

www.
Ravenloft
.com.br

Atlas da Perdição



Volume VI

Netbook Não Oficial
Janeiro/2006

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. VI

Autores

Prefácio e Cap 1: Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Cap 2: Eurick Dimitri Cabral
Ferreira da Silva e Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Cap 3: Jefferson Neves dos Santos e
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Cap 4: Pedro “Faws” Paulo Pires dos
Santos e Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Developer

Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Capa por:

Diego “Azalin Rex” Hernandez

Arte:

Ilustrações dos capítulos gentilmente
cedidas por Rock Barcellos
Lyron Evensong por: Leandro
“Lucifer Abaddon”Zerbinatti de
Oliveira

Serpente Arco-Íris, Ahmi
Vanjuko e Morpheus por Olga
“Lady Draconnasti” Gomes
Hazin

Demais Darklords cedidos por
Rock Barcellos

Gráficos

Diego “Azalin Rex” Hernandez e
Carla Nishimura

Fichas de Darklords:

Giorgio Fortunato (Easan e
Senhora dos Corvos e classe de
prestígio)

(Hypnos e Serpente Arco-Íris)
Rodrigo “Barbosa” “Ronim”
Pereira.

Outros por: Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Conversão para PDF

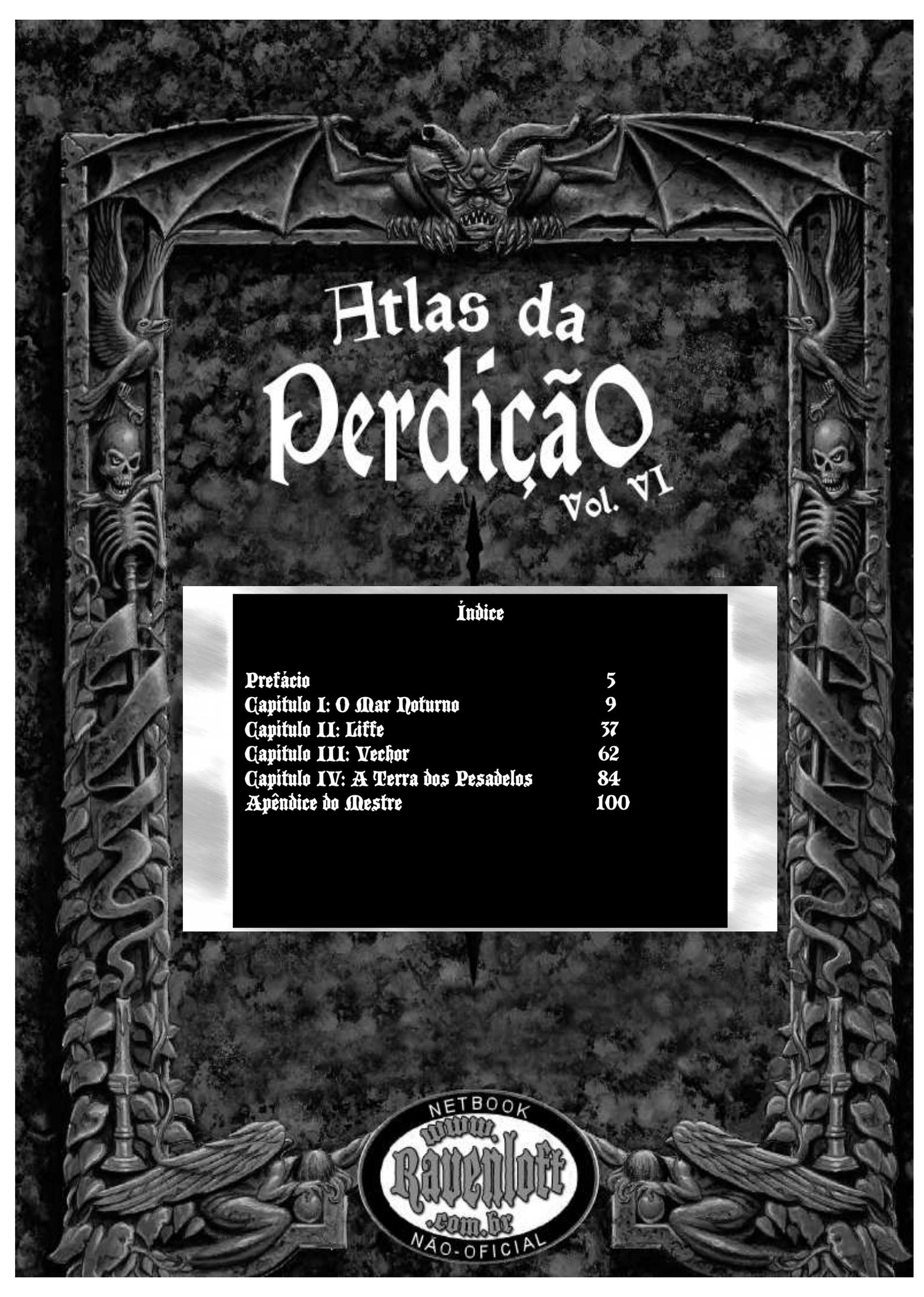
Leandro “Lucifer
Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos:

Ilca “Lady Ascidhiz” Stelmokas,
pela inspiração e muito além.

E a todos que de alguma forma
colaboraram





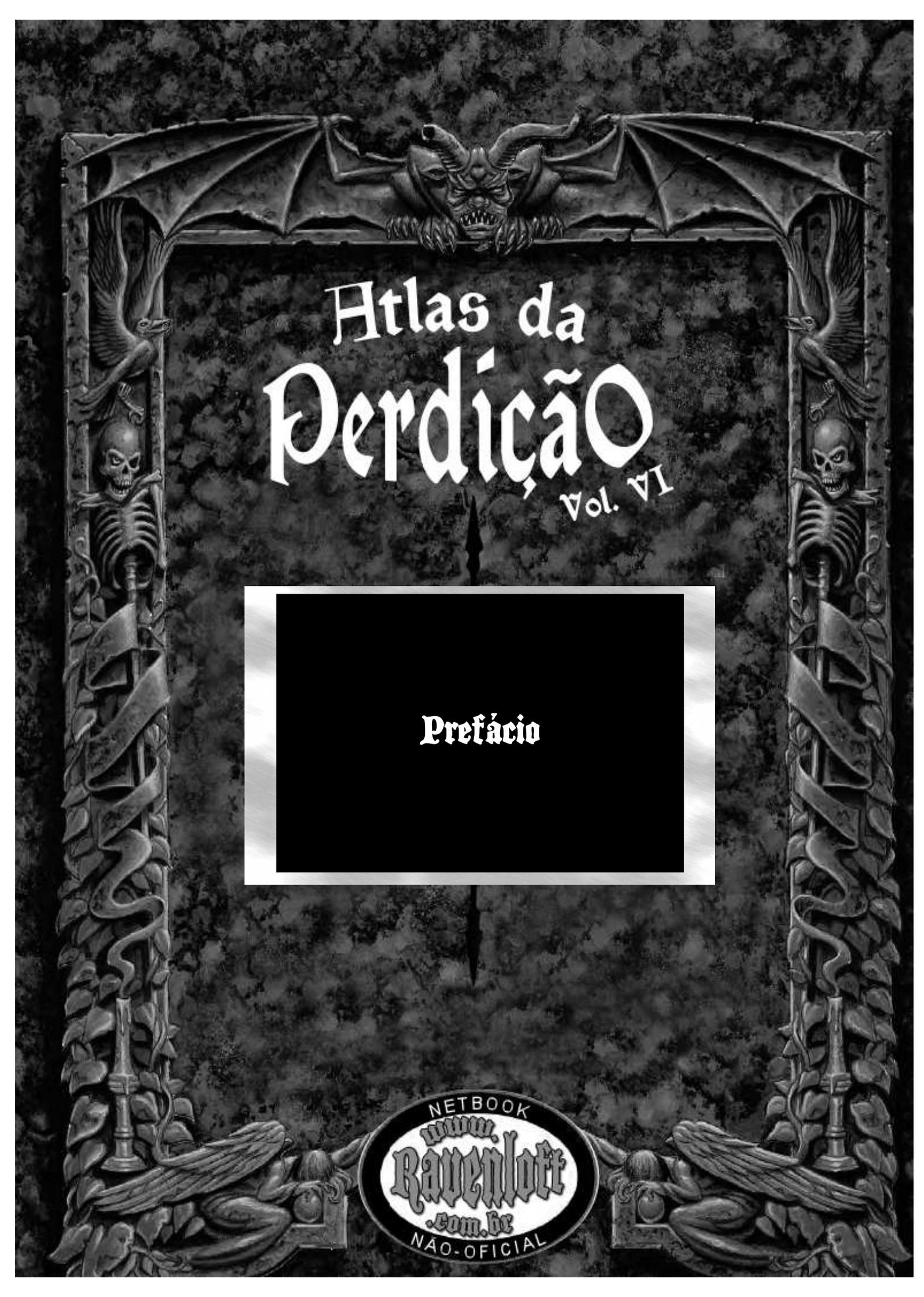
Atlas da Perdição

Vol. VI

Índice

Prefácio	5
Capítulo I: O Mar Noturno	9
Capítulo II: Liffe	37
Capítulo III: Vecchor	62
Capítulo IV: A Terra dos Pesadelos	84
Apêndice do Mestre	100





Atlas da Perdição

Vol. VI

Prefácio





Atlas da Perdição VI

Começo aqui, meu patrão, a minha exploração do Mar Noturno e suas ilhas, que consistem no sexto e penúltimo volume dos Atlas da Perdição. O sétimo volume consistirá no meu estudo do Mar das Tristezas e suas ilhas, concluindo assim de forma bem sucedida o trabalho que, sob vosso patrocínio iniciei na primavera de 756 CB.

Iniciei minhas anotações do presente volume dentro da carruagem que me levava até Egertus para procurar no porto da cidade um navio que pudesse me levar através do Mar Noturno. Obviamente optei por alugar uma carruagem e evitar os serviços dos vistani, como havia me recomendado e que anteriormente eu já havia comprovado não serem confiáveis – e por algum motivo que eu desconheço parecem se opor a você meu patrão – e qual não foi minha surpresa ao descer da carruagem no porto de Egertus e ser abordada por seus servidores que me conduziram a um navio tripulado enviado por você meu patrão, para levar-me pelo Mar Noturno e me prover com o suporte necessário para minha tarefa.

Após a falta de suporte que tive durante minha exploração da Greta Sombria, que não foi mal sucedida somente pelas minhas habilidades, eu confesso que acreditava que você, meu patrão, já havia perdido seu interesse em minha pesquisa. Por melhores que sejam minhas habilidades de pesquisa, a falta de devido suporte acaba por frustrar minhas capacidades, e eu posso afirmar que, tratando-se de algum pesquisador com habilidades inferiores às minhas, certamente a falta de suporte teria impossibilitado a pesquisa, o que não foi meu caso, apesar de ter me atrapalhado.

Talvez o motivo de você ter me mandado apoio tenha sido por não ter

apreciado o relatório que produzi sobre a Greta Sombria, que como já mencionei se deu pela falta de suporte e não por falta de habilidades de minha parte, habilidades estas das quais você já tem prova suficiente. Ou talvez tenha me mandado sua tripulação para evitar que eu acabasse por me associar com alguns daqueles que querem frustrar vossos objetivos com minha busca.

Em breve o “Desbravador das Névoas”, o navio que vai me levar, cujo Capitão, um homem de meia idade com cabelos longos e negros e um olhar vazio e frio chamado Galeus d’Argonansen, está a seu serviço. Embora eu realmente duvide que ele realmente saiba para quem ele trabalha.

Fato é que se ele está a seu serviço, mesmo sem que ele saiba, é porque ele possui habilidades confiáveis.

Porém, com exceção de um marinheiro chamado Estius, os outros membros da tripulação não parecem ser simples marinheiros, e tenho fortes suspeitas de que sejam agentes da Kargat.

Se você, Azalin Rex, meu patrão, enviou seus agentes para me prestar auxílio, eu aceito de bom grado. Agora, se eles estão aqui para de alguma forma me vigiar, saiba que já basta o bracelete de ônix que está no meu braço. Eu não preciso ser vigiada, e já lhe dei provas suficientes tanto de minha lealdade quanto de minha capacidade. E me mantereí leal, porém caso seus mistérios e esse tipo de atitude continuem uma hora ei de me cansar meu patrão.

Enquanto o navio estiver em mar aberto aproveitarei para tentar desvendar alguns dos enigmas quanto à sua busca, e sobre quem são e o que quer com as tais



Prefácio

“crianças”. Aproveitarei também para mais uma vez tentar descobrir o propósito do bracelete que você me deu meu patrão, e que até o atual momento, ou seja, em meados de 758 CB eu ainda não conheço o exato propósito.

**Não seja tão presunçosa
minha pequena pesquisadora!
Sua busca ainda está longe
de terminar, ainda falta mais da
metade do caminho.**

**Com toda sua presunção você já
deveria saber que na hora
certa os mistérios serão revelados.**

**Você, que se vangloria tanto de
suas capacidades de pesquisa,
deveria usa-las para
enxergar a verdade, ao
invés de me importunar com
seus lamentos.**

**Nave de agir com uma
criança mimada que
culpa o pai por deixá-la
aprender por si os
problemas da vida**

**Não se preocupe minha
pequena pesquisadora,
a verdade está cada vez
mais perto.**

Possibilidade Pavorosa

A Tripulação de Azalin

A tripulação do navio “Desbravador das Névoas”, que levará S através do Mar Noturno foi escolhida a dedo por Azalin. Entre os marinheiros há alguns agentes da Kargat, cujo objetivo é dar apoio à S e cuidar para que sua missão seja bem sucedida.

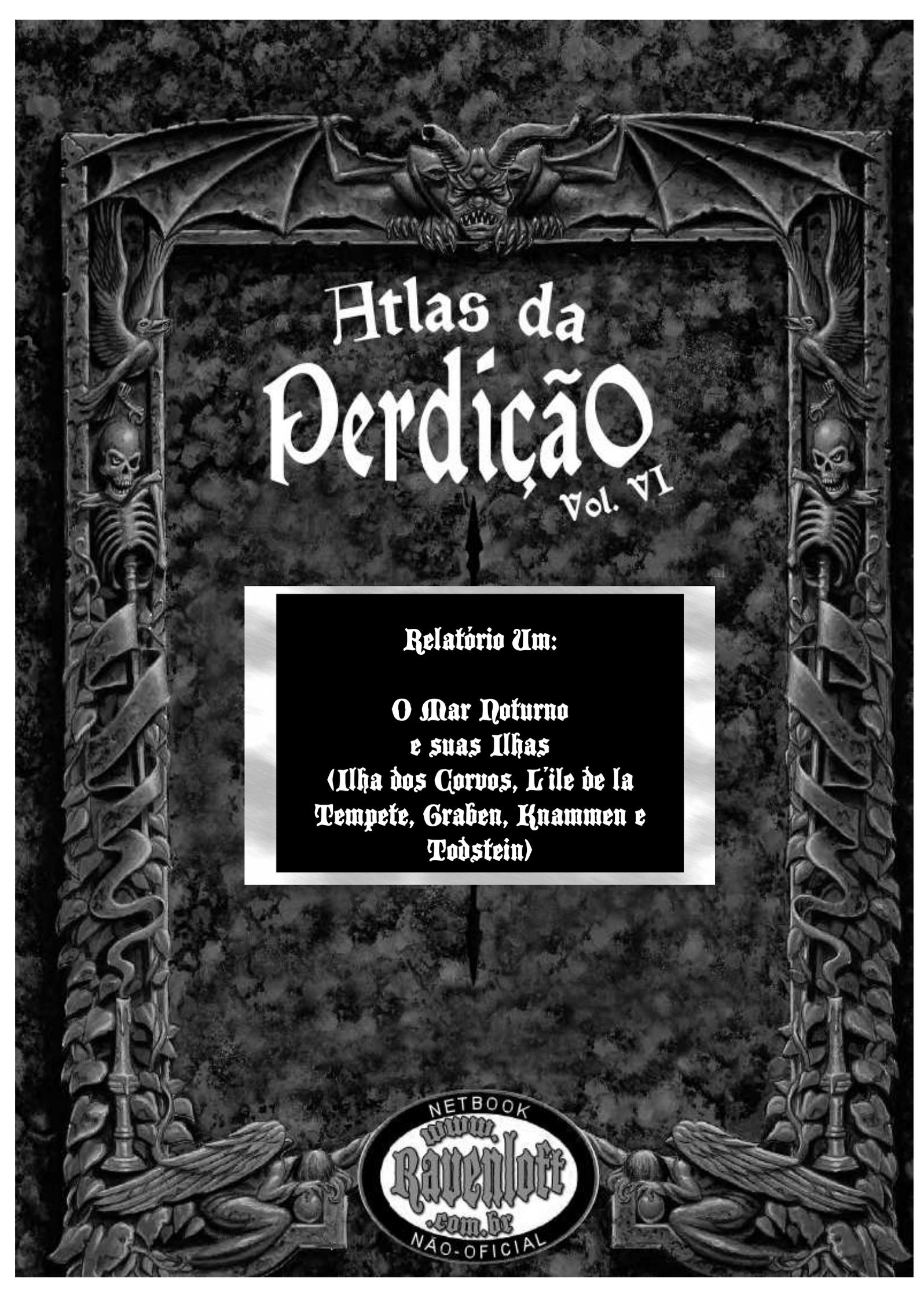
Alguns dos membros da tripulação foram descritos, ou ainda serão apresentados no decorrer da série. Porém, nem todos os membros da tripulação serão detalhados.

Eles serão deixados em branco para servir com m gancho para o mestre, caso queira introduzir na tripulação os personagens de seus jogadores, que poderão participar de inúmeras aventuras acompanhando s em sua jornada pelo Mar Noturno e suas ilhas.



Atlas da Perdição VI





Atlas da Perdição

Vol. VI

Relatório Um:

O Mar Noturno
e suas Ilhas
(Ilha dos Corvos, L'île de la
Tempête, Graben, Knammen e
Todstein)





Atlas da Perdição VI

O navio partiu logo, o Sol estava alto em Egertus. Enquanto o navio se afastava lentamente do porto eu estava no convés, mergulhada em meus próprios pensamentos, envolvendo a minha jornada, os mistérios dela decorrentes e meus próprios pensamentos pessoais e memórias do passado.

Foi nesse momento que o Capitão Galeus se aproximou, ele olhava de forma séria e vazia para as águas levemente agitadas, até que se virou e disse “As desgraças que vi nas poucas terras que visitei foram o suficiente para tirar o calor do meu coração e a esperança de minha alma. Imagino você, minha senhora, quanta desgraça deve ter visto percorrendo todas as terras do Núcleo e agora esses infernos de ondas amaldiçoadas. Fico tentando imaginar as cicatrizes que devem ter sido escavadas em sua alma e o quão fria ela deve ter se tornado”.

O Capitão do navio ficou em silêncio, colocou uma garrafa de Rum ao meu lado, junto um prato com comida, que eu nem sequer ousei ter a curiosidade de provar, e se retirou para sua cabine, sem dizer mais nada.

Após provar o excelente Rum, minha curiosidade me levou a procurar os outros tipos de bebida que haviam sido estocados na dispensa do navio. Aproveitei o tempo que teria livre até que entrássemos em mar aberto, no qual eu não teria o que registrar, além da alta inconstância das ondas, e fui até a dispensa. Qual não foi minha surpresa ao encontrar várias garrafas da excelente safra darkoniana de 710 CB.

De posse de uma das garrafas do amadeirado vinho darkoniano, voltei para o convés para observar o mar enquanto provava da excelente safra.

Passada a meia milha que delimitava o território marítimo de Nova Vaasa, e entrando de fato no Mar Noturno, o céu mostrou-se subitamente coberto por nuvens negras impenetráveis, cobrindo por completo o Sol ou qualquer luz natural. Era como se de meia milha para traz o Sol tinha permissão de lançar sua luz sobre o mundo e daquele ponto para frente as nuvens tempestuosas estivessem paradas, aguardando, como parte permanente daquele lugar.

Eu podia olhar para trás e ver o Sol ainda brilhando sobre Egertus, e do ponto e que terminava Nova Vaasa, as nuvens tempestuosas imóveis, desde aquele ponto até toda a imensidão do Mar Noturno à minha frente. Posso assegurar que eu não estava sob efeito do vinho, e que o pouco que bebi não afetou nem o mínimo da minha percepção.

Para os navegadores supersticiosos, mercantes marítimos, e todos os habitantes comuns e ignorantes dessas terras, o fato do mar estar perpetuamente coberto por nuvens tempestuosas que impedem a passagem de qualquer luz, ter suas águas fortemente agitadas e tempestuosas pode não passar de mero acaso, ou talvez eles tenham alguma explicação ingênua baseada em superstições tolas.

Fato é que se eles tivessem o conhecimento de que cada nação me nosso mundo parece ser “governada” por um indivíduo amaldiçoado, um lorde pavoroso e que compartilha com esse ser suas características, saberiam que as nuvens tempestuosas só aparecem depois que deixam se os limites marítimos de Nova Vaasa para trás, pois o mar passa a ser a “prisão” de outro ser, embora eu ainda não saiba dizer se o Mar Noturno inteiro é a



prisão de um senhor pavoroso, ou se cada uma de suas ilhas tem um “senhor” diferente. Talvez o clima do lugar tenha a ver com a identidade de seu regente, ou talvez seja uma característica do mar em si, mas ele próprio não tenha nenhum senhor, somente suas ilhas.

Isso é algo que irei me empenhar para descobrir, embora agora eu compreenda mais do que perfeitamente que o nome que foi dado a esse corpo de água não é senão justo.

Após o navio se aprofundar mais no Mar Noturno, suas águas adquiriram violência e inconstância espantosas, inúmeros relâmpagos começaram a ser descarregados no mar. Uma forte tempestade começou. Logo um jovem que compunha a tripulação, de nome Tadeus veio até mim com um agasalho e insistiu para que eu fosse para meus aposentos, onde eu poderia ver o mar através das janelas reforçadas da cabine, até que alcançássemos a primeira das ilhas.





Paisagem

O Mar Noturno é um imenso corpo de água, e de forma muito interessante, toda essa imensidão parece partilhar das mesmas características, como se suas águas formassem um único e grande lençol de escuridão.

O céu do Mar Noturno é coberto constantemente por nuvens cinzentas, quando não negras, mesmo durante as altas horas do dia e as mais ensolaradas estações. Essa característica faz com que nenhuma luz chegue ao mar, a razão pelo qual ele tem esse nome. Em momento algum durante a minha viagem o céu se abriu, a mesmo durante os dias e noites não é possível enxergar nem o Sol nem a Lua e as estrelas.

As nuvens negras que cobrem toda a imensidão de água não apenas servem para escurecer o local como também trazem constantemente chuvas e tempestades, além dos raios que castigam constantemente as águas.

As águas do Mar Noturno também possuem sua característica única, pois se o céu está sempre coberto, suas águas escuras estão constantemente agitadas, levando inúmeras embarcações para as rochas traiçoeiras que cercas as ilhas locais.

Uma característica curiosa envolve as ilhas do Mar Noturno, pois se o mar está constantemente tenebroso suas ilhas parecem dispor de clima próprio, independentemente da escuridão que cobre as águas ao seu redor. Por mais que o mar esteja sendo assolado por tempestades e o Sol esteja oculto, as ilhas parecem ser banhadas pela luz do Sol ou pelo luar, sendo inclusive possível de se ver estrelas.

O Mar Noturno em uma Olhada

Nível cultural: Medieval (7)
(As Ilhas de Graben e Knammen) Selvagem (0) (O Mar)

Ecologia: Completa

Ano de Formação: 750 CB,
(Graben 635 CB)

População: 2800 (Graben e Knammen), 7800 (incluindo Liffe)

Raças: Humanos 99%,
Outras 1%

Grupos Étnicos Humanos:
Grabenitas 80%, Nova Vaasanos 12%, Darkonianos 7%, Outros 1%.

Línguas: Grabenita, Vaasi.

Religião: O Legislador, Ezra

Governo: Nenhum

Regente: Nenhum

Darklord: Meredoth

Eu creio meu patrão, e talvez você tenha mais conhecimento sobre essa questão do que eu, que o diferente clima das ilhas esteja relacionado ao lorde pavoroso que governa cada uma. Talvez cada uma delas possua um senhor diferente, por isso o clima diverso. Quanto ao mar em si, talvez ele não possua nenhum governante, seja apenas uma desculpa para a



O Mar Noturno

existência das ilhas, por isso o fato de todo o corpo de água compartilhar do mesmo clima, ao contrário de suas ilhas.

**perto e longe da verdade!
Mas aos poucos você
começa a entender que cada
prisão se adequa à seu
prisioneiro.
Assim como cada
gaiola é criada nos
moldes do pássaro que
ela aprisiona.**

Em relação ao clima das ilhas, eu pude notar que cada uma delas, mesmo as que encontram-se mais próximas, possuem não apenas o clima, mas um aspecto totalmente diferenciado umas das outras.

A ilha mais próxima da costa de Nova Vaasa, a Ilha dos Corvos é uma ilha relativamente pequena, coberta por uma densa vegetação, seu clima é bem diversificado, embora por não raras vezes eu presenciei a ilha coberta por nuvens tempestuosas.

Em seu centro encontra-se uma grande torre constantemente sobrevoada por corvos. Quando o céu da ilha fica coberto é quase impossível de se enxergar o topo da referida torre.

A Ilha dos Corvos serve para aumentar o número de histórias ingênuas contadas por marinheiros supersticiosos, mas não é a única. A ilha conhecida como L'île de la Tempete é palco de inúmeras histórias entre os navegadores do Mar Noturno. Não é para menos, visto que basta olhar para a costa rochosa que cerca todos os lados da ilha para ver a enorme quantidade de embarcações que naufragaram graças à única

construção da ilha, um enorme farol de pedra constantemente aceso, que atrai as embarcações para sua perdição nas rochas.

Embora por todo o Mar noturno seja possível avistar embarcações destroçadas, esqueletos de seus tripulantes, e as cargas perdidas que transportavam, a assim chamada L'île de la Tempete tem ao seu redor o maior cemitério náutico do Mar Noturno.

Em seu interior a ilha é constituída por áreas florestais esparsas possuindo um solo rochoso no qual pouca vegetação sobrevive.

O local possui clima temperado, e não raramente é castigado por ocasionais tempestades.

Já na longitude do mar, há as distantes ilhas de Graben, Knammen e Todstein.

Graben possui um clima frio, e durante as manhãs a ilha é envolta em neblina, que dependendo da época do ano pode ser tornar densa. As habitações da ilha são simples, com exceção da moradia da família regente. A maioria das casas é construída de barro madeira e palha, o que não significa que sejam reforçadas devido ao clima frio do local. A maioria das casas tem seu Aldo externo pintado de branco ou marrom em não superam o mínimo do simples, uma vez que a grande maioria dos habitantes da ilha não passa de fazendeiros e agricultores ingênuos e sem nenhuma perspectiva de uma vida melhor.

A ilha é constantemente atingida por fortes nevascas, o que faz com que a vida no lugar seja ainda pior. Na costa noroeste da ilha há um grande penhasco rochoso que leva à praia que também tem seu terreno coberto de rochas.



Atlas da Perdição VI

Pude constatar que durante as chuvas várias ravinas se formam na ilha, em especial no meio dela, onde o terreno é fértil e coberto por grama. Dentro de uma dessas ravinas fica localizada a vila Graben.

O extremo sul da ilha supera qualquer esperança que se possa ter em relação ao local, não há nada além de pântanos e charcos, que ficam ainda mais intolerantes durante as chuvas.

A ilha de Knammem, que se encontra quase encostada com Graben possui o solo rochoso, e no geral partilha das mesmas condições desfavoráveis que sua ilha vizinha.

Por fim, de todas as ilhas menores que se situam no Mar Noturno está a mais distante, e mais misteriosa Todstein. A ilha, que chamo desta forma, embora não passe de uma grande rocha de clima ártico insuportável, pois o local abriga o que creio ser uma espécie de cemitério ou um grande mausoléu. Porém deixo este assunto para ser tratado mais adiante.

Flora

As ilhas do Mar Noturno possuem uma flora simples, que vão de pinheiros e carvalhos na Ilha dos Corvos, a samambaias e grama baixa e alguns ocasionais coqueiros na L'île de la Tempete.

Já em Graben a vegetação é ainda mais simples, consistindo em poucas árvores, e o gramado que cobre o meio da ilha. Não há muitas flores na ilha, pois elas não sobrevivem ao frio e as constantes chuvas.

Na região pantanosa de Graben nasce uma estranha espécie de arbusto espinhoso e flácido, o arbusto sobrevive sob o lodo do pântano e pode ser perigoso ou até fatal para

viajantes incautos que atravessassem os charcos. Os nativos o chamam de *Vimeykas*. Outra descoberta interessante que fiz na região pantanosa de Graben é uma estranha planta, que mais se apreça com um galho seco. Eu cheguei a essa descoberta ao acaso, e estou segura de que suas propriedades são de grande utilidade para uso arcano, especialmente de estudiosos da necromância, e tenho certeza que ela será de seu interesse meu patrão. Tomei a liberdade de lhe enviar algumas amostras. A planta a que me refiro tem o nome de *Rod'ar'nikat*, ou na língua comum, a raiz embalsamadora. Tal planta, se cortada, produz uma substância que é capaz de regenerar quaisquer ferimentos em cadáveres, e até mesmo re-conectar membros.

Os cadáveres não são reanimados, nem voltam a vida, porém ficam intactos sem nenhum dano, dando a impressão que o indivíduo morreu de causas naturais, ou de algum problema interno.

A ilha de Knammem possui o mesmo tipo de vegetação que Graben, porém mais escassa, devido ao solo rochoso da ilha.

Em Todstein uma única planta cresce, uma rosa totalmente branca, que cresce perto da cripta que mencionei anteriormente situada na ilha. Tal rosa, que tem até seu cabo, espinho e folhas brancos como a neve tem inúmeras propriedades, todas relacionadas com a morte. A primeira delas está relacionada a seu pólen, que se respirado permite ao inalante distinguir o cheiro de uma criatura viva de uma criatura morta, ou um morto vivo, nestes o odor é fraco, e lembra levemente mofo, a sensação é como a de alguém tentando respirar ar gelado.



O Mar Noturno

Outra propriedade consiste me fazer com que cadáveres cobertos com suas pétalas não entrem em decomposição, e uma mais interessante está relacionada ao chá feito dessa rosa. Eu produzi uma pequena quantidade, que servi a um dos marinheiros, sem que ele soubesse, antes verificando que o extrato não o mataria. O homem ficou em uma espécie de coma por dois dias, o que gerou rumores de uma praga entre a tripulação. Obviamente eu me calei.

Mais interessante foi o fato dele ter acordado falando sobre os gritos desesperados das almas daqueles que perderam suas vidas no Mar Noturno.

E por fim, na L'île de la Tempete, encontrei uma espécie de árvore, cujo tronco, se partido e exposto à luz solar por pelo menos duas horas, é capaz de brilhar como se fosse uma tocha. Tal propriedade pode vir a ser extremamente eficaz contra certos tipos de criaturas, em especial vampiros.

Fauna

Por se tratar de uma região marítima presume-se que o Mar noturno seja lar de inúmeras espécies, mas não é o que ocorre. Com exceção das ilhas que visitei até o presente momento o mar em si não abriga muitas espécies, excetuando-se algumas aberrações marinhas, e um ou outro ocasional Reaver. Devo ressaltar quanto a esta última criatura, que talvez haja alguns exemplares únicos no Mar noturno, já que não pude encontrar nenhuma colônia deles, posto que nem teria como devido à turbulência das águas.

As fortes ondas e a escuridão do mar também me impediram de investigar mais ao fundo a vida selvagem do lugar, e aqui devo ressaltar meu padrão, que a tripulação que me

Raiz Embalsamadora

Se aplicada em mortos vivos a planta regenera qualquer dano sofrido pela criatura, uma velocidade de 3 pontos de vida por rodada em que a criatura seja banhada na substância. Isso não afeta membros perdidos, a não ser que o membro seja recolocado no seu lugar após ser ungüido com o extrato.

Rosa do Além Túmulo

Se ingerido o chá a dificuldade é de 15 em um teste de fortitude para resistir ao coma, o coma dura 1d4 dias, e a vítima poderá se comunicar com os espíritos na área como se estivesse usando a magia *Falar com mortos*.

Tronco da Tempestade

Se exposto à luz solar por duas horas, a madeira emitirá luz pelo período de uma hora. Contra criaturas vulneráveis ao Sol, além de desorientá-las, ainda adicionará 1d4 no dano.

Atlas da Perdição VI

mandou, e que supostamente deveria me servir de suporte em nada contribuiu para amenizar a situação.

Em relação às ilhas, Graben e Knammen possuem uma fauna simples, os animais mais comuns de se encontrar são porcos e ovelhas.

A Ilha dos Corvos possui pouca vida selvagem, sendo os corvos que sobrevoam a ilha os maiores predadores naturais do lugar. Por sua vez a L'île de la Tempete também não possui uma fauna rica, somente insetos como formigas, cupins e uma incrivelmente grande população de morcegos.

Há rumores entre os marinheiros locais sobre uma espécie incomum de lagosta, lagostas, que de acordo com as ingênuas e improvadas crenças dos navegadores, são criaturas espectrais de tamanho incomum, com rostos humanos que surgem para levar para o além aqueles que se tornaram corrompidos ao se entregarem a uma forma de vida pervertida e impura. Certamente não há qualquer sinal de verdade nesses contos, que parecem uma mistura de contos de navegadores com fanatismo religioso.

História

Para qualquer indivíduo comum da Terra das Névoas a história do Mar Noturno tem início no ano de 750 CB, menos de uma década.

Para qualquer observador comum, as névoas simplesmente retrocederam, revelando o Mar Noturno e suas ilhas, puro e simples.

Porém, eu estou muito distante do cidadão comum e ingênuo que acredita em algo tão simples, sem perceber os detalhes e

Animais Locais e Horrores Nativos*

Vida Selvagem: Morcegos, Corvos, Javalis;

Monstruosidades: Reaver, Sea Spawn, Bowlyns, Lebenthod.

*Para mais informações consultar o **Livro dos Monstros 3.5, Nativos das Trevas e Denizens of Dread**

Possibilidade Pavorosa:

Emissárias do Julgamento

Vindas de fora do semiplano, as criaturas conhecidas com 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 condenaram suas almas pelos seus pecados.

Após terem entrado no semiplano e não mais podendo retornar passaram a vagar pelo Mar Noturno, jamais aparecendo.



O Mar Noturno

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.

Se esses seres realmente existem, talvez não demore muito até que as grandes comunidades das ilhas do Mar Noturno comecem a atrair a atenção através de seus habitantes de má índole, o que significa que as comunidades das ilhas (e seus habitantes) podem estar correndo sério risco.

a verdade oculta sob os fatos.

Realmente, as névoas retrocederam em 750 CB revelando este novo mar. Porém, fato curioso é que antes da Grande Conjunção, a grande mudança que passou por nosso mundo, Nova Vasa, de acordo com registros históricos e geográficos fazia divisa com um reino que era simplesmente chamado de “A Terra dos Pesadelos”.

O pouco que se sabe deste lugar são mitos e depoimentos de lunáticos, porém o ponto aqui é que, após o desaparecimento dessa misteriosa terra, Nova Vasa não teve mais bordas com nenhum outro lugar além das névoas.

É estranho, portanto, que onde havia um país inteiro tenha depois se transformado em um enorme mar, cuja grande extensão estava talvez escondida pelas névoas, digo talvez, pois não me espanta imaginar que talvez o mar tenha simplesmente sido “criado” pelas névoas, ou talvez até transportado para lá por elas.

Na verdade, meu patrão, esta última parece ser a teoria mais plausível, pois a grande conjunção foi capaz de alterar o curso de rios, fazer reinos inteiros desaparecerem, não me espanta que as névoas possam deslocar países de lugar.

Com base em registros históricos e geográficos e com base nos depoimentos do capitão Galeus, que navegou quase toda sua vida pelo Mar das Tristezas, algumas das ilhas que hoje fazem parte do Mar Noturno, como Graben, Knammen, e Todstein, situavam-se no Mar das Tristezas, tendo desaparecido durante a Grande Mudança, e como pude constatar durante minha pesquisa, reaparecendo novamente em 750 CB como ilhas do Mar Noturno.

O povo dessas ilhas parece não ter percebido a mudança, e de acordo com seus próprios registros históricos eles sempre habitaram essas ilhas. De acordo com eles, eles são descendentes dos *Aeternithens*, seres que de acordo com eles seriam como que deuses.

O mito dos Grabenitas é que há mais de quatrocentos anos atrás os *Aeternithens*, após uma espécie de guerra divina, pegaram estas ilhas abandonadas e lá fizeram renascer as almas dos seus maiores sacerdotes, dando a eles parte de seu poder divino, e escolhendo um deles, ao qual deram poder sobre a vida e a morte para liderar o povo sagrado que habitaria aquelas ilhas. O tal líder por ter recebido

Atlas da Perdição VI

uma parcela maior de poder divino não se misturava aos demais, e ele deu parte de seu poder a seus servos de confiança, também eleitos pelos *Aeternithens*. Estes servos se encarregariam de fazer cumprir os desígnios do escolhidos dos deuses.

Com o tempo as gerações foram se sucedendo, e hoje, a ilha é governada pelos descendentes diretos dos antigos escolhidos dos deuses que auxiliavam o emissário divino, senhor da vida e da morte, ou que pelo menos assim dizem ao povo, a única família da ilha a pertencer à alta classe e a ter reais posses, a família Graben, que também é o nome da ilha que governam.

Quanto ao tal ser que os registros dizem possuir poder sobre a vida e a morte eu nada encontrei, e nenhum membro da família Graben alega conhecer tal ser.

Os habitantes dizem que desde os tempos mais remotos eles mantêm contato com outros povos através do mar, o que e leva a crer que toda essa história sobra a origem da ilha e de seus habitantes venha a ser o que chamo de falsa história. Uma história fictícia que parece nascer na mente dos habitantes do lugar, como uma desculpa para explicar o fato de seu reino ter surgido do nada entre as névoas, ou talvez a história do que ocorreu no lugar em seu mundo de origem, se for esse o caso, antes do lugar ser tragado para nosso mundo.

Eles alegam que antigamente embarcações vindas do oeste passavam e paravam para comprar animais e suprimentos na ilha, eles chamavam esses navegadores de Hilldanis ou Ranuni.

Porém se as ilhas antes estavam localizadas no Mar das Tristezas, não resta dúvida de que essa história é impossível de ser verdadeira, uma vez que os únicos navegadores que visitavam a ilha antigamente eram navegadores de Darkon,

Lamordia, ou Dementlieu. Em nenhuma destas terras os navegadores são conhecidos por tais nomes.

Mais uma vez creio tratar-se da falsa história.

A mesma teoria do transporte de nações pelas névoas parece ocorrer com L'île de la Tempete. Na Universidade de Dementlieu há registros sobre uma ilha cercada de rochas com um farol constantemente aceso perdida entre as névoas. Isso antes do aparecimento do Mar noturno, quando uma ilha com as mesmas características apareceu em suas águas, e não restam dúvidas de que se trata da mesma ilha.

Porém com o local não é habitado fica difícil de saber sua real história, embora eu darei mais detalhes sobre o lugar adiante.

O mesmo ocorre com a Ilha dos Corvos, não há habitantes no local, na verdade há um habitante, além dos corvos, mas isso eu narrarei adiante, meu patrão.

Por hora devo atentar para um fato curioso, que diz respeito à Ilha dos Corvos jamais ter sido vista ou visitada em outro lugar em meio às névoas, antes do surgimento do Mar noturno, o que leva a crer que a ilha talvez tenha aparecido junto ao mar, tratando-se, portanto de um local até então totalmente desconhecido de nosso mundo.

População

A população do Mar Noturno é composta de navegadores de Nova Vaasa, Darkon, e de outras nações que chegam aqui nas inúmeras embarcações que exploram estas águas. Estes se estabelecem nas ilhas menores.

O Mar Noturno

Existem também o que chamo de habitantes nativos que são aqueles que abrigam as ilhas maiores, como é o caso de Graben e Knammem, que já se encontravam estabelecidos aqui muito antes de qualquer navio desbravar as águas turbulentas do Mar Noturno. Estes, e sua vida dura a infeliz eu detalharei agora, deixando os habitantes das ilhas maiores de Liffe e Vechor para o futuro.

A população de Graben e Knammem é dividida em duas castas. O cidadão comum, e a família Graben, que governa a ilha.

Aparência

O Grabenita possui tons claros de pele, o mais comum é a pele pálida, podendo chegar no máximo a um tom claro de oliva, não mais que isso. No que diz respeito às mulheres é mais raro de se encontrar tons um ouço mais escuros, tendo a quase totalidade a pele branca, muitas vezes pálida, tanto pela característica racial quanto pelo árduo trabalho e pelas difíceis condições de vida e do clima do local.

A cor de cabelo é em sua maioria escura, variando do preto para o castanho escuro para os homens. Cabelos loiros são extremamente raros, e os homens o mantêm curto, com um ou outro deixando o cabelo na altura dos ombros.

O mesmo ocorre com as mulheres, embora seja mais comum encontrar uma mulher com cabelos loiros, sendo raro, porém não incomum um ocasional cabelo ruivo. As feições dos habitantes de Graben são bem divididas, tendo os homens o rosto aquilino e as mulheres o queixo mais afinado.

Quanto ao tom dos olhos a maioria é castanha, o azul também é uma cor comum. O que quase não se vê são olhos verdes.

Moda

As mulheres deixam seus cabelos longos, às vezes fazendo tranças simples, enquanto as tranças mais elaboradas adornam os cabelos das mais jovens.

Entre os homens da classe baixa é comum deixar a barba, bigode e cavanhaque por fazer.

Já os membros da família Graben costumam deixar seus cabelos curtos, ou no máximo até a altura dos ombros. As mulheres da nobreza quase sempre usam tranças elaboradas e raramente são vistas com os cabelos totalmente soltos, cabelos que deixam crescer durante a vida toda, diga-se de passagem.

Em relação às vestes, o povo costuma usar calças e camisas simples, confeccionadas de algodão, e botas de couro. Os que não tem condições andam descalços, e estes, pelo que observei durante minha passagem pela ilha, não são poucos.

Durante o frio usam se casacos ou mantos.

Entre a nobreza as roupas comuns são camisas, capas, vestidos e espartilhos, todos confeccionados com os melhores tecidos vindos de outras nações do Núcleo. Os nobres calçam somente as melhores botas, preferencialmente as que estão na moda em Dementlieu, o que particularmente não vejo sentido, uma vez que em um lugar tão pequeno e miserável não há ninguém para quem eles possam ostentar seu luxo, a não ser para os camponeses que mal tem condições de reparar na sua própria desgraça, que diria então reparar nos luxos fúteis de uma família medíocre que se acha detentora de grande nobreza.

Atlas da Perdição VI

Linguagem

O idioma principal falado nas ilhas de Graben e Knammen é o Grabenita. Nos recentes anos, com o assentamento de algumas pequenas comunidades de marinheiros vindo de Darkon, Nova Vaasa e outras regiões do Núcleo nas ilhas do Mar Noturno, e com a necessidade do aprendizado de outras linguagens para facilitar o comércio, outras linguagens têm sido introduzidas no dia a dia dos habitantes locais, o que não significa que eles tenham aprendido a domina-las, pelo contrário, a grande maioria não é capaz de aprender uma palavra sequer.

O dialeto Grabenita não tem nada de comum com nenhuma outra linguagem do Núcleo. Não chega a ser uma linguagem difícil e em menos de duas semanas na ilha eu já conseguia me comunicar facilmente com os habitante usando a língua nativa

O tom que o uso dessa linguagem demanda é um tom simples, moderato. As palavras não são muito complexas e sua maioria possui poucas sílabas. A pronúncia da língua é suave e meio sussurrada, lembrando um pouco da forma de fala dos elfos misturada com a fonética de verbos arcanos.

Na verdade meu patrão, eu percebi que as palavras se aprecem muito com nomes e palavras arcanas, e embora o povo local não tenha conhecimentos arcanos eu tenho fortes suspeitas de que a linguagem do local teve origens relacionadas à prática de magia arcana.

Suspeitas que deveriam ser uma certeza!

Exemplos de Linguagem

Hellik: Tormenta

Arque: Embarcação

Tara: Onda

Heinath: Vida

Nirhad: Olá

Enk: Adeus

Nyer: Morte

Estilo de Vida e Educação

A população de Graben dedica-se desde a mais jovem idade ao trabalho com animais e com o solo. Esse trabalho é geralmente dividido entre os homens e as mulheres, podendo ambos exercer as mesmas atividades, dependendo de cada família. Em algumas a mulher cuida da casa e os homens cuidam da agricultura e criação de animais. As atividades são sempre ensinadas aos filhos, que assim que alcançam a idade para portar ferramentas de trabalho já iniciam a mesma atividade.

Não é preciso muita observação para notar que isso ocorre pois o Grabenita não tem nenhuma expectativa de melhorar sua situação infeliz de vida, e nem mesmo de adquirir o menor crescimento social. As péssimas condições do lugar, somadas com o governo monopolista da família Graben acabam com qualquer esperança de uma vida digna neste lugar decadente.

O Mar Noturno

Em Knammen a situação não é diferente. Mas como se trata de uma única vila de pescadores no local, a atividade cabe exclusivamente aos homens. As mulheres ficam em casa com a única tarefa de cuidar do lar e de limpar os peixes trazidos. Uma vida realmente desgostosa e desanimadora.

Por outro lado, às vezes eu penso se não seria melhor uma vida assim, tendo pelo menos a companhia de uma família, filhos, do que ter uma vida com grandes expectativas, que muitas vezes ocasionam a perda de entes queridos.

**lamentar por sua filha não
vai trazê-la de volta nem ajudala
em sua busca!**

Em relação à educação, o povo é quase totalmente ignorante. O único conhecimento que eles tem é o da linguagem local. Qualquer outro tipo de conhecimento está fora do alcance deles. E digo isso meu patrão não de ma forma metafórica, mas literalmente, pois pelo que pude perceber a família Graben possui para si todo o conhecimento cultural que é possível encontrar no local, não compartilhando nenhum conhecimento com o povo e não fazendo nenhum esforço para que o povo se eduque. Eu inclusive não tenho dúvidas que eles seriam capazes de fazer esforços para que o povo não se educasse.

**Wah! Não basta esconder o
conhecimento! É preciso saber protege-
lo de forma que ele não seja roubado.
E isso nem mesmos meus
Atormentadores foram capazes de
fazer completamente.**

Apesar das duras condições de vida e do empenho da família Graben em manter o povo ignorante, os recentes contatos feitos com o Núcleo têm servido para que alguns habitantes comecem a se dedicar ao comércio, começando a aprender outras linguagens e começando a conhecer a cultura estrangeira.

Eu não duvido se em alguns anos uma nova classe emergir na ilha, uma classe capaz de fazer frente ao poderio da família Graben.

Atitudes em Relação à Magia

Como já mencionei anteriormente a linguagem do local sugere alguma ligação com a magia. Mas apesar disso o povo em si não tem qualquer conhecimento ou qualquer envolvimento com a magia.

As únicas conversas relacionadas à magia que presenciei no local foram as lendas e superstições dos marinheiros que passam ou se estabelecem nas ilhas.

Eu estava quase convencida da ausência de conhecimento mágico neste local, até um jantar que consegui ter com a família Graben. Durante tal encontro descobri que os membros da família Graben possuem conhecimentos arcanos, mesmo que sejam talvez restritos somente a magias da escola de Necromancia, mas ainda assim eles possuem um conhecimento acima do comum. Mais detalhes sobre o referido encontro com a família Graben relatarei adiante.



Religião

Os nativos de Graben não veneram nenhuma espécie de divindade. Eles tem como já mencionei anteriormente, histórias sobre seres com poderes divinos conhecidos como *Aeternithens*, mas apesar disso eles não veneram tais seres, assim como não veneram qualquer outra coisa.

Inicialmente eu pensei tratar-se de uma imposição da família Graben, porém, após interrogar alguns habitantes através do uso de magias, o que os impediu de mentir, eu percebi que eles realmente não têm adoração por nenhum tipo de divindade e muito menos crêem em deuses.

Apesar desse desdém por religião, vários viajantes vindo de Nova Vaasa tentam estabelecer a religião do Legislador,

e de fato tem conseguido alguns adeptos nas ilhas, especialmente entre os marinheiros vindos do Core que se estabelecem por aqui.

Outra religião que está buscando se espalhar entre o Mar Noturno, graças às explorações marítimas é o culto de Ezra de Nevuchar Springs. Vários cultuadores navegando da costa darkoniana tentam disseminar sua crença entre os nativos.

Os que aderem a tais religiões são em sua maioria os navegadores aqui estabelecidos, mas não é um fato impossível de se encontrar uma ou mais exceções entre os fiéis, que por algum motivo que não consegui descobrir acabaram superando sua aversão a deuses e aderiram às crenças do Núcleo.

O Herói do Mar Noturno

Raças: Devido ao isolamento do domínio e ao fato das ilhas de Graben e Knammen terem sua população quase totalmente compostas por humanos, o número de halflings, anões e elfos é bem reduzido, em especial dos elfos. Mesmo assim ainda é impossível encontrar espécies dessas raças, tanto pelo fato de o domínio ter tido origem em um outro mundo onde essas raças não eram tão incomuns, quanto pelo fato de alguns membros de outras raças humanóides poderem chegar até as ilhas do Mar Noturno nos vários navios que desbravam as águas escuras à procura de oportunidades de comércio e grandes descobertas.

Classes: Não existem clérigos nativos, embora alguns podem ter chegado do Núcleo. Magos e Feiticeiros também são quase inexistentes entre os habitantes locais, a não ser que tenham vindo de outros locais e se estabelecido nas ilhas do Mar Noturno.

Guerreiros, Ladrões, Rangers são comuns de serem encontrados, isso entre os poucos habitantes que possuem algum treino para combate. Bardos também completam a lista das classes mais comuns no Mar Noturno (especialmente na Ilha de Liffe).



O Mar Noturno

Perícias Recomendadas: Conhecimento Selvagem, Artesanato (forjar metal, tecer, trabalho com couro, construção de navios), Conhecimento (Nobreza e Realeza), Conhecimento (Local), Conhecimento (Natureza), Profissão (Marinheiro, Lenhador, Carpinteiro, Fazendeiro, Agricultor, Pescador, Tecelão), Sobrevivência, Nadar, Equilíbrio, Escalar, Intuir Direção, Performance (Balada, Harpa, Flauta, Oboé), Usar corda.

Talentos Recomendados: Foco em Perícia (Conhecimento Selvagem), Afinidade Animal, Frio, Esquiva, Expertise, foco em Arma (Rapier)

Nomes Masculinos do Mar Noturno: Stefan, Miro, Claude, Claudius, Borog, Lucian, Keran.

Nomes Femininos do Mar Noturno: Jocasta, Helena, Elizabeth, Anna, Kyra, Nyanna.

O Reino

Certamente a palavra “Reino” não é a mais adequada para se referir ao Mar Noturno.

Primeiramente porque nenhuma das nações do núcleo clamou como parte de si o mar, com exceção da meia milha marítima que se estende do porto.

E em segundo lugar, pois as únicas ilhas habitadas do mar, ou constituem-se nações isoladas, como é o caso de Liffe e Vechor, que detalharei nos relatórios seguintes, ou no caso de Graben e Knemmem que constituem meras aldeias auto sustentadas regidas por locais auto intitulados nobres pelo simples fato de possuírem mais patrimônio do que os demais aldeões.

Não posso negar que com as relações de comércio marítimo o lugar está adquirindo capital para crescer, porém ainda assim está longe de ser um reino.

Não só de minha opinião pessoal vêm essa conclusão, mas também de uma observação acurada de todo o contexto. O Mar Noturno é extenso, possui várias ilhas, o mar em si não pertence a nenhum reino e suas ilhas são desunidas para formar um. Ademais, acho um insulto a grandes nações unidas sob a égide de um governo fixo e forte, chamar uma ilha habitada por miseráveis, camponeses e agricultores, regidos por uma família nobre, cuja nobreza provém de um mito distante e sem provas de reino.

Graben tem como brasão o símbolo da família que dá nome à ilha. Um escudo com o nome da família, sob um fundo roxo de onde caem flocos de neve, com um punho cerrado e uma maça se cruzando sobre o escudo.

O local não possui nenhuma estrutura militar avançada, pelo tamanho do local seria inviável manter um exército, e creio eu que devido à isolamento de anos, os locais nunca

Atlas da Perdição VI

tenham tido a necessidade de se defender.

Ainda assim para manter a lei no local há uma pequena milícia treinada, os únicos locais que são permitidos portar armas de combate, que não seria nada inesperado se eu lhe dissesse, meu patrão, que são de propriedade da família Graben.

A família Graben possui para proteção própria não apenas todas as armas existentes no local, como também guardas de elite escolhidos a dedo pela família. Estes guardas passam por um treinamento sigiloso e após serem admitidos passam a viver sob o teto da família, nunca mais vendo suas famílias. Embora os habitantes aleguem não conhecer nenhum deles. Tal afirmação me deixa curiosa quanto à identidade desses indivíduos, não sei dizer se seriam eles forasteiros, ou se a algo mais obscuro por trás disso. Apesar de que, de acordo com as experiências e descobertas que fiz viajando a seus serviços pelas terras do Núcleo, eu tenho quase certeza de que entre a hipótese simples e a hipótese obscura a segunda é sempre a que prevalece.

Governo

Por não ter sido clamado como parte de nenhuma outra nação, o Mar Noturno em si não possui nenhum governo. As ilhas de Graben e Knammen são governadas, se é que a imposição da vontade de uma família pode ser chamada de governo, pela família Graben em primeiro lugar, e em segundo lugar pelos anciãos de cada uma das vilas, esses recebem o título de *diáconos*. Cada um dos *diáconos* se reporta diretamente à família Graben, e se encarrega de resolver os assuntos de sua comunidade, garantindo que as imposições dos Graben sejam seguidas, embora eu particularmente duvide que todos eles levem

tão a sério isso, já que os membros da família nunca sequer visitam Kirchenheim ou Seehein, o que indica que eles próprios aprecem não estar muito interessados nos assuntos das vilas e sim apenas no seu enriquecimento através do comércio.

No que tange os interesses e segredos da família Graben, eu me empenhei para conseguir uma audiência com os membros da família para tentar descobrir algo e para poder ter acesso à propriedade, que fica localizada na vila de Graben.

Antes da família me receber o *diácono* da vila Graben, um velho estranho de aspecto desconfiável chamado Isaias, me fez inúmeras perguntas sobre meus propósitos, eu disse que sou uma viúva de Nova Vaasa chamada Kariny Chirnein, e que pretendo me aconselhar com os membros da família sobre quais seriam minhas chances se investisse a fortuna de meu falecido marido no ramo do comércio marítimo. Assim uma audiência foi marcada de pronto com os membros da família.

Antes da audiência memorizei algumas magias de defesa, de ataque e em especial de fuga, não deixando de lado magias que impeçam minha detecção e que me auxiliem a arrancar informações dos meus “entrevistados”.

Na entrada da propriedade da família fui revistada, não pude entrar com um objeto sequer além de um livro de anotações e uma pena.

Esperei alguns minutos em uma sala de estar, em seguida fui recebida por Colin Graben, neto do patriarca Ezekiel Graben.

Ele se desculpou e disse que seu avô não se sente bem devido à idade, e evita conversas com visitantes, ou mesmo sair de casa.



O Mar Noturno

Fiz várias perguntas relacionadas ao comércio, e ele me respondeu todas prontamente e com educação, aparentando bom humor. Quando perguntei com que direito a família governava a ilha, notei um certo espanto disfarçado me seu olhar, alguém com menos percepção não teria sequer notado a mudança de expressão. Ele desconversou, explicando que eles não governam a ilha, na realidade eles simplesmente são bem sucedidos graças á sua atividade, e por isso detém inúmeras posses, o que faz com que se voltem para auxiliar os problemas da população. Obviamente foi uma forma de tentar disfarçar, uma desculpa que não me convenceu. Colin afirmou também que eles não respondem a ninguém, porém eu pude notar um certo tom trêmulo em sua voz, claramente o homem estava mentindo.

Em seguida ele pediu licença, pois precisava conferir algo na dispensa.

Eu estava aguardando quando meus sentidos, que estavam aguçados devido ao uso de magias captaram algo, eu pude ouvir um som vindo de um dos corredores próximos à sala onde me encontrava. Caminhei até lá encostada na parede, deixando uma magia de alarme pronta, para caso alguém fizesse o caminho para a sala eu fosse alertada e pudesse voltar a tempo. Ao chegar na sala onde ouvi o barulho pude ver claramente, um velho, que suponho ser o patriarca da família, Ezekiel Graben. Mas não uma visão que eu esperava ter, a cabeça o homem estava separada do corpo, em cima de uma mesa, enquanto seu corpo, sem a cabeça, “encaixava” o braço ao restante do corpo. Após me recuperar da surpresa, retornei à sala.

Colin demorou, e após retornar eu perguntei sobre os outros membros da família, ele me revelou que a família é muito grande, Ezekiel tem um grande número de filhos, mas muitos deles já se foram, assim como muitos dos netos de Ezekiel. Entre os filhos sobreviventes estão Kugan e a filha Geenel. Marieta Graben, a esposa de Exekiel já se foi também. Curiosamente Metan foi assassinado, na época da Grande Conjunção, mas as circunstâncias não foram reveladas.

Durante a conversa, Kugan, surgiu e avisou Colin que estava saindo. Imediatamente eu disse que precisava me retirar, e saí logo depois.

Propositalmente permaneci um pouco atrás de Kugan e me ocultei com uma magia de invisibilidade. Eu o segui até um pequeno cemitério, onde o vi cavar uma cova rasa que estava coberta, de lá ele retirou um cadáver fresco, colocou alguns membros do cadáver em um saco. Depois levantou sua calça até o joelho e com uma faca amputou a parte inferior da perna, sem esboçar qualquer dor. Não vi uma gota de sangue pingar do corte, e com auxílio de magia confirmei o que era óbvio, Kugan Graben é um morto vivo, assim como Ezekiel, e creio eu, todo o restante da família faz parte de uma espécie diferenciada de mortos-vivos, uma espécie que eu nunca havia visto, nem mesmo durante minha exploração de Necropolis.

Certamente seria muito arriscado passar a noite na vila de Graben, por isso resolvi partir na mesma noite.

Atlas da Perdição VI

O Segredo da Família Graben

Todos os membros da família são mortos-vivos. Todos eles servem o darklord do Mar Noturno, Meredoth, o necromante, que os criou como uma espécie única de mortos vivos criados através de seus experimentos. Eles são mortos vivos conhecidos como Lebentod. Uma espécie de morto-vivo que pode arrancar sua extremidade e re encaixa-la. {Mais informações sobre as criaturas podem ser encontrada nos livros oficiais de **Ravenloft: Ravenloft Monstrous Compêndium II e III, Denizens of Darkness (Aqui traduzido como Nativos das Trevas) e Denizens of Dread.**}

Meredoth os criou para além de na ter preocupações com seus súditos, ter servos na ilha que constantemente lhe provêm com material para seus experimentos. A família serve fielmente o necromante.

(Alguns dos membros da família foram mortos por um grupo de aventureiros durante a Grande Conjunção, porém cada mestre pode alterar isso para individualizar sua campanha, ou inserir novos membros.)

Economia

As Ilhas de Graben e Knammem não possui um sistema de moedas próprias, sendo possível encontrar aqui as moedas de Nova Vaasa, Darkon, e mais raramente de outras nações do Núcleo. Devo ressaltar, porém, que nem todas as relações de comércio são feitas à base de moedas, muitas delas são feitas também na base da troca, o que ocorre de forma mais comum entre as ilhas do Mar Noturno.

Os principais recursos da ilha são a construção de navios, a produção de vegetais como batata e milho. Além de laticínios e animais como ovelhas, e peixes como bacalhau, cavala, arenque, lagostas e focas. Sal também é comercializado na ilha.

Recentemente, com o comércio com Nova Vaasa e Darkon, alguns dos habitantes têm aprendido técnicas de comércio e um pequeno grupo de comerciantes parece estar se fortalecendo na ilha. Talvez no futuro eles sejam capazes de fazer frente à família Graben.

Diplomacia

Até as névoas revelarem o Mar Noturno essas ilhas na tinham nenhuma relação com a costa do Núcleo. Por se tratar de pequenas ilhas a diplomacia que têm sido praticada é pacífica e voltada para o comércio. Os habitantes das ilhas estão de braços abertos para negocias com navegadores do Núcleo, e as ilhas não dispõe de poderio militar nem da tolice necessária para entrar em conflitos com outras nações.

O Mar Noturno

Nova Vaasa: Muitos navegadores encaram os riscos para negocias com os habitantes de Graben e Knammen. E os habitantes das ilhas retribuem o empenho pelos negócios. Há uma relação de comércio crescente e muitos marinheiros acabam adotando as vilas como morada definitiva. Assim com muitos membros da igreja do Legislador

Darkon: Com Darkon a relação não é menos pacífica, embora não haja tantos darkonianos mantendo relações com as ilhas de Graben e Knammem, eles preferem as ilhas mais próximas de sua costa, Liffe e Vechor. Porém não é raro membros da igreja de Ezra em Darkon se aventurarem a trazer sua crença para Graben.

Liffe: não há muita aproximação entre as ilhas devido ao fato de Graben não possuir um número tão vasto de navegadores como as nações do núcleo. Porém não é algo impossível de acontecer, e a relação é boa, também centrada no comércio.

Vechor: Raramente algum navegador de Graben ou Knammen se aventura até a mais longínqua das ilhas. Praticamente não existe relação entre os lugares, embora não haja nenhuma discórdia e caso houvesse melhores condições para tal certamente haveria mais uma relação de comércio aqui, embora o local seja considerado por demais estranho pelos habitantes das demais ilhas.

Ilha dos Corvos: Esta ilha não possui nenhuma comunidade e é evitada pelos navegadores que a atribui inúmeras lendas e histórias de maldições.

L'île de la Tempete: O farol constantemente aceso já atraiu muitos navios para a destruição nas rochas que cercam esta ilha.

Também costuma ser evitada pelos navegadores mais experientes, além de não ter muito a oferecer, nem para o comércio nem para a cultura.

Locais de Interesse

Comecei meu estudo das comunidades pela ilha Graben, mais especificamente pela vila de Seeheim, depois rumando para Kirchenheim, contornando as regiões pantanosas do centro da ilha para explorar a maior vila, a vila de Graben.

Em seguida fui para Knammen, onde fiz minhas observações da vila e rumei de navio para Todstein.

Da remota ilha segui para a Ilha dos Corvos e por fim para L'île de la Tempete.

Seeheim

Uma pequena vila costeira, não possui grandes portos, mas ainda assim tem um local eficiente para atracar navios e para a descarga de mercadoria.

Apesar disso a vila não possui literalmente nada, a não ser campos cultivados e obviamente os fazendeiros ingênuos e suas famílias que cultivam os campos. Se não fosse pelas mercadorias que chegam via comércio marítimo, não seria possível encontrar nada além de vegetais, rebanhos e camponeses ingênuos e ignorantes nesta vila.

Para piorar a situação do lugar, se é que tal coisa é possível, a família Graben não visita o lugar. O único interesse da família aqui são os corpos dos mortos que são enterrados no único cemitério "oficial" da ilha, que fica ao lado da propriedade dos Graben, na vila de Graben.

Atlas da Perdição VI

Onde Ficar em Seeheim

O Abrigo do Navegador (Salas de Qualidade Ruim, Comida de Qualidade Boa), mais se parece com um celeiro. A parte inferior, onde são servidos os pratos consiste em um galpão de madeira mal conservada com móveis do mesmo estado. Até mesmo os biombos usados em Dementlieu para que as mulheres da alta classe se troquem são mais confortáveis do que o quarto. Camas de palha paredes da mesma madeira mal conservada e uma janela com vista para o mar. Na primeira chuva tenho certeza que o quarto ficaria inundado com a quantidade de água que passaria pela madeira da janela.

Felizmente os donos do estabelecimento têm à sua disposição legumes e animais de qualidade e boas aptidões culinárias. Eles dispõem também de estoques de vinho e conhaque trazidos de Nova Vaasa, o que acaba por compensar parcialmente as más acomodações.

Seeheim (pequena vila):

Convencional; AL: NB; 5.000 limite de ouro; Renda 40.000 po. População: 300; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade:

Diacono Andreas Steigin, humano homem, Ari nível 4.

Personagens Importantes:

Catiana Lemour, humana mulher, Ladr. nível 2, Guerr. nível 1.

Kirchenheim

Também localizada próxima da costa de ilha essa vila nada tem de diferente de Seeheim, a não ser pelo fato de não possuir nenhuma taverna ou estalagem, o que me obrigou a voltar para Seeheim e ficar mais um dia nas acomodações ruins, porém desfrutando de boa bebida.

O local possui inúmeras fazendas, e também nunca é visitado pela família Graben.

Onde ficar em Kirchenheim

Alguém que pretenda visitar o lugar terá que dormir no navio, se for o caso, ou fazer o trajeto até Seeheim para se hospedar na estalagem local.

Kirchenheim (pequena vila):

Convencional; AL: NB; 4.000 limite de ouro; Renda 35.000 po. População: 300; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade:

Diacona Veirtha Anduna, humana mulher, Ari 3, Exp 2.

Vila Graben

Para chegar na vila Graben, eu tive que contornar o pântano que fica nomeio da ilha. Havia chovido a pouco tempo, e o céu ainda estava escuro, estranhamente mais escuro no pântano como se a noite já tivesse caído. Eu tive uma sensação estranha de estar sendo observada, às vezes parecia que o charco respirava, em outras parecia que os galhos das árvores criavam vida e se colocavam nos meus pés fazendo-me tropeçar e tentando dificultar meu caminho. Porém depois que passei pelo lugar a sensação se foi, talvez fosse o efeito das doses de conhaque darkoniano que tomei pouco antes de sair de Seeheim.

A vila de Graben é de longe muito maior do que as outras das ilhas de Graben e Knammem, chegando a superar todas elas juntas.

Oportunamente para os comerciantes marítimos a vila chega se equiparar a algumas das cidades do Núcleo. Nela é possível encontrar todo o tipo de serviços essenciais e até mesmo alguns que são encontrados somente nas cidades mais sofisticadas do Núcleo.

A vila tem um grande movimento tanto dos cidadãos quanto de visitantes de além mar.

Aqui também fica localizada a propriedade da família Graben, que ocupa uma grande porção da vila, e chega a superar o terreno de varas edificações conjuntas das demais vilas. A propriedade da família não consiste somente em uma grande mansão, mas também em campos, jardins e outras frivolidade que todas as famílias nobres fazem questão de ostentar ao mundo.

O porto da vila de Graben é grande e comporta vários navios de carga, o

movimento é enorme a qualquer hora e lembra os portos de Martyra Bay em Darkon, e outros grandes portos do núcleo.

É digno de menção também o cemitério da vila Graben, o único cemitério da ilha, pelo menos no que diz respeito a um cemitério não improvisado, pois durante o meu trajeto pela ilha pude me deparar com inúmeros cadáveres, possivelmente de vítimas do clima impiedoso do lugar, e com vários túmulos improvisados.

Certamente a proximidade do cemitério com a propriedade dos Graben é proposital, dada a cena que presenciei. Se os Graben constituem uma espécie de mortos vivos, eles devem utilizar se do cemitério para suas necessidades escusas.

O segredo dos Graben, creio eu, pode estar também por trás de algo estranho que vem acontecendo nos últimos anos na vila. Não é incomum um habitante ou outro desaparecer, o que ocorre em curtos intervalos entre as semanas. Tal ocorrência parece sempre ter afetado os nativos da vila, mas o que chama a atenção é que alguns anos após o início do comércio marítimo com outras nações, o número de habitantes desaparecidos parece ter diminuído em certa proporção, sendo algumas das vítimas agora os forasteiros.

Porém, não tenho provas para comprovar isso, portanto meu patrão, resolvi deixar de lado esse assunto, umas vez que posso estar errada, afinal, desaparecimentos acontecem em qualquer grande cidade, e nelas os Graben não estão envolvidos, logo aqui pode se tratar apenas de uma mera consequência da grande população e constante movimento urbano.



Onde ficar na vila Graben

A Estalagem Ovelha Negra (Quartos de Qualidade Boa, Comida de Qualidade Boa) é o estabelecimento de maior renome na vila. O local possui seis salas, além de quartos grandes, bem decorados e confortáveis. Uma grande sala comum com bom atendimento. Devo ressaltar que o vinho da Ovelha negra é o melhor que tomei nessa ilha, um vinho forte e não enjoativo, com um sabor levemente ardente. O que me faz lamentar o fato de só ser encontrado aqui, um local tão longínquo e abandonado.

O Chamado do Mar Taverna (Comida de Qualidade Média), o local é voltado para navegadores, servindo todo tipo de frutos do mar, o preço é barato e a comida faz jus ao preço. Não se pode exigir muito aqui.

Graben (grande vila):

Convencional; AL: CN; 10.000 limite de ouro; Renda 80.000 po. População: 1900; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade: Diácono Isaias Ancourn, Ari 4, Ladrão 1, Colin graben, Ezekiel Graben, Kugan Graben e outros membros da família.

Personagens Importantes: Geniffer Golding, humana mulher, Exp2, Guerr. nível 2, Capitão Gengour Leroix. Ladrão 6.

Possibilidade Pavorosa:

Os desaparecimentos na vila Graben

Os desaparecidos eram habitantes raptados pela família Graben que os levavam vivos, ou como cadáveres para a ilha de Todstein, como material para os experimentos de seu criador, o necromante Meredoth, darklord do Mar Noturno.

Com o início do comércio marítimo, Meredoth ficou sabendo das terras além mar e começou a utilizar forasteiros em seus experimentos. Inicialmente é apenas m teste, mas se Meredoth gostar dos resultados, ele pode começar a querer implantar seus Lebentod nas terras do Core, e talvez até tentar de alguma forma dominar tais nações com suas criações mortas vivas.



O Mar Noturno

Possibilidade Pavorosa:

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 sendo um Lebentod, 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.

Onde Ficar em Knammen

O Abrigo das Ondas (Quartos de Qualidade Média, Comida de qualidade média) é a única taverna da vila, que por ser uma ilha que subsiste da pesca serve em sua maioria pratos à base de frutos do mar. As acomodações são simples, porém organizadas e bem cuidados, embora nada pareça ser capaz de impedir o vento frio trazido pelo mar que constantemente invade os cômodos.

Knammen(pequena vila):

Convencional; AL: NB; 4.000 limite de ouro; Renda 9.000 po. População: 300; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade: Diácono Andrei Ranu, Ari 1.

Knammen

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 passa de casas simples com telhados de palha ou cabanas. O local também possui um pequeno porto.

Todstein

Assim que coloquei os pés na ilha gelada percebi que havia algo estranho, runas quase imperceptíveis haviam sido traçadas no gelo. Quando vi que meus talentos mágicos não eram capazes de dispersar a magia, retornei ao navio e dei a volta na ilha, tentando atracar em outra costa. Desta vez não havia runas, porém um pequeno grupo de zumbis, cujos tecidos não apreciam estar congelados mesmo sendo expostos ao frio extremo.

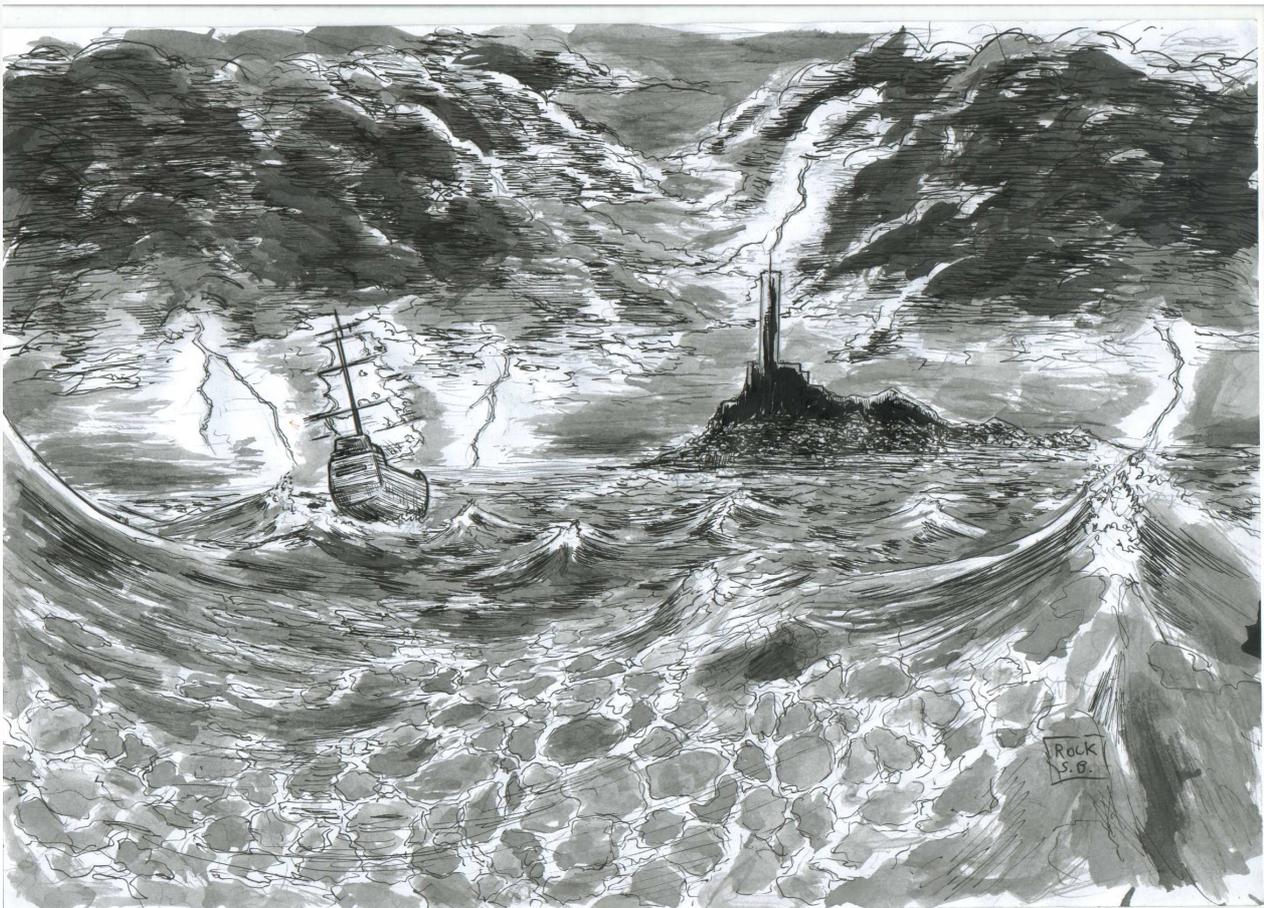
Atlas da Perdição VI

Tracei magicamente proteções contra os mortos vivos, e auxiliada por membros da tripulação que eu acredito serem membros da Kargat, puxei minha pistola e fiz disparos em pontos importantes das pernas das criaturas. Os que conseguiram se aproximar foram destroçados com golpes de espada, tanto meus quanto dos seus servos, meu patrão.

Terminado o incidente, consegui dar uma explorada rápida na paisagem e natureza do lugar.

Quando tentei avançar um pouco mais para explorar a estranha cripta que havia na ilha, uma tempestade de neve começou, fomos obrigados a recuar, porém antes de embarcar dei uma última olhada e avistei, perto da cripta, em pé, um homem alto, segurando um cajado e trajando um manto negro, seus cabelos e barba branca voavam com o vento, e ele me olhava fixamente com uma aparência cadavérica.

Sem poder prosseguir seguimos para a Ilha dos Corvos.



O Mar Noturno

Fiquei o resto do trajeto imaginando quem seria aquele homem. Talvez o “escolhido dos deuses” do qual fala a história de Graben. Dificilmente.

Talvez um morto vivo, assim como os membros da família Graben, imaginei. Mas a hipótese que mais me parece perto da verdade é a de que talvez seja ele o responsável pelo estado dos Graben, e talvez seja ele que a família serve, caso eles devam obediência a alguém.

Ilha dos Corvos

Após deixar a ilha de Graben naveguei rumo ao norte, para a Ilha dos Corvos. Quando a ilha já estava próxima, um fato curioso ocorreu. Mesmo com o céu escurecido e com os raios, vários corvos se aproximaram do navio e ficaram sobrevoando a embarcação incessantemente, acompanhando-nos durante todo o trajeto.

Por mais de uma vez pude observar que alguns dos corvos pousavam no mastro do navio e olhavam a mim e aos outros membros da tripulação fixamente, como se estivessem nos observando, ou até mesmo nos ouvindo, antes de voarem de volta para a ilha, enquanto outros continuavam sobrevoando o navio. Mais tarde minhas suspeitas de que as aves poderiam estar nos observando e nos ouvindo tornaram-se mais fortes.

Finalmente chegamos à costa da Ilha dos Corvos e enfim eu pude avistar a famosa torre da qual os marinheiros tanto falavam. Uma enorme torre localizada próxima à costa norte da ilha altura se estende quase até as nuvens, no seu topo uma quantidade infindável de corvos voa em círculo. A torre é feita de tijolos de pedra e sua arquitetura e estilo assemelham-se as das torres arcanas encontradas em Darkon, com uma leve

Ilha dos Corvos em uma Olhada

Nível cultural: Idade das Trevas (5) (a Torre), sendo o restante Selvagem (0)

Ecologia: Completa

Ano de Formação: 750 CB (?)

População: Nenhuma
(Ocasional migrações de corvos, Povo dos Corvos e Homens Corvo)

Raças: Humano 100%
(Ocasional migrações de corvos, Povo dos Corvos e Homens Corvo)

Grupos Étnicos Humanos:
Baroviano 1% , (Homens Corvo) Outros 1%

Línguas: Baroviano, Darkones, Mordentish

Religião: Nenhuma

Governo: Nenhum

Regente: Nenhum

Darklord: A Senhora dos Corvos

diferença de detalhes, o estilo de construção e os materiais usados parecem ser do mesmo tipo, culturalmente falando, embora a torre tenha algumas características únicas, como por exemplo a disposição das janelas, que só passam a existir depois de algumas dezenas de metros, e a forma em que os tijolos são dispostos. No topo da torre há um pequeno pátio de observação com parapeitos,



Atlas da Perdição VI

de onde é possível observar toda a ilha e o Mar Noturno.

Antes que eu descesse do navio, o capitão Galeus e seus homens me contaram algumas das histórias envolvendo a ilha, entre elas um evento que ocorreu logo que a ilha foi descoberta, quando as névoas revelaram o Mar Noturno. De acordo com a história dos marinheiros, um grupo de navegadores chegou até a ilha e foi recebido pela dona da torre, uma mulher, de acordo com eles uma feiticeira, embora eu não acredite muito que eles realmente saibam o que é uma feiticeira, abrigou os visitantes em sua torre, a após eles terem abusado de sua hospitalidade os transformou em corvos, deixando apenas um, para que contasse ao mundo sobre ela.

Tal história me parece ter origem duvidosa, mas ainda assim o capitão Galeus me recomendou ter cuidado e obviamente não abusar da hospitalidade da tal Senhora dos Corvos.

Desci do navio e os membros da Kargat me acompanharam, me escutando por todo caminho, silenciosamente.

Durante o trajeto pude observar que a ilha possui recursos naturais bem diversificados, sendo em sua maioria coberta por densas florestas.

Em determinado momento um corvo pousou em uma árvore próxima a nós e com um som tentando imitar uma voz humana anunciou que sua senhora desejava nos ver.

Seguimos para a torre, onde fomos recebidos pela Senhora dos Corvos, uma mulher de aparência jovem estatura baixa, feições delicadas. Sua pele é extremamente pálida, contrastando com seus cabelos negros da cor da plumagem dos corvos.

Ela nos acolheu prontamente, nos alimentou e perguntou sobre o que fazíamos lá. Eu disse que estava pesquisando as ilhas ainda não exploradas, sem entrar em mais

detalhes, e a Senhora dos corvos pareceu ficar mais entusiasmada com a nossa presença depois de saber que eu escreveria a respeito dela para o restante do mundo.

Eu perguntei da forma mais educada sobre ela e seus afazeres, mas ela não entrou em muitos detalhes, apenas explicando que é uma feiticeira, tendo nascido como dom da magia em seu sangue e com uma afinidade natural com os corvos e outras criaturas como homens corvos ou com o povo dos corvos.

Interessante como os corvos parecem ter uma ligação natural com este mundo! Se nós descobrirmos o segredo dessa relação, talvez possamos entender o real propósito e a natureza de meus atormentadores.

Por fim a Senhora dos Corvos me disse “Eu não vejo a isolamento de minha ilha como um problema, é um prazer estar longe de toda a civilização e de seus estúpidos preconceitos, fúteis conceitos existenciais e da vida ignorante que levam. Aqueles os quais valorizo, os corvos, eles sabem como chegar até minha presença. Claro, que as vezes o mar acaba me trazendo alguns dos intolerantes habitantes de outras terras. Mas pelo menos tenho a oportunidade de dar-lhes a lição merecida. Meu único lamento é que meros marinheiros não são capazes de transmitir ao mudo a lição que tenho a ensinar, para que um dia deixem de lado sua futilidade e intolerância”.

Terminada a conversa, me retirei educadamente, agradecendo pela hospitalidade e pela audiência, e retornei ao navio.

O Mar Noturno

Certamente essa mulher deve ser quem ocupa o lugar de “Lorde Pavoroso” desta ilha. Se assim for, uma suspeita minha começa a se provar verdadeira. Cada nação neste nosso mundo parece estar ligada à personalidade de seu Lorde Pavoroso, em outras palavras, o trono se adequa a seu rei. Se isso é verdade sei que você tem a resposta meu patrão.

L'île de la Tempete

O nome desta ilha vem do mordentish, seu significado é nada mais do que “A Ilha da Tempestade”. Nome que não foi dado despropositalmente

Conhecendo a armadilha que representa o farol da ilha que fica constantemente aceso e atrai os navegadores incautos para o inevitável naufrágio na costa rochosa da ilha, o Desbravador das Névoas foi ancorado no mar. Antes de sair com o pequeno barco que me levaria até a costa, lancei sobre mim magias de precaução para caso o barco virasse.

A ilha possui vegetação que contrasta com um solo rochoso, graças ao qual não há muitos insetos, apenas algumas moscas.

Por outro lado, o local está infestado de morcegos, que fazem suas tocas no interior cavernoso das inúmeras rochas da ilha.

Não há nenhuma construção no local, nem comunidade e nem mesmo um único ser humano. Excetuando-se o farol localizado quase no centro da ilha sobre uma rocha.

O farol fica aceso constantemente, portanto fiz a suposição de que alguém deve mantê-lo nesse estado.

Porém ao entrar no farol, não apenas não encontrei ninguém como comprovei que a luz do farol não ode ser apagada. Seja lá que força ou magia mantém o farol aceso, é muito poderosa.

L'île de la Tempete em uma Olhada

Nível cultural: Cavaleiresca(8) (o Farol), sendo o restante Selvagem (0)

Ecologia: Florestas, Rochas

Ano de Formação:

Aproximadamente 735 - 740 CB

População: Nenhuma

Raças: Nenhuma, apenas morcegos habitam a ilha.

Grupos Étnicos Humanos:

Línguas: Mordentish

Religião: Nenhuma

Governo: Nenhum

Regente: Nenhum

Darklord: Capitão Alain Monette

Quando eu estava prestes a deixar o farol percebi que o mesmo e encontrava cercado de morcegos, assim utilizei uma magia para ocultar meu odor e a magia silêncio. Consegui sem que as criaturas me notassem e voltei para o navio, quando a maré estava começando a subir. E nesse ponto notei algo estranho, perto da costa vi de longe o que parecia ser um homem se contorcendo, alguns segundos depois, vi algo levantando vôo, as asas eram claramente asas de morcego, mas a criatura parecia bem maior do que um morcego comum.

Tal visão me faz crer que não há somente simples morcegos na ilha, mas também licantropos, os chamados homens-morcego.

Pensamentos Finais

O Mar Noturno tem sido explorado cada vez mais como uma fonte de comércio. Devido a seu recente surgimento não se pode afirmar nada certo sobre o futuro das relações de comércio com o Núcleo, porém nos oito anos desde então, um crescimento considerável do comércio tem sido obtido, o que leva a crer que provavelmente haja um crescimento maior daqui a alguns anos.

Por um lado o Mar Noturno não vale nenhum esforço para ser conquistado por nenhuma nação, e digo isso, pois além das vilas habitadas por camponeses e pescadores ignorantes mal ter como se defender, não valeria o esforço e a nação que o fizesse só teria dores de cabeça para administrar esse povo ingênuo e inculto e em contrapartida não teria lucros maiores do que o investimento.

Pelo outro lado, não é por não valer a pena empregar esforços para conquistar o lugar, que não se deve manter os olhos abertos sobre ele. As descobertas que fiz sobre a família Graben sugerem que futuramente eles possam representar um perigo potencial caso consigam se infiltrar entre os comerciantes mais influentes do Core. Além disso, sabendo-se procurar e com os meios certos, creio que seja possível de se adquirir notáveis conhecimentos de necromancia em algumas de suas ilhas.

Outro fator notável é que a ma nova classe de comerciantes nativos tem surgido na ilha, talvez daqui a alguns anos eles sejam capazes de sobrepujar o domínio dos Graben, ou talvez a família de mortos vivos e seu provável “mestre” os tire do seu caminho assim que eles começarem a ter alguma influência.

Enfim, um lugar inóspito habitado por típicos aldeões ignorantes. Mas que ainda

assim deve ser observado, à distância, claro, para que não deixe de ser nada além da miséria que é.

Novo Caminho das Névoas:

A Cortina do Triste Sacrifício

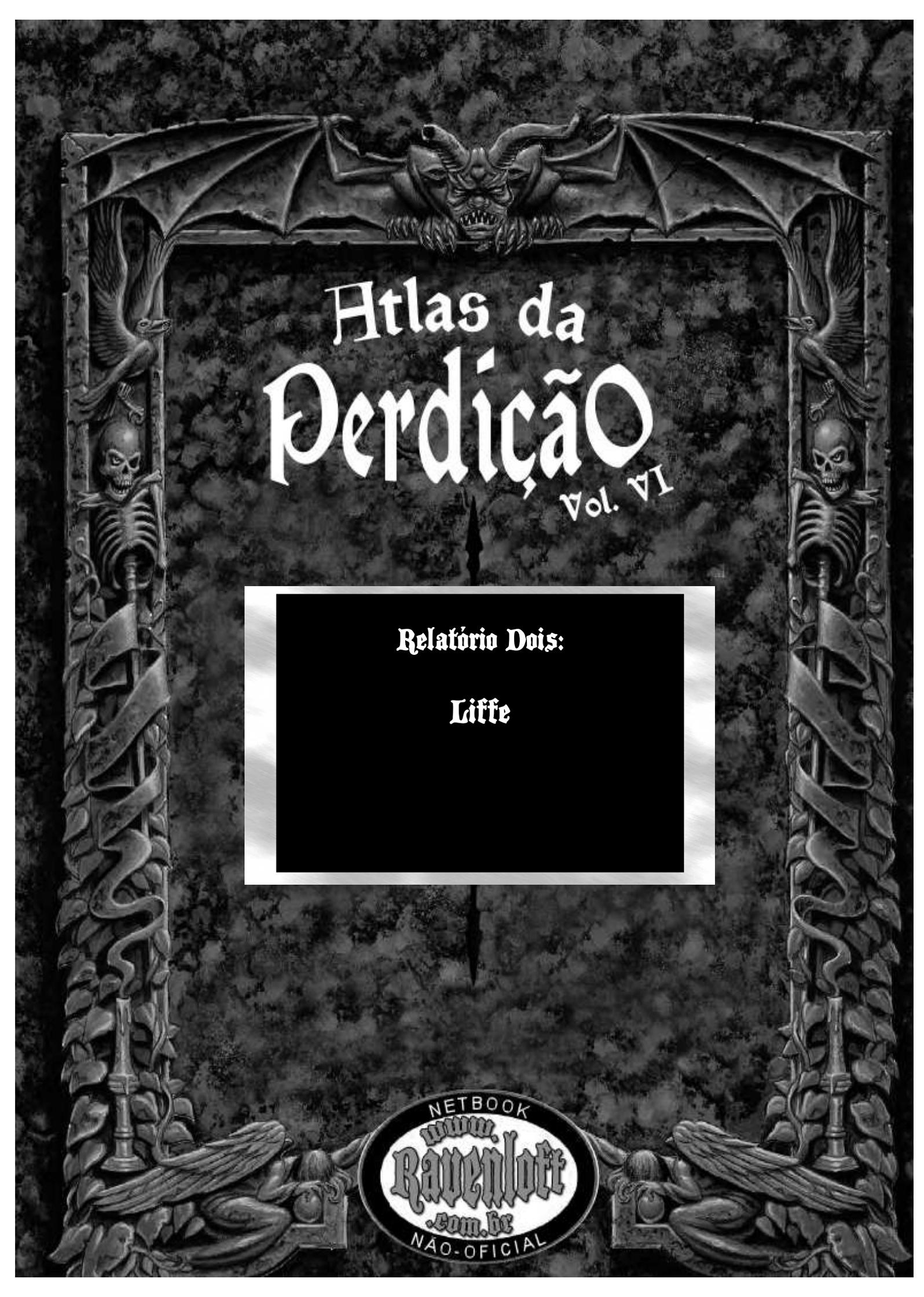
Este caminho das névoas foi teorizado por muitos sábios desde que o Mar Noturno surgiu. Além de ter sido sonhado por muitos navegadores. Ele se localiza na borda de névoas no extremo leste do Mar Noturno e leva ao extremo oeste do Mar das Tristezas.

Embora seja o maior desejo dos navegadores esse Caminho das Névoas não é tão simples, ele necessita de uma “chave” uma circunstância especial para funcionar.

Não basta que o navio adentre as névoas. Ele requer o sacrifício de uma vida humana, na verdade é necessário que o casco do navio que vai fazer a travessia tenha sido marcado com o sangue da vítima, e assim deve permanecer até a travessia ser completa, ou correrá o risco de se perder nas névoas.

A Cortina do Triste Sacrifício:

Leste do Mar Noturno – Oeste do Mar das Tristezas (Excelente Confiabilidade, Caminho Único).



Atlas da Perdição

Vol. VI

Relatório Dois:

Liffe



Atlas da Perdição VI

As nuvens surgiam densas, negras e tempestuosas quando o Desbravador das Névoas aproximava-se das terras da ilha de Liffe. O capitão Galeus aproximou-se de mim e disse que em breve as nuvens descarregariam sua fúria sobre nossa embarcação e que seria mais recomendado que eu terminasse de anotar minhas observações na cabine, pois os homens teriam trabalho árduo no convés. Respondi que iria ficar mais alguns instantes e esperar até avistar com mais detalhes as águas da baía Hordum, pois aproximávamo-nos da ilha pela porção meridional; vindos de nossa última exploração, direcionando-nos ao oriente da ilha.

Os homens cuidavam dos afazeres comuns de uma embarcação, e cantarolavam músicas aborrecedoras com suas vozes roucas e obviamente afetadas pelo álcool. As águas eram escuras, mas, sua escuridão ia além do encobrimento da lua, parecia provir de um além desconhecido, perdido entre a imensidão dos tempos. Não se via um palmo abaixo da superfície das águas.

Os marinheiros estavam irrequietos quando avistamos, nas proximidades da ilha, um mastro emergindo das águas. Indicando que ali, em algum momento, marinheiros encontraram seu fim em mais uma armadilha das águas do Mar Noturno. Galeus tornou a direcionar-me a palavra, pouco o fazia tínhamos apenas as conversas necessárias. Ele apontou-me a embarcação naufragada e mais uma vez insistiu que eu fosse para a cabine, afirmando que os homens tinham que fazer seu trabalho para impedir que as fortes ondas nos jogassem contra as pedras e que depois eu poderia terminar minha descrição da ilha em terra. Relutantemente aceitei e ao caminhar rumo à cabine as ondas ficaram ainda mais fortes, vi que alguns dos marinheiros fizeram um sinal de proteção.

O Desbravador das Névoas seguiu entre os recifes muito lentamente, evitando qualquer choque que pudesse avariar o casco e nos levar ao mesmo destino que aqueles náufragos. Quando nos aproximamos mais e o navio ancorou pude ver com mais detalhes a ilha, agora não mais encoberta pela neblina que impedia-me de enxergar algo mais distante.

Liffe em uma Olhada

Nível cultural: Medieval (7) as construções dos nobres; Sendo os feudos Medieval Precoce (6)

Ecologia: Completa (Florestas, Vales, Costa)

Ano de Formação: Entre 735 e 740

População: 5700

Raças: Humanos 99%,
Outras 1%

Grupos Étnicos Humanos:
Liffeneses (99%) Outros (1%)

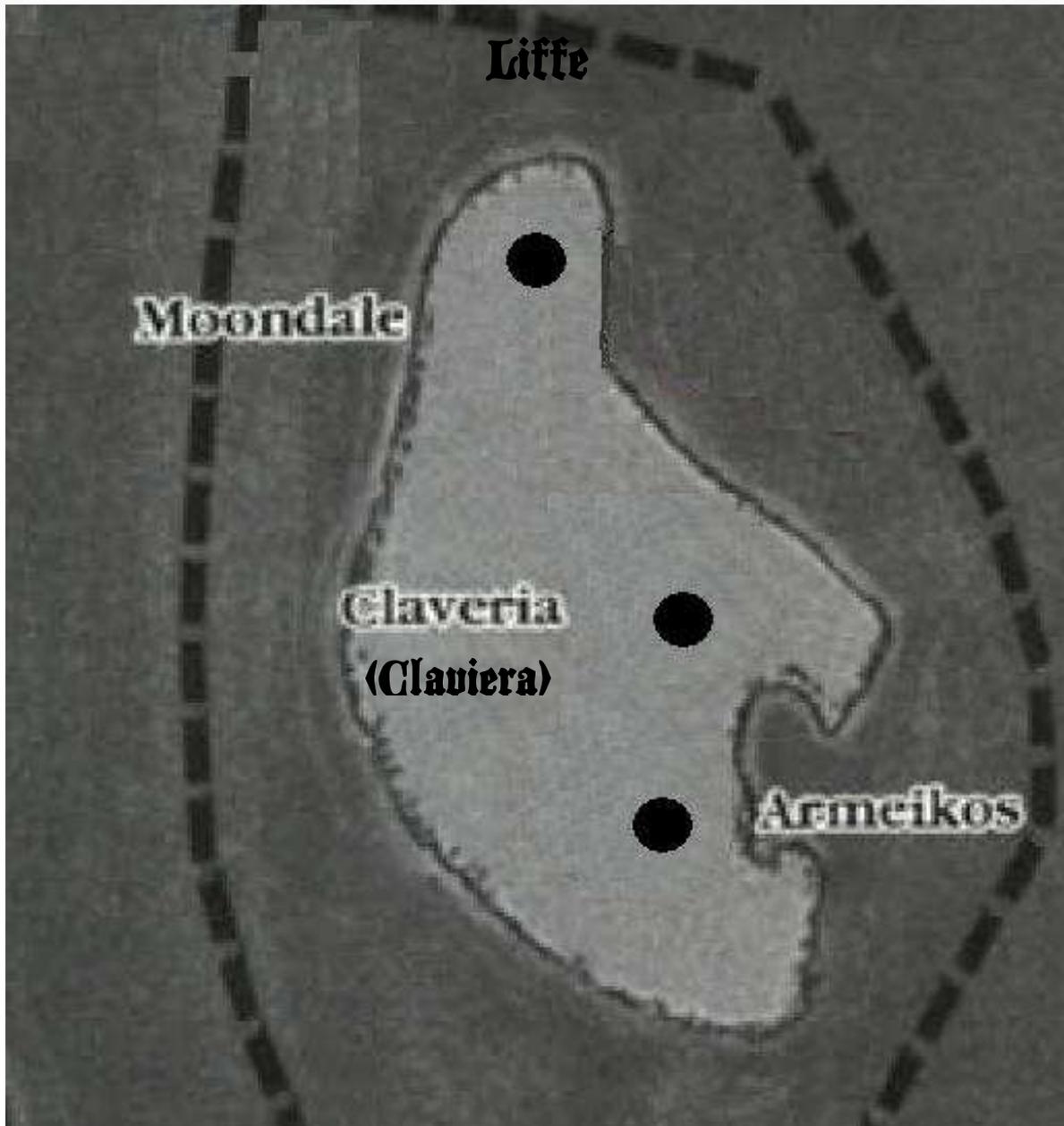
Línguas: Sithicano

Religião: O Grande Pai, Ezra, O Legislador

Governo: Feudalismo
Opressivo

Regente: Os Barões

Darklord: Barão Lyron
Evensong



Paisagem

Pude avistar arvoredos, praias de uma areia clara, contrastando com a escuridão do Som de Liffe, este era o nome do rio mais próximo á ilha, a areia também contrastava com a profundidade das águas, quebrada apenas pelos recifes que se

erguiam como navalhas para cortar o fundo dos barcos. A água exalava um cheiro estranho, não era cheiro de mar, era algo mais, um cheiro suave que transmitia uma sensação de calma, mas não consegui descobrir de onde vinha.

No trajeto, que se findaria ao aportarmos em Armeikos, uma cidade





Atlas da Perdição VI

que cresce nos últimos tempos, pude ver barcos de pescadores procurando peixes entre os dentes do mar, como são chamados pelos nativos os recifes próximos. Ao passarmos mais próximos da costa já indo ao porto pude notar que havia algumas pedras no chão. Mas não eram grandes nem pareciam de modo algum causar problema a quem pela praia transitasse, apesar de serem alvas, o que é incomum em pedras costeiras.

Os arvoredos, como pude perceber, pareciam frutíferos, mas não vi fruta alguma neles, talvez não tivéssemos chegado na época correta, como fui constatar posteriormente.

Observando a parte interiorana da lha, que fiz quando ainda me encontrava no barco no barco, era que havia uma pequena cadeia de morros, e alguns dobramentos erguendo-se ao longo de Liffe seguindo desde o sul até a porção setentrional, mas não tão altos, nem numerosos eram eles. Apenas erguiam-se seguindo quase uma linha, fato que incitou minha curiosidade.

Nessa cadeia, chamada pelos nativos de cerras da agonia, localiza-se a nascente do rio Hordum, assim como a de outros dois outros rios, 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.

Na serra da agonia os montes mais altos são cobertos por uma finíssima camada de neve, perene devido à altura e ausência do calor solar. Os morros não são íngremes, porém difíceis de se subir, pois não há trilhas e seu solo é um tanto lamacento, o que faz com que carroças atolem tentando subir os mesmos.

O solo dos morros é basicamente de argila possuem em sua totalidade uma coloração marrom, interrompida por esparsas

pedras negras ou acinzentadas que elevam-se ao céu como se o apontassem. Essas pedras revelaram-se segundo os habitantes com que tive contato posteriormente, como os espíritos dos marinheiros mortos tentando chegar à ilha, isso me lembrou logo do barco que vimos no dente do mar quando ainda nos aproximávamos daqui, embora obviamente eu não seja tola aponto de dar crédito a superstições tolas de camponeses. Há além desses morros marrons, algumas montanhas de dobramentos rochosas, ao contrário do solo geral da ilha e um tanto altas, destacando-se em meio aos morros baixos e marrons que compõem a cerra das mágoas.

Cobrindo os vales e estendendo-se por todo o ocidente dos morros está a floresta dos pássaros, uma floresta não muito densa que condizente com o nome é habitada por inúmeras aves, ao menos foi o que ouvi ao chegar em terra. Nessa floresta, de árvores altas que são habitadas por um cem números de pássaros que passam a maior parte do tempo cantando, os ninhos e ovos encontrados ao léu não são incomuns. Isso atrai pessoas atrás do canto das aves para prendê-las, capturar seus ovos e então criá-las e vendê-las. Há ainda mais quatro florestas de pequena extensão em Liffe, a chamada Casa dos Lobos, que fica no extremo norte da ilha, na qual algumas matilhas demarcaram território, o que afugenta lenhadores e alguém que pretenda procurar algo na mesma.

No sul da ilha situa-se o bosque baixo, uma grande extensão de verde que serve de moradia para muitos animais que antes se encontravam nas matas agora derrubadas para plantações.

E por fim, próxima a Armeikos está a floresta do som, uma extensão de árvores



que assim como a floresta das aves é morada de muitos pássaros cantantes. No entanto aqui os viajantes não vêm atrás das aves para capturar, pois dizem que aqueles que escutam o som dessas aves perdem a sanidade, caindo em um transe e vagando até a morte dentro dessa floresta. Obviamente a ignorância do povo não lhes permite discernir mais sobre os fatos, mas eu suspeito que as florestas sejam o lar de Harpias.

Liffe possui mais dois rios de porte, o Lágrima da Lua, de águas claras e límpidas em seu início no norte da cerra das mágoas, que corre em direção ao vale da lua, o qual recebeu esse nome devido ao rio, onde situa-se a cidade cujo nome tem mesmo significado. O Lágrima da Lua é bem menos caudaloso que o Hordum, pois não atravessa tantos morros. O que o tornou mais explorado para irrigação, proliferando fazendas ao longo de seu percurso. O outro é o Rio Baixo, por se encontrar na parte mais baixa do território da ilha ele recebeu esse nome. É o menos utilizado para agricultura já que não se encontra próximo às cidades de Liffe. Seu trajeto inicia-se na parte mais meridional da cerra das mágoas e desemboca no ocidente da ilha, em um percurso quase retilíneo e bastante raso.

Em comum os três rios possuem o fato de nascerem em algum lugar da cerra, os habitantes dizem que é por que há um lago enorme escondido no subsolo da cadeia de morros, cujas águas podem conter mistérios imemoriais. Em minha passagem pela mesma procurei tal local, chegando a encontrar uma caverna, mas na mesma não havia lago algum.

As praias, que foram as primeiras áreas que visitei assim que aportei na ilha, eram compostas por pequenas quantidades de arvoredos, ao longe, já onde o solo tornava-se mais argiloso. Na areia, além das

pequenas pedras brancas que a bem da verdade não eram nem tão pequenas assim, já que possuíam em torno de cinco centímetros em média, havia pequenas plantas que eram encobertas durante as marés altas, resistindo até a chegada de mais uma maré baixa onde voltavam a secar-se e receber a luz do sol. Poucos resíduos do mar estavam depositados na areia, não havia conchas, tampouco sargaços ou peixes mortos, não pude ver nada disso da distância que passamos ao chegar, nem ao visitar as praias pouco depois de termos aportado.

Andando pela cidade pude ver que as casas eram construídas com pedras e algo que me pareceu um escuro barro, que posteriormente vim descobrir ser o barro retirado das montanhas. Tinham telhados feitos de feno, palha, folhas das árvores praiieras, as casas próximas do mar eram construídas com pedras retiradas dos recifes, o que fazia com que em suas paredes houvesse algumas conchas, que não havia na praia, mas abundavam nos recifes, e pedras brancas da praia. As ruas, mais importantes, ou seja, aqueles que servem de trajeto aos nobres para seus feudos, eram calçadas com pedras escuras e irregulares, o que fazia com que as carroças trafegassem lentamente.

Quando saí da cidade e comecei a trafegar pela ilha, vi que a mesma é composta quase em sua totalidade por terrenos planos, ideais para abrigar campos de cultivo, com exceção das montanhas e a parte sudoeste da ilha que é mais baixa.

Durante minha estada na ilha vi que a mesma possuía poucas vilas, esparsas em seu território, possuindo algo em torno de dez a vinte casas, e algumas maiores. Pelo que pude perceber as vilas menores não eram nada mais que partes distantes dos



Atlas da Perdição VI

centros urbanos maiores, como pude notar em outros pontos da minha viagem. Nessas vilas menores geralmente residiam membros de uma mesma família ou eram pessoas que juntos praticavam a mesma atividade. Geralmente havia uma plantação de um mesmo legume ao redor das casas ou havia um galpão onde todos fabricavam o mesmo produto. E comercializavam com outras vilas ou com viajantes em feiras armadas em Armeikos.

Flora

Das plantas de Liffe o que pude notar enquanto viajava através da ilha, foi que as mesmas são em muito semelhantes às do resto das terras que visitei. Cobrindo quase todo o chão da ilha há uma grama escura como o mar que cerceia Liffe. Essa grama mantém-se longe apenas das plantações e cidades, pois os homens a cortam.

Há também esparsos arbustos através das planícies como se marcassem o caminho para algum lugar, sem levar a lugar algum. Arbustos esses de baixa estatura, não ultrapassando um metro, com suas folhas arredondadas, como se fossem bolas verdes espalhadas através da planície.

As folhas de todas as plantas que observei são também escuras e toda a paisagem é de uma escuridão inigualável, não há cores vivas nessa terra. E especialmente as folhas, são de um verde escuro como se lhes tivessem sugado a cor, a força e talvez seja isso, pois há muitas folhas ainda verdes espalhadas por todo o chão, mesmo um tanto longe das florestas. Como se o vento, que é fraco longe do litoral, levasse-as para longe.

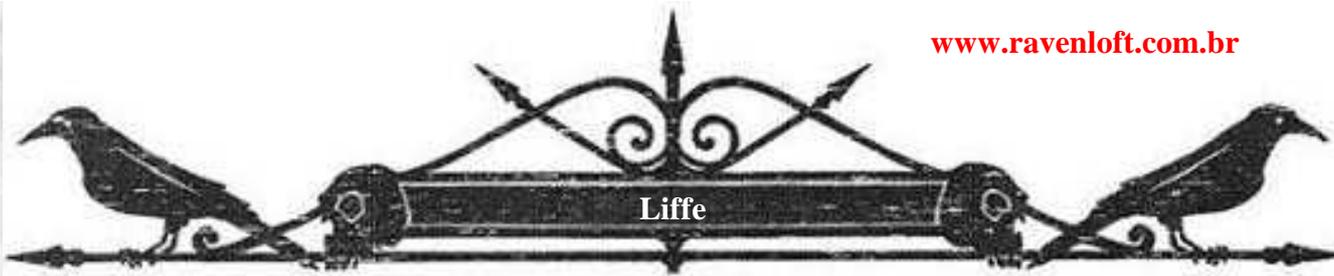
As árvores eram baixas em quase sua totalidade, exceto umas poucas na floresta dos pássaros. Estas podiam ultrapassar os vinte metros. Nelas os pássaros faziam seus ninhos, parecendo já estarem cientes das pessoas que viriam busca-los. Os nativos chamavam essas plantas de salva pássaro, pois mesmo sendo facilmente identificáveis dentro das florestas; as mesmas possuíam espinhos e uma espécie de lodo que impossibilitavam sua escalada. As cascas das demais árvores eram grossas, mas não eram rugosas, como se elas não envelhecessem muito. Mesmo sendo árvores sabidamente velhas, talvez fosse algo da terra.

Mas não pude examinar com mais detalhes.

Sua falta de empenho está começando a me aborrecer! Espero que não tenha a mesma atitude para encontrar a razão da sua jornada, pois se tiver, eu não terei nenhuma falta de empenho de me livrar de você.

Elas eram retas, como pinheiros, poucas eram retorcidas ou possuíam galhos e copas volumosas. Mas as que possuíam davam um toque a mais de beleza à vista das florestas de Liffe, que apesar de sua sobriedade possuem algo que nos faz recordá-las como boas memórias de um lugar a se desejar visitar novamente.

Dessas demais árvores, também pude notar que cresciam próximas umas das outras, tornando o trajeto por dentro das matas complicado, fato estranho, pois algumas árvores chegavam a praticamente se sobrepor sobre as outras. A madeira de Liffe, pelo que pude notar, possui a qualidade necessária para fabricação de ótimos barcos, mas principalmente sua



Liffe

qualidade é voltada para a acústica, o som parece ressoar com uma clareza sobrenatural em um pedaço oco da madeira retirada das árvores deste lugar. Além do que ela é leve, resistente, de uma maleabilidade moderada. Isso faz com que desde que começou a fazer contato com as terras do continente, as florestas de Liffe estão cada vez mais rapidamente sendo exploradas, isso já fez com que animais tivessem que abandonar suas antigas moradas, como os lobos da floresta que recentemente passou a ser chamada de casa dos lobos justamente por causa disso.

Os frutos são em sua maioria volumosos e suculentos até saborosos e pude até apreciar alguns enquanto estive em Liffe. Balrgojo, é um fruto amarelo, do tamanho de um puno fechado, sua semente era pequena como a de uma maçã. O fruto tem um sabor adocicado, porém não era enjoativo, possuía uma espécie de sulco, viscoso, porém saboroso, sua semente é usada para fazer um chá calmante pelos habitantes da ilha, enquanto que os marinheiros por sua vez adicionam rum para “melhorar” os efeitos do chá.

Esse chá é comercializado com viajantes de outras terras, pois o mesmo é saboroso e traz uma sensação de paz e calma. Além disso há as plantações que cerciam as cidades. Nelas os aldeões plantam batatas, milho, os quais trocam com comerciantes de outras terras, e alguns legumes em menor quantidade para o consumo dos moradores da ilha.

De maior importância, a planta mais interessante que descobri aqui, e que apreço crescer com naturalidade nas florestas de Liffe é a Mandrágora. Do lado de fora da terra a planta só pode ser identificada por alguém experiente, que saiba o que procura, ele se assemelha a pequenos fios de cabelo.

Porém, se puxada para fora ela revela seu lado mortal. Com a aparência de uma pequena mulher, sua raiz de fato o é. Chegando a lembrar uma pequena fada, ela abre seus olhos e imediatamente emite um grito terrível e mortal. Eu me precavi e usei a magia silêncio na área ao redor antes de estudar a mandrágora.

Após dissecar um espécime vivo, pude perceber órgãos vitais, e vi que embora seja considerada uma planta, ela é na verdade um ser vivo e racional, embora raramente se mova, só em raros ciclos.

A Mandrágora tem grande utilidade como componente de magias sonoras ofensivas. Na falta de algum dos componentes materiais essa “planta” pode ser uma ótima substituta para qualquer componente. E caso todos os componentes da magia estejam presentes, ela é capaz de amplificar os efeitos da magia.

Chá de Balrgojo

Da planta chamada Balrgojo os habitantes de Liffe extraem as sementes e com elas, cozendo durante todo um dia; dentro de uma panela de barro lacrada chamada balgora, fabricam o chá de Balrgojo, o qual possui propriedades sedativas. Qualquer um que beber um pouco desse chá permanecerá calmo mesmo em situações de tensão, recebendo um bônus de + 2 em todos os testes de medo durante duas horas, quando o efeito do chá começa a desaparecer. Caso o chá seja ingerido em grande quantidade quem o bebeu receberá um bônus de +4 contra testes de medo e horror e +2 para resistir a testes de

Atlas da Perdição VI

loucura bem como ignora 15 pontos de dano atordoante por rodada. Os habitantes de Liffe utilizam esse chá principalmente durante partos, para acalmar as gestantes e facilitar o trabalho das parteiras. Mas o chá está sendo, agora, muito procurado por mercadores que o vendem para nobres de terras distantes, que apreciam muito a sensação de tranqüilidade que o mesmo propicia. Para uma única dose pequena é necessário apenas um gole do chá, para maiores doses, que resultam em um bônus maior bem como bônus em outras coisas faz-se preciso tomar toda uma garrafa.

O custo do gole desse chá é de quinze moedas de prata, e para prepara-lo faz-se necessárias quatro sementes e um litro de água, deve-se ferver a mistura até que reste apenas um pouco de água na panela, algo em torno de trezentos mililitros.

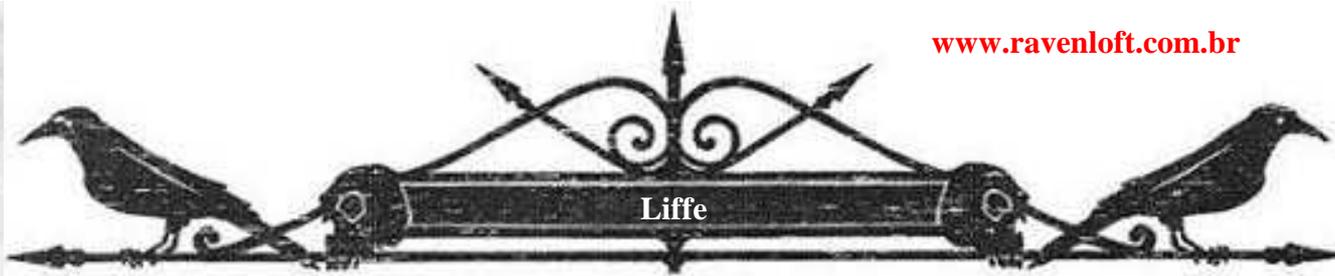
Mandrágora

A Mandrágora assemelha-se a uma mulher em miniatura, embora sua pele seja mais grossa do que a pele humana, em um tom bege escuro. A parte que fica para fora da terra assemelha-se a um pequeno tufo de cabelo, geralmente na cor ruiva ou loira, embora seja possível encontrar também a cor negra.

Se puxada para fora da terra a Mandrágora emite um grito terrível que só não surtirá efeito em indivíduos completamente surdos ou dentro de áreas de silêncio.

Qualquer um que ouvir o grito da Mandrágora deverá fazer um teste de Fortitude, DC 16, em caso de sucesso o indivíduo recebe 1d6 de dano e fica atordoado por 1d4 rodadas. Falha com diferença de 6 pontos o indivíduo sofre 4d6 pontos de dano e fia atordoado por 3d4 rodadas, com 50% de chance de perder a audição parcialmente (penalidade -1 na destreza, em testes de ouvir, etc), se o resultado for menos de 10% a perda da audição é permanente e total (-5 na destreza).

Caso o resultado do teste seja 1, 60% de chance do personagem ficar com 0 pontos de vida inconsciente e surdo, e 40% de chance dele morrer imediatamente.



Fauna

Percorrendo as florestas da ilha pude ver nas bordas da floresta baixa que as plantações avançam ferozmente em sua direção, empurrando os animais para cada vez menores espaços.

Enquanto me aventurava pela Casa dos Lobos mantive comigo o tempo todo minha pistola, por precaução, lembrando-me do ocorrido me Verbrek.

Locais me disseram que aqui os lobos espreitam durante todo o dia, como se não quisessem ser importunados ou se guardassem alguma coisa importante, achei prudente dar ouvidos aos avisos locais e redobrei meus cuidados, adicionando inclusive meios arcanos de proteção contra os lobos.

Passei cerca de dois dias vagando dentro da floresta, procurando algo que merecesse notoriedade, no entanto apenas vi alguns animais, cervos, coelhos, esquilos, nada de lobos, apesar de ter quase que ininterruptamente ouvido seus uivos, e ter visto algumas pegadas. Acredito que os lobos vigiaram-me durante todo meu caminho, como se tentassem impedir-me de encontrar algo. Os aldeões das vilas próximas disseram a mim que lá, os lobos das florestas derrubadas para plantações, encontraram algo semelhante a um santuário. Isso seria, supostamente o que eles impediam que fosse encontrado. No entanto, foi na floresta do som que mais fiquei intrigada, lá ouvira falar de histórias de homens que nunca mais foram vistos ou enlouqueceram depois de terem ido à mesma. Os moradores diziam que a floresta era amaldiçoada, como tantas outras lendas populares ingênuas.

Diziam que até o canto dos pássaros do local era maldito, sendo ele o responsável pela loucura daqueles que foram à floresta do som, enquanto eu me preparava para ir a mesma, ao arrumar meus pertences para a jornada, na estalagem.

No caminho para a floresta do som, que era cercado por plantações, e coberto com pedras, via-se ao longe uma concentração de árvores, que se adensava gradualmente, ao que me afastava da cidade, as casas tornavam-se cada vez mais esparsas até o momento em que me encontrava em meio a vegetação. Apenas arbustos observavam-me avançar em direção à floresta.

Os primeiros galhos dos arbustos rasteiros me tocavam quando ouvi o canto de algum pássaro até então desconhecido, Me escondi debaixo de uma árvore e logo me lembrei do que os aldeões me falaram, tomei um pequeno gole do chá de Balgojo, misturado com rum, que ajudou a quebrar o gosto doce e insuportável do chá, aguardei alguns instantes, mas não avistei criatura alguma, até que me ocorreu uma idéia, que relatarei ao final de minha explicação da fauna, meu patrão.

Das várias histórias que havia ouvido sobre essa floresta a mais recorrente era a lenda do Frolaza, o que posteriormente vim descobrir significar mil pássaros na língua local.

Dizia ela, que há muito um homem chegou a essas terras tendo dito que vinha de um local distante, os moradores afirmaram com veemência que fora antes mesmo de os primeiros viajantes vindos do mar noturno aportarem aqui. Esse homem veio interessado em encontrar aqui uma ave cujo canto poderia fascinar o mais rude coração. Ele tendo contratado um grupo de homens para ir com ele a busca desse



Atlas da Perdição VI

pássaro, partiu para as florestas tão logo chegou aqui. Tendo vagado por dias dentro da floresta, tendo enfrentado algumas feras selvagens, depois de muito procurar ele encontrou uma ave. Esta, dizem, era bela como um por do sol e logo que a viram todos os membros da equipe que viajava com esse homem ficaram atônitos, quando o pequeno pássaro soltou ao ar seu primeiro canto todos ficaram encantados de tal forma que tentaram desordenadamente capturá-lo. A ganância consumia cada um dos homens, fazendo-os logo pensar que cada outro era um obstáculo que o impedia de capturar a bela ave.

Tão logo isso passara pela cabeça de todos, estavam eles se matando em meio à floresta tentando assegurar que cada outro não fosse o raptor da ave. Ao fim da disputa, restara apenas o forasteiro gravemente ferido e a ave, empoleirada em um grande galho. Nesse momento o homem consumido pela fúria e pelo desejo, sussurrou ao vento que espalhava o cheiro de sangue por entre as árvores: “terei teu canto e mil outros mais, para todo o sempre a deleitar-me ouvindo tua voz”. Nesse instante, dizem os moradores, o vento tornou-se gélido e a pequena ave despencou de seu galho, um pequeno espírito envolvera o homem, era o da ave. Agora suas almas cantavam em uníssono e o homem estava destinado a ouvi-lo cantar dentro de si, consumindo-o em ódio e desejo durante todo o sempre. Dizem, que esse homem ainda vaga pela floresta em que foi procurar essa pequena ave, bela como o por do sol, suas feridas nunca sararam e sua voz agora ressoa como a de mil pássaros, inclusive o que o tornou a criatura conhecida como Frolaza, consumindo em desejo a alma daqueles que o encontram.

Obviamente eu desminto esse conto como uma grande demonstração de ingenuidade do povo local, somada com uma certa vontade de causar impressão nos visitantes. Faltam argumentos plausíveis para que algo assim possa ter acontecido, ninguém é capaz de contar de forma convincente o que aconteceu com tal homem, e tal falta de detalhes significa que tudo não passa de uma lenda criada sobre uma base fraca, ao contrário do que fui capaz de descobrir, e que muitos dos habitantes daqui sequer tem conhecimento, que como já lhe mencionei meu patrão, está ao fim desta descrição da fauna.

Outros animais da ilha, que vi durante minhas passagens pela cidade e pelas florestas, pude perceber que são os mesmos de outras terras que visitei, mas o que me chamou a atenção foi que há um número pequeno de cavalos, e esses têm saúde fraca. Somente graças ao comércio com Nova Vaasa é que espécies vigorosas tem sido trazidas para a ilha. No mais a ilha é habitada por inúmeras espécies de aves que enchem o dia com seu canto. As florestas do som e dos pássaros são repletas de aves cantoras e alguns outros animais que preenchem seu devido lugar entre o ecossistema.

Conversando com alguns moradores sobre como se dá o passar do ano aqui em Liffe, eles disseram-me que no início do ano cai neve, um tanto mais tarde que em outros locais. Logo que o tempo passa surge novamente a vegetação, flores, frutos, assim como alguns animais, voltam a circular próximos às estradas que cortam a ilha. Então vem o verão, no meio do ano, longo, mas não com temperaturas elevadíssimas, e em seguida o outono, onde as folhas escuras tornam-se de um marrom claro e cobrem o chão dessa terra. As pessoas plantam as coisas em suas



devidas épocas, esperando que não aconteça nada que prejudique a colheita. Ouvi que a última vez que houve algo que prejudicasse a colheita em Liffe foi há muito tempo atrás.

Assim eu terminaria o meu relatório da fauna, se não fosse a minha persistência e capacidade para conseguir informações.

Intrigada pelas lendas locais, resolvi buscar uma certa verdade no fundo delas, e partindo do pressuposto de que elas envolvem o canto de alguma criatura, imediatamente me lembrei das Harpias.

Após vários dias embrenhada nas matas, finalmente consegui encontrar um pequeno rastro. O rastro estava quase apagado, e não havia nenhum animal nas proximidades. O rastro levava a uma clareira cercada e árvores altas. Lá, sobre os galhos pude enxergar, não uma ou duas, mas uma comunidade de harpias. Aparentemente, o rastro foi criado pelas vítimas das criaturas, que atraídas pelo seu canto são levadas até a clareira, e fatalmente acabam sendo vitimadas pelas criaturas, creio eu que alguns acabam tendo destinos ainda mais terríveis. De posse desse conhecimento e sem mais o que fazer no local resolvi partir.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Lobos, Gatos Selvagens, Corvos, Aves (em geral), Cervos, Coelhos, Esquilos, Cobras

Monstruosidades: Harpia (Pavorosa), Sereia (Pavorosa), Banshee, Fantasmas.

Para mais informações consultar o **Livro dos Monstros 3.5, Nativos das Trevas e Denizens of Dread**

Possibilidade Pavorosa:

A 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 e ao mesmo tempo aumentar sua influência em Liffe.

Elas através de seu canto 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 elas possam se alimentar, e ocasionalmente escolhem algumas vítimas para escravizar junto com os habitantes da vila.

Possibilidade Pavorosa:

A Lenda Real

Talvez a história do homem pássaro seja real, e dentro das florestas de Liffe vague um ser humano com uma alma bestial e com sua bela voz leve a loucura e morte para as almas incautas que viajam pelo local.

É possível mesmo que outros espécimes deste pássaro possam fazer o mesmo com seres humanos, estando assim aos poucos se infiltrando na sociedade.

Atlas da Perdição VI

Reforço da Lei

Os guardas de Liffe são guerreiros treinados da própria população local para defender exclusivamente os barões a quem servem.

Seu número total comanda todos os baronatos, não passa de 300. Eles consistem em sua maioria de guerreiros e nível 1 ou 2, sendo geralmente liderados por um guerreiro de nível 3. Trajam-se com armaduras de couro ou cotas de malha e suas armas consistem em espadas longas e arcos longos.

História

A história desta terra é registrada e lembrada por meio de canções, composições musicais, rapsódias e outras formas, todas envolvendo a música de alguma forma.

Reunir a história local foi um trabalho cansativo e aborrecedor. Digo isso não pela complexidade da história local, mas por ter sido obrigada a me submeter a todo tipo de músicas irritantes tocadas e cantadas pelos locais contando a história local.

Terminada a árdua tarefa, juntei os contos que faziam parte das inúmeras canções que ouvi e liguei cada um deles, traçando a linha histórica de Liffe.

O mito popular, que claramente é a falsa história do local, data de eras atrás quando, 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 répteis alados, mais especificamente dragões. As criaturas eram consideradas traidoras do deus criador, tendo se rebelado contra sua vontade.

Um homem chamado Genthar Umha liderou o povo escolhido até lá e destruiu as criaturas, porém, Genthar era um combatente, e cada vez mais se afastava do caminho da música, afastando-se da vontade de seu deus.

Cerca de três anos haviam se passado e Genthar e seus guerreiros tentaram transformar Liffe em um reino militar, voltando todas as finanças dos baronatos para treinamento e produção de armas. Isso defasou as escolas de música e a música passou a ser deixada de lado. Umha estava desagradando a vontade divina, assim o local foi atacado por dragões a serviço do deus, porém esses dragões só puderam ser vencidos através do poder da música, que os coloraram para dormir para que finalmente pudessem matar as criaturas.

Com isso os músicos passaram a ter maior importância no lugar, a importância que deveriam ter como representantes da divindade, e assim os guerreiros remanescentes começaram rapidamente a perder o seu status e poder.

Com os guerreiros perdendo seu poder a aos poucos diminuindo seu número, durante muitas décadas os nobres começaram a financiar a música, e como muitos deles não tinham habilidades musicais, começaram a pagar por aulas de música e por apresentações de músicos renomados.

Mais tarde os sucessores hereditários desses barões começaram a ser educados na música desde cedo.



Nos últimos anos do que considero a história falsa do local, antes dele fazer parte das terras de nosso mundo, um jovem prodígio começou a chamar a atenção para seu talento, uma criança dotada de inigualável dom musical desde sua mais tenra idade.

Nessa mesma época nasceu Lyron Eversong. Alguns trechos de histórias dizem que ele também nasceu um prodígio, mas aparentemente nenhum doa moradores mais velhos do local dizem se lembrar de nenhuma criança além da outra que mencionei, embora sue nome não seja citado abertamente nas canções.

Entretanto, com o uso de magia consegui facilmente convencer um dos velhos camponeses a me contar o nome do músico, Abrahm Wolx.

Há alguns anos atrás a história cita os dois bardos, Abrahm e Lyron tornaram-se parceiros, cada vez mais buscando aperfeiçoar seus conhecimentos musicais. Porém em dado momento, Abrahm, por não ter talento se aliou a um mago maligno, esse mago tentou através de magia negra – termo que confesso ter me deixado intrigada, uma vez que todo tipo de magia para aqui pe vista como ruim, logo não é porque fazer tal distinção – tentou melhorar as habilidades de Abrahm Wolx, deixando-o louco. Em seguida o bardo assassinou o mago por ter sua falha e se suicidou culpando se pela falta de talento.

Hoje Lyron é o músico mais talentoso de Liffe.

Obviamente, como você meu patrão, já deve ter observado, a história omite muitos fatos, um dos quais é o fato de Lyron não ter sido companheiro de Wolx, e sim pupilo, depois de muito ter tentado se aperfeiçoar pediu para que o músico o ensinasse.

Creio que nem o povo ingênuo desde lugar é cego o suficiente para se deixar enganar por uma história que foi claramente forjada, para engrandecer um doa barões. Creio que há mais no Barão Lyron Eversong do que apenas talento musical.

População

O povo da ilha é majoritariamente composto por humanos, exceto por alguns halflings esparsos que vivem em meio às cidades, muitos deles vindos de Nova Vaasa, tentando ganhar a vida como artistas. E uma minoria de representantes de outras raças

. A maioria da população é pobre, vivendo de sua produção nas fazendas, trabalhando para algum nobre em troca de uma pequena área onde possa trabalhar mais para sustentar sua família. Lá eles plantam e criam animais, além de fabricarem seus utensílios e roupas, trabalham nas pequeníssimas propriedades que possuem, salvo os nobres que possuem ao seu dispor uma grande quantidade de empregados. Nas cidades existem alguns artesões, que fabricam para as próprias vilas em que vivem, móveis, sapatos e outras coisas que um fazendeiro ou pescador poderia utilizar, pois é o que a maioria do povo é. Sendo assim, as pessoas possuem em geral uma feição rude, devido à carga diária de trabalho nas fazendas dos seus senhores e em seguida na sua. Os moradores de Liffe são em geral reclusos quanto a estrangeiros a menos que esses venham em busca de uma boa oportunidade de comércio.

Todo habitante dessa ilha conhece ao menos umas duas ou três canções relacionadas ao seu trabalho e as cantam





Atlas da Perdição VI

enquanto executam o mesmo. Eles dizem não confiar em quem não sabe cantar, segundo eles essas pessoas não são capazes de executar seu trabalho corretamente. Poucos são os que nessa ilha receberam-me com mais que cordialidade, eles desconfiam dos estrangeiros pois os mesmos não possuem “o jeito” que é essa forma de encarar o trabalho, a família e as demais coisas, como uma parte da música da vida.

Os nobres possuem em suas terras o número de empregados suficiente para que suas mãos não sejam calejadas, nem se preocupam com pequenos afazeres. Apenas em no máximo coordenar as negociações com estrangeiros e organizar o próximo baile. Suas feições transbordam arrogância e prepotência, manteve a máxima distância possível, naquilo que minha tarefa permitiu. Devo ressaltar que são indivíduos insuportáveis, e com todo seu dinheiro ainda assim não são capazes de ter o conhecimento mais elementar sobre nosso mundo. Os únicos assuntos que conhecem são assuntos frívolos, além de perder seu tempo destilando veneno uns dos outros, eu confiaria mais em cobras do que nesses aristocratas de títulos comprados.

Apesar de tudo, os nobres controlam os camponeses de tal forma que os mesmos se vêm apenas capazes de continuarem seus afazeres. Tudo isso é parte da música da vida, com dizem os liffeneses Enquanto estive na ilha fui a convite de um nobre a um pequeno baile organizado pela senhora do mesmo. Salões repletos de nobres fúteis e ignorantes que posam de mentes cultas, mas que na verdade são tão ingênuos quanto os seus camponeses. Se há uma coisa que um nobre de Liffe sabe fazer é oprimir os camponeses, nada além disso.

Devido ao comércio com as terras do oeste, alguns comerciantes daqui começaram a enriquecer. Mesmo tendo começado com modestas barracas, esses homens agora possuem riqueza tal que equipara-se a de pequenos nobres, isso faz com os mesmos comecem a organizar-se. A liga de comércio de Armeikos já possui em seus poucos anos de existência uma influência maior do que a que alguns nobres jamais sonhariam em ter, e inclusive estão tendo a voz mais alta nas decisões de governo do que esses nobres, uma vez que economicamente esses comerciantes têm mais valor para o reino do que os nobres, e descontenta-los pode trazer prejuízos consideráveis.

Esses comerciantes começam a comprar produtos que há pouco apenas os nobres eram capazes de adquirir, esbanjando-os diante da população atônita ao ver tanta novidade em meio às ruas. Essa gente possui um pouco mais de conforto que um camponês, sem no entanto equiparar-se a opulência dos nobres. Compram roupas de outras terras, alguns possuem cavalos os quais montam para esbanjar, assim como quase tudo que compram de outros lugares, como já havia dito.

Porém embora suas fortunas possam não superar a dos nobres, é apenas questão de tempo para que o faça, pois os nobres além de não investirem no comércio, perderam totalmente a chance de fazê-lo, uma vez que os mercadores já criaram um elo estável com os comerciantes estrangeiros, que não abririam mão de seus parceiros habituais. Isso gera um crescimento da riqueza dos comerciantes de Liffe, e aumenta sua voz ao ditar as regras locais, ao passo em que as fortunas dos nobres, que são em sua



maioria hereditárias, ou decorrentes dos produtos de seus feudos, acabam se esvaindo sem forma de serem recuperadas, visto que eles os comerciantes que antes compravam deles agora compram de Nova Vaasa ou Darkon, e os comerciantes destas duas nações preferem negociar com os comerciantes de Liffe a seus nobres arrogantes.

Aparência

Tanto os homens quanto as mulheres possuem estatura mediana. Entre os homens o comum é ter aproximadamente entre 1,68 a 1,80 metros. As mulheres medem de 1,50 a no máximo 1,70 metros.

O tom da pele em ambos os sexos é acentuadamente pálido. O que confere ao povo de Liffe, especialmente aos que laboram no campo, um aspecto frágil e doente, e mesmo trabalhando debaixo do Sol, seu tom pálido não muda, chegando no máximo a ficar um pouco mais escuro, mas ainda assim não perdendo a palidez. Os habitantes da ilha possuem outra característica própria, que é o fato de possuírem corpos magros. Os camponeses, embora fortes devido ao trabalho, não deixam de ter o corpo delgado, o que combinado com a palidez aumenta seu aspecto de enfermo. Mesmo os nobres mantém o aspecto magro, por mais que suas mesas sejam fartas, além de fazerem questão de acentuar sua palidez em ocasiões formais, cobrindo o rosto com pó de arroz.

Em relação à cor de cabelo, o predominante é o loiro e o castanho, embora uma boa parte da população tenha cabelos negros. Ruivos são raros.

Os olhos são de cores bem variadas, e é possível encontrar liffeneses com olhos

azuis e verdes na mesma proporção dos olhos castanhos, alguns inclusive tendo um olhar de coloração quase prateada.

Moda

Suas roupas não são muito elaboradas, feitas com a lã das ovelhas ou couro dos outros animais e alguns adornos ocasionais são utilizados por esse povo simples, principalmente em festivais. As cores da terra são as mais utilizadas, sendo o marrom, branco e negro as mais comuns, embora os nobres, comprem tecidos e roupas elaboradas vindas de outros lugares, desfilando com as mesmas pelas ruas das cidades ou promovendo bailes entre eles apenas para competir entre quem possui a mais bela roupa do baile, infelizmente esse tipo de futilidade mostrou-se existir em outros lugares além de Borca.

Os camponeses usam calças, túnicas e saiotes, confeccionados geralmente em algodão e mais recentemente em tecidos comprados de outras terras, além de camisas, batas, coletes; estes confeccionados geralmente em couro. Sendo uma terra de temperatura amena, não se produz em Liffe casacos de peles ou roupas muito leves como as de outros lugares. As mulheres vestem sais com blusas e vestidos quase que a maior parte do tempo, dando espaço para adornos também em festivais. As pessoas quando a situação financeira permite cobrem os pés com sapatos feitos pelos próprios artesões da terra e ocasionalmente calçam botas para se protegerem de algo, como a lama na época de chuva ou galhos rasteiros de arbustos que possam cortar as pernas.

Claro que esses são raros, a maioria dos camponeses trabalha descalço seja qual for o clima.



Atlas da Perdição VI

Os nobres e alguns dos comerciantes mais abastados vestem-se com mais um pouco de elegância, os homens usam calças escuras a maior parte do tempo, essas são decoradas com finos bordados dourados ou prateados. Eles cobrem-se com camisas coloridas e coletes escuros. Tornando o contraste um elemento de sua aparência. Capas são os adereços mais utilizados pelos homens nobres. Já as mulheres apresentam-se sempre em elegantíssimos vestidos escuros, com o bordado também em dourado, vezes cobrem suas cabeças com um lenço, o que em outros lugares geralmente é feito por plebéias. No entanto aqui é o oposto, vê-se como sinal de riqueza uma mulher cobrir a cabeça com um lenço, o que as locais fazem com lindos tecidos escuros, sempre da cor do vestido, e claro, ornamentado. Esses tecidos são trazidos das terras além mar, pois aqui o que é produzido serve apenas aos plebeus, todo esse modo de vestir é recente, pois antes do surgimento do Mar Noturno não havia o comércio marítimo com o Núcleo.

Os adornos que são vistos na ilha são geralmente feitos com penas de aves, ou com as coisas encontradas na floresta. As mulheres quando prendem o cabelo, o fazem utilizando uma presilha feita com conchas e penas denominada “chak”, as pessoas prendem as roupas na cintura com uma faixa de tecido que geralmente possui bordados. Esses bordados geralmente são dizeres ou partes de canções relacionadas à vida do dono da faixa, que é muito especial para cada habitante dessa ilha. Dão às faixas o nome de “mutah”. Os mais abastados possuem além dos adornos dos plebeus, que fazem de forma mais elaborada, alguns dos adornos vestidos em outras terras como anéis, que os camponeses e não utilizam. E colares com pedras, que os plebeus produzem apenas com cordões, conchas e penas raramente eles os fazem com pedras.

Porém a maior das modas entre os nobres é o uso de perucas grandes e detalhadas durante os bailes. Elas são feitas com penas das aves nativas, possuindo desde a coloração branca sendo idênticas às perucas de algumas nações do Núcleo, até colorações mais extravagantes, como azul, roxo, laranja ou até mesmo rosado.

Linguagem

Surpreendentemente a linguagem falada em Liffe é exatamente o mesmo idioma de Sithicus, sem nenhuma alteração de palavras ou qualquer aprimoramento cultural da língua.

A única e insignificante diferença consiste na entonação do povo de Liffe, que embora possua a voz afinada e sussurrada, não consegue ter a pronúncia suave e assobiada dos elfos de Sithicus. Certamente essa linguagem não é novidade alguma para você meu patrão, posto que já enviei detalhes e alguns exemplos dela no meu relatório de Sithicus. Porém tal característica em comum entre as duas terras levanta uma questão interessante. Questão essa que remete Sithicus e Liffe serem dois reinos que nunca tiveram qualquer tipo de contato, logo é no mínimo intrigante o fato de possuírem exatamente a mesma linguagem.

Graças a minha capacidade de observação e aos conhecimentos que já adquiri sobre a natureza de nosso mundo, cheguei a conclusão de que a única forma das duas terras possuírem a mesma linguagem é ambas, ou talvez seus habitantes ou o seu Lorde Pavoroso terem se originado fora de nosso mundo e em algum momento em suas histórias terem adentrado a Terra das Névoas.



O que não significa necessariamente que ambas nações tenham tido contato mesmo em seu mundo de origem, tendo a linguagem se espalhado por várias terras, e dentre elas alcançando em particular essas duas nações, ou seus habitantes. Talvez seja uma grade coincidência dois reinos com a mesma linguagem, se originando no mesmo lugar terem sido trazidos para nosso mundo, apesar de eu particularmente não acredite que se trate de uma coincidência.

Sua observação pendente para o lado da verdade minha pequena pesquisadora.

Eu ficaria desapontado se você ainda não fosse capaz de perceber que as forças implacáveis que moldam esse mundo parecem ter um misterioso propósito por trás de cada detalhe de sua criação. Mas esses detalhes não passam de meras distrações para tentar ocultar as brechas na prisão que eles criaram.

Eu sei que essas brechas existem, e não vou me deixar distrair. Meus atormentadores irão tremer quando eu encontrar os segredos que busco.

Estilo de Vida e Educação

Tendo em vista a organização feudal de Liffe, não é de se surpreender que a quase totalidade da população leve uma vida miserável.

A população mais pobre, que obviamente é maioria, não tem outra alternativa senão trabalhar no campo. Tanto

para seu sustento, quanto para poder manter seus lares, que são cedidos pelos barões, em troca dos serviços nas plantações. Embora tal troca não seja de forma alguma justa, uma vez que as casas mal servem para abrigar seus moradores, além do trabalho realizado pelos camponeses ser muito superior ao que recebem por ele.

O povo é iletrado, e as crianças não recebem nenhum tipo de educação, salvo a escrita básica e a leitura que herdaram de seus pais. Porém, todo indivíduo dentre a população parece nascer com o dom da música, tendo gosto por ela, e sendo capaz de tocar as músicas mais simples sem qualquer estudo, e caso resolvam se dedicar ao estudo da música conseguem aprender rápido e facilmente, aperfeiçoando ainda mais esse talento natural, equiparando-se aos bardos de Kartakass. Inclusive alguns dos jovens rebeldes que não toleram a semi-escravidão do campo e a vassalagem aos senhores das terras, acabam optando por tornarem-se bardos e embarcaram em algum navio para o Núcleo.

O estilo de vida dos nobres se resume a explorar o trabalho dos camponeses. Eles podem ir muito além, uma vez que os nobres podem escolher passar sua primeira noite, aos 15 anos com as camponesas de até vinte anos de idade solteiras. No entanto poucos nobres fazem uso desse “direito” uma vez que eles vêem as camponesas como inferiores, preferindo esperar até conseguir se casar com alguma mulher da nobreza.

Os nobres também tem o dom da música porém preferem usa-lo para se exhibir nos bailes para outros nobres.

Por fim há uma classe emergente, os comerciantes. Existem aqueles que se



Atlas da Perdição VI

dedicam à pesca, algo que antes os colocava lado a lado com os camponeses, porém agora eles estão fazendo fortuna e ganhando importância maior que a dos nobres graças ao seu enriquecimento e status com o comércio exterior. Há também aqueles comerciantes que lidam com outros tipos de produtos, sejam mercadorias, utensílios, entre outros. Esses estão ganhando status rapidamente e seus negócios que se expandem cada vez mais com o comércio marítimo está fazendo suas riquezas aumentarem cada vez mais depressa, enquanto a riqueza dos nobres que dependia só de suas produções nos campos, está ficando estagnada por terem perdido a preferência dos comerciantes para os visitantes de outras terras.

Atitudes em Relação à Magia

A magia tem má fama. Aos usuários de magia são atribuídos grandes poderes e feitos descomunais, indo além do simples exagero. Na verdade o que se faz aqui é uma propaganda negativa da magia e de seus usuários. Os nobres e as autoridades os descrevem como pessoas perigosas e inescrupulosas, que possuem grandes poderes mas os usam para conseguir o que querem a qualquer forma, ou que não tem controle sobre o poder destruidor que tem em mãos.

Por esse motivo a prática da magia é proibida, mesmo a divina (uma vez que na crença local a manifestação divina se dá pela música e não por magia), e seus usuários são executados ou deportados caso trate-se de estrangeiros.

Os Halflings vindos de Nova Vaasa são alvos de severas inspeções para se assegurar de que não sejam usuários de magia, antes de terem permissão para se estabelecer na ilha.

Devido a isso tive que evitar o uso de magia publicamente, só a usando quando estritamente necessário quando viajando em meio à marta.

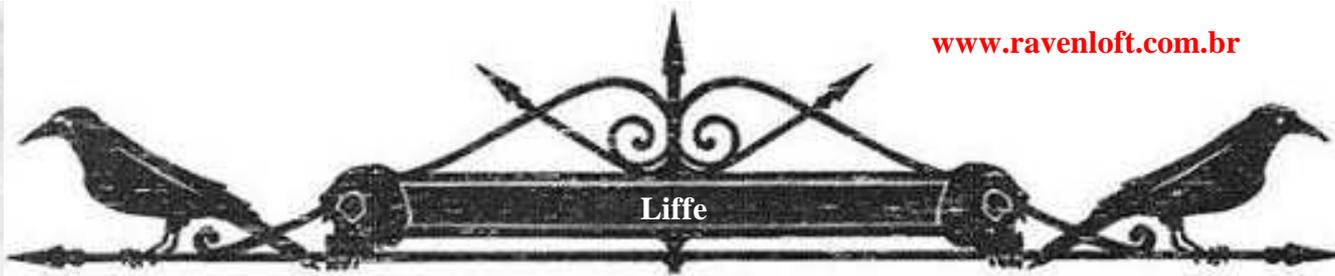
Tentei investigar quem e porque estabeleceu tal lei, porém os registros das leis estavam adulterados, porém com um estudo profundo, e com a ajuda de um notório ladrão em Armeikos, consegui descobrir um nome que havia sido riscado do documento, Hauss Merhan, um homem diretamente ligado ao mais proeminente dos barões de Liffe, Lyron Evensong. Merhan morreu sob circunstâncias misteriosas logo após a proclamação de tal lei, o que indica que talvez o próprio Barão Lyron tivesse criado tal lei, usando Hauss com um mero disfarce. Desconheço, porém, quais motivos o barão teria para se opor ao uso de magia.

⚔ covarde está ciente dos poder da magia e por isso a teme. ⚔ isso que o leva a agir dessa forma.

Religião

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.

Assim, os escolhidos de deus para representar sua vontade e guiar suas criações, são aqueles que possuem o dom



da música. Não basta meramente saber cantar ou tocar algum instrumento de forma medíocre, embora esses também tenham respeito como servos do Grande Pai, acredita-se que alguns indivíduos são enviados pelo deus para o mundo para fazer cumprir sua vontade. Esses escolhidos, de acordo com os ensinamentos dessa religião, nascem ou passam a manifestar durante algum momento de suas vidas, habilidades musicais incomparáveis às de qualquer outro músico, sendo verdadeiros gênios da música.

Para minha surpresa, descobri que um doa barões, Lyron Evensong, é tido como tal enviado do Grande Pai, uma vez que é o maior músico do local, e não apenas, uma vez que renomados músicos do Núcleo tem procurado tomar lições com ele ou mesmo ver uma de suas composições. Porém, raros são os que entraram em sua sala de música e

o viram tocar, muito embora visitantes de seu baronato que encontrem o barão nas raras ocasiões em que permanece em seu lar, podem ouvi-o demonstrando suas habilidades musicais incomparáveis.

Apesar disso o Grande Pai não tem templos e nem clérigos, uma vez que os substitutos dos tais são aqueles que simplesmente revelam sua música para o mundo.

Outras formas de fé tem se instalado por aqui, com o comércio marítimo, As igrejas do Legislados e de Ezra tentam adquirir cada vez mais fiéis nas terras de Liffe. Tal ato não é desencorajado, porém seus clérigos não podem fazer uso de magia enquanto estiverem nas terras de Liffe.

O Herói de Liffe

Raças: Humanos compõe a maioria da população. Elfos são aceitos com tranqüilidade, o que gera alguns indivíduos meio-elfos na população. Halflings também podem ser encontrados, geralmente vindos de Nova Vaasa.

Classes: Bardos são o mais comum, uma vez que todo habitante de Liffe parece nascer com uma aptidão para a música. Mesmo os que seguem outras classes, em algum momento de suas vidas podem facilmente optar pela música. Guerreiros e Ladrões não são incomuns. E Magos, Clérigos e Feiticeiros são extremamente raros, sendo a maioria vinda de fora e tendo que se manter ocultos.

Perícias Recomendadas: Conhecimento Selvagem, Conhecimento (Nobreza e Realeza), Ofício (Fazendeiro, Comerciante), Artesanato (Carpintaria), Nadar.

Talentos Recomendados: Frio, Foco em Perícia (Ofício: Fazendeiro, Comerciante).

Nomes Masculinos de Liffe: Ellander, Neheris, Lamis, Franz, Richard, Beren, Alhellor.

Nomes Femininos de Liffe: Mira, Iris, Liisa, Anien, Miris, Melian, Grace.

O Reino

O reino de Liffe é formado por três feudos, cada um deles pertencentes a um barão, senhor de suas respectivas terras.

As três cidades são protegidas por muralhas, e na parte mais elevada e protegida de cada feudo fica o castelo de cada um dos barões.

Liffe não possui uma estrutura militar vasta, e as forças que possui são de nobres menores que por algum feito ou habilidade acabaram sendo recrutados para fazer parte da guarda de proteção dos barões. Cada barão tem seu próprio guarda particular, que cuida de suas terras, fazendo vigília nas muralhas e mantendo a ordem. Para proteger os cidadãos não há muito empenho, eles são protegidos apenas porque a perda de suas vidas causaria prejuízo a seus senhores.

Caso haja a necessidade de defender a nação como um todo as guardas particulares de cada barão unem-se trabalhando em conjunto. Embora elas não sejam muito bem treinadas, tendo apenas conhecimentos básicos em arco para defender as muralhas e conhecimentos básicos em combate corporal.

Muitos comerciantes estão aproveitando isso e passando a oferecer pistolas vindas do núcleo para as guardas dos barões, aumentando assim suas riquezas.

Liffe possui um brasão relacionado com a habilidade natural de seu povo, consistindo em um fundo avermelhado com o instrumento conhecido como cravo do qual emanam notas musicais.

Governo

Liffe é governada por três barões, cada um deles mantendo seu baronato em uma das três grandes cidades da ilha.

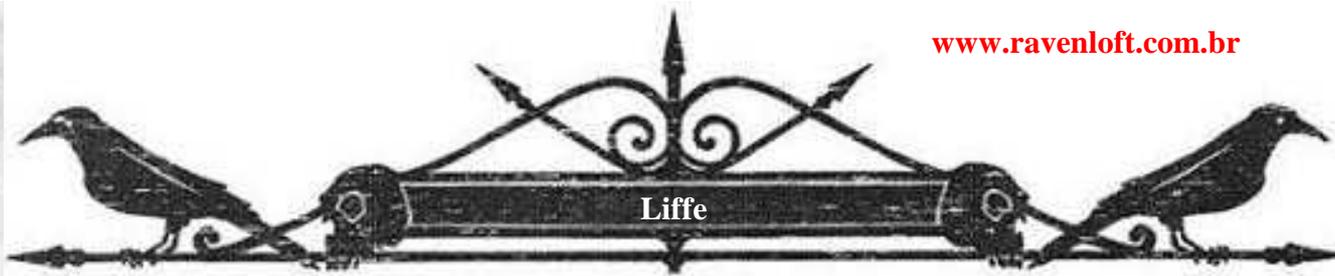
Não existe um governo central, e também não existe um dos barões que não explore seu povo, deixando-o na miséria e fazendo-os levar uma vida de semi-escravidão em seus campos para sustentar a boa vida dos barões e da nobreza a que servem. Nobreza esta que mesmo estando em declínio se banqueteia habitualmente nos salões dos barões enquanto o povo morre de fome.

Obviamente a dúvida que resta está relacionada ao modo como que três feudos distintos conseguem governar uma única ilha sem ter um governo central e soberano sobre eles. E mais importante é a dúvida relacionada a qual o modo que impede os três barões de entrarem em conflitos por poder

A resposta para tais dúvidas é uma formalidade que ocorre a cada três anos chamada O Pacto das Vozes, ou O Pacto dos Barões. Durante o primeiro dia do inverno os três barões aparecem publicamente e falam em voz alta que aceitam dividir o governo da ilha. Caso um dos três discordasse o que tivesse melhores talentos musicais seria o escolhido para governar.

Sempre há acordo, embora Lyron Evensong raramente compareça por estar ausente, enviando um porta voz.

Apesar disso o Barão Lyron é que tem mais influência sobre o lugar, uma vez que sempre dá conselhos úteis aos outros barões, além de suas idéias sempre parecerem geniais e incrivelmente melhores que a dos outros governantes, sendo que os próprios acabam dando preferência às idéias dos de Lyron e deixando que ele assuma uma parcela maior das decisões. Mais estanho ainda é que mesmo quando essas idéias parecem prejudicar os outros barões, eles ainda



assim concordam com elas de boa vontade, obviamente nenhuma dessas idéias favorece o povo, e as que prejudicam os barões chegam a prejudicar mais ainda o povo.

Alguns poucos que tentaram resistir ao governo de Lyron Evensong, acabaram mudando de idéia e passaram a aceitar cordialmente seu modo de governar e suas idéias. Os raros que não tiveram essa atitude desapareceram misteriosamente.

Desnecessário dizer que sejam as decisões de Lyron, ou de outros barões elas de forma alguma beneficiam o povo, sempre oprimindo ainda mais suas vidas miseráveis. Talvez futuramente o governo que hoje se constitui em uma forma de Feudalismo Opressor mude para algo impulsionado pelos comerciantes da ilha, mas seja lá qual venha a ser essa hipotética nov forma de governo, não tenho dúvidas de que continuará opressora.

Economia

Antes a ilha subsistia através de comércio interno. Os camponeses produziam para os senhores das terras, que aproveitavam parte das colheitas para si e a outra parte comerciavam com os artesãos da ilha, mestres bardos, e fornecedores de outros produtos e atividades.

Com o início do comércio externo as coisas estão mudando, muitos comerciantes passaram a vender seus produtos para Nova Vaasa e Darkon e a comprar dessas nações para revender aos nobres de Liffe, o que tem feito o capital e o poder aquisitivo de algumas castas da ilha aumentarem significativamente, e conseqüentemente sua economia, que não se encontra mais estagnada como antes.

Através do comércio de peles de animais, produtos agrícolas, ovos e espécimes de aves locais, alguns homens do campo estão tornando-se fazendeiros independentes, livrando-se da servidão aos barões.

Tudo indica que nos próximos anos o avanço econômico tende a dobrar, ou até mesmo triplicar, tudo que resta é esperar e observar, caso não haja nenhum evento ou jogo político, algo que os nobres de Liffe não tem sequer inteligência para fazer, dificilmente minha visão econômica se mostrará incorreta.

Liffe, embora uma ilha pequena possui uma pequena quantidade de moedas próprias em circulação, são elas: Cravo de Ouro, a moeda de ouro local; Lira de Prata, a versão local das moedas de prata; Voz Suave, nome dado às peças de cobre.

Diplomacia

A ilha está se provando um excelente centro comercial. Nova Vaasa e Darkon se beneficiam através de Liffe e a ilha por sua vez cresce de forma sem igual com essa relação.

Liffe não tem exércitos e não posa como ameaça para nenhum lugar. O lugar, se observado pelo ponto de vista diplomático não passa de uma grande feira. Forasteiros vem, escolhem o que querem a vão embora. Enquanto isso os nobres declinam e o comércio local floresce.

Darkon: As relações com Darkon são boas. Um grande número de embarcações de comércio deixa os portos de Nevuchar Springs em direção a Liffe para enviar mercadoria e também para adquiri-las.



Atlas da Perdição VI

Muitos são também os aspirantes a bardos que pretendem visitar a ilha para tomar lições de música. Não há, no entanto, relações entre os governos das duas nações, o interesse é apenas comercial.

Mar Noturno: embora estejam próximas as ilhas do Mar Noturno raramente se relacionam. Isso inclui Liffe. Praticamente não há contato entre elas, e quando há é pequeno. Apesar dessa frieza, também não há nenhum conflito entre as ilhas e seus povos se relacionariam bem caso tivessem contato.

Nova Vaasa: A nação que mais negocia com Liffe. Os comerciantes de Nova Vaasa estão investindo grandes quantias de seu dinheiro a ilha e estão se suprindo dos produtos de Liffe. Outro aspecto é que vários halflings vão para Liffe na esperança de se tornarem músicos em tavernas ou de ganhar algum prestígio com seu talento natural.

Vechor: Vechor é vista como uma terra estranha, os nobres de Liffe não tem nenhum interesse de viajar até esse lugar, e os camponeses também não, mesmo que pudessem fazê-lo. Os comerciantes também preferem manter distância de Vechor, e Vechor parece não se importar com a existência de Liffe.

Locais de Interesse

Comecei minha visita às comunidades de Liffe em Armeikos, que foi onde aportamos após meus estudos das outras ilhas do Mar noturno.

Não há muito de diferente em cada um dos três baronatos de Liffe, todos eles seguem basicamente a mesma forma de governo e seu povo exerce as mesmas atividades, salvo alguns pequenos detalhes

relacionados com o seu posicionamento geográfico.

Em seguida me dirigi ao norte, para Claviera e por fim ao extremo norte da ilha em Moondale.

Armeikos (Cidade Mediana):

Convencional; AL: CN; 10.000 limite de ouro; Renda 40.000 po. População: 3000; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade: Barão Minos Arestis Ari 5 NM

Personagens Importantes:
Naraiss Ladr 6 / Bard 1 CB;
Galran Tibel, Plebeu
4/Mercador(especialista) LN

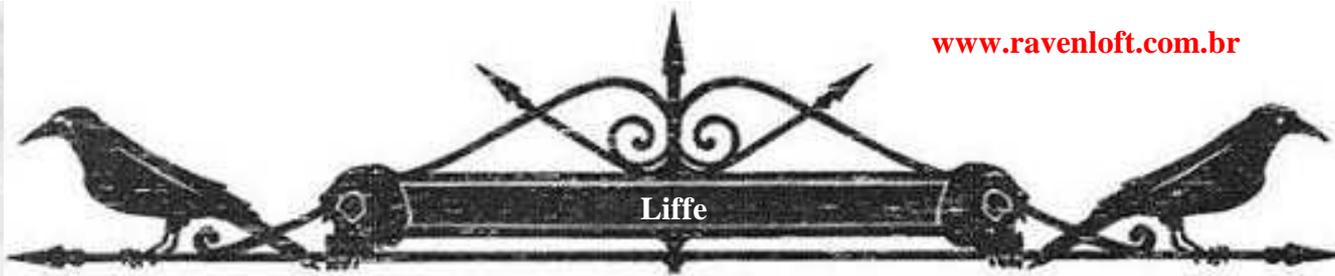
Armeikos

Armeikos é a maior cidade de Liffe, devido a seu porto é aqui que atracam quase todos os navios de comerciantes.

Armeikos é cercada por muralhas, exceto no lado portuário, que é também a parte mais movimentada. É na era portuária que se encontram as casas de alguns comerciantes. Nela as ruas ficam abarrotadas de viajantes e negociadores, aqui também é realizada a grande feira de Armeikos onde são realizados todos os tipos de vendas e trocas de mercadorias.

As ruas da cidade são um misto de terra e pedras, e mais afastado da zona portuária é repartida entre casas de camponeses e os campos que eles cultivam.

Acima dos campos em um terreno mais elevado fica a residência do barão. Nesta área mais afastada da cidade e um pouco além dos campos, estão localizadas



residências mais luxuosas que o comum, que pertencem a alguns dos comerciantes.

Onde Ficar em Armeikos

Devido a sua fama, Armeikos possui um bom número de tavernas e estalagens para abrigar os comerciantes de fora, e claro, faze-los gastar seu dinheiro. Para isso, no entanto, é preciso saber agradar os fregueses. É o caso da Casa Cantante (Salas de Qualidade média, comida de Qualidade Excelente), uma taverna, onde músicos tocam a noite toda, com atendimento educado e atencioso, mas que infelizmente não possui quartos.

Outras não oferecem tanta qualidade e são verdadeiros covis para maltrapilhos e rufiões tentando assaltar os estrangeiros, falo do Quartilho Espumante (Salas de Qualidade Ruim, Comida de qualidade Ruim), ideal para quem busca diversões de outros tipos, ou que queira se arriscar a ser assaltado ou morto.

E por fim existem aquelas dedicadas a hospedar comerciantes que pretendam passar um tempo na ilha, como é o caso do Abrigo Cantante (Salas de boa qualidade, Comida de Boa Qualidade)

Claviera

Claviera fica situada no meio de Liffe, sendo sua comunidade mais pequena, não passando de uma pequena vila. Na verdade, vista de longe, Claviera parece mais a residência de um barão do que um feudo propriamente dito.

Atrás das muralhas há um pequeno campo e algumas casas dos camponeses, e um pouco mais distante já se encontra a

luxuosa residência do barão local, o Barão Lyron Evensong. Aliás, o local é pequeno, e olhando do castelo do barão é possível até mesmo avistar as casas da vila.

Detalhe curioso diz respeito ao nome da vila. A quase totalidade dos mapas do Núcleo têm o nome do local escrito de forma errada, assim como a grande maioria dos estrangeiros pronuncia o nome – isso inclui os marinheiros que você me mandou, meu patrão - o nome apresentado nos mapas é “Claveria”, quando o nome verdadeiro é “Claviera”, nome atribuído em relação a uma clave, uma tentativa do barão local de homenagear a música.

Infelizmente não pude ter a oportunidade de ter uma audiência com o misterioso Barão Lyron Evensong, ele estava ausente, embora eu possa afirmar que ele parece não ter muito interesse em cultivar seus campos, preferindo dedicar-se integralmente ao estudo da música, e como dizem seus porta-vozes, praticar a justiça. Confesso que eu não vi nenhuma justiça sendo praticada nas seis semanas que fiquei em Liffe.

Fato estranho é que hora ou outra nos arredores da cidade, eu podia ouvir suavemente uma música ressoando no ar, era uma música suave, mas parecia vir do próprio ar, e depois de um tempo meus pensamentos começaram a se confundir, assim resolvi deixar o local.

Onde Ficar em Claviera

A Lira Cantante (Salas de Qualidade Média, Comida de Qualidade Média) é a única estalagem de Claviera. O preço é razoável, e o movimento é pequeno, posto que se situa em uma vila com apenas algumas centenas de camponeses e poucos nobres, que preferem



suas próprias residências.

De acordo com os donos do loca, o nome foi atribuído pelo próprio Barão Lyron, certamente uma mentira usada para atrair viajantes, que diga-se de passagem não dá resultados.

Claviera (Pequena Vila/Feudo):

Convencional; AL: LM;
2.000 limite de ouro; Renda
10.000 po. População: 400;
Isolado (Humanos 99%, Outros
1%).

Figuras de autoridade: Barão
Lyron Evensong (Ver Apêndice)
Personagens Importantes: Allan
Celian

Mercador (especialista 3), meio-
elfo LN;
Morganna Freeman Adepta 6
CN; Cerberrus Windwolf Guerr3,
lobisomem, N.

Moondale

O nome dessa vila está relacionado à sua localização. Moondale fica localizada no extremo norte do Vale da Lua, um vale localizado na costa norte de Liffe.

O vale é renomado pela sua acústica, e há algum tempo estava sendo usado para salteadores atacaram os mercadores e nobres que passavam pelo local. Atualmente o local é vigiado pelas tropas dos nobres locais.

Moondale 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.

Onde Ficar em Moondale

O Eco do Vale (Comida de Boa Qualidade), é uma taverna para os que desejam diversão ouvindo performances musicais locais, a comida é boa, mas infelizmente a bebida se resume a vinho aguado e o irritante chá de Balrgojo, problema que mais ma vez resolvi adicionando Rum ao chá.

O Observador do Mar (Salas de Boa Qualidade, Comida de Excelente Qualidade) por sua vez, é uma estalagem confortável e calma. Os quartos possuem vista para costa de Liffe e para o Mar Noturno.

Evento curioso ocorreu durante minha estadia. Em certa noite, observando o mar, pude ouvir um canto feminino bem distante. Da janela pude observar um homem caminhando em direção ao mar, seguindo a voz. Tive a suspeita de haver sereias nas redondezas, atraindo incautos, e ao amanhecer tive minha suspeita confirmada com a notícia de terem achado um corpo parcialmente devorado.

Moondale (Grande

Vila/Feudo): Convencional;
AL: LN; 5000 limite de ouro;
Renda 20.000 po. População:
1600; Isolado (Humanos 99%,
Outros 1%).

Figuras de autoridade: Barão
Lecronte Renux Ari 3/ Guer 3,
CN

Personagens Importantes:
George Samatra Especialista 2
(artesão) NB; Rhadalu
Aurestis Ari 5, NM; Alexis
Xilanmtar, Ladr 4, Elfo LM.

Atlas da Perdição VI

Pensamentos Finais

Áreas de Som

Em todo território de Liffe pode ocorrer um estranho efeito. Em algumas áreas aleatórias e de tamanho diverso, os indivíduos que as estejam ocupando podem começar a ouvir uma música distante, quase tão suave quanto um pensamento. Como se estivesse dentro de suas mentes.

Caso o indivíduo saia da área a música cessa. Porém caso ele continue, nos primeiros cinco minutos ele se sente calmo, ganhando um bônus de +1 em vontade.

Mais de dez minutos, ele ganha uma penalidade de -2, conforme a música começa a invadir sua mente e ele fica incapaz de organizar suas idéias.

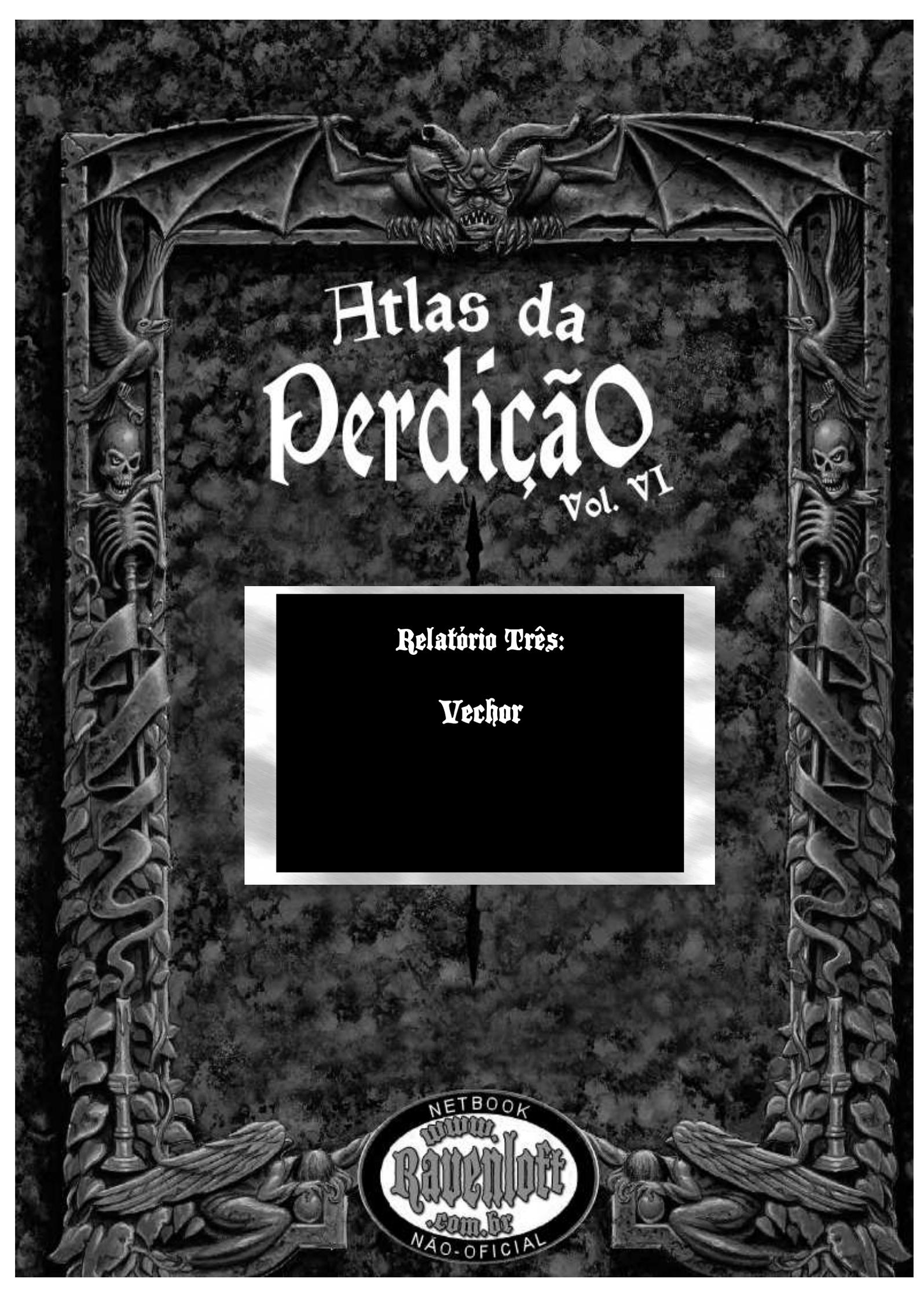
Caso um indivíduo fique exposto por mais de meia hora ele deve fazer um teste de loucura (DC 10). Os efeitos neste caso são temporários.

Caso o indivíduo fique mais de uma hora exposto, ele deverá fazer outro teste de loucura (DC17), porém desta vez o efeito da loucura é permanente.

Um local rústico e decadente, cuja atenção só vale a pena caso se trate de um mercador buscando novas oportunidades de negócios.

Durante minha visita, encontrei ninguém que se encaixe como o Lorde Pavoroso do local, mas em faze dos eventos históricos e de todo mistério envolvendo Lyron Evensong, eu creio que ele é um possível candidato, embora não tenha conseguido sequer ver o homem. Outros candidatos são os demais barões, embora minha primeira hipótese seja a mais provável.

Quanto ao futuro da ilha, olhando a historia vê se que cada classe dominante acaba sendo substituída por outra, e acaba se tornando a dominada ou se extinguindo, mas a incompreensão desse fato acaba levando à repetição do mesmo evento. Enquanto isso não mudar na mentalidade das classes daqui a historia irá se repetir e novas classes irão surgir para sobrepujar a classe anterior, para futuramente ser sobrepujada por uma nova classe.



Atlas da Perdição

Vol. VI

Relatório Três:

Vechor



Atlas da Perdição VI

Deixando a ilha de Liffe, navegamos para Vechor, a terra mais distante nos limites do Mar Noturno, restando além apenas uma parede de névoas. De acordo com meu programa Vechor é o último local a ser detalhado referente ao Mar Noturno, sendo a terra mais longínqua localizada nestas águas.

Logicamente meu uso do termo longínquo pode parecer não acurado, uma vez que para um navegador vindo de Darkon, o local mais remoto seria as ilhas de Graben e Knammen. Porém ainda assim Vechor é a terra mais distante, pois o local não se trata de uma ilha como Graben, Knammem ou Liffe, e sim de terras além mar.

Devido a isso muitos estudiosos, ou pelo menos assim auto-intitulados, teorizam que além da cortina de névoas pode haver outras nações, o que poderia ser chamado de um segundo Núcleo. Porém, pelo que pude contatar durante meu estudo de Vechor, é que não há nada além dessas terras, apenas o imenso vazio cinzento das névoas, o mesmo que ocorre ao extremo norte de Darkon ou ao extremo sul de Sithicus.

Em vista do que ocorreu com o Mar noturno, que surgiu repentinamente de uma semelhante cortina de névoas da noite para o dia, não digo ser impossível que isso possa um dia ocorrer com Vechor, dada a instabilidade de nosso mundo. Porém, por enquanto, pelo que pude constatar não há nenhuma outra nação além das névoas, apenas a incomensurável neblina. E os que seguirem adiante ou acabarão perdidos nas névoas, ou alcançarão algumas das terras distantes existentes em meio às névoas que envolvem nosso mundo.

Porém, como bem sabe meu patrão, meus serviços para ti estão restritos a fazer um guia das terras e os mares do Núcleo, portanto não me empenhei em descobrir quais lugares perdidos nas névoas podem

Vechor em uma Olhada

Nível cultural: Clássico (4)

Ecologia: Completa (florestas quentes, colinas e Pântanos)

Ano de Formação: 600 CB

População: 15.900

Raças: Humanos 99%, Outras 1%

Grupos Étnicos Humanos:

Vechoritas 99%, Outros: 1%

Línguas: Vechorita,

Religião: Nenhuma

Governo: Despotismo Ochlocrata

Regente: Easan, o Louco

Darklord: Easan, o Louco

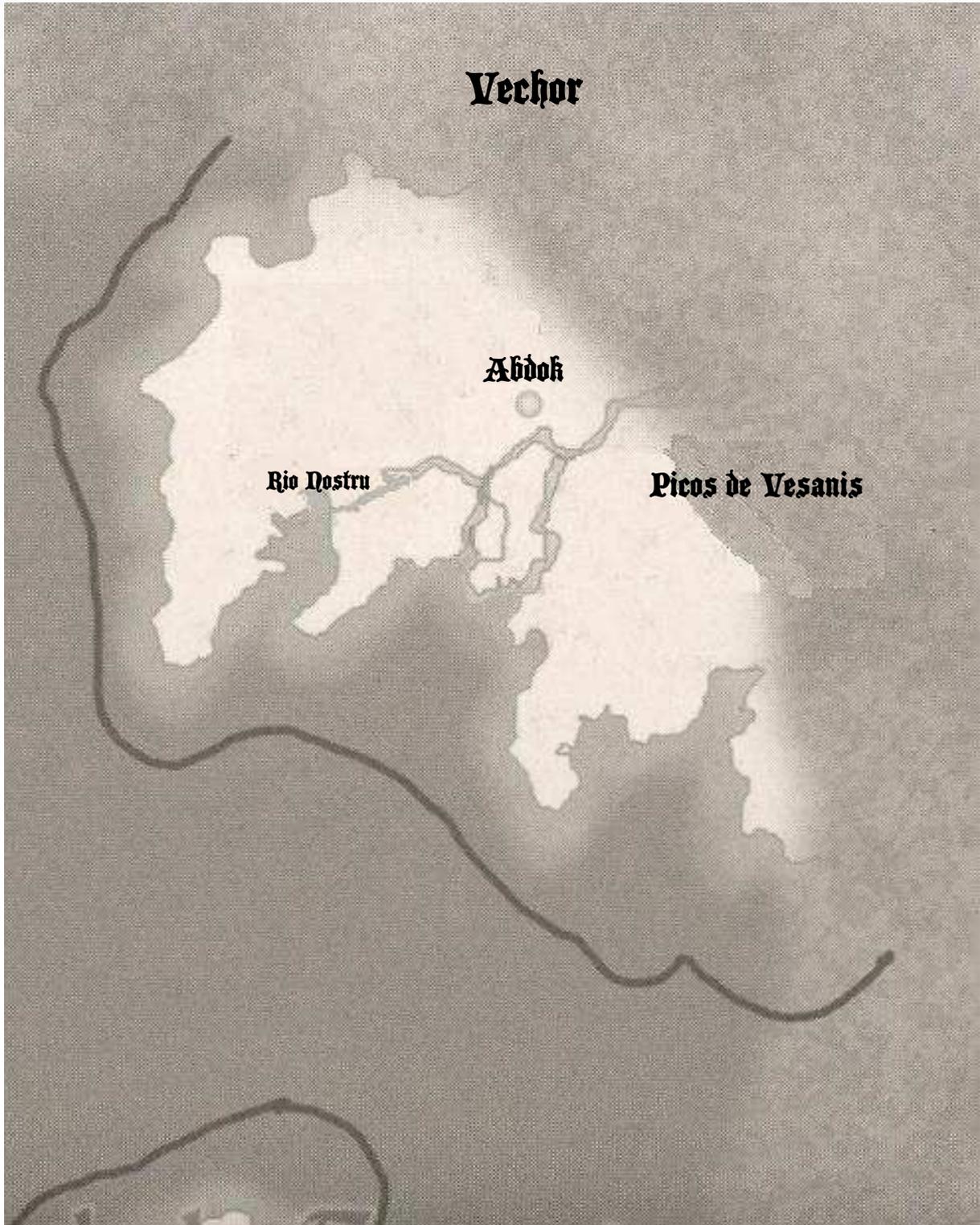
ser alcançados através das névoas que delimitam Vechor.

Muito embora o céu constantemente escuro do Mar Noturno dificulte para os viajantes se situarem em relação ao horário, meus cálculos indicavam que era noite quando avistamos a praia de Vechor. Assim que o navio ancorou e que eu me aproximei da praia com o barco onde alguns dos seus homens me levavam, repentinamente o céu foi tomado por um Sol radiante e enorme. De tal forma criando uma situação estranha, devido ao surgimento do Sol em pleno horário noturno, como deixando claro que o Sol, a Lua e o céu de Vechor diferem do céu do Núcleo.

Tendo observado logo de início as características estranhas desta terra comecei imaginar o que me aguardava durante as semanas de minha permanência



Vechor



Vechor

Abdok

Rio Nostru

Picos de Vesanis



Atlas da Perdição VI

no local e me lembrei das histórias que alguns navegadores e comerciantes de Darkon contavam sobre as insanas características do lugar, passando, agora que comprovei com meus próprios olhos, a acreditar na veracidade de tais relatos, e não mais a desmenti-los ou justifica-los como contos de marinheiros almejando fama ou como alucinações causadas em algum momento de suas viagens.

Paisagem

Tentar descrever a paisagem de Vechor é como tentar detalhar o movimento das as ondas tempestuosas do mar noturno, tarefa impossível devido à inconstância do lugar e suas freqüentes e ilógicas alterações.

A única coisa que parece ser constante é o curso do rio Nostru, que atravessa toda Vechor. Mas embora o caminho das águas seja o mesmo a sua direção muda com freqüência, as vezes ficando parado, as vezes correndo da sua nascente para o mar e as vezes fluindo do mar em direção à nascente.

A região costeira é constantemente castigada por ondas fortes e nos tempos em que a maré sobe, o que devido a inconstância desta terra não depende da estação, as águas podem chegar a alturas extremas.

As faces sul e oeste do local são voltadas para o mar, possuindo uma costa pantanosa e traiçoeira.

Bem no centro de Vechor está localizada sua única cidade, Abdok, com suas torres retorcidas e estranhas, que se situa perto do rio Nostru, atrás das inúmeras florestas que surgem logo após a região costeira. Nenhuma dessas florestas tem nome, uma vez que elas mudam de posição constantemente.

Outro fator no qual não se pode confiar é o clima, pode-se estar viajando debaixo de um Sol de verão e repentinamente ser castigado por uma tempestade de gelo, ou de raios, que desaparece em um instante, dando lugar a outro Sol, de cor diferente.

Ao extremo leste ficam os misteriosos picos de Vesanis, um conjunto de picos rochosos, cujo topo consiste em um platô reto, coberto de névoas. No seu extremo, os picos se misturam com a borda de névoas, ninguém sabe o que há além, porém eu teorizo que haja apenas névoas, e como já disse meu patrão, creio que alguém que se aventure a seguir adiante acabará perdido ou encontrará uma das terras remotas.

É nos picos de Vesanis que nasce o rio Nostru, porém explorando o lugar eu não consegui encontrar nenhuma pista da sua nascente, também não encontrei nenhuma nascente subterrânea.

Fico me perguntando até o presente momento, se por acaso seria capaz que o rio surgisse das próprias névoas. Pode parecer uma teoria estranha, mas sabendo que inúmeras terras e nosso mundo aprecem ser criadas pelas próprias névoas, não me parece tão absurdo imaginar que do meio do nevoeiro possa brotar a nascente de um rio.

Deus atormentadores criavam um emaranhado de terras, elementos, vidas, tudo para servir de prisão para aqueles a quem eles escolhem atormentar. Tudo não passa de um molde de um mundo real, um palco montado, e como todo palco é imperfeito e possui brechas, se você olhar atrás as cortinas vai ver os



defeitos por trás do cenário, assoalho e paisagens pintadas que falham em ter os detalhes e ligações que uma paisagem real deve ter.

Nos poucos você percebe a real natureza deste mundo. Uma prisão em forma de palco criada para distrair seus prisioneiros e afastá-los da verdade.

Flora

A flora de Vechor possui uma variedade enorme de espécies. Algumas nunca encontradas nas regiões antes visitadas. São plantas com aspectos e perfumes exóticos. Muito procuradas por boticários do Núcleo tanto para a criação de perfumes exóticos como pelas suas lendárias capacidades afrodisíacas e pelas capacidades de produzir perfumes capazes de proporcionar prazeres ou ativar os sentidos de forma a prolongar sensações de prazer, ou dor. Não apenas o perfume dessas plantas tem essas propriedades, mas também seus estratos e outras formas de alteração de sua matéria.

Devo confessar que vislumbrei uma grande utilidade nessas plantas como método para conseguir informações de fontes que não se dispõem a colaborar, usando suas propriedades para amplificar a dor das torturas que aplico em meus “colaboradores”, o que me pouparia tempo e criatividade para conseguir informações de certas fontes. Guardei comigo algumas amostras para uso posterior durante minha jornada, uma vez que os vechoritas não parecem se importar muito com a dor, como verá adianta, meu patrão.

Outra espécie comum de planta em Vechor são as plantas carnívoras que se alimentam dos milhares de mosquitos que perambulam pelas florestas, principalmente perto do rio Nostru, que por serpentear todo o reino de uma forma preguiçosa, lenta, forma áreas e charcos ideais para o crescimento dessa espécie de planta. Existem plantas muito interessantes, que alteram sua coloração e odor conforme o aspecto do firmamento ou do clima em vigor. Quanto à coloração dessas plantas, não é raro ver tonalidades azuis, amarelas, roxas e até negras, assim como perfumes suaves, leves até odores fétidos e desagradáveis, que impregnam nos narizes e causam náuseas.

No que diz respeito às árvores, estas também possuem aspectos bem variados, com copas grandes e cheias de folhagem até ramos secos e de aspectos sombrios. Árvores altas se contrastam com as pequenas e suas folhas também apresentam coloração e formatos bastante diversificados. Não é incomum alguém ficar em um bosque rodeado por determinadas espécies de plantas e acordar cercado por espécies totalmente diferentes. As plantas parecem poder caminhar, e a sensação de ser observado é constante, reforçado pelo ranger das mesmas que em vários momentos se parecem com murmúrios, lamentações.

Nas proximidades do litoral as plantas são características dos charcos e pântanos. A maioria dessas plantas tem como característica raízes fortes e que formam um emaranhado fora da água estancada. Algumas vezes ilhotas são formadas por esses emaranhados, contracenando com árvores mortas. As nuvens de mosquitos são mais intensas perto dessa região e assim como perto do Nostru obriga os viajantes a se protegerem



Atlas da Perdição VI

intensamente. Um dos maiores botânicos de Abdok, Mulahy Nestari me falou sobre que uma flor nasce no pântano cuja coloração varia conforme a estação. Esta rara flor serve de ingrediente para se fazer poções, porém sua substância varia conforme sua coloração e ao atingir a cor negra pode ser usada para criar um veneno de eficácia sem igual.

Plantas Polimorfas

Assim como as plantas mudam de cor, formato, tamanho etc, suas propriedades químicas também. Uma planta que serve para fazer um sonífero pode também servir de ingrediente para uma poção mortal. Mesmo após a poção ser concluída, ela pode ter suas propriedades alteradas. Por isso não é comum em Vechor manter poções por vários dias, geralmente são consumidas após seu término.

Apenas as plantas originárias do reino estão sujeitas a essas transformações e transpondo suas fronteiras estão livres das transformações.

Possibilidade Pavorosa: O bosque dos sussurros obscuros

O bosque dos sussurros obscuros é um bosque que, obedecendo as leis físicas do reino, 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 “hospedes”. Tudo aquilo que Easan já teve acesso pode ser transmitido, o que pode ser útil como também pode ser uma maldição, pois esses pensamentos podem levar a mentiras, a revelações obscuras e medonhas, fazendo que testes de medo, horror e até mesmo a loucura sejam necessários.

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, história, segredos, sonhos e desejos de vários 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 os horrores que o cercam dependem do “humor” de Easan.



Fauna

A fauna é muito diversificada. No litoral pode-se ver, golfinhos, tubarões e ocasionalmente um bando de leões marinhos nos lugares em que o homem não frequenta. Gaivotas também são comuns, principalmente quando as águas estão mornas e vários cardumes se encontram nessa região.

Dizem que quando a temperatura baixa aos menores níveis é possível ver até criaturas árticas e baleias rodeando a região. Até mesmo nas mudanças súbitas de climas esses animais aparecem, o que desafia as leis comuns da natureza e que faz acreditar na suposta influência do regente sobre a terra. Infelizmente eu não cheguei a ver nenhuma das criaturas, durante o tempo em que eu estudava o litoral de Vecchor, o Sol brilhou alto e enorme no céu, com uma leve e estranha coloração azulada, criando uma estranha, porém quente paisagem.

Nas florestas os pássaros são comuns, assim como alguns animais silvestres. Lobos, ursos marrons, javalis, corujas, ratos, morcegos são vistos com frequência pelos moradores. Dizem que nas épocas em que neva, seguindo ou não um ciclo natural, também são vistos lobos das estepes, ursos brancos e outros animais de regiões geladas.

Além dos fatores que mencionei, descobri que Easan estimula, e muitas vezes encomenda através de emissários, a vinda de animais nativos de outras terras para Vecchor.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Tartarugas Marinhas, Abutres, Águias, Lobos, Répteis de todos os tipos.

Monstruosidades: Entes (Pavoroso), Hipogrifos, Golens, Zumbis, Carniçais, Quimeras.

Para mais informações consultar o **Livro dos Monstros 3.5, Nativos das Trevas e Denizens of Dread**

História

Meu ponto de partida para o estudo da história de Vecchor foram relatos da crença popular, passando em seguida para o estudo aprofundado e meticuloso de pergaminhos e tomos antigos contendo a história do local, estes últimos as fontes mais confiáveis que encontrei, um vez que as alterações do lugar me fizeram ser cautelosa com o estudo de ruínas, que podem ser meras farsas causadas por uma alteração do terreno, além de não conterem nenhum vestígio do passado de Vecchor.

De acordo com os registros históricos, em uma era antes do tempo, Vecchor era diferente. As leis comuns na maioria das outras sociedades não eram aplicadas a esta ilha maravilhosa, havia lugar apenas para o prazer, tudo era de direito do homem, era



Atlas da Perdição VI

uma sociedade de iguais, acima de todos havia apenas o círculo de sábios, mas eles não eram os senhores por terem se proclamado tais, foram escolhidos por serem capazes de defender a terra que vivia sob constante ameaça de um reino sinistro no continente.

Um elfo selvagem surgiu na nação e foi recebido como amigo, seu nome era Easan, ele logo foi acolhido pelo Círculo por mostrar grandes talentos com a magia inata que havia em tudo na ilha e por ser também um dos opositores ao tirano ao qual os sábios de Vechor se opunham.

Nessa parte a história é omissa, embora descobri que o tirano, inimigo de Easan havia colocado sobre ele algum encanamento maligno, que foi contido pelos sábios de Vechor. Os registros nada mais adicionam, deixando uma lacuna, com se nada de importante tivesse ocorrido na terra de Vechor. Sem seguida os registros históricos narram enfaticamente o fatídico dia em que o senhor do reino sombrio lançou uma terrível tormenta sobre a ilha. Em um único e curto instante carias tragédias se abateram sobre a terra dos sábios, o mar cobriu os campos, a chuva ácida matou todo o gado, as tempestades de gelo e fogo varreram comunidades inteiras, os magos fizeram de tudo para proteger sua terra, lutaram até o último truque mais banal, mas era tudo em vão, nada iria parar aquele cataclismo, até que Easan interveio, a ilha que estava sendo engolida pelo caos foi, de acordo com os relatos, envolvida em névoas graças ao poder de Easan. Com a morte dos sábios que governavam o lugar, Easan, o salvador, tornou-se o rei. A liberdade que havia na antiga Vechor foi mantida por Easan.

Mas esta, meu patrão, eu não considero a história verdadeira, embora eu estivesse sendo obrigada a relatar apenas seu conteúdo, por falta de fontes sobre a

verdadeira história desta nação.

Porém, como é de meu costume, explorei ao máximo minhas habilidades de pesquisa e de obtenção de informações para deixa-lo a par do que acredito ser a verdade, estas informações foram possíveis graças a algumas investigações feitas por mim de antigas ruínas do tempo da primeira Vechor e de uma conversa que tive com o próprio Easan, o Eterno.

Easan era um jovem elfo selvagem, quando já fomentava revoltas contra o reino maligno que dominava boa parte do continente, ele ainda não conhecia a ilha de Vechor quanto conseguiu convencer seus compatriotas elfos a se rebelarem de uma vez e terminar com aquele sofrimento. Mas o senhor daquelas terras soube da fomentação de Easan e o capturou levando à sua presença, neste ponto ele tentou compreender a mente do elfo, porém sendo incapaz lançou sobre ele um mal, pelo que pude decifrar pelos textos ele fez algo com a mente de Easan, deixando-o louco, não sei dizer ao certo se com a ajuda de um ser demoníaco, ou se o próprio ser demoníaco foi o que deixou o elfo louco.

Talvez a mera presença da criatura, ou talvez algo mais tenha ocorrido, como um contato mental, embora eu não possa afirmar com certeza. A verdade é que Easan se provou incapaz de remover tal mácula, e em uma tentativa desesperada viajou até Vechor, onde com muito esforço os sábios do local conseguiram curá-lo. Aparentemente a destruição do lugar não se deu por conflitos entre nacos, e sim pela própria presença de Easan no local. Talvez o tal tirano não quisesse que o elfo encontrasse a cura.

Assim, resta claro que o rei de Vechor não é o tal salvador descrito na história local, e quanto ao fato de ele ser o Lorde Pavoroso deste local, som e resta



imaginar que tem a ver com a sua loucura, que atribuiu um lado obstinado e cruel à sua personalidade. Talvez o contato que ele teve com o tal ser demoníaco tenha lhe instigado a estudar os segredos da alma. Embora a história não conte o destino de tal ser. Pelos registros encontrados nas ruínas, o ser sempre esteve junto de Easan, embora não há explicação do que isso signifique, se ele o influenciou mentalmente, se na verdade o elfo que Easan era morreu e teve seu corpo dominado pela criatura, ou se ambos se fundiram em uma só mente.

Há estou farto de ouvir as histórias sobre o magnífico reino de Vechor.

Apenas as mais simples lendas de onde venho já são o suficiente para dar uma noção completa do local, sem que eu precise ficar me apegando a registros históricos.

Porém, se realmente o lugar foi destruído por um cataclismo, significa que as forças que moldam esta prisão criavam uma cópia distorcida do lugar para servir de prisão, como é de seu costume fazer.

População

Vechor é um reino bem povoado, tendo em vista que possui uma única cidade de maior porte, Abdok. Existem ainda alguns vilarejos espalhados de forma aleatória pela terra, geralmente servindo de abrigo para colônias de pescadores, lenhadores ou caçadores. A sociedade é basicamente dividida em três castas: O título de rei é sempre ocupado por Easan, o eterno. Há o povo na base da pirâmide, e há algum tempo

uma nova casta vem surgindo na sociedade Vechorita, devido aos recentes estudos de Easan sobre a alma humana e seus testes realizados com os próprios cidadãos misturando magia e ciência, ele tem passado a agraciar certos moradores que mostram-se suscetíveis a aceitarem que seus corpos – e principalmente almas – sirvam de cobaias, seus benefícios dentro da sociedade ainda não são claros, mas o povo costuma respeitá-los.

A raça predominante em Vechor é a humana, apenas depois do surgimento de Vechor em um dos mares do Núcleo é que outras raças são vistas perambulando vindas do núcleo.

Tendo em vista que a nova casta de cidadãos de Vechor é demasiadamente interessante, eu fiz algumas perguntas referentes aos mesmos em uma audiência que tive com Easan, na qual pude fazer algumas perguntas ao regente, e com certeza, Lorde Pavoroso de Vechor.

Estarei relatando-lhe a minha conversa com Easan mais adiante, meu patrão, após deixa-lo a par das características e da organização do reino de Vechor.

Aparência

Os vechoritas apresentam um corpo esquelético e atlético e estatura mediana, tanto s homens quanto as mulheres. Sua pele é escura e varia entre o moreno leve a cor de oliva. Os olhos em sua maioria são azuis ou verdes intensos, no entanto alguns são prateados ou até mesmo dourados. Os vechoritas possuem o cabelo liso de coloração louro tom de mel, chegando até o preto carvão. O corte é sempre irregular, e geralmente é preso em mechas longas em uma cascata de finas tranças.

Atlas da Perdição VI

Os homens, em algumas não muito comuns ocasiões deixam seus bigodes crescerem, e mesmo assim os usam curtos e asseados, mas nunca usam barba.

Talvez o traço mais chamativo na aparência do vechorita seja o fato de todos terem a letra “E”, no alfabeto de sua terra, marcada na testa. Imediatamente meus pensamentos foram remetidos às práticas cruéis e opressoras de Falkovnia.

Porém, aqui tal prática é um ato voluntário, e a desculpa por trás desse ato é que se trata de uma homenagem a seu rei. Uso a palavra desculpa, pois ao meu ver esse tipo de atitude não passa de mais uma forma de opressão, porém aqui, ao contrário do que ocorre em Falkovnia, a opressão não se dá pela força, mas sim pela própria ignorância desse povo ingênuo e sem amor próprio que voluntariamente se entrega à opressão.

Em uma primeira visão pode parecer que cometi um equívoco ao me referir a Easan como opressor uma vez que pode ser alegado que ele não obriga seus súditos a se auto marcarem, porém afirmo que se ele não fosse tal opressor, ele impediria de imediato essa humilhante demonstração de submissão. Perante seu silêncio, só posso concluir que ele apóia tal prática, e que sua loucura em causar a inconstância do lugar se aplica também aos habitantes do local.

Moda

Os vechoritas utilizam no dia a dia uma roupagem leve, que se adequa ao clima quente e úmido, e que proporciona mobilidade, especialmente para trabalhos manuais e braçais. Tanto homens quanto mulheres usam camisas e túnicas curtas, penduradas sobre o ombro esquerdo e amarradas na cintura com uma faixa. As sandálias simples são os calçados mais

usados. Confesso que não me sinto à vontade em tais trajes, mesmo porque a inconstância do lugar na maioria das vezes acaba com qualquer justificativa para o uso dessas vestes.

Quanto aos tons, os homens preferem branco, bege ou cinza, mas as mulheres utilizam cores coloridas, como vermelho, laranja, amarelo, rosa e violeta, sempre em tons claros. As jóias, particularmente os colares e braceletes são populares em ambos os sexos, e os materiais usados em tais adornos variam desde ouro e jóias até ossos.

Se observado apenas no contexto de sua aparência, dificilmente o vechorita serviria como base para que se imaginasse o que se passa em seu reino, exceto talvez pela marca que possuem na testa, sobre a qual já expressei minha opinião.

Linguagem

O vechorita é um idioma tão bem elaborado quanto qualquer outro do Núcleo, sua estrutura e formação lembram muito o de alguns idiomas élficos, embora haja algumas divergências se comparado com o idioma de Sithicus, tornando as línguas diferentes, embora ambas tenham sido desenvolvidas pela raça élfica.

É necessário ter uma boa caligrafia para executar a mais simples das palavras, possui muitos ‘s’ e ‘l’, e as semelhanças com o idioma élfico não são apenas quanto à caligrafia, mas sim a pronúncia e até mesmo alguns poucos significados.

Mas ao contrário do que se pensa da maioria dos alfabetos élficos, onde em cada palavra pode estar secretamente imbuído um feitiço, para o povo de Vechor não faz diferença, eles só conhecem este idioma, apenas agora a poucos anos que alguns vechoritas mais abastados tem estudado



outros idiomas devido ao comércio com o Núcleo.

Exemplos de Linguagem

Sylüm: Dia
Mygüm: Noite
Slafonyr: Morte
Ghillain: Loucura
Taga: Inconstante
Hvanil: Alma
Menfond: Rei

Estilo de Vida e Educação

A inconstância do lugar tem um papel decisivo no modo de vida do vechorita, o povo parece não ter um planejamento social, ou ordens rígidas. Eles simplesmente agem por impulso, dificilmente fazendo planos, ou quando fazem acabam seguindo um caminho totalmente diferente de forma repentina e inesperada, até mesmo para eles eu creio.

Outra comparação que pude fazer entre a terra e o modo de vida vechorita, é que assim com a terra parece não obedecer leis naturais ou climáticas. A sociedade vechorita parece ser fundada sobre as mesmas bases, não possuindo nenhum tipo de assuntos proibidos, ou comportamentos impróprios. Praticamente tudo é permitido, inclusive atos que seriam imediatamente banidos em outras sociedades.

Porém, ao meu ver, essa suposta liberdade não passa de um disfarce para encobrir a dura submissão a que se sujeita o povo de Vechor. Pois de nada adianta terem tanta liberdade no modo de vida, e ainda assim voluntariamente se submeterem a portar a marca da Easan em suas testas.

Por outro lado, devo confessar meu padrão, que apesar da minha desaprovação à auto submissão do povo, e apesar do meu ponto de vista me dizer que não há vantagem alguma nas liberdades que o povo local tem, há também alguns aspectos positivos na organização social.

O mais interessante deles é o fato de as mulheres serem iguais aos homens, traço este talvez vindo da cultura élfica. E tenho certeza de que haveria um grane avanço na área das pesquisas no Núcleo, se certas organizações, como a Fraternidade das Sombras, deixasse de lado princípios tolos e ultrapassados e seguisse tal convicção.

Quanto ao conhecimento do povo sobre a natureza do mundo onde vivem, posso dizer que não é tão pequeno quanto imaginei. Eles aceitam as mudanças de sua terra, já se acostumaram a isso, e sabem que ela está relacionada com seu regente, Easan. Embora não saibam sobre a natureza dos chamados “Lordes Pavorosos”, compreendem que sua terra se altera de acordo com a vontade e humor de seu regente, e acreditam que ele seja um com o lugar.

Os vechoritas são também um povo bem mantido. Aqui não existe pobreza, e todo indivíduo tem pelo menos o básico para suprir suas necessidades, e todos eles aceitam seu estilo de vida sem reclamar, vangloriando-se e sentindo prazer independentemente de suas funções, seja como carpinteiros, pescadores, fazendeiros,.

Atlas da Perdição VI

entre outras atividades não muito atraentes.

Assim que aprendem a falar as crianças são ensinadas na escrita da linguagem loca e em runas arcanas. Grande parte dos cidadãos tem pelo menos o conhecimento básico do uso da magia selvagem, que costumam usar no dia a dia apenas como forma de entretenimento.

A ordem social funciona de forma que os fortes dominam os mais fracos sem temer represálias, ocorrem práticas depravadas e pervertidas ao ar livre, coisas asquerosas como a pedofilia, pederastia, necrofilia, são encaradas no máximo com estranheza pela sociedade, ninguém impede uma pessoa de cometer tais atrocidades, apenas o matrimônio é sagrado e insolúvel.

Talvez a única questão levada a sério pela sociedade seja o matrimônio. Este é sagrado e indissolúvel.

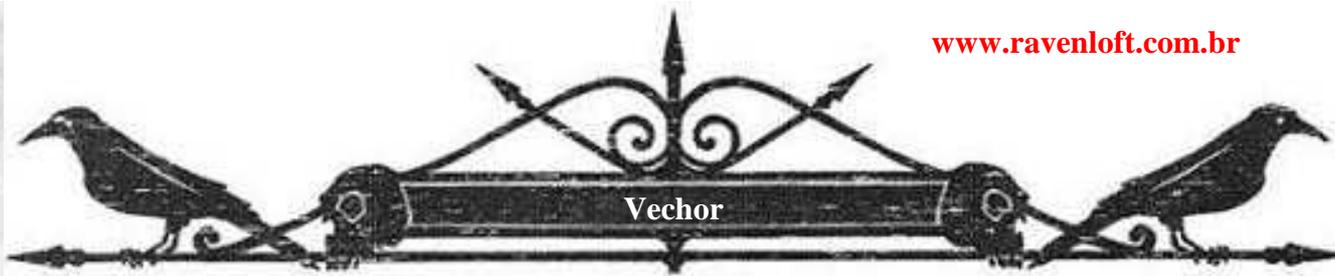
Viúvos não podem casar-se novamente, e mulheres infiéis são punidas com a morte. Aliás, embora não exista uma milícia em Vechor, nem julgamentos, a lei aqui é a lei popular, os cidadãos sempre punem aquilo que consideram crimes, geralmente roubo e violência organizando-se em turbas e juntos linchando os criminosos publicamente, para ao fim serem esfaqueados pela multidão. Todos participam.

Durante minha estada a Abdok pude presenciar uma mulher acusada de ter traído o marido sendo arrastada pelas ruas, e depois sendo esfaqueada. Aparentemente ela o traiu com um marinheiro que a abandonou no dia seguinte zarpando com seu navio. Após o ato, o corpo foi largado fora de Abdok, e durante a mesma noite os homens você, meu patrão, que colocou infiltrados na tripulação do navio sorratamente roubaram o cadáver ainda fresco e o levaram para o navio. Somente mais tarde entendi o porque fizeram aquilo.

Por fim, as classes sociais são bastante indistintas, mas se dividem basicamente em três. No topo está Easan, o Louco, abaixo o povo e entre estes dois a casta que mais me chama a atenção, os Hvanils. Estes são indivíduos que voluntariamente entregaram-se a Easan como cobaias de seus experimentos para o estudo da alma, todo o povo os encara com respeito e acredita que são seres de espírito elevado, que na companhia de seu rei aprenderam a resistir a dor e a maior parte das injúrias causadas pelo homem e pela natureza, não é difícil identificar um Hvanil, eles costumam usar armaduras leve de couro, nunca de metal, tem a pele pálida, algumas vezes até podendo-se ver as veias sob a pele, e a característica mais impressionante, para demonstrar esta sua possível invulnerabilidade, eles andam nas ruas da cidade ostentando seus corpos atravessados por armas de ferro. Arames atravessando o nariz ou a boca, pregos pelo corpo, ganchos e anzóis alargando olhos e boca.

Não foi uma única vez que fui convidada a experimentar os prazeres oferecidos pelos Hvanils, porém recusei gentilmente. Obviamente não depus minha crença na suposta "sabedoria" dos Hvanils, nem sequer na sua seriedade, uma vez que tudo que pude constatar de suas práticas é que não passam de indivíduos focados obsessivamente na busca pelo prazer, especialmente em suas formas mais incomuns.

Atitudes em Relação à Magia



A relação dos Vechoritas com a magia é um tanto quanto estranha, eles convivem com ela praticamente todos os dias, já que tudo que existe em Vechor, está ligado a eventos não naturais, que estou convicta de que tem a ver com o uso de magia e com o Lorde Pavoroso. Um vechorita pode dormir um dia e saber que há uma árvore na frente da sua casa e no dia seguinte ter uma montanha, ou até mesmo ter sua casa trocada de lugar, e o povo já aprendeu a ignorar esses acontecimentos.

Quando algum vechorita tem interesse em aprender a magia, ele sabe que só é permitida legalmente a magia selvagem, por um capricho de Easan, que talvez repudie a magia utilizada pelo ser maligno que destruiu a primeira Vechor. Tenho motivos suficientes para crer que existem estudantes de outras escolas, mas estes devem procurar seus conhecimentos secretamente e jamais fazer uso público desse conhecimento, o que inclui visitantes de outras terras. Perseguir tais conhecimentos mágicos em Vechor exige extremos cuidados.

Wah! Uma terra de sábios reduzida a um circo de um elfo tolo e seus súditos com truques arcanos insignificantes.

Só um idiota destruiria uma fonte de conhecimento sem antes assimilar para si os segredos do lugar!

Religião

Em Vechor não há um templo, uma igreja, o que dirá uma capela para homenagear o único deus do local, Easan, o eterno, o que seria, além de tudo desnecessário. Toda a população sem exceções acredita que o elfo selvagem é um deus que lhes salvou do cataclismo. A única

forma de devoção que pode ser encontrada é a marca que todo vechorita trás encravada em sua testa, a letra “E”, tal humilhação torna desnecessária a existência de templos. Além, é claro da tolerância extrema que todos tem com as loucuras de seu senhor, no que diz respeito a leis da cidade, que volta e meia são modificadas a seu bel prazer. Impostos tolerantes são substituídos por abusivos da noite para o dia, mas ninguém contesta o ato, e mesmo que o povo de Vechor não fosse um povo que não enfrente dificuldades financeiras, tenho certeza que ainda assim não reclamariam.

O motivo disso ninguém sabe, nenhum morador, nobre, mas um grupo se encarrega de cuidar para que rebeliões sejam evitadas, acredita-se que este seletivo grupo seja formado por Hvanils que não apenas resistiram às experiências de Easan, mas também assimilaram todas as habilidades ganhas com a suposta distorção da alma.

Esta ordem, que podemos chamar de religiosa, se intitula o Grande Olho. É formada exclusivamente por Hvanils de poder elevado, tanto física quanto espiritualmente. Entretanto, suas habilidades são desconhecidas pelo povo, ainda assim o nome da ordem já começa a ser sussurrado nos becos e vielas, os mais astutos começam a temer tal grupo. Um fato muito curioso em Vechor é o do eclipse, que volta e meia acontece, hoje alguns estudiosos, se é que podemos chamá-los assim, suspeitam que esse seja o aviso que uma execução será feita pelo Grande Olho. Uma lua negra cobre o sol e fica assim por não mais que dez minutos, logo depois ela assume um tom avermelhado, até que some.

Atlas da Perdição VI

Já foi registrado por observadores, algumas vezes ela não ficou vermelha, se esse for o sinal de que a missão dos Grande Olho está cumprida, alguns já escaparam deste fim. Os Hvanils desta ordem parecem ter algum poder sobre Vechor, e parecem poder invocar o eclipse toda vez que forem partir para uma execução.

Porém, se os Hvanils tem algum poder sobre Vechor cedido por Easan, devo atentar para um outro indivíduo que parece ter um poder sobre a ordem tão grande quanto o do próprio governante. Trata-se de um indivíduo conhecido como Gerhod, por alguns chamado de “O Senhor dos Prazeres”. Embora ele não tenha em seu corpo nenhuma das dolorosas adições típicas dos Hvanils, esse belo homem de olhos azuis possui uma característica unicamente dolorosa, do lado direito de sua cabeça, em meio a seus cabelos escuros semi longos, brota um chifre. Não sei dizer ao certo se essa característica é uma deformação natural, ou alguma adição dolorosa que ele fez em seu corpo.

O que se sabe é que ele é conhecido pela sua crueldade, e por sentir grande prazer em causar a dor alheia, regendo o Grande Olho, e dizem que até o próprio Easan costuma se aconselhar com ele as vezes.

Suas origens são desconhecidas, eu julgava se tratar de um Caliban, caso seu chifre fosse natural, porém a história que contam é que ele surgiu em uma estranha noite, durante um eclipse, sozinho, guiando um “vardo” vistani caindo aos pedaços e com marcas de sangue. Não demorou até que ele passasse para as graças de Easan, inclusive indicando ao rei um homem de confiança, e mais tarde vindo a organizar a ordem dos Hvanils.

Wah! Finalmente nós encontramos, minha pequena pesquisadora. A sexta “criança” que procuramos.

Agora restam apenas sete das treze proles do demônio para encontrarmos.

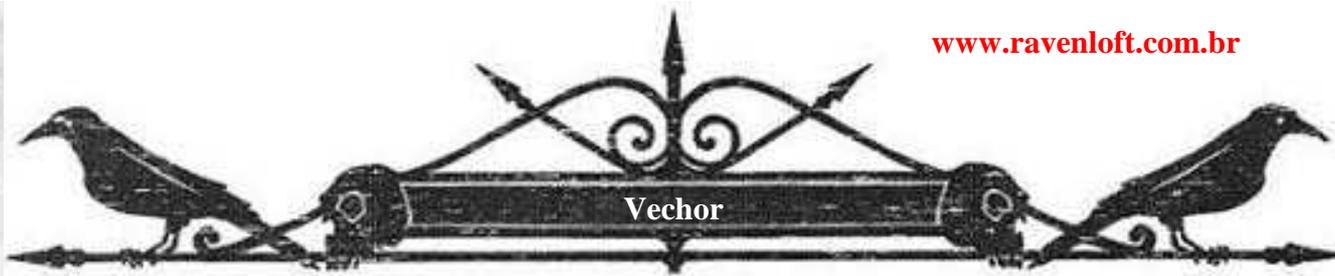
Possibilidade Pavorosa:

Renascidos entre a dor e o prazer

Os Hvanil na verdade são criações de Easan, ou pelo menos de parte dele. Pois sem que Easan saiba, algumas almas que ele usa em seus experimentos não morrem, elas na verdade pesam por um estranho processo.

A alma de Easan está fundida com a de um demônio, ambos acreditam ser um único ser, porém, o subconsciente do tal demônio é capaz de se manifestar no mudo espiritual de Vechor. Lá ele age sobre algumas dessas almas, fazendo as passar pelos mais obscuros prazeres e a mais cruel e insuportável das dores.

Algumas dessas almas acabam por renascer (ou seguindo a insanidade do domínio simplesmente voltam à vida em corpos novos, já em idade plena), algumas daquelas que não morrem, mas passam pelos experimentos de Easan podem ter o mesmo destino, tornando-se cultuadores do prazer e da dor que experimentaram no mundo espiritual.



O Reino

Reforço da Lei

Vechor não possui exércitos nem organizações militares, a lei é mantida pelo próprio povo, que pune os crimes com as próprias mãos, reunindo – se em multidões e linchando os criminosos.

Vechor é um reino caótico, mas ainda assim possui uma certa organização. É difícil traçar uma lista de leis de Vechor, pois elas podem mudar de uma hora pra outra, os fortes oprimem os fracos sem temer represálias, a única lei imutável é a do casamento, que é insolúvel, as cerimônias são realizadas de forma bem simplória, geralmente com um sacerdote para abençoar os noivos. Ninguém

O Herói de Vechor

Raças: Humanos são maioria em Vechor, seguidos pelos elfos e meio elfos. Halflings, Anões e Calibans são incomuns e os raros a serem encontrados em Vechor vem de outras terras.

Classes: Druidas, guerreiros, rangers, feiticeiros. Devido ao uso exclusivo da magia selvagem em Vechor Druidas e Rangers são comuns. Clérigos praticamente não existem me Vechor, pois não há religião organizada.

Perícias Recomendadas: Artesanato (barro, maçonaria, tecer), Intimidar, Intuir Direção, Conhecimento (arcano, natureza), Profissão (fazendeiro, pescador, pastor, mineiro), Nadar, Conhecimento Selvagem

Talentos Recomendados: Coragem, Iniciativa Melhorada, Esquiva (e derivados), Mente Aberta, vontade de Ferro, Sacar Rápido, Foco em Arma (Kukri).

Nomes Masculinos de Vechor: Elyran, Seresh, Nemon, Undir, Gahelin, Merend.

Nomes Femininos de Vechor: Eliria, Silendryl, Kalista, Eyliya, Mellandra, Dihastia.





Atlas da Perdição VI

pode casar-se a hora que bem entender, de três em três meses uma semana é usada para realizar todos os matrimônios, e no fim desta semana uma lista é levada a Easan, caso ele não concorde com algum dos casamentos, ele é desfeito.

A letra “E” escrita no idioma local é o brasão de Vechor, alguns moradores orgulhosos, de sua terra costumam enfeitar este brasão, ponto o escudo sob ele, ou um ramo de flores, embora eu particularmente não vejo muito do que se orgulhar.

Não há nenhuma forma de milícia em Vechor, Easan nunca organizou um exército, o próprio povo toma conta de si, assim surgiram pequenas turbas populares de protetores que se juntam e procuram acabar o mais rápido possível com o problema, mesmo não existindo milícia, todo jovem vechorita é treinado com rigor na caça e no combate, nenhum Hvanil nunca se juntou a esta multidão.

Tirando Easan, a figura mais notória de Vechor é Ahmi Vanjuko, um ranger que a alguns anos tentou incitar uma grande rebelião em Vechor, ele foi detido pelo próprio Easan e hoje vaga pelos Picos de Vesanis. Tive a oportunidade de me encontrar com Ahmi, e posso afirmar que se um dia ele foi um ranger, hoje é algo totalmente diferente, os eventos envolvendo meu encontro serão descritos adiante.

Acredita-se que após isso, Easan tenha criado o Grande Olho. Mas ainda assim parece que algum grupo, ou homem tem fugido das garras de Easan, pois por três vezes o eclipse aconteceu e não ficou avermelhado. Alguns dizem que é Pharaum, um guerreiro que mostrou ser contra o regime de Easan, e desapareceu, embora nenhum morador acredita que ele tenha morrido, estando apenas escondido. A segurança de Vechor fica toda encarregada

pela multidão, alguns rangers defendem as fronteiras das florestas e alertam a todos os aventureiros das plantas polimorfais.

Governo

Easan é um déspota, disso não resta dúvida, a forma de governo praticada aqui é o Despotismo Oclocrata. Easan é o auto proclamado senhor de Vechor, e todos os habitantes do local, em face de seus poderes acham nada além do justo que a terra seja governada por ele, e assim ele faz, alterando a terra e a vida dos habitantes, agindo com senhor absoluto de tudo e de todos.

Não existe legislação escrita em Vechor, ou qualquer ordenamento formal, os vechoritas obedecem o seu rei apenas por uma lealdade silenciosa, quase nunca tocando no assunto.

Porém a verdade é que Easan não está realmente preocupado com os afazeres de um rei, na realidade ele não está sequer preocupado em governar, mal permanecendo em seu palácio o centro de Abdok, o déspota passa a maior parte do tempo em sua morada nos Picos de Vesanis realizando seus experimentos e estudos. Quem fica encarregado das questões burocráticas é seu braço direito, indicado por Gerhod, um homem chamado Gilneas. Dizem que ele recebe uma parcela do poder de Easan devido à sua servidão ao rei, e é ele quem escolhe indivíduos potencialmente “elevados” para participar dos experimentos de Easan. Desnecessário dizer que os escolhidos para “servir” o rei, raramente voltam a ser vistos, e se voltam, não são nem a sombra do que costumavam ser.





No que diz respeito à forma de governo das pequenas comunidades, às vezes um homem esperto, apoiado por um grupo de brutamontes cuja melhor habilidade não é pensar se nomeia xerife de alguma aldeia, quando este não é rechaçado pela Multidão, ele consegue reger sua cidade por algum tempo, mas logo atrai a atenção de Easan, e desaparece.

Os Hvanil sempre estão a caminhar pela cidade, como se fossem estandartes ambulantes, alguns acreditam que eles são apenas "olhos e ouvidos" de Easan, e devem ficar atentos quando um Hvanil está por perto. A Multidão nunca foi encarada como um perigo a Easan, mas com as iniciativas de um tal Pharaum, a coisa começa a mudar. Houve um caso em uma pequena aldeia onde a multidão agiu contra um homem que roubava cabras, um Hvanil estava por perto e a multidão voltou-se contra ele, a aberração era poderosa de mais para os aldeões, mas ela era uma só e acabou sendo derrotada, estranhamente nenhuma punição recaiu sobre o vilarejo, mas a época de eclipses está próxima.

Economia

Esta é uma questão com a qual o governante de Vechor, assim como seu povo não se preocupa muito. Desnecessária seria qualquer suposta preocupação, uma vez que o povo não passa por quaisquer tipos de necessidade, por mais que o aspecto de suas habitações sugira o contrário.

Conseqüentemente não há fabricação de novas moedas em Vechor, sendo que as moedas em circulação são antigas, datando dos tempos antigos do local, possuindo um aspecto gasto, além de várias irregularidades em sua superfície devido ao desgaste.

Os nomes dados às moedas locais são, coroa selvagem, orbe selvagem e penny

selvagem, para as moedas de ouro, prata e cobre, respectivamente.

A sociedade vechorita subsiste desde a extração de outro e gemas de sua terra, até plantações de café, bananas, não deixando de lado a exploração marítima, da qual provêm tartarugas e a extração de pérolas, entre outros produtos.

Diplomacia

Após o surgimento de Vechor, com a descoberta do Mar Noturno, não demorou até que os primeiros exploradores, ávidos por novas terras conseguissem alcanças as praias desta terra insana e inconstante.

Desnecessário dizer que esses intrépidos aventureiros, em sua maioria são de procedência darkoniana.

Após a exploração e as notícias sobre a terra insana, localizada no extremo do Mar Noturno, um grande número de comerciantes passaram a ser atraídos pelo local, a insanidade local pouco contribuindo para evitar que isso aconteça.

Nos primeiros anos de contato com outras terras, Easan permaneceu silencioso quanto à vinda de estrangeiros para Vechor. Porém, em tempos recentes, mais especificamente cerca de um ano atrás, em 757 CB através de seus emissários, o rei de Vechor encorajou publicamente a visita de estrangeiros às terras de Vechor, seus emissários inclusive encorajaram a criação de benefícios, tanto comerciais, quanto pessoais para os visitantes de outras terras, e esses benefícios são ainda maiores para raças menos comuns em Vechor, como Anões e Halflings. É digno de menção que esses benefícios incluem até mesmo Calibans e Vistani, estes últimos parecendo ser de enorme interesse para Easan.

Atlas da Perdição VI

Com tal atitude Vechor passou a ser um dos reinos, tanto do Núcleo como de outras terras a acolher de braços abertos os Vistani, atitude totalmente oposta à maioria das outras nações.

Embora aos olhos de muitas nações possa parecer um ato benevolente de Easan essa aparente diplomacia “amistosa”, eu duvido que o interesse de Easan nessas raças seja pura bondade. Tenho certeza que ele possui intenções ocultas relacionadas aos forasteiros, e minha experiência me diz que sejam quais forem suas intenções elas são tudo, menos boas.

Nova Vaasa: As relações entre Nova Vaasa e Vechor se expandiram desde o surgimento da nação ao extremo do Mar Noturno. Embora os exploradores e comerciantes de Nova Vaasa prefiram as outras ilhas ao sul do Mar Noturno. A cidade de Nova Vaasa que mais tem relação com Vechor é Egertus, devido a seu porto. Porém, apesar dos constantes visitantes ambas nações parecem não ter laços muito fortes.

Darkon: A cidade de Nevuchar Springs, por ser uma cidade portuária e por estar quase ao extremo sul do Núcleo tem facilidade para enviar navios para Vechor. Um número razoável de comerciantes busca as plantas, especiarias e riquezas de Vechor. Já os vechoritas parecem não ter muito interesse nos produtos de Darkon, mas isso não impede o comércio crescente.

O Mar Noturno: Os habitantes das ilhas do Mar Noturno raramente, se alguma vez, viajam para Vechor. Para eles é mais proveitoso manter comércio com Darkon e Nova Vaasa do que ter que se arriscar no mar para chegar ao extremo norte, para em seguida colocar os pés nesta terra insana e

correr ainda mais riscos. Vechor em contrapartida parece não ter nenhum interesse nas ilhas do Mar Noturno.

Locais de Interesse

Vechor possui apenas um grande centro urbano, trata-se da cidade de Abdok.

Existem, contudo, outras pequenas vilas espalhadas pela paisagem do local, porém detalhar cada uma delas seria perda de tempo, pois além de terem poucos habitantes, elas seguem toda a natureza caótica de Vechor, e da mesma forma que surgem repentinamente em um lugar costumam também desaparecer.

Não sei se mudam de local, ou se desaparecem completamente, e outras surgem em locais diferentes.

Confesso a você, meu patrão, que esta minha segunda teoria é perturbadora, pois isso sugeriria que as pessoas que habitam essas vilas não são reais, e sim meras criações das névoas, ou da vontade de Easan, uma vez que os nativos acreditam que ele controle as mudanças da terra. Eu já havia feito tal suposição nos volumes anteriores dos Atlas da Perdição, e cada vez mais fico convicta de que muitos dos habitantes das terras de nosso mundo não são senão formas artificiais de vida, com memórias falsas criadas pelas névoas.

Deixando isso de lado, detalharei minha visita à cidade de Abdok, minha conversa com Easan e os eventos com os quais me deparei nos Picos de Vesanis.



Abdok (grande cidade):

Convencional; AL: CN; 15.000
limite de ouro; Renda 100.000 po.

População: 8000; Isolado
(Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade: Gilneas

Feit9 AL: CM

Personagens Importantes: Pharaun,

Guer3/Ran5 AL: CB

Abdok

Abdok é a maior cidade e a capital de Vecchor.

O movimento é freqüente e caótico, com pessoas apressadas passando pelas ruas, ou se amontoando em um ou outro estabelecimento.

A cidade não é uma exceção ao que acontece em toda Vecchor, 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 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 única ou reta.

Em meio a paredes que começam retas e depois se encurvam para ficar retas novamente em seguida se envergarem, encontram-se torres estranhas e retorcidas. Sem nenhuma exceção todas as construções em Abdok são de cor pálida, e encontram-se em estado de extrema decadência, parecendo verdadeiras ruínas, com rachaduras de cima a baixo e dando a impressão de que irão

desabar a qualquer instante. Por mais que o povo não passe por dificuldades financeiras, o aspecto das construções é sempre o mesmo.

Assim como tudo neste lugar, as construções de Abdok também costumam aparecer e desaparecer, mudando de lugares freqüentemente, sempre com o mesmo aspecto estranho e decadente. O mesmo ocorre com as ruas. Durante minha estada no local, todas as ruas pelas quais passei pareciam re arranjar suas formas em cada passagem.

No centro da Abdok, fica o palácio de Easan, uma construção opulenta, que contrasta com a decadência das outras construções. Sendo também o único lugar fixo na cidade.

O palácio varia entre tons dourados e tons de cobre sendo ornamentado por pedras preciosas tanto em seu interior quanto no exterior. Suas formas são estranhas e retorcidas, com torres retorcidas ou que parecem estar derretendo. Os relevos da construção, assim como as estatuas que ornamentam o palácio lembram faces agonizantes, e pessoas em posições retorcidas de dor.

Novidade alguma é o fato de Easan não estar presente no palácio.

Onde Ficar em Abdok

A inconstância do povo de Vecchor reflete nos seus afazeres de decisões do dia a dia. Eles agem por impulso, fazendo o oposto em questão de minutos ou abandonando uma idéia e fazendo outra totalmente oposta.





Por isso não há como detalhar os estabelecimentos de forma acurada, pois alguém pode decidir manter uma taverna em um dia e no dia seguinte largar tudo e se voltar para outra atividade.

Durante minha estadia fiquei hospedada em uma estalagem conhecida como “Os Quartos de Lehnem” (Comida de qualidade Ruim, Quartos de Qualidade Ruim), um lugar caindo aos pedaços, isso sem mencionar a comida, que além de ter sido feita por alguém inexperiente no assunto, ainda foi temperada de tal forma que só podia ser engolida acompanhada de conhaque.

A bebida local chegava a ser agradável, uma mistura de álcool com extratos de plantas locais, mas o preço me fez ficar com as garrafas de conhaque que foram trazidas no navio.

Picos de Vesanis

Os Picos de Vesanis são uma região montanhosa que fica no extremo de Vechor, unindo-se à borda enevoadada.

É neles que nasce o rio Nostru, embora eu tenha pesquisado próximo à borda enevoadada e não tenha conseguido encontrar a nascente do rio, que eu suponho tenha origem nas próprias névoas.

Aqui também fica o retiro de Easan, local para onde o regente se isola para realizar suas experiências. Eu havia solicitado uma audiência com ele através de Gilneas, e o rei de Vechor concordou em me receber.

Possibilidade Pavorosa:

O Caçador de Pecados

Os atos depravados praticados em Vechor conseguiram ser tão grandes os pensamentos perversos foram capazes de se fazer sentir além das névoas, chamando a atenção de uma entidade dos planos inferiores. Um Celestial Caído.

A entidade, atraída por toda essa perversão, conseguiu manipular mentalmente um vechorita e o fez realizar um ritual abrindo um portal para que o Celestial Negro entrasse no semiplano. A primeira coisa que fez foi recompensar o vechorita, absorvendo sua alma.

Agora essa entidade vive em Vechor, caçando as almas depravadas. Se denominando apenas como “O Lorde”, ele, as raras vezes que parece publicamente assume a forma de um humano com longos cabelos negros e pele extremamente pálida, sempre de manto negro e utilizando anéis e dedais afiados.

Algumas vezes antes de absorver almas pecadoras (não sem antes causar muita dor a elas) ele as seduz a cometer atos malévolos, essa prática ele faz especialmente com as mulheres, as quais faz cometer cada vez mais pecados e depravações com outros indivíduos, para depois retalha-las, desfigura-las e possuir suas almas.

Findo seu sádico ritual, deixa uma runa de sangue no local, a letra “A” em sangue, de forma a lembrar um pentagrama, servindo de aviso aos outros pecadores, de que suas almas em breve terão um novo dono.



Após ser levada por túneis subterrâneos nos Picos, eu cheguei a uma sala simples, mais parecida com um laboratório arcano, havia uma espécie de mesa cirúrgica.

Sentado em uma cadeira estava um elfo de cabelos longos e um olhar insano e perturbador. Ele me fitou, e enquanto eu me preparava para dar uma desculpa, ele me perguntou se o olhar dele me perturbava, eu respondi que apenas não estava acostumada com o lugar, que Vechor era um lugar realmente exótico.

Como se lesse meus pensamentos ele concordou, e disse que certamente não era como nenhum outro lugar que eu havia visitado. Imediatamente me esforcei para esconder meus pensamentos referentes a você meu patrão, porém percebi que inexplicavelmente não conseguia pensar em você, como se minha mente ficasse branca.

Easan adotou um tom mais sério e sua voz ficou mais grossa, olhando-me com uma expressão quase de ódio e de punhos cerrados, em seguida voltou ao humor normal deu uma risada estridente, e perguntou o que alguém que contrata os serviços de uma pesquisadora para saber sobre as terras de nosso mundo iria querer com os estudos dele.

Eu respondi que acreditava que Vechor é o que é por causa dele, por isso aqueles que me patrocinam gostariam de saber disso, embora seu nome não me viesse a mente meu patrão, e misteriosamente percebi que Easan não conseguiu descobrir que você Azalin Rex, é meu patrão. Seriam os poderes do bracelete preso ao meu braço que impediram-me de pensar em você meu patrão? Ou que talvez tenham bloqueado de alguma forma os poderes de Easan, o Louco? Todas as possibilidades indicam que sim.

Easan, por fim me revelou que ele se dedica ao estudo da alma, tentando desvendar seus segredos, sua origem, seu destino e como manipulá-la. Eu perguntei por que, e ele me respondeu sorrindo, “Eu não sei. Apenas desejo isso, e quando algo me distrai minha própria mente me diz fortemente para não me esquecer de minha pesquisa, assim eu volto ao trabalho”.

Eu o agradei e parti, porém minhas experiências em Vechor ainda não haviam acabado.

Enquanto eu deixava os Picos de Vesanis, vi algo se movendo rapidamente na minha direção. Apenas tive tempo de puxar minha espada em uma das mãos e uma pistola me outra, quando uma criatura metálica, um golem, pulou com força na minha frente. Era um ser feito de metal, sua cabeça e tronco eram formas cilíndricas, e seus membros eram como que barras de aço imitando imperfeitamente membros humanos. A criatura era claramente um doa chamados “golens mecânicos”.

Quando se preparava para atacar, uma voz masculina pediu que parasse e chamou a criatura de Ahmi, imediatamente percebi que o tal golem tratava-se de Ahmi Vankujo, o homem que estava com ele era Pharaun, opositor de Easan.

Pharaun se desculpou, e disse que Ahmi pensou que eu estava a serviço de Easan, em seguida eu mesma expliquei ao golem que estou realizando uma pesquisa geográfica e que não mantenho nenhuma relação com o déspota. O rebelde me explicou que Ahmi ficou daquela forma após ser vítima de uma das experiências de Easan com a alma, e que ele é incapaz de falar. Ambos estão organizando uma resistência para enfrentar Easan e pretendem começar derrubando os que servem o louco.

Após se desculpar mais uma vez





ambos deram as costas se seguiram seu caminho nos Picos de Vesanis.

Pensamentos Finais

É muito difícil fazer um estudo profundo e definitivo deste lugar. O caos reina e o povo assume todas mudanças como algo normal, tudo aqui é possível, as leis que governam os outros reinos não se ajustam aqui. Pode-se esperar qualquer coisa dessa terra.

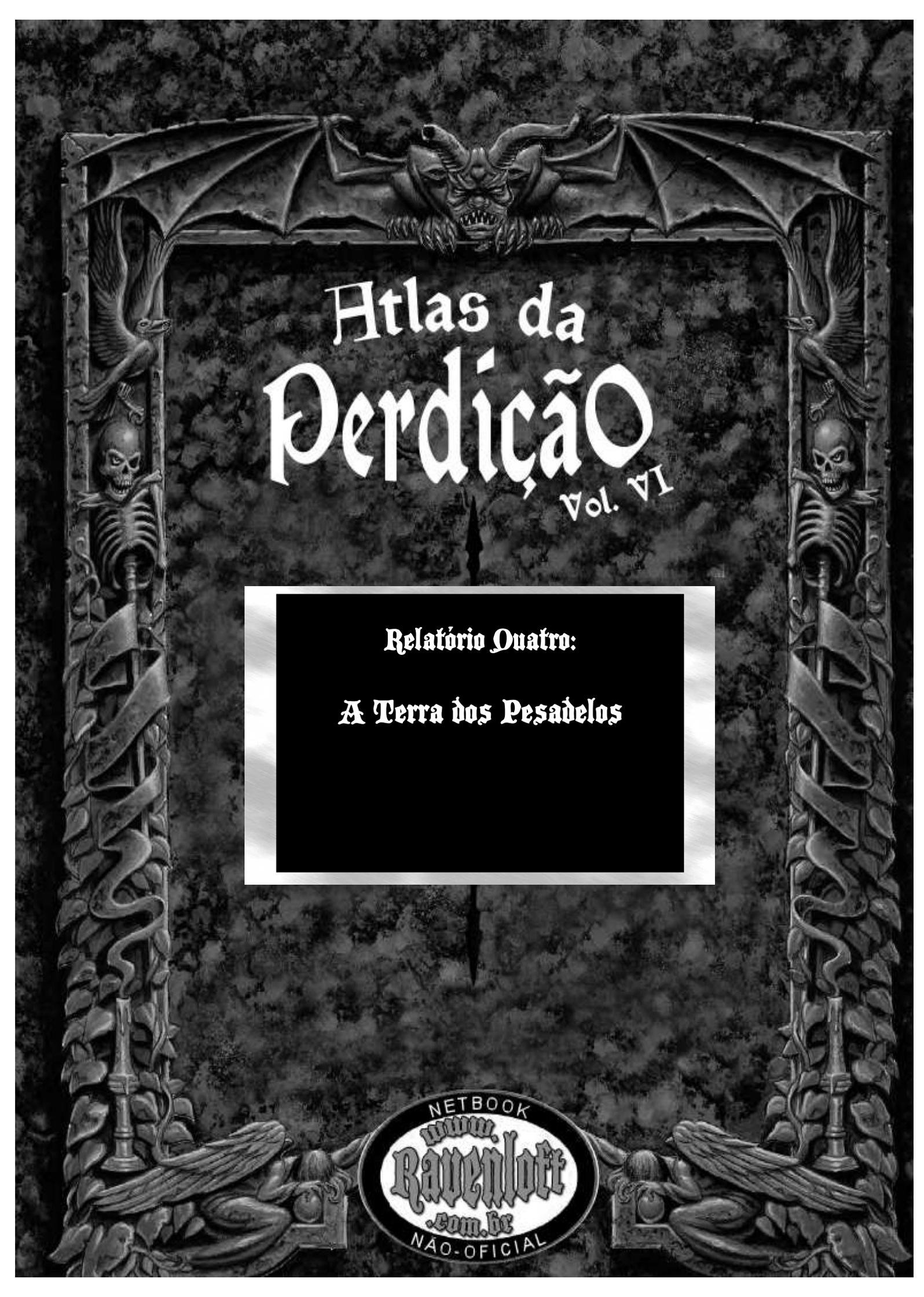
Devido à sua distância e por estar separada do núcleo pelo Mar Noturno, seria inviável para Vechor entrar em conflitos, além do lugar não possuir sequer exército e muito menos pretensões de conquistas militares.

Também não valeria a pena conquistar um local tão caótico e inconstante. Sendo melhor deixar o relacionamento comercial como está, embora olhando cuidadosamente as intenções de seu rei para com os visitantes.

Caso Vechor tenha algo a oferecer o melhor é pegar o que convêm e rapidamente esquecer tal lugar insano.

Talvez a pequena oposição a Easan possa com ajuda externa sobrepuja-lo. Porém eu duvido que isso traria alguma mudança boa para o lugar. O povo está tão habituado com a loucura e com a inconstância, que retirar Easan do poder apenas os deixaria perdidos e sem rumo. Eles seriam incapazes de aceitar outro estilo de vida diferente da loucura com a qual estão acostumados, e seriam capazes de destruir a si próprios em um surto de caos e loucura, como um grupo de insetos sem o inseto líder.





Atlas da Perdição

Vol. VI

**Relatório Quatro:
A Terra dos Pesadelos**





Atlas da Perdição VI

Deixando Vechor, eu estava certa de que meu guia do Mar Noturno estava terminado. O ano de 758 CB já estava se encerrando e o inverno já havia se instaurado.

Minha suposição era de que voltaríamos à costa, provavelmente a costa darkoniana, de onde eu seguiria para Martyra Bay e de lá para o Mar das Tristezas.

Minhas suposições caíram por terra quando o Capitão Galeus me chamou na costa de Vechor, momentos antes de embarcarmos. Junto dele estavam os homens da Kargat que me acompanharam por Abdok e a outra única tripulante mulher que se encontrava no navio além e mim, uma elfa agente da Kargat chamada Rhana, que apesar de ficar o tempo todo calada parecia ter posição de superioridade sobre os outros agentes.

Dirigimo-nos até o porão do navio onde eles haviam guardado o corpo da mulher que havia sido executada em Abdok. Rhana havia preservado o corpo da mulher, de forma que ele ainda tivesse sangue. Minha primeira atitude foi questionar o que estava havendo.

Eles então me explicaram que nós não voltaríamos para Darkon para em seguida ir ao Mar das Tristezas.

O que nós faríamos consistia em utilizar um Caminho das Névoas para, das águas do Mar Noturno, chegarmos às águas do outro mar.

Os agentes da Kargat e o Capitão Galeus me explicaram que existe um Caminho das Névoas localizado na borda de névoas ao extremo leste do Mar Noturno, que eles através de esforço e uso de aparatos arcanos conseguiram descobrir. Porém, o tal caminho, como alguns dos Caminhos das Névoas, necessita de uma “chave” para abrir, essa “chave” consiste no sacrifício de uma

vida. Mais especificamente (ou pelo menos foi a forma que o Capitão Galeus realizou o procedimento necessário) o casco do navio deve ser tingido com o sangue da vítima. Tal procedimento faz com que o caminho seja ativado, e as névoas transportem o navio para o Mar das Tristezas. Pelo que me foi explicado, o navio entra na cortina de névoas, e depois de u certo tempo, ao sair do nevoeiro, já se encontrará no Mar das Tristezas.

Após tingir o casco do navio com o sangue da infeliz mulher, partimos rumo ao leste.

Quando nos aproximávamos da borda de névoas, misteriosa e repentinamente um pequeno nevoeiro à nossa frente se abriu, revelando um litoral rochoso à nossa frente. Os marinheiros foram pegos de surpresa, e não tiveram tempo de evitar que a embarcação se chocasse contra as rochas. Ainda assim o capitão Galeus conseguiu evitar que o navio em que nos encontrávamos fosse destruído na colisão, porém, as ondas acabaram por arremessar a embarcação nas praias de uma terra que praticamente surgiu do meio das névoas em pleno Mar Noturno.

Tenho a impressão meu patrão, que o surgimento desta nova terra, repentinamente do meio das névoas, e justamente em nosso trajeto, praticamente nos jogando nela, não tenha sido mero acaso.

A sensação, aliás, uma certeza após o ocorrido, que tenho é que esse tipo de coisa em nosso mundo não acontece por acaso. Mas sim como se tivessem sido planejadas por algum tipo de intelecto superior, calculista e incompreensível.

A Terra dos Pesadelos

**Não apenas uma, mas várias!
Existem muitos jogadores
jogando neste tabuleiro.**

Passado o momento do choque, e ainda atordoada, me levantei para ver o que havia ocorrido. O Desbravador das Névoas havia atingido algumas das pedras, e acabou sendo lançado na costa deste local até então desconhecido.

O navio não havia sofrido danos sérios, apenas algumas leves pancadas e fraturas em seu casco, mas nada que não pudesse ser reparado ou mesmo que impedisse a viagem marítima. Apesar disso a tribulação sofreu uma baixa. Um dos marinheiros, Lefrens, um homem de meia idade que estava cuidando do mastro foi arremessado pelo convés, o que fez com que ele quebrasse o pescoço.

Uma vez que todos estavam recompostos, descemos à praia e enterramos o corpo do marinheiro. Embora eu confesso que em outras circunstâncias um cadáver bem aproveitado magicamente poderia auxiliar na exploração do lugar.

O céu estava escuro, embora eu não tivesse certeza se fosse noite, ou mesmo se haveria dia no local. Um pouco mais distante na praia pude avistar detalhes estranhos na paisagem, que à primeira vista não pude definir muito bem, mas que pareciam ser como que esferas, cujo diâmetro varia. Algumas das esferas, que à distância pareciam ser de vidro, ou ter alguma transparência, ou mesmo luz dentro, algumas em diâmetro não passando da largura de meu coró indo até a minha cintura, outras eram maiores e seriam capazes de englobar um humano grande.

A Terra dos Pesadelos em uma Olhada

Nível cultural: Idade da Pedra (1), enquanto que a Cidade de Nod é medieval (7)

Ecologia: Completa e Mórfica, todo tipo de ecologia pode surgir dos sonhos e a terra parece se alternar constantemente como um sonho doentio

Ano de Formação: 683 CB

População: Desconhecida

Raças: Humanos 100% (embora outras espécies possam visitar o local em sonho ou mesmo viajando fisicamente)

Grupos Étnicos Humanos:

Nômades Abber 99,9%, Nova Vaasanos (pacientes da clínica) 0,01%.

Línguas: Oneiros, além de todas as outras com o qual seus habitantes tenham contato.

Religião: Nenhuma

Governo: Nenhum

Regente: Nenhum

Darklord: Corte dos Pesadelos

* A Terá dos Pesadelos é um bolsão, um domínio flutuante (pocket domain).

Atlas da Perdição VI



Minha intenção era explorar as esferas, que apreciam conter algo dentro, minha primeira suspeita foi de algum tipo de magia, mas tive que desistir da idéias, pois os homens do navio acharam melhor esperarmos até que raiasse o dia.

Assim que estávamos voltando para o navio, ouvimos um gemido, e vimos que o marinheiro morto havia se tornado um morto vivo, um zumbi, sem inteligência alguma, ele caminhou lenta e ameaçadoramente na nossa direção.

Como o zumbi não demonstrou compreender nossas indagações e avisos, fomos obrigados a destruí-lo. Devido ao nosso maior número não foi difícil, mas ainda assim alguns homens acabaram com pequenas escoriações.

Terminado o incidente, todos voltamos para o navio, para dormir algumas horas, enquanto três dos membros da Kargat faziam a vigília.

Foi neste ponto que as coisas ficaram confusas e que parei de compreender o que acontecia, mesmo a minha mente parecia não perceber o que havia e não questionar ou perceber os elos soltos dos eventos que ocorreram. Somente mais tarde pude entender.

O fato é que repentinamente eu estava em uma espécie de campo, trajando roupas leves, ao vento. Uma pequena casa de alvenaria se encontrava atrás de mim, de dentro da mesma ouço um choro infantil. Curiosamente entrei para observar o que havia dentro, e em um dos pequenos cômodos, vejo um berço, com uma criança.

Meu coração quase parou ao reconhecer a forma recém nascida de minha própria filha. Mesmo contra a minha vontade meus olhos se encheram de lágrimas. Mas ao mesmo tempo as recordações do meu estudo em Necrópolis não me abandonavam, ela não podia estar viva, ela agora fazia parte dos



A Terra dos Pesadelos

Ainda assim peguei a criança no colo, e me lembrei de momentos de meu passado.

Enquanto embalava a criança e me perguntava se o ocorrido em Necrópolis era um sonho o bebê emitiu um grunhido animalesco. Com fúria mordeu meu pescoço e me arranhou o rosto antes que eu o jogasse para longe.

Em questão de instantes, o que antes parecia ser a minha filha havia se transformado em uma aberração, diferente ainda da criatura morta-viva que ela se tornara após sua morte.

Lembrei-me do que ela me disse antes de morrer e da terrível verdade que aquelas palavras frias carregavam, e mesmo ela tendo me dito tais coisas, ainda assim aquela criatura era bestial e odiosa demais para ser ela.

A criatura avançou na minha direção grunhindo:

“Você me deixou morrer”

Inicialmente eu não consegui fazer nada, orem com grande força de vontade puxei minha pistola e disparei na direção de sua cabeça.

Repentinamente tive a impressão de estar acordando, como se tudo tivesse sido um sonho. Me senti cansada, como se não tivesse dormido nada, olhei ao meu redor e vi que estava me um casebre decadente, o mesmo em que fiquei durante meu estudo de Necrópolis. Mais ma vez vi minha filha, porém ela estava viva, e me olha com um olhar de desespero, enquanto um enorme número de mortos-vivos se amontoava ao seu redor.

Eu tentei me mover, mas não consegui, as criaturas avançaram sobre ela, rasgando e destroçando. Estava terminado.

Ela se levantou, não mais uma criatura viva, porém repentinamente o local parecia se distorcer, como um balde com vários tons de tinta sendo misturados com um pincel.

Uma criatura esquelética coberta de aranhas vivas trajando um manto sombrio e surrado agarrou minha filha, olhou para mim e disse em tom sarcástico com uma voz grossa, ríspida e ecoada:

“Ela e seus sonhos mais profundos me pertencem. Você é capaz e sonhar, e meu maior desejo é me deleitar em perverter cada um de seus sonhos”.

Permaneci imóvel, incapaz de pensar, da mesma forma que fique ao ser interrogada por Easan. O ser continuou:

“Sua mente é poderosa, e pode me ser útil para que eu possa colher meu prazer ao semear o sofrimento me outros sonhos. Eu poderia garantir-lhe uma vida eterna em sonhos, junto com sua criança, o que me diz?”.

Porém permaneci imóvel e em silêncio, como se uma força ainda maior me impedisse de responder. Provavelmente o bracelete que me deu, meu patrão.

A criatura então se irou e disse por fim:

“Se esta é sua decisão mortal tola, que seja, nos teus sonhos sementearei a dor, essa dor fará parte de meu mundo!”.

O chão se abriu e me senti caindo, caindo sem parar, até que como que de alguma plataforma invisível naquele confuso vazio senti uma mão agarrar meu braço, não pude perceber direito quem ou o que era, mas aparentemente era um homem e possuía uma barba grisalha. Assim que ele me ergueu, percebi que atrás de mim, havia um outro indivíduo como que flutuando. Tinha a pele tom de oliva, cabelos longos e sujos, e estava com o preto coberto apenas por peles de animais. Senti como se estivesse flutuando, como se os dois homens que me pegaram estivessem voando comigo entre seus braços. A paisagem pareceu mudar, era como uma pintura cuja tinta estivesse

Atlas da Perdição VI

escorrendo na tela. O homem moreno fez uma expressão de profunda concentração mental, enquanto segurava na outra mão um pequeno objeto feito de madeira e ossos. Nesse instante eu senti um alívio e adormeci. Ou pelo menos assim eu pensava.

Rapidamente eu abri meus olhos, estava no navio, no local onde havia me deitado, ao meu redor estavam alguns marinheiros com um olhar meio abatido e debruçados sobre minha pessoa estavam os dois homens que me seguraram.

Um deles, pude ver claramente, trajava roupas rasgadas, na moda de Nova Vaasa. Roupas estas que consistiam em uma camisa, calças comuns e uma espécie de avental, geralmente usado por clínicos. Minha primeira impressão foi um susto, um pensamento me veio à mente, mas era impossível e espantoso demais ao mesmo tempo.

O homem se apresentou e o choque ao confirmar minha certeza foi tremendo, uma situação espantosa. Nunca vou me esquecer do momento da minha descoberta quando o homem disse em Vaasi.

“Olá minha senhora, fico feliz que tenha conseguido voltar conosco. Meu nome é Gregorian, Dr. Gregorian Illhousen, apesar que isso não significa muito aqui. E este que me ajudou a trazê-la é “Anda Sozinho”, assim ele chama a si próprio”. Eu fiquei alguns segundos parada. Havia acabado de descobrir não apenas o paradeiro de uma das maiores mentes científicas do Núcleo e de todo nosso mundo, o respeitado Dr. Gregorian Illhousen, de quem eu muito falei durante meu estudo de Nova Vaasa, criador de inúmeras e bem sucedidas teses sobre o tratamento de mentes perturbadas. Havia descoberto também, e mais importante, que o Dr. Illhousen estava vivo, que ele e os outros membros da clínica não haviam morrido, mas que haviam sido tragados para cá, pelas forças que controlam

esta terra, que ele chama de Corte dos Pesadelos.

O Dr. Gregorian Illhousen me explicou que este local é conhecido como a Terra dos Pesadelos, regido por seis entidades, O Homem dos Pesadelos é seu líder, uma figura esquelética de manto com o corpo coberto de aranhas, a figura que vi em meu pesadelo. De acordo com o Dr. Eu havia sido vítima dos pesadelos causados pela Corte.

Além do Homem dos Pesadelos, há Morpheus, o ser que controla a Floresta de Everchange, A Dançarina Fantasma, cuja designação já a explica, A Serpente Arco-Íris, uma cobra alada, inteligente e maligna, Hypnos um indivíduo que fica a maior parte do tempo adormecido em um caixão de vidro, mas que influi terrivelmente nos sonhos alheios, e por fim, Mullonga, uma terrível bruxa. Todos esses indivíduos, ele me explicou formam a Corte dos Pesadelos, eles invadem os pesadelos alheios, para seu próprio prazer, ou envias as criaturas dos pesadelos, comandadas por eles, para atormentar mentes fracas em outras terras.

Depois de auxiliar todos os membros da tripulação que também haviam sido vitimados pelos mais terríveis pesadelos, incluindo os agentes da Kargat que deveriam fazer a vigília, o Dr. e “Anda Sozinho” concordaram em me explicar sobre o lugar.

Seguimos para a cabana de “Anda Sozinho” localizada além da área das esferas que mencionei. Eles me explicaram que aquelas esferas são chamados de “Visores dos Sonhos, e consistem em pequenas “dimensões” cada uma contendo um sonho diverso. É uma espécie de mundo em miniatura e é possível observar o sonho do lado de fora, porém caso alguém fique olhando muito tempo há o

A Terra dos Pesadelos

risco de ser tragado para dentro da esfera.

Dentro da cabana do Nômade, estava Caroline Dinwiddy, a jovem era uma enfermeira que trabalhava na clínica do Dr. Illhousen, ambos foram os únicos membros da equipe que não enlouqueceram. Tudo isso graças a objetos conhecidos como “apanhadores de sonhos” criados pelos “Nômades Abber”. Caroline e Illhousen se apaixonaram, e ambos tem um pequeno filho chamado Phillip Illhousen Dinuwiddy, nascido no final de 751 CB.

Os pais não queriam que a criança nascesse nesta terra insana, porém eles não teriam como escapar do lugar a tempo, e a tentativa poderia ser muito arriscada para o Caroline, que na época estava grávida. Gregorian preferiu aprender a lidar com os sonhos e arriscara própria vida ficando neste lugar, para proteges as vidas de sua esposa e filho.

Eles me confidenciaram que pretendem realizar uma espécie de ritual para realizar o processo inverso que os trouxe aqui. Eles estão preparando talismãs especiais, e treinando o controle dos sonhos. Gregorian sabe que será difícil dele, sua esposa e filho voltarem para o núcleo viajando através dos sonhos. A Corte dos Pesadelos pode não conseguir apanha-lo devido à sua força de vontade, conhecimento e proteção dos itens dos Nômades, mas seu filho seria um alvo fácil, por isso ele pretende ficar compenetrado no processo, para que consiga conter os poderes da Corte dos Pesadelos junto com “Anda Sozinho” para que sua “esposa” e seu filho consigam chegar a salvo.

Confesso que fiquei espantada e senti uma sensação estranha em meu ser ao ver o esforço que este homem fez e continua fazendo pelo seu filho. Senti um arrepio ou vê-lo falar sobre isso, e me lembrei de minha filha, e do infante que entreguei à morte certa para Tristessa.

Regras provisórias para atuar nos sonhos

Para ações físicas deverá ser testada a Vontade. No que diz respeito as perícias, aquelas baseadas em inteligência, carisma e sabedoria continuam da mesma forma, as demais deverão funcionar somando-se os pontos com os pontos em Vontade.

Existem 3 níveis de sonhos:

Nível 1: Efêmero, aqui há um bônus de +1 nos testes, uma vez que é fácil saber que o que se vê não é real.

Nível 2: Penalidade de -1 adicionada, uma vez que as visões parecem fazer parte do mundo real, e ainda resta a dúvida quanto a estar acordado ou não.

Nível 3: penalidade de -5 A situação é extremamente real, e o indivíduo deve lutar contra si mesmo para se conscientizar de que tudo aquilo é um sonho que ode ser vencido com a sua força de vontade e determinação mental.

Essas são regras provisórias, regras oficiais e mais completas para atuar nos sonhos são encontradas no livro **Heroes of Horror** da **Wizards of the Coast Inc.**

Atlas da Perdição VI

Em seguida Illhousen me explicou sobre as áreas da Terra dos Pesadelos, e me mostrou algumas de suas áreas, mas não completamente, pois segundo ele seria muito arriscado.

Essa tal corte nada tem de especial. Eu mesmo durante minha ausência do mundo físico fui capaz de controlar os sonhos para mandar mensagem aos meus servos.

Paisagem

Ao chegar no local era noite, o céu estava fechado e vários raios reluziam entre as nuvens. Indaguei me se existiria Sol em tal lugar, e posteriormente descobri que sim. Para quem acabou de sair de uma terra insana como Vechor, o que encontrei aqui não me espantou muito.

O Sol aqui também alterna seu tamanho e outras características, e não apenas o Sol, mas o clima e a paisagem. Tudo é mórfico como um sonho, no qual pode-se estar em um lugar e sem explicação ele mudar para outro totalmente oposto.

Essa mudança não é brusca, e acontece gradualmente, muitas vezes lentamente, sem que se perceba, quando um indivíduo se dá por conta tudo ao seu redor mudou lentamente frente a seus olhos se eles só perceberam isso quando a mudança já era completa.

Quanto ao aspecto físico, pouco pode ser detalhado, e eu o farei como possível, deixando para dar maiores detalhes dos lugares ao descrever os locais de interesse.

A praia é composta por rochas e terra cinzenta, um pouco além ficam as esperas que mencionei que na verdade contém dentro de si um universo em miniatura, cada um com um sonho individual.

Dr. Gregorian me explicou que as rochas com as quais o navio colidiu, que são infestadas de tubarões, diga-se de passagem, não aparecem sempre, elas só aparecem quando a Terra dos Pesadelos se movimenta através do Mar Noturno, mas não quando ela se movimenta através das névoas.

Da praia em diante o terreno é rochoso e árido, infestado de depressões e abismos, chamado simplesmente de “As Terras Externas”, a maior parte dos trovões atinge este local.

Além dos “Anéis dos Sonhos” nome dado à área repleta de esferas contendo os sonhos, fica a Floresta de Everchange. Embora parte do nome sugira que no local haja apenas árvores e vida selvagem, a outra parte do nome explica que o local está em constante mudança, o que significa que a floresta pode repentinamente se transformar em água, ou até mesmo em uma área vulcânica.

Protegida pela traiçoeira floresta fica uma cidade, a Cidade de Nod, uma cidade arruinada e sem vida.

Os locais mencionados eu detalharei adiante meu patrão.

Quanto à paisagem, detalhei o que foi possível, uma vez que não há uma paisagem fixa. Seria uma tarefa impossível retratar tudo, eu teria que escrever e logo em seguida reescrever meu relatório detalhando as novas mudanças, posto que a paisagem, como eu já disse é mutável como um sonho.

Flora

Descrever a flora deste lugar insano consiste em uma tarefa impossível, uma vez que tudo aqui, mesmo as coisas físicas, tem origem nos sonhos ou pesadelos



alheios.

Isso significa que qualquer tipo de planta pode ser encontrada aqui, existente ou não, posto que a mente humana é capaz de imaginar coisas que nem sequer existem.

Outro fator que contribui para isso é o fato de a Corte dos Pesadelos manipular os sonhos alheios, povoando esta terra com as imagens pervertidas e dementes que criam na mente de suas vítimas.

Um caso em particular, especialmente relacionado à flora me foi narrado pelo Dr. Illhousen. Através de seus estudos e do conhecimento compartilhado com os Nômades Abber, ele chegou ao conhecimento de que a única área verde da Terra dos Pesadelos, a Floresta de Everchange, é controlada pelo membro da Corte conhecido como Morpheus, e que este tem o hábito de alterar constantemente a paisagem local.

Com base nesta informação só posso imaginar que tipo de flora aberrante pode surgir das manipulações de tão louca e incompreensível mente.

Fauna

Se a flora é impossível de descrever devido à sua origem nos pesadelos, o mesmo ocorre com a fauna. Porém aqui há um pequeno diferencial, os animais não são apenas criações dos pesadelos e manipulações da Corte dos Pesadelos.

A maioria dos animais encontrados na Terra dos Pesadelos são na verdade criaturas como Morfos Cinzentos ou Morfos Sombrios, ou outras criaturas relacionadas aos sonhos que se transfiguram para assumir a forma das criaturas. Tais transformações variam desde animais simples até bestas místicas, como dragões, ou mesmo mortos vivos.

Além das criaturas que mencionei anteriormente, há também tecedores de sonhos, almas perdidas, feyrs, ente outras.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Coelhos, Cervos, Corvos.

Monstruosidades: Allip, Bastellus, Ennui, Proles dos Sonhos, Tecedores de Sonhos. Para mais informações consultar o **Livro dos Monstros 3.5, Nativos das Trevas e Denizens of Dread**

História

De acordo com alguns raros Nômades Abber que se interessam por estudar os segredos do mundo e de sua terra, a Terra dos Pesadelos sempre existiu. Tal idéia parece estranha à primeira vista, porém essa afirmativa baseia-se no fato de que os sonhos e os pesadelos estão ligados à mente e a capacidade de pensar. Portanto em qualquer lugar onde haja uma mente pensante, há também sonhos ou pesadelos. Logo, desde que houve uma mente humana, ou de forma mais ampla, uma mente pensante, sempre existiram sonhos, e como complementou o Dr. Illhousen, se existem deuses, esses devem ser capazes de sonhar, logo, desde os primórdios dos tempos, quando hipoteticamente em algum lugar haviam deuses, já havia este lugar.



Atlas da Perdição VI

Isso é dito, pois se existem sonhos deve haver alguém com a capacidade de manipula-los, e dada a mutabilidade dos sonhos, e das coisas, que é o que os Abber acreditam, mesmo que tal lugar não fosse da forma que é hoje, ainda assim, desde os primórdios existiu uma terra de pesadelos.

Claro que toda essa explanação é pura especulação misturada com filosofia, da qual não há nenhuma prova. E mesmo que em algum lugar houve algum ser com o poder para manipular os sonhos e criar um mundo baseado neles, o que me interessa pe esta terra, e não qualquer outra me outro lugar.

E mesmo que esta terra tenha tido suas origens em algum mundo distante, essas divagações filosofias nada dizem sobre isso, logo irei narrar os fatos concretos.

A Terra dos Pesadelos se formou das névoas exatamente em 683 CB, fazendo divisa com Nova Vaasa, já na época o local era evitado, visto como uma terra de loucuras, e desde seu surgimento os Nômades Abber já habitavam o local.

Com a Grande Conjunção a Terra dos Pesadelos desapareceu do Núcleo e foi presumida como destruída, quando na verdade havia se tornado um dos chamados “bolsões”, reinos que flutuam em meio as névoas aparecendo com frequência e desaparecendo novamente, tragando viajantes incautos.

A única alteração história que aconteceu nesta terra desde então foi o fato de que em 748 CB, o Dr. Gregorian Illhousen e todos os pacientes de sua clínica para problemas mentais em Nova Vaasa foram tragados para este local pela Corte dos Pesadelos, e aqui permanecem desde então.

Ver os sonhos de entidades poderosas como os deuses é interessante. Se eu pudesse usar os sonhos, para mais uma vez obter informações sobre meus atormentadores...

População

Os únicos a habitarem o local são os Nômades Abber, e os antigos pacientes a clínica de Nova Vaasa, que vivem confinados em suas celas, já enlouquecidos.

Com exceção deles neste local só há sombras dos sonhos e pesadelos das vítimas dos mestres do lugar e seus servos, criaturas dos sonhos.

Detalharei a seguir os Nômades Abber e seu estilo de vida.

Os Nômades Abber

Grande parte dos Nômades habita a Floresta de Everchange, e lá eles são as únicas pessoas vivas. Existe nômades Abber também em outras partes da Terra dos Pesadelos, porém é na floresta que eles encontram alimento e meios de sobrevivência com mais facilidade.

Os Abber providenciam sua sobrevivência através da caça. Eles se auxiliam mutuamente, vivendo à base do companheirismo e auto-sacrifício. Porém isso não significa que eles tentem entender o mundo à sua volta. Eles não se atrevem a tentar entender a natureza da terra, pois sabem que isso atrairá a atenção da corte dos Pesadelos sobre eles. Desta forma, os Abber que buscam compreender melhor a sua terra acabam sendo excluídos do grupo e passam a viver sozinhos, muitos deles tornando se Shamans, sendo um dos mais conhecidos desses Shamans “Anda Sozinho”, o homem que vive no topo dos Anéis dos Sonhos, e que ajudou Illhousen a me tirar do pesadelo.

A Terra dos Pesadelos

De fato a atitude de expulsar os Shamans da convivência em grupo tem suas razões de ser, pois muitos costumam ser caçados em especial na Floresta de Everchange e também por Mulonga.

A filosofia dos Abber, é que aquilo que não pode ser percebido não existe, e que todas as coisas se alternam. Quando algo é dito a um deles, assim que ele se vira ele automaticamente já esquece o que lhe foi dito. Eles parecem não dar muita atenção ao mundo ao seu redor, acreditando que praticamente qualquer coisa que não seja um deles é uma ilusão.

Os nomes que os Nômades Abber atribuem a si estão relacionados a alguma característica ou comportamento, como por exemplo “Anda Sozinho”, “Pisa Leve”, “Nunca Dorme”.

Atitudes em Relação à Magia

Aqui mais uma vez se aplica a máxima dos Abber, de que só existe o que pode ser sentido. Obviamente algumas espécies de magia podem ser sentidas, e eles acreditam nessa espécie, embora não a usem e não a estudem, pois contra os sonhos elas não tem eficácia alguma.

As magias e ilusão por sua vez são desprezadas completamente.

Apesar disso, os nômades tem sua própria magia, e através de rituais envolvendo pequenos objetos, como ossos, pedaços de madeira, e meditação profunda, somada com seu conhecimento dos sonhos e força de vontade eles são capazes de criar pequenos objetos mágicos capazes de garantir proteção contra pesadelos, detectar seres dos pesadelos e até mesmo guiar seguramente um viajante pelas esferas dos sonhos, esses objetos são chamados

“apanhadores de sonhos”.E ainda mais interessante são as “Tatuagens Vivas” cujas técnicas para criação residem com os Shamans Abber. Antes que eu partisse, Anda Sozinho me perguntou se eu aceitaria uma, mas eu gentilmente recusei a oferta.

Religião

Os Nômades Abber não veneram nenhuma forma de divindade.

Eles conhecem bem a natureza ilusória a natureza de sua terra e valorizam a força da mente e a sabedoria, assim como todas as formas de percepção, acreditando apenas naquilo que podem perceber.

Particularmente acredito que esta seja uma forma de exaltação à mente, uma vez que todos os sonhos tem origem nela, e ao mesmo tempo ma forma de desdém à mente, uma vez que eles ignoram tudo aquilo que acreditam ser produto dos sonhos, tratando estes como meras ilusões e dando-lhes as costas.

Wah! Esse lugar se observado devidamente se revelará uma miniatura de nosso próprio mundo! Uma terra criada em torno dos pesadelos e sonhos de seus “governantes”.

A compreensão deste lugar pode ser útil na compreensão da própria natureza desta prisão!

Atlas da Perdição VI

Possibilidade Pavorosa:

Espíritos e Sonhos

Os espíritos, por não terem ligação com o mundo físico podem viajar livremente nos sonhos, e até interferir neles.

Um espírito pode utilizar-se de um sonho para mandar mensagem para algum ser vivo, ou para aterrorizá-lo.

Eles são, por regra, imunes aos efeitos dos pesadelos, uma vez que são incapazes de dormir ou sonhar. Apesar que espíritos de que não tenham consciência de seu estado “não vivo”, podem ser aprisionados em pesadelos, acreditado ainda estarem vivos.

Um espírito que queira ajudar um ser vivo ou perturbe-lo pode influenciá-lo no mundo dos sonhos adicionando 1/3 da sua Vontade como bônus ou penalidade no teste de vontade do indivíduo para que ele controle suas ações no mundo dos sonhos.

O Reino

A Terra dos Pesadelos não constitui reino algum, tão pouco faz parte de algum país.

Os Nômades Abber que vivem aqui não clamam o local para si, de acordo com eles, eles apenas tentam sobreviver no local, não estabelecendo assim nenhuma espécie de comunidade ou de governo.

Nenhum outro reino é tolo o suficiente para clamar para si este local infeliz, e mesmo quando ele fazia parte do núcleo era visto como um lugar insano do qual ninguém ousava se aproximar.

Portanto, a Terra dos Pesadelos, vista em um panorama político, não representa absolutamente nada, pois não tem um povo, – ou pelo menos que assim se considere – não tem governantes políticos, não se declara como um reino, conseqüentemente não possuindo alguma organização econômica, ou espécie de sociedade e por fim não possui relações diplomática, embora foi me explicado que os membros da Corte dos Pesadelos podem, através dos sonhos alcançar qualquer lugar, mesmo reinos de mundos que se encontram além das névoas. Inclusive sendo capazes de tragar para este local perturbador suas vítimas, sejam elas de onde forem.

Então os senhores dos pesadelos podem alcançar outros mundos além dessa prisão de névoas. Esses poderes, caso pudessem ser amplificados além do alcance das forças que controlam esses reinos, e usados por uma mente realmente hábil, certamente seriam capazes de transportar um indivíduo para fora destes reinos.

Uma excelente alternativa, caso meu atual plano não funcione como esperado.



Devo ressaltar, meu patrão, que quando digo que o local não constitui um reino, estou fazendo-o com base em uma observação dentro dos padrões da razão. Se existe alguma espécie de organização baseada na mentalidade doentia dos membros da Corte dos Pesadelos, à qual eles sigam, isso não sou capaz de dizer.

Locais de Interesse

Comecei a estudar a terra dos Pesadelos a partir de suas áreas costeiras, rumo a seu interior.

As Terras Externas

O local é um vasto deserto com o solo composto por um misto de terra cinzenta e rochas. Ele dá vistas para o um litoral com várias e mortais rochas e águas infestadas de tubarões. Quando o lugar está flutuando no meio das névoas não há mar.

O céu nesta região é sempre cinzento e tempestuoso durante o dia, e durante a noite fica mergulhado na completa escuridão.

Praticamente não há nenhum ser vivo neste local, embora algumas criaturas dos sonhos como Ennuis, habitem o local, e pode ser uma experiência perigosa encontrar com uma delas.

O Anel dos Sonhos

Seguindo adiante das terras Externas, uma grama saudável e viva começa a crescer no chão. É o local do qual falei das esferas. Dr. Illhousen me explicou que as esferas representam o sonho e alguém, logo se uma delas não possuir alguém sonhando para dar vida ao sonho me seu interior, ela se torna opaca, ou suas cores ficam embaçadas, sem vida. As mais ativas possuem vida e movimento, um verdadeiro mundo em

miniatura.

Porém mesmo as inativas são perigosas, pois eles podem atrair mentes incautas de observadores, criando uma conexão com suas mentes, fazendo-os mergulhar em transe.

Floresta de Everchange

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. O loção como o nome sugere, sempre muda, podendo assumir os mais estranhos e aparentemente 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.

A Cidade de Nod

No coração a Terra dos Pesadelos, praticamente cercada pela Floresta de Everchange fica localizada uma cidade.

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.

Nem eu nem meu guia sabemos dizer se essa cidade é inspirada me algum pesadelo, ou qual sua origem.

É aqui que ficam localizadas as bases de operações dos outros membros da Corte dos Pesadelos. Devo mencionar, meu patrão, que a cidade possui vários nomes,





Atlas da Perdição VI

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 seguir detalharei as áreas de atuação de cada um dos membros restantes da Corte dos Pesadelos.

Inicialmente fomos à Catedral Magoada. Uma enorme e assustadora catedral, na verdade a maior e mais visível construção da cidade, 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. Fato é que 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. Dr. Illhousen me explicou que esse é o refúgio do Homem dos Pesadelos, e que jamais ousou entrar lá. Resolvi acatar o conselho e seguimos adiante, durante o percurso ele me explicou que conseguiu descobrir que há algo importante dentro da catedral, algum artefato mágico pertencente ao Homem dos Pesadelos, mas que tal descoberta custou a vida e sanidade de vários Shamans, e que ainda não sabe ao certo o que é o tal objeto.

Caminhando pela cidade chegamos a outro de seus extremos em meio a suas ruínas confusas. Lá, após um pequeno fosso de águas imundas havia uma pequena “ilha” isolada do resto da cidade, onde residia uma torre branca, que o Dr. Illhousen me disse chamar-se “A Espiral do Sono”. A torre não tinha janela ou entrada e estava envolta em uma inebriante neblina.

Gregorian confidenciou-me que lá habita Hypnos, outro membro da Corte. Um homem de meia idade, usando um monóculo, que fica adormecido dentro de um caixão de vidro. Nós não pudemos entrar, mas o Dr. me narrou que certa vez, uma maga que o estava auxiliando conseguiu entrar na torre e viu Hypnos dentro de seu caixão, durante sua observação ele abriu seu olho direito e olhou para a maga. Em outra ocasião, ela entrou novamente, mas desta vez o caixão estava vazio.

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 platéia encontram-se cobertos de pó, a quanto a isso, fui informada que quando a Dançarina Fantasma se manifesta para seu horrendo espetáculo no palco do teatro, os montes de pó nos assentos se transformam em homens e mulheres mortos 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 pé decadente e confusa, os Guetos são ainda piores. O Dr. Illhousen e recusou a me levar me seu interior afirmando ser muito perigoso. Um conjunto ainda mais decadente e confuso de ruas e construções arruinadas. Um lugar

A Terra dos Pesadelos

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. Mullonga é um dos membros mais “ativos” da Corte dos Pesadelos.

Por fim, o último lugar é o Parque Primitivo. Localizado também dentro da cidade, este parque, que se encontra dentro de um cercado de aço. O lugar, embora seja chamado de parque, é um verdadeiro labirinto verde. Ele é o lar da Serpente Arco-Iris.

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, não se sabe o que exatamente, porém eu não estranharia se seja algo relacionado aos sonhos – ou pesadelos – alheios .

Pensamentos Finais

Após aprender sobre o lugar, voltei ao navio, de onde partiríamos, desta vez rumo ao Mar das Tristezas, através do Caminho das Névoas. Dr. Gregorian Illhousen disse-me que caso ele sobreviva ao ritual que pretende usar para tirar seu filho e esposa deste lugar, ele pretende publicar um guia sobre terras que como a Terra dos Pesadelos, costumam flutuar e mover-se em meio as névoas.

Ao chegar perto das esferas dos sonhos tive a impressão de ver o rosto de um dos vistani dentro delas, e lembrei-me do recado que aquela mulher vistana que me atacou havia me dito.

Possibilidade Pavorosa: Os Sonhos Esquecidos

Se por um lado as Fadas (qualquer seja seu tipo) tem uma ligação natural com o mundo dos sonhos, por outro, os seres pensantes, em especial os humanos, tem uma tendência a perseguir alguns sonhos. Ou a sonhar com aquilo que lhes agrada. E todos esses sonhos dos mortais acabam se refletindo no mundo dos sonhos.

Acontece, porém, que algumas vezes os mortais acabam por desistir, abandonar, ou mesmo esquecer esses sonhos.

Quando isso acontece algumas fadas, por se sentir atraídas por um sonho em particular, podem ao invés de deixar aquele sonho desaparecer, guardar sua imagem. Mas em alguns casos, o que acontece mais frequentemente com fadas malignas, elas costumam dar vida a esses sonhos, fazendo se manifestar no mundo físico. Isso acontece em especial quando o sonho envolve alguma pessoa.

Essa “pessoa”, sua imagem, passa a existir como uma criação sobrenatural, porém física no mundo físico, e passa a viver com o simples objetivo de causar destruição e desgraça, algumas vezes perseguindo seu criador. Ou vagando pelo mundo guiado por intenções sádicas. Mais de um vilão já nasceu desta forma.



Atlas da Perdição VI

Seguindo para o navio, fui atacada por criaturas dos sonhos que se transformaram, assumindo a forma de lobisomens, provavelmente baseando-se em minhas recordações.

Corri com todas as minhas forças, não antes de me proteger com os poderes do “apanhados de sonhos”. Quando uma delas estava prestes a me alcançar consegui entrar no navio. Do lado de fora Rhana e os outros servos que você me enviou conseguiram conter as criaturas até que estivéssemos de volta às águas do Mar Noturno.

No resto do percurso pude analisar uma amostra da terra do lugar, e descobri que ela pode ser usada como componente em magias de sono ou para outros propósitos relacionados aos sonhos.

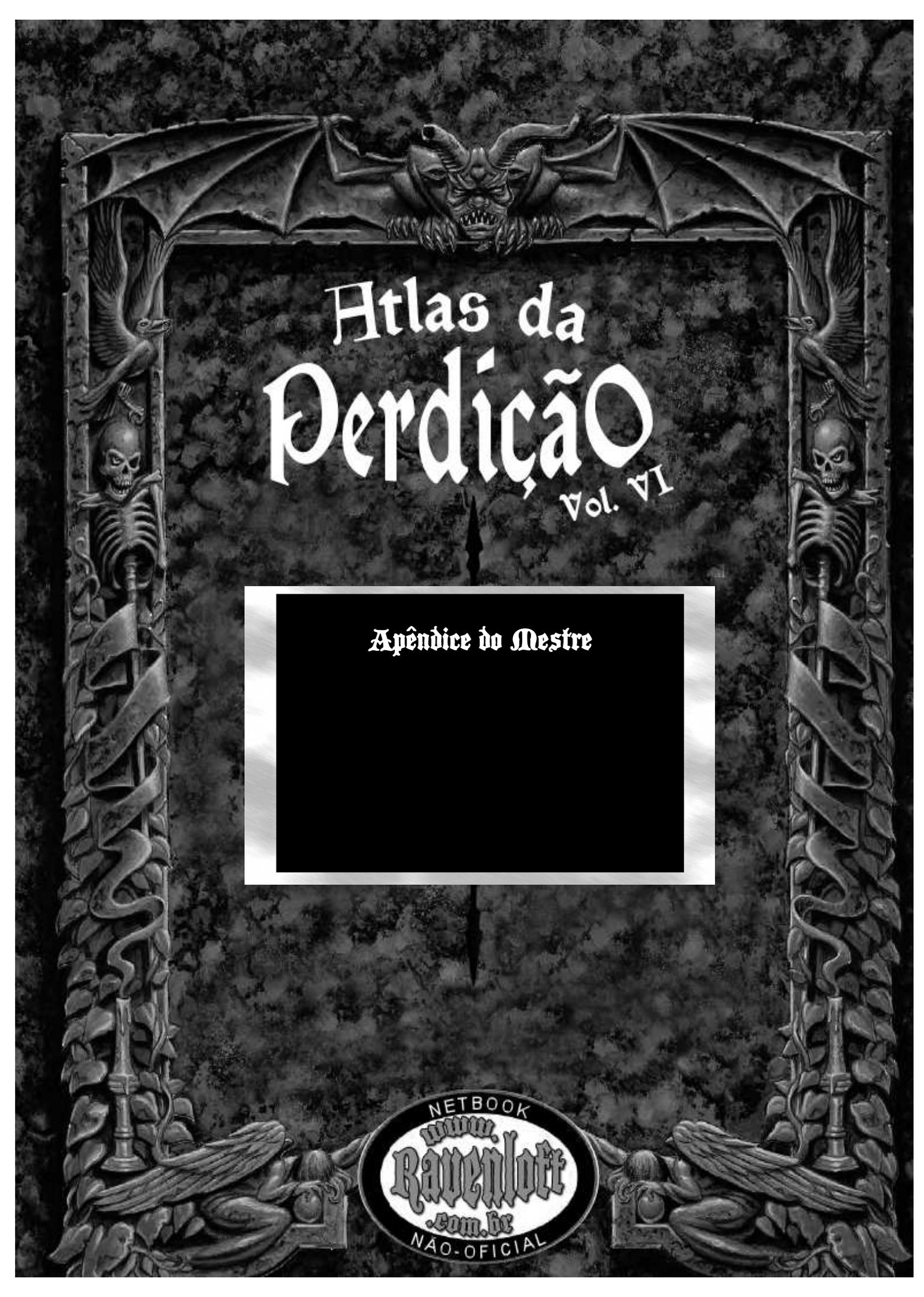
Pouco antes do navio entrar nas névoas, Kelloin, o outro agente da Kargat puxou um pergaminho para realizar a magia com a qual ele enviaria para um de seus servos em Darkon as notas que escrevo agora, para que elas lhe fossem entregues meu patrão.

Finalmente entramos nas névoas, rumo ao Mar das tristeza, a última parte de minha jornada explorando cada uma das terras do Núcleo, e chegando ao fim do trabalho para o qual me contratou.

Considerações



Com seu poder de ver o futuro os tolos da Tribo de Myskosa sabem que eles não poderão me impedir! Não foram capazes no núcleo, e não serão no restante da busca!



Atlas da Perdição

Vol. VI

Apêndice do Mestre



Atlas da Perdição VI

Esta seção apresenta material direcionado para o Mestre. Portanto se você é Jogador recomendamos que não leia o conteúdo a seguir, correndo o risco de ler informações que o Mestre deve manter em seu poder, decidindo como e quando revelar em seus jogos.

Classes de Prestígio

Mestre dos Corvos

O Mestre dos Corvos é um feiticeiro que adquiriu a habilidade de compreender os corvos, criando com eles um laço muito além da natureza, um laço místico. Essa ligação é uma grande afinidade e amizade que ele tem para com essas criaturas.

O mestre dos Corvos pode ser um Licantropo Homem Corvo, um Ravenkin (Povo dos Corvos), e por isso ter tal afinidade. Ou ele pode não ter nenhuma ligação sanguínea com as criaturas, mas ainda assim, admira-las, respeita-las e por isso ter atraído ou cultivado sua amizade.

Pode ocorrer também que tal amizade venha de vidas passadas, onde ele pode ter sido um homem corvo ou m membro do Povo dos Corvos. Os Guardiões da Pena Negra em Barovia também podem ser excelentes Mestres dos Corvos.

E por fim, a classe também se adequa àqueles que tenham o sangue do Povo dos Corvos diluído em sua veia, tendo sido passado por algum ancestral muito distante.

Dado de Vida: d4

Requisitos:

Perícias: Conhecimento (Arcano) 11 graduações, Conhecimento (Natureza) 4 graduações; Conhecimento (Corvos) 5 graduações;

Magias: Capacidade de Conjurar Magias Arcanas de 2º círculo;

Especial: Deve possuir um corvo como familiar.

Perícias da Classe:

Concentração (Con), Ofícios (Int), Conhecimento (Todos individualmente) (Int), Observar (Sab), Profissão (Sab), Procurar (Int) e Identificar Magia (Int).

Pontos de perícia por nível: 4 + modificador de inteligência.

Características da Classe:

Todas as habilidades seguintes pertencem à classe.

Usar armas e armaduras: O Mestre dos Corvos não aprende a usar nenhuma arma ou armadura adicional.

Magias por Nível: A cada nível o Mestre dos Corvos ganha mais magias por dia, como se ele tivesse subido um nível na sua classe arcana. Ele não ganha quaisquer outros benefícios relacionados à outra classe.

Matança de Corvos: No 1º nível o Mestre dos Corvos ganha para si m grupo de corvos que o serve fielmente, mais que companheiros, eles são verdadeiros amigos.

Falar com a Matança: No 2º nível o Mestre dos Corvos pode falar telepaticamente com a sua matança, ou apenas com os indivíduos desejados. O alcance é curto (7.5m + 1.5 m a cada 2 níveis de conjurador). Essa habilidade pode ser usada tão livremente quanto uma ação

Apêndice do Mestre

normal de fala.

Compartilhar Magias: No 3º nível o Mestre dos Corvos pode escolher um corvo qualquer de sua matança para tal. Esta habilidade funciona de forma semelhante à habilidade de mesmo nome para familiares.

Magias de Toque: Adquirida no 4º nível, funciona como a habilidade de mesmo nome de um familiar normal, mas O Mestre dos Corvos pode escolher um corvo qualquer da sua matança.

Pontuação	Nº de corvos
1	4
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12
7	14
8	16
9	18
10	20
11	24
12	32
13	48
14	68
15	108
16	128
17	172
18	192
19	252
20	328
21	400
22	500
23	604
24	712
25+	882

Personificar a Matança: No 5º nível o Mestre dos Corvos pode alterar sua própria forma para uma pequena matança de corvos, composta por 4 corvos a cada dado de vida, da soma total dos dados de vida, do mestre dos corvos. Ou se quiser ele pode se transformar em um único corvo. Caso um ou mais corvos seja morto, o Mestre dos Corvos poderá voltar à forma original normalmente, porém tendo subtraído dos seus pontos de vida os pontos de vida de cada corvo morto.

Benefícios: O seu familiar corvo continua a evoluir de acordo com a tabela de familiar, e o Mestre dos corvos ainda pode atrair vários corvos normais para lhe servirem, da mesma maneira que o talento liderança faria.

Pontuação da Matança: O valor chave para determinar o número de corvos seguidores é igual ao nível de personagem somado ao modificador de carisma.

Caso o Mestre dos Corvos cause a morte de um de seus seguidores, ele recebe um redutor cumulativo de -1, por corvo, na sua pontuação da Matança. Esse redutor só pode ser removido após 1 ano e 1 dia.

O Mestre dos Corvos

Nível	Ataque Base	Fort	Ref	Vont	Epecial	Magias por Dia
1º	+0	+0	+2	+2	Matança de Corvos	+1 nível classe existente
2º	+1	+0	+3	+3	Falar com a Matança	+1 nível classe existente
3º	+1	+1	+3	+3	Compartilhar Magias	+1 nível classe existente
4º	+2	+1	+4	+4	Magias de Toque	+1 nível classe existente
5º existente	+2	+1	+4	+4	Personificar a Matança	+1 nível classe

Atlas da Perdição VI

Quem são os Amaldiçoados

Esta seção contém os Darklords e os NPCs mais importantes dos domínios detalhados neste volume.

As versões dos NPCs aqui apresentados são versão **Não Oficial**. Todos os personagens são de propriedade de **Wizards of the Coast Inc.**

No fim da descrição de cada personagem há indicação dos produtos contendo informação oficial sobre eles.

Meredoth

Darklord do Mar Noturno

Humano; Homem; Mago Necromante) 20º nível;

AI: Caótico Mau; **ND** 24; **PV:** 70; **CA:** 20;

Deslocamento: 9m (6q); **BasAt:** +10; **Ata:** 10/5;

Fort: +6; **Ref:** +6; **Von:** +12;

For: 10; **Dex:** 17; **Con:** 15; **Int:** 25*; **Sab:** 12; **Car:** 9;

Magias: 4/6/6/6/5/5/5/4/4

Perícias: Concentração 20; Conhecimento(Arcano)

22; Conhecimento(Geografia) 7;

Conhecimento(História)17; Conhecimento(Local) 18;

Conhecimento(Masmorras)12;

Conhecimento(Natureza) 5; Conhecimento(Nobreza)

8; Conhecimento(Planos) 18; Conhecimento(Religião)

16; Decifrar escrita 12; Identificar Magia 23;

Profissão (Regente) 8; Ofícios (Alquimia)16;

Talentos: Contra Mágica Aprimorada; Frio;

Aumentar Magia; Artesão de Cadáver(LM,25);

Liderança de Mortos Vivos(LM,31); Aumento Súbito

de Poder (CA,83); Familiar de Carne Costurada;

Dominar Magia(Forma Fantasmal(LM,65),Praga dos

Mortos-Vivos(LM,70),Clone,Grito de Banshee);

Escrever pergaminho; Criar Item Maravilhoso;

Estender Magia; Forjar Anel; Criar Cajado



Idiomas: Darkoniano, Grabenita, Sithcano, Vaasi, Abissal, Dracônico.

Posses: Capa de proteção +3; Braceletes da Armadura +4; Cajado da Necromancia; Bastão Víbora; Bastão Antifogo; Poção de Vôo; Anel estrelas cadentes; Mochila de carga IV; Garrafa da Água Infinita; Robe do Arquimago(Negro).

Familiar: Meredoth possui uma serpente(víbora miúda) morta-viva, seguindo as regras do talento Familiar de Carne Costurada, e esse lhe concede a capacidade de controlar 4 DVs adicionais de mortos-vivos, além do normal concedido com feitiços, no lugar do bônus de +3 em blefar que uma serpente normalmente daria.

***A Inteligência de Meredoth é 25 apenas em relação ao uso de magia, para fins de personalidade ela conta como 21.**

Apêndice do Mestre

Qualidades especiais: Imunidade a ataques de mortos-vivos com 5dv ou menos.

Magias: Meredoth conhece todas as magias descritas no livro do jogador (além das que o mestre desejar contidas em outras fontes).

Meredoth é um homem velho e alto, com olhos azuis profundos e frios. Possui cabelos brancos longos, assim com sua barba e bigode. Sua pele é pálida e seu aspecto é cadavérico.

O necromante está sempre trajado com um manto, preferindo as cores púrpura ou negra, e sempre segurando um cajado em suas mãos cadavéricas que possuem o mesmo aspecto de garras.

História

Meredoth veio de um mundo distante, lá lhe foi dado um baronato.

Inicialmente o necromante aceitou a regência do local, pois achou que ninguém o perturbaria e ele poderia realizar seus experimentos em paz. Porém, logo imigrantes começaram a surgir e a recorrer ao barão Meredoth para que ele resolvesse seus problemas, atrapalhando seus estudos.

Dois anos depois, no inverno, ele resolveu envenenar os nobres locais e transforma-los em mortos vivos únicos, sob seu comando. Na mesma noite tempestuosa ele foi tragado pelas névoas.

Após cem anos como darklord de uma ilha insignificante sua ilha foi para o recém criado Mar Noturno, do qual ele se tornou o darklord.

Situação Atual

Para o mago, a vida não passa de uma experiência. Ele transformou a Família Graben em seus servos, e os utilizava para trazer-lhe novas cobaias das ilhas de Graben e Knammen, nelas focando seu único interesse.

Porém, seus servos fizeram chegar a seus ouvidos notícias sobre as terras além mar. Agora Meredoth pretende utilizar esses forasteiros em seus experimentos. Isso ele faz com a ajuda da família Graben, que seqüestra alguns “espécimes” dos visitantes que chegam pelo mar.

Caso seus experimentos dêem certo, não irá demorar até que Meredoth comece a infestar outras terras com seus mortos vivos.

Combate

Meredoth evita combate físico a todo custo, e só irá se engajar em um confronto em último caso. Antes ele deixa que as várias armadilhas em sua ilha cuidem dos invasores. Caso algum sobreviva, ele lança sobre si magias de proteção e utilizará seus conhecimentos mágicos impiedosamente até que não haja nenhum invasor vivo. Provavelmente utilizando seus cadáveres em seus experimentos.

Echando as Bordas

Meredoth cria um clima extremamente tempestuoso nas águas do seu domínio, o que impede que elas possam ser atravessadas.

Atlas da Perdição VI

Lar

O darklord habita a isolada e gélida ilha de Todstein, recluso, para que nada nem ninguém perturbe seus experimentos. A ilha é repleta de armadilhas arcanas contra invasores. O lugar é uma mancha do mal de nível 3.

Embora ele seja o darklord do Mar Noturno, ele não tem controle sobre os domínios (e suas bordas) de outros darklords que também ficam no Mar Noturno.

Dr. Gregorian Illhousen

Humano; Homem; Expert 10º nível; AI: Neutro Bom ; **ND** 11; **PV:** 64; **CA:** 9; **Deslocamento:** 12m ; **BasAt:** +7/+2; **Ata:** +7/+2; **Fort:** +3; **Ref:** +3; **Von:** +7; **For:** 10; **Dex:** 9; **Con:** 14; **Int:** 17; **Sab:** 16; **Car:** 15.

Perícias: Blefar 3; Concentração 12; Conhecimento(Local)10; Conhecimento(Sonhos) 9; Conhecimento(Ravenloft)10; Diplomacia 4; Equilíbrio 3; Esconder 4; Hipnose 12; Montar (Cavalo) 2; Nadar 4; Observar 3; Procurar 5; Profissão (Psicólogo) 13; Sobrevivência 3.

Talentos: Prontidão; Investigador; Vontade de Ferro; Persuasivo; Foco em Perícia (Profissão: Psicólogo).

Idiomas: Vaasi, Darkoniano, Oneiros, Mordentish.

Posses: Luneta, Apanhador de Sonhos, Rapiet de prata +3.



Gregorian Illhousen é um homem alto e corpulento, no começo da casa dos 60 anos. Possui olhos castanhos, barba fina e bigode. Seu cabelo antes castanho começa a mostrar algumas mechas grisalhas.

História

Dr. Illhousen era o psiquiatra chefe da Clínica para Perturbados Mentais de Egertus, em nova Vaasa. Uma mente genial no assunto.

Através do estudo de seus pacientes, Gregorian descobriu a verdade sobre a Corte dos Pesadelos, chegando a visitar o local na companhia do famoso Rudolph Van Richten.

Apêndice do Mestre

Porém, durante certa ocasião, seu colega o Dr. Harold Tasker foi dominado pela Corte dos Pesadelos, e acabou traindo Illhousen, o que resultou em todos os pacientes e funcionários de sua clínica, incluindo ele mesmo, sendo tragados para a Terra dos Pesadelos. Lá ele, junto com a enfermeira Caroline Dinwiddy, conseguiram escapar dos habitantes da clínica que acabaram enlouquecendo.

Ele e Caroline se apaixonaram, em no fim de 751CB eles tiveram um filho, Phillip. Atualmente a criança se encontra com oito anos de idade.

Situação Atual

Atualmente vivendo na Terra dos Pesadelos, Illhousen aumentou ainda mais seu conhecimento genial sobre a mente humana, os pesadelos, e como enfrenta-los, além de ter aprendido muitos detalhes da cultura dos Abber.

Dr. Illhousen não quer que seu filho e sua esposa vivam em uma terra de loucuras. Ele pretende realizar a arriscada tentativa de romper a barreira dos sonhos e enviar sua mulher e filho de volta para o núcleo. Se sobreviver ele pretende escrever um guia detalhando os domínios que flutuam nas névoas, os bolsões.

Combate

A maior arma de Dr. Illhousen é sua mente. E é a arma mais útil que alguém pode ter na Terra dos Pesadelos.

No mais, Gregorian não possui muita força física, e muito menos intenção de usa-la. Ele é um homem calmo e paciente mesmo nas piores situações.

Porém ele sabe usar muito bem sua rapier, e não evitará usa-la caso um de seus amigos ou familiares esteja me perigo.

Barão Lyron Evensong

Darklord de Liffe

Humano; Homem; Bardo 10º nível; AI: Neutro Mau (acredita ser Justo e Bom); **ND 10; PV: 49; CA: 12;** Deslocamento: 9m;

BasAt: +10/+5 adaga(1d4+3, dec.19-20/x2) ou clava(1d6+3, dec.20/x2);

Qualidades Especiais: solidificação, imaterial, musica de bardo(inspirar coragem, musica de proteção, fascinar, inspirar competência, sugestão, inspirar grandeza), conhecimento de bardo

Fort: +5; **Ref:** +9; **Von:** +8;

For: 16; **Dex:** 15; **Con:** 15; **Int:** 14; **Sab:** 12; **Car:** 15;

Magias: 3/4/4/2

Perícias: atuação(cravo) 17; blefar 6; concentração 15; conhecimento arcano 7 ;diplomacia 4; esconder-se 4; furtividade 3; identificar magia 6; observar 5; operar mecanismos 10; ouvir 12;sentir motivação 14; **Talentos:** foco em perícia(atuação, cravo); iniciativa aprimorada; magias em combates; canção prolongada(canção e silêncio); subsônico(canção e silêncio).

Idiomas: Sithicano, Mordentish.

Posses: Adaga, clava, cravo (mágico, ao qual sua vida está ligada)

Magias: **0:** consertar, detectar magias, ler magias, luz, som fantasmagórico, mãos mágicas; **1:** enfeitiçar pessoas, imagem silenciosa, hipnotismo, sono; **2:**imagem menor, imobilizar pessoas, padrão prismático, pirotecnia;**3:**emoções, enfeitiçar monstros, esculpir som,lentidão

Atlas da Perdição VI

Essência Aprisionada (Ma): A alma de Lyron está aprisionada em seu Cravo, logo de nada adianta atacar sua imagem, que mesmo que destruída temporariamente será reformada em questão de minutos. Sua vida está ligada ao instrumento musical, e ele só será destruído caso o instrumento mágico o seja. O instrumento tem dureza 30 e 200 Pv.

Imaterialidade (So): O corpo de Lyron não é senão uma manifestação emitida pelo seu Cravo, assim ele pode tornar-se físico, ou apresentar-se apenas como uma mera imagem etérea.

Um homem de meia idade, com um olhar estranho e compenetrado. Exibe o semblante de um intelectual ou gênio. Seus olhos são castanhos, e seu cabelo é castanho escuro, um pouco abaixo do ombro, sempre coberto por uma peruca, da mesma cor de seu cabelo, cujos fios também possuem o mesmo comprimento.

Sugestão (Ex): Lyron tem o poder de influenciar as mentes com sua música, as vítimas devem fazer um teste de vontade (DC20), ou acatar amigavelmente as sugestões de Lyron por 2 dias.

História

Lyron nasceu em uma terra distante. Desde criança mostrava interesse pela música, apesar de não ter recursos para estudá-la. Ainda assim Lyron se empenhou no estudo da música, ele conseguiu aprender, mas não era considerado nenhum gênio, seu talento era medíocre.

Lyron, já adulto conheceu um outro músico, chamado Abrahm Wolx, o homem era um gênio da música, e Lyron admirava sua música, porém sentia grande inveja por não ser como ele.



Lyron conseguiu tornar-se aprendiz de Wolx, porém era incapaz de aprender suas maiores composições. A mente musical de seu mestre era genial, e ele era medíocre demais para acompanhá-lo. Tomado pela inveja, Lyron aos poucos envenenou seu mentor, até que finalmente o homem morreu.

Lyron achou que assim ele se tornaria o maior músico do local, porém não foi o que aconteceu. Após ter roubado a última composição de seu mestre dito que ela era sua ele tentou tocá-la, mas provou-se incapaz de compreendê-la.

Lyron não queria apenas melhorar seu talento, ele queria que sua música influenciasse outros. Assim ele contratou um mago e pediu para que este encantasse seu instrumento, um Cravo, para que ele pudesse manifestar talento e influenciar as pessoas.

O mago o fez, mas não da forma que Lyron queria.

Apêndice do Mestre

Lyron teve sua vitalidade aprisionada ao instrumento, e agora está ligado a ele, através de sua imagem sua criada pelo instrumento, Lyron assassinou o mago, e em seguida passou a utilizar sua música para dominar as pessoas “guiando-as para o caminho certo”, assim ele dizia. Quando isso não funcionava, ele simplesmente as matava, por atrapalhar suas boas intenções. Lyron acredita ser um homem bondoso, mas está claro que ele não é.

Graças a seus atos Lyron foi tragado pelas névoas como Barão de Clavieria. Seu domínio permaneceu nas névoas como uma Ilha do Terror, até que como surgimento do Mar Noturno, ela passou a integrar o local.

Situação Atual

Lyron, graças a sua maldição não é capaz de deixar sua sala de estudo. Além disso ele não é capaz de compreender a partitura de seu mestre, e cada vez que consegue tocar a primeira parte, as notas da partitura somem misteriosamente, e ele deve recomeçar o estudo novamente.

Sua maldição ainda consiste em, para cada dia que ele passa em Clavieria, ele passa 100 anos dentro de sua sala de estudo. Enquanto um dia passou do lado de fora, Lyron viveu 100 anos do lado de dentro, sendo transportado para lá ao cair da noite.

Ele desistiu de espaçar, e agora tenta compartilhar sua solidão com outras almas infelizes, atraindo vítimas para lhe fazer companhia. Durante o dia ele pode trafegar por sua mansão, ms nunca pode deixá-la.

Combate

Lyron prefere tentar usar a sugestão através de sua música a engajar-se diretamente em combate. Porém ele acredita que ninguém é capaz de descobrir sua ligação com o instrumento, logo não serão capazes de destruí-lo. Assim, mesmo não sendo muito habilidoso em combate, ele não hesitará em matar aqueles que não puder controlar.

Fechando as Bordas

O Barão Lyron Evenong é incapaz de fechar as bordas de seu domínio, sendo capaz apenas de controlar as portas de sua mansão, quando não estiver confinado à sua sala de estudos.

Lar

Barão Evensong habita uma suntuosa mansão no baronato de Clavieria, a qual ele não pode deixar jamais. O local é uma macha do mal nível 1, que sobe para 2 quando ele está com alguma vítima em seu poder.

Atlas da Perdição VI

Ahmi Vanjuko

Golem Mecânico; Homem; AI: Caótico Neutro; **ND** 12; **PV:** 77; **CA:** 21 ; Deslocamento: 15m ; **BasAt:** +7/+2; **Ata:** +7/+2; **Fort:** +3; **Ref:** +3; **Von:** +7; **For:** 20; **Dex:** 10; **Con:**-- ; **Int:** 9; **Sab:** 11; **Car:** 1; **Ataques Especiais:** *Estouro Elétrico* (a cada 1d4 rodadas pode lançar um estouro de raios elétricos. Cada criatura deve fazer Reflexo DC 17 para receber metade do dano, ou sofrer 3d6 de dano).

Ataque Chocante: Quando atingido por um ataque crítico o atacante recebe 3d6 de dano elétrico do golem. A vítima deve fazer um teste de fortitude DC17 ou ficar atordoado por 2d4 rodadas.

Imunidade à magia: imune a magia e habilidades mágicas. Dispersar magia (DC 14) o faz cair e parecer morto, porém ele volta a si um número de rodadas igual ao teste -10.

(Ver o livro **Denizens of Dread**)

Perícias: Ouvir 7; Observar 7; Conhecimento (Local) 3; Conhecimento (Natureza) 5; Escalar 14; Intuir Direção 4; Observar 7; Ouvir 7;

Talentos: Trespasar, Reflexos de Combate, Ataque Poderoso.

Idiomas: Nenhuma, Ahmi é incapaz de falar.

História

Ahmi era um Ranger no mesmo mundo de Easan. Ele procurava o responsável pela destruição da floresta que protegia, até que um dia acabou sendo tragado pelas névoas.

Após vagar pelos domínios do Core, Ahmi se apaixonou por uma vistani, mas ela o deixou explicando que seus caminhos eram diferentes.

Ele, sem compreender entrou nas névoas para encontrá-la.



Ahmi acabou chegando em uma terra estranha, e lá encontrou uma mansão semelhante à do indivíduo que desmatou sua floresta em seu mundo natal, Easan.

Ele entrou no local, mas acabou morrendo vítima dos gases tóxicos liberados por uma armadilha contra intrusos.

Quando despertou, Easan o havia usado em um de seus experimentos, Ahmi havia tido sua alma transferida para um corpo mecânico, forte mas incapaz de falar e de usar suas antigas habilidades.

Furioso ele destruiu o local e tentou atacar Easan, mas o mago conseguiu escapar.

Situação Atual

Ahmi hoje vive nos Picos de Vesanis em Vecchor. Ele odeia Easan e luta para um dia conseguir ter sua vingança. Atualmente aliou-se a Pharaun, outro inimigo de Easan

Apêndice do Mestre

Ambos tentar conseguir aliados e buscam uma forma de finalmente derrubar Easan e fazer o darklord pagar pelos seus crimes.

Combate

Ahmi é poderoso, e sua fúria o torna ainda mais perigoso. Isso faz dele um aliado útil, porém difícil.

Guiado por sua fúria Ahmi não confia em ninguém, e aproximar-se dele pode ser perigoso, até que se tenha a oportunidade de demonstrar-se um aliado.

Porém, ter Ahmi como aliado pode-se provar vital, especialmente contra Easan, uma vez que o golem é imune aos poderes mágicos do darklord, e ataca seus inimigos de imediato e sem piedade.

Capitão Alain Monette

Darklord de L'île de la Tempete

Homem Morcego; Humano Homem; Expert 10º

Nível Al: Caótico Neutro; **ND** 12; **RD:** +1/Prata

PV: 55; **CA:** 11 (*15) ; Deslocamento: 9m ; **BasAt:** +7/+2; **Fort:** +5; **Ref:** +7; **Von:** +9;

For: 15; **Dex:** 15; **Con:** 14 ; **Int:** 15; **Sab:** 10; **Car:** 12;

* Híbrido

Perícias: Artesanato (Construção de Navios)3; Avaliar 5; Abrir Fechaduras 5; Diplomacia 3; Disfarce 2; Sentir Emoção 2; Procurar 4; Montar 3; Leveza da Mão 3; Profissão (Capitão) 11; Conhecimento(Local) 10; Conhecimento (Marítimo)12; Saltar 1; Intimidar 10; Amansar Animal 9; Fuga artística 8; Falsificação 5; Conseguir Informação 3; Equilibrar 4; Blear 8.

Talentos: Ambidextria; prontidão, Iniciativa Melhorada, Liderança, Lutar às Cegas, Perícia com Arma Exótica.

Idiomas:..Mordentish, Sithicano.



Alain Monette

O Portal para a Morte (So): A luz do farol da ilha de Monette é capaz de se manifestar em mares de outros mundos atraindo navios para o semiplano, para que eles sejam destruídos nas rochas que cercam sua ilha.

Comandar Morcegos(Es): Quando em forma híbrida ou animal o darklord pode comandar mentalmente qualquer morcego em sua ilha.

Controlar o Mar(So): Monette tem controle sobre a força das águas que cercam seu domínio e sobre a maré.

Um homem vestindo trapos sujos e rasgados, respingados de sangue, com a barba por fazer, cabelo desganhado e olhar perverso.



História

O Capitão Alain Monette era um cruel pirata em mares distantes do semiplano. Sua crueldade era lendária, não só seus inimigos, mas com qualquer um que o aborresse ou descumprisse suas ordens. Divertindo-se com o sofrimento dos inimigos e com o medo que sua fama inspirava.

Durante um de seus atos cruéis seu navio naufragou e ele encontraria morte certa junto com sua tripulação, se não fosse o fato das névoas o terem tragado e arremessado em uma paia rochosa. Lá ele encontrou uma caverna repleta de morcegos e passou a se alimentar deles.

A relação era recíproca, pois enquanto dormia os morcegos também se alimentavam dele. Assim Monette acabou se tornando um Licantropo, um Homem Morcego. Logo ele descobriu suas maldições. Não poder entrar no seu amado mar nunca mais, e toda noite inevitavelmente se transformar em um homem morcego.

Situação Atual

Amaldiçoado a nunca poder deixar sua ilha e ir para o mar, Monette construiu um farol, atraindo navios para a destruição nas rochas. Ele se deleita em matar cruelmente os tripulantes sobreviventes. Seu farol atrai inclusive navios de outros mundos, e agora, com a expansão comercial do Mar Noturno ele vislumbra a possibilidade de mais vítimas.

Combate

Monette sabe usar razoavelmente uma lâmina e também tem conhecimento no uso do Arcabuz. Quando em forma híbrida ele usa suas garras e mordida para causar mais dor e sofrimento em suas vítimas, aproveitando cada momento do sofrimento alheio.

Fechando as Bordas

O darklord é capaz de controlar as águas ao redor de seu domínio o tempo todo, e para fechar as bordas da L'île de la Tempete ele cria ondas devastadoras, impossíveis de se atravessar sem perder a vida.

Lar

As vezes o ex capitão pode ser encontrado me seu farol, mas geralmente ele se abriga na caverna dos morcegos. Ele raramente leva suas vítimas para esses locais, assim eles não passam de uma mancha do mal nível 1. Porém a matança de naufragos pode aumentar em 1 ou 2 níveis a mancha do mal da costa da ilha.



Apêndice do Mestre

A Senhora dos Corvos

Darklord da Ilha dos Corvos

Humano; Mulher; Feiticeira 10º nível/Mestre dos Corvos 5º nível; Al: Neutro Mau; **ND 19;CA:17 *;**
Deslocamento: 9m (6q); **BasAt:** +7;
Ata: 7/2;**Fort:** +4; **Ref:** +7; **Von:** +11;**For:** 10; **Dex:** 16; **Con:** 13; **Int:** 15; **Sab:** 11; **Car:** 21;

Magias: 6/8/7/7/7/7/6/4

* ou melhorada com magia

Perícias: Blefar 10; Concentração 18; Conhecimento (arcano) 15; Identificar Magia 18; Decifrar escrita 3; Observar 4; Ofícios (Alquimia) 10; Procurar 4.

Talentos: Contramágica Aprimorada; Iniciativa aprimorada; Foco em arma(magia de toque a distancia); Sucesso decisivo aprimorado(magia de toque a distancia); Sudden Still Spell (Complete Arcane, pg 83) Magia da Matança; Extra Spell (Complete Arcane, pg 79) (Tarefa/Missão)

9-5-5-4-4-4-3-2 *Magias Conhecidas*

0: Detectar magia; Raio de ácido; Luz; Raio de Gelo; Toque da Fadiga; Romper Morto-Vivo; Abrir/Fechar; Mãos mágicas; Prestidigitação. **1º:** Identificação; Invocar criaturas I; Mísseis mágicos; Raio do Enfraquecimento; Salto. **2º:** Flecha ácida de Melf; Teia; Raio ardente; Reflexos; Esplendor da Águia. **3º:** Dissipar magia; Bola de fogo; Relâmpago; Vão. **4º:** Remover Maldição; Porta dimensional; Grito; Rogar maldição. **5º :** Teletransporte; Enfraquecer o intelecto; Onda de fadiga; Permanência. **6º:** Campo antimagia; Andar nas sombras; Desintegrar. **7º :** Reverter Magia; Inverter gravidade.



Idiomas: Comum, 2 Idiomas locias;

Posses: 200.000 PO (Robes do Arquimago (como vestido negro) Braceletes da Armadura +5, Adaga +3 Anel do Sustento.

Familiar: a Senhora dos Corvos possui um familiar corvo, que serve como líder de sua matança;

Matança: Existem 328 corvos se vindo à Lady of Ravens como a matança proveniente das habilidades da classe Mestre dos Corvos;



Qualidades especiais: Matança de Corvos;
Falar com a Matança;
Compartilhar Magias; Magias de Toque;
Personificar a Matança;

Novo talento para mestres dos corvos:

Magia da Matança: O personagem pode lançar magias enquanto estiver personificando a matança.

Pré-requisito: Habilidade de classe Matança de Corvos.

Benefício: O personagem pode atender aos componentes verbais, gestuais, material ou foco, para conjurar suas magias.

Uma bela e jovem mulher, de estatura pequena e delicada. Olhos negros como a noite, pele pálida com longos cabelos lisos da cor da penugem dos corvos.

História

O nome da feiticeira hoje conhecida como A Senhora dos Corvos se perdeu no tempo, em seu mundo de origem.

Ela nasceu em uma família nobre, e tinha tudo para ser uma pessoa feliz, se não fosse o preconceito das pessoas de sua terra em relação aos poderes sobre humanos que nasceram com ela. Desde o nascimento ela já demonstrava poderes mágicos e sempre teve uma afinidade natural com os corvos, a quem ela preferia ao invés da companhia humana preconceituosa.

O porque de sua relação com os corvos não se sabe, talvez um elo com um parente distante que fosse um licantropo, ou talvez não. Mas ainda assim ela sempre foi capaz de entender as criaturas, e nelas encontrou seus únicos verdadeiros amigos,

companheiros e confidentes.

Durante toda sua vida a Senhora dos Corvos sempre foi humilhada, ofendida e maltratada pelas outras pessoas devido a ser uma feiticeira. Lentamente sua amizade com os corvos aumentava, assim como seu conhecimento mágico e capacidade de falar e controlar as criaturas, eles eram quase como um. Ao mesmo tempo seu desprezo e ódio pelos humanos aumentava.

No mesmo período em que seus pais faleceram seus poderes já estavam amadurecidos, as pessoas de sua terra não pretendiam deixar que uma aberração – como a viam- assumisse a fortuna da família. Assim, cheia de ódio por aquelas pessoas, ela comandou seus corvos para que em uma revoada mortal matassem todas elas, e acabou com os poucos sobreviventes utilizando seus poderes mágicos. Com este último ato, as névoas vieram e ela ganhou seu domínio.

Situação Atual

A Senhora dos Corvos vive enclausurada em sua torre com seus companheiros, ela odeia mais do que tudo preconceito e atitudes fúteis, e quer ser valorizada com pessoa, pelo seu caráter, e não pela sua beleza ou pelos seus poderes. No fim ela só quer ser aceita como uma pessoa normal. E isso a atormenta mais do que tudo, pois ela não pode deixar sua ilha, e não pode levar conhecimento às pessoas de terras distantes, sobre como se portar, co tratar as pessoas sem preconceito ou mentalidades tolas.

E para piorar sua maldição sua ilha sempre acaba sendo visitada por marinheiros rudes que ou temem seu poder ou abusam de sua hospitalidade, lembrando-a da futilidade das pessoas do

Apêndice do Mestre

Mundo. Sempre que um navio se aproxima ela vê nos visitantes a possibilidade de levar recados dela para o mundo tentando fazer as pessoas se conscientizarem de seus atos e passarem a tratar-se uns aos outros melhor. Porém os visitantes sempre se provam pessoas rudes para ela, e ela acaba punindo-os transformando-os em corvos. E geralmente permitindo que um volta intacto para contar ao mundo sobre ela, para que isso alerte os habitantes de outras terras sobre os poderes dela, em uma vã esperança que eles possam alterar seu comportamento.

Ela pode espionar locais distantes através de seus corvos assim como falar, e usar magias através deles, e tem muitos aliados entre o povo dos corvos e os licantropos homem corvo. Ela as vezes tenta mandar seus ensinamentos através dos corvos, mas obviamente ninguém ouviria um pássaro, e mesmo que fizesse a reação dificilmente seria positiva.

Combate

A Senhora dos Corvos, apesar de seu aspecto frágil tem grandes poderes mágicos. Ela não entra em combate físico, utilizando sua magia em conjunto com seus inúmeros corvos. Seu método preferido é transformar suas vítimas em corvos e controla-los junto com os corvos que a servem. Porém, em situações mais perigosas ela não hesitaria em matar, atacando com suas magias enquanto seus corvos bicam e distraem o inimigo.

Fechando as Bordas

Para fechar as bordas de seu domínio os ventos se tornam extremamente fortes e o número de corvos apreço aumentar, as criaturas passam a voar ao redor da fronteira da ilha formando uma espécie de parede de corvos que bicam até a morte qualquer um que tente passar. Ela raramente usa essa habilidade, pois acredita que alguém de boa índole possa chegar à sua ilha e levar seu recado ao mundo.

Lar

Ela habita sua Torre na Ilha dos corvos, embora a ilha toda pode ser considerada seu lar, o local é uma mancha do mal nível 1, devido ao ódio que ela sente das pessoas, e pode aumentar para nível 2 quando ela “pune” a tripulação de algum navio.

Atlas da Perdição VI

Easan, o Louco

Darklord de Vechor

Masc. abissal Elfo das Florestas; Mago 12º nível; ND 16; M Humanoide Mágico(1.37 m);DV 13d4-13; PV 36; Inic +4; Deslocamento 9; CA 20 (toque 16, surpresa 16), Ataques +7/+2 (1d4+1 , Adaga +1) ou +11/+6 Distância (dardo OP); AE Domínio da realidade, destruir o bem, magias; QE Domínio Arcano. Resistência à frio e fogo10, RD 10/ mágico, visão no escuro 18 m, detectar pensamentos, traços raciais de elfo,familiar (corvo),regeneração 5; RM 18; AL CM; SV Fort +5, Ref +10, Von +10, For 10, Des 18, Con 9, Int 20, Sab 10, Car 7;

Perícias: Ofícios(alquimia) 16;Concentração +11; Conhecimento (arcano) 17; Conhecimento (local) 16; Conhecimento (planos) 16; Ouvir 2; Decifrar escrita 16; Procurar 7; Identificar Magia 17; Observar 2.

*Talentos:*Preparar Poção, Magias em Combate, Criar Varinha, Criar Item

Maravilhoso, Estender Magia, Forjar anel, Elevar magia, Escrever Pergaminho.

Idiomas: Vechorita*(*Língua nativa*), Abissal, Darkones, Élfico

*Magias de mago por dia:*4/6/5/5/5/4/2/1.

0: Globos de luz, Pasmal, Detectar Magia, Brilho, Som fantasma, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Ler magias; **1:** Leque cromático, Aumentar pessoa, Área escorregadia, Névoa Obscurecente, Imagem silenciosa, Sono, Invocar Criaturas I, Servo Invisível; **2:** Aterrar-se, Escuridão, Névoa, Poeira ofuscante, Padrão Hipnótico,Imagem menor, Despedaçar, Invocar Criaturas II, Invocar enxames, Oriso histórico de Tasha, Lufada de vento;**3:** Piscar, Vôo, Imagem maior, Nevasca, Lentidão, Sugestão, Invocar criaturas III;



Easan o Louco

4: Confusão, Medo, Tentáculos negros de Evard, Terreno Ilusório, Metamorfose, Conjuração de sombras, Invocar criaturas IV; **5:** Sonho, Enfraquecer o intelecto, Miragem arcana, Pesadelo, Invocar criaturas V, Teletransporte; **6:** Carne pra pedra; Névoa ácida, Sugestão em massa, Imagem permanente, Invocar criaturas VI; **7:** Controlar o Clima, Insanidade, Inverter a gravidade, Invocar criaturas VII.

Detectar Pensamentos: Easan pode ler os pensamentos superficiais das pessoas.

Domínio da realidade: Easan pode alterar realidade de seu domínio à vontade.

Um elfo magro, com cabelo ruivo cor de cobre. Veste-se de marrom o verde, e possui um olhar demoníaco e maligno.

Apêndice do Mestre

História

Easan era um elfo selvagem em um mundo sitiado. Nas bordas de seu reino havia um tirano terrível. O elfo usou o poder do tirano, que o capturou e tentou compreender sua mente. Incapaz de fazê-lo, o tirano ligou um demônio à mente de Easan, deixando o elfo louco.

Buscando ajuda Easan foi para a antiga terra de Vehcor, onde o demônio foi adormecido, porém o tirano descobriu e destruiu o lugar.

Nesse momento Vehcor entrou no semiplano e Easan se tornou seu darklord, agora ele e o demônio são um só, suas mentes se uniram.

Situação Atual

Easan, devido à loucura já se esqueceu que com seus experimentos ele buscava separar sua alma do demônio. Agora ele realiza seus experimentos com as almas sem motivo algum, mas ainda assim ele permanece, realizando cada vez mais macabros experimentos envolvendo as almas, tentando descobrir seus segredos, origens e propriedades.

Combate

As vezes Easan simplesmente usa suas magias contra oponentes, outras ele desenvolve técnicas estratégicas. Para ele tanto faz, uma vez que ele é praticamente imortal.

Regeneração: Nada dá dano normal em Easan, e ele pode reconectar membros sem precisar “encaixá-los”, e pode mesmo se regenerar de desintegração, porém isso o deixaria inconsciente por uma semana.

Echando as Bordas

Uma insana risada se manifesta nas bordas, nem tampar as orelhas ou a magia silêncio funcionam, e até criaturas surdas são afetadas. Caso as criaturas fiquem expostas à risada elas sofrem dano de 1d2 na sabedoria, até que voltem ao domínio.

Lar

Easan tem um palácio em Abdok, o qual ele raramente visita.

Ele realiza seus experimentos em uma mansão nos Pisos de Vesanis. A mansão é uma mancha do mal de nível 2, e pode crescer para 3 ou 4 quando ele está fazendo experiências com vítimas vivas.

Atlas da Perdição VI

A Corte dos Pesadelos

Serão etalhados aqui os misteriosos membros da Corte dos Pesadelos, muito pouco é conhecido sobre eles, mesmo oficialmente, serão mencionados aqui seus poderes básicos, áreas de atuação e algumas especulações sobre suas origens.

Poderes Comuns

Esse são os poderes comuns possuídos por todos os membros da Corte dos Pesadelos.

Alterar Terreno: Os membros da Corte (em especial Morpheus) podem à vontade, e automaticamente, puxar as imagens dos sonhos e usa-la para criar uma imagem refletindo a cena.

Inspirar Loucura: Podem invadir a mente das vítimas e incitar testes de loucura ao liberar suas emoções.

Andar nos Sonhos: Os membros da corte podem entrar em transe e assim adentrar o mundo dos sonhos e por ele trafegar livremente.

Teleporte sem Erro: Todos eles podem se teletransportar livremente na sua área de influência.

Regeneração: ao entrar em transe e se conectar com a rede de sonhos os membros da Corte recuperam 1d6+3 pontos de vida por hora.

.Fechando as Bordas: Os membros da Corte não tem nenhum poder específico para fechar as bordas do domínio, porém quando eles não querem que alguém escape eles usam todos os seus (muitos) meios para induzir a vítima ao sono e controlar seus sonhos.

Serpente Arco-Iris

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos

Extraplanar único Leal e mal ; Dados de vida 10d8(62); **Iniciativa** +6(+2 Des, +4 iniciativa aprimorada) **Deslocamento** 6m, 8m voo(bom); **CA** (+2 Des, +1 de talento esquiva, +3) **Ataques** corpo a corpo mordida +13/+8; Dano mordida 1d4+1 e veneno; Face/alcance 1,5/1,5 (enrolado)/1,5 **Ataques especiais:** magias, veneno, sugestão, constrição 2d8+6, 3/dia **Qualidades especiais:** telepatia, passeio etéreo, redução de dano 25/+1, Transformar e m sombra **RM;For 17 Des 15 Cons 13 Int 16 Sab 18 Car 17 For+7 Ref+8 Von+10**

Perícias: Acrobacia 14; Blefar 13; Concentração 7; Conhecimento arcano 14; Conhecimento da natureza 11; Conhecimento história 9; Identificar magia 10; Observar 12; Ouvir 8; Procurar 9; Sentir motivação 16;

Talentos: Iniciativa aprimorada; Esquiva; Magias sem gestos

Magias por dia(6/7/7/7/5/3)

Idiomas: Oneiros, e todos os quais tenha contato.

Apêndice do Mestre

Combate:

Magias: Conjura magias como se fosse feiticeiro de nível 10, sem componentes materiais, conjura magias divinas da lista de clérigo como se fossem arcanas dos domínios ar, mal e ordem

Construção: Causa 2d8+6 d dano sem obter sucesso no teste de agarrar, enquanto aprisiona uma criatura ela utiliza magias sem gestos

Sugestão

Veneno: inconsciência durante 1d4 horas se fracassar no teste, se passar no teste de resistência tem a penalidade de -4 em todas as jogadas durante 1d4 horas

3/dia itens magias podem resistir a magia

Telepatia consegue se comunicar com qualquer criatura de inteligência no mínimo 1, num raio de 30m e não precisa de nenhum idioma, e as criaturas podem responder

Passeio etéreo: igual a magia de um feiticeiro de nível 16

Transformar em sombra: pode transformar itens em pequenas víboras de sombra, cuja picada pode transformar um indivíduo em sombra (For DC 16). Os objetos transformados são perdidos para sempre.

A serpente Arco-Íris é uma cobra alada, inteligente, com escamas vermelhas, pretas, amarelas e azuis.

Acredita-se que por não ter a forma humana, ela invade os sonhos das pessoas para poder pelo menos sentir como é ser um humano, embora ela não assuma outra forma. Só lhe resta ver pelos sonhos e através das sensações da mente desses indivíduos alheios como é se sentir humano.

Ela governa o Parque Primitivo na cidade de Nod. Ela se alimenta de sonhos de paranóia e desconfiança, sonhos passionais e insegurança.



Hypnos

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos

Fada (fey) único Leal e mal mago 5/ dominador 8; caixão (40)

Habilidades **For 9 Des 12 Con 11 Int 19 Sab 14 Car 14**

Iniciativa +5Deslocamento 0m

CA 13 (sem o caixão) Ataques nenhum(+5)Dano nenhum

Ataques especiais: sono/3 dia **Qualidades especiais:** redução de dano 25/+3, portal(convoca ennuí ou outros servos), RM, Habilidades de dominador(tomos e linhagens) telepatia, bônus em perícia, sugestão(2/dia), sonda mental(2/dia), indução(1/dia), amigos eternos(máximo de 2

Atlas da Perdição VI

peças), dominação(1/dia) **For+7 Ref+6 Von+12**

Perícias: Alquimia 12; Blear 18; Concentração 12(16 defensivamente); Conhecimento arcano 15; Diplomacia 18; Espionar 11; Hipnose 18; Identificar magias 16; Intimidar 18; Sentir motivação 18;

Talentos: Invocar familiar; Escrever pergaminho; Vitalidade; Iniciativa aprimorada. Reflexos rápidos
Magias em combate; Preparar poção; Liderança; Foco em perícia(hipnose); Magia sem Gestos; Magia Silenciosa;

Equipamento: Caixão, Monóculo, pergaminhos, poções
Magias por dia(4/5/5/4/4/2, CD base 14 + nível da magia)

Um homem dentro de um caixão de vidro, com um monóculo no olho direito, que permanece aberto a maior parte do tempo.

Talvez Hypnos tenha sido um humano antes de se tornar o que é hoje, ele não é u morto vivo e sim um membro do povo das fadas, e provavelmente se tornou esse tipo de criatura graças aos poderes concedidos pelos Poderes Sombrios.

Hypnos ocupa a Espiral do Sono uma torre sem portas nem janelas na Cidade de Nod. Ele suga as suas energias através dos sonhos de falha e humilhação e tenda a inspirar esse tipo de idéia em suas vítimas.



Morpheus

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos

Imp; Homem; Feiticeiro 5º nível, Lançador de Sonhos 5º nível;

AI: Caótico Mau; **ND 12; PV: 59; CA: 17;**
Deslocamento: 15m (20 voando, 30 nos sonhos);

BasAt: +8; Ata: 8/12;

Fort: +5; Ref: +8; Von: +12;

For: 18; Dex: 17; Con: 12; Int: 18; Sab: 13;

Car: 15;

Magias: 4/6/6/6/5/5/5/

Apêndice do Mestre

Perícias:

Concentração 7; Conhecimento(Arcano) 12;
Conhecimento(Darklords) 9;
Conhecimento(Ravenloft) 12; Conhecimento(Local)
15; Conhecimento(Planos)12; Conhecimento(Sonhos)
16; Diplomacia 8; Esconder 17; Hipnose 5; Identificar
Magia 8; Intimidar 3;

Talentos:

Ataque Desarmado Melhorado; Escrever Pergaminho;
Esquiva; Magia Imóvel; Magia Silenciosa; Punho
Estonteante; Vontade de Ferro.

Idiomas: Oneiros e qualquer outra com a
qual tenha tido contato

Posses: Apanhador de Sonhos;

Familiar: Morpheus possui como familiar
uma Tecedora de Sonhos, chamada *Lullaby*.
A criatura tem a forma de uma aranha, cujo
corpo possui cerca de 50 cm de
comprimento. A criatura dá a Morpheus um
bônus de +3 no uso da perícia Hipnose.

Qualidades especiais:

O Eterno Transformador (So): Com o
simples uso do seu pensamento Morpheus é
capaz de criar qualquer alteração na Floresta
de Everchange, desde alterar o solo e o clima
para qualquer outro que ele deseje (por mais
estranho que seja) até comandar as criaturas
dos sonhos que habitam a floresta.

Defesas Especiais: Morpheus é imune a
magias de Sono e qualquer tipo de controle
mental. Também é imune a frio, calor ou
veneno.



Morpheus é um Imp, porém
manifesta-se sempre na forma humana, um
homem com longos cabelos negros, olhos
levemente puxados e um fino e longo bigode.

Suspeita-se que antes de se tornar um
dos membros da Corte do pesadelo ele tenha
sido um humano, que depois teve seu corpo
alterado para o de um Imp.

Ele controla a Floresta de
Everchange, e altera o local o tempo todo, as
vezes se diverte caçando alguns shamans
Abber.

Embora tenha o corpo de um imp, ele
adora o caos e não tolera ordem ou lógica.
Morpheus se deleita e cria sonhos onde o
caos predomina e nos quais não haja nenhum
nexo.

Atlas da Perdição VI

A Dançarina Fantasma

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos
Fantasma Rank 5; Humana Mulher;
Expert 11º nível; Al: Leal Mal ; ND 16;
PV: 79; CA: 14 (19 defle); Deslocamento:
12m ; BasAt: +8/+3; Ata: +8/+3;
Fort: +4; Ref: +4; Von: +8; Qualidades
Especiais: Andar nos Sonhos; Jogos da
Mente; Manifestação; Alternância
Fantasmagórica; Aura de Desespero;
Aparência Fascinante.
For: 8; Dex: 18; Con: --; Int: 16; Sab: 12;
Car: 26.

Perícias: Concentração 12; Conhecimento(Local)
9; Conhecimento(Sonhos) 10;
Conhecimento(Ravenloft)5; Conhecimento (Planos) 5;
Conhecimento (Darklords) 5; Equilíbrio 10; Escalar 9,
Escapada Artística 11; Esconder 9; Mover-se em
Silêncio 10; Observar 10; Ouvir 10; Performance
(Dança) 14 Procurar 11; Profissão (Dançarina)
10; Saltar 12.

Talentos: Vontade de Ferro, Mobilidade, Esquiva,
Prontidão, foco em Perícia (Performance: Dança)

Idiomas: Oneiros, ou qualquer linguagem
com a qual tenha contato, embora a
Dançarina Fantasma nunca fale.

Uma jovem mulher, de aparentemente
vinte anos, com cabelos claros e curtos.
Sendo um fantasma, ela é translúcida e se
apresenta vestindo roupas rasgadas de
bailarina. Em seu corpo há inúmeras marcas
de ferimentos, cortes, marcas ensanguentadas
de mãos e um ferimento no pescoço.



A bailarina Fantasma procura nos
sonhos alheios a causa de sua morte.
Apesar disso ela não é um ser benigno e
não se importa de causar o sofrimento
alheio invadindo suas mentes e provocando
pesadelos. Ela se alimenta de sonhos de
culpa e vergonha, e seu covil é o Teatro
macabro na Cidade de Nod.

O ferimento no seu pescoço deixa
claro o porque ela não fala, embora ela se
comunique por danças macabras e
assombrosas. Em combate ela utiliza seu
toque, porém em outros casos ela usa a
Dança Macabra, uma dança na qual ela
retalha seus oponentes com duas cimitarras
fantasmas.

Apêndice do Mestre

Mullonga

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos
Bruxa Aborígene Única; Maga 13º Nível ;
Al: Leal Mal ; **ND** 13;
PV: 55; **CA:** 16 ; **Deslocamento:** 12m ;
BasAt: +6/+1; **Fort:** +4; **Ref:** +6; **Von:** +10;
For: 13; **Dex:** 11; **Con:** 10; **Int:** 17; **Sab:** 17;
Car: 8.

Magias: Mullonga conhece todas as magias relacionada a sonhos e ilusões dentro do seu nível de magia.

Familiar:

Perícias: Concentração 9; Conhecimento (Arcano) 12; Conhecimento (Golens) 10; Conhecimento (Local) 8; Conhecimento (Sonhos) 14; Conhecimento (Ravenloft) 6; Conhecimento (Planos) 5; Conhecimento (Darklords) 3; Observar 5; Ouvir 4; Procurar 5; Usar Aparato Mágico 7; Identificar Magia 11; Hipnose 9; Intimidar 8, Artesanato (Apanhador de Sonhos) 5;

Talentos: Vontade de Ferro; Criar Varinha, Criar Poção, Criar item Fantástico ; Aptidão Mágica; Magia Silenciosa, Magia sem Gesto, Escrever Pergaminho, Magia sem Componentes

Idiomas: Oneiros, ou qualquer linguagem com a qual tenha contato.

Posses: Cajado Retorcido +5

Uma mulher pequena, com pele morena e enrugada. Suas mãos terminam em garras. A mulher está sempre vestida com trapos ou pele de animais e segurando um escuro cajado de madeira retorcida.

Mullonga governa os guetos da Cidade de Nod. Quando engajada em combate usa suas garras, porém seu estilo predileto é o uso de magia além de



atormentar e intimidar suas vítimas.

Ela é servida por inúmeras cabeças arcanas, golens de sua própria criação, ennuis e outras criaturas.

A Bruxa prefere sonhos relacionados ao medo, e está sempre em busca de vítimas que possam aumentar seu conhecimento arcano.

O Homem dos Pesadelos

Darklord da Terra dos Pesadelos
Membro da Corte dos Pesadelos
Fada (Fey) Único ;Homem; Al: Leal Mal ;
ND 18;**PV:** 89; **CA:** 19 ; **Deslocamento:** 12m; **BasAt:** +9/+4; **Fort:** +5; **Ref:** +5;
Von: +12; **Qualidades Especiais:** Criar Terror Noturno
For: 13; **Dex:** 18; **Con:** 15; **Int:** 19; **Sab:** 13;
Car: 17.

Atlas da Perdição VI

Perícias: Concentração 15; Conhecimento(Local) 10; Conhecimento(Sonhos) 15; Conhecimento(Ravenloft)10; Conhecimento (Planos) 11; Conhecimento (Darklords) 6; Observar 11; Ouvir 11; Procurar 13; Usar Aparato Mágico 6; Hipnose 12; Intimidar 9, Identificar Magia 9.

Talentos: Vontade de Ferro; Foco em Perícia (Conhecimento: Sonhos); Liderança, Persuasivo; Aptidão Mágica

Idiomas: Oneiros, ou qualquer linguagem com a qual tenha contato.

Fogo dos Sonhos: uma vez a cada três rodadas pode lançar uma energia verde que dá 10d6 pontos de dano (metade com teste de Fort DC16). Isso abre a mente de suas vítimas e as faz entrar em pânico (Teste de Medo com redutor de -3)

Posses: Foice

Um ser esquelético com um manto rasgado segurando uma foice. Seu corpo é coberto de aranhas e sua voz é grossa, gutural e ecoada.

Ele é o líder da Corte dos Pesadelos, e vive na Catedral dos Lamentos, na Cidade de Nod. Alguns especulam que antes de virar a criatura que é ele era um mortal. O que se sabe é que nos vitrais da catedral ele tem acesso ao subconsciente das vítimas. Ele tenta pintar as imagens de horror que vê nos sonhos. Sua maldição é sua falta de criatividade, ele não tem criatividade para imaginar tais cenas, por isso depende dos sonhos alheios para ter acesso a elas, mesmo os sonhos alheios, ele não pode participar, podendo apenas observar e essas maldições o irritam mais do que tudo.



Os membros da Corte se reúnem de tempo em tempo no Altar dos sonhos na catedral, um altar mágico com o poder de interferir nos sonhos.

Recentemente, talvez com conselho dos outros membros ele pretende por em prática um plano terrível, através dos poderes do altar e criando as criaturas chamada Terrors noturnos, ele pretende se conectar a uma comunidade inteira, ou uma pequena vila, e fazer todos os seus habitantes entrarem em coma, e se der certo, ele Poe estender esse coma por uma cidade maior, ou até mesmo um reino inteiro. Criando uma incomparável rede de pesadelos e esperando futilmente que assim possa burlar sua maldição de falta de criatividade, e que possa interferir nos sonhos ao invés de só observar.



Este netbook é um trabalho não oficial. Ravenloft, O Mar noturno, Liffe, Vechor, Ilha dos Corvos, L'île de la Tempete, A Terra dos Pesadelos, Easan, "S", Azalin Rex, Ahmi Vanjuko, Dr. Gregorian Illhousen, Anda Soizinho, Caroline Dinwiddy, O Homem dos Pesadelos, Mullonga, a Dançarina Fantasma, Morpheus, Hypnos, A Serpente Arco-Íris, Lyron Evensong, Alain Monette, a Senhora dos Corvos, Meredoth, a Família Graben, Nova Vaasa, Darkon são propriedade de Wizards of the coast Inc. todos os direitos reservados. A informação e fichas aqui contidas são material não oficial.



Netbook não Oficial