muitas vezes caçados e mortos quando são descobertos. Isso acontece porque em Kalidnay a magia drena a vida da própria terra.

Água: A água é mais preciosa que o ouro. Cuspír é considerado um insulto grave e chorar, uma expressão de extrema tristeza.

O povo do domínio não conhece nenhum deus além de Kalid-Ma, o rei-feiticeiro, que fornece magias divinas para seus servos, os templários. Outros sacerdotes são muito raros e costumam servir aos elementos.

Rivalidade: Os habitantes de Artan-Ak odeiam os cidadãos de Kalidnay. Nesta vila menor, acreditam que Kalid-Ma foi usurpada por sua chefe templária Thakok-An. Embora não amem o rei-feiticeiro, eles culpam a templária por seus problemas atuais. Os rebeldes e os renegados são recebidos de braços abertos, mas o submundo estão cheios de espíões dos templários.

Arena: O combate na arena é uma diversão popular entre o povo de Kalidnay. Uma vez por semana, criminosos acusados lutam uns com os outros para o deleite dos cidadãos.

Banshee: Existe uma banshee que assombra as planícies entre a cidade e Artan-Ak. Conhecida como Uran-Tor, ela era uma elfa templária que se servia Thakok-An com



devoção e pagou por isso com a vida.

Lorde Sombrio

Thakok-An tem um metro e oitenta de altura e a constituição normal de uma elfa. Seu cabelo trançado é longo e preto, realçando seus olhos amarelos.

Como muitos athasianos, ela usa uma máscara de couro cravejada de joias que cobre a metade superior de seu rosto, com dois buracos para os olhos e uma abertura para o nariz. Sua touca é enfeitada e tem três cristas que passam pela cabeça e terminam na nuca. Ela completa sua vestimenta com robes brancos esvoaçantes. Ela carrega uma lança de osso delicadamente entalhada com sinais, e a trata como um símbolo de seu cargo, embora não seja.

Existia uma grande cidade no mundo de Athas que era conhecida como Kalidnay, regida pelo cruel rei-feiticeiro Kalid-Ma. Ele era conhecido por suas leis rígidas e punições ainda mais severas. Nem mesmo seus templários — homens e mulheres que serviam como líderes espirituais e mantenedores da lei — eram imunes à lei.

Por isso, Kalidnay tinha fama de ser uma cidade severa, mas justa, algo incomum em Athas.

Sua templária mais leal era Thakok-An, uma mulher cruel. Ela mantinha seu posto executando zelosamente cada decreto e enaltecendo constantemente as virtudes de Kalid-Ma e satisfazendo sua vaidade. Louvar seu rei era fácil, pois ela o desejava acima de tudo.

O rei-feiticeiro de Kalidnay era incomparável na arte da magia profanadora (um tipo de magia que só existia em Athas, na qual o mago retira força vital da área ao seu redor para usar na magia). Ele era de fato tão poderoso, que os outros reis-feiticeiros das outras cidades o temiam e planejaram matá-lo.

Thakok-An descobriu o plano. Ao invés de contar a Kalid-Ma a respeito, ela decidiu salvá-lo sozinha para ganhar sua devoção completa. Enlouquecida com a ideia de perdê-lo, ela se voltou para os livros de conhecimentos arcanos que havia no palácio do rei, aprendendo como acelerar o processo que seu rei já havia iniciado — o de se transformar no Dragão de Athas, o ser mais poderoso do planeta. O preço seria alto, mas ela não hesitou em pagá-lo.

Enquanto Kalid-Ma fazia a cerimônia noturna necessária como parte de sua ascensão ao estado de Dragão, Thakok-An levou sua família ao alto do zigurate do rei-feiticeiro. Um a um, ela os trucidou de forma horripilante. O sangue de sua própria mãe caía nas pedras do zigurate quando Kalid-Ma completava o ritual na câmara abaixo. Ouviam-se gritos angustiados por toda a cidade quando o zigurate se partiu e as ondas de uma poderosa magia profanadora saiu do zigurate. O povo de Kalidnay teve sua energia vital completamente drenada. Thakok-An ficou agachada no alto do edifício que desmoronava, sabendo que havia acontecido algo de errado. Pelo que ela havia lido, o zigurate não deveria ter se

quebrado, ninguém deveria ter morrido e Kalid-Ma deveria ter se transformado.

Thakok-An despertou no meio do entulho do zigurate em ruínas depois de ser atingida por uma pedra e ficar inconsciente. As ruas de Kalidnay pareciam estar completamente desprovidas de vida. No entanto, ao subir ao alto da torre do palácio, ela viu luzes e fumaças nas bordas da cidade. Olhando mais além, ela viu que Kalidnay agora ficava em um planalto no meio de um mar de areia. Não havia nenhuma outra terra visível em qualquer direção. Depois de um mês limpando e restaurando o zigurate, Thakok-An encontrou o corpo de seu rei-feiticeiro em um corredor subterrâneo. O corpo de Kalid-Ma não havia mudado, embora ele estivesse em um sono eterno.

Nada conseguiu despertar Kalid-Ma, nem Thakok-An tem certeza de que ela o quer acordado. Nesse estado, Kalid-Ma pertence apenas a Thakok-An. Mas, ela não tem sua devoção, por isso sua vitória não tem nenhum sabor.

Devido a sua natureza profanadora, enquanto dorme, Kalid-Ma suga instintivamente a força vital que existe a seu redor para prolongar sua existência. Se ele for deixado sem cuidados, as únicas coisas que vão sobrar de Kalidnay serão ossos e cinzas.

Para proteger as terras cultiváveis que sobraram em Kalidnay, Thakok-An realiza combates regulares na arena da cidade. Ela descobriu que a força vital daqueles que morrem na arena sustenta o poder de Kalid-Ma. Enquanto ele for alimentado com essas energias vitais, tudo que existe em Kalidnay estará seguro, especialmente Thakok-An.

Thakok-An teme os arcanos, principalmente os profanadores. Se um profanador poderoso fizer muitas magias, o frágil ecossistema de Kalidnay entrará em colapso. Como todo mago é um profanador em potencial, ela manda todos eles para a arena.

Thakok-An é capaz de criar uma muralha tremeluzente de calor com trinta metros de largura no Mar de Silte que cerca a Ilha. Toda criatura que tentar atravessá-la sofrerá 1d6 pontos de dano nos primeiros três metros. Mais 2d6 pontos de dano nos próximos três metros e assim por diante. As criaturas imunes ao fogo ou ao calor sofrem dois dados a menos de dano.

Thakok-An é uma sacerdotisa e uma psionista competente. Ela não tem nenhuma outra habilidade especial.

Nosos

Este é um dos domínios mais poluídos de Ravenloft. Quando as Brumas aparecem nesse domínio, ninguém percebe, pois a fumaça das refinarias e minas de carvão cobre as névoas. Adubo apodrecido, esgotos abertos e montes enormes de lixo enchem as ruas da cidade de Nosos, que é quase todo o domínio. Tudo ficacoberto com uma fuligem amarelo acizentada e centenas de chaminés descarregam uma fumaça espessa e escura no céu da cidade.

Os campos ao redor da cidade consistem de montes de lixo em decomposição, incluindo os corpos de muitos cidadãos mortos. Algumas propriedades muradas contêm as únicas áreas verdes livres do lixo, mas mesmo nelas, é impossível fugir do cheiro.

Encontros: Na cidade de Nosos, os personagens encontrarão ratos gigantes, otyughs, vermes da podridão e outras criaturas portadoras de doenças. Próximo às enormes pilhas de detritos que existem fora da cidade, os personagens podem encontrar zumbis canibais, predadores de carniça e geists. A cidade também está se tornando o lar de uma população crescente de homens-ratos.

O Povo

Os seis mil habitantes de Nosos têm, em sua maioria, pele clara, olhos azuis e

cabelos claros. Eles são um povo miserável que não dá a menor importância à vida dos outros, buscando apenas o próprio benefício. Eles chegam até mesmo a pregar peças cruéis uns nos outros só para se divertirem.

Uma das maneiras de ascender socialmente em Nosos é participar dos bailes realizados pelos moradores abastados. Embora apenas os ricos sejam convidados, os pobres sempre tentam entrar nas festas. Normalmente, eles são facilmente detectados pelo cheiro, mas alguns chegam a tomar banho para não serem percebidos.

Os ricos são extremamente paranoicos a respeito dos pobres e das doenças incuráveis que eles carregam.

Política

As leis em Nosos são ditadas pelos caprichos dos ricos. O estado geral da nação está próximo da anarquia. Os pobres são arredios e os ricos usam-nos quando surge a necessidade. Os guarda-costas dos abastados garantem a satisfação dos desejos de seus empregadores.

Lorde Sombrio

Malis Sceleris, este jovem incrivelmente belo tem cabelos castanhos curtos, impecavelmente penteados e veste roupas caras feitas sob medida. Ele tem um temperamento livre e um sorriso despojado, às vezes irritante, que parece zombar do resto do mundo.

Malus Sceleris é o filho de dois druidas que juraram proteger a mesma região de floresta. Sua mãe morreu ao dar a luz, deixando para o pai a obrigação de cuidar do garoto. A vida de um druida é, por vezes, muito atarefada, tanto que seu pai tinha pouco tempo para gastar com Malus em qualquer coisa que não fosse educação e disciplina. Malus cresceu odiando seu pai e chegou até mesmo a planejar sua morte, estudando textos sobre métodos sutis e terríveis de assassinato. Por não ter certeza de que o



veneno afetaria seu pai, Malus decidiu usar uma doença. Enquanto seu pai estava fora defendendo a floresta de mercenários brutais e lenhadores (contratados por Malus), ele infectou a cama de seu pai com cobertores que haviam sido usados por leprosos, doentes terminais e corpos mortos. Quando seu pai acordou na manhã seguinte com dores excruciantes, Malus ficou assistindo-o morrer em agonia. Depois ele começou a destruir as florestas.

Mesmo depois de matar seu pai, Malus ainda sente que nunca poderia destruir o suficiente da natureza para se vingar. Ainda assim, depois de desmatar toda área ao redor de Nosos, ele encontrou pouca coisa que pudesse destruir. Ele agora mantém sua atenção em suas minas de carvão extremamente rentáveis e no comércio com os outros domínios. Embora esse domínio seja isolado pelas Brumas, os comerciantes daqui não têm problemas para encontrar o caminho tanto para o Mar das Mágoas quanto para o Mar Noturno.

Malus Sceleris é fascinado por doenças e sabe mais sobre o assunto que qualquer ou-

tra pessoa no Semiplano. Os boatos dizem que ele cultiva as doenças para observar seus efeitos nos outros. Outros dizem que ele mesmo cria as doenças.

Quando Malus deseja fechar as fronteiras, montes enormes de lixo fedorento erguem-se ao redor do domínio. Esses montes pútridos com vinte e cinco metros de altura são impossíveis de serem escalados, ameaçando cair sobre aqueles que o tentam. Pontas afiadas de entulho causam 1d6 pontos de dano a cada trinta centímetros escalados, perfurando até mesmo artefatos mágicos. Os candidatos a fugitivos têm de passar em uma JPC com um redutor igual a -4 para não sofrerem os efeitos da versão debilitante da magia Provocar Doenças. Os que alcançarem o topo do monte serão atirados para trás por ventos muito fortes (sem direito a nenhuma jogada de proteção) e sofrem 8d6 pontos de dano.

Malus não possui nenhum poder mágico espetacular, nem é especialmente bom em luta. Suas únicas habilidades são seu gênio, sua perspicácia e seus poderes de barganha. Quando o combate parece inevitável, Malus usa sua habilidade encantar. A vítima tem de ser bem sucedida em uma JPS com um redutor igual a -4 para não se tornar seu servo durante 1d4 dias. Apesar desse poder lhe dar dores de cabeça terríveis que duram horas, não existe um limite de vezes que ele pode usá-lo. Se for necessário, ele sempre pode usar sua habilidade de doença. Ela é similar à magia provocar doenças (debilitante), mas cinco vezes mais efetiva. Os efeitos aparecem imediatamente e, a menos que Malus permita, não podem ser revertidos, a não ser com a magia desejo.

Odiare

Essa pequena Ilha consiste de uma pequena vila. As Brumas cercam constantemente essa Ilha e existe sempre uma névoa em torno do topo dos prédios. Sem nunca

conseguir atravessar essa cerração, um sol pálido traça seu caminho pelo céu durante seis horas por dia antes de lançar o domínio na escuridão total.

A maioria dos edifícios tem dois andares. A maior parte deles já foi caíada, mas em muitos deles a tinta está descascando, mostrando a madeira apodrecida embaixo. Buracos abertos em muitos dos telhados fasquiados expõem o interior aos elementos. Embora existam algumas hortas bem cuidadas, as frutas e legumes que crescem neles são pequenos e fracos.

Em uma praça no centro da cidade, existe uma fonte com uma estátua de uma mulher com feições tristes, segurando uma marionete como se fosse um bebê. Em um dos lados da praça alinham-se ruínas queimadas.

Encontros: Os odiarenses são pacíficos e podem ser encontrados em grupos de 1d4 pessoas a qualquer hora. O domínio tem animais de estimação, como cães, gatos e ratos brancos em abundância. Odiare não tem monstros, além de Maligno e alguns carionetes.

O Povo

Toda a população de Odiare consiste de cinquenta e um jovens, com idades entre vinte e vinte e cinco anos, embora possam ser encontradas algumas crianças menores. Elas são todas magras e saudáveis — algumas poderiam ser chamadas de esque-léticas. Este domínio foi retirado de um cenário da Terra Gótica e a língua falada nele é o italiano. A maioria dos heróis que chega à ilha precisa de algum meio mágico para entender os nativos, ou se fazer compreender.

Os visitantes que emergem das Brumas são saudados com apreensão e sussurros que os incentiva a partir antes que seja tarde demais. Depois que a barreira linguística é vencida, os nativos explicarão que, dez anos atrás, os brinquedos ganharam vida

e assassinaram todos os adultos. O mais poderoso desses brinquedos assassinos, o carionete Maligno, ainda existe. Ele se esconde em algum lugar da vila, surgindo apenas para matar os viajantes que vêm a Odiare.

Política

Depois que perceberam que elas teriam de providenciar comida elas mesmas ou morreriam de fome, as crianças de Odiare se tornaram surpreendentemente organizadas. As cinco crianças mais velhas começaram a cuidar das hortas e dividir a comida que ainda restava. Todo habitante de Odiare tem tarefas específicas para realizar a cada dia, que vão desde tecer e consertar os telhados a colher frutas. Quando uma criança chega aos treze anos (as crianças mais velhas tinham essa idade quando Maligno apareceu), a punição por não fazer suas tarefas é ficar trancada em um dos porões. Maligno ainda se esconde nesses lugares, passando de um porão para outro através dos esgotos. De vez em quando, ele mata um preguiçoso. Crimes repetidos levam ao exílio nas Brumas.

A vila é liderada por Giselle Velutto (dezoito anos de idade) e seu marido Rudolfo (vinte e dois anos de idade), que está esperando seu primeiro filho. Os dois são ladrões de primeiro nível. Giselle é muito bonita, embora seja reservada e mal-humorada. Rudolfo tem um ar sombrio e sinistro em torno de si, mas na verdade é bastante sociável.

O único adulto sobrevivente é Giuseppe, o fazedor de brinquedos que criou Maligno. Ele está completamente louco e fica no sótão de uma das casas, onde continua a fazer brinquedos.

Lorde Sombrio

Maligno é uma marionete de madeira com trinta centímetros de altura, esculpido e pintado para se parecer com um garoto

feliz e amigável. Ele usa shorts verdes folgados, uma camisa branca de mangas curtas, um casaco verde e um chapéu com uma pena branca espetada.

A voz de Maligno é aguda como a de um garoto de oito anos. Mas, ele é um ator muito bom e pode parecer honesto, amigável, triste, ingênuo, brigão ou petulante. Ele não é capaz, no entanto, de imitar as vozes de outras pessoas.

O corpo e o rosto de Maligno têm dúzias de partes detalhadas. Suas sobranceiras, lábios, boca, dedos podem se mover independentemente. Isso lhe dá muita expressividade e agilidade.

Maligno é a criação do fazedor de brinquedos Giuseppe. Movido pela fantasia insana de construir um filho para si próprio, Giuseppe criou uma marionete como nenhum outro, com um corpo tão finamente trabalhado que ele se movia quase como uma pessoa real. Seu desejo de ter um filho era tão forte que alguma força sinistra o notou e soprou algum tipo de pseudo-vida no boneco.

A felicidade de Giuseppe não tinha limites. Ele deu ao boneco o nome de Figlio e o cobriu de amor. Encantado com seu trabalho, Giuseppe apresentou Figlio para a cidade. Apesar do fazedor de brinquedos adorar sua criação, a maioria dos cidadãos não gostava dele. O ceticismo deles fez Figlio perceber que não estava verdadeiramente vivo. Por causa disso, Figlio começou a odiar os adultos da cidade. As crianças eram diferentes, pois elas acreditavam que ele era vivo e real. O boneco amava as crianças e elas o amavam também.

Para se vingar, o boneco elaborou um plano cruel para matar todos os adultos de Odiare. Sobrando apenas as crianças, ele receberia todo o amor e adoração que achava que merecia. Figlio então convenceu Giuseppe a fazer mais marionetes como ele. No entanto, ao invés de serem bonecos “vivos” como Figlio, os novos marionetes



eram frios e inumanos. Para horror de Giuseppe, eles só obedeciam ao Figlio e ignoravam seu criador.

Durante uma performance, os carionetes (que foi como Figlio os chamou) mataram todos os adultos, poupando apenas as crianças. Esse ato fez que os poderes sombrios tragassem Odiare para o Semi-plano do Pavor, presenteando Figlio com seu próprio domínio. Durante esse evento terrível, Figlio mudou seu nome para Maligno. Os carionetes então saíram à procura de outros adultos para tomar seus corpos e se tornarem os novos “adultos” de Odiare, todos leais a Maligno.

Maligno, por sua vez, tentou tomar o corpo de Giuseppe mas descobriu que ele não era capaz. De todos os carionetes, ele é o único amaldiçoado a nunca poder habitar um corpo humano. Ele descobriu também que não podia matar Giuseppe. Qualquer ferimento causado em Giuseppe atinge Maligno também.

O plano de Maligno de transformar Odiare em uma comunidade que gira em torno de si, teria funcionado não fosse a intervenção

de um grupo de aventureiros. Eles libertaram os adultos de Odiare da influência dos carionetes e destruíram a maior parte dessas criações maléficas. Maligno também quase foi destruído, mas de alguma forma conseguiu escapar. De um esconderijo, ele mandou Giuseppe — cada vez mais afastado da realidade — criar mais carionetes. Essa segunda leva continuou a fúria assassina e matou todos os adultos de Odiare. Apenas Maligno e as crianças restavam no domínio.

Hoje em dia, Maligno queima de ódio e frustração. Ele abomina seu próprio corpo e deseja ser humano.

Nos primeiros anos depois que os adultos foram mortos, Maligno conseguia se satisfazer com a adoração das crianças, mesmo que essa adoração fosse agora gerada mais pelo medo do que por amor. Ele continuou forçando Giuseppe a fazer mais brinquedos mágicos e servos carionetes para ele. No entanto, quando as crianças de Odiare cresceram, Maligno se afastou da comunidade. Maligno não é visto há anos, tanto que às vezes ele é considerado apenas uma lenda. Somente o velho louco Giuseppe pode dizer com certeza que Maligno existe, pois o marionete visita frequentemente seu pai, para ter certeza de que se os cidadãos de Odiare estão alimentando e cuidando bem de Giuseppe. Giuseppe é a única pessoa capaz de reparar qualquer dano grave sofrido por Maligno, que mesmo odiando seu pai, protege o velho fazedor de brinquedos.

As crianças de Odiare começaram a ter seus próprios filhos. Em breve, Maligno terá uma nova audiência para adorá-lo, enquanto os carionetes começam a cobiçar os corpos dos jovens adultos.

Quando Maligno sela as fronteiras de Odiare, as ruas da vila se torcem como os pensamentos de um louco. Os personagens que tentarem entrar nas Brumas, acabarão saindo em uma outra rua da vila.

Maligno carrega dez agulhas de prata. Ele consegue atirá-las até quatro metros e meio, e elas paralisam qualquer membro que atingirem (à escolha dele). As vítimas que passarem em uma JPC evitarão os efeitos mágicos desse ataque.

Um carionete normal é capaz de fincar uma agulha na nuca de uma vítima que está imobilizada, transferindo sua própria essência nefasta para o corpo da vítima. Maligno não consegue fazer isso. Ao invés disso, ele carrega uma navalha com uma lâmina de 10 cm de comprimento. Ele corta a garganta das vítimas paralisadas, assistindo a vida escorrer de seus corpos, rindo sadicamente.

Maligno pode Escalar Muros como um ladrão com chance de 1-4 em 6. Se usar uma linha ou barbante para escalar, sua chance aumenta para 1-5 em 6. Ele pode fazer as magias Provocação e Ventriloquismo quantas vezes quiser. Seu toque tem um efeito igual ao da magia Dança Irresistível de Otto, com a diferença que a vítima tem direito a uma JPC (o que normalmente não é permitido no caso da magia).

A habilidade mais poderosa de Maligno é seu poder de animar brinquedos. Ele é capaz de agir sobre qualquer brinquedo que esteja a menos de nove metros de distância dele, mas não consegue animar mais de seis brinquedos por rodada ou ter mais de vinte e quatro brinquedos animados de uma só vez. Ele ainda é capaz de se mover e atacar enquanto está animando brinquedos. Cada brinquedo tem BAC +1, 8 Pontos de vida e causa 1d6 pontos de dano.

Alguns deles têm Ataques Especiais, que ficam a cargo do Mestre. O ataque sempre tem relação com o brinquedo.

Maligno é imune a magias que não sejam de área, exceto as que causam dano por fogo ou afetam madeira. Uma magia torcer madeira causa 3d6 pontos de dano em Maligno e o deixa lento durante três rodadas (como a magia Lentidão).

Se for ferido, Maligno pode ser consertado. Giuseppe ou qualquer um dos carionetes é capaz de consertar um ponto de dano do lorde por rodada. No entanto, se ele sofrer mais de vinte e quatro pontos de dano, só Giuseppe conseguirá consertá-lo.

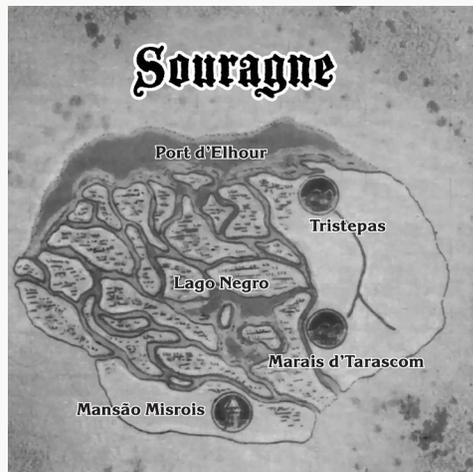
Se for reduzido a zero Pontos de vida, Maligno não será mais capaz de se mexer, embora ainda consiga falar e usar suas habilidades mágicas. Se for reduzido a -10 Pontos de vida ou for queimado até virar cinzas, ele estará “morto”, mas não destruído; Giuseppe ainda pode construir um novo corpo para ele, usando as cinzas para soprar o espírito de Maligno no novo corpo. Até agora, ninguém sabe se Maligno pode ser completamente destruído.

Souragne

Esse é um domínio úmido, infestado de insetos, que a maioria dos visitantes vindo das Brumas tenta deixar o mais rápido possível. Ele é encontrado com frequência por navegadores vindos de Fontes do Nevuchar. Devido à dificuldade de navegar essas águas cobertas de Brumas, nenhum mercador tentou estabelecer contato regular com Souragne.

Aqueles que visitam essa terra isolada relatam que quando a névoa dissipa ao redor de seus navios, eles se encontram a 1km da costa, em águas rasas cheias de peixe. Chamado de Maison d'Sablet pelos nativos, um pântano sombrio e ameaçador se estende por toda a costa visível. Uma umidade opressiva saúda os visitantes e a temperatura oscila entre 38° e 45°C durante o dia, raramente baixando para menos de 30°C à noite. Na temporada das chuvas – que dura cerca de 3 meses – a temperatura abaixa um pouco.

Encontros: Entre os encontros incidentais no pântano incluem-se crocodilos, zumbis, sapos gigantes e esporos de gás. Longe do pântano, estas criaturas são raras. Os heróis que se aventurarem no pântano pode-



rão também encontrar-se com alguns dos espíritos que vivem lá, até mesmo a Donzela do Pântano ou o Senhor dos Mortos. Este último, no entanto, só deve acontecer como parte da trama de uma aventura.

Política

Anton Misroi, o lorde zumbi, é o Lorde desse domínio. O Senhor dos Mortos, como é chamado, é respeitado e temido por todos que vivem aqui. Ele raramente sai de sua mansão escondida no pântano, mas os líderes das comunidades transferem a ele o poder quando ele quer fazer sua presença ser percebida.

Misroi permite que o povo governe a si mesmo e os líderes são escolhidos através de eleições populares. O atual prefeito de Port d'Elhour é um homem pálido e comprido chamado Bernard Foquelaine. Ele é também a autoridade máxima em Marais d'Tarascon, mas a poderosa família Tarascon, da qual a vila tira seu nome, mantém a lei e a ordem. Cada comunidade tem um sistema de rotação de jovens para servirem como oficiais. Eles são guerreiros que usam clavas e nenhuma armadura.

Misroi estabeleceu apenas duas leis. A primeira diz que os corpos dos mortos não devem ser cremados, mutilados ou enterrados antes de quatro dias de sua morte. Todos os cadáveres são propriedade do

Senhor dos Mortos e ele pode optar por reanimar um morto e chamar por ele. A segunda lei diz que somente a magia divina e a necromancia são permitidas em Souragne. A prática de outros tipos de magia não é tolerada.

Locais Importantes

As duas cidades dignas de nota do domínio de Souragne são a capital Port d'Elhour e Marais d'Tarascon.

Port d'Elhour (Capital; População: 1.200): A maior comunidade de Souragne e sua Capital, Port d'Elhour é o centro do comércio da ilha, o que se deve ao fato de ser uma vila portuária. A parte sul da vila possui as mesmas características das demais vilas locais, ou seja, as inóspitas ruas cheias de lama, sempre propensas a enchentes nos dias de chuva, com suas construções típicas, cinzentas e bizarras. Porém, quanto mais cresce rumo ao norte, mais a cidade vai ganhando os ares de um porto, o chão de pedra e lama vai dando lugar a um chão mais limpo. As construções mudam de cabanas miseráveis e mansões com portões ornamentados para armazéns, depósitos e tavernas, até chegar às docas, de onde muitos navios partem para o Núcleo.

Marais d'Tarascon (Vila Pequena; População: 600): A vila de Marais d'Tarascon é uma das maiores vilas de Souragne, perdendo apenas para Port d'Elhour. A vila foi fundada pela família Tarascon, dona da maior plantação local. Por se situar quase no extremo sul, a vila é suscetível a enchentes e ao clima e outras calamidades de Maison d'Sablet. As ruas permanecem constantemente sujas de lama, o barro e a umidade fazem parte da vida miserável dos moradores locais.

Povo

Existem duas raças distintas de seres humanos neste domínio - o povo de pele clara e cabelos que vão do ruivo ao castanho claro

e o povo de pele escura e cabelos negros e encaracolados. Os souragniensens geralmente são baixos e de composição leve. O preconceito racial não é evidente aqui, tanto que as raças se misturam livremente.

Embora as diferenças raciais não sejam importantes para os souragniensens, o status financeiro é. Ter campos, um barco de pesca ou até um pequeno negócio em Port d'Elhor coloca a pessoa entre a elite. O resto da população é tratada como se fossem servos.

Nas classes mais baixas, tanto homens como mulheres usam calças folgadas e camisas esvoaçantes, normalmente em tons neutros ou suaves. Os homens das classes altas preferem túnicas coloridas de seda e botas de couro de cano alto, enquanto as mulheres usam vestidos decorados em tons pastel. Tanto os homens quanto as mulheres usam brincos, colares e outras jóias que lhes permitam mostrar sua prosperidade.

A primeira vista, os souragniensens parecem ser um povo supersticioso e simplório. A maioria é analfabeta e os que sabem ler conhecem muito pouco de literatura e poesia. Além disso, os souragniensens não acreditam em deuses, ao invés disso, adoram espíritos da natureza que eles acreditam viver no pântano. O principal dentre eles é o Senhor dos Mortos. Os moradores realizam várias festividades ao longo do ano para agradar exclusivamente esse ser poderoso. Todos, menos os xamãs, temem os espíritos e ninguém se aventura no pântano voluntariamente.

Com motivo, por que os espíritos que eles cultuam são bem reais. O pântano de Souragne é o lar de muitos loas, manifestações da natureza e guardiões das matas. Além deles, em algum lugar no coração sombrio desse labirinto úmido, fica a morada do Senhor dos Mortos, mestre de todos em Souragne - seja ele morto ou vivo, espírito ou mortal.

Ganchos

Plantação dos Tarascon: Localizada na vila de Marais d’Tarascon, esta é uma das, senão a maior plantação de algodão de Souragne. Como o próprio nome sugere, ela pertence à família Tarascon, os fundadores ancestrais da vila. O patriarca da família Luc Tarascon ficou louco após os eventos ocorridos em sua família durante a Grande Conjunção. Hoje a plantação é administrada por seus descendentes. Luc passa os dias sentado em uma cadeira de balanço no seu quarto em sua propriedade, sempre com os as janelas fechados, e olhando através delas, sussurra palavras de desespero e alega ver os mortos andando em meio a sua plantação.

A Lama de Souragne: Indivíduos banhados na lama de Souragne tendem a ser evitados por mortos-vivos que tenham sido criados a partir daqueles que morreram no pântano. Os mortos-vivos ignoram esses indivíduos desde que eles não os ataquem. Mortos-vivos sob o controle do Lorde Sombrio local não são afetados pela lama. Além disso, o Lorde Sombrio poderá localizar esses indivíduos imediatamente, caso entre eles haja alguém que ele procure.

Lua Rubra: Uma vez a cada estação em Souragne a lua adquire uma coloração avermelhada. Durante esse tempo a água do pântano sobe, e além disso os mortos-vivos do Domínio saem de suas tumbas para vagar pelas cidades e pelo pântano. Nesta ocasião, os moradores trançam-se em suas casas e esperam o amanhecer, para então, tornar a enterrar seus mortos.

Os Herdeiros de Marcel Tarascon: Após a destruição de Marcel em 739 CB, e após a falha da Grande Conjunção, um dos muitos zumbis criados por Marcel tomou consciência tornando-se um Lorde Zumbi e passando a controlar os remanescentes do exército morto-vivo de Marcel. Por enquanto eles agem nas sombras, não chamando muita atenção e aguardando

algo pacientemente, enquanto seu mestre parece aguardar ordens de uma força ainda maior. Qual seu propósito, e o que eles farão agora que tem um novo líder apenas o tempo dirá.

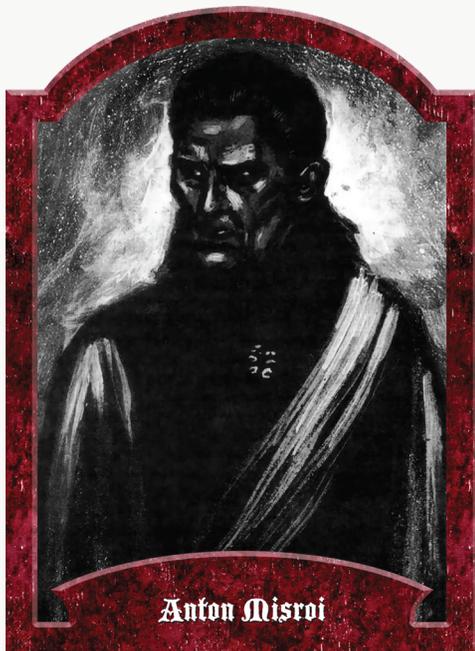
Mansão Misroi: Esta é a casa do Lorde Sombrio de Souragne, Anton Misroi. Ela é uma grande mansão de madeira guardada por seus lacaios mortos-vivos.

Lorde Sombrio

Anton Misroi é um homem alto, de cabelos pretos lustrosos e olhos que brilham com um humor demoníaco. Seus traços são nobres, mas um pouco sombrios, e ele se veste da mesma forma que a nobreza. Quando Anton se sente inclinado para isso, ele é a própria imagem da gentileza, especialmente galante com as mulheres. Entretanto, se for contrariado ou insultado, sua fúria é rápida e sua retribuição violenta.

Misroi já foi o mestre de uma grande plantação e um estudioso de uma forma de magia conhecida como “cancionismo” (na qual os componentes gestuais e materiais envolvem cantar ou dançar). Ele era poderoso, rico e completamente implacável com todos que faziam parte de sua vida. Anton lidava cruelmente com seus inimigos e servos insubordinados (ao menos em sua opinião). Ele liderava um bando de capangas brutais, que raptava suas vítimas à noite, levava para o pântano e as afogava ou dava para os crocodilos comerem.

Um dia, Misroi entrou em casa e encontrou sua esposa nos braços do dono da plantação vizinha. Na verdade, ela estava se lamentando sobre o estado miserável de sua existência e o cavaleiro estava apenas consolando-a, mas Misroi assumiu que eles eram amantes. Ele chamou seus aliados e levou os dois para seu lugar favorito para assassinatos: um banco de areias movediças profundo o suficiente para cobrir um homem até a cabeça. Os matadores os atiraram na areia e deixaram Anton



Anton Misroi

sozinho para se deliciar com suas súplicas por piedade.

Os dois afundaram lentamente e o cavaleiro pediu à esposa de Misroi que subisse em seus ombros e sobrevivesse enquanto ele afundava. Anton esperou que ele se afogasse e, com um bastão, empurrou sua esposa. Ela o amaldiçoou enquanto afundava, com lama e areia saindo de seus lábios. Os poderes sombrios ouviram as súplicas dela. O pântano ficou mortalmente silencioso por um momento, quando as duas vítimas do assassinato saíram subitamente da areia movediça e puxaram Anton para junto deles.

“Eu não quero morrer!” ele gritava enquanto eles o puxavam. “Não me deixem morrer” ele gritou aos céus. E os poderes sombrios responderam, transformando-o em um lorde zumbi e permitiram que ele rastejasse para fora do banco de areia. Ele estava “vivo”, mas tinha se transformando em uma grotesca criatura morta-viva. Anton voltou trêpego para sua plantação, mas os escravos se levantaram contra “o monstro invasor” espantando-o de volta

para o pântano. Nesse meio tempo, as Brujas sobre as águas salobres ficaram mais densas e a Ilha de Souragne foi criada.

Anton perambulou pelo pântano durante anos, assistindo das sombras enquanto seus servos e antigos escravos tomavam sua mansão. Ele usou seus poderes horrendos para matá-los quando quis, mas o que ele mais ansiava era recuperar a humanidade que ele perdera. Ele expandiu seus conhecimentos arcanos ao lidar com certas criaturas e espíritos do pântano. Ao longo dos anos, ele descobriu que os mortos de Souragne estavam sob seu controle. As lendas do Senhor dos Mortos nasceram quando Anton começou a usar seus poderes.

Anton acabou se encontrando com a Donzela do Pântano. Enquanto ele era a personificação da morte em Souragne, ela era a personificação da vida. Anton pensou que havia encontrado sua salvação. A Donzela estava mais do que disposta a tentar ajudar Anton, que ela acreditava estar sofrendo injustamente. Por ser um aspecto da natureza personificada, ela acreditou erroneamente que Anton o era também — um membro mais jovem de sua própria raça demoníaca que não havia sido instruído apropriadamente.

Ela revelou a Misroi os segredos da vida e da morte e a natureza do Semiplano de Ravenloft, informações que nenhum mortal deveria ter. Ela lhe ensinou magias poderosas que emanavam da própria tessitura elemental da realidade, através das quais Anton criou sua própria magia — a Dança dos Mortos. A Dança dos Mortos transformou Anton e seu domínio em uma coisa só, fazendo com que um dos lordes mais fracos de Ravenloft se tornasse um dos mais poderosos. Quando a Donzela percebeu seu erro, era muito tarde. Ela e todos os outros seres de Souragne estavam completamente à mercê de Misroi. No fim, ele havia recuperado sua humanidade perdida, mas a um preço. Através do treinamento da Donzela, Anton se transformou realmente na força

natural que ela acreditava que ele era. Ele se fundiu com a poderosa aura de morte que existia no pântano de Souragne, e por isso, não pode mais deixá-lo. Enquanto os outros lordes podem andar por seus domínios, Anton não pode colocar um pé além da pesada copa dos salgueiros-chorões.

Vorostokov

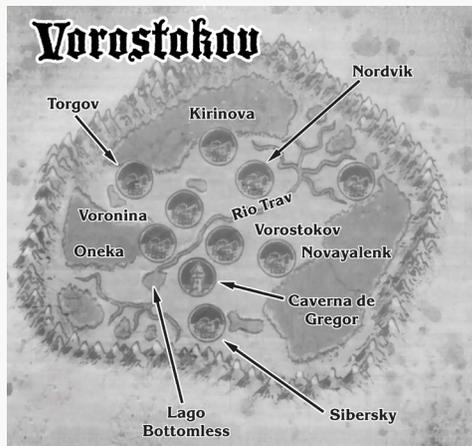
O vasto domínio de Vorostokov tem mais de 450 km de comprimento. A terra está encerrada em um inverno medonho e interminável e as pequenas vilas lutam para sobreviver com as escassas reservas de alimento e a generosidade dos caçadores que percorrem as planícies e as florestas de coníferas congeladas. A fronteira desse domínio é formada por cumes intransponíveis. Existem rumores sobre trilhas que levam para fora de Vorostokov, mas qualquer pessoa que tentar seguir uma dessas trilhas encontrará apenas tempestades de gelo e avalanches bloqueando o caminho.

A luz do dia é mercadoria preciosa no domínio. O sol mal aparece acima do horizonte por seis horas antes de desaparecer durante a noite. Nascer e pôr-do-sol são seguidos por períodos de lusco-fusco que duram de 1 a 2 horas. As sombras são longas e frias embaixo das árvores cobertas de neve.

Encontros: Os boyarsky de Zolnik são uma ameaça, tão grande quanto as alcatéias de lobos famintos que parecem segui-los de perto. Além disso, os espíritos das pessoas que morreram congeladas assombram as florestas gélidas, desejando ardentemente o calor dos vivos.

Política

Gregor Zolnik, o lobisomem, é o Lorde de Vorostokov. Todos no domínio o temem e reconhecem sua liderança. Tempos atrás, as vilas eram mais ou menos independentes e o nobre (prefeito) de Vorostokov servia meramente como um organizador



de milícias em tempos de crise e coletor de impostos para o rei. Desde que o inverno sem fim se apossou de Vorostokov e as trilhas nas montanhas se fecharam, Gregor Zolnik, o mais poderoso caçador da vila de Vorostokov se auto proclamou nobre. Ao recrutar alguns dos homens mais cruéis (boyarsky) do domínio para impor seu comando, ele estabeleceu um reinado de terror. Algumas comunidades estão tentando resistir ao punho de ferro de Gregor, mas seus caçadores têm sido assassinados em consequência disso.

Locais Importantes

Cerca de 1.000 pessoas vivem em Vorostokov, espalhadas em mais de uma dúzia de pequenas vilas. Localizada no centro do domínio, a vila de Vorostokov é a maior delas, com 230 habitantes. As viagens entre as vilas são difíceis devido à neve pulverulenta que cobre o chão. Os voros usam sapatos de neve quando estão caçando ou viajando.

Vila de Vorostokov (Capital; População: 235): A Vila de Vorostokov é a mais próspera do domínio e também sua capital. A maioria das casas dessa vila são edifícios baixos, com um cômodo. As pessoas vivem em um dos cantos enquanto os animais que possuem (normalmente ovelhas) são confinados no outro. O calor do corpo dos animais ajuda a aquecer a casa. Existem antigas igrejas neste povoado, mas nenhu-

ma religião. As antigas construções religiosas servem atualmente como depósitos de alimento e moradia para animais. As ruas da cidade são cobertas de neve, e são muito movimentadas, embora a população da vila seja pequena. A Vila de Vorostokov é a sede do governo local, o líder político e Lorde Sombrio de Vorostokov, Gregor Zolnik, vive aqui, em seu salão e quartel-general dos Boyarsky de Vorostokov.

Povo

Vorostokov é habitado inteiramente por seres humanos, e os semi-humanos são vistos como aberrações da natureza ou seres infelizes dignos de piedade. Os vorostokitas têm constituição forte, cabelos e olhos escuros. Eles são fazendeiros, mateiros ou caçadores, com alguns artesãos e praticamente nenhum comércio. As pessoas se viram com um sistema de trocas. Existe muito pouco ouro por aqui, e quando encontrado ele é visto mais como uma decoração interessante do que como moeda.

Os homens costumam fazer a maior parte das trocas e das caçadas. Eles normalmente se vestem com roupas de couro e grossos casacos de pele. Barbas e bigodes são preferidos por todas aquelas que podem deixá-los crescer. As mulheres são geralmente encontradas em casa, onde podem cuidar dos afazeres do lar, da criação das crianças e de manufaturas ocasionais.

As principais formas de expressão artística popular são os entalhes de madeira e osso, tapetes trançados coloridos e música. O nível de analfabetismo é de quase 100%, apesar dos vorostokitas possuírem uma tradição oral rica em canções e folclores.

Ganchos

Sudatório: O centro da vida social de cada vila é o sudatório. Os aldeões se reúnem regularmente para discutir os eventos ou contar histórias e cantar. Existe uma grande variedade de crenças e regras de

conduta social que regem os sudatórios, de modo que apesar de ser tradição entrar no sudatório, homens e mulheres usam-no simultaneamente. A maioria das vilas tem também uma cervejaria, que serve como um ponto de encontro popular.

O Inverno Eterno: Quando Gregor Zolnik se tornou o Lorde Sombrio de Vorostokov um inverno sem fim se instalou no Domínio. Por isso Vorostokov não possui religiões ativas. Quando o inverno interminável se apoderou da terra, cerca de três décadas atrás, o povo só podia ter chegado à conclusão que seus deuses os haviam abandonado. Agora, as igrejas de cada vila servem como moradias ou depósitos.

Os Boyarsky: Os soldados leais a Gregor Zolnik são conhecidos como Boyarsky. Assim como o Lorde Sombrio, eles são lobisomens poderosos, mas normalmente estão na forma humana, para não levantar suspeitas de sua verdadeira natureza. Os boyarsky foram todos criados pelo próprio Lorde, que os contaminou com a licantropia. Estes homens terríveis são o exército particular de Gregor e costumam realizar caçadas na floresta em forma lupina.

Os Vermelhos: Atualmente um grupo de caçadores contrários ao regime despótico do Lorde Sombrio de Vorostokov, Gregor Zolnik, atua em Vorostokov, sua sede fica na vila de Torgov. O grupo, conhecido como Vermelhos, é liderado pelo próprio filho do Lorde Sombrio, Mikhail Zolnik. Estes homens destemidos enfrentam a ira dos lobisomens de Vorostokov com coragem e audácia, são aclamados como heróis pelo povo e planejam constantemente liquidar o domínio de Gregor e dos Boyarsky.

Lorde Sombrio

Gregor Zolnik é um homem de peito largo, braços poderosos e um jeito imperioso e arrogante. Ele tem uma barba cerrada e sobranceiras grossas e quando está furioso, seus olhos queimam como carvões em

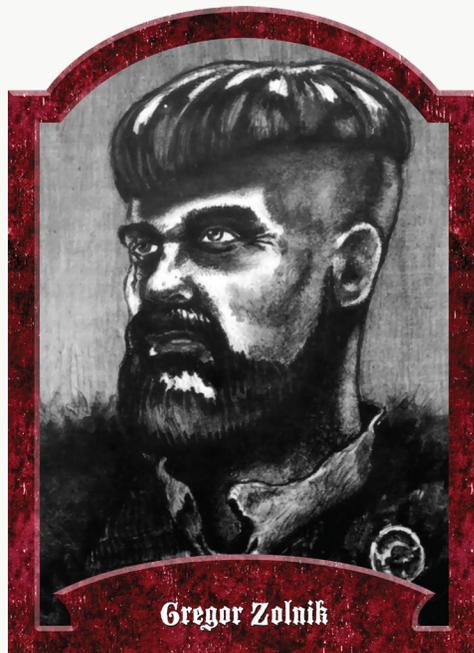
brasa. Gregor é um lobisomem especial, um loup du noir e sua forma animal é um enorme lobo negro que pesa cerca de oitenta quilos (as estatísticas em parênteses correspondem à forma lupina de Gregor). Ele pode assumir essa forma quando quer, mas tem primeiro de se despir para não ficar enroscado nas roupas ou armaduras que porventura esteja usando na hora da transformação.

Quando jovem, Gregor era um caçador Vos orgulhoso e habilidoso que vivia na Floresta Grovinekevic, nas províncias do norte da Cerília. Um ano o inverno chegou mais cedo para sua pequena vila de Vorostokov e as colheitas foram arruinadas. As provisões estavam quase esgotadas, pois a colheita havia sido pobre no ano anterior e depois de quatro meses do pior inverno que se tinha notícia deixou a vila à beira da inanição. Os caçadores, mesmo o poderoso Gregor Zolnik, estavam tendo problemas para conseguir alguma caça.

Próximo ao meio do inverno, Gregor estava voltando para a vila depois de uma caçada fracassada quando encontrou um lobo negro que tinha sido ferido ao atacar um alce. Ele observou o lobo agonizante, avaliando a força e o vigor dessa raça e desejando ter esses dons. Com certeza ele conseguiria alimentar sua família se os tivesse.

Gregor lembrou-se de uma lenda que seu avô havia lhe contado. Ela falava de homens que se vestiam com peles de lobos e ficavam iguais a essas criaturas através do uso da magia. Quando as forças do lobo estavam se esgotando, Gregor decidiu verificar se as lendas eram verdadeiras. Ele cortou a garganta do lobo, usou o sangue dele para traçar padrões arcanos na neve, tirou sua pele e a vestiu ainda sangrando. A princípio, nada aconteceu, mas de repente Gregor sentiu seu corpo mudando. Lenta e dolorosamente, ele se tornou um lobo.

Gregor usou seus novos poderes para garantir comida para sua vila durante aquele



terrível inverno, assumindo secretamente a forma lupina à noite e caçando os maiores alces e caribous que existiam num raio de trinta quilômetros. Quando a primavera chegou, Vorostokov era a única vila que não tinha perdido metade de sua população devido à fome.

O duque Andrei Vladamir veio agradecer pessoalmente o homem que salvou sozinho Vorostokov. Durante sua visita, Gregor conheceu a terceira filha do duque, Ireena. Os dois se apaixonaram e se casaram. Gregor recebeu uma propriedade e um título e o casal foi morar no castelo do duque.

Gregor descobriu que era mais fácil fazer os votos matrimoniais do que abandonar sua vida de caçador. Ele escondeu a pele de lobo mágica em uma caverna próxima do castelo do duque e toda noite ele escapava furtivamente de sua esposa para viver a emoção da caçada. Não demorou muito para Ireena descobrir suas ausências e assumir que ele estava se encontrando com uma camponesa e em consequência disso arrumar um amante para se vingar.

A traição de Ireena provocou uma fúria

bestial em Gregor. Ele assumiu sua forma lupina, matou o amante de sua esposa quando ele saía do quarto dela e depois entrou no quarto e dilacerou Ireena, que ainda estava na cama. Enlouquecido pelo sangue, saiu pelos salões do castelo e matou todas as pessoas que se encontravam nele. Na manhã seguinte, Gregor acordou em Vorostokov. O inverno havia voltado e a vila estava novamente faminta. Entretanto, Gregor descobriu que as florestas estavam vazias. As únicas presas que ele conseguiu encontrar viviam nas outras vilas e andavam sobre duas pernas.

Quando Gregor assassinou sua esposa, o duque e todos seus empregados, os poderes sombrios clamaram por ele. Durante algum tempo, ele lutou com a angústia de ter se tornado um assassino e continuar a realizar matanças hediondas para alimentar sua vila — embora nunca tenha dito aos cidadãos de Vorostokov o quê eles estavam comendo — mas Gregor acabou aceitando o que havia se tornado. Ele decidiu que lhe havia sido concedida a oportunidade de ser o grande herói do povo de Vorostokov.

Ele procurou outros caçadores e guerreiros habilidosos, oferecendo-lhes a chance de comandar Vorostokov a seu lado. Ele dividiu seu dom de licantropia com aqueles que aceitaram. Os que recusavam eram vítimas de suas presas e garras famintas. Depois de forjar um pacto infrangível, ele construiu um grande salão em Vorostokov e começou a governar como nobre, com os boyarsky a seu lado. Ele e seus homens alimentavam Vorostokov e todas as vilas aliadas. As outras eram consideradas fontes de alimento.

Gregor se casou com uma linda mulher chamada Sasha, que lhe deu dois filhos. Quando Alexei, o mais velho, chegou aos dezoito anos, Gregor decidiu transformá-lo em um boyarsky. No entanto, a mãe de Gregor, Antonina, contou o segredo para Sasha, que seguiu seu marido na floresta. Quando viu a transformação do filho, ela ficou horrorizada e fugiu. Os boyarsky,

perseguiram-na até uma ravina, onde ela escorregou e caiu, morrendo. Quando encontrou o corpo sem vida de sua esposa, Gregor percebeu que ela devia ter sido encorajada a espioná-lo. Ele voltou e começou a caçar sua mãe. Quando encontrou Antonina, Gregor não foi capaz de conter sua fúria; ele rasgou a garganta dela enquanto Alexei, próximo a ele, uivava de raiva e tristeza.

As irmãs de Gregor, Elena e Natalya, desapareceram depois da morte da mãe. Essas bruxas poderosas vivem juntas na floresta e são temidas pelas pessoas comuns. Elas odeiam Gregor mais do que qualquer coisa pelo assassinato de Antonina.

Já há algum tempo, os boyarsky vêm conseguido encontrar caça nas florestas por algum tempo, por isso os ataques às vilas não-aliadas diminuíram. Assim como parece que o inverno eterno de Vorostokov pode chegar a um fim. A consciência de Gregor está começando a atormentá-lo novamente. Para aplacá-la ele está ocupando seu tempo tentando forçar as vilas fora de seu controle à submissão.

Quando Gregor fecha seu domínio, tempestades de neve uivam em torno das montanhas. As pessoas que sobreviverem às tempestades descobrem que as passagens estão bloqueadas por avalanches — que ocorrem uma atrás da outra nas montanhas, matando a todos que tentam atravessá-las.

Recentemente foi revelado que Gregor encontra-se contaminado com o sangue de Azrai (um deus ceriliano do Mal e das sombras morto) o que lhe dá duas habilidades ávitas. Sua habilidade Fortalecida que resultou no valor atual de seu Carisma que é igual a 15 e sua Afinidade Animal lhe permite conversar com seus animais de totem. Em Cerília isso incluía apenas serpentes, mas ao se tornar um lobisomem, essa habilidade se estendeu também aos lobos. Gregor é capaz de se comunicar telepaticamente

camente com qualquer lobo ou cobra que esteja a menos de vinte metros de distância. Ele nunca mais será atacado por essas criaturas a menos que sejam controladas magicamente (entretanto, existem poucas serpentes vivendo em Vorostokov).

Na forma humana, Gregor empunha uma espada bastarda +3 chamada Ilyana (“laceradora”) com as duas mãos, embora ele também possa lutar usando uma lança ou um arco. Ilyana tem o poder de fazer a magia cura completa, na pessoa que a empunha, uma vez por dia.

Gregor também tem as seguintes habilidades de ranger. Ele evita usar armaduras, para possibilitar uma mudança rápida para a forma de lobo se isso for necessário.

Gregor pode se transformar em lobo a qualquer hora, desde que ele esteja usando sua pele (como sua pele foi transformada em uma faixa, ele quase sempre está com ela). O processo é extremamente doloroso e leva uma rodada completa. A mudança para lobo cura todos os ferimentos que ele porventura tenha sofrido, mas mudar de volta não cura nenhum dos ferimentos que ele sofreu na forma de lobo.

Como lobo, Gregor pode atacar duas vezes por rodada com sua mordida, causando 2d12 pontos de dano com cada ataque bem sucedido. No caso de um 19 ou 20 natural, Gregor prende sua vítima pela garganta, causando mais 1d12 pontos de dano. Quando isso acontece, a vítima tem de passar em uma JPD para não sofrer um ferimento mortal (uma garganta rompida ou um pescoço quebrado). O número de Pontos de vida da vítima cai imediatamente para 0, morrendo depois de 1d4 rodadas a menos que ele seja ajudado por magias de cura.

Na forma lupina, Gregor é imune às magias enfeitiçar, sono, imobilizar e outras magias de controle da mente. Somente armas de prata pura que foram abençoadas são capazes de feri-lo normalmente, enquanto as armas mágicas causam apenas um

ponto de dano para cada ponto de bônus do encantamento (uma espada longa +2 causa apenas dois pontos de dano em Gregor). As magias que causam dano não o afetam, embora as magias que não causam dano direto o afetem (Exemplo: Gregor é capaz de passar correndo através de uma muralha de fogo sem ser afetado, mas se falhar em um teste de Resistência contra uma magia provocar cegueira, ficará sem enxergar).

Se for morto na forma humana, seu corpo desaparecerá imediatamente, levando consigo a pele e a espada. Exatamente 1d6 horas mais tarde, ele reaparece completamente restaurado na caverna onde escondia sua pele. Se sua forma lupina for destruída, ele reaparece na caverna vinte e quatro horas depois, também completamente restaurado. Ele já sobreviveu à morte das duas formas e agora quase não tem medo de ser morto.

A única maneira de realmente destruir Gregor é espalhar sal e acônito (erva mata-lobo) na sua pele de lobo enquanto ele está na forma humana. Na próxima vez que se transformar, ele será vulnerável a todas as armas e magias e se for derrotado nesse estado, ele estará realmente morto. No entanto, conseguir acônito em Vorostokov é virtualmente impossível.



CAPÍTULO V

◆ AGLOMERADOS E BOLSÕES ◆

Esse capítulo trata dos Aglomerados recentemente formados que se encontram espalhados pelas Brumas e alguns dos domínios Bolsões existentes no Semiplano.

Aglomerados

Assim que a Grande Conjunção acabou e o Semiplano se realinhou, teve início um estranho processo. Depois de décadas ou até mesmo séculos de isolamento na Fronteira das Brumas, algumas das mais antigas Ilhas do Terror começaram a se fundir em grandes massas, formando Aglomerados.

Da mesma forma que no Núcleo, os Aglo-

merados conhecidos até o momento geralmente têm clima e habitantes similares. Além disso, muitos lordes de domínio convivem lado a lado nessas grandes massas de terra, embora cada um deles seja capaz de fechar independentemente as fronteiras de seu próprio domínio. Conhecidos como Soberanos, os regentes dos domínios de um Aglomerado possuem uma série de poderes ligados a seu status de Soberano e prisioneiro.

Ninguém sabe o que causou a formação desses Aglomerados. Talvez, eles sejam um mero efeito colateral da Grande Conjunção, mas, se isso for verdade, essa união das ilhas do terror logo terminará. Alternativa-

mente, esses Aglomerados poderiam muito bem ser novos Núcleos em lenta formação. Se assim for, talvez existam outros Núcleos por descobrir nas mutáveis Brumas do Semiplano do Pavor.

São conhecidos pelo menos cinco Aglomerados, mas esse capítulo incluí apenas três. Os Aglomerados que não serão descritos são Shadowborn e as Terras Tropicais. O Aglomerado Shadowborn é formado pelas antigas Ilhas de Avonleigh, Nidália e a Mansão Shadowborn. Nesse Aglomerado, estão todos ligados entre si por terem um dia conhecido a legendária paladina Senhora Shadowborn.

O Soberano de Nidália chegou inclusive a ser seu companheiro de armas. As Terras Tropicais se formaram quando Saragossa, Sri Raji e as Terras Selvagens se uniram. A próxima seção contém informações sobre os Desertos Âmbar, sobre os Cumes Ardentes sobre Zherisia.

Os Desertos Âmbar

Aglomerado dos Desertos Âmbar contém três domínios desérticos: Har' Akir, Pharázia e Sebua.

O clima inóspito dessas terras esparsamente povoadas não permite que muita vida se desenvolva aqui. Apesar do Aglomerado dos Desertos Âmbar não possuir

a diversidade de animais que muitas outras terras têm, ele está longe de ser vazio.

Suas criaturas se escondem melhor para poderem sobreviver a esse ambiente severo. Como existem poucas árvores e oásis neste deserto, os animais e as criaturas não naturais têm de viver nas planícies agrestes, o que os torna ainda mais resistentes. Geralmente, esses habitantes tem 1 Dado de Vida a mais que os outros membros de sua espécie.

Escorpiões, camelos e chacais são encontrados com frequência, mas cascavéis e múmias (superiores e inferiores) também

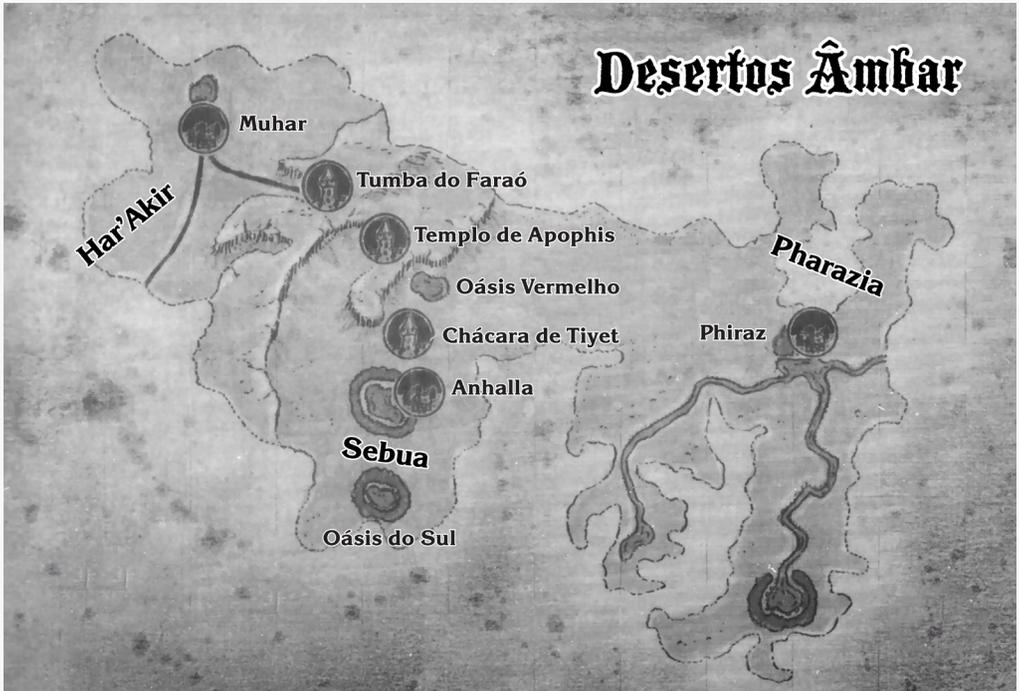
habitam essas terras estéreis. As múmias vagam pelo deserto durante a noite, atacando viajantes e refugiados encontrados sob a luz da lua.

Adicionalmente, os horripilantes zumbis do deserto ficam enterrados nas areias, esperando para se levantarem e agarrarem os viajantes com suas garras secas de sol.

Muito mais raros, e difíceis de serem avisados (a não ser que seja seu desejo serem encontrados), são os nômades que atacam os aliados de Diamabel, a Soberana de Pharázia. Mestres na arte de se esconder, esses nômades preferem a morte a serem capturados pelos legalistas de Diamabel. Eles são também os únicos capazes de cruzar o deserto entre Har' Akir e Pharázia.

O próprio sol é um inimigo formidável nesses domínios áridos. O deserto já é um inimigo implacável a ser enfrentado, assim como o clima e a necessidade de água para manter a vida. Durante o dia, a temperatura pode subir até mais de 40° C, enquanto que durante a noite elas chegam perto de zero. Somente os andarilhos mais sábios e experientes conseguem sobreviver por muito tempo aos rigores dessas terras desérticas. No calor do dia, um viajante precisa beber pelo menos um copo de água por hora para não ser vítima de uma desidratação. Ocasionalmente, chuvas rápidas refrescam um pouco o ar antes de transformarem a terra em um forno úmido.

Dois dos domínios no aglomerado dos Desertos Âmbar foram trazidos para o Semiplano do Pavor do mesmo mundo e de uma mesma nação, mas de épocas diferentes. Esses dois domínios, Har' Akir e Sebua, compartilham a língua falada e a escrita. Sua linguagem escrita é composta de hieróglifos enquanto a de Pharázia compreende runas fluentes — que podem ser confundidas com escrituras mágicas por aqueles que não sabem ler e não são versados nas escritas destes sombrios e particulares domínios deste aglomerado.



Har' Akir

Vastos areais se estendem por toda a parte leste desse domínio, enquanto penhascos rochosos e estéreis cobrem o norte. A tumba do Faraó Anhktepot fica em um pequeno vale guardado por estátuas monolíticas. As areias escaldantes só podem ser cruzadas pelos viajantes mais vigorosos, mesmo durante a noite.

Encontros: Poucos monstros habitam este domínio. As poucas espécies nativas vivem nos penhascos rochosos a oeste durante o dia e vagam pelo deserto durante a noite. O maior perigo são os zumbis do deserto. Essas criaturas ficam submersas nas areias do deserto, prontas para puxar os viajantes e prendê-los na areia.

Política

A múmia anciã do faraó Anhketeptot, é o perverso Lorde deste domínio. Seu templo-tumba fica localizado num pequeno desfiladeiro guardado por imensas estátuas monolíticas.

Para o povo, Snefru, a sacerdotisa de Osiris, rege o domínio na cidade de Muhar. Essa mulher libertina mora no templo de Osiris, com pelo menos dois amantes. Ela impõe uma série de códigos religiosos à vila, mas os clérigos perceberão que ela é uma sacerdotisa de Osiris apenas no nome, na realidade seus ritos e práticas se assemelham com o culto de Set.

Locais Importantes

O único povoado de Har' Akir, Muhar, fica próximo a um pequeno oásis. Cerca de 300 pessoas vivem nas grandes cabanas que existem a sua volta.

Muhar (Capital; População: 350): Tendões de linho e seda dividem espaço com humildes construções de argila, contrastando com os pequenos palacetes dos nobres e sacerdotes, assim como o templo de Osiris, uma construção imponente em argila e pedras no centro do vilarejo. Transeuntes caminham com ânforas e jarros d'água do oásis, repetindo fatidicamente seus movimentos dos dias anteriores, criando um ciclo de

rotina inquebrável e tedioso.

Muhar não possui estalagens ou tavernas, mas apesar de seu povo ser desconfiado e frio, os habitantes dão abrigo, alimento e água para os viajantes, desde que não pareçam perigosos, hereges ou sejam desaprovados pela regente Snefru ou os membros do clero, sendo que de acordo com tal aprovação é determinado o grau de conforto no qual o hóspede é acolhido. Tal julgamento, entretanto, é arbitrário e não carece de alguma regra lógica, exceto pela “generosidade” da regente Snefru em acomodar os viajantes do sexo masculino dotados de maior beleza em seu próprio palacete.

Povo

Os nativos de Har’Akir são um povo pequeno, bronzeado e de faces enrugadas pelo sol. Eles usam mantos brancos e largos para manter o calor afastado e panos na cabeça que podem cobrir o rosto quando o vento levanta a areia. Essas pessoas não confiam em estranhos, mas não são hostis. Eles nunca afastam as pessoas do oásis de Muhar, a única fonte conhecida de água do Domínio. Contudo, eles vêem qualquer tentativa de encher cantis como roubo, já que a água é cara e rara. Eles deixam essa lei clara para qualquer forasteiro que venha até a vila.

Os escravos estrangeiros formam um grupo de aproximadamente 200 pessoas. Eles são adquiridos de viajantes nômades vestidos com mantos negros que vagam para Har’Akir, ou pessoas capturadas tentando roubar água do oásis de Muhar. Estes comerciantes de escravos são Vistani do clã Kamii, que conseguem vagar através das Brumas em direção a Har’Akir. Os escravos de Muhar têm representantes de quase todas as culturas encontradas em Ravenloft.

Ganchos

Descanso do Faraó: A tumba do antigo

faraó Anhktepot é um imenso palácio de pedra e argila encravado numa cordilheira de montanhas, ornado por estátuas gigantes de antigos deuses Akiri e do próprio faraó. Esta tumba que não possui nenhuma entrada conhecida é a casa e a prisão do Lorde Sombrio de Har’Akir, o Faraó Anhktepot.

Sphinx, a Serpente dos Segredos: Diversas estátuas destruídas e encobertas pela areia mostram a face de uma imensa serpente de chifres, de olhar sagaz e monstruoso. Os aldeões de Muhar contam a lenda de Sphinx, um dos antigos deuses-dragões, que possuía terríveis poderes sobre as tempestades elétricas e governava uma nação de povo lagarto das areias, construída sobre gesso, argila seca e ossos humanos.

Tal cidade era cortada por um imenso rio, que bloqueava a passagem de viajantes exceto por uma ponte, o único caminho seguro para atravessar para a margem norte do deserto. O próprio Sphinx guardava a entrada da ponte, e para um cidadão ter acesso a sua passagem deveria responder a um enigma feito pelo próprio deus-dragão, e caso falhasse, tinha sua cabeça devorada e o resto de seu corpo era entregue aos seus súditos.

Durante anos os viajantes de Har’Akir atravessavam a costa a nado, pois ninguém nunca havia sido capaz de desvendar o enigma de Sphinx, até que um jovem nômade do deserto de sangue Akiri respondeu o enigma de Sphinx criando outro enigma em sua resposta, que deixou a criatura confusa, e não conseguiu respondê-lo. Queimando de ódio, Sphinx submergiu sob as areias do deserto e convocou uma imensa tempestade de areia elétrica, que cobriu o sul do deserto por dez dias. Sua própria civilização foi destruída, e os mesmos aldeões dizem que a grande serpente ainda vive, enterrada em seu covil abaixo das areias.

A Mumificação: O rito da mumificação

consiste em uma série de procedimentos ritualísticos e científicos que conservem o corpo do falecido para sua jornada para o mundo dos mortos. Primeiramente o cérebro era extraído pelas cavidades nasais utilizando finas pinças de ferro. A seguir eram removidos os órgãos internos a partir de uma incisão no flanco esquerdo, onde, com uma faca afiada de pedra, eram retirados os pulmões, o fígado, estômago e intestinos.

O coração era deixado, pois segundo a tradição era o lugar onde residiam as emoções, o cerne do ser, onde residia sua alma, considerado mais importante do que o cérebro, e não podia se retirar. Após a remoção dos órgãos o corpo era coberto por um sal místico. O corpo então permanecia assim por cerca de 40 dias para desidratar. Na próxima etapa o corpo era lavado e tratado com óleos aromáticos, bálsamos e cominho. Certos órgãos internos eram embalsamados separadamente e colocados em vasos conhecidos como Jarros Canópicos.

O Culto de Anúbis: Apesar do desconhecimento da grande população de Muhar, Haruphykt mantém um culto organizado ao deus-juiz dos mortos Anubis, em uma câmara secreta subterrânea construída abaixo do grande templo. O culto, liderado por Haruphykt, é composto por 7 sacerdotes de Anubis da raça dos licantropos Homens-Chacais, e uma vez a cada 7 meses, sequestram uma bela jovem da nobreza para sacrificá-la em nome de Anubis.

Cerca de 15 nobres formam a base dos cultistas, louvando o poder do deus dos mortos, assistindo às cerimônias de sacrifício e honrando o deus-chacal com oferendas. Haruphykt, por sua vez, é um dos raríssimos Anpu, ou Homens-Chacais Superiores, e vê a si mesmo como um avatar de Anubis. Snefru sabe do culto secreto, mas nada faz para impedi-lo uma vez que Haruphykt também conhece seu segredo.

A Tempestade dos Mundos: Lendas antigas

Akiri contam que muitos viajantes de outros mundos chegaram aos desertos de Har'Akir através de monstruosas tempestades de areia elétricas, que varrem o deserto de anos em anos. Os antigos dizem que um homem temerário ou louco o bastante para entrar em uma destas tempestades conseguiria sair do mundo onde está e ser transportado para outro lugar – mas provavelmente será apenas transportado para metros de areia abaixo, sufocado e morto pela tempestade.

Decifra-me ou devoro-te: Em meio as ruínas espalhadas pelo deserto existe uma esfinge. Ela é dotada de poderes mágicos, e sempre que um viajante cruza seu caminho, ela usa esses poderes para vasculhar sua mente à procura de assuntos nos quais sua vítima seja ignorante. A esfinge então faz uma pergunta relacionada a esse tópico e caso o indivíduo não saiba responder ela o paralisa com seu poder mental e o devora. Ninguém até hoje sobreviveu ao encontro, e não se sabe, além da passagem segura, o que mais a esfinge ofereceria em troca de uma resposta correta.

Soberano

Anhktepot usa como roupa ataduras brancas de linho funerário já amareladas pelo tempo. Ele arrancou as faixas de seus braços e olhos e, por isso, muitos pedaços ficam dependurados ao vento quando ele se movimenta. Seus olhos são luzes douradas, com um toque de laranja e seus dedos descobertos são marrons e secos. A voz de Anhktepot é um sussurro áspero, como areia escorrendo por entre duas rochas. Ela carrega um ankh de ouro que fica pendurado no pescoço com uma corrente e ele veste a touca cerimonial dos faraós, mas remove o resto de suas vestes funerárias.

História: Anhktepot, outrora um sacerdote de Rá, desejava a imortalidade mais do que qualquer outra coisa. Para aprender os segredos da vida, ele fez durante anos experiências horríveis com escravos.



Enquanto ainda envelhecia, incapaz de encontrar a chave da vida eterna, ele demoliu vários templos e amaldiçoou os deuses: por estarem se opondo a ele. Em resposta, Rá apareceu diante dele e disse que por causa desse sacrilégio ele iria viver eternamente, mas não do modo como ele desejava.

De início, o sacerdote ficou exultante, mas logo ele percebeu a real extensão de sua maldição: todas as pessoas que ele tocava morriam. Ao invés de se arrepender, Anhktepot começou a aprender como animar e controlar os mortos. Quando ele se afastou de Rá, os sacerdotes de sua igreja renegada se rebelaram e o mataram.

Porém, a promessa de Rá era sincera: Anhktepot não estava realmente morto. Incapaz de controlar seu novo corpo morto-vivo, ele ficou louco enquanto seus sacerdotes embalsamavam e mumificavam seu “cadáver”. Quando o ritual estava completo e o sol se pôs, as Brumas se movimentaram para clamar seu maléfico prêmio. Dessa maneira, Anhktepot tornou-se o lorde de Har’Akir. Estado Atual: O lorde múmia agora passa décadas em sua tumba.

Ele não consegue nem dormir de verdade nem morrer, mas é capaz de esquecer o mundo por um certo tempo e se lembrar dos prazeres da carne ou refletir sobre o fato de ter uma nação para comandar. É preciso acontecer um evento de extrema importância para acordar Anhktepot. Ele é capaz de sentir a ansiedade de seu povo, o que o acorda, da seus sonhos e o trás de volta para resolver o problema. Contudo, sua vinda é apenas um presságio de mais morte e destruição.

Anhktepot sonha em ser humano novamente. Ele desistiria voluntariamente de sua imortalidade se pudesse viver alguns anos como um homem normal. Os Poderes Sombrios o escarnecem dando-lhe o poder de assumir a forma humana ao drenar a vida de um mortal em uma cerimônia realizada ao nascer do sol. (Isso leva uma rodada para acontecer, mas deve ser feito nos últimos dez minutos antes do amanhecer.) Por esta traição, ele se torna um simples humano de nível-o até o sol se pôr, momento no qual ele volta a ser uma múmia. Se for morto enquanto está na forma “humana”, ele permanece morto até ser mumificado e sepultado (quando recupera sua identidade e seus poderes originais). Sabendo que voltará a ser uma múmia depois do pôr do sol, ele nunca realmente aproveita suas poucas horas como mortal.

Quando Anhktepot deseja fechar seu domínio, as fronteiras irradiam uma parede impenetrável de calor. Os personagens que tentarem atravessar a parede sofrerão 1d10 pontos de dano na primeira rodada, 2d10 na próxima rodada, 4d10 na rodada seguinte e assim por diante. Os viajantes que tentam atravessar a barreira acabam invariavelmente transformados em cinzas antes de chegar ao outro lado. (Na primeira rodada, o personagem recebe 1d10 pontos de dano, na próxima rodada ele recebe 2d10, na seguinte 4d10 e assim sucessivamente. Caso um personagem continue tentando prosseguir, ele se transforma em

pó quando o dano sofrido ultrapassar o número de pontos de vida que ele tem.)

Anhktepot é uma múmia superior. O toque do faraó causa uma doença pútrida que mata em 1d3 dias. Um dia após a infecção, a vítima sofre convulsões tão violentas que fica impossível fazer magias ou se utilizar de uma arma. Para cada dia que vive depois do primeiro, a vítima perde permanentemente 2 pontos de Carisma e 1 ponto de Força e Constituição. Somente uma magia desejo é capaz de reverter esta perda. A recuperação da putrefação causada pela múmia requer uma magia curar doença para cada dia de avanço da enfermidade e todas elas devem ser administradas em um período de 24 horas. Anhktepot é afetado pelo Poder da Fé como um monstro “Especial”. Ele é imune ao dano causado pela água benta mas sofre 1d6 pontos de dano por entrar em contato com símbolos sagrados que não sejam malignos. O ankh pendurado em seu pescoço recupera 2d6 pontos de vida por rodada mesmo depois de seu número de pontos de vida ter sido reduzido abaixo de zero (portanto, ele regenera se o ankh não for removido).

Além de sua resistência contra magia de 25%, a múmia é imune às magias baseadas em sono, enfeitiçar, imobilizar, morte e frio; a qualquer tipo de controle mental (incluindo as magias e poderes psiônicos de leitura da mente); a venenos e fogo. Sua aura força qualquer pessoa que tentar olhar para ele a fazer um Teste de Medo com uma penalidade igual a -4.

Pharázia

A maior parte do domínio é coberta por dunas móveis, com alguns afloramentos de pedra para quebrar a monotonia. Em geral, esses afloramentos oferecem proteção para, viajantes e para feras.

Pharázia possui três grandes fontes, a maior delas na capital, Phiraz. Os rios da Pharázia são alimentados por estas fontes,

que correm para fora do centro do domínio. Dois dos rios terminam em poços nas extremidades mais baixas do reino. Apesar de ser razoavelmente pura, a água ainda tem gosto salobre por viajar pelo domínio.

As únicas árvores da Pharázia são encontradas próximas às margens desses rios ou das fontes. Os animais do deserto competem ferozmente pela sombra que essas árvores fornecem. Os habitantes humanos de Pharázia sabem que é melhor não usar as sombras dessas árvores, pois as criaturas que ali vivem são mais perigosas do que o próprio sol.

Encontros: Qualquer pessoa que esteja passando próximo ou ao longo das margens dos rios poderá ver uma dúzia de crocodilos se banhando ao sol na lama da margem. Qualquer barulho ou movimento próximo desses ferozes répteis faz com que eles deslizem para dentro do rio lamacento, onde eles atacam sua presa na água ou esperam até o perigo passar.

Durante a noite, os viajantes devem tomar cuidado com o demônio de asas negras que cruza os céus escuros. Essa criatura horrível ataca sem aviso nem piedade. Os habitantes de Phiraz não sabem que essa monstruosidade é seu amado Diamabel, mas muitos acreditam que ele é um agente de sua vingança.

Política

Só a lei de Diamabel tem algum peso em Pharázia.

Ele pede que as pessoas rezem pelo menos duas horas por dia e comuniquem qualquer infração contra essa lei de orações. Aqueles que violam a lei estão sujeitos a açoitamento ou morte, dependendo quão tolerante Diamabel está naquele momento.

Confissões são um modo de vida e homens vestidos com mantos brancos e açoites limpam a impureza daqueles que cometeram pecados ou infrações. Esses homens,

conhecidos como legisladores, vagam pelas ruas de Phiraz à procura de crimes contra Diamabel. Eles são extremamente liberais em seus castigos e têm liberdade para decidir o que constitui um crime. Naturalmente, os Pharazienses mais brutais encontram sua vocação como parte dos legisladores de Diamabel.

Diamabel domina todos os aspectos da vida em Phiraz. Somente o Allahn el Rashaan, líder da tribo nômade que se dedica à tarefa de destruí-lo, pode se comparar a Diamabel em estatura. Um poderoso guerreiro de barba cerrada, as cimitarras de Allahn movimentam-se como um zéfiro quando ele ataca.

Povo

A maior parte dos habitantes desse domínio vive na cidade de Phiraz, sob a supervisão direta de Diamabel, uma criatura bela e poderosa. Alguns afirmam que ele é um anjo, e sua aparência corrobora essa asserção. A cidade murada oferece proteção contra os perigos do deserto, mas o poderoso Diamabel protege as pessoas de perigos ainda mais horrendos. Os moradores da cidade nunca saem de Pharázia, porque sabem que se o fizerem ficarão sem a proteção do anjo. Eles seguem os éditos de Diamabel e seus legisladores sem hesitar ou questionar.

Os pharazienses são um povo muito supersticioso. Eles aparentam ser boas pessoas, apesar de seus medos e ansiedades os tornarem um tanto quanto irritantes. Eles ficam o tempo todo escolhendo as palavras, temerosos de dizer alguma coisa que mereça um açoitamento. Eles também estão ansiosos por entregar aqueles cujas bocas não estão tão bem guardadas, já que uma atitude dessas desvia a atenção de seus opressores.

Os pharazienses têm a pele escura e os cabelos pretos. Seus olhos são normalmente marrons, mas ocasionalmente uma criança

virá ao mundo com olhos tão negros quanto a noite. Uma velha profecia diz que um “canalha de olhos negros” causará o fim de Pharázia, por esse motivo, os residentes geralmente matam estas crianças logo depois do nascimento. As pessoas se vestem com mantos leves, usando turbantes para protegerem suas cabeças contra o calor escaldante do sol. Mesmo no frescor relativo da cidade, o sol queima aqueles que não estão preparados para seu calor. As mulheres também usam véus como parte de suas roupas diárias.

Ganchos

Nômades: Os moradores da cidade não são os únicos habitantes de Pharázia. No deserto vivem grupos de nômades resolvidos a destruir Diamabel. Eles afirmam que ele já foi um deles, tendo chegado a sua forma atual através de chacinas e magias perversas. Portanto, eles têm por objetivo livrar o mundo dessa aberração a qualquer custo. Eles não desdenham a ajuda de outros, mas são um grupo matreiro e traiçoeiro.

Esses nômades vestidos de negro sempre viajam de camelo e nenhuma outra criatura pode se comparar a sua velocidade no deserto. Eles nunca acampam no mesmo lugar duas vezes e tomam o cuidado de esconder sua presença. Eles sabem que se avistá-los em seus voos noturnos, Diamabel com certeza os destruirá. Apesar deles dizerem que sabem um método seguro de eliminá-lo, não vão compartilhá-lo com forasteiros.

Soberano

Diamabel já foi um nômade do deserto baixo e moreno. Quando chegou ao Semiplano do Pavor, no entanto, sua aparência mudou drasticamente.

Durante o dia, Diamabel é uma figura maravilhosa de ser ver. Ele agora é uma criatura de 2,10 m de altura, com pele branca e asas gloriosas cobertas de penas



Diamabel

tão brancas como neve. Sua face escanhoada irradia um tipo de beleza transcendente, apesar de marcada por linhas de medo e frustração. Seus cabelos prateados refletem a luz da manhã e do entardecer formando um arco-íris de cores e seus intensos olhos azuis variam do azul celeste até quase o branco glacial, dependendo de seu estado de humor. Ao menor movimento, os músculos deslizam em seus belos e poderosos membros. Apesar de sua aparência divina, sua face reflete um ódio latente e um temperamento instável. Quando o sol se põe no horizonte, uma mudança acontece no corpo de Diamabel. Apesar de fascinante, essa transformação também é intensamente horripilante. As asas apodrecem instantaneamente, revelando uma estrutura de ossos e penas impuras, penduradas inutilmente em seus antigos lugares. Depois, suas belas feições se desprendem como a pele de uma cobra, deixando apenas a face horrenda de um zumbi enquanto sua pele perfeita e seus músculos poderosos são transformados em emaranhado de carne pútrida. Por último, suas belas roupas de seda transformam-se em farrapos de lã negra que balançam com qualquer brisa —

não importando quão leve ela seja.

O filho de um rico xeique do deserto, Diamabel sabia que ele estava destinado a reinar. Desde a mais tenra idade, ele rejeitava o mundo que existia a sua volta. Sua babá o deleitava com histórias de uma terra distante onde as pessoas que levavam vidas honestas e saudáveis eram convertidas em criaturas de pura luz. Dessa forma, a seus olhos parecia que o mundo em que vivia era sórdido e, à medida que crescia, ele sentia que era sua vocação purificá-lo. Com esse objetivo, ele começou a juntar mais poder que qualquer outro xeique havia tido antes dele. Os membros de sua tribo sentiam que um líder mais forte seria bom, então eles o apoiaram.

Quando Diamabel tinha dezesseis anos, seu pai morreu providencialmente e todos aqueles que falaram em traição também desapareceram. Diamabel mostrou que era um líder capaz, apesar de ser um pouco excêntrico, e seu povo aprendeu a confiar tacitamente nele. No entanto, as outras tribos nômades não o seguiriam, e ele começou a conquistá-las.

Depois de diversas vitórias estonteantes, seu povo começou a perceber que Diamabel planejava conquistar muito mais que as dunas. Uma noite, sob a luz das estrelas, ele compartilhou sua visão com o povo: exterminar todos aqueles que acreditavam em seu deus e seu credo. Ele prometeu que por essa proeza formidável, ele e seu povo seriam transformados em seres de luz. Ele e seus seguidores leais mataram todos os membros da tribo que discordavam de sua política de genocídio.

Durante os anos que se seguiram, Diamabel e suas tropas tornaram-se o terror do deserto. Deslizando sobre as dunas com seus camelos ligeiros, eles devastaram as caravanas dos ricos mercadores e as tropas enviadas para destruir os nômades amotinado.

Contudo, o sonho de se tomar um dos es-

colhidos divinos queimava dentro do peito de Diamabel. Durante a noite, seus sonhos o provocavam, transformando-o em uma beleza de tez branca e asas emplumadas, então toda manhã ele acordava com um fervor ainda maior. Sua obsessão levou-o a descuidar de sua própria segurança e ele começou a atacar cidades inteiras.

Por fim, enquanto massacrava uma cidade no norte, ele encontrou seu destino. Uma flecha disparada por um vigia fincou-se em seu estômago e ele desmaiou. Enquanto desfalecia, ele lamentava apenas o fato que nunca iria ver as luzes dos céus vivo.

Quando acordou, ele ficou muito surpreso: não esperava sobreviver àquele ferimento. Sua aparência causou um choque ainda maior. Ele tinha finalmente realizado seu sonho de criança: ele tinha uma aparência angelical. Mal sabia ele que esta transformação gloriosa tinha um preço terrível.

Diamabel considera-se traído pelo mundo. Agora que havia finalmente realizado seu mais querido sonho, ele descobriu que não era tudo como havia imaginado. A transformação que sofre toda a noite tortura-o mais do que ele é capaz de admitir.

Ele não tem apenas a dor da transformação para suportar, tem também de aceitar o fato de ter sido completamente isolado de sua divindade. Ele tinha pensado que sua evolução para um estágio mais elevado traria um contato maior com seu deus, mas ele descobriu que o oposto era verdade. Ao invés de desfrutar a confiança de sua deidade, ele se viu tentando ainda mais alcançá-la.

Diamabel está convencido de que ele tem apenas que eliminar todos os infiéis de sua terra para demolir a barreira que o separa de seu deus. Durante o dia, ele tira o máximo proveito de sua bela forma, passando o tempo sem a menor preocupação. Toda noite, sua aparência bestial lembra-o com violência de sua situação, então ele faz o melhor que pode para remediá-la.

Qualquer criatura suspeita de ser impura ou de estar conspirando contra ele recebe uma visita desse grotesco anjo da morte, que sempre os mata, juntamente com sua família e qualquer um que por acaso surja em seu caminho.

Diamabel não admira a imaginação, nem recompensa o entusiasmo, a não ser em assuntos de fé. Ele é a única lei e fará todo o possível para forçar às pessoas a se adequarem a seu grande esquema.

Quando deseja fechar as fronteiras de Pharázia, Diamabel cria uma nuvem de poeira abrasiva, que gira em torno dos limites de seu domínio. A areia movimenta-se com rapidez suficiente para pelar a carne de qualquer criatura que passe por ela. Apenas as criaturas mais tolas ousam desafiar a tempestade de areia e nenhuma retorna de uma aventura no furacão de areia. Todo personagem que entrar na tempestade sofrerá dez pontos de dano para cada rodada que ele permanecer dentro dela. Itens mágicos e magias não protegem a pessoa dos efeitos da tempestade. Esses itens ficam inertes e inúteis até serem retirados da tempestade.

Quando Diamabel permite a reabertura das fronteiras de Pharázia, os limites revertem para as Fronteiras das Brumas em três lados e para Sebuia por último. O céu continua azul, apesar dos planos verticais das fronteiras ainda parecerem paredes de brumas bruxuleantes.

Quando fica suficientemente irritado para atacar (um fato comum), Diamabel transforma-se numa figura realmente fantástica de se ver. Em qualquer forma, todo seu poder se manifesta repentinamente, e seus oponentes têm de ser bem sucedido em uma JPS a com um redutor igual a -2 para não fugirem aterrorizados.

Se algum oponente entrar realmente num combate corpo a corpo, Diamabel atacará com a Cautério de Almas, sua poderosa espada língua de fogo. Mesmo se ele errar

o golpe com a Cautério de Almas, suas asas ainda podem desferir um golpe poderoso em um de seus oponentes. No caso de um ataque bem sucedido, essas asas deixam o inimigo atordoado e incapazes de atacar durante uma rodada. Diamabel é quase indestrutível. Ele aprendeu a se aproveitar de sua ligação com a terra, drenando força dela quando isso é necessário. Ele não só regenera 2 pontos de vida por rodada, mas também é capaz de curar-se completamente uma vez por dia.

Se for derrotado, seu corpo se imolará, juntamente com todas suas posses. Suas cinzas então migrarão para os cantos mais distantes de seu domínio, não importando como elas foram espalhadas ou armazenadas, e no prazo de um mês, ele se reconstituirá completamente, tendo a Cautério de Almas nas mãos. Se seus inimigos ainda estiverem em Pharázia, Diamabel os perseguirá incansavelmente até eles serem destruídos.

Sebua

Sebua é um pequeno deserto. O terreno varia de dunas de areia fina até as planícies rochosas e penhascos escarpados de granito. Existem cacimbas e oásis espalhados pelo domínio, apesar de um terço deles estarem secos e outro terço ser impróprio para o consumo.

Durante o dia, o calor chamusca os desertos, apesar do céu estar geralmente escuro e nublado. Nuvens de chuva se formam normalmente pela manhã e, durante a tarde, elas liberam uma breve e intensa torrente que se infiltra rapidamente no solo. Às vezes, o céu escuro fica verde e depois preto, indicando a aproximação de uma tempestade de areia. As nuvens sempre se dissipam durante a noite, revelando um céu virtualmente sem estrelas iluminado por uma lua alaranjada, que reflete uma luz âmbar nas rochas e na areia.

Uma massiva formação rochosa assinala

a fronteira oriental de Sebua e o Vale da Morte atravessa o centro dessa formação. Escarpas de arenito variando entre cento e cinquenta e trezentos metros formam as paredes do vale. A areia cai periodicamente das bordas lá em cima, escorrendo para o chão do vale com um silvo seco. Esse vale já foi o local de um grande templo dedicado aos deuses da Terra, Céu e Submundo. O templo dedicado ao Devorador da Luz é o único que ainda resta.

Encontros: Os templos e as tumbas do Vale da Morte estão repletos de morcegos — criaturas glabras e feias com a pele translúcida que revela as veias debaixo dela. Besouros marrons com carapaças brilhantes cobrem o chão debaixo dos morcegos, subsistindo do estrume deles e da carne de seus mortos. Se um morcego morto cai no chão ele é logo coberto por um tapete móvel desses besouros. Ao cair da noite, os morcegos saem dos templos, e voam para os oásis para se alimentarem.

A maior parte dos oásis de Sebua está coberta de junco, onde hordas de mosquitos sedentos de sangue nascem e se reproduzem. Toda noite, o céu acima dos oásis se enche dessas criaturas, junto com os morcegos pelados que se alimentam deles. Ao longo da face ocidental das colinas existe um pequeno lago de águas tingidas de vermelho por depósitos minerais. Os mosquitos desse lago são particularmente ferozes, saindo depois do pôr-do-sol e formando nuvens mais negras que o céu da noite. Tecido e couro fino não oferecem nenhuma defesa, sendo facilmente penetrados pelo Longo e fino tubo de alimentação dos mosquitos fêmeas. A não ser que esteja completamente coberta, a face de um personagem é especialmente vulnerável a esses insetos. Em menos de um minuto, as pálpebras expostas ficam fechadas de inchaço.

Locais Importantes

O Vale da Morte: é também o local de grandes tumbas, que contém incontáveis

tesouros e horrores desconhecidos. Essas tumbas pertenceram a antigos faraós, nobres, oficiais e suas famílias. As paredes acima das tumbas são esculpidas com motivos detalhados, cada uma delas contando o maior feito da pessoa que está ali enterada.

A cidade de Anhalla: fica próxima ao centro do domínio, não muito longe da entrada do vale. Como aconteceu com os templos do Vale da Morte, o tempo destruiu a maioria da cidade, deixando para trás apenas as fundações dos edifícios e uma arcada ocasional. No centro de Anhalla existe um imenso oásis. Um punhado de casas de pau-a-pique feitas de tijolo e barro substituí os edifícios extravagantes que antigamente cercavam o local. Anhalla é o centro da maioria da vida em Sebuá. As ruínas a as casas estão infestadas de macacos mau humorados e babuínos raivosos, que importunam e roubam os viajantes que param no oásis. Além disso, algumas crianças tímidas e evasivas vivem na área. Apesar de sua origem ser desconhecida, diz-se que elas nunca envelhecem.

A chácara de Tiyet: fica próxima a Anhalla e, às vezes, pode-se ouvir sons alegres além de seus altos muros. Contudo, os nômades de Pharázia sabem que qualquer pessoa que for investigar esses sons nunca mais retornará.

Política

Nenhum governante reivindica o domínio político de Sebuá, mas os nômades de Pharázia sabem que a Soberana do domínio, Tiyet, é uma mulher a ser evitada.

Povo

Apenas as crianças selvagens de Anhalla vivem nesse domínio. Apesar dos nômades de mantos negros passarem pela região algumas vezes por ano, eles ficam apenas um ou dois dias. Eles temem Tiyet, a jovem mulher que vive na chácara misteriosa e

isolada fora de Anhalla. As crianças selvagens vestem trapos, seus cabelos crescem sem controle e emaranhados e elas não falam nenhuma língua conhecida. Elas são todas humanas, como a soberana de seu domínio.

Ganchos

Crianças Selvagens: A imortalidade das crianças selvagens de Sebuá é parte da maldição de outro habitante do domínio. Esses humanos primitivos não têm boas maneiras. Também, apesar da dureza da vida em Sebuá, eles são totalmente inocentes. Os verdadeiros horrores do Semiplano deixarão profundas cicatrizes emocionais neles. Por essa razão, eles fazem todos os Testes de Medo e de Horror com um redutor igual a -1.

Moosha: uma vampira única, que retira alimento da água que existe no corpo de outras criaturas vivas, vive no oásis na parte sul do domínio. Pelo fato de ter assassinado o último herdeiro da linhagem escolhida pelos deuses para governar a Nação Sombria, ela foi amaldiçoada com a vida e o sofrimento eternos até ela ser capaz de restaurar a tutela divina para as pessoas de Sebuá. A chave para a salvação de Moosha está nas crianças selvagens, pois entre elas está o herdeiro do trono da Terra Sombria. Se Moosha educasse essa criança poderia ficar livre de sua maldição. Contudo, ela não tem consciência disso, e vê as crianças apenas como presas.

Soberano

Tiyet é uma mulher esbelta que parece ter aproximadamente vinte anos. Apesar de ter apenas 1,73 m de altura, ela possui uma figura altiva. Sua pele se mantém bronzeada e lisa apesar dela ser uma morta-viva e todas suas roupas fúnebres já se desapareceram. Tiyet sempre se adorna com joias — um largo colar de ouro cravejado de turquesas, lápis lazuli e outras pedras semi-preciosas, braceletes de prata, ornamentos

para os cabelos e anéis. Seus olhos grandes e amendoados são negros e contornados com kohl a base de chumbo, as pálpebras tingidas com sombra de malaquita. Ela também escurece seus grossos cabelos com óleo e láudano e pinta os lábios de vermelho escuro com um mistura de ocre vermelha, sebo e sangue.

Tiyet vivia em um reino no deserto hoje lembrado apenas como a Nação Sombria. Seu pai era um escriba de Khamose, o quarto filho do faraó. Khamose ficou fascinado com a beleza de Tiyet quando ela foi à sua chácara para visitar seu pai. Ele logo pediu a mão dela em casamento e ela concordou sem hesitar. Tiyet era tão ambiciosa quanto bonita, desejando nada mais do que viver no palácio do faraó. Casar-se com Khamose deixou-a mais perto desse objetivo.

Apesar de Khamose chamar Tiyet de esposa, ela era pouco mais do que uma concubina preferida; uma mulher chamada Nuféri era a Esposa Principal de Khamose. Esse arranjo não agradava muito à Tiyet, então ela decidiu mudá-lo. Através de uma manipulação inteligente, ela colocou Nuféri em uma posição comprometedoras com um escravo. Khamose, com sua honra manchada, ordenou que Nuféri sofresse o destino de todas as adúlteras: a morte. Mesmo clamando por sua inocência, Nuféri foi arremessada num poço repleto de chacais selvagens. Tiyet então se tornou a Grande Esposa de Khamose.

Apenas um homem suspeitava do envolvimento de Tiyet na morte de Nuféri. Esse homem, conhecido como Zordenahkt, desejava Tiyet para si mesmo. Armado com o conhecimento do crime de Tiyet, ele coagiu as afeições dela. Com o passar do tempo, esse par improvável acabou se apaixonando. Tiyet sucumbiu ao poder dele, Zordenahkt aos charmes dela.

Tiyet se cansou de seu marido e perdeu o interesse em promovê-lo, considerando-o estúpido demais para subir além dos outros

filhos do faraó. Todo dia, ela saía com o pretexto de levar oferendas ao túmulo dos ancestrais de Khamose. Na verdade, ela entrava em um templo de Apophis, Deus das Trevas, devorador do sol. Ali, ela e Zordenahkt tinham encontros clandestinos.

Durante a noite, contudo, o medo de ter seus crimes descobertos pesava na mente de Tiyet. Uma noite, ela sonhou com uma viagem ao Mundo dos Mortos, uma viagem que todos os membros de sua nação acreditavam que um dia fariam:

Tiyet estava na Sala do Julgamento, presidido pela grande Osíris. Maat, deusa da verdade, avultava sobre ela, segurando a balança e a pena. Tiyet percebeu então que ela iria passar pelo teste da verdade, um teste que todos deveriam enfrentar antes de prosseguirem para a vida depois da morte. A deusa retirou o coração do corpo de Tiyet. Tiyet sabia que se seu coração pesasse menos do que a pena simbólica, sua vida depois da morte seria tranquila; no entanto, se seu coração estivesse pesado com o pecado, ele iria pender a balança e uma segunda e mais terrível morte a aguardaria. Tiyet assistiu horrorizada a balança pender para o lado do coração. Rápida e ansiosamente, hordas de serpentes demoníacas e outras criaturas cercaram-na, arrancando carne de seus ossos enquanto ela gritava aterrorizada.

Nesse momento do sonho, Tiyet acordou. Depois de contar a Zordenahkt seu pesadelo, ela implorou a ele que encontrasse um modo de impedir que isso acontecesse. Ele contou a ela sobre um procedimento que iria ligá-la eternamente à terra, impedindo-a de passar para o Mundo dos Mortos. Ele explicou que isso só poderia ser feito nos recém mortos e que ele não estava disposto a tentar, pois as verdadeiras consequências eram desconhecidas. O pesadelo nunca mais retornou, e Tiyet nunca mais o mencionou novamente. Ela e Zordenahkt continuaram a se encontrar todo dia, inebriados pela companhia um do outro. Contudo, Khamose não era tão tolo quanto Tiyet imaginava. Ele percebeu que a atenção dela, antes abundante, agora

havia diminuído. Ele designou um jovem servo para espioná-la. O servo seguiu-a com sucesso até o templo, e escondendo-se na antecâmara, ouviu enquanto Tiyet e Zordenahkt conversavam.

Quando voltou para casa, Tiyet ouviu o escravo falando com Khamose, revelando seu segredo. O inflamado Khamose jurou que Tiyet sofreria uma morte ainda mais horrenda que a de Nuferi.

Aterrorizada, Tiyet retornou ao templo e procurou Zordenahkt. Ela implorou a ele que a matasse e realizasse a cerimônia que a salvaria da Sala do Julgamento. Quando Zordenahkt se recusou, ela retirou uma adaga de seu vestido e, implorando pela misericórdia do deus Apophis, cravou-a no peito.

No fundo do templo, Zordenahkt realizou a cerimônia que ela desejava. Ele banhou o corpo dela em óleos e realizou uma magia simples para preservar sua beleza. Então, fez uma incisão no peito dela e removeu o coração. Zordenahkt colocou o coração de Tiyet em um jarro de pedra cheio de óleos e ofereceu tudo para seu deus serpente em troca dela ficar livre do Mundo dos Mortos. Depois ele enrolou o corpo de Tiyet em linho e o carregou até o túmulo de sua própria família. Lá, ele se envenenou com veneno de áspide e deitou-se ao lado dela para morrer.

Tiyet acordou na noite seguinte. Ela arrancou as faixas de seus olhos e viu o corpo de Zordenahkt a seu lado. Enlouquecida pela dor e ainda enrolada nas faixas de linho dos mortos, ela cruzou o deserto e dirigiu-se para o lar de Khamose. Todos os corações dentro da casa eram audíveis para ela, batendo em um ritmo enlouquecedor. O mais alto dentre todos era o coração de Khamose, que a compelia a procurá-lo.

Tiyet entrou no quarto, silenciosa como uma sombra. Ela colocou a mão no peito dele e descobriu que o ritmo das batidas de seu coração diminuiu. Nesse momento,

Khamose se movimentou e seus olhos se abriram. Sua boca se abriu, mas antes que ele pudesse gritar, Tiyet o paralisou com seu olhar. Depois, enquanto ele ainda vivia, ela enfiou a mão em seu peito e arrancou o coração. Tiyet então aproximou a massa sangrenta de seus lábios e a engoliu. As audíveis batidas dos outros corações da casa cessaram: saciada, ela não era mais capaz de ouvi-los.

Tiyet voltou imediatamente para a tumba e deitou-se ao lado do corpo imóvel de Zordenahkt. Quando acordou, no entanto, ela estava sozinha. Os poderes sombrios haviam lhe garantido a regência de Sebu.

Tiyet já viveu quase duzentos anos em Sebu. Ela é a soberana, mas governa apenas os mortos. Ela não consegue controlar os poucos habitantes vivos de seu domínio nem os visitantes de outros reinos. Tiyet controla todos os mortos de seu reino, especialmente as múmias. É provável que os visitantes se defrontem com esses terrores antes de se encontrarem com Tiyet, mesmo que eles possam vê-la observando à distância.

Tiyet vive em uma chácara de nobres, já que o palácio que tanto almejava está fora de seu alcance. As vezes, ela tenta dar grandes festas como aquelas que os ricos de sua terra natal gostavam. Ninguém realmente aparece; os poderes sombrios criam os sons dos convidados e de sua alegria para ela. Ela geralmente ouve a voz de Zordenahkt, apesar dele nunca falar com ela, e normalmente sumir se ela o procura. A desgraça cai sobre a pessoa que for atraída pelos sons e luzes da casa de Tiyet com intuito de se juntar à festa.

Tiyet é uma criatura solitária e amargurada e visitantes raramente conseguem ver mais do que um vislumbre dela. Ela geralmente aparece rapidamente, parando por um momento na beira de uma piscina e depois desaparecendo repentinamente. Não que ela seja tímida. Na realidade, ela se ressen-

te da intrusão em seu reino, que ela prefere não se associar com os vivos.

Tiyet agora é uma criatura de desejos sombrios — uma que deseja não apenas sangue, mas também o órgão pulsante que o espalha pelo corpo. Apesar de odiar aquilo em que se transformou, ela não consegue resistir à tentação de um coração vivo. Suas batidas levam-na à loucura, eliminando tudo menos o singular desejo de interromper seus batimentos — tirando-o de seu refúgio e devorando-o pelo menos uma vez por ano, Tiyet precisa comer um coração humano. Ela não morrerá se isso não acontecer, mas ela é levada assim mesmo a cometer tal ato. Quanto mais tempo ela ficar sem devorar um coração vivo, mais alto soarão as batidas dos corações que estão nas proximidades. Ela é consumida pela obsessão de se alimentar, e seu corpo torturado por uma dor insuportável.

Quando ela encontra uma vítima para finalmente satisfazer seu desejo, pode acontecer dela não ficar satisfeita com apenas um coração. Da mesma forma que um homem faminto, ela pode se empanturrar mesmo depois de sua fome física ter sido satisfeita — pelo menos até o choque suas ações a deixar enojada.

Fechando as Fronteiras: Quando deseja fechar as fronteiras de Sebuá, Tiyet cria uma tempestade ao longo das fronteiras de seu domínio. Esses pesadelos turbulentos e uivantes causa 2d6 pontos de dano em qualquer criatura que tentar enfrentá-lo. Enquanto estiverem dentro da tempestade, os personagens ficarão completamente cegos e surdos. Quando finalmente conseguirem sair dessa terrível tormenta, os personagens se encontrarão novamente em Sebuá.

Tiyet não conta com a força bruta para arrancar os corações de suas vítimas, contudo essa pequena mulher não precisa de músculos. A terra lhe concedeu outras forças muito mais impressionantes. Seu

olhar é capaz de paralisar qualquer pessoa que esteja em sua linha de visão. As vítimas podem fazer um teste de Resistência contra a Paralisação para tentar resistir a essa habilidade. As vítimas que não cruzarem o olhar com o dela recebem um bônus igual a +2 no seu teste. No entanto, se ela tocar sua vítima ao tentar paralisá-la, o Teste de Resistência será feito com um redutor igual a -2.

O toque de Tiyet também pode ter outros efeitos debilitantes. Ela pode usar apenas um ataque de toque por rodada, incluindo a paralisia. Se ela optar por provocar ferimentos, seu toque pode causar 1d10+4 pontos de dano por rodada. Esse dano pode inclusive ser adiado até o máximo de duas horas, para que a vítima não saiba o que lhe causou tal aflição.

O beijo de Tiyet — um terceiro ataque por toque — drena um ponto de Força por rodada. Essa perda será permanente enquanto a vítima permanecer em Sebuá. Quando sair do domínio, a vítima recuperará esses pontos à razão de um por dia.

Os poderes mais assustadores de Tiyet afetam o órgão que ela tanto deseja. Com quatro rodadas de concentração, Tiyet pode usar seu olhar paralisante para fazer com que as fibras musculares do coração da vítima comecem a se contorcer de uma forma descoordenada, impedindo que ele bata efetivamente. Se estiver a menos de sessenta metros, ela é capaz de fazer com que a vítima sofra os efeitos de um ataque cardíaco: respiração pesada, suor profuso, um peso esmagador no peito, dor no pescoço e na mandíbula e uma intensa dor nos braços, particularmente no esquerdo. Ela não precisa verificar se o ataque é bem sucedido e a vítima não tem direito a um teste de resistência.

Na primeira rodada, o ataque de Tiyet contra o coração reduz o ponto de vida da vítima em vinte e cinco por cento. A segunda e a terceira rodadas causam a mesma

quantidade de dano, deixando a vítima com apenas vinte e cinco por cento de seus pontos de vida. Nesse ponto, a vítima torna-se incapaz de se mover sozinha devido à grande dor. Durante a quarta rodada, o número de pontos de vida do personagem cai para dez por cento da quantidade que ele tinha no início do encontro. Essa é a maior quantidade de dano que ela consegue causar dessa forma; para matar suas vítimas ela tem de tocá-las. Tiyet mata por parada cardíaca somente se ela não tiver outra escolha. Se o coração parar de bater, ela não poderá se alimentar dele. Somente um coração pulsante é capaz de satisfazê-la. Por essa razão, ela geralmente paralisa suas vítimas. Com sua habilidade única de atravessar o tórax, ela retira o coração, que continua a bater fora do corpo.

Esse soberano encontra dificuldade em ignorar sua maldição. Os batimentos cardíacos de qualquer criatura humanoide inteligente que esteja a menos de um quilômetro e meio dela são audíveis até ela se alimentar. Então, poucas horas depois, ela volta a ouvi-los novamente, fracos no início, depois cada vez mais forte. Se ela não se alimentar durante onze meses ou mais, as batidas ficam dolorosamente altas, ecoando em sua cabeça.

Os outros poderes de Tiyet parecem mundanos em comparação com estes horrores. Uma vez por dia, ela é capaz de criar uma tempestade de areia e movê-la à vontade, usando uma forma única da magia controlar o clima. A tempestade cobre uma área com dois quilômetros quadrados e pode durar até duas horas, dependendo da vontade de Tiyet. Ela precisa de três rodadas para criar a tempestade, mas seus poderes não ficam limitados durante esse período. Além disso, ela pode convocar um enxame de besouros uma vez por dia. Alguns tentarão entrar nos ouvidos ou no nariz de suas vítimas, levando-os à loucura com a dor até que os insetos sejam removidos (as vítimas têm que passar em um teste de Resistência

contra Magia para não ficarem incapacitados durante 1d4 rodadas). Sempre que quiser, Tiyet é capaz de assumir a forma de um macaco pequeno com dentes pequenos e afiados. Ela assume essa forma apenas se deseja se esconder entre os vários macacos que vagam em seus jardins e em seu domínio. Essa transformação é útil também por permitir que ela se aproxime de vítimas cautelosas, que acham os macacos engraçadinhos. Mesmo nessa forma, seu toque continua podendo causar dano, mas ela geralmente revoga os efeitos para não ser detectada.

As múmias de Sebuia são controladas por Tiyet, do mesmo modo que os esqueletos e os zumbis são controlados por um sacerdote maligno. Como os viajantes e os ladrões de túmulos geralmente destroem suas múmias, Tiyet normalmente cria novas múmias a partir do corpo de suas vítimas. Ela tem a sua disposição as cubas e suprimentos de uma casa de embalsamamento nos limites de Anhall. Os visitantes encontram às vezes corpos à espera da mumificação neste local.

Somente armas mágicas com um bônus igual a +1 ou mais conseguem ferir Tiyet. Se for reduzida a 0 pontos de vida (ou menos), ela terá sido derrotada mas não destruída. O corpo de Tiyet se desfará e se transformará em uma pilha de areia brilhante mas, depois de um mês, ela se formará novamente em algum lugar no Vale da Morte.

O único meio de destruir Tiyet é forçá-la a comer seu próprio coração (o órgão ainda está no local onde Zordenahkt o deixou muito tempo atrás, no templo de Apophis). Se for trazido até os lábios dela, o coração começará a bater e ela não conseguirá resistir, não importando o quão recente ela tenha se alimentado.

Cumes Ardentes

Os domínios paralelos dos Cumes Ardentes estão profundamente ligados, apesar de



suas grandes diferenças. É difícil imaginar uma terra menos hospitaleira do que Cavitus, o reino de Vecna. Essa região de cinzas vulcânicas e penumbra perpétua suga a vida dos seus habitantes à medida que esmaga seus espíritos. Do outro lado dos Cumes Ardentes fica o domínio de Tovag. Nessa terra temperada, a vida – e até mesmo uma medida de esperança – ainda existe, apesar da natureza tirânica de Lorde que a controla.

Cavitus

A terra torturada de Cavitus é o mais ocidental dos reinos que compõe o Aglomerado dos Cumes Ardentes. Esse reino, em forma de quarto crescente, faz divisa a leste com a cadeia dos Cumes Ardentes, que dão nome a esse aglomerado. Em todos os outros lados, Cavitus é envolvido pelas Brumas de Ravenloft.

A noite não existe em Cavitus — ou talvez seja o dia que não exista. Pode ser difícil determinar, pois o céu uniformemente

cinza escuro cria um estado de penumbra perpétua em todo o domínio. A maioria do reino é composta de um aparentemente infinito deserto de cinzas lançadas dos vulcões dos Cumes Ardentes. São essas emissões que dão ao céu sua cor opressiva e sombria. Também conhecida como a Devastação Cinzenta, os desertos de Cavitus podem ser letais. Toda criatura que viaja por esse lugar desolado começa a morrer. Nenhum tipo de cura é possível dentro da Devastação Cinzenta, nem mesmo através de meios mágicos; somente dentro dos muros da Cidadela de Cavitus é que os feridos podem ter esperança de ver sua saúde completamente restaurada. Além disso, cada hora que uma criatura viva gasta fora de Cidadela reduz um nível ou dado de vida de seus atributos. Qualquer criatura que for reduzida a zero dados de vida será instantaneamente transformada em um zumbi do deserto sob o controle de Vecna.

Na fronteira oriental desse domínio, onde as encostas recortadas dos Cumes Ardentes erguem-se como dentes de tubarão da

Devastação Cinzenta, a vida é igualmente mal-recebida. Além das propriedades letais da Devastação Cinzenta, essas montanhas vulcânicas estão sujeitas a escorrimentos de lava, riachos de água altamente ácida, tremores frequentes, avalanches e outros desastres naturais, que tornam as batalhas aqui travadas ainda mais perigosas. A única cidade do reino é a cidadela em forma de crânio de Cavitiuus. Dentro dessa cidade sombria e escura, vivem quase dez mil homens e mulheres. Apesar de se encontrar um semi-humano ocasionalmente nessa moradia amaldiçoada, apenas os humanos são nativos.

A estrada de laje que sai da Cidadela Cavitiuus divide-se em três estradas distintas, que atravessam a Desolação Cinzenta, serpenteiam pelos Cumes Ardentes e emergem no domínio de Tovag. Logo que sai da Cidadela, ela é bem construída e conservada, mas ao longo de sua extensão, ela vai ficando gradualmente mais gasta e quebrada.

Quando chegam às montanhas, as pedras brancas tornam-se marrons, manchadas com o sangue dos incontáveis milhares que morreram ali. Muito importante, o dreno de vida da Desolação Cinzenta não afeta as pessoas que viajam por essas estradas. Um único passo para fora delas, contudo, e a terra começa a sugar a vida do viajante.

Encontros: Aqueles que estiverem perambulando dentro da Cidadela de Cavitiuus terão todos os tipos normais de encontros associados com as grandes cidades. A vida na Cidadela de Cavitiuus parece ser particularmente brutal, com os fortes tomando aquilo que desejam.

Fora da cidade, os zumbis do deserto dominam a Desolação Cinzenta. Outros tipos de mortos-vivos não inteligentes são comuns, mas as pessoas temem mais os “espreitadores sob a areia”. Os mortos-vivos sob o controle de Vecna nunca saem do domínio.

Pelo fato da terra não ter noite ou dia, a

maioria das criaturas pode ser encontrada a qualquer hora.

Política

Vecna mantém a ordem através dos agentes de sua fé, Os Dedos de Vecna. Esse grupo de guardas tirânico e esmagador tecnicamente faz parte da Igreja do Apenas Sussurrado, apesar deles agirem mais como um grupo organizado de capangas.

Apesar de não temer nenhum mortal, Vecna não é tolo o suficiente para correr riscos, especialmente tendo em mente seu aprisionamento inesperado. Dessa forma, o uso de magia dentro da Cidadela de Cavitiuus é punido com a morte.

A única exceção, claro, são os sacerdotes que retiram seu poder do culto do Apenas Sussurrado.

Locais Importantes

Cavitiuus (Reino de Vecna; População: 10.000): A terra torturada de Cavitiuus é a mais ocidental dos reinos que compõem os Montes Ardentes. Esse reino, em forma de lua crescente, faz divisa a leste com a cadeia dos Cumes Ardentes, que dão nome a este local. Em todos os outros lados, Cavitiuus é envolvida pelas Brumas.

A noite não existe em Cavitiuus – ou talvez seja o dia que não exista. Pode ser difícil determinar, pois o céu uniformemente cinza escuro cria um estado de penumbra perpétua em todo o domínio. A maioria do reino é composta de um aparentemente infinito deserto de cinzas dos vulcões dos Cumes Ardentes. São essas emissões que dão ao céu sua cor opressiva e sombria.

A única cidade do reino é a cidadela em forma de crânio de Cavitiuus. Dentro dessa cidade sombria e escura, vivem quase 10.000 homens e mulheres. Apesar de se encontrar raças não-humanas ocasionalmente nessa moradia amaldiçoada, apenas os humanos são nativos. A estrada pavimentada que sai

da Cidadela de Cavitius divide-se em três estradas distintas, que atravessam a Devastação Cinzenta, serpenteiam pelos Cumes Ardentes e emergem no domínio de Tovag.

Logo que sai da cidadela ela é bem construída e conservada, mas ao longo de sua extensão, ela vai ficando gradualmente mais gasta e quebrada. Quando chegam às montanhas, as pedras brancas tornam-se marrons, manchadas com o sangue dos incontáveis milhares que morreram ali. Qualquer um que viajar pela Devastação Cinzenta sofrerá 5 pontos de dano contínuo por hora. Esse dreno de vida não afeta as pessoas que viajam por essas estradas. Um único passo fora delas, contudo, e a terra começa a sugar a vida do viajante.

As pessoas desse domínio vivem todas dentro dos limites da Cidadela de Cavitius. Eles são um povo sério e desolado, completamente desprovido de qualquer esperança e grande parte das emoções. Apesar de ter livre arbítrio, a maioria teve sua vontade esmagada e obedecerá sem questionar qualquer ordem dada por Vecna ou algum de seus seguidores. É difícil imaginar um grupo de desgraçados que inspire mais piedade que o pobre povo que vive nesse lugar. Todos que moram na cidade cultuam o Senhor Mutilado (Vecna), pois fazer o contrário só traria tortura e morte.

Ganchos

A Devastação Cinzenta: Também conhecida como a Devastação Cinzenta, os desertos de Cavitius podem ser letais. Toda a criatura que viaja por esse lugar desolado começa a morrer. Nenhum tipo de cura é possível dentro da Devastação Cinzenta, nem mesmo através de poderes, somente dentro dos muros da Cidadela de Cavitius é que os feridos podem ter sua saúde restaurada. Se uma criatura morrer no deserto, ela se torna um Zumbi do Deserto, sob o controle de Vecna.

Cadeia de Vulcões: Essas montanhas vul-

cânicas estão sujeitas a erupções de lava, riachos de água altamente ácida, tremores frequentes, avalanches e outros desastres naturais, que tornam as batalhas aqui travadas ainda mais perigosas.

Os Dedos de Vecna: Vecna mantém a ordem através dos agentes de sua fé, os Dedos de Vecna. Esse grupo de guardas tirânicos e esmagadores tecnicamente fazem parte da Igreja do Apenas Sussurrado, apesar deles agirem mais como um grupo organizado de capangas.

Soberano

Poucas pessoas chamam o semideus Vecna pelo seu nome verdadeiro. Ao longo de sua vida, ele foi conhecido por vários títulos, talvez o primeiro deles tenha sido simplesmente Mestre do Trono das Aranhas. Com o tempo, ele passou a ser chamado de o Lorde Mutilado, Aquele cujo nome só é dito em sussurros, o Apenas Sussurrado e o Rei Moribundo. Mais recentemente, em consideração a sua prisão em Ravenloft, ele passou também a ser conhecido como o Deus Acorrentado.

Vecna é uma das criaturas mais abomináveis e temidas que existe. Nascido séculos atrás no distante mundo de Oerth, ele foi um estudante das mais negras artes e praticante das formas mais vis de magia. Com o tempo, ele se tornou o mestre de um império baseado no medo e no horror. Exatamente onde ficava essa nação em Oerth ou onde ficava a torre negra de onde ele reinava, é um tópico muito debatido pelos sábios naquele mundo.

Dizia-se que a maldade de Vecna não tinha limites. De fato, as lendas afirmam que ele criava vilas inteiras apenas para suprir de corpos seus experimentos. Outras histórias contam que seu poder eliminou a vida de grandes regiões de Oerth, criando áreas como o mortal Deserto Brillhante. Independente das histórias serem verdadeiras, não há dúvida de que os exércitos sinistros de



Vecna espalhavam morte e destruição em continentes inteiros. Quando envelheceu, Vecna usou seus poderes mágicos para se proteger da morte. Com o passar do tempo, no entanto, até mesmo seus grandes talentos foram incapazes de evitar a fatalidade. Exatamente qual processo ele usou é desconhecido, mas de algum modo o mais perverso dos mortais transformou-se no mais mortal dos lichs.

A medida que Vecna continuava a acumular poder e espalhar o mal, um poderoso guerreiro conhecido como Kas subiu até se tornar seu braço direito.

Conhecido como Kas Mãos Sangrentas, ele proferia os julgamentos de Vecna e seu poder só era menor que o do lich. Para recompensar seu braço direito por sua devoção e serviço, Vecna forjou a poderosa Espada de Kas. Com essa arma em mãos, ninguém será capaz de enfrentar ao maléfico guerreiro.

Durante um certo tempo, a escuridão que encobria Oerth tornou-se ainda mais terrível sob o poder dessas duas criaturas sinistras. Com o tempo, contudo, Kas foi

tentado pelo poder de sua espada e voltou-se contra seu mestre. Depois de uma grande batalha que destruiu a torre negra de Vecna, os dois combatentes foram dizimados. Tudo o que restou foi a Espada de Kas e a Mão e o Olho de Vecna.

Como uma criatura de perversidade absoluta, Vecna passou a ser reverenciado por aqueles que desejavam praticar o mal. Com o passar do tempo, a adoração e as preces dessas pessoas deram poder ao que sobrou do espírito de Vecna e ele se tornou um semideus. Contudo, nem mesmo a divindade era o suficiente para satisfazer os desejos do Apenas Sussurrado. Trabalhando através de seu avatar, Vecna procurou recobrar seu império e, usando o poder que então seria seu, elevar-se ao patamar de deus superior. Se ele tivesse conseguido, toda Oerth estaria sob seu comando, apesar de haver dúvida se apenas isso teria apaziguado o Lorde Mutilado.

Felizmente, a tentativa de Vecna de assumir o poder absoluto sobre o Mundo de Greyhawk falhou. Além disso, seu plano tinha uma enorme falha, que resultou no seu aprisionamento. Enquanto residia nos Planos Exteriores, Vecna estava a salvo das sempre famintas Brumas de Ravenloft. Por causa das magias que seu avatar teceu em seu nome, Vecna criou uma ligação tênue entre ele e o Plano Material Primário. Ele não se preocupou com isso naquele momento; afinal de contas, que força ousaria desafiar o grande e imortal Vecna? Claro, Vecna não conhecia a força dos poderes sombrios e a tenacidade das Brumas. Quando eles clamaram sua fortaleza, a Cidadela de Cavitius, ele foi sugado junto.

Vecna está completamente enfurecido. Ele se revolta constantemente contra os poderes que o prendem, jurando que ele não só escapará, como também destruirá as forças que o mantêm prisioneiro. Juntamente com sua determinação de ver as forças misteriosas de Ravenloft aniquiladas, Vecna enfrenta regularmente um inimigo

mais tangível. Do outro lado dos Cumes Ardentes fica o domínio de Tovag, controlado pelo inimigo mais odiado de Vecna, o traidor Kas.

Vecna orienta suas forças para atacarem o domínio de Kas, e este, por sua vez, retorna o favor. Pelo fato de Kas ter protegido cuidadosamente as poucas passagens que existem através dos Cumes Ardentes, os exércitos de mortos-vivos de Vecna não foram capazes de entrar em Tovag; por isso, todas as batalhas entre os dois poderes acontecem na região vulcânica. Esses embates são horríveis e sangrentos, e nenhum lado jamais consegue uma vantagem sobre o outro.

Vecna vive constantemente enfurecido por seu destino. Ele não consegue entender porque não é capaz de apenas se libertar desse lugar amaldiçoado. Pode até ser que a própria fúria e o ódio de Vecna o ceguem para as possibilidades de fuga que ele, de outra forma, poderia ter descoberto. Além disso, ele não entende por que não consegue destruir Kas. O conhecimento de que Kas, o Traidor, controla um reino adjacente ao seu, corrói Vecna por dentro. Para uma pessoa que deseja apenas o acúmulo de poder e a aquisição de conhecimento, a impotência e confusão atual de Vecna é um destino tão terrível quanto qualquer um poderia desejar para um soberano.

Vecna é capaz de selar as fronteiras de seu domínio, impedindo qualquer pessoa de escapar para as Brumas. Ele não consegue, entretanto, fechar a fronteira entre Cavitius e Tovag. Como essa fronteira é marcada pelos picos dos sulfurosos Cumes Ardentes, poucos viajantes usam esta rota. As passagens por essas montanhas estão cheias dos restos de mortos e mortos-vivos das intermináveis batalhas de Vecna contra o odiado Kas. Quando Vecna decide fechar suas fronteiras, aqueles que tentam fugir pela interminável Desolação Cinzenta são atacados por um exército interminável de garras rastejantes. Essas mãos decepadas

abrem caminho através das cinzas com o objetivo de arrastar viajantes para baixo, sufocá-los e estraçalhá-los.

Vecna é uma criatura poderosa demais para ser confrontado e destruído por praticamente qualquer aventureiro. Num combate corpo a corpo, Vecna ataca com sua mão murcha e ossuda. Juntamente com esse poderoso golpe (que causa 14 pontos de dano), o frio drenador de energia que ele carrega causa outros 2d10 pontos de dano. Cada ataque bem sucedido também exige que o alvo seja bem sucedido em uma JPC para não ficar instantaneamente paralisado. Apesar da paralisia causada pelo ataque de um lich normal poder ser dispersada com uma simples dissipar magia, somente uma magia dissipar o mal conseguirá libertar alguém do poder de Vecna.

Vecna está envolto em uma aura de mal absoluto que afeta os que estão em sua presença. O efeito exato dessa radiação mágica depende do nível da vítima conforme está descrito na tabela abaixo.

EFEITOS DA AURA DE VECNA

TABELA 5.1

NÍVEL DA VÍTIMA	EFEITO
1-3	Teste de Loucura
4-6	Teste de Horror
7-10	Teste de Medo
11-14	Teste de Moral
15+	Sem Efeito

Tovag

Esse é o menor domínio das duas regiões que compõem o Aglomerado dos Cumes Ardentes. Da mesma forma que seu domínio irmão, Cavitius, ele foi arrancado do mundo de Oerth, lar da famosa Cidade de Greyhawk.

Tovag fica cravado entre as revoltosas Brumas e os irregulares Cumes Ardentes.

A maior parte do domínio é coberta por florestas esparsas de pinheiros e outras plantas resistentes o suficiente para sobreviver naquele solo rico em enxofre.

O soberano de Tovag, o vampiro Kas, vive em uma grande fortaleza na porção norte de seu domínio. Ao sul fica a comprimida cidade de Tor Gorak e a vastidão de fazendas que fornecem grãos e outras culturas para seus habitantes.

Algumas estradas bem construídas atravessam o país. A mais famosa delas é o Caminho Karsicano, que vai de Tor Gorak à Fortaleza de Kas. Três outras estradas vão para oeste, atravessando as passagens dos Cumes Ardentes e emergindo no domínio de Cavitius. Apesar da excelente qualidade dessas estradas, é raro elas serem utilizadas.

Encontros: Em Tor Gorak, os encontros mais perigosos serão provavelmente com os Adagas, a polícia de Tovag. Como se destacam contra o pano de fundo de desespero e sofrimento que caracteriza este reino, os estrangeiros serão alvos óbvios de prisão, tortura e possivelmente execução. Fora da cidade, Tovag, não é um reino particularmente perigoso. Claro que ele possui sua cota de predadores, mas esses são iguais aos encontrados em qualquer área temperada de geografia similar. Lobos, leões da montanha e víboras ocasionais são os animais mais perigosos do lugar. Dentro da fortaleza de Kas, no entanto, as coisas são com certeza diferentes. Ninguém sabe que tipos de horror vivem lá, mas poucos são curiosos o suficiente para pensar nessa questão por muito tempo.

Política

Kas mantém uma mentalidade de guerra constante, forçando seu povo a viver a mais pobre das existências a fim de poupar os suprimentos importantes para sua guerra interminável com Vecna. Ele não se importa nem um pouco com essas pessoas,

e as vê apenas como instrumentos a serem usados na tentativa de destruir o seu antigo mestre.

A vida em Tovag é dominada por uma rotina de revista das pessoas e residências, uma completa falta de liberdade pessoal e a mão opressora de uma polícia tirânica. A polícia do Estado, conhecida como Adagas, está sempre à procura de traidores, espíões e criminosos. Os Adagas têm poder para condenar e executar criminosos no local. Coisas insignificantes como evidências e culpa raramente são importantes no cumprimento da lei.

Locais Importantes

Tovag (Reino de Kas; População: 16.000): Esse é o menor domínio das duas regiões que compõem os Cumes Ardentes. Da mesma forma que seu domínio irmão, Cavitius, ele foi arrancado do mundo de Oerth, lar da famosa cidade de Greyhawk. Tovag fica cravado entre as revoltosas Brumas e os irregulares Cumes Ardentes. A maior parte do domínio é coberta por florestas esparsas de pinheiros e outras plantas resistentes o suficiente para sobreviver naquele solo rico em enxofre.

O Lorde de Tovag, o vampiro Kas, vive em uma grande fortaleza na porção norte de seu domínio. Ao sul fica a comprimida cidade de Tor Gorak e a vastidão de fazendas que fornecem grãos e outras culturas para seus habitantes. Algumas estradas bem construídas atravessam o domínio. A mais famosa delas é o Caminho Karsicano, que vai de Tor Gorak à Fortaleza de Kas. Três outras estradas vão para oeste, atravessando as passagens dos Cumes Ardentes e emergindo no domínio de Cavitius. Apesar da excelente qualidade dessas estradas, é raro elas serem utilizadas.

As pobres almas que vivem em Tor Gorak aceitam seu fardo em silêncio. Eles reconhecem que seu lorde é rígido e falam do vampiro Kas apenas em sussurros e tons

reservados. Eles sabem muito bem que a criatura que reina além dos Cumes Arden-tes é muito mais terrível do que seu próprio lorde.

Kas mantém uma mentalidade de guerra constante, sempre alerta para a eterna guerra entre seus senhores para subjugar seu antagonista, forçando seu povo a viver a mais pobre das existências a fim de poupar os suprimentos importantes para sua guerra interminável com Vecna. Ele não tem a mínima preocupação e não se importa com essas pessoas, e as vê apenas como instrumentos a serem usados na tentativa de destruir o seu antigo mestre.

Povo

As pobres almas que vivem em Tor Gorak aceitam seu fardo em silêncio. Eles reconhecem que seu mestre é rígido e falam do vampiro Kas apenas em sussurros e tons reservados. Eles sabem muito bem que a criatura que reina além dos Cumes Arden-tes é muito mais terrível de que seu próprio lorde.

Os habitantes de Tovag tendem a ter famílias muito grandes, em grande parte porque o soberano paga uma boa recompensa para cada criança nascida. Aqueles que vivem nesse domínio também envelhecem num ritmo acelerado. A maioria atinge a maturidade aos nove anos, o que permite que eles sejam alistados no exército de Kas mais rápido do que seria possível em qualquer outro lugar. Qualquer visitante que permanecer mais de um mês no domínio começa a envelhecer mais rápido também.

Ganchos

Velhice Precoce em Tovag: Os habitantes de Tovag tendem a ter famílias muito grandes, em grande parte porque o lorde paga uma boa recompensa para cada criança nascida. Aqueles que vivem aqui envelhecem num ritmo acelerado. A maioria atinge a maturidade aos 9 anos, o que permite que

eles sejam alistados no exército de Kas mais rápido do que seria possível em outro lugar. Qualquer visitante que permanecer mais de um mês em Tovag contrai a maldição de envelhecer rapidamente.

Os Adagas: A polícia de Kas, conhecida como Adagas, está sempre à procura de traidores, espíões e criminosos. Os Adagas têm poder para condenar e executar criminosos no local. Coisas como evidências e culpa raramente são importantes no cumprimento da lei.

Os Cavaleiros da Estrela Negra: Os Cavaleiros da Estrela Negra são espíritos mortos-vivos aprisionados em receptáculos de pedra negra animada. Cada Cavaleiro serve a Kas firmemente, histórias de seres similares servindo a outras criaturas são meras suposições. Essas criaturas são como golems de pedra equipados com espadas grandes.

Soberano

Em vida, Kas era tão conhecido por sua habilidade e poder quanto era temido por sua maldade e vilania. Como o tenente de Vecna, Kas efetivamente governava um vasto império dominado pela tirania e pelo terror. Depois de anos servindo lealmente a Vecna, este o presenteou com uma espada mágica extremamente poderosa. Criada por Vecna, a Espada de Kas transformou o já lendário guerreiro em um arquétipo do mal. Com o tempo, contudo, a lâmina mágica começou a reclamar sua parcela da mente do guerreiro. Kas acabou por servir contra seu mestre, determinado a usurpar o trono e o governo para si próprio.

A batalha entre Kas e Vecna foi extraordinária, devastando a torre negra na qual ela ocorreu e aparentemente destruindo ambos os combatentes. Na verdade, Kas sobreviveu a esse embate; ele foi arremessado através de um portão dimensional e aprisionado na Cidadela de Cavitius de Vecna no Plano Quasielemental das Cinzas.



Kas, o Destruidor

Durante séculos, o derrotado Kas definiu em desespero.

Durante seu confinamento, o poderoso Kas mudou. Enquanto as energias negativas da Cidadela cobraram um tributo de seu corpo e ele foi gradualmente se transformando em um vampiro. Além disso, seu amor pela conquista e o triunfo transformaram-se em uma ânsia por destruição e caos. Ele não se contentaria mais em ser Kas, o Mão Sangrenta ou Kas o Terrível, agora ele seria Kas o Destruidor.

Depois de séculos de aprisionamento, Kas se viu livre quando o lich foi derrotado em seu plano de conquistar Oerth. Entretanto, a alegria de Kas por ter sido libertado de seu confinamento eterno durou pouco pois ele logo se viu preso por uma disforme fronteira de Brumas.

Apesar de não ser capaz de entender completamente quais poderes o mantém no lugar ou como veio para aqui, Kas o Destruidor encontrou um significado em sua existência. Ele sabe que Vecna, seu mais odiado inimigo, governa um reino de cinzas a oeste de sua própria nação e ele

busca vingança pelo tempo que ficou aprisionado na Cidadela de Cavitius. Nada, Kas jurou, irá impedi-lo de destruir a criatura que o manteve aprisionado durante tantos séculos.

Como seu rival no oeste, Kas procura sem parar um meio de conseguir um domínio militar sobre os Cumes Ardentes. Ele compreende que enviar forças pelas passagens entre Cavitius e Tovag não lhe trarão nenhum benefício. Ele reconhece também que isso precisa ser feito para ele não cair vítima dos exércitos de Vecna.

Kas vê apenas um caminho para a vitória. Ele acredita que a posse da Espada de Kas lhe trará o poder que ele necessita para derrotar o lorde de Cavitius. Mais ainda, ele está convencido de que a espada está escondida em algum lugar de Tovag. Com isso em mente, seus agentes e os membros dos Adagas estão constantemente procurando por ela. Mal sabe ele que a espada ainda está em Oerth.

Quando deseja fechar as fronteiras de seu reino, Kas invoca uma terrível tempestade de espadas e adagas rodopiantes. Isso funciona exatamente como a magia Barreira de Lâminas, causando 8d8 pontos de dano por rodada em qualquer pessoa que tentar atravessá-la. Aqueles que tentam forçar sua passagem descobrem que nunca conseguirão chegar ao outro lado e continuam sofrendo dano até fazerem meia volta e saírem da tempestade de lâminas afiadas.

Kas é incapaz de bloquear a fronteira entre seu domínio e o de Vecna. Mesmo quando ele invoca sua barreira de lâminas, as passagens dos Cumes Ardentes ficam abertas.

Kas, o Destruidor é um oponente realmente terrível. Como um guerreiro habilidoso e um vampiro antigo, ele é claramente um dos lordes de domínio mais poderosos de toda Ravenloft. Kas se lembra bem da emoção do combate em sua forma mortal. Por isso, ele prefere lutar sem fazer uso de suas habilidades vampíricas. No entanto, se for

fortemente pressionado, ele mudará com alegria para essa tática se isso for necessário para garantir a vitória.

Na maioria das batalhas, Kas usa uma espada longa +3, que é apenas uma réplica da Espada de Kas. Esse guerreiro extraordinariamente poderoso é especializado no uso de espadas longas, de modo que, incluindo seu modificador devido à Força, ele ganha um bônus igual a +7 em suas jogadas de ataque e um bônus igual a +12 em suas jogadas de dano. Logo, cada ataque bem sucedido de Kas causa 1d8+12 pontos de dano.

Kas é capaz de utilizar sua voz ou seu olhar para enfeitiçar seus oponentes. Tão poderosa é a força de vontade do Destruidor que todas as vítimas ficam submetidas a uma penalidade igual a -4 em suas Jogadas de Proteção para escapar de seus efeitos.

Como todos os vampiros, Kas tem fortes ligações com o Plano de Energia Negativa. Por isso, seu toque drena dois níveis de energia vital da vítima. Kas é também capaz de regenerar ferimentos numa velocidade de quatro pontos por rodada. Se tiver seu número de pontos de vida reduzido a 0, Kas será forçado a assumir uma forma ectoplásmica e fugir. Ao contrário de outros vampiros, ele não tem um caixão e não precisa recuar para um lugar especial para se recobrar dessa derrota.

Sono, enfeitiçar, imobilizar e outras magias ou poderes que afetam a mente ou o corpo não surtem efeito em Kas. Além disso, ele sofre apenas metade do dano causado por magias e ataques baseados no frio ou na eletricidade. Por ser um vampiro, ele pode invocar lobos, morcegos e ratos para o ajudarem sempre que desejar. Quando faz isso, ele pode optar por invocar 10d100 morcegos, 1d100 ratos ou 3d6 lobos. Os morcegos chegam depois de 2d6 rodadas, os ratos depois de 1d10 rodadas e os lobos depois de 2d4 rodadas.

Sempre que desejar, Kas, o Destruidor,

pode mudar para uma forma gasosa que o protege de ferimentos. Nessa forma, ele pode passar através de frestas nas paredes, fluir por buracos de fechaduras e evitar qualquer outro tipo de barreira que não esteja lacrada hermeticamente. Na maioria dos casos, essa habilidade imita a magia de mesmo nome. Por causa de seu poder, contudo, Kas mantém sua resistência contra armas de encantamento menor que +3 (com exceção Vingadoras Sagradas, como para Vecna). Além disso, Kas não pode ser forçado a abandonar sua forma ectoplásmica por magias do tipo dissipar magias. Kas é incapaz de entrar em uma moradia ou outra estrutura sem ser convidado por seu dono. Pelo fato das leis do estado de Tovag deixarem claro que todos os lugares e coisas pertencem a Kas, isso raramente tem algum efeito sobre ele e tem livre acesso onde quer em seu domínio.

Kas está livre de muitas das fraquezas tradicionais que vêm flagelando outros vampiros através dos séculos. Água benta, símbolos sagrados, alhos e espelhos não o afetam. Ele não tem necessidade de manter um caixão e não sofre dano algum por atravessar água corrente. Os raios do sol, contudo, são tão mortais para esse vampiro quanto para todos seus parentes. Na verdade, luz do sol pura pode aniquilá-lo instantaneamente. Entretanto, esse fim não é permanente, pois Kas irá se reformar em 1d100 noites e procurar vingança contra aqueles que ousaram expô-lo ao sol flamejante. Armas e magias que ferem mortos-vivos por reproduzir os efeitos do sol têm o dobro da consequência normal contra Kas.

A maioria dos vampiros pode ser realmente morta tendo uma estaca de madeira cravada em seu coração, sua cabeça decepada, e depois o corpo queimado ou de alguma outra forma destruído. Isso também é verdade para Kas, mas a madeira usada para confeccionar a estaca deve ser cortada de uma árvore plantada no solo de sua terra natal, Oerth. Portanto, nenhuma estaca

feita em Tovag conseguirá feri-lo.

Zherísia

Zherísia é um aglomerado único pelo fato de seus domínios estarem empilhados, em vez de existirem lado a lado. Esses dois domínios são chamados respectivamente Paridon e Timor.

Antes da Grande Conjunção, Zherísia existia como uma Ilha do Terror independente. Quando as terras do Semiplano foram embaralhadas, a prolífica cidade de Paridor separou-se de Zherísia e o sistema de esgotos transformou-sedramaticamente. Os esforços para explorar esses novos esgotos resultaram em acidentes e desastres misteriosos e os exploradores sobreviventes retornaram completamente insanos, levados à loucura por horrores desconhecidos. Então, como os esgotos continuavam funcionando corretamente, a classe dominante de Paridon logo esqueceu completamente o assunto.

Os esgotos sob a cidade formam agora um domínio secreto independente. Antes localizados sob a cidade de Timor, esses esgotos são controlados pela Rainha e sua prole predatória marikith. Antes da Grande Conjunção, esses monstros tinham eliminado a população de uma cidade de trinta mil pessoas. Recentemente, no entanto, o novo território de caça de Paridon foi lhes fornecido. (Pode ser que a vazia cidade desabitada de Timor ainda exista em algum lugar nas Brumas, mas seus esgotos são agora claramente parte do aglomerado de Zherísia.)

Paridon

Antigamente a cidade de Paridon era cercada por ricas fazendas em um pequeno domínio conhecido como Zherísia. Contudo, a Grande Conjunção provocou o encolhimento da ilha de modo que agora somente a cidade compõe o domínio inteiro.

A cidade de Paridon está sempre coberta por uma névoa persistente. A Fronteiras das Brumas paira sobre os limites da cidade e uma névoa úmida cobre eternamente todas as ruas.

A cidade é um labirinto de ruas de paralelepípedos e estruturas de tijolos escuros com janelas estreitas. Cavaleiros não são vistos com frequência em Paridon, mas carruagens são comumente avistadas. De fato, é pouco usual um lugar da cidade onde os sons de cascos batendo e rodas não estejam ecoando pelo prédios.

Quando os campos desapareceram, os cidadãos começaram a cultivar alimento em pequenas hortas enfermigas nos parques e nos telhados. Essas fontes foram suplementadas com a pesca no rio Nodnal que corta a cidade. Além disso, essas criaturas que antes eram vistas como animas de estimação ou vermes são agora consideradas fontes aceitáveis de comida.

A fome antigamente, era imensa entre os pobres da cidade, apesar da milícia da cidade tomar providências para que os cavalheiros e damas de Paridon estivessem sempre bem alimentados. Nos últimos anos, contudo, o problema de comida se resolveu por si só. Embora o alimento não tenha se tornado mais abundante, a população diminuiu. Os cidadãos de Paridon estão de algum modo desaparecendo.

A verdade é que juntamente com a contração de Paridon, o sistema de esgotos da cidade foi substituído por um domínio independente. Dentro desses túneis tortuosos vivem criaturas monstruosas que se alimentam de carne humana.

Além daqueles que desapareceram, a maior perda causada por essa crise foi o fim da vida noturna de Paridon. Antes, os pubs vibravam com música e risos e os ricos dirigiam-se para as festas em suas carruagens enfeitadas. Hoje em dia, depois que o sol se põe, os paridonianos se amontoam em volta de suas lareiras com medo do escuro.

Encontros: Paridon não tem monstros nativos, mas as criaturas de Timor sobem frequentemente para a superfície. Até agora, o overlorde de Paridon não fez nenhum esforço para por fim a essas incursões e pode ser que ainda nem saiba delas.

Política

Paridon é governada por um conselho de nove membros eleitos pelos cavaleiros da cidade a cada cinco anos. As classes mais baixas não têm direito a voto no governo, apesar deles poderem passar para os conselheiros seus pedidos e reclamações. Naturalmente, foi esse conselho que decretou que a comida deve ser assegurada para a classe alta antes de alimentar o restante da população. No entanto, um comentário mais positivo, o conselho também tomou providências para prevenir outros desaparecimentos; agora os ricos são obrigados a darem mais dinheiro para os cofres públicos para contratação de membros da milícia. Os oficiais agora patrulham em grupos de três para minimizar as chances de ataques de doppelgangers.

Povo

O povo de Paridon se divide rigorosamente em classes. Os cavaleiros e damas vivem em casarões elegantes circundados por terrenos paisagísticos. Os moradores da classe baixa trabalham em diversas ocupações ou como servos para os ricos. Apesar de alguns possuírem lojas, sua modesta riqueza não lhes permite se associar com a classe alta. Abaixo da classe baixa, estão os miseráveis. Alguns acabam nas ruas como pedintes ou ladrões pés-de-chinelo, enquanto outros encontram meios diferentes de não morrer de fome.

Os homens em Paridon vestem calças de lã, camisas de algodão, botas de cano alto e mantos ou capas pesadas para afastar a sempre presente umidade. Os cavaleiros usam cartolas negras, enquanto os homens da classe baixa usam chapéus simples de

tecido.

À maioria das mulheres usa vestidos longos com cores sóbrias, botas de cano alto e chapéus. (É considerado indecente uma mulher mostrar seu calcanhar e impróprio estar na rua sem chapéu.) Dentro de casa elas usam capas para afastar a umidade. As mulheres das classes inferiores usam boinas simples, mas as damas das classes altas usam chapéus de abas largas muito enfeitados.

A maioria dos Paridonianos não acredita em deuses. Em vez disso, eles vivem de acordo com uma filosofia conhecida como a “Divindade da Humanidade”.

Considerada muito mais civilizada do que a crença em criaturas antropomórficas sobrenaturais, essa filosofia diz que a própria humanidade (incluindo o cruzamento de humanos, com meio-elfos e meio-Vistani) entre as raças sencientes é quase divina e deve fazer tudo que estiver a seu alcance para atingir a perfeição — física, mental e emocional. A base dessa crença compõe-se de conjecturas e hipóteses extremamente convolutas.

Além da população obviamente humana de Paridon, duas outras facções ocultas, embora conhecidas, prosperam aqui. Em primeiro lugar, Paridon possui vários clãs de doppelgangers. Sua presença foi revelada para os cidadãos humanos quando um grupo de aventureiros os expôs durante uma série de assassinatos poucos anos atrás. A segunda população crescente é uma matilha de chacais metamorfos.

Com relação aos cidadãos desaparecidos, alguns especulam que os doppelgangers estão usando seus velhos truques novamente, mas os relatos sobre estranhas sombras saindo dos esgotos e devorando pessoas onde elas se encontram parecem desacreditar essa teoria. Por causa dessas duas raças de metamorfos e o número crescente de desaparecimentos, as pessoas de Paridon estão ficando cada vez mais paranoicas.



Soberano

Apesar de ser um doppelganger de Ravenloft, com a habilidade de copiar qualquer forma humanoide, Sodo não é capaz de manter uma forma por mais que alguns momentos. Quando está calmo, ele consegue manter uma forma durante um minuto completo, mas quando está agitado ou excitado, ele muda de forma a cada dois ou três segundos. Muitas das formas humanoides que Sodo assume são bestiais e horríveis, portanto, o simples fato de avistá-lo normalmente exige um Teste de Horror.

Sodo pertencia originalmente a um clã de doppelgangers de um mundo distante. Sodo, seus companheiros de clã e sua cidade foram trazidos para Ravenloft quando ele cometeu um crime horrível — mesmo para os padrões dos doppelganger. Em uma série de “acidentes” cuidadosamente arranjados, Sodo matou todos os doppelgangers de seu clã que eram mais velhos que ele. Depois de se livrar de todos os anciões, Sodo matou o líder do clã, escondeu o corpo e assumiu a forma mais comum do líder.

Quando confrontado por um jovem suspeito de seu clã, Sodo usou sua habilidade para assumir a forma natural do ancião doppelganger, adicionando rugas extras sob seus olhos como o velho líder do clã. Normalmente, um doppelganger não é capaz de imitar a forma natural de outro doppelganger, mas Sodo tinha uma ajuda mágica: um chapéu de disfarce.

Quando Sodo e a cidade de Paridon foram trazidos para Ravenloft, Sodo foi recompensado com a habilidade de assumir qualquer forma humanoide, mesmo a de outro doppelganger. Ao mesmo tempo, ele foi amaldiçoado a ficar mudando constantemente de forma e a curar todos aqueles que ele tenta ferir.

Durante décadas Sodo foi o líder inconteste dos clãs de doppelgangers de Paridon, mas sua posição agora tornou-se precária. O chefe de um desses clãs, Sir Edmund Bloodsworth, o traiu. Bloodsworth não apenas se aliou a uma matilha de chacais metamorfos, ele também declamou para si a presa do nosferatu, uma faca mágica que deu invulnerabilidade para Sodo nos últimos centos e cinquenta e seis anos. Se Sir Edmund conseguir obter a invulnerabilidade que a faca confere, nada irá impedi-lo de depor Sodo e tornar-se o novo lorde de Paridon.

Quando Sodo deseja fechar suas fronteiras, as Brumas impedem qualquer saída. Elas enchem os becos nos limites do domínio e independentemente da direção que o fugitivo viaja, ele acaba retornando para o coração do domínio assim que entra nas Brumas.

Sodo possui os poderes normais de Percepção Extra Sensorial relacionados com os doppelgangers de Ravenloft, mas ele é viciado na dor e terror de suas vítimas. Ele tem de viver essas emoções pelo menos uma vez a cada cinco dias para não sofrer uma dor imensa.

Para se alimentar do sofrimento de suas vítimas, Sodo precisa tocá-las. Por ser difícil

para ele apontar uma arma com precisão enquanto muda de forma rapidamente, ele prefere estrangular suas vítimas. Normalmente ele persiste nessa operação o tempo necessário para terminá-la. Ao mesmo tempo, o toque de Sodo alivia a dor e acaba ressuscitando qualquer pessoa que morrer (da mesma forma que a magia ressurreição mas sem provocar nenhum efeito de envelhecimento ou enfraquecimento em Sodo). Por isso, as vítimas sempre sobrevivem a seus ataques, não importando quão violentos eles são. A maioria acredita que teve apenas um pesadelo assustador.

Timor

Sob as ruas tortuosas de Paridon existe um labirinto ainda mais complicado de túneis escuros. O diâmetro desses túneis circulares varia entre 1,30 m e 4 metros. Aqui e ali, o mau cheiro dos dejetos de Paridon torna-se insuportável e uma estranha neblina cobre os túneis, obscurecendo a visão e limitando as fontes de luz (mesmo as mágicas) a um alcance de cinco metros.

Encontros: Para cada turno gasto nos esgotos sob Paridon, os heróis têm chance de 5% de encontrar um grupo de 2d10 marikith. Depois que os heróis tiverem sido detectados, as criaturas atacarão em ondas cada vez maiores; cada onda terá seis marikiths a mais que a anterior. (Se os heróis derrotarem o primeiro grupo, 2d10+6 marikith atacarão, seguidos por 2d10+12 e assim sucessivamente até os heróis serem derrotados ou fugirem.)

Política

A Rainha reina suprema em Timor. Os marikith são todos ligados a ela telepaticamente e incapazes de desobedecer suas vontades.

Povo

As únicas criaturas que vagueiam por Timor são os marikith, que são quase

desconhecidos em Ravenloft fora desse domínio. Ninguém sabe com certeza quantos marikith existem.

Marikith são os filhos da Rainha do Ninho, a soberana de Timor. Esses humanoides desajeitados e musculosos têm a pele escamosa e os olhos vermelhos brilhante. Contudo, eles são capazes de esconder esse brilho, de modo que as vítimas muitas vezes não percebem que estão cercadas por um grupo de marikith até ser tarde demais. Além disso, a pele deles camufla o calor do corpo, o que significa que os personagens que têm infravisão têm apenas 25% de chance de detectar um marikith no escuro.

Essas criaturas assustadoras caçam em grupos, cambaleando pelos esgotos que existem sob Paridon e emergem ocasionalmente para a superfície para saciar sua fome enorme por carne humana. Os marikith lutam com garras e incisivos afiados como navalha, preferindo arrancar suas vítimas das ruas e arrastá-las pelos esgotos onde podem devorá-las a vontade. Mesmo que a vítima resista, a pele grossa dos marikith os protegerá. Eles sofrem apenas 1 ponto de dano por ataque bem sucedido feito com armas de contusão não mágicas e metade do dano de armas cortantes não mágicas. O mesmo é verdade para as armas mágicas, com a diferença que o bônus mágico é adicionado ao dano. (Espadas Cortantes e Lâmina Vorpall causam o dano completo).

Os marikith preferem lutar na escuridão, pois eles passam suas vidas inteiras nos esgotos sombrios. Eles sofrem uma penalidade igual a -4 em todos os ataques feitos sob luz clara e igual a -2 na penumbra.

Marikith são mímicos consumados, capazes de reproduzir virtualmente qualquer som. Eles também possuem a habilidade de detectar o medo em uma vítima e, enquanto se escondem nas sombras, produzem sons que acreditam que irão assustar ainda mais suas vítimas. Eles acham o medo de

suas vítimas quase tão bom quanto o sabor de seu sangue.

Existem em duas classes de marikith: os caçadores e a Rainha. Entretanto, cada ninho possui apenas uma rainha e só se sabe da existência de um ninho em Ravenloft.

Soberano

A Rainha tem aproximadamente três metros e meio de comprimento. Um torso quase humanoide se estende a partir de seu horrendo abdômen aracnídeo, que se apoia em quatro pernas. Os outros quatro braços se projetam de suas costelas. Seu couro é escamoso, mosqueado com manchas venenosas vermelhas e laranjas. Um cabelo fino e sujo envolve sua cabeça como um coroa oleosa e longas presas saem de sua boca grande demais, gotejando veneno constantemente. Seus olhos vermelhos brilham, como fogos fátuos macabros e seu ferrão venenoso fica cada vez mais perigoso a cada ovo que ela coloca, já que as cascas tóxicas deixam resíduos no ferrão.

Para encontrar a Rainha do enxame de Timor, o herói tem de descer até o coração do domínio e enfrentar hordas de marikith. Além disso, a mera visão dessa soberana exige que se faça imediatamente um Teste de Horror com um redutor igual a -3.

Séculos atrás, a mulher que se tornaria a Rainha era a herdeira de uma casa real. Sua mãe, a rainha, tinha sobrecarregado seu povo com impostos até reduzi-los à fome e à pobreza para poder construir a cidade mais esplêndida que o mundo já vira em um lugar onde ninguém achava possível construir uma cidade — sobre um ninho de marikith, os mais perigosos predadores que o mundo dela conhecia.

A jovem princesa sabia do sofrimento de seu povo, mas não sentia nenhuma simpatia por eles. Pelo contrário, ela os odiava tanto quanto sua mãe. Ela culpava os camponeses por não serem capazes de realizar o sonho extravagante de sua mãe



Rainha Marikith

e a culpava por levar um reino de fracos à ruína. Apesar da princesa desejar destruir sua mãe, ela era incapaz de criar um plano no qual ela sairia ileso.

A resposta veio de seu amante, um nobre que liderava os Caçadores Reais de Marikith. Ele revelou-lhe que a verdadeira razão pela qual a rainha insistia em construir sua cidade sobre um ninho de marikith era o fato dela temer essas criaturas mais do que qualquer outra coisa. Contudo, a rainha orgulhosa queria provar para si própria e para aqueles que sabiam desse medo que ela era superior a esse tipo de emoção. A partir dessa informação a princesa criou seu plano.

Primeiro, a princesa seduziu um dos magos da corte. Enquanto eles estavam juntos sob as estrelas, a princesa o convenceu a fazer uma magia que aparentemente a transformasse em uma rainha marikith na frente de sua mãe, na esperança de que o medo matasse a velha rainha. Sua conspiração estava programada para ocorrer na noite do Baile Real no novo palácio, que comemorava a conclusão das obras da grande cidade.

Antes do baile, a princesa teve um encontro secreto com seu amante real para garantir que nenhum de seus subordinados iria estar presente no baile. (Ela não desejava ser morta acidentalmente por causa da ilusão). Infelizmente para a princesa, o encontro foi testemunhado pelo mago, que consumido pela humilhação e pelo ódio e decidiu se vingar.

No auge das festividades, a princesa se levantou e fez um discurso em honra de sua mãe e da grande cidade que ela havia construído. Quando ela terminou o discurso, o mago fez sua magia e a dor percorreu o corpo da princesa. A festa virou um caos quando ela se transformou em uma rainha marikith e sua mãe caiu morta de medo como ela havia previsto.

No entanto, a alegria da princesa durou pouco. O mago anunciou jubiloso que ela agora era tão horrenda por fora quanto por dentro. Em um espelho em uma das paredes, a princesa viu sua nova e horrenda forma — a de uma rainha marikith com uma cabeça humana. Ela percebeu então que o mago não havia criado uma ilusão; ele a havia transformado fisicamente. Quando o mago se recusou a devolvê-la a sua forma natural, ela o matou.

Esse primeiro assassinato lançou-a em uma fúria assassina. Logo, ela estava correndo pela cidade, matando a todos que encontrava. Seu amante e seus caçadores acabaram encontrando-a e a forçaram a recuar para a segurança dos esgotos, mas enquanto ela o fazia, vapores se levantaram a seu redor. As Brumas de Ravenloft reclamavam sua presença.

A Rainha se adaptou rapidamente a sua condição atual. Apesar de estar mortalmente envergonhada por sua aparência no geral, a vaidosa princesa está satisfeita com o domínio de Timor. Ela vê os marikith como criaturas superiores, muito melhores que os súditos que ela teria comandado em seu mundo natal. Eles são perfeitemen-

te obedientes e capazes de se alimentar sozinhos.

No entanto, pelo modo como matou sua própria mãe, a Rainha tem um medo mortal de botar um ovo que possa produzir uma rainha para substituí-la. Por essa razão, ela destrói todas as rainhas novas que nascem.

Quando a Rainha do Ninho deseja fechar as fronteiras de seu domínio, nuvens corrosivas e pútridas preenchem os túneis que levam para fora dos esgotos. Qualquer personagem que tentar passar através deles sofrerá 2d4 pontos de dano por rodada que ficar exposto e terá de passar em uma JPC para não ficar paralisado até as nuvens se dissiparem. Os marikith são imunes a esse efeito.

Se os heróis conseguirem vencer as ondas de marikith, a Rainha tentará primeiro recuar para um dos muitos buracos que circundam sua toca. Se não conseguir, ela ficará e lutará. Em combate, ela pode usar qualquer arma com suas quatro mãos e também atacar com duas de suas quatro pernas. Alternativamente, ela pode optar por agarrar seus atacantes e mordê-los. Se for bem sucedida nos ataques feitos com duas de suas mãos, ela poderá tentar uma mordida. As vítimas de sua mordida venenosa têm de passar em uma JPC com um redutor igual a -4 para não morrerem.

Por último, se estiver em maus lençóis, ela poderá tentar ferroar seus oponentes, mas isso deixa seu tenro abdômen vulnerável a ataque (CA 20). Se conseguir ferroar um oponente, ele precisará ser bem sucedido em uma JPC com um redutor igual a -4 para não entrar em um transe catatônico que durará uma semana. Durante esse período, sua pele endurecerá e se tornará escamosa e seu corpo se transformará. No final de uma semana, a vítima se erguerá como um marikith sob o controle da rainha. (Se a Rainha estiver morta, o novo marikith terá vontade própria.) Durante a

primeira semana, uma magia neutralizar venenos seguida de um remover maldições pode impedir que isso aconteça. Depois que a transformação estiver completa, somente uma magia desejo será capaz de recuperar o estado original do personagem.

Bolsões

De forma simples, os Bolsões são domínios dentro de outros domínios. (As exceções a essa classificação são aqueles domínios em ilhas no Mar das Mágoas e no Mar Noturno, que são classificadas como domínios do Núcleo.) Os domínios bolsões compõem-se geralmente do lorde do domínio, chamado de semilorde, e um pequeno pedaço de terra ou às vezes um único edifício. Portanto, a alma negra no centro do domínio Bolsão é definitivamente um prisioneiro — talvez até mais do que qualquer outro lorde de domínio.

Apesar de muitos residirem em uma posição geográfica fixa, isso nem sempre é verdade. Um tipo especial de Bolsão, chamado de Domínio Flutuante, movimenta realmente de um lugar para outro, muitas vezes deslocando uma pequena porção do domínio de outro lorde. Alguns raros domínios Flutuantes são até mesmo capazes de se materializar no Plano Material Primário. Outro aspecto aterrorizante do Domínio Flutuante é o fato dele poder levar junto todos que se encontram dentro de seus limites, quando se movimenta, independente do semilorde ter ou não fechado suas fronteiras.

Um domínios Bolsões mais assustadores é a Estrada Sinuosa, na qual um fantasma aparentemente indestrutível conhecido como o Cavaleiro Sem Cabeça tropeja eternamente em um trecho solitário de estrada, seguido pelas cabeças de todos os viajantes que ele decapitou. Outro exemplo de Bolsão é a Torre de Leedrik, o covil de uma criatura hedionda chamada A Amante Fantasma, que alivia a dor das mulheres solitárias,

saudosas ou de luto tirando suas vidas.

Essa seção contém informações sobre Davion, a Casa do Lamento, a Terra dos Pesadelos e Scaena.

Davion

Esse estranho Bolsão existe dentro dos limites de outro Bolsão de domínio. Davion fica dentro de uma das esferas dos sonhos na Terra dos Pesadelos, um domínio Flutuante que será descrito mais adiante nesse capítulo.

Davion é governado por quatro psiques poderosas, vítimas de uma magia desejo que deu errado. Esses quatro espíritos agora lutam pelo controle de um único corpo. O domínio muda sua natureza, aparência e habitantes dependendo de qual psique estiver no controle. Davion consiste de uma pequena vila com aproximadamente trinta estruturas cercadas por doze quilômetros quadrados de território. Em cada versão, no entanto, a vila tem um nome e um caráter muito diferente.

Quando Davion controla o corpo, sua angústia subconsciente pelo seu destino faz com que a vila apareça como se tivesse sido devastada recentemente por um terremoto. Os habitantes sem teto procuram por comida e roupas em meio às ruínas. Eles acreditam que o lugar onde moram chama-se Floresta dos Espinhos.

Quando Augustus, o mago controla o corpo, a vila é chamada de Arcanon. Ela tem ruas de tijolos vermelhos e casas de tábuas. Essa cidade calma, com lojas capazes de fornecer qualquer material de pesquisa ou componente de magia num piscar de olhos é o sonho de qualquer arcano. Os habitantes são todos bem educados, vestem-se imaculadamente e o clima sempre fica encoberto e agradavelmente fresco.

Quando o guerreiro Boromar emerge, os habitantes pensam que vivem na Colina de Boromar, uma comunidade fronteira. As

casas e os edifícios comerciais são construídos de toras e as ruas são caminhos de terra com sulcas rasos. Seus habitantes são pessoas resistentes da fronteira que se vestem com peles e couro. Aqui, o céu é claro mas a temperatura sempre está próxima de zero.

Narana é uma sacerdotisa de Loviatar (uma deusa da dor) e quando ela é a personalidade dominante a vila é conhecida como Pallatia. Ela abriga estruturas de tijolos vermelhos com telhados de ardósia, a maior das quais é um grande templo em honra de Loviatar. Os habitantes são hedonistas — e geralmente também num grau maior ou menor, sádicos e masoquistas. O vestuário varia entre roupas de seda curtas e transparente e as de couro cobertas de espinhos. No domínio prevalece um clima quente com muitos ventos, parecido com o do final da primavera.

As personalidades emergem e desaparecem sem nenhum aviso ou sinal, os personagens presos em Davion encontram-se num mundo de loucura que está sempre mudando. Para acabar com essa instabilidade, os personagens devem encontrar um meio de separar as quatro personalidades. Infelizmente, a maioria deles se recusa a acreditar que está dividindo o corpo com outros três e nenhum irá cooperar.

Encontros: Como o domínio é composto de várias cidades, os camponeses são praticamente os únicos habitantes vivos. Além disso, quatro vezes por dia, a cidade e os habitantes têm 50% chance de mudar assim que outra personalidade do lorde emergir.

Povo

Os habitantes mudam dependendo de qual das personalidades do lorde estiver no controle. Contudo, nenhum dos camponeses percebe que o meio ambiente no qual ele vive é inconstante.

Semilorde

Apesar de Davion ser o verdadeiro lorde

desse domínio, ele compartilha a regência com Boromar, Narana e Augustus. Dos quatro, Davion é o único que sabe a verdade sobre sua situação.

Davion era um mago poderoso e bem conhecido. Seu conhecimento arcano abarcava todas as magia, mas ele ansiava por mais conhecimento e poder a qualquer preço. Ele contratou três pessoas — Boromar, Narana e Augustus — para vasculhar o mundo à procura de artefatos, pergaminhos, livros e qualquer outra coisa que eles pudessem encontrar.

Enquanto eles estavam nesta busca, Davion encontrou um anel de dois desejos. No entanto, antes que ele pudesse terminar de pronunciar seu pedido cuidadosamente preparado, seus empregados o interromperam. Sem pensar, Davion exigiu que eles dessem a ele tudo o que tinham. Instantaneamente, o anel realizou esse desejo, combinando os quatro indivíduos no corpo de Davion.

O poder combinado desses quatro indivíduos era tão grande que eles podiam controlar a realidade em torno deles. A aparência tanto do ambiente a sua volta quanto a do corpo que eles compartilhavam mudava de acordo com a personalidade que estivesse no comando naquele momento. No entanto, como a única personalidade ciente da situação em que eles se encontravam, Davion era capaz de acessar as habilidades e os conhecimentos dos outros três. Infelizmente, o influxo repentino de poder e informação deixaram-no meio louco.

Por último, um grupo de aventureiros bem intencionado tentou ajudar a separar essas personalidades. Reconhecendo o perigo dessa nova fonte de poder, Davion assassinou impiedosamente os heróis um a um. No momento da conclusão desse ato brutal, as Brumas rolaram para reclamá-lo.

Davion, Boromar, Narana e Augustus ficam mais ou menos o mesmo tempo no controle do domínio. Davion ainda é a única perso-

nalidade que entende a situação.

Boromar parece com um guerreiro fortemente armado vestindo uma armadura simples. Ele é um personagem recluso e misterioso, falando e resmungando para si mesmo o tempo todo como se estivesse reclamando com um aliado invisível. Seja por precaução ou paranoia, ele às vezes vira para trás para verificar se não há ninguém o seguindo.

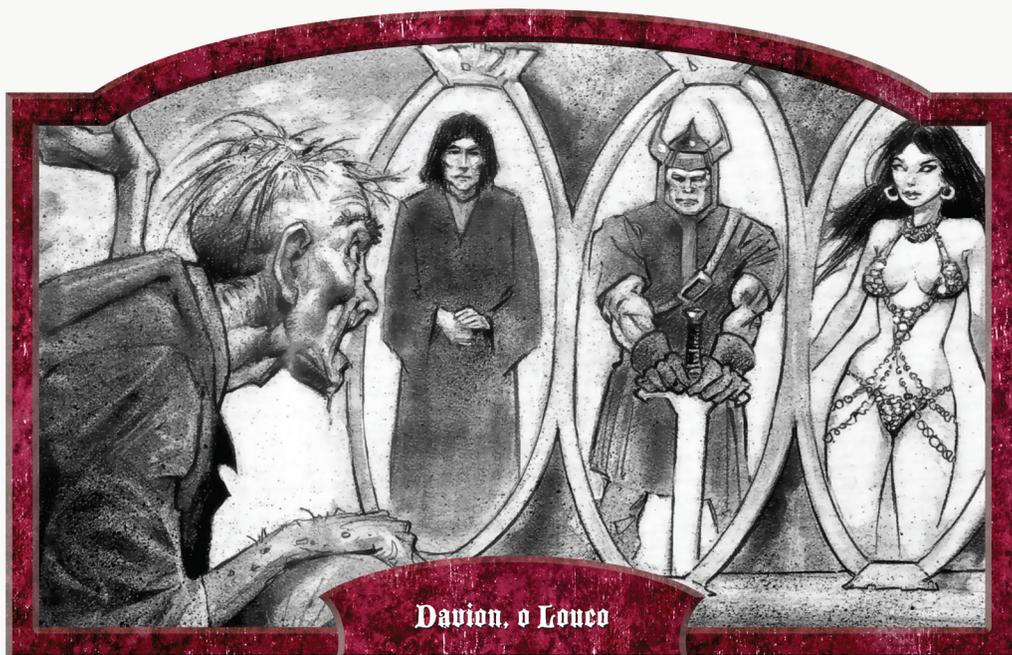
Narana aparece como uma mulher magra com pouco mais de vinte anos, vestida com uma armadura pequena e totalmente não prática que se parece com uma bruna. Dúzias de correntes delicadas ficam penduradas em seu cabelo e em volta de seu pescoço, caindo sobre seu corpo. Ela é uma mulher extremamente vulgar e rude, e geralmente se utiliza de blasfêmias e insinuações toscas. Como uma sacerdotisa de Loviatar, ela está sempre lá para ajudar aqueles que foram feridos, mas não necessariamente como gostariam de ter sido. Ao contrário de ajudar com magias de cura ou palavras gentis, ela os chuta, arranha e chicoteia — tudo para criar mais dor e

sofrimento para sua divindade.

Augustus é um homem magro de meia idade que está sempre usando mantos escuros. Ele é quieto, rude, impaciente e rápido para apontar a ignorância dos outros. Suas afirmações são sempre curtas e diretas. Ele odeia gastar tempo com histórias enroladas, e normalmente interrompe o interlocutor e exige que ele vá direto ao assunto.

Davon existe atualmente como um lunático abatido que se veste com trapos e foge de cena caso algum personagem se aproxime dele. Davion vive obcecado em aumentar o seu poder ainda mais. Ele se arrepende de ter assassinado os aventureiros, achando que deveria ter tentado adicioná-los a sua coleção de almas. Como Narana está com o anel contendo a magia desejo remanescente, Davion está pesquisando outros meios de fundir novas personalidades a seu corpo.

Somente Davion tem a habilidade de fechar as fronteiras. Sempre que Davion desejar, os personagens descobrirão que é impossível sair da cidade. Sempre que desaparecer atrás deles, ela aparecerá no horizonte à



sua frente. Não importa em que direção tentarem seguir, eles sempre se verão voltando para a cidade.

Quando está no controle do corpo, Davion pode acessar as aptidões mágicas e de luta das outras três personalidades. Durante o combate, existe 5% de chance em cada rodada de uma personalidade diferente assumir o controle, curando completamente todos ferimentos que o corpo tiver sofrido. Se uma das personalidades for de alguma forma morta, o Mestre deverá determinar aleatoriamente qual das outras irá aparecer. A não ser que todas as personalidades sejam completamente destruídas, as personalidades “mortas” reaparecem depois de 1d4 dias.

A Casa do Lamento

Alguns lordes de domínio não são humanoides e em alguns casos raros, o domínio e o lorde são o mesmo. Este é o caso da Casa do Lamento, que localiza-se no sudoeste de Borca.

É sempre outono nesse bolsão, o que é extremamente desconcertante para aqueles que chegam casualmente ao domínio durante o verão, primavera ou inverno no domínio circundante de Borca. Durante o dia o céu é pesado e escuro, mas à noite as nuvens normalmente se juntam, formando uma tempestade violenta.

Um alto e grosso muro de pedras em tomo da casa assinala as fronteiras do domínio. Um fosso cheio de água salobra e folhas podres circunda o muro inteiramente. O quintal estreito está cheio de carvalhos negros e sem folhas que guardam uma clareira coberta de cipós finos e arqueados. Esses cipós e essas árvores parecem se mover por vontade própria, muitas vezes de maneira hostil.

A casa é feita de pedra cortada, com uma torre redonda em um canto. Janelas altas e escuras no segundo andar observam o

solo abaixo. Líquens acinzentados cobrem toda a superfície da casa, criando pequenas fissuras em toda a face das rochas.

Atrás da porta da frente existe uma grande sala de espera com um enorme candelabro e uma escada negra e curva com pesados corrimões. As hastes da escada lembram ninfas de madeira, mas suas faces são hediondas. Próximo do teto, na parede externa, uma janela alta em estilo gótico com painéis rubros despeja luz vermelha no ambiente.

Essa mansão tem um número impressionante de corredores e quartos escuros, todos ricamente decorados, mas cobertos de pó, obviamente abandonados há algum tempo. Muitos dos quartos do primeiro andar não têm janelas, e, por isso, estão sempre extremamente escuros. Mesmo no segundo andar, as paredes são tão espessas que mesmo as janelas deixam passar pouca luz.

As pessoas que visitam a Casa do Lamento logo descobrem que eles estão longe de estarem sozinhos nessa estrutura. Fica logo aparente que algum tipo de inteligência maligna impregna todos os itens ali contidos.

Encontros: Qualquer personagem que entre nesse domínio tomar-se-á alvo da entidade maligna que habita a Casa do Lamento. Primeiro, a casa começa a produzir sons e visões facilmente explicáveis, que vão lentamente minando a vontade da vítima. Mais cedo ou mais tarde, a casa escolherá um dos personagens para absorção.

A casa vai gradualmente, revelando que está viva. O vento sussurra pelas frestas nas paredes e as chaminés mudam para o lento ritmo de inspiração e expiração, à medida que a casa começa a respirar. Os personagens ouvirão uma batida distante, parecida com o som abafado de um coração. As portas abrem e fecham espontaneamente, e as trancas são colocadas sobre elas. Os candelabros nas paredes acendem e apagam

aleatoriamente. A madeira do piso geme como se alguém estivesse andando sobre ela. E mais importante, sons distantes de choro e gritos ecoam pelos salões.

Com o passar do tempo, os fenômenos começam a ficar cada vez mais perigosos e perturbadores. Forças aparecem penduradas nas portas e candelabros. Ventos frios sopram pela casa, causando dano. Até brumas surgem do piso, colocando os personagens para dormir.

Nesse ponto, a casa começará a falar com seus cativos, através de mensagens escritas com sangue. Palavras rubras escorrem das paredes, proclamando, “Mara está solitária.” A casa também endereçará essas mensagens para os personagens com os quais ela decidir ficar.

Durante a noite, um fantasma invisível bate nas portas, até chegar ao quarto em que os visitantes estão. A porta vergará para dentro em direção aos personagens, tremendo com a força das batidas. Qualquer pessoa que for tola o suficiente para abrir a porta sentirá um bafo pestilento forçando-a para o chão e causando 2d10+4 pontos de dano. Mesmo que a vítima sobreviva a esse ataque, ela parecerá estar morta durante 1d4 rodadas.

Os personagens precisam passar em uma JPS por hora para conseguirem ficar acordados durante a noite. Depois que adormecem, seus sonhos são influenciados pela própria casa, que usa a vítima escolhida para atormentar os sonhos dos outros personagens. Os amigos da vítima geralmente sonham com a morte do personagem. A vítima escolhida parece, também, ter envelhecido durante a noite, apesar desses efeitos desaparecerem lentamente se o personagem sair do domínio. No entanto, escapar está longe de ser fácil.

Semilorde

Esse domínio único é realmente governado pelo espírito maligno da própria Casa do

Lamento. Esse espírito fundiu-se com o espírito sem descanso de Mara, uma jovem mulher que foi assassinada aqui há muito tempo atrás.

Séculos atrás, um velho lorde ofereceu sua bela e jovem filha Mara em casamento para um líder local dos bandidos em troca de paz. Dranzorg o lorde bandido concordou, mas atacou a caravana mesmo assim e sequestrou Mara. Depois que ele afirmou que ela nunca havia chegado, usou isso como desculpa para continuar seus ataques contra os habitantes, agora com mais vigor.

Dranzorg enterrou Mara viva em uma das torres de seu forte como um sacrifício aos deuses. Ele acreditava que a morte lenta e agonizante de um ser humano dentro das muralhas ajudariam a torná-las resistentes aos ataques. Seus gritos continuaram durante dias depois do momento em que ela já deveria estar morta. Quando eles finalmente reabriram sua tumba, não havia ninguém.

Logo em seguida, o lorde bandido e seus homens começaram a ouvir a voz da mulher chamando-os, mas todos que respondiam ao chamado tinham um fim medonho. Todos eles acabaram morrendo.

O castelo ficou abandonado durante séculos e a maior parte dele ruiu — exceto a torre na qual Mara foi presa. Um rico mercador admirava a aparência da torre e construiu uma grande casa a seu lado. Ele mudou sua família para lá, mas eles também morreram um a um. Esse mesmo destino espera todos que vierem a ocupar a casa.

O espírito da Casa do Lamento é uma entidade maligna da qual Mara é apenas uma parte. Seu objetivo é absorver espíritos em suas paredes para que Mara não fique sozinha. Portanto, ele se recusa a liberar seus visitantes a não ser que alguém morra ali dentro.

Quando o lorde bandido emparedou Mara; ele impregnou a casa com a sensação do



sofrimento dela. A medida que a jovem morria sozinha no escuro, ela se sentia intensamente solitária. Seu espírito sem descanso, agora insano além de qualquer esperança de racionalidade, tornou-se unido com a casa e ainda está perdido naquela desolação. Apesar da casa ter absorvido muitas vítimas ao longo dos anos, nenhuma foi suficiente para aplacar a solidão de Mara. Talvez nenhuma nunca o seja.

Em muitas histórias de fantasmas, a assombração termina quando o corpo do espírito sofredor é colocado para descansar. Entretanto, se abrirem o túmulo de Mara na torre, os personagens encontrarão o esqueleto do lorde bandido e não o dela. Como foi dito anteriormente, a casa não libera seus convidados a não ser que alguém morra ali dentro. Geralmente, a vítima é um personagem do Mestre. Se um personagem de jogador se sacrificar nobremente e por vontade própria, existe a possibilidade da casa ser destruída.

A casa deseja pelo menos uma vítima antes de permitir que alguém escape. Enquanto isso não acontece, as portas se recusam a abrir e as janelas se recusam a quebrar. Cada parte da casa pode ser utilizada para impedir que alguém escape. As escadas podem se contorcer e dobrar e o chão pode até se abrir formando uma boca gigante, liberando criaturas horrendas do Plano Negativo da Matéria.

A casa não pode ser ferida através do fogo, frio ou eletricidade. As armas de perfuração e contusão fazem apenas com que as paredes sangrem, mas o líquido grosso e vermelho logo se toma preto. Ele escorre pelas paredes até o chão, onde se transforma no equivalente a uma lama cinzenta. Se alguém infligir dano suficiente na casa, ela poderá criar um elemental do sangue a partir de seus ferimentos.

Terra dos Pesadelos

Neste domínio, as linhas entre a realidade e

os sonhos não são nítidas. O terreno muda tão rapidamente que parece quase vivo. O céu muda de cor, o sol muda de tamanho e o ar muda de temperatura. Cada metamorfose é gradual e sem cortes, ocorrendo normalmente no canto do campo de visão do espectador. Grande parte do domínio é coberta de florestas, apesar dele ser totalmente ínvio. Nenhum caminho pode se formar nesse domínio instável.

A Terra dos Pesadelos é instável como um sonho. Esse domínio flutuante move-se através da Fronteira das Brumas, aparecendo às vezes no Mar Noturno. Enquanto se encontra nesse mar oriental, a ilha é circundada por recifes que rasgam o fundo de qualquer barco com exceção daqueles pilotados por marinheiros experientes. Obviamente, esse domínio liga-se também a um plano imaterial conhecido como Plano dos Sonhos. Quando um personagem ingressa na Terra dos Pesadelos, ele é alvo da doença Pesadelos, que pode levar a vítima a loucura e causar o suicídio. Qualquer personagem de qualquer lugar pode ser encontrado na Terra dos Pesadelos, por ter sido trazido por seus próprios sonhos ou como produto do pesadelo de outra pessoa.

Política

A Corte dos Pesadelos governa esse lugar. O número exato de membros é desconhecido, mas as figuras mais proeminentes são o Homem dos Pesadelos (uma figura encauzada e esquelética cujo corpo é composto de milhares de aranhas rastejantes), a Dançarina Fantasma (uma trágica bailarina morta-viva em cujo vestido estão estampadas mãos sangrentas), Morpheus (um diabo com um senso de humor perverso), Hypnos (o sono personificado), Mullonga (uma maliciosa bruxa aborígene) e a Serpente do Arco-íris (uma cobra alada inteligente e maligna).

Aparentemente cada membro parece favorecer um tipo de pesadelo, esforçando-se para poluir o sono noturno dos mortais

com esses sonhos. A Terra dos Pesadelos não tem leis, exceto a lógica caótica de uma esfera de sonhos.

Locais Importantes

Existem vários locais interessantes no domínio, mas apenas a cidade abandonada de Nod é um local construído pelos homens.

Cidade de Nod (Cidade Grande; População: Nenhuma): No coração da Floresta de Everchange encontra-se a Cidade de Nod. Essa metrópole arruinada e completamente desprovida de vida, a não ser pelos atendentes e pacientes da Clínica para os Mentalmente Perturbados, que foi trazida para cá pelo enorme poder dos regentes dessa terra, a Corte dos Pesadelos. O local é deserto, repleto de construções arruinadas, sem uma alma viva sequer. O estilo das construções sugere uma cultura nos moldes de Richemulot, ou Nova Vaasa, ou seja, traços de uma sociedade um pouco mais avançada.

A cidade possui vários nomes, dentre eles: Cidade dos Pesadelos, ou Cidade dos Sonhos Esquecidos. Apesar de deserta, muitas vezes pelas suas ruas, caminhos e becos é possível ver imagens, vestígios de sonhos ou de indivíduos sonhando, transitando pelas ruas da cidade.

A Catedral Magoada, uma enorme e assustadora catedral, na verdade a maior e mais visível construção da cidade, é situada em seu extremo. Tal nome foi dado por Van Richten, devido à catedral possuir dois traços negros em suas janelas, cujos vitrais encontram-se parcialmente quebrados, mas cujas partes intactas mudam sua imagem constantemente, de forma semelhante as esferas dos sonhos. Se observada a distância, a imagem da catedral parece formar um rosto severamente entristecido.

Ao redor da catedral há um cemitério, cercado com um portão de aço negro, que é o refúgio do Homem dos Pesadelos. Lá, após um pequeno fosso de águas imundas

havia uma pequena “ilha” isolada do resto da cidade, onde reside uma torre branca, chamada “A Espiral do Sono”. A torre não possui janelas ou entradas e está envolta em brumas. Aqui habita Hypnos, outro membro da Corte. Um homem de meia idade, usando um monóculo, adormecido dentro de um caixão de vidro.

Outro local digno de nota é o Teatro Macabro, habitado pela Dançarina Fantasma. O teatro é uma estrutura de arquitetura esplendorosa, sua fachada marrom é ornamentada por três estátuas femininas de aparência macabra. Uma delas ri sadicamente, outra chora e a última se encontra em uma expressão forte de raiva. Dentro do teatro há um grande auditório, com cadeiras há muito vazias e um palco empoeirado. Os assentos da plateia encontram-se cobertos de pó. Quando a Dançarina Fantasma se manifesta para seu horrendo espetáculo no palco do teatro, os montes de pós nos assentos se transformam em pessoas mortas que presenciam o espetáculo. O local aparentemente não apresenta perigo, porém, quando há “apresentações” até mesmo a música que ecoa no local pode levar as mais fortes mentes à loucura.

Se a cidade em si já é decadente e confusa, os Guetos são ainda piores. Um conjunto ainda mais decadente e confuso de ruas e construções arruinadas. Um lugar onde sombras observam constantemente os visitantes e a sensação de desespero é reforçada pelas ruas que consistem em verdadeiros labirintos. Esse é o lar de Mullonga, e também onde se situam seus laboratórios nos quais ela conduz experimentos arcanos.

O Parque Primitivo, um verdadeiro labirinto verde, é o lar da Serpente Arco-Íris. A característica mais marcante do lugar é uma árvore gigante com galhos grossos e folhas negras. Suas raízes pulsam e parecem sugar algo do solo.

Povo

Até recentemente, só os nômades Abber viviam nesse domínio. Eles não constroem estruturas. São caçadores com arcos e lanças. Sua cultura é baseada no auto sacrifício e na unidade comunitária. A maioria dos Abber não acredita na permanência de nada, mas alguns rejeitam essa filosofia. Essa minoria luta para entender o que governa a Terra dos Pesadelos. Os outros Abber veem isso como insanidade e expulsam esses indivíduos.

Um desses xamãs, chamado “Caminha-Sozinho”, vive na orla do Círculo dos Sonhos. Ele é uma fonte de conhecimento sobre a Terra dos Pesadelos e sabe como criar itens mágicos que permitirão aos personagens entrar e sair das esferas de sonho.

Ganchos

Floresta da Mudança Eterna: A floresta fica quase no meio da ilha, ela praticamente cerca a Cidade de Nod. Essas matas são lar do membro da Corte dos Pesadelos conhecido como Morpheus. A floresta está sempre em mutação, podendo assumir os mais estranhos e impossíveis aspectos. As estranhas mudanças que ocorrem o tempo todo na floresta são causadas pelo seu senhor. Nela existem várias Proles dos Sonhos que assumem formas de animais, ou de bestas mágicas.

Círculo dos Sonhos: O Círculo dos Sonhos é uma coleção de esferas brilhantes que têm de um a cem metros de diâmetro. Cada uma dessas esferas contém um mundo de fantasia, uma pequena dimensão onde ocorrem os pesadelos. Uma pessoa pode olhar para essas esferas e ver o que parecem ser mundos em miniatura. Os curiosos deveriam ter cuidado, pois aqueles que olham por muito tempo para essas esferas podem ser tragadas para dentro, e nunca mais serem resgatados.

A Clínica do Dr. Illhousen: Recentemente a Clínica para os Mentalmente Perturbados foi trazida para essa terra pelos atos malig-

nos do Dr. Harold Tasker. O médico chefe da Clínica, Dr. Gregorian Illhousen, tentou derrotar a Corte, mas sem sucesso. Apesar de Tasker ter sido confinado em uma das celas, Illhousen e os 18 outros atendentes – e os 62 pacientes – ainda não puderam escapar. Estão enlouquecendo por causa dos pesadelos. Por isso, a clínica está se tornando um local perigoso.

O Dr. Gregorian Illhousen e a enfermeira Caroline Dinwiddy vagam pela terra na tentativa de escapar. Eles conseguiram evitar a insanidade. Os dois foram forçados a abandonar a clínica quando os outros atendentes se tornaram violentos. Eles se apaixonaram (apesar do fato de Illhousen ter o dobro da idade dela) e no momento ela está grávida. Ambos almejam escapar para que seu filho não nasça em uma terra insana.

Scaena

Scaena é um teatro no qual visitantes tornam-se atores em dramas distorcidos criados pelo mestre dramaturgo Lemot Sediam Juste. O teatro atrai os desavisados para sua perdição, prendendo-os dentro do sonho de realidade e ilusão de um louco. Em geral, esse domínio Flutuante fica dentro da Fronteira das Brumas até Juste terminar seu trabalho e precisam de atores e público. Então, Scaena se materializa em outro domínio de Ravenloft — ou até mesmo no Plano Material Primário. Desde que o lorde do domínio não esteja se concentrando em manter suas fronteiras fechadas, Scaena pode se mover livremente pelos vários domínios. Lordes de domínio geralmente ignoram completamente sua presença.

A palavra “terra” é uma designação errônea, já que Scaena é realmente um edifício. O teatro se manifesta em terras diferentes, normalmente usurpando o lugar de outro teatro enquanto existe naquele lugar. A parte externa do prédio assume uma variedade de aparências, mas em geral a arqui-

tetura interna combina com o nível cultural e as expectativas sociais do domínio que ele está habitando. O interior do teatro sempre inclui um lobby finamente decorado com aposentos contíguos para os patronos se refrescarem antes das performances. O teatro tem capacidade para aproximadamente quinhentas pessoas.

Apesar de não ser opulento, o teatro também não é pobre nem insípido; suas cortinas bordadas em ouro e seus acentos acolchoados desfazem qualquer impressão de sujeira. No entanto, alguma coisa no ar ainda cria um ambiente de decadência e podridão. A direita do palco existe um pequeno e acortinado recanto com uma escrivaninha manchada de tinta coberta de papéis, penas quebradas e potes de tinta. Atrás do palco existe uma pequena cozinha com portas que dão para o quarto e a área de banho.

No instante que alguém coloca os pés no palco, um mundo completamente novo emerge — um mundo criado pelo semilorde desse domínio. Lemot Sedium Juste, mestre poeta, dramaturgo e louco. Qualquer pessoa que se aventurar a subir no palco terá de passar em uma JPS com um redutor igual a -6 completamente desorientado física e mentalmente. Quando a náusea passar, ele se encontrará em uma peça criada por Juste. Seu trabalho é muito diversificado, mas como Juste está tentando aperfeiçoar suas peças de tragédia e de horror, suas vítimas dificilmente apreciação sua estada em Scaena.

Nenhuma das cenas que Juste cria é real, embora todos os sentidos participarem dessa farsa. Toda vez que a cena muda, os personagens que estão presos dentro da peça podem tentar outra JPS comum com redutor igual a -4 para ver se não serão enganados pela fachada criada pelo narrador. Nesse caso, o descrente poderá ver que toda a terra é meramente um palco, com Juste escrevendo novas cenas feito um maníaco. Mesmo assim, o descrente poderá ser enga-

nado novamente se não se concentrar em se manter desacreditando. Magias divinatórias e aparatos como a Gema da Visão não têm efeito sobre as miragens de Scaena.

Apesar de parecer ser incapaz de controlar o destino de Scaena, Juste é capaz de determinar quando ele se move. Mantendo-se estacionado, ele pode permitir que os espectadores retornem para sua própria terra quando a peça termine. Mais provável, contudo, que o sádico Juste os mate ou abandone em algum domínio estranho.

Povo

A única pessoa nativa de Scaena é Lemot Sedium Juste. A maioria das pessoas que entra em Scaena termina no palco e ficando, portanto, suscetível às ilusões criadas por Juste. Os outros são espectadores da terra que o domínio estiver visitando. Qualquer pessoa que os jogadores encontrarem aqui será um espectador, um personagem coadjuvante criado por Juste, atores (apesar de contra a vontade) principais ou um aventureiro que entrou em Scaena sem saber o destino que a espera.

Aqueles que entram no teatro de Juste condenam-se a um destino que poucos injuriariam. Se tocarem o palco, eles se tornam heróis desgraçados de uma peça trágica.

A maioria dos outros visitantes é meramente parte da audiência. Juste pode criar outras pessoas para interagir com os visitantes, mas elas não possuem nenhuma realidade além de sua imaginação.

Política

A única lei em Scaena é a de Juste; o que quer que ele declare torna-se realidade no palco. Portanto, suas peças tornaram-se extremamente convincentes, tanto para os atores quanto para a audiência. Os espectadores do teatro não têm mais de se esforçar para fazer cessar sua incredulidade, pois as cenas parecem totalmente reais a não ser que seja feito um esforço consciente para

desacreditar nelas.

No entanto, os espectadores perdem toda a noção de si mesmo durante toda a peça, prestando atenção apenas na produção. Assistir a umas peças em Scaena é uma diversão perigosa. Juste espera receber nada menos que uma aclamação crítica depois de cada peça. Se algum membro da plateia mostrar desgosto com o show, ele se arrisca a enfrentar a fúria de Juste. Apesar de Juste ser fisicamente fraco, sua mente e sua imaginação são extraordinariamente aguçadas. Juste sente grande prazer em levar lentamente suas vítimas a loucura.

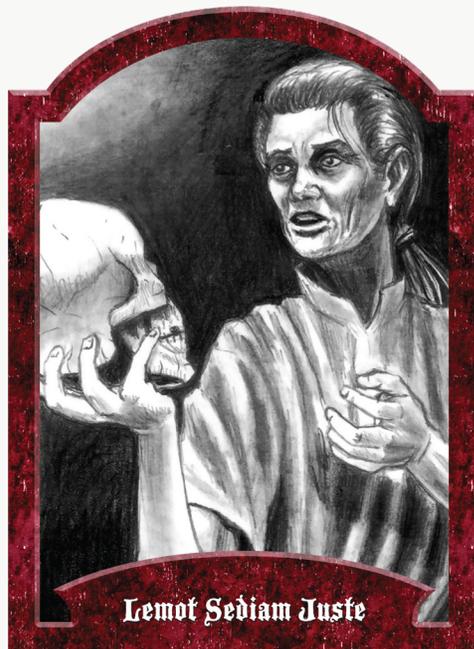
O tempo é subjetivo em Scaena. Como os espectadores ficam entediados vendo as pessoas dormirem durante a peça, Juste geralmente acelera o tempo pessoal daqueles que estão no palco. Dessa forma, embora seus atores possam sentir que uma noite inteira se passou, na realidade apenas cinco minutos se passaram. Por essa razão, a regeneração natural em Scaena é completamente ineficaz (exceto no caso de dano causado por criaturas ilusórias). Os personagens feridos terão de contar com magias para recobrar a saúde.

Todas as criaturas de Scaena são criações de Juste, caçadores de diversão que escolheram o teatro errado para visitar ou andarilhos da Fronteira das Brumas.

Os Encontros variam desde humanos assustados de nível 0 até criaturas tão distorcidas que apenas uma mente doentia poderia tê-las criado. Cinco minutos de sono podem curar os ferimentos infligidos por essas criaturas ilusórias e um personagem morto por esse dano tem de ser bem sucedido em uma JPS para ficar inconsciente. Entretanto, se o teste resultar numa falha, o personagem morre.

Semilorde

Lemot Sedium Juste tem aproximadamente dois metros de altura e uma aparência emaciada, quase esquelética.



Lemot Sedium Juste

Sua pele tem um aspecto doentio e malsã. Seus profundos olhos negros encantam qualquer pessoa que se aproxime o suficiente. Em geral, sua roupa está manchada, pois sua compulsão de escrever não deixa tempo livre para higiene pessoal. Quando estão representando, ele esconde seus longos, finos e oleosos cabelos negros sob uma peruca ou um chapéu.

Apesar de sua aparência pessoal ser um pouco desagradável, ele ainda irradia uma certa dose de magnetismo. Sua personalidade, apesar de moderadamente áspera, é atraente para aqueles que falam com ele mesmo que seja por pouco tempo. Sua devoção frenética e sua aparência desolada aumentam sua atração como ator e ele é capaz de ser uma pessoa extremamente agradável. Claro, seus modos hoje em dia são muitas vezes bruscos e rudes, pois ele realmente não considera ninguém em Scaena como sendo real.

Como um dos principais atores e dramaturgos de seu tempo, Lemot Sedium Juste buscava sempre aprimorar a sua arte. Ele iria a qualquer extremo por amor a seu te-

atro. O palco pulsava firmemente em suas veias e ele perseguia essa obsessão demonstrando pouca consideração por qualquer outra coisa, pisando em todos que atrapalhassem sua escalada para a glória.

Apesar de ter conseguido muita fama como ator dramático e comediante, Juste não estava satisfeito. Ele queria ser louvado com o homem de teatro completo, o ator que não conhecia limites. Infelizmente, ele não conseguia aprender as nuances sutis tão essenciais para o sucesso de uma tragédia. Durante algum tempo, ele se jogou de coração e alma nessa tentativa, mas os detalhes mais refinados continuavam a iludi-lo. Suas tentativas em representar papéis trágicos resultaram em melodrama ou, pior ainda, em comédia não intencional.

Seus esforços na direção não apresentavam um resultado muito melhor. Sua trupe de atores não conseguia representar seus trabalhos sem dar relevo à tendência cômica de cada peça. Juste começou a ceder sob a pressão de ver seus atores sabotarem seus esforços.

Por fim, Juste não era mais capaz de suportar. Seus atores tinham-no levado além do limite. Ele escreveu uma peça em que todos os personagens morriam de modo extremamente doloroso. Ele não tentou transformá-la em uma tragédia, já que ele estava apenas interessado em se livrar de atores que o incomodavam. Contudo, à medida que lia a peça, os atores de sua trupe comentavam constantemente a qualidade do roteiro como tragédia. Juste se recusava a ser dissuadido de sua vingança sangrenta pelo que ele percebia ser bajulação vazia e deixou que seus planos macabros fossem levados adiante.

A noite de estreia da nova peça tão esperada de Juste finalmente chegara. Em vez de conversar com diversos espectadores antes da peça começar, como era seu costume, Juste fez vez uma visita ao almoxarifado. Ele trocou as adagas falsas por genuínas

de ferro e substituiu a poção falsa por uma substância tóxica. Ele passou por toda a sala, trocando todos os aparatos não letais por outros que se provariam fatais no contexto da peça. Logo, seus atores iriam representar as “cenas de morte” mais convincentes de suas vidas. Como nenhum corpo de personagem deveria ser retirado do palco até o final da peça, Juste tinha certeza de que conseguiria ainda fugir do teatro depois de saborear sua vingança.

No palco, um conto de intriga, desejo e traição se desenrolava diante de uma plateia de olhos arregalados. Os espectadores ficaram boquiabertos quando o filho do prefeito tombou esfaqueado por assassinos, com sangue jorrando pelo palco. A cena de envenenamento foi particularmente convincente, com a face da mulher do barão ficando manchada à medida que ela se engasgava em sua própria língua e a cena de tortura apresentada sem nenhum problema. Entretanto, quando a peça finalmente terminou e Juste ficou em pé para receber os aplausos, a plateia o vaiou. A audiência estava esperando mais de um mestre dramaturgo do que uma série de cenas sanguinolentas.

Juste, a essa altura mais do que enlouquecido pela raiva, fugiu do teatro. Lá fora, ele trancou as portas e ateou fogo no prédio. Ele se agachou em um beco próximo e ouviu com grande prazer os gritos dos espectadores em chamas que escapavam daquele inferno. Assim que os policiais se reuniram para apagar as chamas e procurar por testemunhas, Juste percebeu que não poderia mais ficar escondido. Ele fugiu silenciosamente do beco para as Brumas que estavam se levantando. Ele correu pelas Brumas e se escondeu dentro de um teatro pertencente a um amigo seu. Uma peça estava sendo representada, por isso ele se sentou silenciosamente no fundo do teatro e logo adormeceu. Ele acordou e viu que a peça havia terminado e o teatro havia se esvaziado enquanto ele dormia. Ele era a

única pessoa que sobrara no teatro, apesar de todos os lampiões estarem acesos. Mais estranho ainda, o teatro não tinha mais camarins, cenários ou lojas de materiais.

Juste descobriu também que ele não podia ir além das portas da frente do teatro, que estavam bloqueadas por Brumas cinzas. Nada físico o impedia de sair, mas quando ele pensou em colocar um pé na fumaça, sua mente se encheu de medos esquecidos desde a infância, que quase o dominaram com sua intensidade.

Depois, por puro tédio e frustração, Juste começou a escrever uma peça. Depois de uma hora ou mais de escrita ininterrupta, ele olhou a sua volta. Para sua surpresa, o ambiente estava completamente diferente. Ele se viu em uma floresta escura, o céu encoberto acima de si. A completa escuridão dos penhascos de obsidiana servia para ofuscar o verde esmeralda da floresta. À distância, um leve uivar de lobos tornou-se evidente à medida que as criaturas pareciam se aproximar. As nuvens escuras abriram-se finalmente, derramando uma chuva de sangue venenoso sobre as matas verdes. Quando Juste gritou e correu, ele se viu novamente no palco do teatro. O cenário plano a sua volta lembrando a floresta da qual ele havia escapado. Juste não se lembrava desse cenário estar no palco. Na verdade, ele se parecia muito com a cena que ela havia descrito recentemente no manuscrito.

Excitado, Juste retornou para sua escrivaninha e começou uma nova cena. Para seu deleite, os novos aparatos apareceram a sua volta, apesar dele não vê-los mais como realidade. Tomando uma boa quantidade de papéis, uma pena e um pote de tinta, Juste começou a vagar pela fortaleza de sua imaginação, criando e destruindo mundos com uma penada.

Juste é o diretor de espetáculos supremo. Precisamente por essa razão, ele fica irritado quando seus atores — ou membros

pouco receptivos da plateia — fazem com que ele destrua uma produção. Se uma produção for destruída, Juste não permitirá que a plateia saia viva do prédio. Para puni-los, ele simplesmente tranca as portas e queima todo local. Apesar de sentir, como todos os espectadores, a tremenda agonia do calor excruciante, ele não morre nas brasas de Scaena.

Se a produção for um sucesso, ele provavelmente permitirá que a plateia deixe o prédio com vida, apesar de não necessariamente na mesma terra em que eles entraram no teatro. Mais provável, que eles desembarquem em um domínio desconhecido do Semiplano.

Juste tem uma necessidade especial de que os outros assistam à peça para que ele possa compartilhar suas experiências de modo vicário. Sua grande angústia é o fato dele não conseguir realmente acreditar em suas peças. Desde que se arrotou da floresta sangrenta, a única coisa que ele vê seu teatro, seus aparatos e seus atores capturados. Para ele, até mesmo os menores personagens que cria não são mais do que bonecos de madeira. Comparada com suas experiências anteriores no palco, essa é uma situação bastante dolorosa.

Lemot Juste passou a considerar todos os que são trazidos para suas peças como construtos de sua imaginação. Já que eles aparecem quando ele precisa deles, Juste assume que eles são suas criações, figurinos revestidos com a personalidade necessária para cumprir sua função. A terra garantiu a Juste a habilidade de saber virtualmente tudo sobre a história e a personalidade de todos os que tocam seu palco — incluindo os personagens dos jogadores. Dessa forma, ele consegue facilmente corroborar sua ideia de que foi ele quem criou tudo e todos em Scaena. Juste é capaz de relatar eventos da vida do personagem — eventos que mais ninguém poderia saber.

Estas táticas fizeram com que muitas almas

mais fracas se afastassem da tênue ponte da racionalidade e se dirigisse para os abismos da insanidade, transformando-as em peões sem vontade.

Quando Juste corta relações com seus “personagens principais”, às vezes os abandona nas Brumas, deixando que eles vaguem até encontrarem refúgio.

Mais frequentemente, ele deixa os corpos em locais cuidadosamente escolhidos para assustar os cidadãos de classe média, aos quais ele se refere como “o rebanho”. Mesmo que os odeie e os provoque, ele está sempre disposto a tomar o dinheiro deles. Exatamente para que ele precisa desse dinheiro ninguém sabe, mas ele continua a coletá-lo.

De vez em quando, Juste participa do espetáculo no palco. Ele normalmente faz isso quando a cena tem pouca chance de mudar na próxima hora ou mais, como, por exemplo, em um banquete, uma câmara do castelo ou algo do gênero. Quando o faz, ele pode aparecer como qualquer tipo de humanoide com altura de 1,50 m e 2,10 m, do sexo masculino ou do sexo feminino, jovem ou velho. Quando opta por participar, Juste sempre carrega um maço de papéis no qual ele escreveu várias cenas.

Juste é capaz de construir uma Muralha de Medo em torno de seu domínio. Qualquer personagem que se aventurar nas Brumas a partir desse ponto começará a se sentir pouco a vontade. O medo e o terror crescem quanto mais ele penetrar nas Brumas, transformando-se em uma agitação febril quando seus piores pesadelos se erguem das Brumas para desafiá-lo e seu coração começa a bater irregularmente. Se continuar a se mover para longe de Scaena, o personagem terá de passar em uma JPS para não morrer de puro terror, começando quando ele estiver a trinta metros de distância do prédio. A cada 3 metros além desse ponto, ele tem de fazer outro teste com uma penalidade cumulativa igual a

–1. (Exemplo: a trinta e nove metros ele deve fazer o teste com uma penalidade igual a –3). Essa experiência acaba matando qualquer vítima tola o suficiente para continuar. Se tentar voltar ao prédio, o personagem o encontrará a apenas um metro e meio, como se esse estivesse esperando seu regresso.

Juste pode ser um dos personagens mais perigosos que os heróis virão encontrar, pois suas habilidades de distorcer os limites da sanidade não têm igual. Seus poderes sobre Scaena também lhe dão uma vantagem além de suas habilidades aparentes.

Os oponentes só podem ferir Juste penetrando na miríade de ilusões que o cerca. Apesar de não ser um mago experiente, ele conhece o suficiente sobre os caminhos da ilusão para evitar a maioria dos perigos que vem em sua direção. Existe mais de uma camada de miragens envolvendo Juste, por isso é difícil pegá-lo.

Mesmo que alguém consiga alcançá-lo, Juste consegue se mover através da própria matéria do teaíro. Se tiver a iniciativa, ele pode se fundir com a madeira do teatro para reaparecer em outro local. Existe grande chance dele se materializar no palco, onde pode influenciar seus atacantes mais diretamente ou voltá-los uns contra os outros.

Em última instância, ele pode fazer com que o prédio se queime a sua volta. Para se salvar, ele suportará uma quantidade imensa de dor. Se Juste for morto, seu corpo se fundirá na madeira do teatro e ele se levantará dentro de um dia. Enquanto estiver se regenerando, Juste estará em seu estado mais vulnerável. Se alguém queimar o teatro durante esse tempo, ele estará morto para sempre.

Quando o teatro queima, as portas automaticamente se fecham e se trancam. E preciso uma força combinada igual 30 para abrir as portas e apenas dois personagens podem se aproximar delas ao mesmo tempo. Caso

contrário, os heróis provavelmente encontrarão o mesmo fim fumegante que muitos outros já encontraram em Scaena.

Juste dá um título para cada cena que ele escreveu e é capaz de invocá-la dizendo apenas seu nome em voz alta. Ele é capaz de manter apenas três cenas no palco de cada vez, por isso, se o grupo se dividir em mais de três partes, a ilusão se despedaça a menos que Juste esteja disposto a sacrificar alguma credibilidade. Como Juste raramente o faz, as chances são de que ele sacrifique toda a produção. Isso nunca deixa de exasperar Juste, então ele irá se vingar de uma maneira apropriada.

Seu plano favorito é dissolver a cena ao redor dos heróis, deixando apenas o palco e o teatro à volta. Os aparatos e todas as marcações estarão no lugar, mostrando aos participantes que eles estavam em uma peça. E parte essencial de seu plano que o grupo aceite isso como verdade, pois se eles a questionarem, isso pode muito bem destruir toda a ilusão. O teatro que os personagens veem não é o teatro de verdade. Apesar de se parecer com o real em cada detalhe, ele também é uma falsificação.

Quando os jogadores começarem a se sentir confortáveis com essa realidade, algo horrível acontecerá. Se os heróis desacreditarem, Juste criará a ilusão de outro teatro o mais rápido que ele puder, criando um ciclo infinito, levando os personagens a outro palco e empurrando-os cada vez mais fundo dentro da loucura dele.

Depois do que podem parecer dias, Juste contatará os heróis através de uma imagem de si mesmo, explicando a não realidade deles. Ele argumentará que pelo fato ele ser capaz de mudar o ambiente de acordo com sua vontade, controlar as pessoas que estão a sua volta e criar mundos inteiros, eles também são obviamente sua criação. Claro, eles podem ter vontade própria, mas isso é apenas um efeito colateral da criação de personagens fortes. Se eles continuarem

sem se convencer, Juste recitará para eles sua história mais recente, demonstrando um conhecimento que ele não poderia ter de outra forma.

Juste é um homem persuasivo, especialmente por causa de sua personalidade carismática. Se os heróis falharem em uma JPS durante essa argumentação, eles ficarão sob sua influência (como acontece no caso de uma magia enfeitiçar).

Depois de uma semana, cada vítima pode tentar outra jogada. Todo personagem que falhar perderá 1 ponto de Inteligência por dia e começará a mostrar uma faceta de sua personalidade mais do que as outras — até essa faceta dominar totalmente o personagem. A vítima pode tentar um outra jogada a cada dia para se libertar, com uma penalidade proporcional à quantidade de pontos Inteligência perdidos.

Portanto, se alguém perdeu 2 pontos de Inteligência ele fará o teste com uma penalidade igual a -2 , enquanto que alguém que perdeu 5 pontos de Inteligência faria o teste com uma penalidade igual a -5 . Se escapar da magia, a vítima recupera a Inteligência à velocidade de um ponto por semana. Suas personalidades também retornam com sua Inteligência.

Se uma vítima chegar a ter o pontos Inteligência, ela se tornará um personagem menor e sua existência dependerá exclusivamente da vontade de Juste. Se Juste desejar que o personagem desapareça, sua existência estará obliterada até Juste desejar a sua volta. Mesmo assim, o personagem será apenas uma pálida sombra do que ele era. A não ser que seus companheiros consigam de alguma forma resgatá-la, a vítima estará condenada a uma eternidade servindo como um personagem secundário nas obras primas de Juste. Essas vítimas podem ser resgatadas de várias maneiras, inclusive sua remoção do teatro, a destruição do teatro ou a morte de Juste.



— CAPÍTULO VI —

◆ FERRAMENTAS DO MESTRE ◆

Nas próximas páginas o Mestre poderá encontrar as regras necessárias para criar suas aventuras em Ravenloft. Novas mecânicas de jogo simples para as Jogadas de Proteção contra Medo, horror e insanidade, ferramentas para a criação de um vilão típico de Ravenloft, maldições macabras e o processo de leitura do Tarokka.

Medo e Horror

As regras para medo e horror ajudam o Mestre a manter uma atmosfera assustadora em uma campanha de fantasia medieval gótica.

Medo

Quando um grupo de aventureiros enfrenta ameaças onde existe pouca ou nenhuma esperança de vitória, o Mestre pode pedir a eles realizarem uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria. Caso fracasse nessa JPS contra Medo o personagem sofre os efeitos da magia Medo por 1 minuto. O Medo faz com que a vítima saia correndo por toda a duração da magia. Há 1-4 de chances em 6 de que ela solte qualquer objeto que esteja segurando. O personagem pode repetir a Jogada de Proteção no final de cada um de seus turnos, terminando o efeito em um teste bem-sucedido.

GATILHOS PARA O MEDO

TABELA 6.1

GATILHOS

Sinais de violência (a marca de uma poça de sangue seco, uma porta destruída)

A morte de um familiar querido, personagem aliado ou de um importante PdM amigo

Encontro com um inimigo poderoso, uma pessoa morta recentemente

Um cadáver em decomposição, encontro com um Lorde Sombrio

Horror

Horror envolve mais do que simples susto. Implica repulsa e angústia. Muitas vezes surge quando o aventureiro presencia algo completamente contrário ao entendimento comum sobre o que pode e deve ocorrer no mundo, ou mediante a revelação de uma verdade terrível. A JPS contra horror nunca precede um combate, seus gatilhos são situações fora de combate.

Um fracasso nessa JPS indica que o personagem foi afligido com um dos efeitos da tabela do horror durante 1d10 minutos.

O personagem pode repetir a Jogada de Proteção após cada hora decorrida, com uma penalidade de -2, terminando o efeito em um teste bem-sucedido.

GATILHOS PARA O HORROR

TABELA 6.2

GATILHOS

Cena de dor ou sofrimento (mendigo arrasado por uma doença, médico costurando feridas)

Uma cena de extrema agonia (tortura, transformação involuntária)

A visão de um massacre envolvendo grande quantidade de vítimas inocentes

Cena de crueldade (corpos desmembrados transformados em marionetes)

Uma magia curar ferimentos no 7o círculo pode suprimir os efeitos do horror. Depen-

dendo da fonte do horror, a magia dissipar o caos também pode revelar-se eficaz.

FRACASSO EM JPS CONTRA HORROR

TABELA 6.3

D100 EFEITO (1D10 HORAS)

01-20	A vítima refugia-se a sua mente e fica paralisado. O efeito termina se o personagem sofrer dano.
21-30	A vítima não consegue realizar ações e passa toda a duração do efeito gritando, gargalhando ou chorando.
31-40	A vítima sofre o efeito do medo.
41-50	A vítima começa a balbuciar e é incapaz de fala normalmente ou lançar magias.
51-60	A vítima deve usar sua ação a cada rodada para atacar a criatura mais próxima.
61-70	A vítima sofre alucinações vívidas e tem -2 de penalidade em todas as suas Jogadas de Proteção.
71-75	A vítima obedece qualquer ordem que lhe for dada, desde que esta ordem não seja auto-destrutiva.
76-80	A vítima experimenta um desejo incontrollável de comer algo estranho, como sujeira, lodo, ou carniça.
81-90	A vítima fica atordoada. Uma criatura atordoada é incapaz realizar ações e larga tudo que estiver segurando.
91-100	A vítima cai inconsciente.

Insanidade

Em uma campanha normal, os personagens não correm o risco de ficarem insanos devido aos horrores que enfrentam e da carnificina que infligem dia após dia, mas às vezes o estresse de ser um aventureiro pode ser demais para suportar. Em uma campanha de horror, como em Ravenloft, o Mestre pode querer usar a mecânica da insanidade (ou loucura) como uma maneira de reforçar esse tema, enfatizando a natureza extraordinariamente horrível das ameaças que os personagens enfrentam.

Vários efeitos mágicos podem infligir loucura em uma mente estável. Certas magias, como mudança de planos e magia astral, podem causar insanidade. Doenças, venenos e efeitos psíquicos também podem infligir loucura. Alguns artefatos podem quebrar a psique de um personagem quando usados, ou tornar o aventureiro preso a eles.

Resistir a um efeito que induz à loucura requer uma Jogada de Proteção modificada pela Sabedoria. Um personagem que fracassar nessa Jogada de Proteção é afligido com a loucura por tempo indefinido, que durará até ser curada. Só a magia restauração pode livrar um personagem da loucura.

CENAS TÍPICAS DE MEDO

TABELA 6.4

CENAS

Uma palavra: Brumas!

Eco de passos por uma casa ou corredor, sem fonte aparente.

Um retrato, estátua, ou mosaico parece ter mudado toda vez que os PJs passam por ele.

Uma tempestade cobre o céu rapidamente, mesmo ele estando claro e aberto.

Todo espelho que um PJ específico olha se quebra repentinamente, sempre no mesmo padrão.

Todos os ruídos de animais, como insetos ou pássaros gorjeando, abruptamente param.

Um PJ descobre sangue em suas roupas ou cobertores, sem origem evidente.

Um PJ acorda com barulhos de mastigação ao lado de sua cama, sem sinal da causa.

As tochas, fogo, lanternas tremulam e quase apagam, apesar da falta de qualquer brisa.

Um lobo uiva ao longe.

Fumaça sai pela chaminé de uma casa, mas quando os PJs entram o local está frio e morto.

O vento parece assobiar um verso infantil para um dos PJs.

Os PJs ouvem uma porta com dobradiça rangendo; Quando chegam à ela, balançará em silêncio.

CENAS TÍPICAS DE HORROR

TABELA 6.5

CENAS

Padrões aleatórios como gelo se formando em uma janela, ondulações na água, nuvens escuras no céu, cerveja derramada, formam o símbolo de uma entidade caótica, o rosto de uma pessoa querida morta, ou algo semelhante.

Aranhas (ou algum outro animal peçonhento invertido) são atraídas para um PJ específico; Elas agem como animais de estimação, acariciam-se e se aconchegam em sua roupa, tentam compartilhar sua cama, trazem presentes minúsculos de comida (como moscas vivas embrulhadas em teias), ou algo do gênero.

Os PJs descobrem que rações perfeitamente preservadas e frescas apodreceram durante a noite.

Um PJ vestindo armadura sente o toque de algo frio, molhado, como um rato contorcendo-se entre sua armadura e sua pele; Removendo a armadura ele não encontra nada.

Um PJ ouve um suave riso de menina, ou música distante; Nenhum outro pode ouvir isto.

Os PJs acordaram depois de acamparem ou descansarem por uma noite; Um deles tem mordidas no pescoço, braços e pernas, enquanto outro parece muito cheio para tomar café da manhã.

Gritos, pedidos de ajuda, ou gemidos de êxtase vêm de baixo do chão de um cemitério.

Um item, talvez um brinquedo querido, ou o colar favorito dos pais, aparece no fundo da mochila do PJ; Ele não vê este item desde que era criança.

Um personagem abre seu cantil e encontra-o cheio até a borda com sangue.

Depois de entrarem numa tumba fechada a muito tempo ou em uma casa abandonada, os PJs encontram uma tigela de frutas frescas.

Os olhos de um retrato na parede parece perseguir um personagem específico.

Os efeitos da insanidade são deixados em aberto propositalmente, para que faça que o mestre faça uso dela como ferramenta para tonificar a aventura ou campanha.

O jogador não deve ter controle do personagem durante o período de insanidade, porém pode entrar em acordo com o mestre e sugerir um curso de ação se assim optar.

CENAS TÍPICAS DE INSANIDADE

TABELA 6.6

CENAS

Um PJ sente náuseas e vômitos repentinos; Misturado em sua comida estão restos humanos.

Um PJ comendo uma fruta descobre que as sementes que ele cospe fora são dentes humanos.

Um PJ descobre um pedaço do último monstro ou pessoa que matou misturado em suas rações.

Um personagem começa a sonhar com seus companheiros morrendo horrivelmente um por um; A medida em que os sonhos progridem noite após a noite, ele percebe que ele é o assassino de seus amigos.

Sempre que um PJ olhar no espelho, sua visão periférica vê o reflexo de outra pessoa; Quando olhar uma Segunda vez, não há mais nada.

Depois de uma noite de sono difícil, um dos PJs desperta em um lugar estranho, uma encruzilhada, nadando no meio de um lago, abraçando um cadáver morto a muito tempo em um mausoléu.

Um clérigo acorda agarrado em seu símbolo sagrado tão firmemente que suas mãos estão cortadas.

Um ladino acorda e vê seus dedos manchados com tinta preta e sua mão marcada a ferro com um símbolo estranho que desaparece rapidamente.

Um guerreiro acorda ofegante e suando, sua arma coberta de sangue, embora ele não tenha lutado contra ninguém.

Um mago abre seu grimório e vê as páginas cobertas de rabiscos em um idioma estrangeiro, tudo escrito com sangue em sua própria caligrafia; Depois de um minuto a escrita estranha desaparece e as páginas retomam a sua aparência normal.

O retrato na parede saúda o personagem quando ele olha diretamente para o quadro, em uma segunda olhada ele está imóvel.

Maldições

Uma bruxa amaldiçoa o cavaleiro que rejeita seus afetos, para que ele nunca encontre um amor. Um bondoso herói que mata uma besta se vê amaldiçoado a se transformar nela sob a luz da lua cheia. Um grupo de heróis veem sua carne apodrecer e sua saúde falhar depois de saquearem a tumba

de um rei antigo. Maldições são presença constante nos contos de fantasia, e em Ravenloft, maldições podem se provar tão mortais, quanto qualquer coisa os heróis possam enfrentar.

Uma maldição é uma aflição adquirida como resultado de uma ação ou evento específico. Um personagem pode ser amaldiçoado depois de destruir um inimigo caótico, explorando um local amaldiçoado ou enfurecendo um grande poder, como os Poderes Sombrios de Ravenloft. Uma vez que o personagem adquira a maldição, a aflição ataca o personagem com intensidade e severidade. Para libertar-se da maldição, um personagem normalmente tem que resolver uma missão ou redimir-se do ato que ativou o gatilho dessa maldição, entretanto uma magia poderosa também podem remover uma maldição.

Rogando uma Maldição

Existem várias maneiras de um personagem adquirir uma maldição. O Mestre deve usar as maldições no momento certo e raramente. O Mestre pode usar uma maldição para dirigir a história, e assim conduzir os aventureiros em uma nova missão, ou pode usar a maldição para refletir a maldade de um vilão particular, que pode rogar uma maldição contra um personagem.

Removendo uma Maldição

Remover uma maldição não é uma coisa tão simples. Se uma criatura amaldiçoada não fizer nada, a maldição fica ao redor dela pelo resto de sua vida e, muitas vezes, persiste até mesmo se a criatura for morta e depois ressuscitada. Para encerrar uma maldição, um personagem tem que completar uma missão descrita na própria maldição. O Mestre pode substituir a missão por outra que se ajuste melhor em sua campanha. Uma vez que o personagem complete a missão, a maldição se encerra.

Um personagem também pode remover

uma maldição usando algumas magias como remover maldição, dissipar caos/ordem, desejo restrito ou desejo. Com a aprovação do Mestre, algumas maldições são tão poderosas que não podem ser removidas por magias comuns como estas, e requerem uma missão especial ou a realização de um ritual único para ser removida.

Locais Amaldiçoados

Certos lugares tocados por eventos caóticos ou construídos por seres desprezíveis, também podem causar uma maldição. O Mestre deve ter certeza de avisar claramente os jogadores (inscrições caóticas de aviso, ou um tomo perdido de alerta são opções válidas para isso), assim eles saberão que estão se arriscando quando explorarem o local. Um gatilho, como abrir uma tumba de um faraó de Har'Akir, pode disparar a maldição aos desavisados. O Mestre pode usar a magia rogar maldição instalada em uma armadilha ou em um gatilho para este fim.

Exemplos de Maldições

Os exemplos seguintes provém uma grande variedade de maldições encontradas em Ravenloft. O Mestre pode usar estas maldições para qualquer nível dos personagens.

Idade Acumulada

A terrível maldição da idade acumulada faz com que o corpo de uma criatura envelheça a uma taxa muito acelerada. A mente permanece como era antes, mas a carne enrugada, ossos se tornam frágeis, cabelos tornam-se brancos e muitas vezes caem. Se não for removida em 10 dias a maldição causará a morte do personagem por envelhecimento. Bruxas são notórias por usarem esta maldição para castigar aqueles que rejeitam seus amores ou frustram seus planos.

Efeito: O alvo afetado por esta maldição sofre -2 em todas as suas jogadas de proteção modificadas pela Destreza, Força e Consti-

tuição, -2 na CA, -3m no deslocamento e -2 nas jogadas de ataque e dano.

Removendo a Maldição: Fazer um serviço para uma bruxa ou roubar um beijo de uma ninfa poderosa.

Vapores Nauseantes

O que no princípio parece ser uma aflição humilhante revela sua verdadeira ameaça quando os odores repugnantes se tornam pungentes. Personagens que exploram os cantos mais fedorentos de Ravenloft podem ganhar esta aflição.

Efeito: O personagem e todas as criaturas em um raio de 3m dele sofre -2 nas jogadas de ataque e CA.

Removendo a Maldição: Carregar um sapo no durante uma semana ou beber uma única gota da água do Rio Vuchar em Darkon.

Miséria Eterna

A atmosfera sinistra evocada pelos Poderes Sombrios fala de perigos incríveis encarnados por seus habitantes. É lar de mortos-vivos e outras criaturas incontáveis. Mesmo assim, não são apenas estas criaturas que fazem este Semiplano tão perigoso. Há lugares onde a própria terra é como um grande inimigo. A maldição da miséria eterna frequentemente cai sobre os que exploram as regiões mais escuras de Ravenloft, onde as energias dos Poderes Sombrios crescem vertiginosamente, envenenando a paisagem com o poder de morte. O alvo da miséria eterna sofre de um frio terrível que envolve seus pensamentos, tornando-o melancólico e não deixando nenhuma chance de fuga.

Efeito: O personagem só pode fazer uma coisa durante a sua rodada, ou se movimentar, ou usar uma ação. Ele não pode fazer as duas coisas na mesma rodada. Além disso, quando cair a o PV o personagem morre instantaneamente.

Removendo a Maldição: Matar uma criatu-

ra ordeira, passar um dia e uma noite em um lugar sombrio e caótico ou viajar até o Monastério de Lamórdia e beber vinho em um cálice sagrado.

Ira do Rei da Tumba

Aqueles que saqueiam os salões de reis antigos, ouvem sussurros malditos que assombram os que tocam seu fabuloso tesouro. A maldição causa a putrefação da carne. Alvos que sucumbem a maldição, transformam-se em pilhas de pó, espalhando-se na brisa mais calma. Múmias poderosas amaldiçoam seus tesouros para desencorajar ladrões a perturbarem seus restos. Se não for curada em 20 dias a maldição causa a morte do personagem.

Efeito: O personagem sofre mais dano que o normal. Sempre que sofrer qualquer dano o alvo da maldição joga 1d4, este será o dano adicional que ele receberá devido a ira do rei da tumba.

Removendo a Maldição: Passar uma semana no deserto sem água e sem comida, convencer uma múmia a liberá-lo da maldição ou viajar até Har'Akir e oferecer um sacrifício ao deus Set.

Maldição da Licantropia

O conhecimento acredita que os licantropos são humanoides que podem se transformar em bestas e voltar novamente a sua forma original. Há, porém, contos de mortais amaldiçoados pelo Deus Lobo ou Ezra por algum crime que cometeram contra natureza. Cada vez que a lua cheia se ergue no céu noturno, o transgressor se transforma em uma besta selvagem. Outras criaturas amaldiçoadas podem passar sua aflição por ataques de suas armas naturais, quando a maldição substitui a doença do monstro.

Efeito: a criatura pode se transformar em uma das seguintes criaturas: lobo, felino, javali, rato, urso ou outro animal que deseje, à vontade, com exceção nas noites

da lua do seu gatilho. Ela adquire visão na penumbra em 60 metros, ferocidade: um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV, uma criatura mordida por um licantropo tem 1% de chance de se contaminar com a licantropia a cada 1 ponto de dano sofrido de uma arma natural do licantropo, enquanto este estiver na forma animal.

Removendo a Maldição: Passar a maldição a uma criatura de alinhamento ordeiro ou encontrar um licantropo e convencê-lo a libertá-lo da maldição.

Maldição do Azar

A sorte não o favorece mais. Esta maldição é associada comumente aos vistani. Este povo cigano, recompensa seus inimigos com esta maldição sempre que ofendidos de alguma forma. Todas as tentativas da vítima se tornam desastrosas quando a sorte se recusa a colaborar.

Efeito: Toda vez que o personagem obter um 20 natural, ele deve re-rolar a jogada e ficar com o segundo resultado.

Removendo a Maldição: Matar o vistana que rogou a maldição, fazer um serviço a um líder vistana caótico ou profanar um local sagrado em nome de uma tribo vistana ofendida.

Maldição da Fraqueza

A maldição da fraqueza é associada aos lichs. Estas criaturas arcanas rogam esta maldição frequentemente àqueles que tentam matá-las. Invadir a morada de um lich ou tentar roubar seu filactério também pode fazer com que o alvo contraia esta maldição. Os braços da vítima se tornam fracos tornando difícil segurar uma arma ou lançar uma magia.

Efeito: O personagem sofre -3 nas jogadas de ataque e dano, com armas e magias.

Removendo a Maldição: Oferecer um grímio ao lich que o amaldiçoou, destruir o

lich que o amaldiçoou ou profanar um local sagrado em nome da Ordem Eterna.

Maldição da Loucura

A maldição da loucura afeta aqueles que entram em contato com locais profanos e situações estressantes mentalmente. Esta maldição está associada a demônios e diabos poderosos que podem guiar o alvo no caminho da insanidade.

Efeito: Sempre que sofrer dano o personagem deve jogar 1d6. Se o resultado for ímpar ele passa a sua vez. Se rolar um número par ele age normalmente.

Removendo a Maldição: Passar uma semana sem realizar encontros de combate, destruir a criatura que lhe rogou a maldição ou realizar um ato caótico em nome da criatura que rogou a maldição.

Maldição da Fome

Uma fome terrível não deixa a vítima em paz. Esta poderosa maldição pode levar a vítima até mesmo a morte por inanição. O alvo não consegue ingerir nenhum alimento, mesmo que coma, ele logo irá vomitar a comida e sentirá mais fome. Normalmente esta maldição é associada mortos-vivos como vampiros. Não importa o quanto a vítima coma, nunca será o bastante para satisfazer sua fome. Essa maldição levará a vítima à morte em 20 dias.

Efeito: O total dos pontos de vida do personagem são reduzidos à metade. Se ele for um conjurador, ele não poderá mais lançar suas magias até que seja libertado da maldição.

Removendo a Maldição: Matar a criatura que rogou a maldição, realizar um ato maligno em nome da criatura que o amaldiçoou ou abdicar de todos os seus bens (inclusive itens mágicos) e doá-los à uma divindade bondosa.

Maldição da Vingança

Esta poderosa maldição atinge aqueles

cujo desejo de vingança guia seus atos. Um personagem geralmente é levado a possuir a maldição da vingança após realizar um ato vil em nome de uma vingança cega. Os Poderes Sombrios desejam que o alvo sucumba a sua própria sede de vingança e amaldiçoam o alvo com a maldição da vingança.

Efeito: O personagem recupera apenas metade dos pontos de vida por efeitos de cura.

Removendo a Maldição: Perdoar a vítima de sua vingança, realizar um ato bondoso em redenção a sua fúria ou matar o alvo de sua vingança.

Criando um Vilão

O ponto culminante de qualquer encontro de horror é o vilão. Em Ravenloft, o cara mau de sua história de horror será provavelmente uma entidade com suas próprias ideias, ambições, e características. Graças às miríades de opções que o Old Dragon 2 oferece, o Mestre pode construir um adversário merecedor de todo tipo de matérias-primas. O vilão não precisa ser uma pessoa: um local amaldiçoado ou objeto podem servir da mesma maneira, ou algo totalmente impessoal como uma pestilência de loucura ou de canibalismo contagioso.

É fácil se inspirar em outros materiais para a criação de um vilão, desde que se utilize apenas conceitos gerais, e não em detalhes específicos. Se pode facilmente imaginar, por exemplo, que Lorde Soth foi inspirado (inconscientemente) em Darth Vader da série Guerra nas Estrelas. Ambos estes vilões eram bons cavaleiros que caíram para o lado mal por orgulho e arrogância. Ambos vestem armaduras, guerreiros brutais com ousadia mística e poder marcial. Ambos servem uma entidade maior, mas tem suas próprias ambições pessoais, e ainda possuem um lado bom em seu espírito com relação a seus entes amados, mesmo que este esteja profundamente enterrado em

sua vilania.

Além dos Números

Um vilão de Ravenloft deve ser criado para ser assustador não em termos da matemática de Old Dragon 2. Criar um grande vilão não deve se basear em suas estatísticas de jogo, e sim em uma boa história, antecedentes e características peculiares. O vilão deve ser um personagem, no sentido de ser interpretado com profundidade pelo Mestre, ele não deve se basear em sua capacidade de destruir o grupo de jogadores.

Pelo contrário, um vilão de Ravenloft deve possuir um leque amplo de opções para interagir com o grupo, não só em um encontro de combate, mas em encontros sociais, desafios de perícia, missões, fuga, traição. Ele deve estar pronto a usar os PJs para realizar suas ambições como vilão, deve estar pronto a levar um personagem a corrupção dos Poderes Sombrios e, algumas vezes, à loucura. Pense nisso antes de criar um vilão para uma aventura ou campanha na Terra das Brumas.

Monstro como Vilão

Em um mundo de monstros como Ravenloft, o Mestre pode optar por construir vilões baseados em criaturas prontas do LB 3. Essa opção, longe de ser desprezada, deve ser uma alternativa válida quando a história por trás dessa escolha esteja de acordo com isso. Um lobisomem pode ser um grande vilão de uma campanha em Ravenloft, assim como um vampiro ou outras criaturas amaldiçoadas que se encontram no LB3.

Uma epidemia de zumbis também pode ser um vilão, mesmo não sendo incorporada em uma criatura única, e sim em uma situação determinada. Um lich em busca de conhecimentos escondidos pode desejar usar os PJs em sua busca, enganando-os... Tudo é válido, desde que mantenha a fidelidade com as criaturas típicas do Semiplano

do Pavor.

Conceito de Vilão

Ter um conceito detalhado sobre o vilão no início do seu trabalho de construção de uma aventura, fará todas as outras decisões sobre ele serem mais fáceis. O vilão é um dispositivo da história, uma ferramenta para construir aventuras, escrever uma campanha, e interligar um conjunto de aventuras em uma história maior e mais satisfatória. Para criar um conceito, você deve considerar como deseja usar o vilão, sua história e objetivos.

Funcionamento do Vilão

Um vilão é um elemento da história que irá ajudar o Mestre a adicionar tensão e drama aos seus jogos. A quantia de trabalho que o Mestre porá em seus vilões depende do quanto ele planeja usá-los. Um vilão pode ter um choque desprezível em uma sessão de jogo particular, mas ele existe dentro de uma armação narrativa, interagindo com os PJs por uma única aventura ou por toda uma campanha. Antes de tomar qualquer decisão sobre o vilão, decida em que grau ele irá operar na história.

O Vilão e os Personagens

O vilão pode interagir com os PJs de três maneiras: independente, tangencial ou pessoal. Um vilão independente realiza seus objetivos e ações independente dos personagens. Um vilão tangencial deve possuir uma ligação tênue com os PJs, pode operar escondido, e ter objetivos que talvez os personagens nunca conheçam. Um vilão pessoal tem uma ligação íntima com os PJs, pode ser desde um inimigo pessoal até um ex-aliado.

Características de Vilania

As tabelas seguintes podem ajudar o mestre a transformar um vilão importante em um personagem memorável, que será lembrado em campanhas futuras.

COSTUMES DOS VILÕES

TABELA 6.7

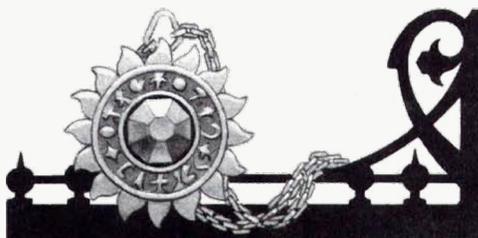
D20	COSTUME
1	Sempre sussurra.
2	Não emite sons ao caminhar.
3	Nunca pisca.
4	Nunca faz contato visual com os outros.
5	Sorri sombriamente em intervalos aleatórios.
6	Mãos trêmulas, parece querer agarrar, enganar.
7	Geme sem causa aparente.
8	Constantemente olha por cima dos ombros como se esperasse por alguém.
9	Não gosta de espelhos, mantém qualquer área reflexiva coberta com panos.
10	Murmura uma oração, cântico ou provérbio repetidas vezes.
11	Gosta de observar outros enquanto dormem.
12	Gosta de observar outros enquanto comem.
13	Ouve sons e vozes que os outros não ouvem.
14	Tagarela tão rápido que chega a ficar ofegante.
15	Têm repulsa a ícones sagrados.
16	Fala como se tivesse a língua entorpecida.
17	Tosse constantemente, inclusive com sangue.
18	Entra em um estado de terror sem nenhuma causa aparente de vez em quando.
19	Pede um fio de cabelo, pedaço de pele ou gota de sangue dos PJs.
20	Constantemente se refere, fala, interage com um amigo imaginário, possivelmente alguém morto.

As características fornecem uma identidade mais única aos vilões oferecendo um pouco de profundidade para que não sejam tão planos. Se uma característica rolada

PECULIARIDADES DOS VILÕES

TABELA 6.8

D20	COSTUME
1	Tatuagens que parecem mudar.
2	Olhos cruéis e distantes.
3	Rosto deformado.
4	Possui uma mão deformada.
5	Esconde uma cicatriz, ferimento ou doença.
6	Cercado de moscas, pulgas, piolhos, etc.
7	Não possui pupilas nos olhos.
8	Come somente a carne crua dos inimigos que ele mesmo matou.
9	As mãos tremem, um olho tem tique nervoso, ou manca de uma perna quando caminha.
10	Os dedos têm múltiplas juntas que lembram tentáculos.
11	Lacrima constantemente de um olho.
12	Olhos vermelhos como se não dormisse.
13	Parece com alguém que os PJs conhecem.
14	O nariz escorre sangue de vez em quando.
15	A pele descascada, como uma cobra.
16	Possui olhos de serpente.
17	Rosto cheio de pústulas e feridas que vazam pus ocasionalmente.
18	Leve um troféu horrível e macabro, como um olho arrancado do último inimigo que matou, uma coleção de escalpos, e assim por diante.
19	Tem um olho de vidro que ele vive tirando e pondo novamente.
20	Tem ferimentos rituais que recusam a se curar (stigmata).



não combinar com o vilão que você está detalhando, simplesmente ignore.

O Tarokka

“Nenhum segredo está a salvo do tarokka”

– Provérbio Mordentiano

Uma das ferramentas mais comuns que os vistani utilizam para ler o futuro é o Baralho Tarokka. Sob a sutil influência dos vistani, essas cartas podem contar histórias do futuro e prover respostas para muitas questões.

O tarokka é composto por 54 cartas, mas 36 delas estão divididas em quatro naipes de nove cartas cada um. Essas cartas, conhecidas como cartas baixas, representam a força interior, fraquezas, e as ações dos personagens. Cada um dos quatro naipes (espadas, moedas, estrelas e letras) simboliza um tipo individual. Em termos de jogo, cada naipe do baralho baixo representa cada uma das classes de personagem básicas de Old Dragon: guerreiro, ladrão, mago e clérigo, respectivamente. Os dois primeiros naipes (espadas e moedas) são conhecidos como naipes mortais, pois representam aspectos tangíveis do mundo (riqueza, por exemplo). Os últimos dois naipes (estrelas e letras) representam os aspectos intangíveis do mundo (conhecimento, por exemplo), são chamados naipes eternos. As ações e o destino daqueles que lidam com conhecimento e poder, magos e clérigos, são visíveis nestas cartas.

Quatro outras cartas, os arquétipos, são aquelas consideradas os mestres de um dos naipes. Assim, a carta do Mago é considerada o Mestre das Estrelas, a carta do Guerreiro é considerada o Mestre das Espadas, e assim por diante.

As 14 cartas restantes são coletivamente denominadas como cartas altas, e simbolizam a força natural do universo. Elas são, talvez, as cartas mais importantes e poderosas do baralho.

O Tarokka é uma ferramenta poderosa para gerar histórias, ganchos e ambientação.

A Carta do Foco

Quando o tarokka é jogado para determinar informações sobre um indivíduo específico, uma carta de foco deverá ser selecionada.

Este foco pode simbolizar o indivíduo que está procurando conhecimento ou aquele por trás da leitura de cartas do vistana. A seleção do foco apropriado é geralmente fácil. O leitor da sorte precisa saber apenas o tipo de pessoa a ser representada e escolher dentre as cartas dos arquétipos aquela que se encaixa na classe do personagem. Assim, um clérigo será representado pelo Mestre das Letras e um ladino pelo Mestre das Moedas. É possível selecionar uma carta de foco mais específica, que se encaixe tanto na classe como no alinhamento do indivíduo, veja “As cartas baixas” a seguir.

Cartas altas às vezes também podem ser usadas como foco, dependendo da natureza da informação que é buscada. Por exemplo, se um vistani é consultado sobre um Lorde Sombrio, então é correto utilizar a carta do Lorde Sombrio. Se a informação é sobre a história de uma antiga espada mágica, a carta do Artefato é apropriada.

O Baralho Menor do Destino

Cada uma das cartas do baralho baixo possui um significado especial e uma importância única, marcada pelo nome da carta e pela sua ilustração. Nas próximas páginas, o significado de cada carta é apresentado por naipe e seu simbolismo discutido.

O valor numérico de cada carta do baralho baixo é importante. As cartas são numeradas de Ás a 9, e cada uma delas têm seu próprio alinhamento. As cartas dos arquétipos não possuem alinhamento, elas incorporam tudo que é ordeiro e caótico.

A carta do Ás é a carta mestre e não tem alinhamento, as de valores de Ás a 3 são

ALINHAMENTO DAS CARTAS BAIXAS

TABELA 6.9

CARTA	ALINHAMENTO
Ás	Sem alinhamento
Ás, 2, 3	Ordeiro
4, 5, 6	Neutro
7, 8, 9	Caótico

ordeiras. As cartas de valores entre 4 e 6 são neutras e finalmente as de valores entre 7 e 9 são consideradas caóticas.

Naipes de Espadas

Este naipe simboliza agressão e violência. É o naipe do guerreiro, seja ele um nobre paladino ou um humilde escravo gladiador. Ele também carrega o poder dos governantes e dos líderes. Quando usado por bons meios a justiça será triunfante e os reis serão justos e prósperos. As cartas caóticas indicam coisas como brutalidade, agressão e militarismo.

NAIPE DE ESPADAS

TABELA 6.10

CARTA	DESCRIÇÃO
1	Necessidade de vingança, revanche. Reparação de injustiças.
2	Vitória através da justiça e da lei.
3	Um futuro incerto. Luta do bem contra o mal. Sem garantia de vitória.
4	Código profissional de conduta. Uma espada para o bem ou para o mal.
5	Reviravolta do destino em batalha. Vitória ou derrota súbita.
6	Barbarismo e brutalidade em combate.
7	Decepção. Estupidez ou fanatismo. Crença na violência como solução.
8	Dominação ou atos de terror.
9	Criaturas de propósitos nefastos. Violência. Insanidade.
Ás	Um encontro violento. Briga. Guerra.

O elemento deste naipe é a terra de onde são extraídos o aço e as pedras que erguem os castelos.

1. O Vingador: Esta carta simboliza a justiça final e a revanche por grandes injustiças. É a carta do cavaleiro solitário e andarilho, que não jura lealdade a nenhum lordes.

Invertida: Escolhas tolas ou uma batalha sem esperança.

2. O Paladino: Esta carta está associada com todos os justos e nobres guerreiros. Ela simboliza tudo que é honrado e íntegro. Simboliza o triunfo do bem sobre o mal.

Invertida: Traição em nome de boas ações; derrota por meio da arrogância.

3. O Soldado: Está é uma carta de interpretação não muito sólida. Ela simboliza a vitória do bem sobre o mal, mas não seu triunfo. Esta carta não é um presságio de perdição, ainda; ela simplesmente não responde quem vencerá. Ela oferece o sinal de que o conflito entre o bem e o mal é difícil de predizer, e a sorte será o fator decisivo.

Invertida: O fim do problema por meio de trabalho árduo; nenhuma vitória rápida.

4. O Mercenário: Esta carta simboliza aqueles que usam o poder das armas para ganhos pessoais. Ela marca aqueles que servem tanto o bem quando o mal, mas que seguem um código de conduta que é a marca do guerreiro profissional. Isso não implica que este indivíduo é mentiroso ou traiçoeiro – longe disso. Contudo os que seguem este caminho podem servir tanto o bem quanto o mal, o que importa é honrar seus compromissos. Esta carta é vista como representante de força interior e fortitude, é marca de grande tolerância e vigor em face de desafios físicos.

Invertida: Rigidez excessiva nas crenças de alguém; fraqueza física ou doença.

5. O Mirmidão: Esta carta marca uma súbita virada na sorte, comum no caos do combate. Ela pode marcar um combate que

é perdido em um pequeno detalhe, como a chegada de reforços inimigos em meio ao combate. Ela também pode marcar a destruição de um mostro poderoso – um dragão, por exemplo – por meio do disparo de uma única flecha mágica. No entanto, ela prediz uma perda, quando um plano perfeito falha pela mão do destino.

Invertida: Situações estáticas; falta de mudança.

6. O Furioso: Representa o lado bárbaro e brutal da guerra e do combate. Aquele representado pela guerra é selvagem, não faz distinção entre o bem e o mal. Eles veem o combate como um desafio ou uma aventura. A moralidade escapa de seus pensamentos. Ela pode indicar consequências imprevisíveis por ações brutas ou bestiais e é frequentemente associada com licantropos.

Invertida: Compaixão na guerra; ações bem planejadas.

7. O Encapuzado: Esta carta representa aqueles que estão inclinados para atos malignos por estupidez ou decepção. Marca aqueles que acreditam que a violência é a única solução para os conflitos. Representa também fanatismo, intolerância e xenofobia. Simboliza aqueles que agridem os diferentes simplesmente por medo ou ignorância.

Invertida: Tolerância; visita inesperada de uma pessoa importante.

8. O Ditador: Marca tudo que é errado e maligno em governantes e lideranças. Representa um déspota e tirano que governa com violência, medo e intimidação. Simboliza também o general louco que lidera seus homens em batalhas suicidas ou ordena uma luta contra oponentes indefesos. Ela representa dominação maligna e opressão. Ela também pode indicar a influência de um exército maligno, como a Kargat de Darkon, em suas ações.

Invertida: Uma régua justa; proteção.

9. O Torturador: A ilustração desta diz tudo que ela representa. Prevê a chegada de sofrimento e crueldade sem misericórdia. É marca de sadismo e simboliza a mão dos Poderes Sombrios. Nenhuma bondade pode vir dessa carta, todos que conhecem o tarokka tremem quando ela é revelada.

Invertida: Uma chance de redenção.

Ás. O Guerreiro (Carta Mestre): Esta carta representa aqueles que usam a força e a violência para atingirem seus objetivos, ou aqueles que lideram outros por este caminho. É usada como carta de foco para a maioria dos personagens de classe guerreiro ou similares. É a carta que personifica a força. Quando ela é revelada em uma leitura do tarokka, marca algum tipo de encontro violento. Se este conflito será uma mera rixa ou uma guerra anunciada, não é revelada por esta carta.

Invertida: Assassinato ou guerra; quebra em trégua.

Naipe de Moedas

Este naipe simboliza avareza e desejo de ganhos pessoais. É sinônimo de gula, luxúria e outras obsessões. Para a ordem ele pode indicar acumulação de riquezas para a caridade ou para uma causa justa. Para o caos ele indica avareza ou ganância. Este naipe está associado tanto com riqueza quanto com pobreza. Um velho provérbio diz “o amor pelo dinheiro é a raiz de tudo que é mau”, isto define bem a natureza da maldade deste naipe.

O elemento deste naipe é o ar, de onde as brumas se propagam para encobrir os

NAIPE DE MOEDAS

TABELA 6.11

CARTA	DESCRIÇÃO
1	Aquele que procura dinheiro para ajudar outros.
2	Desinteresse em si mesmo. Caridade ao próximo.

3	Comércio. Lícito ou ilícito.
4	Negócios sombrios ou perigosos.
5	Cooperação em benefício mútuo.
6	Mudanças radicais na sorte econômica.
7	Aquele que rouba. Uma possível perda ou roubo.
8	Corrupção e decepção na alta sociedade.
9	Aquele que acumula riqueza, mas leva uma vida miserável.
Ás (mestre)	Aquele que lida com dinheiro. Ambicioso.

movimentos dos ladinos.

1. A Fora-da-Lei: Indica aqueles que andam fora-da-lei para ajudar os outros. Criminosos que “roubam dos ricos para dar aos pobres” encontrarão amizade nesta carta. Geralmente indica os que reconhecem a importância do dinheiro, mas não mudam sua personalidade. Lidam com isto, mas não desejam-no para si. Todos aqueles que se encaixam na categoria de “nobre fora-da-lei” estão representados nesta carta.

Invertida: Alguém controlado pela ganância ou inveja.

2. O Filantropo: Esta carta representa atos de caridade e doação. Devoção ao próximo também é outra interpretação comum. Há poucas cartas no tarokka que carregam uma mensagem tão positiva quanto essa, mas há um lado sombrio nesta carta. Ela pode marcar doação de presentes com falsas intenções (suborno, por exemplo).

Invertida: Oportunismo, suborno ou fingimento.

3. O Comerciante: Esta carta governa o comércio. Ela fala de leilões, mercados, pechincha, e preços elevados. Seu lado sombrio fala de contrabando, mercado clandestino e tráfico de materiais ilícitos. Ela não indica a falsa representação de bens e valores, nem a falsidade dos comerciantes.

Invertida: Traição e maus negócios no comércio.

4. O Mercador: Diferentemente da carta anterior, ela alerta para a falsidade dos mercadores. Indica que nada é o que parece nas transações mercantis. Talvez os bens oferecidos não são aquilo que o vendedor anuncia, ou talvez o comerciante pague um preço muito baixo que a concorrência.

Invertida: Uma barganha invisível; um achado raro.

5. O Membro da Guilda: Esta carta não fala somente de dinheiro e economia, mas de partilha e justiça. Invoca a imagem de uma guilda mercantil que trabalha unida. Se o negócio é maligno ela compartilha a responsabilidade igualmente. Se o negócio é bondoso, eles lucram igualmente. Ela fala de fraternidade e parceria nos negócios, não há maldade ou bondade associada.

Invertida: Uma organização desonesta para com aqueles de fora.

6. O Mendigo: Marca uma mudança súbita na situação econômica. Se tomada ao lado bondoso, ela sugere que um homem pobre que pode se tornar rico. Ela pode ser uma bênção, no entanto, ela virá com grande sofrimento. Pelo lado maligno, é o alerta da ruína econômica de alguém.

Invertida: Perda e possível ruína.

7. A Ladra: É a carta de todos que vivem do roubo. Ela marca desde um assaltante violento a um assassino. É sinônimo de perda de alguma coisa importante para alguém do grupo. Ela alerta que algo de valor para um personagem está em risco.

Invertida: Um ganho há muito esperado por meio de circunstâncias infelizes.

8. O Coletor de Impostos: Marca da corrupção e decepção com pessoas importantes como membros do governo, e 8 pessoas com posições elevadas. Ela alerta para suborno em troca de proteção para pessoas importantes que cometeram algum delito,

grave ou leve. Quando tomada pelo lado bondoso, ela pode revelar uma pessoa idônea em meio a uma organização corrupta.

Invertida: Uma pessoa confiável com poder, mesmo dentro de uma organização corrupta.

9. O Avarento: Esta carta fala daqueles que acumulam vastas riquezas. Aquele que guarda sua fortuna para si mesmo, levando uma vida vazia e miserável, a despeito dessa riqueza, ou vive uma vida de deboche, gastando seu dinheiro na busca de prazeres físicos e excessos. Se levada ao lado bondoso ela pode indicar a súbita aquisição de uma fortuna para atingir um objetivo importante.

Invertida: Fortuna repentina ou a realização de um objetivo importante.

Ás. O Ladino (Carta Mestre): Esta carta representa todos, desde ladrões a mendigos e de banqueiros a mercadores. É carta de foco para todos os personagens de classe ladino ou similares. Todos que acumulam dinheiro, todos que trabalham para adquiri-lo, e todos aqueles que se negam a possuí-lo, podem encontrar respostas nesta carta.

Invertida: Antipatia ou perigo imediato de alguém envolvido com dinheiro.

Naipes de Estrelas

Este naipe simboliza o desejo de poder pessoal e controle sobre forças além do homem mortal. Como uma força ordeira, ela simboliza o sábio que busca aprender mais para evitar o sofrimento de muitos homens. Como uma força caótica representa um método cruel e abusivo de perseguir conhecimento e poder.

O elemento deste naipe é o fogo, que representa o poder da magia e as alterações que ela permite na mente e na realidade das pessoas quando evocada

NAIPE DE ESTRELAS

TABELA 6.12

CARTA	DESCRIÇÃO
1	Descobertas perigosas. Obsessão insalubre.
2	Preparação metódica. Entendimento das consequências.
3	Determinação leva a vitória e a superação do sofrimento.
4	Busca pelos fatos. Uso da lógica para alcançar o conhecimento.
5	Maestria da natureza. Boa sorte em desafios naturais.
6	A tentação leva a um possível desastre.
7	Artifícios ou informações ganhas por meios malignos.
8	Poder contra si mesmo. Plantar as sementes da própria destruição.
9	Aqueles que ganham poder de fontes malignas.
Ás	Fome de conhecimento. Enigmas e mistérios.

pelos magos, bruxos e feiticeiros, independente dos motivos utilizados.

1. O Transmutador: Esta carta alerta para conhecimentos e informações que são obtidas sem misericórdia ou compaixão. Fala de uma descoberta que trará sofrimento para o mundo e ações inesperadas para os personagens. Fala de cuidado com objetivos fixos que podem se tornar obsessões.

Invertida: Final feliz; final há muito esperado.

2. O Adivinho: Esta carta fala de artes curativas e ciência, ou de magia que é posta a serviço do bem e da justiça. Ela marca a busca por conhecimento através de sólida preparação e estudo das consequências. Todos que trabalham em benefício da humanidade são amigos desta carta. Quando sai é sinal de um conhecimento importante a ser adquirido ou uma informação benéfica a ser descoberta. Geralmente simboliza

verdade e honestidade, especialmente entre sábios, profetas e outros do gênero.

Invertida: Decepção compassiva; uma mentira branca.

3. O Encantador: Esta carta marca a determinação do mago. Ela indica uma falha inicial ou sofrimento, seguido de obstáculos, mas que serão superados com determinação, levando a vitória. Embora esta carta prediga uma falha inicial e é razão para preocupação, ela também fala de esperança, não há razão para temê-la quando aparecer.

Invertida: Fracasso, mas ainda há esperança.

4. A Abjuradora: Assim como a carta anterior, ela fala de determinação e esforço. Ela não prevê a uma derrota inicial, nem uma vitória final. Enfim, ela indica apenas sofrimento e confusão que antecede um caminho árduo. A superação só será alcançada na busca pelos fatos e no uso da lógica para alcançar o conhecimento necessário.

Invertida: Inspiração; compreensão repentina sem raciocínio consciente.

5. O Elementalista: Esta carta apela as forças imparciais do cosmos e na maneira como estas afetam a humanidade. Ela representa o triunfo da natureza sobre o trabalho humano, mas também representa a habilidade dos mortais para conter a ira da natureza e tornar-se seu mestre.

Invertida: Domínio da natureza; eventos naturais negativos.

6. A Invocadora: Marca a pesquisa em áreas que os mortais não devem explorar. Prediz a descoberta de sabedoria antiga que trará um desastre àqueles que a estudam. Esta carta é associada com ladrões de túmulos, que ultrapassam o caminho proibido ao mortal.

Invertida: Retorno da loucura à sanidade; resistência de um anseio poderoso.

7. O Ilusionista: Esta carta fala de mentiras e decepção. Ela fala daquilo que está escondido até mesmo ao olhar mais cuidadoso. Ela aponta para grandes conspirações, sociedades secretas, e organizações de espões ou informantes. Ela também fala em informações ou adquiridas por meios malignos ou artifícios de moralidade duvidosa. Algumas vezes ela aponta para a presença de um traidor ou agente duplo.

Invertida: Sociedades secretas, benevolentes ou sinistras.

8. O Necromante: Esta carta fala de uma pessoa estudada que passa seu tempo na busca pelo maligno. Grandes talentos podem ir longe quando canalizam seu poder para ganhos pessoais de conhecimento. Esta carta está intimamente ligada a qualquer ser morto-vivo. Embora alguns acreditam que ela é um sinal de morte no futuro, este não é o caso. É muito mais comum esta carta alertar um desejo de poder ou uma fascinação anti-natural ou obsessiva. Ela indica que o poder do mestre dos mortos-vivos é contra si mesmo. É plantar as sementes da própria destruição.

Invertida: Afastando-se do mal; derrotando a escuridão.

9. A Conjuradora: Esta é a carta que representa o poder da magia negra e dos conhecimentos proibidos. Ela leva a perpetração da ignorância e a repressão da verdade. Fala daqueles que ganham poder de fontes malignas, como bruxos infernais, por exemplo. Ela trata daqueles que normalmente estão a um passo de serem absorvidos pela vontade dos Poderes Sombrios. É a carta da mentira e da maldade entre os arcanos.

Invertida: Repressão da verdade; retenção de informações vitais.

Ás. O Mago (Carta Mestre): Esta carta é o chefe daqueles que têm fome de poderes místicos e conhecimento. Ela representa magos, feiticeiros, sábios e intelectuais. É

carta de foco para todos os personagens de classe mago ou similares. Quando esta carta aparece, ela significa mistérios e enigmas, desconhecido e sobrenatural. Qualquer ocorrência desta carta alerta o vistani da presença de conhecimentos escondidos ou segredos que devem ser pesquisados com sucesso para serem obtidos.

Invertida: Presença de uma pessoa má; uma pista enganosa.

Naipe de Glifos

Este naipe simboliza a espiritualidade, fé e força interior encontrados no consulente e na situação que o tarokka aponta seu aconselhamento. É o naipe do clérigo e de todos aqueles que devotam sua vida ao serviço de uma divindade. Do lado ordeiro estão a força de vontade e a devoção ao dever. Do lado caótico está a fraqueza de caráter e a traição.

O elemento deste naipe é a água, que purifica o corpo e refresca o espírito e dá

NAIPE DE GLIFOS

TABELA 6.13

CARTA	DESCRIÇÃO
1	Auto-confiança e força interior. Contemplação para resolver problemas.
2	O disseminador da fé.
3	Praticantes das artes curativas, físicas e espirituais.
4	Seguidor devotado. Amigo confiável.
5	Equilíbrio da natureza. Liberdade de emoções.
6	Mudanças para melhor ou pior. Transição pacífica ou turbulenta. Revolução.
7	Necessidade de alerta ou vigia cuidadosa. Um malandro ou um espião.
8	Uma presença controladora por trás de uma série de eventos macabros.
9	Traição. Conspiração.
Ãs	Um serviçal religioso obstinado.

origem a vida, sendo necessária a todos os seres vivos existentes no semi-plano, embora uma parte dos seres não seja viva.

1. O Monge: Esta carta fala de serenidade e satisfação de uma vida contemplativa. Ela expressa força interior e autoconfiança. Nada acontece, para o bem ou para o mal, que não comece pelo espírito. Somente na contemplação é que reside a verdade dos corações. Quando lida para o bem ela fala de autoconfiança e tranquilidade que transcende o mundo material. Quando lida para o mal descreve arrogância e egoísmo.

Invertida: Decisões precipitadas; uma mente ou corpo depravado.

2. O Missionário: É a marca de todos aqueles que dissemina sua fé aos outros. Quando bondosa, indica a disseminação do conhecimento e da sabedoria para uma melhor vida de todos. Como uma profecia maligna, ela fala da disseminação do medo e da ignorância, quando as forças do mal marcharão sobre a terra.

Invertida: Ignorância e medo.

3. A Curandeira: Esta carta é amiga de todos os praticantes das artes curativas. Os mais talentosos médicos ou os mais sagrados clérigos acharão esta carta benéfica. Enquanto os malignos, verão nela o anúncio de uma maldição ou uma doença macabra.

Invertida: Doença, peste; maldição malévolas.

4. O Pastor: Esta carta fala de devoção e dedicação de amigos confiáveis. Ela é a marca dos companheiros leais e seguidores devotados. No outro lado da moeda, esta carta é uma sombria e poderosa força do mal. Ela adverte para uma falha de um amigo fiel, accidental ou proposital.

Invertida: Traição; falha de confiança, seja intencional ou accidental.

5. O Druida: Esta carta reflete os valores da natureza e a inerente divindade do reino

animal. Não fazendo distinção entre o bem e o mau, os animais agem somente pelos instintos. Como sinal de bondade, indica saúde espiritual, liberdade mental, e liberdade de deveres e emoções. Quando lida para o mal, indica confusão interna que perturba a serenidade natural da mente. Em todos os casos, prega o equilíbrio da natureza.

Invertida: Turbulência interna; doença mental ou obsessão.

6. O Anarquista: Esta carta revela que o espírito é uma construção arbitrária do homem. A natureza demanda que todas as coisas estejam em constante mudança, e que tudo é transitório, nada é permanente. Quando lida para o bem, prevê uma melhoria nas condições da vida da civilização. Quando vista negativamente, prevê entropia, decadência e colapso. Em todos os casos, prevê mudanças para melhor ou pior, transição pacífica ou turbulenta e revolução.

Invertida: Entropia, decadência e destruição.

7. O Charlatão: Esta carta normalmente não é um bom presságio, pois evoca a imagem de espíões e malandros. Ela pode ser vista positivamente, como um inimigo que se torna um aliado ou amigo, mas geralmente o que ocorre é o contrário. Ela alerta para a necessidade de vigilância cuidadosa.

Invertida: Encontrando um amigo há muito esquecido; encontrar um aliado entre os inimigos.

8. O Bispo: Esta carta é a casa daqueles que planejam, conspiram ou esquematizam. Marca uma presença controladora por trás de uma série de eventos macabros. Ela também pode falar por aqueles que manipulam os outros para seu próprio benefício, seja ele de final bondoso ou maligno.

Invertida: Seguidor de um código moral estrito.

9. O Traidor: Uma das mais temidas cartas do tarokka, ela marca uma traição de alguém próximo e confiável. Todos aqueles que sacam esta carta ficam marcados por ela. Quando levado pelo lado positivo, ela pode indicar uma linha fraca dentro das forças empregadas pelo inimigo. Talvez alguém que sirva um tirano pode ser convencido a juntar forças ao grupo. O significado mais comum é realmente o de uma traição ou de uma conspiração que se aproxima dos personagens.

Invertida: O traidor ajuda o questionador.

Ás. O Clérigo (Carta Mestre): Esta é a carta de todos aqueles que segue um Deus um sistema de valores, ou aqueles que pregam pelas forças naturais do universo. Ela é piedosa quando bondosa e impiedosa quando maligna. Ela representa os benefícios e os valores de todas as religiões, bondosas ou malignas. É carta de foco para todos os personagens de classe clérigo ou similares.

Invertida: Aqueles que servem ao mal.

O Baralho Maior do Destino

As outras 14 cartas do tarokka são consideradas mais poderosas que as cartas baixas, e elas possuem uma importância especial nos rituais de leitura da sorte vistani. Essas cartas não são consideradas pertencentes a nenhum naipe, embora elas possuam o ícone de uma coroa para ressaltar sua importância. Assim, toda vez que uma dessas cartas aparecer em uma leitura da sorte, e ela contradizer as cartas anteriores do baralho baixo, o vistani assumira que ela, por ser uma carta alta, terá supremacia sobre suas irmãs do baralho baixo.

Essas cartas dão especial importância a qualquer leitura. Quando um grande número da Fortuna Magna aparece em uma leitura, as principais forças estão em ação na vida do questionador.

Os arcanos maiores do tarokka simbolizam as forças especiais do semiplano do terror

BARALHO MAIOR DO DESTINO

TABELA 6.14

CARTA	DESCRIÇÃO
O Artefato	Um objeto de importância.
A Besta	Impulsos e paixões animais vêm à tona.
O Violado	A mente, o corpo ou o espírito está partido.
O Lorde Sombrio	Alguém de grande poder trabalha contra o consulente.
O Cárcere	Alerta de aprisionamento ou isolamento.
O Vidente	Uma lembrança dos poderes da mente.
O Fantasma	Ações do passado podem retornar.
O Carrasco	Exposição a uma pessoa culpada de algo.
O Cavaleiro	Calamidade terrível, morte.
O Inocente	Uma pessoa pura e indefesa precisa de ajuda.
O Fantoche	Alerta a presença de um traidor.
As Brumas	Mistério ou o “inesperado”. Um evento importante está para acontecer.
O Corvo	Um aliado potencial ou uma fonte de informação está para chegar. Forças são benéficas.
A Tentação	Um grande desejo à frente. Tentação.

agindo em cima do consulente, oferecendo um direcionamento maior, pelo menos de maior importância aos arcanos menores.

O Artefato: Esta carta se refere a importância de algum objeto físico. Ele pode ser desde um valioso tomo antigo até um inofensivo anel de ouro. Seja qual for o artefato, ele é de suma importância para a leitura do tarokka. É considerada a carta de foco sempre que a leitura seja feita para descobrir algo sobre um item.

Invertida: Um objeto falsamente importante.

A Besta: Esta carta traz a tona a besta selvagem que existe dentro de todo o indivíduo. Não significa que esta natureza animal irá aflorar do alvo, apenas que sua influência pode ser sentida. Ela significa, no entanto, que crimes animais, impulsivos e passionais podem vir à tona. É a carta patrona dos licantropos como foco.

Invertida: Surge uma influência

O Violado: Esta carta indica derrota, fracasso e desespero. Ela significa que a mente, o corpo ou o espírito de alguém está quebrado. Algumas vezes ela indica uma grande perda pessoal, em outros ela pode indicar a saudade de um ente querido que já se foi.

Invertida: Surge uma influência

O Lorde Sombrio: Esta carta trás a lembrança dos lordes dos muitos domínios de Ravenloft. A verdade é que quando ela aparece em uma leitura do tarokka é realmente terrível. Quando isso ocorre indica um único indivíduo específico. Frequentemente maligna ou tirânica por excelência, este mestre pode possuir um exército de lacaios a sua disposição ou pode simplesmente comandar à distância um aliado poderoso para destruir os personagens. Suas intenções podem ter grandes consequências (a construção de uma fortaleza dos poderes do mal, por exemplo), ou ter importância para apenas algumas poucas pessoas (o assassinato de um rival no amor, por exemplo). Seja qual for a natureza da carta, ela é sempre sinal de mau presságio. Dependendo de sua posição no tarokka, esta carta pode prever a existência de uma pessoa, uma subida ao poder, ou uma derrota ou um colapso. É a carta de foco para seres malignos importantes e poderosos.

Invertida: A pessoa oposta tem falhas ou está enfraquecida.

O Cárcere: Esta carta é um alerta de aprisionamento ou isolamento. Em alguns casos pode ser voluntário, como a entrada

para um monastério, outras vezes pode ser forçado. Embora os efeitos dessa carta não sejam diretamente físicos, ela sempre representa confinamento. Pode ser que uma pessoa que outrora possuía uma mente aberta, mas que agora se tornou conservadora, um aprisionamento ou isolamento mental.

Invertida: Liberdade literal ou real, quebrando velhos padrões.

O Vidente: Esta carta é uma lembrança dos poderes da mente. Algumas vezes ela pode se referir a alguém com um intelecto muito elevado ou uma súbita inspiração. Em outras ocasiões, ela pode alertar para o uso de espionagem psíquica sobre os personagens.

Invertida: Ações mal pensadas ou inconsequentes.

O Fantasma: Quando esta carta aparece em uma leitura de tarokka, alerta para algo que ocorreu no passado. Ela alerta que os efeitos de atos ou escolhas do passado podem ainda ter consequências no presente. Assim, o fantasma não representa necessariamente um monstro morto-vivo (ainda que possa também ser lido desta forma). Na maioria das vezes ela indica algo menos sobrenatural, como uma velha dívida ou um inimigo esquecido. Ela também pode falar de uma antiga maldição ou um destino mágico similar.

Invertida: Uma influência positiva do passado retorna para ajudar o questionador.

O Garrasco: Em muitos casos esta carta indica que alguém foi pego fazendo algo errado – um criminoso que foi preso ou um adultério que tenha sido descoberto. Em alguns casos as acusações contra a pessoa são verdadeiras, mas esta carta também pode falar sobre acusações falsas ou incriminações.

Invertida: Falsa acusação.

O Cavaleiro: Esta carta pressagia morte e desastre. Contudo, esta carta não fala

sempre de morte, como é uma interpretação comum. Ela pode indicar um destino menos sério como um acidente grave ou a derrota em uma batalha importante. Ela também pode refletir um caminho menos violento, como a perda de riqueza ou poder mágico. Não importa qual o efeito, ele sempre será uma calamidade de dimensões inigualáveis.

Invertida: Uma derrota ou perda importante, embora não permanente.

O Inocente: Esta carta, também chamada de vítima, denota uma pessoa indefesa de grande importância. Lembre-se que “indefesa” não significa uma pessoa fraca ou incapaz de lutar contra um adversário. Contudo, ela pode indicar que um indivíduo poderoso está simplesmente desavisado de um perigo. Mais ainda, ela pode indicar uma pessoa que impossibilitada de perceber ou lidar com os eventos que estão começando a cercá-la.

Invertida: Uma pessoa demonstra forças ocultas.

O Fantoche: Esta carta indica a presença de um traidor ou um laçao de grande poder. Ela alerta que alguém que aparenta ser importante, amigo ou inimigo, é na verdade um subalterno que obedece ordens de outro mestre. Em termos menos materiais, a carta pode indicar um segredo que alguém possa estar escondendo.

Invertida: O laçao é um ladrão usado por outros poderosos.

As Brumas: Esta carta invoca a imagem das enigmáticas brumas de Ravenloft, para advertir sobre mistérios e sobre o inesperado. Ela vem para avisar que alguma surpresa aguarda no futuro ou que algum evento importante irá ocorrer, a natureza deste evento não é de conhecimento do tarokka. Ela pode falar de qualquer tipo de mistério, qualquer informação escondida ou pista que ainda não veio à luz. Ela também pode alertar sobre uma viagem inesperada. As-

sim como as brumas de Ravenloft carregam as pessoas de um local para o outro, esta carta pode levar os personagens a uma odisséia inesperada.

Invertida: Uma jornada inesperada ou caminho oculto para o sucesso.

O Corvo: Esta carta indica uma fonte de informações secretas com potencialidade para a bondade. Ela pode advertir que a bondade está no próprio sujeito, ou que ele logo entrará em contato com um novo aliado ou com uma criatura de boas intenções. Em alguns casos, esta carta não precisa indicar uma pessoa específica, mas pode denotar uma magia beneficente, um objeto, ou até mesmo uma série de eventos de sorte.

Invertida: Alguém de confiança se torna um traidor; surge uma fraqueza inesperada.

A Tentação: Esta carta indica um desejo que pode levar um personagem à tentação. Por exemplo, um clérigo devoto busca arrecadar dinheiro para a construção de um templo, mas fazendo isso ele perde de vista o fato que este ouro pode ter um uso muito melhor em ajudar os necessitados. É claro, esta sedução inconsciente não é sempre a regra. Um indivíduo pode escolher de boa vontade, em um momento de paixão ou como resultado de uma deliberação, em deixar de lado seus princípios.

Invertida: Rendição deliberada.

Lendo o Tarokka

Agora que cada uma das cartas foi definida, é hora de aprender como usar o tarokka. Em primeiro lugar, o Mestre deve saber que existem duas maneiras das cartas serem usadas para simular uma leitura da sorte em Ravenloft. Cada uma delas oferece vantagens e desvantagens. Dependendo da importância da leitura da sorte para o cenário, uma das técnicas será mais apropriada.

Baralho Preparado: Se a leitura da sorte é de extrema importância para a conti-

nuidade do jogo, o Mestre pode preparar o baralho. Para isto, certas cartas devem ser dispostas em cima do resto do baralho para serem sacadas na sequência desejada pelo Mestre de antemão. Esta é uma boa maneira de prover os personagens com informações desejadas para a continuidade da aventura.

A vantagem desta técnica é que o grupo receberá as pistas corretas e claras, e que o Mestre pode preparar a leitura antes da sessão de jogo, aumentando o nível de detalhe do texto a ser interpretado aos personagens. A desvantagem é que os jogadores não poderão embaralhar as cartas antes da leitura da sorte. Para contornar esta desvantagem, o Mestre pode separar as cartas da leitura do resto do baralho, permitindo aos jogadores que embaralhem as cartas, depois o Mestre coloca em cima destas cartas, o resto do baralho pré- definido por ele. Infelizmente, a ausência destas cartas talvez possa ser notada pelos jogadores.

Baralho Despreparado: Com este método, certos elementos do enredo devem ser flexíveis, e o aparecimento das cartas dita a forma final. Por exemplo, se os personagens estiverem a caça de um vampiro, o Mestre pode decidir que o tarokka irá ditar a localização do lar do monstro, sua fraqueza secreta, e quais Personagens do Mestre serão suas vítimas. Todos estes fatores serão definidos aleatoriamente pelas cartas que aparecerão para representá-los. Assim, para proceder a leitura o Mestre monta um padrão de organização das cartas – com as faces para baixo – e começa a virá-las para determinar os elementos do plano do monstro, o Mestre deve ler da seguinte maneira.

Existem muitas vantagens neste método. Primeiro, os jogadores podem embaralhar as cartas ou cortar o baralho, assegurando-se que o baralho não foi preparado. Segundo, ela permite ao Mestre anunciar o que cada carta irá revelar antes de virá-la e mostrar sua face. Por exemplo, “Esta

carta irá nos dizer onde vive a besta que vocês procuram”. Este método adiciona uma grande atmosfera ao jogo, dando um fator de tremenda importância às cartas. A desvantagem é óbvia: tempo de preparação. Antes de escrever a aventura, o Mestre deve

EXEMPLOS DE LEITURA DO TAROKKA

TABELA 6.15

NAIPE	LAR DO VAMPIRO
Moedas	Uma mina de ouro abandonada.
Glifos	O cemitério de uma igreja abandonada.
Estrelas	As catacumbas embaixo da torre de um mago louco.
Espadas	Uma série de salas secretas no castelo do próprio rei.
Carta Alta	O vampiro não têm lar, mas vaga de um lugar a outro.

considerar a possibilidade de ter de mudar alguns pontos para adequá-la ao resultado da leitura da sorte do tarokka.

Criando uma Cena

Antes do tarokka ser até mesmo tocado, o Mestre pode seguir alguns passos para melhorar a expectativa associada a com a leitura das cartas. Luzes podem ser diminuídas na sala, os jogadores podem acomodar-se em torno de uma única mesa, e talvez algum incenso aromático possa ser aceso. Tudo que faça as coisas se tornarem mais íntimas ou macabras é válido.

Antes da leitura o vidente deve por o baralho na frente de todos e perguntar se alguém deseja tocá-lo, embaralhá-lo, ou cortá-lo. Para propósitos de dramatização no jogo em Ravenloft, é mais adequado pedir aos jogadores que embaralhem o tarokka para que não se levante nenhuma suspeita que ele possa ter sido preparado. (É claro, que se ele tiver sido preparado, melhor seria pedir para que os jogadores apenas toquem-no).

A dramatização da cena pode ser altamente melhorada se os jogadores participem fazendo alguma coisa no processo de revelação das cartas. Talvez o Mestre deva pedir aos jogadores que “foquem todas as suas energias” no baralho ou pronunciem o nome do alvo de sua leitura. Depois das cartas terem sido manuseadas ou tocadas pelos jogadores e retornado às mãos do Mestre, ele deve proceder algumas ações finais “para tornar as cartas prontas”. Isto pode ser um simples momento de silêncio, ou pode envolver a pronúncia de alguma palavra “mágica”. Novamente, qualquer coisa que melhorar a estética da cena é válido.

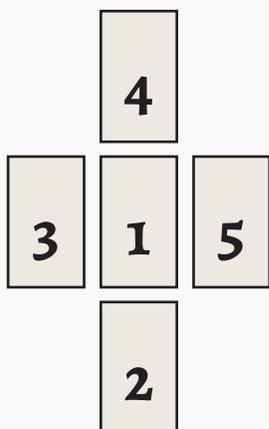
A primeira coisa a ser feita é colocar a carta do foco sobre a mesa. Uma vez que ela esteja na posição, o Mestre deve por as outras cartas em seu entorno seguindo um determinado padrão. A única ressalva é que o Mestre pode decidir entre colocar as cartas com a face para cima, revelando-as imediatamente, ou pô-las com a frente para baixo, tornando mais misteriosa sua revelação. Mas o mais importante em tudo isso é seguir os padrões, da disposição das cartas sobre a mesa.

Revelando as Cartas

A primeira coisa a ser feita é colocar a carta do foco sobre a mesa. Uma vez que ela esteja na posição, o Mestre deve por as outras cartas em seu entorno seguindo um determinado padrão. A única ressalva é que o Mestre pode decidir entre colocar as cartas com a face para cima, revelando-as imediatamente, ou pô-las com a frente para baixo, tornando mais misteriosa sua revelação. Mas o mais importante em tudo isso é seguir os padrões, da disposição das cartas sobre a mesa.

A Cruz Simples

O padrão mais comum. Rápido e fácil de ser lido. A cruz simples permite uma leitura simples e direta, é mais ágil para tomar



menos tempo de jogo, porém agrega menos elementos para serem utilizados e acaba dando menos imersão na cena de uma leitura de tarokka.

Carta 1: É a carta do foco. Ela reflete o alvo de cuja informação é buscada. Esta carta não é sorteada aleatoriamente, mas é selecionada do baralho de acordo com o alvo da busca e posicionada na posição 1. Explique aos jogadores que esta carta é o nexo por onde as outras cartas irão se formar.

Carta 2: Representa o passado. Conta um pouco da história da carta de foco. Normalmente a correlação entre o significado desta carta com a carta de foco é fácil de ser fabricada. Se nenhuma relação óbvia ocorrer, o Mestre pode dizer que há ainda um mistério que os jogadores ainda não resolveram. Mais tarde, eventos podem ser desenvolvidos para dar significado a esta carta.

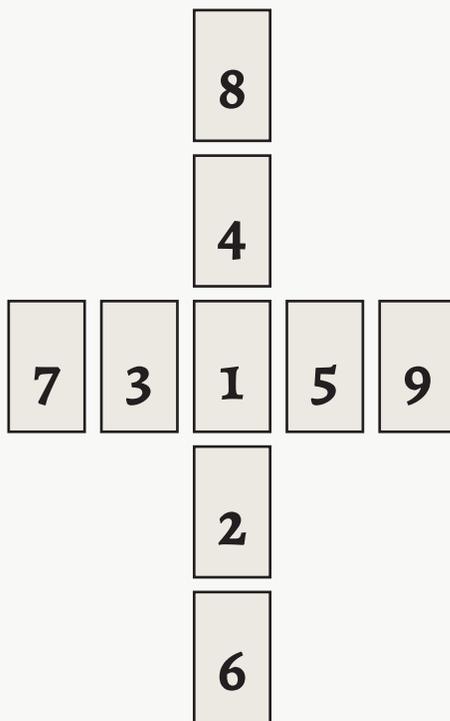
Carta 3: Indica coisas que são opostas ao foco. Sua natureza reflete coisas que podem dar errado, indivíduos que possam desafiar o foco, ou a influência de qualquer tipo de resultados negativos.

Carta 4: Representa o futuro. Ela adverte possíveis desastres e faz promessas de triunfos futuros. Seu significado é sempre alvo de especulações, pois as ações do foco podem alterar a leitura do tarokka.

Carta 5: Marca aquilo que é amigo ou aliado do foco. Indica as forças que irão beneficiar o foco na busca por seu objetivo final. Marca as forças a favor da carta do foco.

A Cruz Estendida

Uma variação da cruz simples, e compartilha muitas de suas características. A maior quantidade de cartas a serem usadas torna difícil sua utilização com o baralho prepa-



rado. Por outro lado, a utilização de tantas cartas na mesa torna mais fácil ajustar o significado de coisas que já ocorreram ou que estão a ponto de acontecer.

Carta 1: É, sempre, a carta do foco. Esta carta não é sorteada aleatoriamente, mas é selecionada do baralho de acordo com o alvo da busca e posicionada na posição 1.

Carta 2: Representa um passado próximo. Indica a importância de eventos que ocorreram recentemente. É claro, a escala de tempo envolvida é muito arbitrária, então um “passado recente”, pode indicar uma

hora, um dia, ou até mesmo um ano atrás.

Carta 3: É a oposição ao foco. Diferentemente da cruz anterior, ela não é o maior dos obstáculos do foco. Ela apenas indica um problema potencial que pode ser superado ou até mesmo prevenido com um pouco de planejamento ou precaução.

Carta 4: É a contra-parte da carta 2. Ela marca coisas que os esperam em um futuro próximo. Novamente, “próximo” é um termo flexível.

Carta 5: Marca aquelas coisas que auxiliam o foco. Como a carta 3, ela não têm uma grande significância. Ela trata de coisas que possam passar despercebidas ou desconhecidas se não forem tomados os devidos cuidados e precauções.

Carta 6: Remete a um passado distante. Indica as raízes mais profundas e antigas do foco. Como outras cartas de passado e futuro, o tempo refletido não é absoluto.

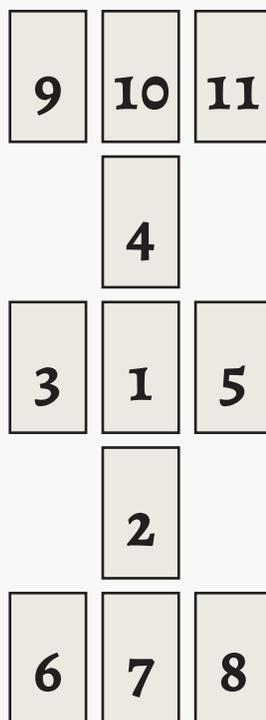
Carta 7: Indica forças que verdadeiramente se opõem ao foco. Diferentemente do que marca a carta 3, esta é uma força poderosa e determinada que fará tudo que puder para impedir ou derrotar os melhores esforços do foco.

Carta 8: É a manifestação de um futuro distante. Representa os primórdios do assunto em questão, o foco. Novamente, a escala de tempo envolvida é impossível de se prever.

Carta 9: A última a ser revelada. Fala de uma força que poderosamente ajuda nos empreendimentos do foco. É a contra-parte da carta 7.

A Torre

Também chamada de cruz divergente, por indicar muitos futuros possíveis e várias contribuições sobre eventos de um passado distante. Do mesmo modo que a cruz estendida, este padrão é difícil de ser usado com um baralho preparado, pelo grande



número de cartas envolvidas. A diversidade de probabilidades que ele oferece em prever o futuro, no entanto, torna impossível que a leitura de cartas não pareça verdadeiramente profética.

As primeiras 5 cartas carregam o mesmo significado daquelas do padrão da cruz simples.

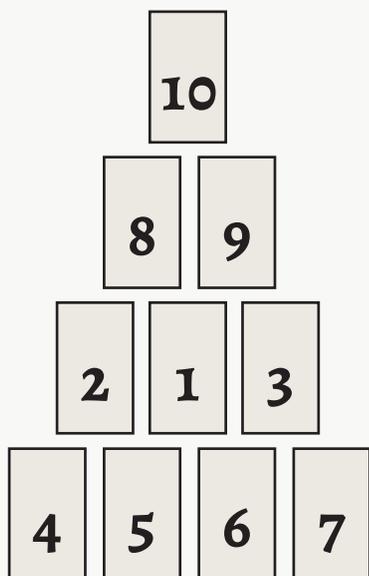
Cartas 6, 7 e 8: Marcam aspectos de um passado distante. Sua contribuição é combinada, formando uma imagem das raízes do presente que é muito mais substancial do que aquelas oferecidas pelo padrão da cruz simples e da estendida. É claro, devido a existência de três cartas, a importância de pelo menos uma delas será de grande valia para o Mestre, novamente, fazendo as predileções das cartas do tarokka parecerem verdadeiramente proféticas aos olhos dos jogadores.

Cartas 9, 10 e 11: Estas cartas carregam a predileção do futuro. Cada uma delas pos-

sui uma possibilidade diferente e divergente, e a que verdadeiramente representará o futuro irá depender das ações da pessoa representada pela carta de foco. Diferentemente das cartas que representam o passado, o significado dessas cartas não forma uma imagem única, combinada, mas duas delas são possibilidades alternativas que nunca irão se materializar. Novamente, a habilidade do Mestre em ajustar o final da aventura ou campanha para adequar a leitura das cartas do tarokka, irá fazê-la parecer altamente real aos personagens dos jogadores.

A Pirâmide

Este padrão de tarokka é tradicionalmente usado para selecionar um curso de ação



quando há muitos possíveis, mas nenhum é claro. Diferentemente do padrão torre, ele não possui uma ramificação do futuro. Ao contrário, ele parte de uma base sólida (no passado) para prever um único evento final.

Carta 1: Como sempre, é a carta do foco. É o centro da pirâmide, de onde as outras cartas farão o contorno.

Carta 2: Indica as forças que atualmente são opostas as ações do foco. Elas são normalmente poderosas, mas podem ser mais fracas que alguns casos.

Carta 3: É o inverso da carta 2, representa os amigos ou aliados do foco. Pode possuir maior ou menor importância ou influência no futuro, dependendo da situação ou do desejo do Mestre.

Cartas 4, 5, 6 e 7: Denota vários aspectos do passado. Elas não são interligadas como no padrão torre, mas cada uma delas possui sua própria significação. O conceito por trás da pirâmide é que uma série de eventos do passado levam a um único e inevitável evento futuro. Assim, cada uma dessas cartas são tomadas como o início de uma corrente de eventos que irão, no final, unir-se uns aos outros. As cartas 5 e 6 normalmente falam de maldade e escuridão, enquanto as cartas 6 e 7 assumem a representação da bondade.

Cartas 8 e 9: Marcam um futuro próximo. A primeira fala das forças do mal que estão à espreita, a segunda diz respeito as forças do bem que são opostas à carta de foco.

Carta 10: Forma o ápice da pirâmide e marca o evento final que está por vir. Tudo que aconteceu anteriormente culmina nesta única carta. Pode ser o triunfo da vontade do mal, ou do bem, mas terá apenas uma única solução no final.

Notas Finais

Não deveria ser necessário dizer, mas será dito assim mesmo: essas cartas, é claro, não têm poder de prever nada. Tudo o que eles têm é a habilidade de parecer proféticos, mas a única maneira de parecerem ter esse poder é se o Mestre reservar um tempo para usá-los com cuidado e inteligência no jogo. O que isso significa em termos de jogo? Bem, para ser honesto, mentira, trapaça e engano. Usar o baralho de tarokka para expor os elementos-chave do jogo e, assim, simular a previsão de eventos

futuros nada mais é do que um pouco de magia de palco. O baralho de tarokka é uma maneira simples de adicionar ambiente e sentimento a um jogo RAVENLOFT. É uma técnica para gerar mistério e horror.

E em Ravenloft, esse é o nome do jogo.

Os Poderes Sombrios

A maioria dos personagens viaja por Ravenloft praticamente despercebida, mas personagens de jogadores com uma vontade ou tendência excepcionalmente forte realmente atraem a atenção da terra, particularmente aqueles com as convicções de um paladino. Quando a terra percebe um personagem, sua bondade o inflama. Por outro lado, o mal é uma substância da qual Ravenloft se alimenta silenciosamente, e personagens malignos enfrentam o maior perigo em Ravenloft.

Se as ações de um personagem do jogador são consistentemente más - sua personalidade desprovida de características redentoras - então a Terra responde. Esta seção explica como.

Ravenloft não apenas responde ao mal, mas também parece alimentá-lo, porque quando esse mal é forte, a terra pode prendê-lo para sempre. Esta é uma possibilidade muito real para um personagem de jogador. O jogo é projetado para heróis, mas apesar das melhores intenções do Mestre e de todas as orientações em contrário, algumas pessoas insistem em jogar o oposto. Esses jogadores, se não tomarem cuidado, podem ver seus personagens serem arrancados de seu controle.

Se um ato maligno chama a atenção dos poderes das trevas, sua resposta é dupla. Por um lado, eles recompensam o malfeitor com alguma medida de aumento de poder - talvez um sentido melhorado ou uma habilidade única que o coloque acima de todos os seus pares. Por outro lado, eles punem o ato maligno fazendo alguma

mudança no indivíduo que reflita tanto o ato hediondo quanto a natureza da recompensa.

À medida que o tempo passa e mais más ações são adicionadas às primeiras, as recompensas e penalidades impostas pelos poderes sombrios tornam-se cada vez maiores. No final, mesmo alguém que começou a vida como um bebê puro e inocente pode se ver transformado em uma criatura de absoluto horror, governando um domínio.

A perda da inocência

A chave para todos os elementos de uma aventura em Ravenloft, não apenas para testes de poder, é um senso de justiça poética. Isto é claramente demonstrado por todos os Lordes Sombrios, que sofrem maldições que refletem os crimes que cometeram.

Na Baróvia, Strahd vive para sempre sozinho, mas é eternamente assombrado pela promessa de um amor eterno que ele nunca poderá reivindicar - sua amada.

Tatyana continua a reencarnar e escapar de suas mãos. O feroz Capitão Pieter van Riese, senhor do Mar Noturno, não deseja nada além de viajar pelos mares do mundo, mas ele se vê dono de um mar conhecido e seu desejo que ele nunca poderá explorar. Este reflexo macabro é uma parte vital da atmosfera de Ravenloft.

Assim como uma maldição deve refletir o crime que pune, o resultado de uma falha na verificação de poderes deve estar relacionado ao crime que a motivou. Por exemplo, um ladrão que rouba de uma caixa de pobres de uma igreja e depois falha em um teste de poderes pode descobrir que adquiriu alguns aspectos de uma sanguessuga - o personagem pode descobrir que ele ou ela adquiriu alguns aspectos de uma sanguessuga. Ela pode escalar paredes com eficiência magnífica, mas também deixará um rastro de gosma onde quer que este-

ja ou pise. Se o ladino não fizer nenhum esforço para interromper a descida às trevas, ele ou ela gradualmente se tornará cada vez mais parecido com a criatura parasita. Eventualmente, o ladino pode até se transformar completamente em uma sanguessuga gigante, ou talvez se tornar o primeiro de uma nova raça de licantropos. Se a corrupção for absoluta, o ladrão poderá até conquistar seu próprio domínio pantanoso.

Uma série de possíveis recompensas e punições por chamar a atenção dos poderes das trevas estão listadas na Tabela 6.17: Falha no Teste de Poderes, mas as consequências de uma falha no teste dependem da situação, do personagem e da própria imaginação diabólica do mestre.

Quando fazer o teste de poderes de Ravenloft

Para efeitos de verificação de poderes, nem todos os atos que possam ser estritamente definidos como maus precisam ser considerados. Por exemplo, o ato de matar é corretamente classificado como mal pela maioria das culturas, mas as circunstâncias do ato devem ser ponderadas no cenário da campanha RAVENLOFT. Foi assassinato no calor da paixão? A morte foi acidental ou causada por negligência? O ato foi cometido em legítima defesa ou na busca de um bem maior? Em todos estes casos, não seria necessária qualquer verificação de poderes.

Um teste de poder é feita somente quando um ato de maldade deliberado e calculado é cometido. É claro que quanto mais imundo for o ato, maior será a probabilidade de chamar a atenção dos poderes das trevas e levá-los a recompensar/punir a pessoa que o comete. (Ver Tabela 6.16: Recomendações de Teste de Poderes)

Tons de cinza

Algumas ações podem parecer más até que se examinem os fatos que as motivaram.

Outros atos não parecem abertamente maus, mas pelas mesmas razões podem forçar um personagem a fazer um teste de poderes. Como acontece com todas as coisas, isso está sujeito à interpretação do Mestre.

Considere um grupo de heróis que se depara com um templo há muito abandonado no meio dos pântanos fétidos de Souragne. O templo claramente não é utilizado há muitas décadas, mas parece ter sido dedicado a uma boa divindade quando estava em serviço. Explorar este templo pode não ser um ato maligno, mas remover seus tesouros (especialmente se isso contaminar o templo) pode muito bem ser.

Em outro caso, o mesmo grupo de aventureiros pode ficar preso nos ermos arenosos de Har'Akir ao se deparar com uma tumba antiga. Seria mau o ato de retirar os tesouros desta cripta? Aos olhos dos nativos, não há crime maior do que o roubo de túmulos, mas para os de outra cultura pode não haver grande pecado nisso.

Existem duas diretrizes gerais para a resolução de tais conflitos culturais ou morais.

A primeira pressupõe que um ato não é mau, a menos que o indivíduo que o comete o veja como tal. Assim, um homem “comprometido com o avanço da ciência” através do roubo de túmulos não estaria sujeito ao escrutínio dos poderes das trevas. A segunda consideração determina que as normas culturais de um determinado domínio definem o bem e o mal, e que todos os atos e as criaturas que os praticam podem ou devem ser julgados de acordo com esses padrões. Assim, em Har'Akir, qualquer pilhagem de túmulos é digna de um teste de poderes. A decisão sobre qual diretriz seguir é deixada para o Mestre. O primeiro é bom para forçar os jogadores a agirem de acordo com seus papéis e a manterem um sentimento de consciência no jogo. Este último é melhor para apresentar tabus e superstições locais no contexto de

uma aventura.

Outra exceção comum às verificações de poderes exigidas é o caso em que se acredita que o fim justifica os meios. Por exemplo, um necromante malvado está prestes a transformar uma jovem em um carniçal morto-vivo. Para resgatá-la, um bando de heróis é forçado a lutar e matar vários guardas encantados que protegem a fortaleza do necromante. Matar esses servos involuntários das trevas pode muito bem ser considerado um mal, especialmente se nenhuma tentativa for feita para subjugá-los ou evitar combatê-los. Se não houvesse tempo para tais considerações, entretanto, ou se os heróis não soubessem que os guardas não escolheram voluntariamente seguir os maus caminhos do necromante, então nenhuma verificação seria necessária. Se, por outro lado, um meio um pouco mais difícil de alcançar o mago foi descartado porque era mais fácil massacrar seus subordinados, então um teste certamente será necessário. Esse desrespeito insensível pela vida tem sido o primeiro passo em muitas jornadas ruins.

É importante que o Mestre não crie situações onde os personagens dos jogadores não tenham escolha a não ser fazer o mal. Ninguém gosta de ser colocado em uma situação sem saída, especialmente em algo tão pessoal como um RPG. Se os jogadores forem colocados em uma posição que os force a realizar alguma ação que normalmente seria considerada maligna, nenhum teste de poderes será feito.

É impossível ser forçado ou enganado a um ato maligno que mereça um teste de poderes. O objetivo principal desta mecânica de jogo é dissuadir os personagens dos jogadores de cometer atos malignos. Portanto, um ato que provoque uma verificação de poderes deve ser premeditado e realizado com clara compreensão da sua natureza.

PJs ou PdMs? Eis a questão

Para os personagens dos jogadores, um teste de poderes de Ravenloft pode ser uma parte importante e dramática da aventura. Um personagem que falhou em um ou dois testes se depara com a possibilidade iminente de se tornar algo sombrio e sinistro. Se isso acontecer, o personagem se perde e se torna um personagem não-jogador. Diante dessa possibilidade, muitos jogadores buscarão a redenção e se absterão de qualquer ação que seja remotamente maligna.

Para personagens do mestre, no entanto, o objetivo principal de um teste de poderes – promover o role-playing – é perdido. Por esta razão, é aconselhável que os Mestres usem testes de poderes apenas para personagens dos jogadores. A aleatoriedade não tem lugar na vida dos personagens do mestre. Eles cometem atos malignos porque o Mestre quer. Se o Mestre quiser que os jogadores testemunhem os efeitos de uma falha no teste de poderes em um personagem do mestre, tudo bem, mas os dados normalmente não ditariam quando isso aconteceria. Nada serve melhor para esclarecer um ponto como este do que observar alguém importante para o grupo, como um valioso capanga, lentamente decair em uma criatura das trevas. Se no final o servo se volta contra o seu senhor e antigos companheiros, o choque é total. As más ações destruíram esta pessoa infeliz, e os personagens dos jogadores são avisados para não seguirem seus passos.

Resumindo, os Mestres deveriam simplesmente ignorar essa mecânica no caso de personagens do mestre.

Fazendo um Teste de Poderes

A verificação normal dos poderes de Ravenloft é uma rolagem percentual, e quanto maior o resultado, maior a probabilidade de os poderes das trevas responderem. Por exemplo, se o resultado for 00, os estranhos poderes do semiplano respondem automaticamente.

Cabe ao Mestre decidir a chance exata, mas a ação específica do personagem do jogador definirá os parâmetros. As verificações de poderes não foram projetadas para ocorrer facilmente – a ameaça delas é pelo menos tão importante quanto a promessa. Exceto no caso de atos completamente sombrios, a chance de os poderes das trevas responderem a uma ação maligna é geralmente em torno de 5% (um resultado de 96 ou mais nos dados percentuais). Em geral, a chance não deve ultrapassar 10%.

Alguns Mestres têm dificuldade em atribuir um valor à verificação de poderes. Na verdade, a diferença entre 1% e 10% é inútil e, em termos de jogo, o risco de fracasso é bastante pequeno. Ainda assim, mesmo uma chance de 1% acabará alcançando um personagem maligno, e uma chance de 10% deve ser suficiente para preocupar até mesmo os jogadores mais insensíveis.

Para ajudar o Mestre a chegar a um número adequado, foi gerada a Tabela 6.16: Recomendações de Teste de Poderes, que lista várias categorias de atos malignos. A cada um deles é atribuído um valor numérico entre 1 e 10, indicando as chances de uma verificação de poderes associada a tal ação.

Estas são, obviamente, apenas diretrizes. Qualquer pessoa que cometa um ato maligno com uma crueldade incomum, ou que seja especialmente maliciosa, deverá ver a chance de fracasso aumentada em 1 ou 2 pontos percentuais.

Os termos empregados na tabela são brevemente definidos abaixo. Observe que cada categoria é cruzada com o tipo de pessoa ou pessoas que sofrem com o ato.

Crimes ou Atos de Violência

Atos criminosos e violentos são talvez a base mais comum para a verificação de poderes de Ravenloft. Seria impossível incluir todas as formas de incursão, mas a lista fornecida é suficientemente ampla para interpretar a maioria dos casos relacionados.

Agressão não provocada: Uma agressão não provocada é qualquer ataque a outra pessoa realizado por maldade ou despeito. Isto inclui violência física menor, como espancamentos ou brigas e alguns crimes violentos (assalto, por exemplo). Pressupõe que a vítima não será prejudicada permanentemente pelo ataque e se recuperará mais cedo ou mais tarde. Esse é o tipo de coisa que marca um agressor.

Agressão grave: Esta é mais brutal do que a categoria anterior e pressupõe que algum dano duradouro foi causado à vítima. Inclui muitos dos crimes violentos mais graves, como tentativa de homicídio.

Ameaça de violência: Este é um delito relativamente leve na maioria dos casos. Geralmente envolve qualquer gesto ou declaração ameaçadora que faça com que outro indivíduo tema pelo seu bem-estar. Não inclui ameaças mundanas como aquelas feitas por um sargento instrutor ou por um membro da guarda que tenta extrair informações de um prisioneiro relutante. Da mesma forma, avisos para evitar alguma ação (“Não mova as mãos, necromante, ou mato você!”) não contam. Em outras palavras, a ameaça deve ser convincente e intimidadora.

Assassinato brutal: Para ser qualificado como brutal, um assassinato deve causar sofrimento ou horror indevido por parte da vítima. Muitas vezes, este é um julgamento muito preciso. Por exemplo, envenenar alguém normalmente não se enquadraria nesta categoria. No entanto, se a toxina causou grande dor e sofrimento antes de trazer a morte, o Mestre pode decidir que ela se enquadra nesta classe. Assassinatos extraordinariamente brutais podem muito bem ser classificados como tortura, a critério do Mestre.

Assassinato premeditado: Inclui qualquer assassinato cometido em nome de ganho pessoal e vingança, desde que a vítima seja simplesmente eliminada e não seja obriga-

da a sofrer.

Extorsão: Abrange áreas como chantagem, onde a ameaça de violência física ou perda é usada para forçar outra pessoa a realizar uma tarefa indesejável, violar uma lei ou abster-se de denunciar um ato criminoso ou violento.

Furto grave: cobre qualquer tipo de roubo que resulte em sofrimento pessoal para a vítima. Em geral, o roubo deve obrigar a pessoa a mudar seu estilo de vida para se enquadrar nesta categoria.

Furto menor: Qualquer furto que não se enquadre na categoria anterior, como roubar um bolso ou cortar uma bolsa, é colocado nesta rubrica.

Furto, profanação de sepulturas: Este tipo de roubo é tão incomum na maioria das culturas que merece o seu próprio categoria. Via de regra, inclui saquear corpos caídos na guerra ou remover qualquer tesouro de um local de sepultamento. Também inclui atos como tirar um anel do dedo de uma mulher morta pouco antes de ela ser colocada no caixão. Em algumas culturas, este crime é muito pior. Em Har'Akir, por exemplo, o roubo de túmulos pode cair na categoria de profanação de um lugar sagrado.

Mentira: Isto abrange todo tipo de engano intencional, até mesmo a simples omissão de fatos. No entanto, a menos que a mentira tenha algum efeito negativo direto sobre a pessoa que ouve (e acredita nela), nenhuma verificação de poderes é feita. Isto é, considerando todas as coisas, uma indiscrição muito pequena na escuridão que é Ravenloft.

Tortura, rotina: quase sem dúvida, esta é uma das coisas mais hediondas e malignas que alguém pode infligir a outro. Causar intencionalmente sofrimento físico ou mental é um ato abominado por todas as culturas, exceto pelas mais depravadas.

Este tipo de tortura, o menos severo dos

dois, inclui todos os atos que possam servir algum propósito, como torturar um prisioneiro para saber quem é o seu mestre. No entanto, mesmo com a melhor das intenções, este é um ato totalmente repreensível.

Tortura sádica: Esta categoria vil inclui todos os tipos de torturas infligidas pelo simples prazer de causar dor. É um ato tão maligno que cada exemplo dele implora pela atenção dos poderes das trevas.

Traição grave: implica a traição da confiança de uma pessoa ou a tomada de ações que vão contra o seu melhor interesse. A maior traição inclui atos vis como atrair alguém para o covil de um vampiro em troca da promessa do demônio de não prejudicar você ou sua família. Em geral, se isso causar danos pessoais ou morte, é uma grande traição.

Traição menor: Embora menos grave que a categoria anterior, ações deste tipo não podem ser descartadas. Ações que levam a constrangimento ou mudança no estilo de vida se enquadram nesta categoria.

Atos Profanos

Estes são atos cometidos contra uma igreja ou outra entidade religiosa. Isto é especialmente importante para grupos de aventureiros que incluem paladinos ou sacerdotes.

Os vários atos malignos são listados e referenciados com o alinhamento da fé que foi ofendido.

Esses testes de poderes são geralmente reservados para violações das quais o personagem está ciente.

Por exemplo, um paladino a serviço de Thor, que não se curva ao entrar em um templo sagrado para Rá, não cometeu nenhum crime. Claro, se ele ou ela se comprometeu a respeitar os seguidores e símbolos da igreja de Rá, isso é outro assunto.

Quebrar um princípio: Todas as religiões

têm regras e regulamentos normais que se espera que todos e cada um dos seus seguidores obedeçam. Por exemplo, um deus da colheita pode exigir que 10% de cada colheita seja queimada em homenagem à ajuda no cultivo. Se um seguidor da divindade sacrificar intencionalmente menos do que a parte total, ele ou ela violou um dos princípios da fé. Geralmente, essas transgressões são menores e não exigem verificação de poderes, a menos que sejam feitas repetidamente ou com intenção maliciosa.

Quebrar um juramento: Esta é uma violação mais grave que a anterior. Exige que o ato viole alguma promessa feita sob os auspícios da igreja. Por exemplo, um clérigo que jurou nunca usar uma arma afiada se encontra em um combate mortal com uma criatura maligna. Em vez de usar sua própria maça, ele pega a lâmina mágica da língua flamejante de um camarada caído e derruba a fera. Suas razões podem parecer bastante racionais: ele pode ter achado que demoraria muito para matar o monstro com sua própria arma menor. Seu juramento, no entanto, exige que ele nunca faça uso de lâminas e afins, e um teste de poderes é necessário.

Quebrar um voto: Esta é a violação mais grave que alguém pode cometer contra uma divindade. Esta categoria inclui transgressões contra as promessas feitas sob os auspícios do poder. Neste caso, o ato é tão censurável que vai contra tudo o que a fé representa, e viola um dever para com o poder final, e não apenas para com a igreja e os seus agentes. Um paladino que trai a confiança de sua igreja ao observar um de seus templos ser saqueado pode muito bem se encontrar neste nível de perigo.

Profanação: Esta é uma categoria ampla que abrange qualquer forma de destruição ou contaminação de locais ou objetos sagrados ou sacralizados para ou por um Deus. Assim, pode incluir qualquer coisa, desde destruir um símbolo sagrado importante até fazer o mal em um templo

do bem. Para que um ato seja qualificado como profanação, o objeto ou local deve ser ofensivo à divindade, de modo que quaisquer bênçãos anteriormente concedidas a ao objeto ou sejam retiradas advindo do ato de profanação em si.

Outros Atos Malignos

É claro que essas listas não incluem todos os atos maléficos concebíveis que um personagem possa cometer, mas fornecem uma visão ampla dos vários níveis de testes de poderes de Ravenloft e os tipos de atos que eles pretendem punir. Existem inúmeras outras ações que podem exigir que os personagens façam um teste de poderes, mas duas das mais comuns são apresentadas aqui.

Conjurar uma magia maligna: Existem várias magias que exigem que o conjurador faça um teste de poderes ao lançá-los; sempre a critério do Mestre. Quando tal magia é empregada, a chance percentual de chamar a atenção dos poderes sombrios é igual a 1% por nível da magia conjurada. Assim, a conjuração de uma magia de drenagem de energia requer um teste de 9%, enquanto lançar toque frio exige apenas um teste de 1%.

É claro que usar o feitiço para cometer qualquer um dos atos da Tabela 7: Verificações de Poderes Recomendados aumentará a chance.

Rogar uma maldição: Conforme explicado anteriormente, qualquer um que rogue uma maldição deve fazer um teste de poderes de Ravenloft. A chance de falha é de 2% para uma maldição “embaraçosa”, e 2% adicionais são adicionados para cada nível além de “embaraçoso”. Assim, uma maldição “letal” requer um teste de 10%.

Atos da Maldade Suprema

Em alguns casos, um personagem cometerá um ato tão vil que um teste de poderes parece ser uma resposta insuficiente. Esses

RECOMENDAÇÕES DE TESTE DE PODERES SOMBRIOS

TABELA 6.16

CRIMES OU ATOS DE VIOLÊNCIA	PdM CAÓTICOS OU MONSTROS	PdM NEUTROS OU ESTRANHOS	PdM ORDEIROS OU AMIGOS	PJ, FAMILIAR OU INOCENTES
Agressão não provocada	*	1%	2%	3%
Agressão Grave	1%	2%	4%	6%
Ameaça de Violência	*	*	1%	2%
Assassinato Brutal	2%	3%	6%	§
Assassinato Premeditado	2%	3%	6%	10%
Extorsão	*	2%	5%	8%
Furto Grave	*	1%	4%	7%
Furto Menor	*	*	3%	6%
Furto, profanar sepulturas	*	1%	5%	7%
Mentira	*	*	*	1%
Tortura, rotina	4%	7%	§	§
Tortura Sádica	10%	§	§	§
Traição Grave	1%	3%	6%	9%
Traição Menor	*	1%	3%	6%

ATOS PROFANOS	PdM CAÓTICOS OU MONSTROS	PdM NEUTROS OU ESTRANHOS	PdM ORDEIROS OU AMIGOS	PJ, FAMILIAR OU INOCENTES
Quebrar um princípio	*	1%	2%	5%
Quebrar um juramento	*	2%	5%	10%
Quebrar um voto	*	5%	10%	§
Profanação	*	4%	8%	§

OUTROS ATOS MALIGNOS

Conjurar uma magia maligna 1% chance por nível de magia, a critério do mestre

Rogar uma maldição a critério do Mestre, sugestão (2% de chance de xingamentos embaraçosos; 4% para frustrante; 8% para problemático; 16% para perigoso; 32% para letal)

* Insuficiente para pedir um teste de poderes.

§ Essas ações excedem o alcance dos testes normais de poderes. O Dungeon Master deve consultar "Atos de Maldade Suprema".

feitos são chamados de “atos de maldade suprema” e têm uma chance muito maior de chamar a atenção dos poderes sombrios de Ravenloft.

Que tipo de coisas se enquadram nesta categoria? Um exemplo perfeito de tal ato seria o assassinato de seu próprio irmão por Strahd em um tentativa de possuir a noiva de seu irmão. Este crime envolveu trair e assassinar seus próprios parentes, levar uma mulher inocente ao suicídio e fazer votos a forças mais sombrias do que qualquer mortal jamais deveria tratar. Claramente, este ato merece um teste de poder muito além do máximo normal de 10%.

Quando um personagem do jogador comete um ato de maldade suprema, o Mestre é livre para atribuir qualquer chance de falha no teste de poderes, seja 25%, 50% ou até 100%. Neste último caso, o Mestre viu um personagem do jogador tentar uma ação tão vil que ele ou ela não pode deixar de puni-la. Quando isso acontece, a falha automática de uma verificação de potência é uma resposta perfeitamente aceitável.

Claramente, os atos de Strahd von Zarovich na noite do início de Ravenloft caíram nesta categoria.

Representando os testes de poderes

Se um jogador for instruído a “fazer um teste de 5% de poderes”, ele saberá que uma mecânica de jogo está sendo usada para regular as ações de seu personagem. Isto, é claro, vai contra todos os esforços para estabelecer o clima, a atmosfera e o estilo de uma sessão de jogo RAVENLOFT. Para evitar isso, o Mestre é aconselhado a dramatizar o teste de poderes. Dessa forma, o exercício rotineiro de uma mecânica de jogo se transforma em um momento crucial na carreira do personagem.

Por exemplo, suponha que um paladino tenha fugido de uma batalha, deixando

seus companheiros enfrentando a morte certa nas mãos de um servo mortal do mal. Obviamente, se o paladino fugiu por causa de uma magia ou habilidade especial do demônio, então nenhum teste de poderes será necessário. Se, no entanto, o personagem abandonou seu companheiro por algo tão vil como covardia ou desejo de auto-preservação, um teste pode ser necessário. Se assumirmos que o ato conta como uma grande traição a outro jogador personagem, então um teste de poderes de 9% é necessário. No entanto, em vez de simplesmente dizer ao jogador para lançar dados percentuais, o Mestre diz a ele que seu personagem começa a sentir uma sensação estranha no ar ao seu redor enquanto foge da batalha:

O suor frio penetra pela pele e cobre você com uma camada úmida que suga o calor do corpo. No início, você atribui o frio ao ar noturno, mas depois percebe que é mais do que isso: esse frio corre por baixo da sua pele. Parece que seu sangue virou gelo. Você tem a nítida impressão de que algo muito sombrio está te observando, até mesmo te chamando, embora você não ouça nada.

Neste ponto, o Mestre pode pedir ao jogador para lançar dados percentuais sem dizer diretamente que se trata de um teste de poderes. Se o teste for bem-sucedido (91 ou menos no exemplo acima), então o olho dos poderes das trevas segue em frente e a sensação estranha passa, deixando o personagem inalterado, mas ciente de que algo macabro aconteceu. Se o teste falhar (92 ou superior), o Mestre pode manter o clima detalhando o primeiro passo no caminho do paladino para o desastre:

Gradualmente, à medida que você continua a se distanciar da batalha, você se torna cada vez mais consciente de que algo não natural concentrou sua atenção em você. O frio que você sente está se transformando em uma onda de queimaduras pelo frio que dói na medula óssea. É uma risada cruel que você ouve ou foi simplesmente o vento pregando peças em sua consciência culpada?

Mesmo neste ponto, o clima do teste ainda pode ser destruído simplesmente dizendo ao jogador quais mudanças ocorreram em seu personagem, então o Mestre deve estar preparado para narrar um desfecho com um estilo semelhante. Suponha que o Mestre sinta que os poderes das trevas decidiram recompensar/punir o ato de covardia do paladino com uma transformação gradual em uma hiena, uma criatura considerada (com ou sem razão) um necrófago humilde e tímido. Em vez de simplesmente dizer: “Seu personagem agora tem uma taxa de movimento de 15 quando corre de quatro”, o Mestre pode introduzir isso como um elemento do jogo:

À medida que os últimos ecos da risada irreal desaparecem, você percebe que está se movendo pela floresta em grande velocidade. As árvores passam correndo por você, e a luz da lua brilhando através de seus galhos pisca e brilha em seu corpo. O ar fresco que passa pelo seu rosto parece ter trazido vida aos seus sentidos como nunca antes. Para sua surpresa, você descobre que começou a correr de quatro como um lobo ou um cachorro.

Embora isso possa entusiasmar o jogador e fazê-lo acreditar que seu personagem ganhou um grande poder interior, ele logo aprenderá que seu personagem não suporta comer carne fresca. Imagine o choque que ele sente ao saber que seu paladino agora está totalmente incapaz de comer qualquer coisa que não tenha começado a apodrecer.

Mantendo esses elementos em mente durante o jogo, o Mestre pode efetivamente usar as regras e mecânicas incomuns que tornam Ravenloft tão diferente e emocionante.

Redenção

Uma vez escolhido o caminho para o mal, é difícil desviar-se dele. A corrupção do corpo e da alma, como a decomposição de uma maçã, não pode ser facilmente detida.

Além disso, é quase impossível reverter esse processo.

Mesmo assim, isso não significa que toda a esperança de recuperação esteja perdida para aqueles que reconhecem que começaram a cair num padrão de maldade. Nas fases iniciais da corrupção, é possível não só travar a metamorfose, mas também revertê-la. Se medidas nesse sentido forem tomadas rapidamente, então a restauração da alma será possível, embora difícil. Contudo, uma vez que o espírito tenha ficado muito contaminado pelo mal, nada poderá ser feito.

Os estágios do mal (veja a seguir) podem ser revertidos com esforço. Como regra geral, o personagem deve enfrentar novamente a situação que provocou suas falhas morais, e desta vez ele ou ela deve permanecer no caminho da retidão. Aqueles que resistem ao curso ditado pelo mal têm a oportunidade de se libertar das garras dos poderes das trevas. O número de tentativas que devem ser aprovadas em sucessão é igual à porcentagem de chance de falha atribuída à última falha na verificação de poderes. Após essas tentações terem sido resistidas, um segundo teste de poderes é realizado, com a chance de falha igual à do primeiro. Se o teste for bem-sucedido, presume-se que o personagem se livre dos efeitos da última falha. Consequentemente, um personagem no estágio um estaria totalmente livre da mancha do mal e retornaria a um estado de graça, e um personagem que tivesse progredido para o estágio três se afastaria o suficiente do mal para retornar ao segundo estágio. A falha no teste de poderes “redentores” indica que o personagem nunca mais poderá subir a um estágio de menos maldade do que o que ele possui atualmente – a mácula em seu espírito é muito grande. Embora ele ou ela possa resistir a descer ainda mais às trevas, o personagem nunca mais será totalmente restaurado à luz.

Aqueles que passam além do “abraço” e alcançam o estágio cinco ou seis são uma causa perdida. Nenhum esforço pode

libertar esses personagens das algemas do desespero que eles forjaram.

Estágios do Mal

Se os poderes das trevas agirem, a resposta varia em intensidade desde o estágio um (o mais fraco) até o estágio seis. Com cada ofensa contínua e a falha no teste, o personagem sobe um nível. Se um personagem do jogador atingir o estágio cinco, seus dias de aventura terminarão – o jogador deve entregar o personagem ao Mestre. O personagem se torna um PdM e um oponente totalmente maligno e cruel contra o qual todos os jogadores devem agora enfrentar. Se o Mestre escolher, o personagem monstruoso pode falhar em um teste final de poderes, momento em que a terra concede ao personagem um domínio e o torna seu senhor.

Em geral, as respostas ocorrem em um estágio de cada vez. Entretanto, se as ações do personagem forem incrivelmente hediondas, os poderes podem conceder duas respostas em vez de uma (estágios dois e três, por exemplo). Os resultados são cumulativos, então um personagem que atinge o estágio seis ainda mantém a marca de todas as respostas anteriores.

A tabela 6.17 Falha de Testes de Poderes fornece ao Mestre uma lista de resultados possíveis para uma falha, e eles podem ser escolhidos ou determinados pelo lançamento de um dado. No entanto, a melhor consequência de uma falha na verificação de poderes é aquela que se relaciona especificamente em alguns caminho para a transgressão que atraiu a atenção dos poderes das trevas.

Estágio um, a tentativa: neste ponto, os poderes das trevas desejam apenas testar a profundidade do potencial para o mal do personagem ofensor. As recompensas e punições são leves e muitas vezes é a reação do personagem a elas que determinará seu futuro. Portanto, o benefício que o perso-

nagem desfruta é apenas uma amostra de poder, e a desvantagem é, na melhor das hipóteses, menor.

Estágio dois, o convite: A esta altura o personagem já demonstrou uma propensão genuína para o mal. É provável que ele ou ela tenha aproveitado o benefício do primeiro teste reprovado e que sua penalidade tenha sido uma fonte de diversão. Agora, os poderes das trevas querem que o personagem sinta uma emoção de potência e querem ver se ele ou ela não está angustiado por sinais óbvios de vício.

Estágio três, o toque das trevas: A essa altura o personagem aceitou o convite dos poderes das trevas e abraçou as armadilhas do mal. Os associados da persona devem ficar bastante alarmados, pois a maldade de seu antigo companheiro certamente tomou um rumo mais egoísta – atos de escuridão realizados em nome do grupo de aventureiros são mais frequentemente suplantados por ações que beneficiam apenas o personagem. Agora, os poderes das trevas estão a preparar o ofensor para as coisas mais desagradáveis que estão por vir, e a redenção está quase fora de alcance.

Estágio quatro, o abraço: Quando um personagem atinge esse estágio de decadência moral, os poderes das trevas tornaram-se íntimos de suas falhas e ficam muito satisfeitos. Agora o personagem se deleita com frutos potentes de pujança negra, tornando-se uma ameaça letal para todos que possuem qualquer fragmento de luz em seus corações. A expiação é nada menos que milagrosa agora, pois poucas criaturas chegam a este ponto sem terem se tornado completamente más. Se o personagem ainda não estiver completamente afastado de seus companheiros, eles certamente deveriam aboli-lo agora.

Estágio cinco, criatura de Ravenloft: Neste ponto o personagem é transformado em uma criatura diabólica da noite, como um vampiro, fantasma ou licantropo. Sua

FALHA NO TESTE DE PODERES

TABELA 1.1

1D6 ESTÁGIO UM

- 1 Cresce pequenas presas, mas tem hálito pútrido (-1 em Carisma; +2 em dano em combate desarmado).
- 2 Os dedos ficam peludos e terminam em garras curtas (-1 na Destreza; +2 no dano em combate desarmado).
- 3 Tem olhos de gato, mas consegue enxergar normalmente à noite (-1 em Carisma e Infravisão de 9 metros).
- 4 A voz se torna um sussurro rouco, mas o personagem pode usar ventriloquismo uma vez por dia (-1 em Carisma).
- 5 As orelhas ficam pontudas e peludas, mas muito aguçadas (-1 em Carisma; ganha +1 chance em 1d6 para ouvir ruídos).
- 6 A pele fica rachada e dura (-1 em Carisma; CA natural +2).

ESTÁGIO DOIS

- 1 Cresce longas presas e o hálito é uma nuvem visível e fedorenta (-2 em Carisma; +4 de dano desarmado).
- 2 Braços cobertos de pelos e dedos terminam em garras longas (-2 em Destreza; +4 em dano em combate desarmado).
- 3 Os alunos brilham no escuro como brasas, mas ganham infravisão até 18 metros (-2 em Carisma na escuridão).
- 4 A pele fica fria e úmida ao toque (metade do dano de todos os ataques baseados no frio).
- 5 As pernas ficam deformadas (movimento normal reduzido pela metade; capaz de pular três vezes por dia).
- 6 O rosto fica retorcido e feio, então todos que olham para ele devem fazer um teste de medo.

ESTÁGIO TRÊS

- 1 A língua fica muito longa e injeta veneno paralisante (-3 em Carisma).
- 2 Um mau cheiro envolve o personagem o tempo todo (como um feitiço de nuvem fedorenta).
- 3 Brânquias se desenvolvem na garganta (-4 em Carisma; a vítima pode respirar água ou ar).
- 4 Deve consumir meio litro de sangue fresco por dia, mas não precisa de outro alimento ou bebida.
- 5 A pele fica escamosa como a de um lagarto (-4 em Carisma; CA natural é +4).
- 6 A carne começa a apodrecer e apodrecer, então todos que olham para ela devem fazer um teste de horror.

ESTÁGIO QUATRO

- 1 A língua fica bifurcada e injeta veneno paralisante ou alucinógeno (-4 em Carisma).
- 2 Nenhum animal suporta estar a menos de 8 metros da vítima.
- 3 Os olhos derretem, deixando as órbitas vazias, mas a vítima ganha visão da verdade permanente (Carisma 4).
- 4 A pele fica quitinosa, como a casca de um inseto (-2 em Carisma e Destreza; CA natural é +4).
- 5 O toque da vítima drena um nível de energia vital (experiência); a vítima não pode mais ganhar níveis.
- 6 Os olhos queimam como fogo, e todos que olham para eles devem fazer uma JPS ou morrerão.

ESTÁGIO CINCO

Neste ponto, a vítima é transformada em uma criatura das trevas (por exemplo, vampiro ou licantropo). Além disso, sua tendência se torna má (se ainda não for), e todas as penalidades por mudanças involuntárias de tendência se aplicam. Os personagens que alcançam o quinto estágio do mal ainda não estão ancorados em um covil (domínio), mas qualquer personagem do jogador que atinge esse ponto se torna um personagem sob o controle do Mestre.

ESTÁGIO SEIS

O personagem recebe um pequeno domínio, tornando-se para sempre prisioneiro dos poderes das trevas.

tendência muda para o mal (se ainda não estiver), e todas as penalidades por mudanças involuntárias de tendência se aplicam. Aqueles que atingem o quinto estágio da corrupção ainda não estão presos num domínio próprio, mas são totalmente ferreamentas dos poderes das trevas. Portanto, eles se tornam PdMs cuja única chance de redenção está na morte e na expiação, realizadas por aqueles que conheceram o monstro quando ele era mortal.

Estágio seis, senhor de um domínio: Neste estágio o personagem provou que pertence a Ravenloft para sempre. Na próxima vez que o personagem entrar nas Brumas, a terra reage e cria um pequeno domínio de não mais que três quilômetros de diâmetro. (Na maioria das vezes, é simplesmente uma residência e um quintal.) A critério do Mestre, o novo domínio pode ser anexado a outro domínio ou flutuar separadamente.

Nenhum personagem do jogador pode ser um senhor. Ele ou ela se torna um PDM. Como todos os outros senhores de Ravenloft, o personagem nunca pode deixar seus domínios. Novos Lordes Sombrios exercem grande poder em seus pequenos

reinos, mas também sofrem uma maldição “perigosa”, imposta sobre eles pelos poderes de Ravenloft. O Mestre deve adaptar a maldição e os poderes do novo senhor, usando os senhores de outros domínios como exemplos do que pode ser feito.

Considerações Finais

Este guia foi desenvolvido com base nos livros de Ravenloft da Caixa Vermelha para AD&D 2E e D&D 3.5, assim como os Gazetteers feitas pela Fraternity of Shadows e traduzido por Tiago Loyó.

Estes são materiais recomendados para se aprofundar na Terra das Brumas e permitir a comunidade de Old Dragon 2 de desfrutar desse tesouro que ficou no passado e não tem recebido o devido tratamento com o Amor que temos pelo Semiplano do Terror. Os testes de medo, horror e insanidade foram simplificados para descomplicar as aventuras, porém os poderes sombrios foram mantidos na íntegra. O baralho tarokka, para aprender a fazer a leitura das cartas do baralho e criar aventuras novas e criativas com seus resultados nas Terras dos Domínios do Medo...





ROBH

IN
MEMORY
OF
TATYANA

Guia de Sobrevivência

Enfrente as brumas de Ravenloft e entre no mundo mais sombrio de todos os tempos!

Em meio às sombras sinistras de Ravenloft, um mundo mergulhado em trevas e desespero, erguem-se os horrores de domínios que desafia a própria noção de esperança. Sob o manto sombrio, as terras de Ravenloft são governadas por senhores vampiros e criaturas de pesadelo, cada um exercendo seu domínio cruel sobre os habitantes indefesos.

Neste reino de sombras e suspiros, a escuridão é tão palpável quanto a angústia que permeia o ar. Os vilarejos estão mergulhados em um estado de terror constante, enquanto as mentes dos inocentes são torturadas por pesadelos infundáveis. Apenas os mais destemidos ousam aventurar-se pelas estradas desoladas, onde as sombras espreitam e os sussurros dos mortos ecoam pelos corredores abandonados dos castelos arruinados.

Ravenloft é um lugar de pesadelos, onde a esperança é uma ilusão fugaz e a morte espreita em cada sombra. Aqueles que se aventuram além dos limites da segurança estão condenados a um destino sombrio, onde o horror aguarda em cada esquina e a única promessa é o abraço gelado da noite eterna.

Este guia traz ainda:

- 49 domínios em detalhes com seus Lordes Sombrios;
- História completa do cenário;
- Mecânicas de Medo, Horror e Insanidade;
- Poderes Sombrios de Ravenloft e sua influência nos PJs;
- Ganchos de Aventuras em cada Domínio;
- Regras para tiragem do Tarokka, o tarot dos Vistani;

AVENTURE-SE NAS BRUMAS
SOMBRIAS DO SEMIPLANO DO TERROR