

www.
Ravenloft
.com.br

Atlas da Perdição



Volume IX

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non exclusive license with the exact terms of this License

to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



Atlas da Perdição

Vol IX

Autores

Hor' Akir: Leo "Lagasha" Bitarelli, Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira, Ilca "Ascidhiz Abaddon" Stelmokas

Edição e Diagramação: Ilca "Ascidhiz Abaddon" Stelmokas e Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Capa por:

Diego "Azalin Rex" Hernandez

Arte:

Ilustração Anpu: Esta ilustração foi feita por **Isabelle Filiatreut** (<http://www.fallenfeather.com>), uma magnífica ilustradora Canadense, e seu uso foi permitido pela própria. A imagem pertence à ilustradora, e só pode ser utilizada ou reproduzida com o consentimento da mesma.

Ilustrações dos darklords feitas por Leo "Lagash" Bitarelli.

Gráficos:

Diego "Azalin Rex" Hernandez, Carla Nishimura e Olga "Lady Draconnasti" Gomes Hazin.

Revisão do Texto:

Revisão Principal: Leo "Lagash" Bitarelli

Fichas:

Leo "Lagash" Bitarelli

Conversão para PDF:

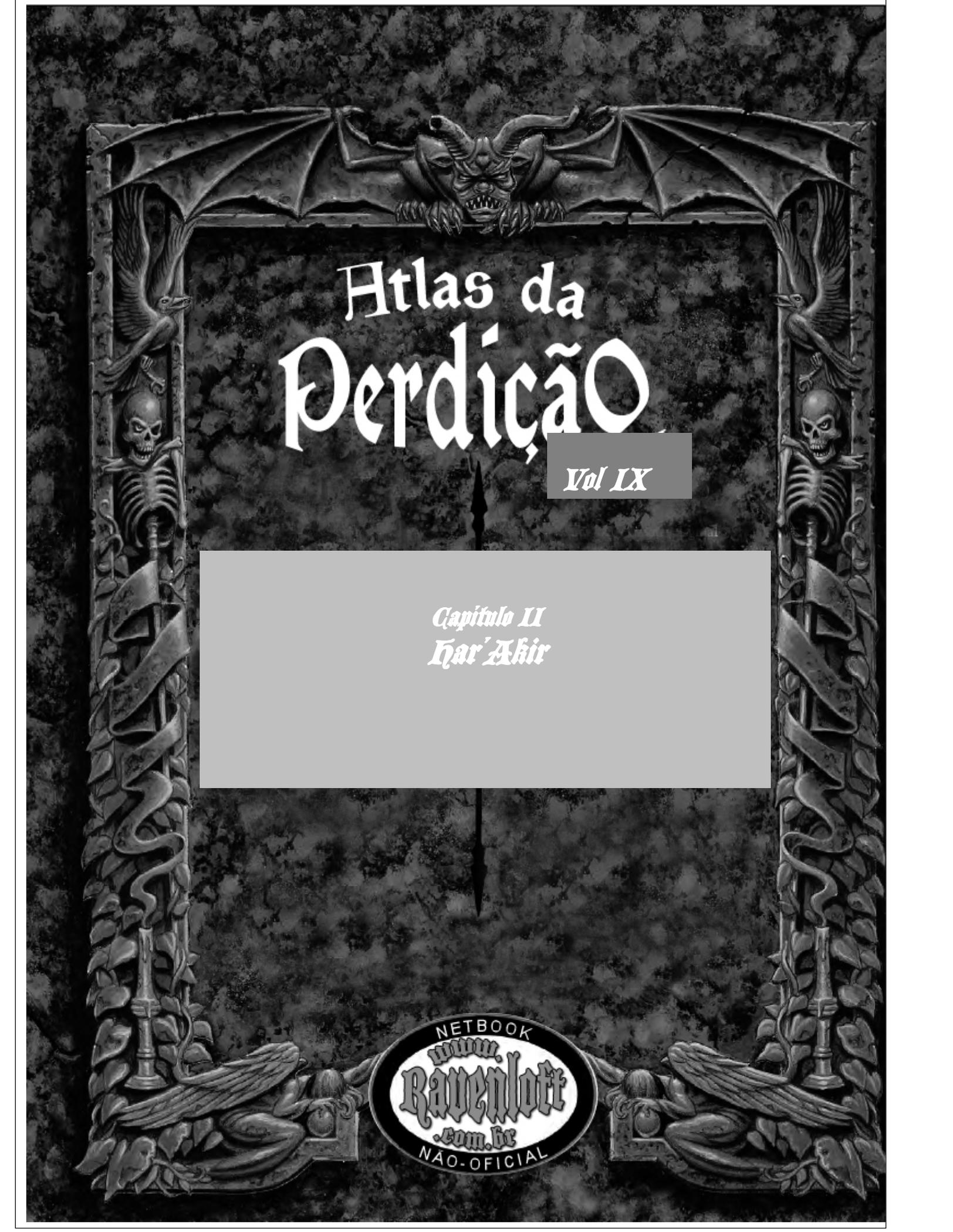
Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos:

Ilca "Lady Ascidhiz Abaddon" Stelmokas, pela inspiração e amor.

Comunidade Ravenloft Brasil do Orkut, pelo suporte.





Atlas da Perdição

Vol IX

*Capítulo II
Har' Akir*





Atlas da Perdição IX

Dias se passaram sem que pudesse continuar meus relatos para ti, meu patrão. Vaguei cegamente pelas névoas até que fui envolvida em uma onda de calor insuportável, e me vi arremessada sozinha em um oceano de areia, castigado amargamente pelo sol. Um deserto de proporções incalculáveis, aberto sob um céu completamente limpo, o que apenas tornava meu sofrimento maior – logo, meu cantil ficou tão seco quanto meus lábios, e alucinações febris tomaram minha sobriedade.

Comparativamente falando, temo dizer que estava mais confortável fisicamente com a fome em G'Henna do que com a sede que senti neste lugar árido e inabitável. Após anos de provações psicológicas incutidas na conclusão de meu trabalho, não entendo os motivos de tais testes físicos – primeiro a fome, agora a sede? Meu corpo pouco agüentava a desidratação na qual me encontrava, e em determinado momento de minha peregrinação, minha vontade falhou, e sucumbi ao deserto, cruel e letal.

**Sua fraqueza física eu posso tolerar.
Dela e até mesmo da morte eu posso
protege-la. Mas sua fraqueza
psicológica me desaponta cada vez mais.
Sendo que você é, não deveria possuir
tal fraqueza, e ela poderá acabar lhe
custando caro, como custou a meu filho.**

Pesadelos me assombraram enquanto estive desacordada. Lembranças que não são minhas... fatos, pessoas. E então veio o gosto gélido da morte. Levei um tempo considerável para perceber que se tratava de água límpida, já que meu corpo quase desconhecia tal substância pela condição em que me encontrava.

Fui salva por três homens envoltos em robes de seda negros, que ostentavam em suas faces símbolos pintados em negro e verde-escuro, padrões enigmáticos e que desconhecia em meus estudos anteriores.

O homem que me estendia seu cantil falou-me em um idioma desconhecido, e que não pude responder ou sequer entender, uma vez que meu estado físico impedia a concentração necessária para invocar meus poderes arcanos. Eles me levaram até o lombo de um animal local que os nativos chamam de camelo, uma espécie de montaria comum na região, altamente resistente ao clima causticante e pouco dependente de água.

Cavalgamos durante dias, o suficiente para eu recobrar minhas forças e conseguir invocar o feitiço correto para compreender a linguagem daqueles homens. Eles disseram ser nômades do deserto, homens livres que comercializavam bens e especiarias com a única cidadela de todo reino, chamada por eles de Har'Akir. Durante a viagem, pude notar detalhes na paisagem desértica que me chamaram a atenção, e serão detalhados mais à frente em meu relato. Em alguns dias, após uma imensa duna, pude avistar as tendas brancas e construções de mármore branco cercando uma formação de água semelhante a um lago, marcas do vilarejo de Muhar, o ponto inicial de meu relatório sobre os domínios desérticos de Har'Akir.

Paisagem

Har'Akir pode ser detalhada basicamente por duas cores contrastantes: azul e amarelo. Uma infinidade de areia alvejada pelo sol onipresente, sem horizonte definido, marcado por elevações de dunas e bancos de areia. O calor é implacável durante o dia, antagonizando por completo o clima noturno, que é tão frio quanto o inverno baroviano.

Excetuando-se o oásis do vilarejo de Muhar, não há absolutamente nenhuma forma de água corrente em toda a extensão do domínio, assim como pontos de referência são raras formas esparsas em meio à constância perturbadora do deserto, ruínas de templos e cidades esquecidos. O senso de direção é basicamente realizado pelo sol durante o dia, e guiado pelos astros durante a noite, como pude perceber pelos nômades do deserto.





Em um dos dias da viagem passei pelos escombros da estátua de uma criatura monstruosa, reptiliana e alada, de proporções imensas. Um dos nômades do deserto disse que se tratava de uma criatura antiquíssima, de poderes assombrosos e malignos, que governava uma nação através de sacrifícios e enigmas fatais, e por seus fiéis terem desobedecido a suas ordens, a própria criatura soterrou sua cidade com uma tempestade de areia, assim como toda a água da região.

Realmente me impressiona a criatividade das pessoas que, ignorantes em relação aos fatos de sua história, apoiam-se em credences sobrenaturais para tonarem seu sofrimento justificável por alguma causa divina. Após minha estadia no vilarejo de Muhar, em busca da antiga tumba do ancestral regente (que eles chamam de faraó neste lugar), constatei também a existência de uma cadeia de montanhas ao sudeste do domínio, que inclusive criou uma fronteira natural com as outras nações deste império segregado nas brumas.

Wah! Com base no conhecimento que obtive sobre meus atormentadores, não é totalmente errado acreditar que os prisioneiros destas terras estejam sendo punidos por alguma força "quase divina". Ainda que essa punição seja totalmente arbitrária. Wah, e eles parecem gostar de separar seus atormentados com base nas suas origens e características...mas por trás de tudo isso há uma razão, e eu, com sua ajuda descobrirei qual.

Har' Akir em uma Olhada:

Nível Cultural: 2 (Era do Bronze)

Ecologia: Esparsa

Clima/Terreno: Desertos Quentes

Ano de Formação: 551

População: 600

Raças: Humanos 99%, Outros 1%

Grupos Étnicos Humanos:

Akiri 95%, Outros 5%

Idiomas: Akiri, Pharaziano

Religião: Panteão Akiri

Governo: Teocracia

Regente: Senfru

Darklord: Anhktepot

Flora

Inexiste em todo o reino de Har' Akir forma viva de vegetação exuberante, excetuando os coqueiros e a réstia de vegetação de encosta das margens do oásis de Muhar e estranhos arbustos secos e ramificados que encontramos no deserto, os quais os nômades arrancavam das areias e amassavam as raízes, o que produzia um líquido escuro e amargo, mas que sustentava tal qual uma pequena dose de água.

Tais raízes talvez indiquem a existência de algum tipo de lençol freático escondido sob essas areias, mas são apenas suposições infundadas.





Fauna

Poucos seres vivos aventuram-se na intempérie dos desertos de Har' Akir. Além dos supracitados camelos, pude notar algumas pequenas matilhas de chacais próximos a ruínas de uma antiga cidade, abutres e pequenos roedores, além de muitos animais de sangue frio, como serpentes, lagartos, escorpiões, besouros e uma estranha variedade de aranha, que constrói sua toca criando túneis de teia no meio da areia.

História

Tão logo cheguei ao vilarejo decadente e seminômade de Muhar e fui recebida por uma pequena comitiva do que pareciam ser sacerdotes, envolvidos em túnicas brancas e a pele pintada com pigmentos em volta dos olhos. Fui apresentada a Snefru, a regente local e sacerdotisa de Osiris, uma estranha mulher de gestos belicosos e meias palavras, que claramente tem algo de muito podre a esconder, meu padrão. Snefru levou-me ao templo de

Animais Locais e Horrores Nativos:

Vida Animal: ND 1/10 – Escaravelho da Cripta¹; ND 1/4 – Víbora Miúda; Aranha Monstruosa Miúda; Escorpião Monstruoso Miúdo; ND 1/3 – Abutre²; Chacal²; Falcão; ND 1/2 – Víbora Pequena; Aranha Monstruosa Pequena; Escorpião Monstruoso Pequeno; ND 1 – Camelo; Víbora Média; Hiena; Escorpião Monstruoso Médio; ND 2 – Escaravelho Gigante; Chacal Atroz²; ND 3 – Escorpião Monstruoso Grande; Abutre Atroz²; ND 4 – Escaravelho Monstruoso¹; ND 5 – Enxame de Escorpiões²; ND 7 – Escorpião Monstruoso Enorme; Enxame de Escaravelhos².

Monstruosidades: ND 2 – Víbora das Sombras¹; ND 3 – Licantropo, Homem-Chacal¹; ND 5 – Hieraco-Esfinge; Múmia; Basilisco; ND 6 – Lamia; ND 7 – Crio-Esfinge; ND 8 – Gino-Esfinge; ND 9 – Andro-Esfinge; ND 12 – Golem de Areia².

¹ - Maiores informações em Nativos das Trevas.

² - Maiores informações em Sandstorm, livro distribuído pela Wizards of the Coast®.



Muhar, uma construção imponente em pedra dedicada aos deuses antigos erguida em frente ao oásis e interrogou-me sobre minha história e o que eu fazia em meio às areias de Har' Akir. Contei-lhe que era uma pesquisadora de longe, que tinha como objetivo realizar um trabalho que imortalizasse as mais belas terras conhecidas. Cega de vaidade, Snefru levou-me a uma antecâmara, onde apresentou-me a Haruphykt, um homem de pele morena que usava uma espécie de elmo, figurando a cabeça de um chacal negro. Acompanhada, Snefru iniciou seu relato teológico das origens de Har' Akir, que transcrevo aqui sem alterações, meu patrão.

No princípio havia apenas uma imensidão das águas primevas, densas em escuridão e vazio, e nada existia. Em determinado momento, o espírito das águas primordiais, chamado de Nu, despertou em meio ao vazio, sozinho em um infinito criacional e mutável, e sentiu a necessidade de usar todo aquele poder contido em um feito divino. Nu então vislumbrou o mundo e pronunciou a palavra da criação, concebendo de sua matéria cósmica um ovo de pura luz, que se estilhaçou em energia e criou o mundo como em sua visão. Da explosão nasceu Rá, o deus sol, primogênito do panteão Akiri, que logo concebeu duas crianças, Shu e Tefnut.

Desnecessário mencionar que como em todas as teorias religiosas criacionistas, a coerência não é um elemento dos mais fortes, como um homem sozinho em pleno universo recém-criado concebendo sozinho duas crianças. E mais desnecessário, meu patrão, é dizer que mantive tal pensamento apenas para mim, devida a "hospitalidade" na qual fui recebida. A última coisa que precisava para dar continuidade ao meu trabalho era me tornar mais uma escrava de tal vilarejo atrasado.

Shu era o deus do ar seco do deserto e da preservação, o elemento primordial da ordem, enquanto Tefnut era a deusa do ar molhado dos rios e da força da mudança, o princípio elementar do caos. Os dois tiveram dois filhos – um homem, Geb, que representava a terra seca, e a mulher Nut, que representava o céu estrelado. Os dois se amaram profundamente e tiveram quatro filhos, fundamentais para o desenvolvimento da história teológica da criação de Har' Akir, antes que o próprio Rá os proibisse de continuarem sua progênie. Tais filhos eram Isis, Nephthys, Osiris e Set.

Osiris e Nephthys tiveram um filho chamado de Anubis, uma poderosa criatura com cabeça de chacal que se tornou o juiz dos mortos, e após isto Osiris e Isis, por sua vez, tiveram um filho, Horus, o que causou um ciúme doentio no grande Set, que nutria um amor avassalador por Isis. Louco de fúria por seu amor, Set assassinou Osiris, e partiu-o em quatorze pedaços, separando-o por todos os confins do universo. Tal ato de amor foi incompreendido pelos outros deuses, que baniram Set e correram o universo em busca dos jarros canópicos onde os pedaços de Osiris foram escondidos.

Neste momento do relato, meu patrão, pude notar que mesmo ostentando o símbolo de Osiris, minha anfitriã demonstrava certo carinho pelo assassino de seu patrono, algo muito estranho em se tratando de pessoas cegas pela religião. Enquanto Snefru relatava sobre o amor de Set, Haruphykt, obviamente um sacerdote do tal Anubis, também mostrou, por sua respiração sob o pesado elmo, algum tipo de inquietação.

Muito mais do que carinho, devoção. Manipular as forças inimigas é uma excelente estratégia. Quanto à busca dos deuses... assim como eles eu busco algo, entretanto o que eu busco travá o medo e não a salvação aos "deuses". Das entrelinhas das histórias deste mundo é possível encontrar reflexos da verdade.

De posse dos pedaços de Osiris, Isis realizou um ritual através da mesma palavra de criação de seu antepassado Rá e trouxe Osiris de volta à vida, como uma criatura de imenso poder, mas que transitava entre o mundo dos vivos e dos mortos. Osiris se tornou o senhor do mundo cinzento, o porto onde as almas atracavam, esperando por sua reencarnação adequada. Horus, furioso pelo ato de Set, subiu até o trono de Rá e desafiou-lhe pelo trono do panteão Akiri.

A batalha entre os dois envolveu uma escala tão colossal de poderes que a essência dos dois se aglutinou, formando assim a divindade Horus-Rá, o atual reflexo do poder absoluto entre os deuses. Horus-Há usou de sua energia, criando de maneira paternogênica duas filhas, Hathor e Sekhmet. Da explosão de energia mística, foi criada nos homens a chama da ambição do conhecimento





Atlas da Perdição IX

Uma ambição que tanto você quanto eu partilhamos...mas que meus atormentadores nos impedir de obter em seu labirinto de névoas, tragédias e falsas crenças.

e assim os Akiri começaram a escrever sua história, e a criar a antiga e magnífica nação Akiri.

Snefru levou-me até uma parede, inscrita com uma série de símbolos, revelando a história escrita dos deuses e da civilização Akiri desde aquele momento de luz. As cidades de Har' Akir eram governadas por grandes reis designados pelos próprios deuses, chamados de faraós. Apesar da grande quantidade de cidadelas e vilarejos, um faraó governava a todo o império, um poderoso clérigo de Rá chamado de Anhktepot. Tal deus vivo governou com sabedoria por anos, iniciando inclusive um tratado mercantil de escambo entre Har' Akir e uma nação vizinha chamada de Pharazia, que diziam ser governada por um anjo. A queda de Anhktepot e do antigo império, contudo, veio do medo do faraó da morte; tal obsessão fez com que o mesmo assassinasse até mesmo os seus mais fiéis clérigos em busca do segredo da imortalidade. Tal blasfêmia fez com que seus outros sacerdotes, em fúria, o matassem enquanto ele dormia. Nesta noite, uma tempestade de areia de proporções incalculáveis que durou sete anos varreu os desertos de Har' Akir, matando quase toda a população, engolindo cidades inteiras e secando os antes magníficos rios que cortavam o deserto, sendo a única cidade poupada o oásis de Muhar, graças a proteção de Osiris.

Snefru diz que a tumba de Anhktepot ainda existe acima das areias escaldantes, próxima à cadeia de montanhas a sudeste da cidade. Será este faraó o lorde pavoroso deste deserto, meu patrão? Ou a sagacidade e os segredos desta mulher conhecida como Snefru escondem mais do que meus olhos ignorantes podem ver? Apenas o tempo poderá decidir, meu patrão. Mesmo os escritos que tive a chance de decifrar através de magia são deveras inconsistentes, e possuem um sério problema de periodização, uma vez que os acontecimentos narrados são datados em relação aos anos específicos de reinados de diferentes faraós,

Possibilidade Pavorosa

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.

porém o tempo decorrido de cada reinado, ou quantos anos levaram a sucessão de outro regente são indeterminados.

População

O povo Akiri é dividido por castas, relativas à família e ao nascimento de cada um deles, de maneira teológica. Se você nasceu em uma família de artesãos, acostume-se à talhadeira e ao cinzel, ou sirva de exemplo pagando com sangue nos chicotes dos sacerdotes. Não existe ascensão social neste cenário desolado, e raros talentos muitas vezes são desperdiçados por sua classificação hereditária.

A mais alta posição social reside nas mãos do clero, que dita as regras da sociedade fragmentada de Muhar, e a mesma obedece de maneira bovina. Em Muhar a escravidão é um fato, e podem ser encontrados indivíduos de todas as etnias possíveis trabalhando sob os estalos do chicote.





Areias Sufocantes

Har' Akir é uma imensidão árida de desertos e dunas, castigada severamente pelo sol, e seus perigos se estendem a níveis muito mais realistas e mortíferos do que batalhas contra múmias e criaturas de clima seco. Em Har' Akir, a natureza (ou a falta dela) é mortífera, e possui diversas armas a seu dispor.

Calor

Har' Akir possui um clima bastante quente devido à exposição constante do sol e seu calor refletido pela superfície arenosa. A cada hora no deserto sem proteção contra o calor como roupas de seda ou mesmo magias de resistência ao calor o personagem deve realizar um teste de fortitude (CD 15, +1 para cada teste anterior) para evitar 1d4 de dano de contusão. Qualquer personagem que sofrer algum dano de contusão desta maneira é automaticamente considerado fatigado, e se estiver utilizando roupas pesadas ou qualquer tipo de armadura receberá uma penalidade de -4 em seus testes de fortitude. Esse dano não pode ser recuperado por magias de cura ou similares, apenas sendo sanado caso o personagem seja refrescado, de maneira natural ou mágica.

Desidratação

Enquanto o corpo recebe as ondas de calor fatigantes do deserto, ele perde líquidos, e sua vontade começa a fraquejar. A sede invade os personagens por dentro, seja por uma questão psicológica, seja simplesmente pelo tormento físico do local. Enquanto em condições normais um personagem aguentaria até 24 horas + sua pontuação em Constituição sem sofrer danos físicos, no clima atroz de Har' Akir um personagem deve beber no mínimo um galão de água (medidas no Livro do Mestre) a cada 12 horas + sua pontuação em Constituição, ou imediatamente começará a sofrer os efeitos da desidratação. O personagem deve realizar um teste de Constituição (CD 10 + 1 por teste anterior) por hora ou sofrerá 1d6 de dano de contusão. Caso o personagem sofra qualquer dano proveniente da desidratação é automaticamente considerado fatigado, e caso também tenha sofrido dano proveniente do calor, o dano da desidratação é considerado dano letal. Assim como os efeitos drásticos do calor, tais pontos de dano só podem ser curados com água e o imediato esfriamento do corpo do personagem.

Tempestades de Areia

Quando os deuses se enfurecem em Har' Akir, surgem tempestades de areia que assolam o deserto, arrasando construções e drenando qualquer criatura viva que toque. Uma tempestade de areia padrão de Har' Akir possui a força de tempestade de ventos (Livro do Mestre), com a diferença que causa 1d3 de dano de contusão por





rodada de exposição direta, e a sufocação da vítima. Uma vítima sem proteção adequada aos olhos, boca e nariz aguenta um número de rodadas equivalente ao dobro de sua pontuação em Constituição sem sofrer danos relativos ao sufocamento causado por uma tempestade de areia. Após este período, o personagem deve realizar um teste de Constituição (CD 10 +1 por teste anterior) por rodada ou começará a ser sufocado pelos ventos e pela areia. Caso falhe, na primeira rodada de sufocamento seus pontos de vida são reduzidos a zero e ele cairá inconsciente. Na segunda rodada, seus pontos de vida cairão a -1 e ele estará morrendo. Na terceira falha, o personagem terá morrido devido a asfixia das areias.

Maiores informações no livro **Sandstorm**, lançado pela **Wizards of the Coast®**.

Aparência

Os Akiri são baixos e magros, com tons de pele que variam do leve bronzeado ao marrom escuro, apesar de alguns membros do clérigo, devido à menor exposição ao sol e ao trabalho duro, possuírem tonalidades mais claras e menos castigadas pelo vento e pelo calor. Seus olhos são predominantemente negros, sendo que alguns poucos indivíduos possuem tons de cobre ou amarelado em suas íris, e a própria Snefru possui uma exótica coloração que varia do acobreado ao verde, dependendo da iluminação local.

As mulheres possuem cabelos lisos e negros, que acabam opacos pela exposição ao sol causticante, porém muitas possuem o hábito de escurecê-los com uma substância negra e pegajosa conhecida como Henna, um costume que atrai em bastante os homens e os deixa com um aspecto brilhante.

Os homens, por sua vez, nunca deixam bigode, que é visto como falta de respeito às tradições, mas entre os indivíduos de castas mais altas é comum portarem cavanhaques elaborados enrolados em fitas, criando uma aparência no mínimo exótica, e muitos optam por raspar toda a cabeça. Muitos homens e mulheres tatuam símbolos em homenagem aos antigos deuses no corpo, assim como as mulheres do clero usam pesadas maquiagens em volta dos olhos.

Moda

Pelo vestuário pode-se identificar claramente a posição social de cada Akiri. Os indivíduos de menor influência utilizam pouco mais do que trapos de linho branco, com chapéus de seda apoiados por tiaras, criando assim espécies de abas móveis para protegê-los da luz direta do sol e dos ventos cortantes do deserto. Os escravos usam apenas restos de pano como tangas.

Conforme o avanço da casta, as jóias vão tornando-se mais frequentes, excetuando-se a presença de um colar simples de pedra com a imagem de um escaravelho, que praticamente todos os Akiri carregam no peito. Sapatos feitos de pano enrolados nos pés são os calçados mais comuns, embora seja um sinal de total desrespeito entrar em um local fechado estando calçado. As indumentárias dos sacerdotes variam em cores e materiais de acordo com a divindade que veneram, mas muitas são predominantemente brancas, com tons intercalados principalmente de azul-marinho e dourado, formando padrões geométricos e artísticos, de acordo com a preferência de seu clero.

Entre os religiosos é comum também a utilização de vistosos chapéus cerimoniais, que possuem uma função semelhante a coroas, e existem nos mais variados





formatos, sendo apenas o mais comum em formato semi-cônico, portando o símbolo da divindade em sua frente.

Linguagem

Os nativos falam o Akiri, um idioma de aprendizado complexo devida a multissignificação de muitas palavras – uma mesma palavra Akiri pode significar em outros idiomas vida, água, guerra e destino, diferindo apenas em questão de contexto, conjugação e principalmente entonação.

Tal linguajar é completamente diferente de toda e qualquer linguagem com a qual eu tenha tido contato nas partes do núcleo, e sem dúvida foi a mais difícil de aprender e decifrar sem uso de magia. Ele possui vogais abertas e entonação forte, sem presença de sons anasalados e excesso de pronúncia de consoantes rasgadas e sonoras, como o dialeto de Nova Vaasa, porém muito mais expressivo.



Exemplos de linguagem

Poder	<i>Sekhem</i>
Beleza	<i>Nefr</i>
Vida	<i>Ankh</i>
Sim	<i>Ay-wa</i>
Não	<i>La-ah</i>
Obrigado	<i>Shokran</i>
Saudações	<i>Masa'aAlKair</i>
Adeus	<i>Semn'tHushur</i>

Possibilidade Pavorosa

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 homens-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.





Atlas da Perdição IX

O próprio Sphinx guardava a entrada da ponte, e para um cidadão ter acesso a sua passagem deveria responder a um enigma difícilíssimo 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'Akiri 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.

Estilo de Vida e Educação

A sociedade Akiri é completamente devotada à morte, vivendo suas vidas preparando-se para o encerramento das mesmas.

Os ignorantes da sociedade se dedicam à morte. Mas aqueles que possuem inteligência se dedicam ao alcance da pós vida. E por mais frustrante que possa ser a falta de habilidade contida em um corpo decadente, o poder contido nele compensa, e pode ser a chave para uma forma ainda maior de existência.

Todas as tarefas são realizadas com o máximo de concentração e perfeição, seja esculpir um vaso de argila ou afiar uma espada – todo ato é considerado um espólio futuro, um legado que um pai deixa a seu filho nos tempos vindouros, uma marca na história deste povo miserável, mesmo que tal legado seja apenas uma tenda, um camelo magro e doente e um trabalho de oleiro. O clero dos antigos deuses norteia o estilo de vida Akiri de forma religiosa e pragmática, realizando cerimônias, ritos e todo tipo de atividade política, jurídica e de organização militar na cidade de Muhar. Os Akiri vivem basicamente da escassa agricultura realizada às margens do oásis, trocando bens e serviços pela alimentação.

O oásis, inclusive, é visto como sagrado, sendo que se pode beber de sua água indiscriminadamente, porém a mera menção de encher um cantil é um crime passível de morte, escravidão ou exílio solitário pela intempérie do deserto.

As crianças das castas inferiores são educadas para seguirem os ofícios de seus pais, enquanto as castas superiores possuem uma educação primorosa em relação à civilização atrasada na qual se encontram, e escribas são encarregados de alfabetizarem as crianças nobres, assim como lhes dar uma noção breve de cálculos, história religiosa e estratégias de batalha antigas. Estudos científicos sobre anatomia, literatura e astrologia podem ser encontrados, assim como teorias matemáticas extremamente curiosas.

Os poucos registros são realizados em folhas de papiro, um papel local feito de lâminas e seiva de palmeiras, de durabilidade moderada e alta absorção de tinta, que os escribas locais retiram de plantas exóticas e pequenos anuros.





Atitudes em Relação à Magia

Nas três semanas em que vivi em Muhar não vi qualquer indício de usuários de magia arcana no vilarejo, exceto nas lendas antigas dos papiros do templo, sobre magos que estudavam o alinhamento das estrelas para alterarem os acontecimentos da Terra Negra (nome dado ao local em que Har 'Akir se situava, antes da tempestade de areia.)Tive o cuidado de copiar alguns estudos arcanos registrados da época para sua análise, meu patrão. Talvez seja de bom uso.

No mais, em vista à ignorância e simplicidade deste povo, creio que se utilizasse um de meus encantos mais fracos, seria vista aqui como uma deusa, ou uma criatura aberrante cabível de uma punição "adequada". De qualquer maneira, os resultados de tal imprudência seriam inúteis ao trabalho a ser realizado.

Bah! Uma visão errônea e ingênua, minha pequena pesquisadora...pelas visões desse povo, você seria vista no máximo como uma sacerdotisa de um de seus deuses, na melhor das hipóteses, ou então como uma hevege forasteira...

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, estomago 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 retirado. 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 levado e tratado com óleos aromáticos, bálsamos, goma arábica e cominho. Certos órgãos internos eram embalsamados separadamente e colocados em vasos conhecidos como Jarros Canópicos, à exemplo do ocorrido com Osiris quando esquartejado por Set.



Atlas da Perdição IX



Religião

Como dito antes, os dogmas religiosos de Har' Akir ditam as regras comportamentais, sociais e políticas de Muhar. Os faraós, regentes e indivíduos nascidos nas castas superiores são os escolhidos dos deuses, e por tal motivo, têm o direito de tratarem aos membros de castas inferiores como servos. O culto aos mortos atinge seu ápice no costume da mumificação, onde um corpo, ao invés de ser simplesmente enterrado – dizem que amaldiçoa a terra – é preservado através de um ritual místico e científico para manterem os corpos em perfeito estado para a jornada da morte.

Isso reforça minha observação anterior.

Das inúmeras divindades que compõem o panteão Akiri, duas são cultuadas em larga escala pelos habitantes de Muhar: Horus-Rá, o deus-sol, guardião do mundo dos vivos; e Osiris, o senhor dos mortos, que foi ressuscitado por Isis pelas técnicas de herbalismo e mumificação, retornando dos mortos para ser o responsável pela jornada das almas. O culto a Set foi proibido a muitos anos, provavelmente antes de Har' Akir adentrar à terra das brumas, apesar de certos e estranhos indícios de símbolos marcados por serpentes no interior do Grande Templo de Muhar, às margens do oásis.

A jornada da morte talvez seja uma das maiores crenças do povo Akiri. Quando um indivíduo morre, este é mumificado e enterrado com as posses que mais dava valor, para acompanhá-lo em sua viagem pelo mundo dos mortos. Sua alma é levada de barco por um rio cujas águas são formadas pelo resíduo das almas vagantes, e seu trajeto é definido pelo próprio Osiris, até um tribunal onde a pureza e a devoção do falecido são julgadas por Anubis, o juiz dos mortos.

Em uma balança feita de ouro, seu coração é pesado em comparação à Pluma de Ma'at, um artefato concedido pela própria Ma'at, divindade e princípio criador da justiça, estabilizando primeiramente a balança para garantir sua exatidão. Se o coração for mais leve do que a pluma, o devoto é levado para servir diretamente aos deuses, e caso seja mais pesado, é imediatamente devorado pelo próprio Anubis, condenando a alma impura a unir-se ao líquido umbral que compõe o rio dos mortos.

É decepcionante constatar a ignorância destes homens mediocres, onde na melhor das hipóteses, você continua a ser um servo de alguém.

Mesmo os mortos devem respeitar aqueles que tem poder sobre eles. Com seu conhecimento da Margat, você deveria saber disso. Embora essa visão seja mais uma armadilha dos meus atormentadores sugerindo que eu deveria me curvar a eles...bah! Isso jamais ocorrerá. Antes eu os ensinarei a temer!



Panteão Akiri revisitado – Horus-Rá

Após os últimos anos, os Akiri contam a história de Horus, filho de Osiris, que fundiu sua essência à do pai dos deuses Akiri, o deus-sol Rá, criando assim uma divindade amalgamada de poderes assombrosos, e seus sacerdotes acompanharam esta simbiose, incorporando o símbolo do deus-falcão Horus em suas indumentárias religiosas, assim como o símbolo máximo de Horus, o olho sagrado, em meio ao símbolo de Rá.

Símbolo: Um ankh sobreposto a um disco solar, cortado por um olho negro.

Tendência: Leal e Bom.

Domínios: Ar, Bem, Ordem, Sol.

Arma Predileta: Falcione

Sociedade Secreta:

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 sete clérigos de Anubis da raça dos licanthropos Homens-Chacais (Nativos das Trevas), e uma vez a cada sete meses sequestram uma bela jovem da nobreza para sacrificá-la em nome de Anubis.

Cerca de quinze 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 (mais informações no Apêndice do Mestre), 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.

(continua)

(continuação)

A tendência de Anubis é Leal e Neutra. Seus clérigos têm acesso aos domínios da Ordem, Magia e Repouso, e sua arma predileta é a maça.

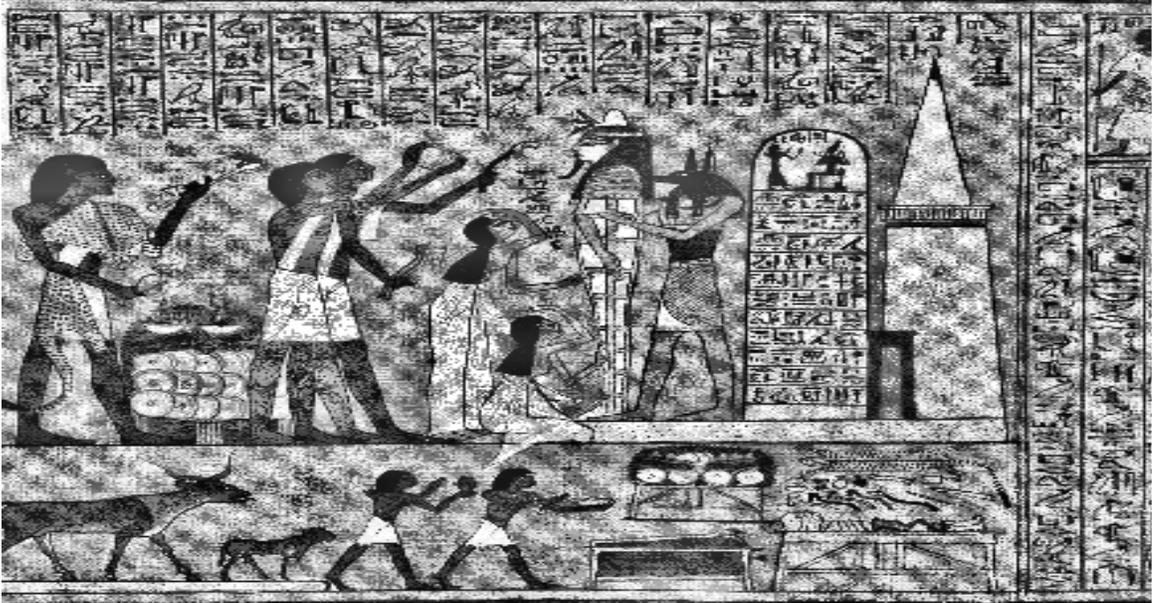
O Reino

Har' Akir não pode mesmo ser considerada algo próximo de um reinado, uma vez que a civilização local é composta de apenas um vilarejo isolado, sitiado pelo deserto. As pessoas com sorte de terem nascido em posições sociais favoráveis mandam e os menos favorecidos obedecem, e assim é a lei, ao menos como os deuses querem, e assim acreditam.

Talvez por minha aparência exótica aos seus olhos e aos estranhos itens que carregava, assim como por minha proximidade à regente Snefru, fui tratada como uma pessoa de nível superior, apesar da desconfiança palpável dos nativos pelo fato de ser uma estrangeira.



Atlas da Perdição IX



Governo

Não existe em Har' Akir um governo formal em relação ao reino, porém pela vida da população de Muhar ser capitaneada pela religião, nada mais natural do que o poder estar concentrado nas mãos do clero, no caso, de Snefru, como líder do culto de Osiris. Os dogmas do culto dos antigos deuses são o código de leis locais, e Snefru pouco interfere diretamente na vida de seus vassallos, empregando seus sacerdotes e escravos como observadores e espiões em meio à população em busca de hereges, criminosos e usurpadores.

Har' Akir não poderá ser regida por completo até que o próprio Horus-Rá aponte um novo faraó, um sucessor ao antigo regente, o faraó Anhktepót, e obviamente os homens de confiança de Snefru são implacáveis em desmentir tais "falsos messias", por assim dizer.

De treze em treze anos, três crianças do sexo masculino voluntariam-se – ou no caso, suas famílias voluntariamente as entregam - ao teste divino, no qual elas são arremessadas às areias do deserto, para que

caso uma delas conseguisse voltar em glória, seria sagrada como o novo faraó. Desnecessário dizer que não houve sucesso algum até o presente momento, e suspeito que a própria Snefru tenha alguns de seus dedos envolvidos em tais fracassos.

Economia

A economia de Har' Akir é basicamente uma cultura de subsistência, movimentada pelo escambo. A escassa terra cultivável em torno do oásis de Muhar é trabalhada por agricultores, que pagam parte da colheita como tributo ao clero e aos nobres, e depois trocam o que lhes não é necessário para comer por ferramentas criadas pelos artesãos, e cada grupo ou indivíduo contribui com suas perícias de alguma maneira para poderem sobreviver.

Algumas poucas moedas Pharazianas circulam nas mãos das castas mais altas, e são utilizadas como poder de compra com os nômades do deserto, que trazem produtos, especiarias e escravos de terras distantes.



O Herói Akiri

Esta seção contém informação vital e potencial para a criação de personagens típicos de Har' Akir, mas não necessariamente estereotipados. Tais informações são apenas dicas e sugestões – nada impede que, apesar do desconhecimento perene de magia arcana nas areias Akiri, nasça um garoto marcado com o símbolo de horus nas costas que desenvolva poderes mágicos naturalmente, ou um descendente dos antigos magos das estrelas. Nativos de Har' Akir falam o idioma Akiri, e os idiomas extras por altos valores de inteligência incluem o Pharaziano e o Dracônico antigo, encontrado em alguns papiros ancestrais.

Raças: O povo akiri é inteiramente composto por humanos, divididos em castas sociais. Os poucos calibans nascidos são descartados pelos sacerdotes no deserto sob sua própria sorte, para que a raça possua apenas os mais belos exemplares apresentáveis em sua etnia. Entre os escravos trazidos ainda crianças pelos nômades do deserto podem ser encontrados raríssimos indivíduos não-humanos, mas tais fenômenos são uma mínima exceção na regra, e na maioria das vezes enfrentam um desprezo ainda maior dos Akiri.

Classes: Guerreiros, Clérigos e Rangers são as classes mais comuns – e necessárias – na sociedade de Muhar. Guerreiros treinados em artes ancestrais da foice, do mangual, da maça e da lança formam a espinha dorsal da nobreza Akiri, protegendo o status quo do vilarejo de ladrões, hereges e estrangeiros mal-intencionados. Poucos grandes combatentes são treinados na arte do Falcione, uma larga espada de duas mãos cujos golpes circulares seriam capazes de destruir uma coluna de pedra. Os clérigos do panteão Akiri compõem a base da sociedade de Muhar, agindo como líderes políticos, espirituais e jurídicos, e são compostos em sua maioria de cultistas de Osiris e Horus-Rá, embora existam clérigos de Set espreitando entre a população. Os rangers de Har' Akir são treinadores de camelos, caçadores e rastreadores das dunas, conhecendo os segredos do deserto e das estrelas.

Perícias Recomendadas: Avaliação, Atuação (Instrumentos de Sopro, Oratória), Cavalgar, Conhecimento (Religião, Natureza, História, Geografia), Cura, Diplomacia, Ofícios (Alquimia, Tecelagem, Escultura, Olaria), Profissão (Escriba, Apotecário, Agricultor, Herbalista), Sentir Motivação, Sobrevivência, Usar Instrumento Mágico.

Talentos Recomendados: Tolerância, Vitalidade, Esquiva (e derivados), Clamor Colérico, Empatia Etérea, Foco em Arma (Lança Curta, Lança, Maça Leve, Maça Pesada, Mangual Leve, Falcione), Usar Arma Exótica (Chicote), Tolerância ao Calor¹ (e derivados), DANÇARINO DE AREIA¹.

¹ - TALENTOS ENCONTRADOS NO LIVRO SANDSTORM, LANÇADO PELA WIZARDS OF THE COAST®

Nomes Masculinos Akiri: Hatshepsut, Akhenaton, Ahmose, Mentuhotep, Hyksos.

Nomes Femininos Akiri: Menes, Dahshur, Tekhen, Thutmose, Bahri.

Grau de Rejeição em Har' Akir: Estrangeiros em Har' Akir recebem um modificador de +2 em seus respectivos Graus de Rejeição. Membros de raças não-humanas recebem um +1 adicional, cumulativos com os +2 por serem estrangeiros. Indivíduos que demonstrarem um de magia arcana também recebem um +1 adicional, cumulativo com os dois anteriores.





Atlas da Perdição IX

Escravos também são considerados mercadoria em Muhar, e algumas pessoas têm sua sobrevivência da troca de bons escravos com os nobres e com o clero.

Diplomacia

Har'Akir é um deserto isolado no meio das brumas, com apenas um vilarejo em seus arredores, portanto a dificuldade de ser encontrado já é uma barreira diplomática local. A despeito do isolamento e da intempérie do deserto, o vilarejo de Muhar realiza escambos comerciais com os nômades do deserto Pharaziano, exportando gemas preciosas, arte, armas e jóias, enquanto importa especiarias, vegetais, sal e principalmente mão-de-obra escrava.

Muitos forasteiros viajantes rumam ao deserto de Har'Akir em busca dos tesouros perdidos escondidos nas antigas tumbas dos faraós e regentes. Poucos têm sucesso. Menos ainda conseguem retornar, e quando o fazem acabam trazendo consigo maldições desta terra.

Locais de Interesse

Muhar

O tempo que passei em Har'Akir foi o tempo que passei no vilarejo de Muhar, assim como praticamente todo o meu relato em relação à sociedade Akiri diz respeito a tal local, uma vez que Muhar é o único lugar civilizado – se é que posso chamar assim – em todo o deserto Akiri. 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.

Forças da Lei

Os soldados abaixo são primariamente escravos, filhos de artesãos e estrangeiros que caem nas graças de Snefru, sendo escalados como espões civis, guardas e milícia Akiri.

Milícia Akiri: Humano Combatente 2; ND 1; Humanóide (Humano) Médio; DV 2d8+2; PV 11; Ini +1 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 12 (+1 Des, +1 broquel), Toque 11, Surpreso 11; BBA +2; Agarrar +3; Ataque corpo a corpo +5 (1d6+1, Foice Curta Obra-Prima); Ataque total corpo a corpo +5 (1d6+1, Foice Curta Obra-Prima); AL LN; Res Fort +4, Ref +1, Von +0; For 12, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 13.

Perícias e Talentos: Cavalgar +6, Sobrevivência +2, Esconder-se +3, Conhecimento (Religião) +1; Tolerância, Foco em arma (Foice curta)

Posses: Foice Curta Obra-Prima, Broquel, 2 gemas menores.

Já o sacerdote abaixo exemplifica os clérigos-juizes de Muhar sendo em sua maioria de Osiris, porém também existem também cultistas de outros deuses, inclusive infiltrados de Set.

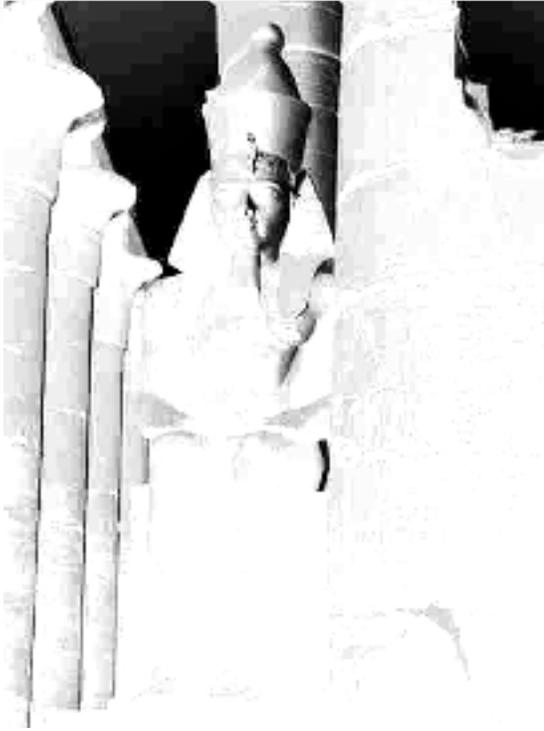
Sacerdote Akiri: Humano Clérigo 4; ND 4; Humanóide (Humano) Médio; DV 4d8+2; PV 22; Ini +1 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 13 (+1 Des, +2 escudo grande de metal), Toque 12, Surpreso 11; BBA +3; Agarrar +4; Ataque corpo a corpo +5 (1d8+1, 19-20x2, Maça Pesada Obra-Prima) ou +4 (1d3+1, chicote); Ataque corpo a corpo +5 (1d8+1, Maça Pesada Obra-Prima) ou +4 (1d3+1, chicote); AE Expulsar Mortos-Vivos; QE Magias; AL N (Variável); Res Fort +5, Ref +2, Von +6; For 12, Des 12, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (Religião) +9, Sentir Motivação +9, Concentração +9, Conhecimento (História) +9, Conhecimento (Natureza) +9; Tolerância, Escrever Pergaminho, Usar Arma Exótica (Chicote).

Magias por dia: 5/4/3

Posses: Maça Pesada Obra-Prima, Chicote, Escudo Grande de Metal Obra-Prima, Símbolo sagrado de Ouro, 4 gemas intermediárias.





Muhar (Vilarejo): Convencional; AL N; 600po limite; 3000po total; população 350; Isolada (Humanos 99%, Outros 1%).

Autoridades: Snefru, mulher humana Cle 7.

Personagens Importantes: Haruphykt, homem licantropo chacal Cle 6; Sahallinuth, homem humano Gue 5 (líder da milícia Akiri).

Onde ficar em Muhar

Muhar não possui estalagens ou restaurantes, mas apesar de seu povo 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.

Tumba de Anhktepót

Após terminar minhas pesquisas em Muhar reuni meus pertences, duas ânforas de água e segui pelo deserto rumo leste, em busca da tumba do antigo faraó Anhktepót. Após dias de viagem, pude ver ao longe uma cordilheira de montanhas, e encravado nelas, um imenso palácio de pedra e argila, ornado por estátuas gigantescas de antigos deuses Akiri e do que imagino ser o próprio faraó, meu patrão.

Abriguei-me entre as colunas durante a noite, e tentei de diversas maneiras encontrar alguma abertura ou entrada para a tumba, porém não obtive sucesso, meu patrão.

Enquanto dormia, tive a exata sensação de ouvir lamentos e gritos abaixo da terra, e tenho a certeza de que há algum ser senciente abrigado na construção monstruosa na qual estive tão próxima, o que apenas reforça minha teoria de que o Lorde Pavoroso local seja o próprio faraó Anhktepót, mantido vivo durante todos esses séculos por algum tipo de magia, maldição ou mesmo uma condição sobrenatural como a que lhe sustenta, meu patrão.

Eu me pergunto se meu atual plano irá fazer o faraó despertar mais uma vez...





Possibilidade Pavorosa:

Decifro-te e te Devoro

Em meio as ruínas espalhadas pelo deserto existe uma criatura, talvez uma esfinge, ou um golem esfinge único. Tal criatura é dotada de poderes psiônicos, e sempre que um viajante cruza seu caminho, ela usa seus 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.

Pensamentos Finais

Har'Akir é um domínio de segredos, histórias antigas, deuses esquecidos e uma série de outras inutilidades para ti, meu patrão. Desprovida de recursos, cercada por um deserto intransponível e com um povo ignorante dominada por uma religião cega, a região chega a ser mais inútil aos interesses de Darkon do que o hedonismo sádico de Kartakass ou a fome que exala da terra de G'Henna. A cada passo que dou me questiono, meu patrão, sobre a necessidade da continuidade deste relatório, já que caminho cada vez mais a locais de mínimo interesse para seus planos, a não ser que um dos filhos do Cavaleiro Visitante esteja afundado sob as areias deste local desagradável.





Atlas da Perdição

Vol IX

**Apêndice
Do
Mestre**



Apêndice do Mestre

Anpu, homem-chacal superior

	<i>Forma Humana</i>	<i>Forma de Chacal Atroz²</i>	<i>Forma Híbrida</i>
	<i>Humanóide</i>	<i>Humanóide</i>	<i>Humanóide</i>
	<i>(Médio, Humano, Metamorfo)</i>	<i>(Grande, Humano, Metamorfo)</i>	<i>(Médio, Humano, Metamorfo)</i>
Dados de Vida:	2d8+8 mais 4d8+16 (51 PV)	2d8+8 mais 4d8+16 (51 PV)	2d8+8 mais 4d8+16 (51 PV)
Iniciativa:	-1	+1	+1
Deslocamento:	9m (6 quadrados)	18m (12 quadrados)	9m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (-1 Des, +2 Natural, +2 Escudo Grande Obra-Prima)	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 Natural)	16 (-1 tamanho, +1 Des, +4 Natural, +2 Escudo)
Ataque Base / Agarrar:	+4/+5	+4/+14	+4/+10
Ataque:	Corpo a corpo: maça pesada obra-prima +5 (dano: 1d8+1)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: maça pesada +11 (dano: 1d8+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: maça pesada obra-prima +5 (dano: 1d8+1)	Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+6)	Corpo a corpo: maça pesada +11 (dano: 1d8+6) e mordida +6 (dano: 1d6+6)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m	3m/1,5m	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Fascinar mortos-vivos, magias	Fascinar mortos-vivos, magias, maldição da licanthropia	Fascinar mortos-vivos, magias, maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Empatia com chacais, alterar forma	Empatia com chacais, alterar forma, fero, visão na penumbra, Redução de Dano 15/bronze	Empatia com chacais, alterar forma, fero, visão na penumbra, Redução de Dano 15/bronze
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +3, Von +7	Fort +11, Ref +5, Von +7	Fort +11, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For 13, Des 8, Cons 14, Int 10, Sab 17, Car 12	For 23, Des 12, Cons 19, Int 10, Sab 17, Car 12	For 23, Des 12, Cons 19, Int 10, Sab 17, Car 12
Perícias:	Identificar Magia +5, Concentração +7, Conhecimento (Religião)+5, Saltar +4, Ouvir +12, Observar +12, Sobrevivência +6*	Identificar Magia +5, Concentração +7, Conhecimento (Religião)+5, Saltar +9, Ouvir +16, Observar +16, Sobrevivência +6*	Identificar Magia +5, Concentração +7, Conhecimento (Religião)+5, Saltar +9, Ouvir +16, Observar +16, Sobrevivência +6*
Talentos:	Escrever Pergaminho, Tolerância, Preparar Poção, Prontidão^B, Rastrear^B	Escrever Pergaminho, Tolerância, Preparar Poção, Prontidão^B, Rastrear^B	Escrever Pergaminho, Tolerância, Preparar Poção, Prontidão^B, Rastrear^B
Ambiente:	Desertos quentes (Har'Akir)	Desertos quentes (Har'Akir)	Desertos quentes (Har'Akir)
Organização:	Solitário, ou acompanhado por 2-10 homens-Chacal^I	Solitário, ou acompanhado por 2-10 homens-Chacal^I	Solitário, ou acompanhado por 2-10 homens-Chacal^I
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	Conforme classe de personagem	Conforme classe de personagem	Conforme classe de personagem



Esta criatura monstruosa bípede é uma amálgama medonha de um homem e um chacal de proporções assustadoras. Ossos e protuberâncias saltam de sua pele, formando algo como uma armadura óssea macabra, em conjunto com as vestes religiosas Akiri utilizadas pelo monstro. Apesar da covardia característica dos chacais, esta aberração possui os olhos imersos em determinação – se um plebeu desavisado vislumbrasse tal ser, provavelmente ajoelhariam pensando se tratar do próprio juiz dos mortos Anubis.

Os Anpu, ou *homens-chacal superiores*, são *licantropos criados pelo poder ancestral do próprio deus Anubis, como seus juízes na terra. Criaturas são infectadas por tal "bênção" apenas após mostrarem completa devoção ao juiz dos mortos, sendo recompensados por sua fé com a habilidade de transformarem-se em selvagens chacais atroz², ou em terríveis criaturas híbridas, mesclando seus poderes e habilidades. Como reflexos da vontade do deus Anubis, sua tendência é Leal e Neutro, e não Leal e Mal, como os homens-chacal¹ comuns.*

Este modelo de Anpu apresentado acima é um clérigo de Anubis de 2º nível, criado com os seguintes valores de habilidade: For 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Combate

Os Anpu analisam friamente seus oponentes, e evitam o combate em primeira instância, utilizando de suas magias divinas para deter o adversário, e após calcular suas possibilidades de vitória, ataca ferozmente com sua maça pesada ou cria situações com suas magias para fugir.

Magias Divinas (4/4): Como clérigos de Anubis, os Anpu têm acesso aos domínios Ordem, Magia e Repouso. A CD das magias do modelo acima é de 13 + o nível da magia.

Maldição da Licantropia (Sob):

Qualquer humanóide atingido pela mordida de um Anpu deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou contrairá a licantropia, sendo transformado em um homem-chacal¹, sob o controle mental do Anpu.

Empatia com chacais (Ext): Um Anpu é capaz de comunicar-se e gerar laços empáticos com chacais e chacais atroz², recebendo +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais.

* Os Anpu recebem +8 em seus testes de Sobrevivência ao rastrear em suas formas de chacal atroz e híbrida devido ao faro.

¹ Maiores informações no livro *Nativos das Trevas*.

² Maiores informações no livro *Sandstorm*, publicado pela Wizards of the Coast®.

Zumbis do Deserto

Um cadáver animado formado de carne putrefata seca e areia seria a melhor maneira de se descrever um zumbi do deserto. Entretanto, esperar a vagariedade nos golpes e movimentos de tais mortos-vivos como se esperaria de zumbis comuns é apenas uma das muitas armadilha destas criações de Senmet; ao entrarem em combate, seus movimentos são tão velozes e furiosos quanto os de qualquer guerreiro treinado.

Criações do morto-vivo ancestral Senmet, os zumbis do deserto são criaturas repugnantes e mortíferas, que podem atacar até mesmo por baixo das areias do deserto, como tubarões terrestres odiosos. Os zumbis do deserto não possuem qualquer tipo de consciência ou livre-arbítrio, sendo apenas uma extensão do poder de Senmet, que pode inclusive ver através de seus olhos apodrecidos.

Combate

Os zumbis do deserto atacam de forma caótica e fatal, muitas vezes pegando os adversários de surpresa utilizando o deserto como um grande oceano. Tais mortos-vivos não possuem a limitação dos zumbis comuns de realizarem apenas ações parciais, porém também são impossibilitados de correr.

Punhos Poderosos (Ext): Quando Senmet criou os zumbis do deserto, impregnou-os com a ressonância de seu desejo de vingança, fazendo com que seus punhos sejam mais fortes do que o de zumbis comuns.

Agarrão Surpresa (Ext): Um zumbi do deserto é capaz de "nadar" pela areia, locomovendo-se na mesma taxa de movimentação que sua taxa terrestre. Quando imerso na areia, um zumbi do deserto pode

Apêndice do Mestre

<i>Dados de Vida:</i>	<i>Morto-Vivo Médio</i> 2d12+3 (16 PV)
<i>Iniciativa:</i>	-1
<i>Deslocamento:</i>	9m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	12 (-1 Des, +3 Natural)
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+1/+2
<i>Ataque:</i>	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d8+1)
<i>Ataque Total:</i>	Corpo a corpo: pancada +2 (dano: 1d8+1)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5m/1,5m
<i>Ataques Especiais:</i>	Punhos poderosos, Agarrão Surpresa
<i>Qualidades Especiais:</i>	Morto-vivo, Redução de Dano 5/corte, Visão no Escuro 18m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +0, Ref -1, Von +3
<i>Habilidades:</i>	For 12, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1
<i>Perícias:</i>	-
<i>Talentos:</i>	Tolerância*, Arma Natural Aprimorada*
<i>Ambiente:</i>	Desertos quentes (Har' Akir)
<i>Organização:</i>	Gangue (3-18)
<i>Nível de Desafio:</i>	1
<i>Tesouro:</i>	Nenhum
<i>Tendência:</i>	Sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	Nenhum

entrar na área ameaçada de um oponente e iniciar uma manobra agarrar como uma ação surpresa sem provocar ataques de oportunidade, agarrando o oponente pelas pernas. Uma vez agarrada, a vítima perde seu bônus de destreza na CA e sofre uma penalidade de -2 em seus ataques em relação a outras criaturas que não estejam submersas na areia. Em três rodadas, caso não consiga se soltar da manobra, o zumbi do deserto consegue puxar a vítima para dentro da areia, que começa a sofrer os efeitos de asfixia, detalhados no Livro do Mestre.

Quem são os Amaldiçoados

Esta seção é destinada exclusivamente ao mestre, pois ela contém informações importantes e segredos sobre o darklord local e outros NPCs notáveis do domínio.

Anhktepot

Darklord de Har' Akir

Homem Múmia Ex-Cle (Ra) 13: **ND 18; Morto-vivo (Morto Ancestral Grau 5) Médio; DV 13d12+3; PV 93; Ini +5 (Des, Talento); Desl 12m (8 quadrados); CA 25 (+1 Des, +14 natural), Toque 11, Surpreso 24; BBA +9; Agarrar +21; Ataque corpo a corpo +17 (1d6+12 mais Doença, Pancada); Ataque total corpo a corpo +17/+12 (1d6+12 mais Doença, Pancada); AE Doença, Medo, Fascinar Mortos-Vivos, Magias; QE Redução de Dano 20/mágica, Restauração, Imunidade a Frio, Resistência a Fogo 20, Vulnerabilidade a Eletricidade, Resistência a Ataques, Resistência a Expulsão +8; AL CM; Res Fort +8, Ref +5, Von +17; For 27, Des 13, Con -, Int 18, Sab 28, Car 20.**

Perícias: Conhecimento (Religião) +23, Diplomacia +21, Identificar Magia +20, Avaliação +12, Ouvir +19, Concentração +16, Intimidar +13, Sentir Motivação +25, Observar +19, Cura +25, Escalar +16, Furtividade +9, Esconder-se +9.

Talentos: Foco em Perícia (Conhecimento), Escrever Pergaminho, Agarrar Aprimorado, Potencializar Magia, Maximizar Magia, Iniciativa Aprimorada, Vitalidade*, Prontidão*.

Idiomas: Akiri, Dracônico

Magias de Clérigo por Dia: 6/5+1/5+1/4+1/4+1/3+1/2+1/1+1; resistência CD19 + nível da magia. **Divindade:** Ra. **Domínios:** Sol (1x/dia potencializa expulsão, controla mortos-vivos ao invés de fascinar), Ar (Expulsa ou destrói criaturas da terra como um clérigo bondoso usaria expulsar).

Posses: Símbolo sagrado de Rá, vestes fúnebres da nobreza. Anhktepot tem a sua disposição uma vasta gama de itens mágicos. Aconselha-se ao mestre utilizar itens do Livro do Mestre, e adicionar a eles o aspecto da cultura de Har' Akir.



Anhktepot é um homem alto, coberto pelas tiras de linho utilizadas em sua mumificação, amareladas pelo tempo. Originalmente seus olhos e mãos foram cobertos pelas bandagens, mas quando despertou dos mortos rasgou a abertura de sua visão e de seus punhos, revelando sua pele morta e enegrecida e olhos de cor alaranjada sem íris. Um Ankh dourado sustentado por uma corrente do mesmo material pende de seu pescoço, e ele ainda veste o chapéu tradicional dos faraós, porém se desfez do resto de suas vestes funerárias.

Sua voz é um som arranhado e abafado, como o som de areia sendo raspada nas rochas, e seu olhar desmoralizaria até mesmo o mais bravo dos paladinos.



Apêndice do Mestre

História

Anhktepot governou por anos a imensa vastidão desértica de Har' Akir como escolhido do deus Rá, o faraó de todo o reino. Assim como seus súditos, ele possuía uma obsessão pela morte, a ponto de temê-la de maneira irreversível, e usando de estudos sobre a mesma, procurava incessantemente a imortalidade. Anhktepot era um poderoso clérigo de Rá, que havia garantido-lhe seus poderes como faraó, e com acesso aos infinitos recursos do clero, pesquisava de todas as maneiras possíveis uma forma de conseguir manter-se intacto ao toque das garras gélidas da morte. Após anos e anos de busca, ele acionou seus sacerdotes para buscarem nos quatro cantos do mundo conhecido uma maneira de atingir a imortalidade, e começou a utilizar seus próprios súditos como cobaias para experiências cada vez mais macabras, utilizando os mais exóticos e macabros métodos. Alquimia, magia antiga, ervas exóticas – nada funcionava, cada vez mais escravos e prisioneiros sucumbiam perante as diabólicas experiências de Anhktepot e seus sacerdotes, e cada fracasso alimentava a fome instintiva de seu coração negro, empurrando o faraó cada vez mais fundo no abismo da maldade.

Frustrado com o total fracasso de suas experiências, Anhktepot queimou e destruiu uma série de templos, e em uma noite, adentrou o templo de Kharn (na época o maior templo de Rá de toda Har' Akir) e amaldiçoou os deuses, por não lhe garantirem o maior desejo em seu coração. Por um momento, o sol brilhou em meio à noite de Har' Akir, dentro do templo. O próprio Rá surgiu às suas costas, e lhe garantiu que seu desejo seria satisfeito, refletido à toda a maldade que ele havia causado. A escuridão então voltou, e o faraó encontrou-se sozinho no templo, estupefato com a aparição que havia visto.

Naquela noite, todos os que ele tocou morreram, de uma doença macabra e rapidamente letal. Sua esposa Nephyr, uma dúzia de servos e seu filho mais velho, todos mortos. Seguindo os rituais Akiri, todos foram mumificados e enterrados em grandes tumbas, e Anhktepot entendeu a bênção de Rá: enquanto sua luz o tocasse, ele estaria eternamente jovem e à salvo, porém assim que a luz do sol o abandonasse, seu mero toque seria suficiente para matar qualquer pessoa.

Pouco depois do término dos ritos funerais, o faraó foi visitado durante a noite. Pelas roupas funerais, ele a reconheceu – era Nephyr, sua esposa, mumificada. Em pânico, Anhktepot fugiu pelos longos corredores e salões do palácio, até que ela conseguiu encurralá-lo em um canto. Sem conseguir falar, ela tentou abraçá-lo, que em total frenesi de medo, gritou para que ela fosse embora. A múmia parou imediatamente, virou as costas e partiu, e o faraó compreendeu que seus poderes o permitiam controlar os mortos criados por seu toque febril.

Usando de sua força sobrenatural e seu poder recém-conquistado, Anhktepot matou uma série de seus mais poderosos sacerdotes, controlando-os para deter assim, o controle absoluto maligno de Har' Akir. Em uma noite fatídica, seus sacerdotes ainda vivos conspiraram contra a loucura do faraó, e assassinaram-no durante a noite. Os ritos funerários duraram quase um mês, e durante todo o processo Anhktepot permaneceu consciente, preso em seu corpo, e sua mente gritava enquanto era mumificado. Quando foi finalmente enterrado, ele estava quase completamente louco.

Quando o sol abandonou o deserto, sem a bênção de Rá, ondas de calor roubaram a tumba de Anhktepot e o pequeno vilarejo de Muhar, transportando-os para a terra das brumas. Quando os sacerdotes foram até a tumba pela manhã, não encontraram nada além de rochas e areia. Anhktepot despertou dos mortos cumprindo a promessa de Rá, imortal, porém com o corpo deteriorado e agora governante supremo de um imenso deserto e um ínfimo vilarejo, um terrível desfecho para um homem que já foi o rei de uma grande e próspera nação, e jogou tudo ao inferno buscando seu próprio poder.

Situação Atual

Anhktepot passou décadas “sonhando” dentro de sua tumba. Ele não pode dormir ou morrer, porém consegue por algum tempo esquecer do mundo em seu redor e sonhar com os prazeres de ser novamente um governante vivo de uma nação grandiosa e próspera.



É necessário um acontecimento notável para acordá-lo, tal como invadir sua tumba, e ele consegue sentir alguns pensamentos e emoções vindas das redondezas de seu reinado, tal qual do pequeno vilarejo de Muhar. Em sua ansiedade, ele pode pôr seus sonhos de lado para investigar a situação, mas toda e qualquer incursão do faraó ao vilarejo só resulta em destruição e morte. O maior e mais fervoroso sonho de Anhktepót é tornar-se humano novamente, e ele cegamente aceitaria em se tornar um mortal novamente e morrer de forma natural se pudesse governar por alguns anos antes disso.

De uma maneira cruel, os poderes sombrios deram ao lorde pavoroso de Har' Akir o poder de se tornar humano novamente, porém a um alto custo: ele deve realizar um ritual ao nascer do sol, drenando a força vital de um ser humano. Com este poder, ele se torna um humano novamente, porém desprovido de todos os seus poderes mágicos como sacerdote de Rá e seus poderes sobrenaturais como Morto Ancestral. Se o faraó for morto enquanto estiver nesta forma, ele permanecerá morto a não ser que seja mumificado e enterrado; neste caso, ao pôr-do-sol retornará do mundo dos mortos novamente. A condição humana de Anhktepót dura até o pôr-do-sol, quando seu corpo ganha novamente a sua forma mumificada e seus poderes retornam.

O faraó poderia permanecer em uma condição humana durante alguns meses se sacrificasse toda a população de Muhar, mas ele prefere não fazê-lo. É mais interessante tomar esta medida quando ele tiver uma nação maior para governar durante este tempo.

Combate

Anhktepót confia em seus punhos poderosos e seu toque pútrido para destruir seus oponentes, e depois comandá-los como escravos mortos-vivos sob seu completo controle. Como o faraó recebeu sua condição amaldiçoada pelo próprio Rá, ele conserva seus poderes mágicos divinos como se ainda fosse um clérigo do deus, porém sua habilidade de expulsar mortos-vivos foi distorcida para que ele possa controlá-los.

Ataques Especiais:

Doença (Sob): O toque de Anhktepót causa uma doença fatal e rapidamente destrutiva, que pode ser impedida apenas por poderes quase divinos. Seus ataques infectam o alvo com uma doença apodrecedora que mata o alvo em 1d3 dias, a menos que o mesmo passe em um teste de Fortitude (CD 23). No primeiro dia o alvo sofre de convulsões extremamente violentas, impedindo-o de conjurar magias ou utilizar armas, e a cada dia subsequente a vítima perde permanentemente 2 pontos de carisma e 1 ponto de constituição e força. Tal perda só pode ser recuperada através das magias Desejo ou Milagre, e a cura da doença só pode ser administrada caso a magia Remover Doenças seja conjurada sobre o enfermo a cada 24 horas. Caso a vítima morra, renascerá como uma múmia comum (descrita no Livro dos Monstros).

Medo (Sob): O olhar de Anhktepót destrói a vontade de qualquer indivíduo que o veja. A vítima deve ser bem sucedida em um teste de Vontade (CD 21) ou ficará paralisado de medo durante 5d4 rodadas, e deve automaticamente realizar um teste de Horror, considerando apenas os valores perdidos de habilidade como consequência.

Controlar Mortos Vivos (Sob): Como parte de seus poderes amaldiçoados, Anhktepót automaticamente controla os mortos-vivos ao invés de fasciná-los.

Qualidades Especiais:

Restauração (Sob): O faraó Anhktepót é capaz de absorver energia do Plano de Energia Negativa para eliminar qualquer dano sofrido, restaurando 2 pontos de vida por minuto após ficar inerte por uma hora.

Anhktepót ficará imóvel durante todo o processo, sendo incapaz de realizar qualquer ação e não reconhecerá o ambiente ao seu redor, absorto em uma espécie de transe.

Vulnerabilidade à Eletricidade (Ext): O faraó sofre dano dobrado por dano causado por eletricidade, uma vez que a luz do sol de Rá concedeu-lhe imunidade ao poder destrutivo do frio e uma resistência elevada ao fogo.

Resistência a Ataques (Ext): Qualquer fonte de dano físico é reduzida pela metade por Anhktepót, antes de ser reduzida por sua Redução de Dano.



Apêndice do Mestre

Lar

Ahnktepot esconde-se dentro de sua imensa tumba, abrigada entre as montanhas ao leste de Har' Akir. Sua tumba é selada por décadas de estagnação, e guardada por poderes lendários que não poderiam ser explicados pelos mortais, criados por seus poderes mágicos e por sua maldição.

Fechando as Bordas

Caso deseje que um indivíduo não consiga sair de seu domínio, Ahnktepot pode comandar uma onda de calor causticante e fatal contra o fugitivo, que sofrerá os efeitos de dano por descritos na introdução do capítulo de Har' Akir, porém com uma maior intensidade, sendo que o calor causa 1d6 pontos de dano letal e 1d4 de dano por contusão por rodada (sem direito a testes de resistência), até cair inconsciente. Quando acordar, estará acometida por um efeito equivalente a uma rodada de desidratação e estará em algum lugar aleatório do deserto de Har' Akir.

Senmet

Homem Múmia Ex-Cle (Ra) 7: ND 10; Morto-vivo (Morto Ancestral Grau 3) Médio; DV 7d12+3; PV 49; Ini +0 (Des, Talento); Desl 9m (6 quadrados); CA 20 (+10 natural), Toque 10, Surpreso 20; BBA +5; Agarrar +11; Ataque corpo a corpo +12 (1d8+9 mais Doença, Pancada); Ataque total corpo a corpo +12 (1d8+9 mais Doença, Pancada); AE Doença, Medo, Fascinar Mortos-Vivos, Magias; QE Redução de Dano 10/mágica, Restauração, Imunidade a Frio, Resistência a Eletricidade 20, Vulnerabilidade a Fogo, Resistência a Ataques, Resistência a Expulsão +4; AL LM; Res Fort +7, Ref +2, Von +11; For 23, Des 10, Con -, Int 15, Sab 22, Car 13.

Perícias: Conhecimento (Religião) +12, Ouvir +21, Concentração +10, Intimidar +6, Sentir Motivação +16, Observar +16, Escalar +14, Esconder-se +8, Furtividade +8.

Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Foco em Arma (Pancada), Arma Natural Aprimorada, Vitalidade, Prontidão*.*

Idiomas: Akiri, Dracônico

Senmet é uma criatura encurvada, recoberta de tiras funerárias da mumificação, e anda de maneira travada, imobilizada. Muitas das bandagens de seu corpo caíram ou se rasgaram, mostrando partes de seu corpo decomposto e coberto de pústulas decorrentes de alguma doença que tenha causado sua morte. Restos de seus cabelos negros ainda restam em sua cabeça, caindo-lhe na face, secos e apodrecidos. Seus olhos são cinzentos e sem íris, descoloridas pela ação do tempo e da morte, e sua voz é rasgada e seca.

Atlas da Perdição IX

História

Senmet foi um dos clérigos de Rá que serviam ao faraó Ahnktepot quando este ainda não havia sido acometido por sua maldição. Sedento por poder, Senmet planejou cuidadosamente o assassinato do faraó para que ele pudesse governar toda Har'Akir no lugar de seu superior, porém não esperava que estivesse sendo vigiado pelos espiões da corte de Ahnktepot. O faraó surpreendeu o clérigo, que foi condenado à morte e enterrado com todas as honras de um sacerdote de Rá. Sua morte serviu de exemplo aos outros sacerdotes e a qualquer homem que tivesse em sua mente uma breve chama de ousadia de desafiar o poder supremo do deus-rei.

Séculos mais tarde, já com Ahnktepot morto, a antiga regente de Muhar descobriu um antigo e corrompido ritual que permitia erguer os mortos, imbuindo-os de energia profana para que fossem criaturas ainda mais poderosas, e controlá-los. Isu, então regente do vilarejo, vislumbrou uma forma de assegurar seu controle sobre o domínio, e mesmo não tendo poder o suficiente para ativar tal encanto, iniciou o rito. Senmet acordou dos mortos, com todas as lembranças de sua amarga vida, e o sentimento de vingança queimando em sua alma condenada. Por realizar o ritual de forma incompleta, Isu não conseguiu controlar o antigo sacerdote completamente, podendo apenas assegurar poucas ordens ao cadáver de Senmet antes que ele reconquistasse sua vontade.

Isu foi morta por aventureiros estrangeiros há anos atrás, e Senmet se libertou de suas amarras, estando livre para cumprir sua vingança.

Situação Atual

Senmet é uma alma vingativa presa em um corpo morto-vivo, que ainda busca ter o controle absoluto de Har'Akir, mesmo que sua antigamente próspera e grandiosa nação agora não seja nada mais que um vilarejo isolado em meio a um oceano de areias escaldantes.



Após a morte de Isu, nada mais pode controlar sua força sobrenatural, vagando pelo deserto acompanhado por seus Zumbis de Areia, esperando pelo combate final entre ele e Ahnktepot, um duelo que sem dúvidas lançaria os dados do reinado de Har'Akir à sorte.

Combate

Pela transformação em uma criatura amaldiçoada, Rá retirou de Senmet seus poderes divinos, de maneira que o mesmo não consegue mais utilizar suas magias ou quaisquer poderes de clérigo. Por outro lado, os poderes sombrios agraciaram Senmet com um poder diabólico, que o permite criar Zumbis de Areia a partir dos corpos de inimigos destruídos por sua doença. Senmet não hesita nem teme qualquer tipo de combate – ele confia completamente em sua força sobre-humana para esmagar qualquer pessoa que se interponha em seu caminho de vingança.



Apêndice do Mestre

Ataques Especiais:

Doença (Sob): O toque de Senmet causa uma doença macabra que amaldiçoa suas vítimas a se tornarem mortos-vivos sob seu controle. Seus ataques infectam o alvo com uma doença apodrecedora que mata o alvo em 1d12 dias, a menos que o mesmo passe em um teste de Fortitude (CD 20). No primeiro dia o alvo perde 1 ponto de Força e Constituição, enquanto sua pele descama exageradamente e seca, como uma lâmina de papel feita de areia, e sofre de fortes convulsões, impedindo-o de lançar magias. A doença só pode ser curada caso a magia Remover Doenças seja lançada diariamente sobre o enfermo, e mais uma vez para cada dia que já tenha se passado. Normalmente a pessoa se desfaz em areia quando morre sob o efeito desta doença, mas Senmet possui a habilidade de manter a forma seca do corpo do indivíduo e transformá-lo em um Zumbi do Deserto, apenas estrangulando o enfermo (sem teste de resistência) Caso um personagem infectado seja mumificado vivo (um procedimento completamente perturbador), ele retornará como uma múmia comum sob controle de Senmet.

Medo (Sob): Senmet emana uma aura de medo constante e perturbadora, que gela a espinha de qualquer pessoa que fitá-lo. A vítima deve ser bem sucedida em um teste de Vontade (CD 14) ou ficará paralisado de medo durante 3d4 rodadas.

Qualidades Especiais:

Restauração (Sob): Como morto ancestral, Senmet é capaz de absorver energia do Plano de Energia Negativa para eliminar qualquer dano sofrido, restaurando 12 pontos de vida por hora após ficar inerte por um dia completo, e uma hora após recuperar todos os seus pontos de vida. Senmet ficará imóvel durante todo o processo, sendo incapaz de realizar qualquer ação e não reconhecerá o ambiente ao seu redor, absorto em uma espécie de transe.

Resistência a Ataques (Ext): Qualquer fonte de dano físico é reduzida pela metade por Anhktepot, antes de ser reduzida por sua Redução de Dano.

Lar

Senmet não possui um lugar fixo que possa chamar de lar ou refúgio, vagando pelas areias de Har'Akir em busca da tumba de seu nêmesis.

Snefru

Mulher Cle (Set) 7: ND 7; Humanóide Médio; DV 7d8+7; PV 38; Ini +2 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 14 (+2 des, +2 Braçadeiras), Toque 12, Surpreso 12; BBA +5; Agarrar +4; Ataque corpo a corpo +8 (1d3 mais 1d4, Chicote das Areias¹), ou +8 (1d6-1, 19-20x2, Mangual Leve Obra-Prima), ou +8 (1d6-1 mais veneno, 19-20x2, Espada Curta Obra-Prima); Ataque total +8 (1d3 mais 1d4, Chicote das Areias¹), ou +8 (1d6-1, 19-20x2, Mangual Leve Obra-Prima) ou +8 (1d6-1 mais veneno, 19-20x2, Espada Curta Obra-Prima); AE Fascinar Mortos-Vivos, Magias; AL LM; Res Fort +6, Ref +4, Von +8; For 8, Des 14, Con 12, Int 14, Sab 16, Car 17. Perícias: Conhecimento (Religião) +12, Blefar +13, Intimidar +8, Diplomacia +13, Sentir Motivação +13. Talentos: Usar Arma Exótica (Chicote), Usar Arma Comum (Espada Curta), Acuidade com Arma, Liderança.

Idiomas: Akiri

Magias de Clérigo por Dia: 6/5+1/4+1/3+1/1+1; resistência CD13 + nível da magia. Divindade: Ra. Domínios: Morte (Toque da Morte, 7d6), Trapaça (Blefar, Disfarces e Esconder-se tornam-se perícias de classe).

Posses: Chicote das Areias¹ Manto do Carisma+2, Maça Leve Obra-Prima, Espada Curta Obra-Prima envenenada (Víbora Média), Braçadeiras de Armadura+2.

¹ - Maiores informações no livro Magic Item Compendium, lançado pela Wizards of the Coast®.

Snefru é uma mulher belíssima e sedutora em torno dos 30 anos, de traços e curvas provocantes, cabelos negros na altura dos ombros e de estatura mediana. Sua voz doce de meio-soprano induz prazeres na mente dos homens, e seus olhos negros parecem ler os pensamentos mais sombrios, como se invadissem a alma em busca de segredos sombrios. Snefru tem seus braços permanentemente tatuados com símbolos antigos e religiosos, assim como nunca foi vista em público sem estar com os olhos cobertos de maquiagem negra e vestes religiosas que ressaltam suas formas, assim como o chapéu cerimonial que utiliza portando o símbolo de Osiris.



A regente de Muhar carrega em sua cintura um estranho chicote que parece ter sido esculpido em pura areia, durante todo o tempo.

História

Para compreender a história de Snefru é fundamental antes vislumbrar a história de Isu, antiga regente do vilarejo de Muhar. Isu era uma sacerdotisa bondosa de Osiris, que pregava a bondade entre os homens e a igualdade de todos perante o senhor dos mortos, Osiris. Isu foi uma das responsáveis pela sobrevivência de Muhar após o reino ter sido tomado pelas brumas, construindo o sistema social que hoje perdura no local, mas em algum momento de sua história, Isu encontrou um antigo pergaminho mágico da dinastia de Ahnktepot. Os poderes assombrosos que aquele mísero papiro continham levaram sua mente e sua alma a um poço fundo de desejos pelo poder absoluto sobre seus súditos, e as palavras de Osiris não mais a confortavam durante a noite. Em um de seus sonhos, Isu viu-se sendo possuída diversas vezes por uma enorme serpente cravejada de brincos dourados, e seu coração, antes puro, corrompeu-se sob seus delírios. Isu entregou sua alma a Set, deus maligno cujo culto havia sido proibido por Ahnktepot, e mascarou os ensinamentos do deus serpente sutilmente entre as palavras de Osiris que passava a seus súditos, deturpando assim a educação de todo um jovem povo.

Em 738 CB, mesmo sem dominar as forças do artefato que possuía, Isu usou a magia contida no pergaminho de Ahnktepot, criando assim Senmet, que ela pensou que poderia controlar. Entretanto, por sua falta de domínio, o ritual foi realizado incompleto, e Senmet não ficou sobre seu completo controle. Isu foi morta na mesma ocasião por um grupo de aventureiros estrangeiros, deixando sua tarefa incompleta.

Snefru era uma de suas mais jovens discípulas, uma garota extremamente belicosa e sedutora, ainda com treze anos. Sua capacidade de fazer com que os homens a obedecessem era uma arte, e sua ambição era como um talento nato, visualizados por Isu, que a mostrou o culto de Set antes de morrer e lhe advertiu de que a máscara do culto de Osiris era de extrema importância, até por conta da sobrevivência das duas.



Após a morte de Isu, Snefru lançou-se contra o deserto, e gritou por Set em meio às areias, pedindo-lhe uma ferramenta para que pudesse continuar o legado de Isu em seu nome. Snefru sentiu suas pernas amarradas ao solo, sendo afundada lentamente nas areias do deserto, onde foi possuída sexualmente pelo próprio Set, ou assim ela acredita, porém nada descarta que ela possa ter sido possuída por alguma outra criatura.

Dada como morta pelo vilarejo de Muhar, Snefru retornou sete dias depois, portando um chicote que disse ter sido moldado pelas areias de Har' Akir pelo próprio Osiris, e que traria com ele a esperança de um novo amanhã cheio de glórias para o povo Akiri e o tormento de seus inimigos, fossem eles quem fossem. Snefru foi aclamada pelo povo de Muhar e reverenciada como nova regente do vilarejo.



Situação Atual

Snefru controla o vilarejo de Muhar da maneira que lhe convém, utilizando do nome de Osiris para disseminar o culto de Set e manter seu poder sobre seus súditos. Ela possui um apetite sexual irrefreável, e diversos amantes entre os membros da corte, sacerdotes corruptos e escravos selecionados, além de algumas relações secretas com Haruphykt, o clérigo de Anubis. Ela possui uma série de espiões dentro do vilarejo e alguns fora, para garantir a impossibilidade de ascensão de algum novo faraó que a faça perder o controle sobre a população de Muhar.

Combate

Snefru sempre evita o confronto direto, empregando seus súditos para defendê-la, e caso não seja o suficiente, suas técnicas de sedução e lábia. Caso seja forçada a lutar, Snefru utilizará do Chicote das Areias e é uma conjuradora competente graças a seu clericato a Set, embora nunca tenha sido obrigada a utilizar de métodos violentos antes, ao menos não pessoalmente.

LAR

Snefru reside na maior construção de Muhar, o grandioso templo de Osiris. Construído há muitos séculos em gesso, argila e rochas do deserto, a construção imponente é marcada por estátuas dos deuses antigos, paredes intermináveis cobertas de hieróglifos e imagens, colunas maciças e uma guarda pessoal particularmente fanática. Em seus aposentos há uma pequena passagem secreta entre os blocos, que abriga um pequeno altar de sacrifício e adoração ao deus proibido Set.

O Chicote das Areias

O Chicote das Areias é descrito originalmente no livro Magic Item Compendium, publicado pela Wizards of the Coast®. Ele age como um chicote +1 de explosão dissecante, habilidade mágica que causa 1d4 de dano letal a qualquer criatura viva e dano adicional de 1d8 no caso de um acerto crítico, além de deixar o alvo fatigado por 8 horas a não ser que o mesmo consuma um galão de água após o acerto crítico. Uma vez por dia, o usuário pode ativar uma função especial do chicote quando atingir um oponente em combate, criando cordas de couro e areia do chão que aprisionam o alvo como se atacado por uma rede (Informações no Livro do Jogador) por três rodadas ou até que consiga escapar. Enquanto estiver preso, o alvo sofre 1d4 pontos de dano, ou 1d8 se for do subtipo planta ou um elemental da água.

www.ravenloft.com.br

Netbook não oficial

Ravenloft, S, Har' Akir, Azalin, Ahnktepot, Snefru, Senmet, Pharazia, Amber Wastes, Sebua, Muhar, são copyright de Wizards of the Coast

