

www.
Ravenloft
.com.br

Atlas da Perdição



Volume VII

Netbook Não Oficial
Maio/2006

Atlas da Perdição

Vol. VII

Autores

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

Cap. 2: Eurick Dimitri Cabral Ferreira da Silva, Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira e Leo “Lenny/Suindara” Bitarelli

Cap. 3: Eurick “Sr. Mr” Dimitri Cabral Ferreira da Silva, Hermes “Trevor” Augusto Oliveira, Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Cap. 4: Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Developer:

Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Capa por:

Diego “Azalin Rex” Hernandez

Arte:

Ilustrações dos netbook gentilmente cedidas por Rock Barcellos (Ilustração do Dr. Dominiani feita por Clyde Caldwell pertencente ao produto “Feast of Goblins”, utilizada sem permissão).

Gráficos:

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

Revisão do Texto:

Revisão Principal: Leo “Suindara/Lenny” Bitarelli

Revisão do Prefácio: Olga “Lady Draconnasti” Gomes Hazin.

Fichas de Darklords:

Capitão Pieter van Riese, Althea (revisada por Leo Bitarelli) e Marques Stezes D Polarno por Rodrigo “Barbosa” “Ronim” Pereira.

Dr. Dominiani, Frantisek Markov e Bluebeard por Leo “Suindara/Lenny” Bitarelli”

Descrições: Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

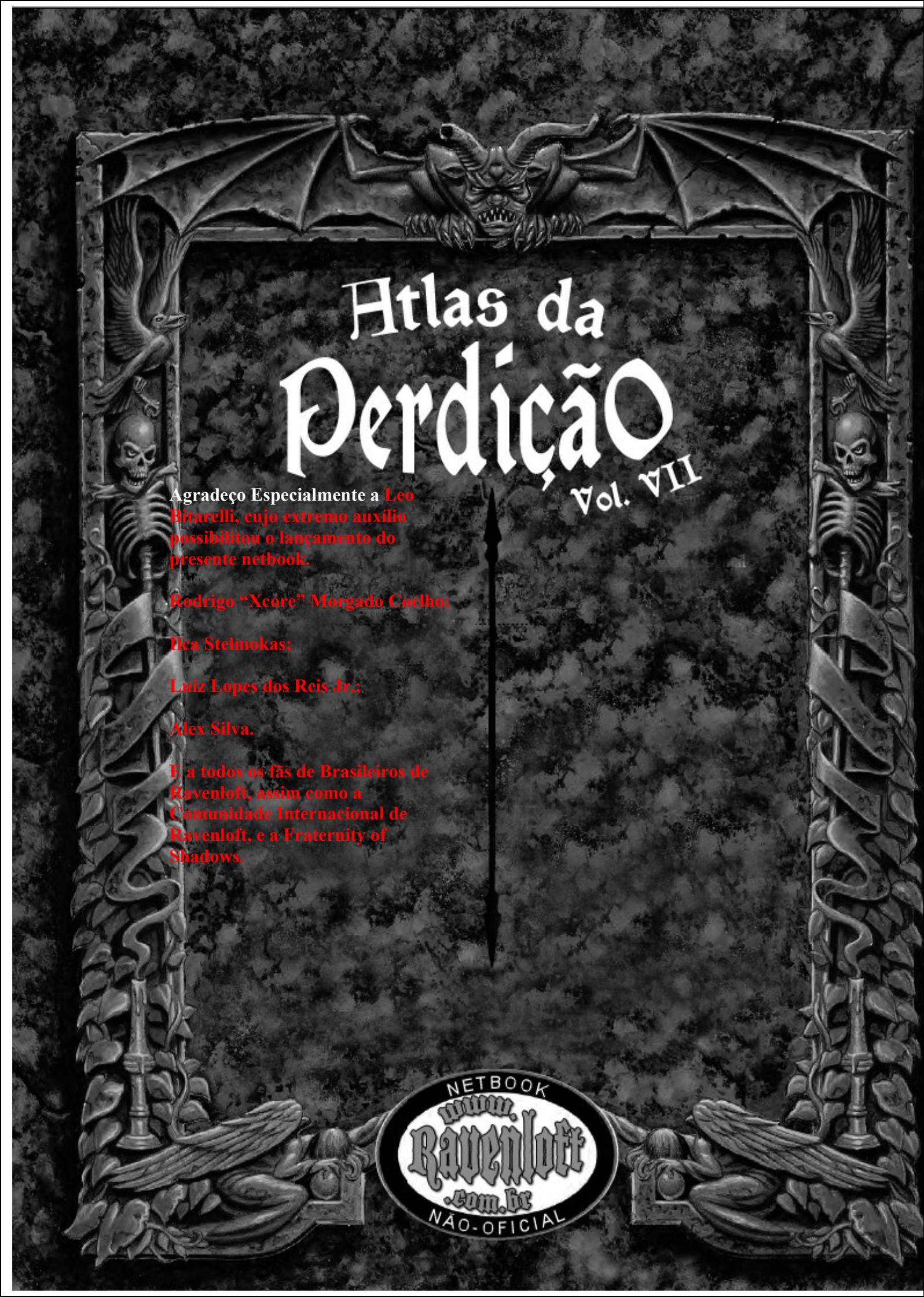
Conversão para PDF:

Leandro “Lucifer Abaddon”Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos:

Ilea “Lady Ascidhiz Abaddon” Stelmokas, pela inspiração e amor.





Atlas da Perdição

Vol. VII

Agradeço Especialmente a **Leo Bitarelli**, cujo extremo auxílio possibilitou o lançamento do presente netbook.

Rodrigo "Xcore" Morgado Coelho;

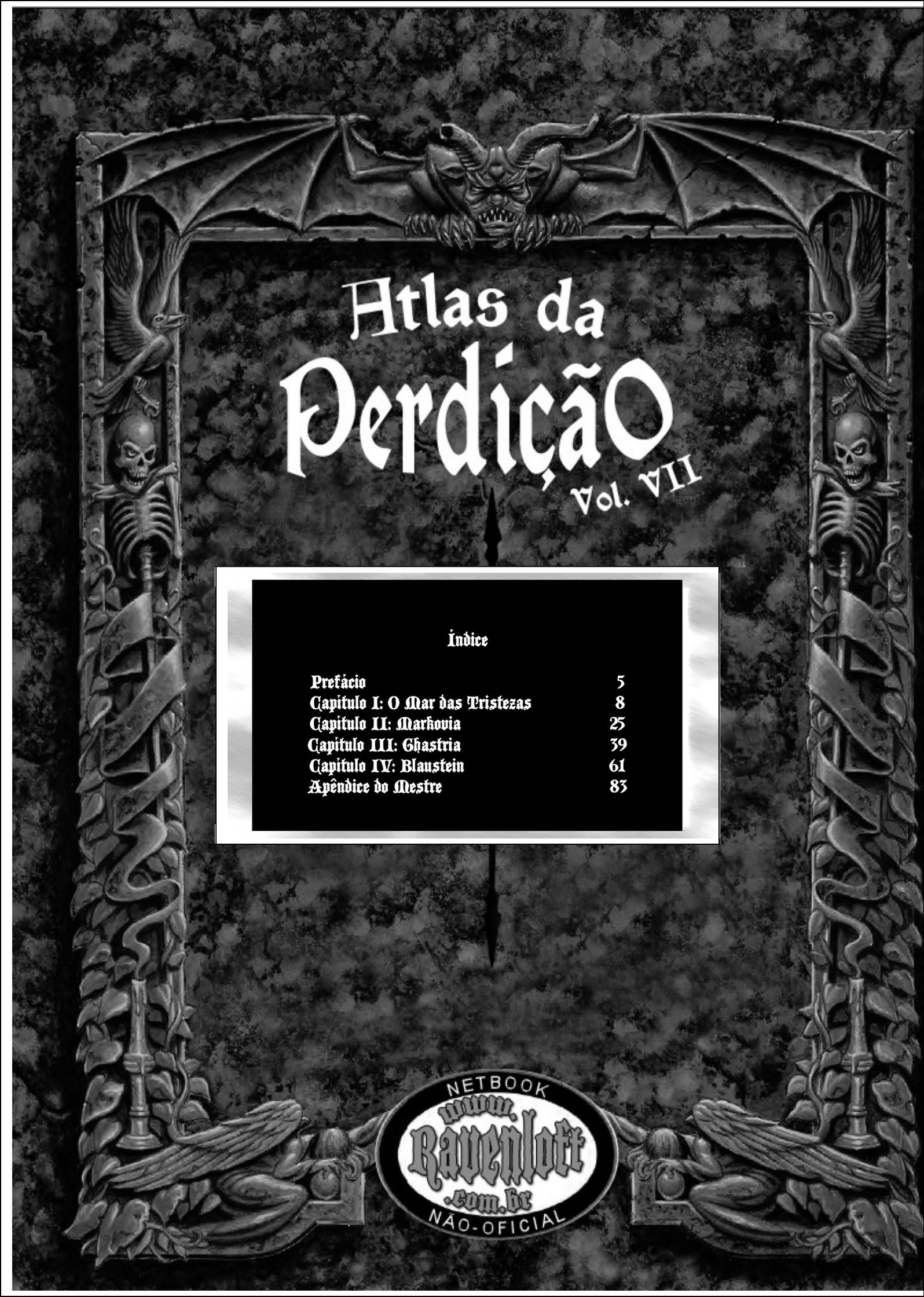
Ica Stelmokas;

Luiz Lopes dos Reis Jr.;

Alex Silva.

E a todos os fãs de Brasileiros de Ravenloft, assim como a Comunidade Internacional de Ravenloft, e a Fraternity of Shadows.





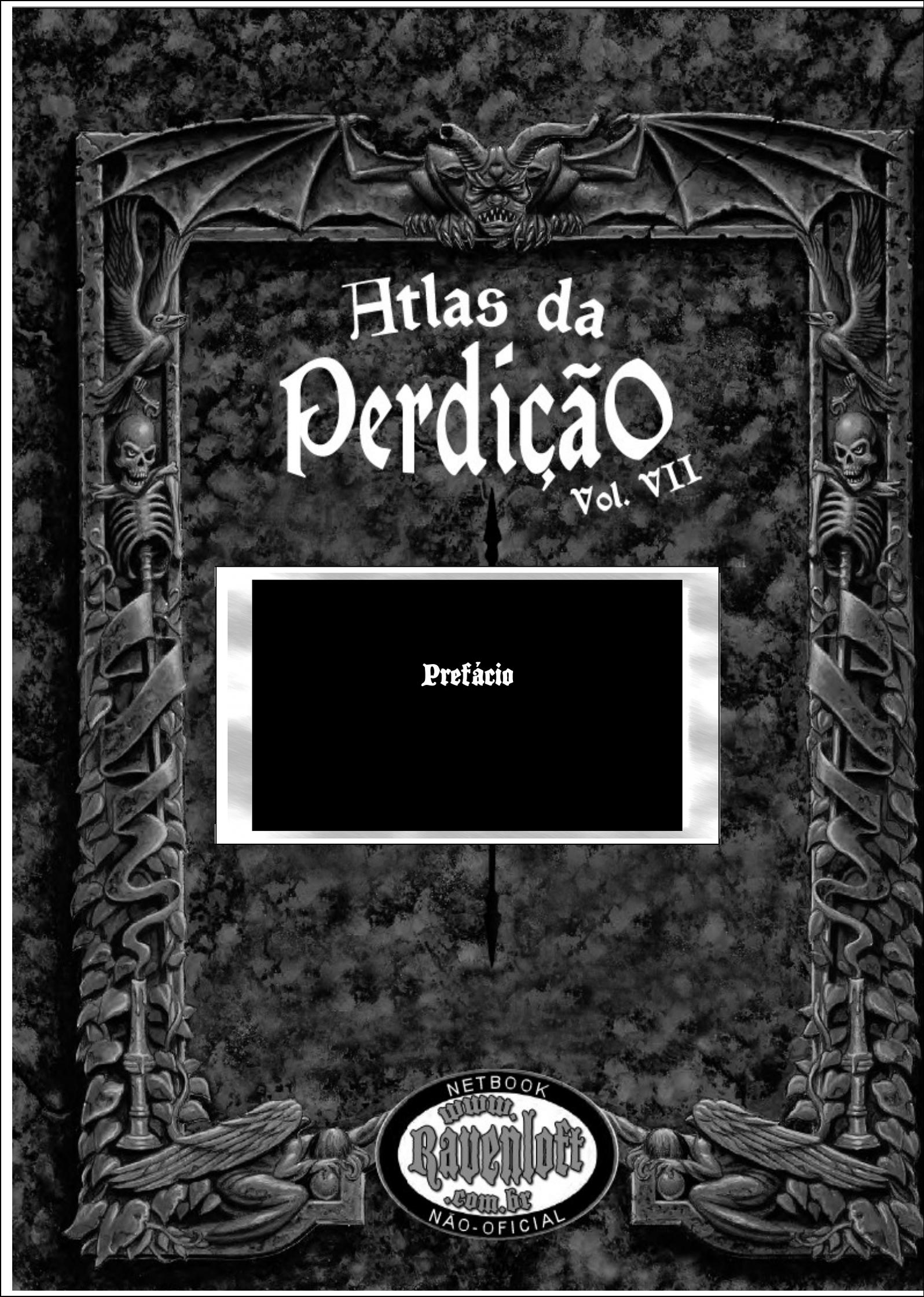
Atlas da Perdição

Vol. VII

Índice

Prefácio	5
Capítulo I: O Mar das Tristezas	8
Capítulo II: Markovia	25
Capítulo III: Ghastria	39
Capítulo IV: Blaustein	61
Apêndice do Mestre	83





Atlas da Perdição

Vol. VII

Prefácio





Atlas da Perdição VII

Na Primavera de 756 CB fui abordada por indivíduos a serviço de um poderoso nobre darkoniano que desejava contratar meus serviços. Meu patrão escolheu ficar no anonimato, tendo me incumbido, através de seus intermediários, da tarefa de escrever um Atlas detalhando as nações que constituem as terras (e mares) do Núcleo.

Comecei meu trabalho de pesquisa em Barovia, não sem antes planejar o formato de minha pesquisa meticulosamente. Reservei um período de seis semanas para cada reino visitado (o que considero o tempo médio para que se faça jus às minhas habilidades de pesquisa e eu possa produzir um resultado acurado e satisfatório).

Decidi também por detalhar quatro reinos em cada volume (que resulta em um período de seis meses para completar cada um), os quais chamei de Atlas da Perdição, em face do evento em Darkon que criou o lugar conhecido como Necropolis, e por suspeitar de que meu patrão era ninguém menos do que Azalin Rex, governante de Darkon, que havia retornado do reino cinzento em 755.

Mais tarde, no segundo volume dos Atlas da Perdição, ao cobrir o reino de Darkon, tive a confirmação de que minhas suspeitas quanto a meu patrão estavam corretas. E foi durante minha saída de Darkon que você, meu patrão, através de seus mortos vivos, me deu o bracelete de couro e ônix que uso até hoje e que sou incapaz de remover. Por anos usei esse bracelete e ainda não fui capaz de desvendar seu propósito, exceto por saber que ele está de alguma forma relacionado a eu ter acordado viva em uma cabana em Valachan após ter sido dilacerada por lobisomens em Verbrek.

Porém isso não me traz nenhuma resposta concreta, e saiba meu patrão, que uma vez que nenhuma resposta vem de você,

eu mesma descobrirei o real propósito desse bracelete, nem que eu tenha que me empenhar em uma investigação paralela durante minha pesquisa.

Como se não bastasse, após sair de Sithicus fui atacada por um grupo de vistani que eu esperava que me levassem até Nova Vaasa. Todos eles possuíam cicatrizes nas mãos em forma de estrela, e estavam cientes de quem é meu patrão, e creio terem conhecimento (muito mais do que eu) sobre suas intenções. Isso pude constatar após uma mulher pertencente ao grupo pronunciar as seguintes palavras: “Diga ao seu mestre quando você se juntar a ele no túmulo, que aquilo que está escondido não deve ser encontrado. Aquilo que está aprisionado deve permanecer acorrentado”. Ainda não fui capaz de entender o significado dessas palavras, mas não nego que já tenha uma suspeita em relação à primeira parte do verso.

Outro fato revelador ocorreu em Tepest. Ao cair em um buraco fui resgatada por um misterioso cavaleiro, que suspeito fortemente não ser apenas um mero cavaleiro, e sim algo maior, visto seu conhecimento e os eventos inexplicáveis que ocorreram em sua presença, como o desaparecimento de alguns momentos de minha memória e seu repentino desaparecimento, além dele saber exatamente onde eu estava e o que fazia quando me encontrou.

Este indivíduo me questionou a respeito do que eu desejo com suas crianças e disse ter encontrado cinco delas nas minhas notas até então. O homem misterioso mandou um aviso a meu patrão, avisando-o a não lidar com coisas além do seu controle, e a deixar suas crianças em paz e mudar seu plano atual, do contrário ele irá acabar abruptamente.



Prefácio

Com tal incidente me dei conta que seu interesse nos meus guias, meu patrão, não está relacionado ao conhecimento de outras terras, ou eventuais possibilidades de conquista. Seu real interesse é encontrar essas tais crianças, mas como de costume, você permanece em seu silêncio, meu patrão, não me fornecendo nenhum conhecimento sobre seus reais propósitos.

Eu prometi a mim mesma que até que minha tarefa terminasse, eu descobriria quem são essas crianças e quais são as suas intenções, meu patrão, já que se depender de você eu não terei nenhuma informação.

Prossigui com minha pesquisa, e levada pela tripulação que você me enviou realizei minha pesquisa do Mar Noturno e suas ilhas, a penúltima parte de minha pesquisa. Confesso que em relação a minha promessa de descobrir quem são as tais crianças, a mais recente parte de meu guia foi decepcionante, pois não obtive nenhuma informação.

Porém, dirijo-me agora para o início da última parte de minha pesquisa, o último dos Atlas da Perdição, concluindo meu trabalho de pesquisa das terras do Núcleo. Dessa forma, reafirmo aqui minha promessa: antes que eu dê por finda minha tarefa, terei de descobrir quem são esses indivíduos que procura, e quem é o misterioso indivíduo que entrou em meu caminho em Tepest. Nem que eu tenha que redobrar meus esforços e superar minhas próprias capacidades de pesquisa, realizando múltiplas pesquisas paralelas dando tudo de mim para que meus relatórios não percam a acuidade e para que eu consiga descobrir a verdade sobre suas intenções.

Em face da sua omissão em esclarecer detalhes referentes ao trabalho para o qual me contratou, meu patrão, não posso negar a frustração pela qual sou tomada.

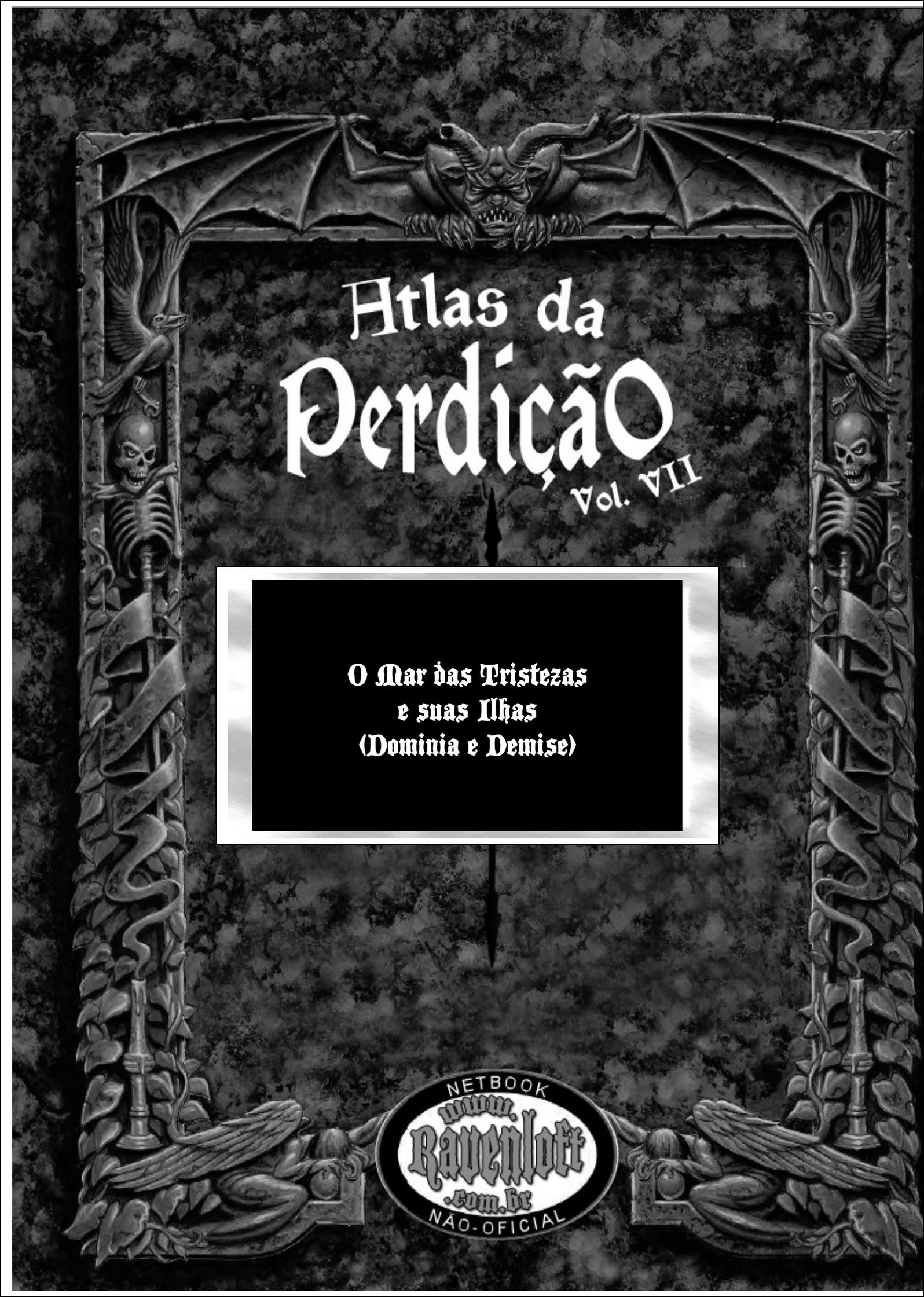
Creio que, se minhas habilidades garantiram que eu fosse escolhida para empenhar tal pesquisa, seria o mínimo da sua parte, demonstrar alguma confiança em mim e me suprir com informações básicas, o que me ajudaria muito a identificar o que você procura e dirigir meus esforços para o assunto em questão.

Além do mais, seria uma retribuição justa a toda a minha dedicação, que inclui o fato de eu escrever em Dracônico toda a minha pesquisa apenas para privilegiar sua privacidade. Não que escrever em tal linguagem seja alguma dificuldade para alguém com meus conhecimentos, mas poucas pessoas fariam tanto em face de aparente descaso. E saiba, meu patrão, que eu conheço meu valor, e espero que suas atitudes façam jus a ele, no decorrer dessa última etapa de minha jornada. Pois não pretendo mais tolerar seu silêncio quanto a questões referente ao trabalho para o qual me contratou.

Espero que quando eu retornar a Darkon, você esteja pronto a me esclarecer todas as questões referentes a essa busca.

Enquanto termino essas palavras o Desbravador das Névoas adentra as águas do Mar das Tristezas, findo o inverno, já nos meados de 759 CB, eu dou início ao último volume de minha pesquisa, o Atlas da Perdição Volume VII, no qual detalharei o Mar das Tristezas e suas ilhas.

Os mistérios serão descobertos na hora certa minha pequena pesquisadora. Sua presunção a impede de enxergar que o motivo da sua contratação vai muito além de suas habilidades.



Atlas da Perdição

Vol. VII

O Mar das Tristezas
e suas Ilhas
(Dominia e Demise)





Atlas da Perdição VII

O tempo navegando em meio às névoas densas foi incerto. Quaisquer meios de saber as horas ou a direção para qual navegávamos eram impossíveis de ser usados, graças à influência do nevoeiro que fez com que as bússolas e relógios ficassem descontrolados.

Aproveitei o tempo nas névoas para organizar minhas anotações e para ponderar sobre tudo que havia ocorrido no curso de minha jornada.

Após três dias e noites navegando em meio às névoas, elas finalmente começaram a ficar menos densas. Muito embora esse número de dias possa estar absurdamente errado, posto que não tive como calcular ou sequer notar a passagem dos dias. Tal especulação fiz baseada apenas em uma mera impressão, algo que não costumo e nem gosto de fazer, mas que em dada situação não tive outra escolha.

Esperançosa de que tivéssemos finalmente aportado nas águas do Mar das Tristezas, fui ao convés para observar a vista. Os marinheiros realizavam suas tarefas de forma quieta e sem muita vontade, fazendo sinais de proteção o tempo todo.

A vista que tive não me dava muita certeza se tínhamos conseguido ou não chegar a nosso destino, pois muito embora a densidade da névoa tivesse diminuído, permitindo a vista das águas escuras, em momento algum elas desapareceram completamente. Mesmo estando em alto mar era possível, freqüentemente, avistar um novo lençol de névoas ou adentrar em um. Desnecessário mencionar o horizonte cinzento que fazia a vista parecer um quadro, imóvel e triste sem vida.

Graças a tais circunstâncias fiquei em dúvida se realmente estávamos no Mar das Tristezas, e expus tal dúvida ao Capitão Galeus, que sem pensar duas vezes me confirmou de pronto que com certeza

o mar que navegávamos era o Mar das Tristezas. O capitão afirmou conhecer muito bem esse mar, ele revelou que passou todos os seus muitos anos como capitão navegando nessas águas, e já realizou viagens comerciais, transportou mercadorias e até grupos de aventureiros em busca de novas terras ou explorações arriscadas.

Devo confessar que fiquei mais tranqüila por estar em uma embarcação comandada por um homem que passou quase a totalidade de sua vida em cidades como Ludendorf, Martyra Bay e por toda costa de Dementlieu e Mordent.

Finalmente, meu patrão, cheguei ao Mar das Tristezas, mas muito me frustra não poder dizer exatamente por que direção cheguei ao local, e nem onde me encontro exatamente. Isso ocorre, (apesar de eu ter certeza de que você sabe muito bem desse detalhe) pois é impossível traçar rotas de navegação no Mar das Tristezas. Os constantes nevoeiros tornam a orientação difícil e as rotas parecem mudar constantemente, como se as névoas deslocassem as embarcações, ou como se as ilhas mudassem de lugar. Sendo assim é impossível traçar uma rota de navegação nestas águas, pois navios tentando fazer uma rota pré-estabelecida logo descobrirão que aquela rota não mais existe e que as águas traiçoeiras nunca levam a embarcação ao mesmo lugar, mesmo que aparentemente se siga o mesmo caminho. Se isso for possível, deve-se aos lençóis de névoas que aparecem por toda a parte nesse mar.

Sem mais demora, começo aqui meu patrão, o capítulo final dos Atlas da Perdição, a exploração do Mar das Tristezas e suas ilhas.



Paisagem

A destarte de ser o mais antigo dos dois mares do Núcleo, não há muito o que descrever da paisagem do Mar das Tristezas, ainda mais devido à minha decisão de detalhar cada uma de suas ilhas individualmente, o que faz com que este tópico fique restrito apenas à própria descrição do mar propriamente dito.

O nome dado ao lugar não poderia ser mais adequado. O mar enevoado e escuro não transmite outra sensação senão a de tristeza, mesmo que alguém não tenha motivo algum para sentir-se assim, ela apreze aos poucos tomar conta daqueles que viajam por essas águas.

A sensação é reforçada, sem sombra de dúvida pela vista do lugar, um corpo de águas cinzentas e gélidas marcadas com constantes bancos de névoas alguns permanecendo em determinados locais, outros surgindo repentinamente para abraçar os navios.

Combinando com a escuridão das águas está o céu, que ao anoitecer deixa o local na completa penumbra, ocultando completamente as estrelas. Os dias, por sua vez, também não trazem muita luz, sendo fracos e lembrando os dias nublados do inverno. Com a diferença de que aqui a situação é a mesma em todas as estações do ano.

Outro detalhe da paisagem do local são obstáculos como rochas e restos de navios naufragados, ou até mesmo outros navios que façam seu trajeto pelo lugar. Esses detalhes, que aparentemente não significariam perigo extremo, aqui tem sua periculosidade aumentada, uma vez que acabam ficando ocultos pelo nevoeiro que cobre a superfície do mar, nos locais onde não há vento.

O Mar das Tristezas em uma Olhada

Nível cultural: Varia de ilha para ilha. Sendo algumas delas Cavalheiresca (8) ou Medieval (7)

Ano de Formação: 630 CB

População: 1300 (soma dos habitantes das ilhas. Além disso o mar possui colônias de Reavers).

Raças: Humanos 99%, Outras 1%

Grupos Étnicos Humanos:

Depende de cada ilha. Embora o mar seja navegado por embarcações e navegadores de Darkon, Dementlieu, Lamordia e Mordent.

Línguas: Mordentish, Darkones, Lamordiano

Religião: Ezra Hala

Governo: Nenhum (cada ilha tem seu próprio)

Regente: Nenhum

Darklord: Capitão Pieter Van Riese.

O clima do Mar das Tristezas não é tão implacável como o do Mar Noturno. Tempestades não são freqüentes, embora o vento seja caótico e imprevisível, às vezes surgindo de surpresa e com força, outras vezes morrendo inesperadamente.

Porém, a calma do vento, que pode parecer um sinal de segurança, dá lugar a outra armadilha, a névoa que encobre perigos e dificulta a navegação.



O Mar das Tristezas





Mar das Tristezas

Devo recapitular dois pontos que já mencionei anteriormente. O primeiro deles diz respeito ao o céu do lugar, que é completamente negro, o que impossibilita totalmente os navegadores de guiar-se pelo céu.

Já o segundo está relacionado à impossibilidade de se seguir rotas de navegação, uma vez que elas costumam mudar constantemente. Não sei dizer se tal efeito decorre do mar ou das névoas que nele se manifestam. Fato é que não adianta traçar rotas, pois cada vez que se tenta percorrer o mesmo trajeto os navegadores acabam chegando a locais diferentes da vez anterior, ou acabam se perdendo no meio do nevoeiro, e em algumas hipóteses além de não encontrarem o local desejado acabam alcançando algumas das terras remotas localizadas em meio às névoas.

Para resolver o primeiro problema é de praxe o uso de bússolas magnéticas, prática introduzida inicialmente por navegadores de Lamordia, e que se espalhou rapidamente.

No que diz respeito ao segundo os navegadores costumam navegar perto da costa do Núcleo. Tendo a costa em vista impede que eles acabem por se perde, apesar desta técnica não ser eficaz quando o destino é alguma das ilhas mais distantes do Mar das Tristezas.

Seja lá qual a razão para tais características do Mar das Tristezas, o local está longe de ser um lugar agradável.

Não é apenas uma visão triste a ser contemplada da costa oeste do Núcleo e uma fonte de superstição e medo entre navegadores. É tudo isso somado com a frieza mórbida e inexplicavelmente perturbadora de uma mistura de água e névoas.

Flora

Como já deve ter imaginado meu patrão, pois assim a lógica exige, não há o que se detalhar de flora em relação ao Mar das Tristezas.

Alguém, tomado pela ingenuidade, poderia supor que talvez haja alguma espécie de planta ou alga nas profundezas do mar, mas você, assim como eu e qualquer indivíduo culto que é humanamente impossível explorar as profundezas do mar, primeiramente por causa da temperatura gélida das águas, em segundo pela escuridão das águas e do obstáculo imposto pelas névoas, e em terceiro, a dúvida mais intrigante, por não se saber se de fato existe alguma superfície ao fundo do Mar das Tristezas.

Não é novidade que as terras em nosso mundo parecem surgir de forma que foge aos padrões naturais. Após a Grande Conjunção o rio Blackmist em Tepest passou a fluir na direção contrária, mistério esse que não consegui solucionar. Portanto, não seria de se espantar se o mar não tivesse fundo, uma vez que assim como o Mar noturno, o Mar das Tristezas surgiu das névoas em dado momento, nada impede que as névoas tenham criado, ou revelado um corpo de água e nada mais.

Talvez no fundo haja uma cortina de névoas, como ocorre nos limites de nosso mundo, ou talvez haja uma infinidade de águas. As névoas podem distorcer tempo e espaço, e há teorias que sustentam que nosso mundo é infinito. Assim, juntando ambas as teorias posso concluir que não é impossível que as névoas criem uma imensidão interminável de água nas profundezas do mar.



Atlas da Perdição VII

Posto meu pensamento sobre tal assunto, minhas habilidades mais uma vez superaram a incapacidade alheia de ir a fundo nas pesquisas, e posso afirmar que embora não haja flora alguma no fundo do oceano, existe uma alga que nasce somente nas regiões costeiras banhadas pelas águas do Mar das Tristezas. Tal alga possui cor acinzentada e pálida, e tem o comprimento de até meio metro, possuindo três folhas lisas.

Após examinar, contatei que uma pequena quantidade de seu extrato não seria potencialmente perigosa, assim produzi um chá e ofereci a Renan, um marujo indisciplinado encarregado de cuidar do mastro. Os efeitos do chá da alga, que chamei de Alga Pálida ou Alga Triste, foram interessantes, com apenas um pouco do extrato o jovem ficou horas olhando para o nada com um olhar deprimido, e depois desabou em lágrimas, alegando uma tristeza inexplicável.

Estou lhe enviando exemplares de amostra meu padrão, e quanto à flora das ilhas, irei entrar em detalhes no devido momento.

Fauna

Devido à neblina constante do local, não é comum encontrar pássaros sobrevoando o local. Porém, em épocas esporádicas do ano os pássaros conhecidos como *Vista Chiri*, que costumam acompanhar caravanas vistani, são vistos migrando para as névoas. Suspeito eu que o caminho que as aves traçam seja nada mais do que uma viagem seguindo alguma caravana vistani até as terras existentes entre as névoas.

Alga Pálida (Alga Triste)

Qualquer indivíduo que ingerir o chá feito a partir dessa alga deverá ser submetido a um teste de Vontade (DC 18), se o teste for bem sucedido ele terá lembranças de um evento triste de seu passado, sem mais conseqüências. Porém, caso ele falhe no teste ele sofrerá os efeitos de Depressão (Como descrito nos testes de Medo/horror/Loucura).

Se a quantidade ingerida for mais do que um copo, o efeito será ainda pior, substituindo a Depressão por pensamentos suicidas.

A alga, em sua forma natural pode detectar manchas do mal relacionadas ao sentimento de tristeza, nesses lugares a alga aparenta uma textura mais etérea e emana leves vibrações.

Já no mar em si são comuns todas as espécies de peixes habituados ao clima frio, como por exemplo, sardinha, atum, salmão, lagosta, arenque, entre outros.

Não tão inofensivas são outras das criaturas que habitam o local. A costa do Mar das Tristezas é constantemente atacada por Reavers, e sabe-se que há um enorme contingente das criaturas no local. Algumas especulações existem sustentando a existência de enormes e organizadas colônias das criaturas em

certos locais do mar, mas nenhuma prova há disso.



Outras criaturas comuns nessas águas são tenebrosas espécies de sereias, licantropos marinhos e Bowlyns.

Deixando de lado as criaturas catalogadas relativas à fauna local, os mais notórios e temidos “nativos” do Mar das Tristezas não são as criaturas marinhas propriamente ditas e sim os fantasmas que habitam praticamente toda história envolvendo esse mar.

Não ouvi até hoje uma história de marinheiro qualquer que não fale sobre navios fantasmas ou marinheiros mortos vivos que vagam eternamente nessas águas.

Não nego a existência de tais criaturas, porém, você há de convir comigo, meu patrão, que as superstições e a mentalidade ingênua desse tipo de gente sempre acaba por exagerar e não raramente fantasiar os fatos.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Arenque, Tubarão, Bacalhau, Caranguejo, Gaivota (litoral), Lagosta, Raia.

Monstruosidades: CR 1: Servo de Prole do Mar; CR 3: Bowlyn, Drowning, Remnant (Aquático), Licantropo Homem Raia; CR 4: Reaver, Prole do Mar (mestre); CR 6: Jolly Roger, Bruxa do Mar (espectral); CR 7: Sereia (Pavorosa).

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

História

Este é um tema que confundiria inúmeros indivíduos ao primeiro pensamento, pois a suposição natural seria de que o Mar das Tristezas tem a mesma idade de nações como Lamordia, Dementlieu e outras que possuem seu litoral voltado para suas águas sombrias, justamente por supor-se que o mar tenha surgido (dadas as muitas terras de nosso mundo que em determinado tempo surgem do meio das névoas), ou em outras palavras, descoberto na costa dessas terras ao mesmo tempo do “descobrimento” delas.

Não é o que acontece. A existência do Mar das Tristezas precede em muitos anos a existência de nações como Dementlieu ou Lamordia.

Mais especificamente no ano de 630 CB o Mar das Tristezas foi revelado pelas névoas, praticamente da mesma forma que ocorreu com o Mar Noturno. Na época, a costa de Mordent já existia, assim como a de Darkon.

Com o surgimento de Lamordia novas ilhas passaram a integrar as águas gélidas, dentre elas a Ilha da Agonia e Demise.

Cinco anos depois, foi descoberta a ilha de Nebligtode, que após a Grande Mudança passou a integrar o Mar Noturno, com o nome de Graben.

Outro efeito da Grande Conjunção que teve repercussões sobre o mar foi o desaparecimento de Markovia do centro do Núcleo, e seu reaparecimento como uma enorme ilha localizada nessas águas.

Outras ilhas também foram descobertas, embora não haja registros se elas sempre estiveram no Mar das Tristezas ou se existiam solitariamente nas névoas



Atlas da Perdição VII

até que em um ponto culminante (neste caso durante ou após a Grande Conjunção) passaram a integrar as ilhas do Mar das Tristezas.

Isso é tudo que há para se saber sobre a história do mar, meu patrão. E antes que julgue minhas capacidades, eu o tranquilizo com a notícia e que a história de cada uma das ilhas em particular será explanada devidamente quando eu detalhar minha visita a cada uma delas. Creio que minhas habilidades nunca o desapontaram, e não será agora que o farei.

Durante o prosseguimento da viagem passei a estudar o bracelete em meu pulso - a fraca aura mágica ainda emana dele - mas seus propósitos continuam obscuros, porém, a impressão que tenho é que nas situações de perigo que enfrentei, tanto físicas quanto psicológicas, um estranho impulso de sobrevivência parece tomar conta de mim, como o que ocorreu na fuga dos lobisomens em Verbrek e como o extremo auto-controle mental que se apossou de minha mente impedindo-me de pensar no nome de meu patrão e em minha tarefa, em Vechor.

Outro fato curioso que notei foi que ao tentar remover o bracelete, embora não tenha tido sucesso, pude ver uma pequena parte da pele de meu pulso sob as bordas do bracelete. A pele era de palidez extrema, como a pele de alguém que passou a vida toda sem ser tocada por um raio de Sol sequer, o que não é meu caso. Não que a exposição ao Sol me agrade ou me traga algum prazer, porém alguém da minha idade jamais teria a pele dessa cor por usar um bracelete sobre determinada área. O local seria mais pálido, certamente, mas não perderia o tom que adquiriu durante a vida.

Tal tonalidade de pele só seria possível em um recém-nascido com a pele extremamente clara ou em uma pessoa

que tenha passado a totalidade de seus dias, desde o momento de sua concepção com algo - no meu caso o seu bracelete - lhe cobrindo o pulso, sem jamais retirá-lo. O que não é meu caso.

Isso me leva a concluir que a aura desse bracelete tem algum outro propósito além de indicar que ele é mágico.

Wah! Quanto suas habilidades

Revelem o que busco me farei por satisfeito, e para o seu bem é bom que elas continuem satisfatórias.

Como de costume, minha pequena pesquisadora, suas ingênuas e obstinadas conclusões me divertem. Mas ainda assim você continua rega às respostas em sua face.

População

Posto que irei descrever nos capítulos seguintes as ilhas, além de dar atenção a algumas em particular neste mesmo capítulo, não me resta muito a dizer aqui sobre a população local.

Dedicarei, portanto, este tópico aos navegadores do Mar das Tristezas.

Nessas águas gélidas e escuras é possível encontrar indivíduos vindos de toda a costa oeste, Mordent, Lamordia, Dementlieu, Darkon, além de indivíduos vindos de outras nações do Núcleo, mas que ainda assim têm como local de saída os portos dos reinos que mencionei.

Além de viajantes vindos do Core, cada um com seus costumes e modismos, há também os navegadores, muitos destes



Mar das Tristezas

vivem fora dos padrões de moda e costumes estabelecidos pelas sociedades, situando-se à margem dela quando em terra. Suas vestes são típicas dos que vivem no mar, geralmente com vestes leves, soltas, muitas vezes encardidas, sendo que alguns usam lenços na cabeça e outros adereços que servem para auxiliar e protegê-los na vida no mar.

O local também é navegado por embarcações de piratas, que espreitam nas névoas para atacar viajantes incautos. Tanto entre os piratas quanto entre os navegadores comuns é de praxe o uso de brincos e tatuagens, além do porte de armas, sejam elas armas de fogo ou espadas. O comum é que cada homem do mar carregue as duas espécies.

Por sua vez navios Lamordianos, Dementlieuse e Mordentish mais abastados costumam estar armados com canhões. Os oficiais dessas naus abastadas também costumam vestir-se com mais pompa, o que ao meu ver em nada lhes mudará a sorte da navegação nesse mar, e essa futilidade servirá no máximo para fazer com que alguns venham a ser cadáveres ou mortos-vivos bem vestidos, ou até mesmo doadores involuntários de suas vestes para os piratas dessas águas.

Linguagem

Cada uma de suas ilhas tem sua linguagem própria, além do misto entre muitas das linguagens do Núcleo trazidas pelos viajantes.

Atitudes em Relação à Magia

Com exceção dos navegadores de Lamordia, todos os outros navegadores locais, embora completamente ignorantes quando o assunto é magia, dão crédito a tais fenômenos e não por menos possuem centenas de histórias e mitos relacionados ao “sobrenatural” envolvendo essas águas.

O Reino

O Mar das Tristezas não é considerado um reino em si, e cada reino que tem sua costa voltada para ele não o clama como seu, excetuando-se a medida náutica considerada parte da costa do local.

Quanto às suas ilhas, essas sim são consideradas cada uma como uma nação por si só, possuindo cada uma delas seu próprio governo e costumes. A única que não se encaixa nessa definição é Demise, que faz parte da costa de Lamordia, muito embora a ilha é muito mais do que aparenta, como demonstrarei adiante.

Economia

Como é de se supor pela própria lógica o local não possui moeda própria, e suas ilhas também não são conhecidas por terem seu próprio sistema de moedas, o que resulta na circulação de moedas de diferentes nações do Núcleo, além daquelas de origem duvidosa.

Dentre essa segunda, contatei que muitas não possuem sequer reino de origem, uma vez que acabam sendo feitas



Atlas da Perdição VII

a partir de objetos de metais preciosos saqueados pelos piratas, que posteriormente, para repassar os objetos roubados, derretem-nos e os transformam em moedas.

Existem também moedas vindas de terras distantes além das névoas em circulação, sejam trazidas de tais terras por navegadores, sejam trazidas pelos próprios habitantes daquelas terras que acabam chegando de alguma forma a estas águas.

Diplomacia

Como já foi dito, os reinos da costa oeste do Núcleo são os que mantêm contato com as ilhas do Mar das Tristezas com mais frequência.

Darkon: Os navios que saem de Darkon geralmente navegam até outros reinos da costa, embora não raramente seus navios levam pacientes para o asilo em Dominia.

Lamordia: Nobres Lamordianos costumam realizar cruzeiros em seus navios luxuosos no mar, inclusive um desses cruzeiros causou a tragédia com o único filho homem dos von Aubrecker de Lamordia. Navegadores dessa nação são conhecidos por lançar expedições nas ilhas do Mar Noturno ou por tentar buscar outras terras em meio às névoas.

Dementlieu: Mercadores de Dementlieu geralmente tentam expandir suas rotas de comércio viajando para terras remotas além do mar. Muitos vão em busca de artigos de arte de culturas diferentes, outros fazem viagens frívolas, cuidam de certos interesses nas ilhas daqui ou simplesmente usam o mar para chegar a outros portos do Oeste do Núcleo.

Possibilidade Pavorosa: A Maldição que Reluz

No ano de 758 CB, um navio pirata, o Lágrimas Tenebrosas, pilhou um navio de mercadores que retornava para Dementlieu. Mesmo tendo implorado por suas vidas e entregue todo o seu dinheiro e bens, a tripulação inteira foi massacrada, incluindo mulheres e crianças.

O navio foi deixado à deriva, porém, antes de morrer, um casal de noivos antes que a escuridão tomasse sua visão com a morte, olhou nos olhos do capitão do navio e amaldiçoou toda sua tripulação. A maldição era que a alma de cada indivíduo morto naquele dia estivesse ligada a uma das moedas que foram saqueadas, e que na primeira lua nova aquele espírito teria sua vingança sobre quem carregasse a moeda.

Desde então o navio pirata nunca mais foi visto. Alguns dizem que os fantasmas mataram os piratas e arrastaram suas almas agonizantes para os destroços de seu navio saqueado por toda eternidade, outros dizem que alguns piratas escaparam da maldição passando as moedas adiante. Se isso é verdade quem estiver de posse das moedas sofrerá com a maldição na primeira lua nova com a moeda. O único escape é devolver a moeda aos destroços do navio, ou encontrar o pirata que lhe deu a moeda e devolvê-la a ele, para que ele possa sofrer sua punição.



Mordent: Os navegadores de Mordent portam-se como os demais em relação ao Mar das Tristezas, sendo os que com mais frequência realizam comércio com a ilha de Ghastria.

Locais de Interesse

Como eu havia prometido durante meu guia de Lamordia no segundo volume dos Atlas da Perdição, exploraria a ilha de Demise quando em minha jornada pelo Mar das Tristezas, e agora é chegada a hora de cumprir com meu dever. Iniciarei detalhando os mistérios de Demise e posteriormente relatando o que descobre acerca do Asilo (e principalmente sua equipe) na ilha de Dominia.

Demise

Lentamente o navio foi se aproximando de uma pequena ilha no litoral de Lamordia. O céu estava fechado e um vento frio soprava forte e uivante, trazendo consigo alguns esparsos flocos de neve.

À nossa frente estava a ilha de Demise, uma pequena ilha rochosa, cuja superfície é coberta por um misto de pedras naturais e pedras que antes foram construções, mas hoje não passam de ruínas. Por estas últimas percebe-se que no local houveram construções semelhantes a templos ou pequenas e estranhas casas, todas construídas de pedras e mármore. Muitas destas construções, como nota-se, eram sustentadas por pilares, alguns dos quais ainda se encontram semi-erguidos.

O fundamento das construções consistem em largos blocos de pedra e a maioria possuía degraus de pedra como acesso.

Demise em uma Olhada

Nível cultural: Clássico (4)

Ano de Formação: 683 CB

População: Nenhuma

Línguas: Mordentish, Darkones, Lamordiano

Religião: Nenhuma, embora as ruínas locais indiquem que lá existiram templos (panteão Grego)

Governo: Nenhum

Regente: Nenhum

Darklord: Althea

Outra das características da “arquitetura” local são as muitas estátuas que povoam a ilha.

O local está repleto de estátuas de seres humanos, elfos, alguns halflings e anões, e até um ou dois calibans. Confesso que a visão que tive ao me deparar com esse “jardim” de estátuas, todas elas com expressões de agonia e horror indescritível, foi horrenda.

Pior ainda foi que a cada passo que eu dava, cautelosamente para não chamar a atenção, eu acabava por me voltar para um lado ou outro e repentinamente me deparava com alguma face agonizante, nesses rápidos momentos meu coração disparava ao ter a impressão de que era algo vivo.

O mesmo ocorria quando eu circundava uma parede caída, assim que eu espiava para ver o que havia do outro lado mais expressões agonizantes surgiam repentinamente diante de meus olhos.



Atlas da Perdição VII

Para meu próprio bem, e graças a minha experiência fui preparada, tendo já estudado a respeito do lugar.

Se ainda com o preparo que tive a visão daquelas estátuas foi uma experiência perturbadora, eu imagino então aqueles que acabam por chegar acidentalmente ao local e se deparam com estátuas de pessoas que eles conheceram.

Com certeza o desespero de se estar perdido neste local, e em meio à loucura ver seus companheiros agora como estátuas agonizantes é completo. Descobrir a verdade sobre o local, que tais formas não são meras estátuas, e sim indivíduos infelizes que foram petrificados, é ainda mais insano.

Se eu que já tinha tal conhecimento antes de colocar os pés na ilha ainda sou capaz de ver as faces agonizantes em minha mente, imagino então que os infelizes que sobreviveram a essa experiência, que escaparam de Demise sem serem transformados em estátuas pela medusa que aqui vive, Althea, devem ter sua sanidade afetada pelo resto de suas vidas, provavelmente tendo ataques histéricos ao ver uma simples escultura.

Tal preparação me foi possível graças a meu estudo quando ainda era estudante da Universidade de Dementlieu, acerca da carta de Johan Werner, capitão do navio *Doma Ordana*, que naufragou na costa de Demise no ano de 686 CB. Johan, junto com cinco tripulantes, conseguiram se salvar e chegaram à ilha.

Os cinco acabaram vítimas da medusa Althea, que os petrificou. O capitão Werner conseguiu se embrenhar pelo labirinto que existe em meio às ruínas e durante um confronto com Althea acabou ficando cego. Assim a medusa não tirou sua vida, embora ele tenha passado todos os seus dias restantes na ilha. Johan escreveu suas memórias contando ao mundo o que havia na ilha e as jogou ao mar em uma garrafa.

Graças a isso o mundo teve conhecimento do que de fato existe em Demise.

De conhecimento do que eu estava prestes a enfrentar, vendi meus olhos, deixei minha espada e pistolas preparadas e me armei de um espelho, deixando-me guiar apenas por magias de intuição.

Antes eu e os membros da Kargat que tripulavam o navio, preparamos uma magia de contingência, sendo o gatilho da magia um leve corte em minha pele, sendo que assim que eu sofresse tal corte seria transportada de volta para o navio.

Dessa forma entrei no labirinto de Althea.

Depois de andar sem destino em meio às ruínas e “estátuas”, percebi que algo havia percebido minha presença. Ouvi então o som de cobras prontas para atacar e uma voz feminina soltou um grunhido monstruoso.

Deixei parte da lâmina da minha espada exposta, ao alcance de meu dedo. Abaixei a cabeça e tentei dialogar com a criatura, avisando que não pretendia causar nenhum mal.

Althea começou a dialogar, agora com uma bela voz feminina. Ela me perguntou por qual motivo eu havia invadido seus domínios. Eu expliquei que estava lá para fazer uma descrição do lugar e perguntei há quanto tempo ela estava lá, a resposta foi a seguinte:

“Desde muito tempo, antes das névoas descerem e depois sumirem revelando um mar diferente daquele que cercava minha ilha. E foi aí que tudo mudou.”

Eu perguntei como as coisas tinham mudado.



“Antes eu podia me banhar mais ao longe na água do mar, agora não posso mais, alguma estranha força me impede. Mas isso não importa, o mar continua me trazendo companhia, e a sua presença aqui é um exemplo disso.”

Eu perguntei sobre as estátuas, se ela gosta de companhia, porque as transformava em pedra, se isso acontecia acidentalmente ou se eles a ofenderam.

“Nem uma das coisas. Qualquer um que adentra meu labirinto é condenado a me fazer companhia por toda eternidade, porque esse é o preço que eu determino, e você, mulher, não é exceção”.

Nesse ponto eu ouvi as cobras emitindo um som de ataque. Virei-me rapidamente, meu coração disparado. Assim que virei-me a medusa arrancou a venda de meus olhos, e felizmente eu estava de costas. Comecei a correr pelo labirinto, assim que virei uma esquina dei de cara com a estátua de uma mulher desesperada, o que fez com que eu caísse no chão. Tive apenas o tempo de olhar para trás e ver uma forma feminina, um corpo perfeito, se não pertencesse a uma criatura monstruosa.

Continuei correndo pelo labirinto, até que cheguei a uma parede, sentindo algo me agarrar por trás. Sem hesitar pressionei meu dedo contra a lâmina da espada, causando um corte profundo, e em um piscar de olhos eu estava a bordo do Desbravador das Névoas.

Talvez se eu tivesse me esforçado eu poderia ter tido vantagem sobre a medusa, mas não há porque me arriscar, uma vez que minha tarefa é descrever o lugar, nada além disso.

Com base no que Althea me falou, posso afirmar que embora Demise fique na costa de Lamordia, é um local a parte, e que a medusa é o Lorde Pavoroso, governante e prisioneira do local.

Assim, deixamos a ilha. Ao longe contemplei a visão horrenda das estátuas cobertas pela neve que era soprada pelo vento. De fato uma visão agonizante, de um lugar ao qual jamais pretendo retornar.

Seguimos para a ilha de Domínia, outro local que descobri não ser também nem um pouco agradável.

Possibilidade Pavorosa: As Crias de Althea

É possível que durante seus anos como Darklord de Demise, Althea tenha procriado com algumas de suas vítimas antes de petrificá-las.

Se isso realmente ocorreu é provável que existam mais medusas espalhadas pelo semiplano, uma vez que essas não estão presas ao domínio. E pode ser que essas novas medusas tenham alguns poderes mais terríveis do que suas parentes de outros mundos.





Atlas da Perdição VII

Dominia

Depois de um tempo impreciso de viagem finalmente alcançamos Dominia. Uma ilha de formato meio arredondado, sendo que suas docas ficam no lado leste da ilha e são capazes de receber grandes embarcações.

A costa da ilha é rebaixada em relação ao resto da mesma, e sua praia vai ficando mais rochosa conforme avança ao interior.

No centro da ilha á uma espécie de platô, também arredondado, como se fosse um círculo menor sobreposto ao círculo maior que é a ilha. Tal elevação é densamente coberta por uma floresta que é acessível apenas por uma estrada que a corta horizontalmente, partindo das docas ao extremo oeste da ilha. Bem ao centro essa estrada tem uma ramificação que leva para o norte, para o Asilo.

Nas matas atrás do Asilo, é possível encontrar vários exemplares de Belladona, famoso contra lobos.

O Asilo é cercado por um grande muro de pedra e um enorme portão de ferro. Assim que anunciei minha chegada fui recepcionada por um indivíduo trajando um manto cinzento, com luvas cinzentas e uma estranha e bizarra máscara de barro com o desenho do contorno dos olhos e com o desenho da boca feito na forma de um sorriso sarcástico e malicioso.

Eu anunciei minha chegada e meus motivos, e o homem que me recebeu se apresentou como sendo um dos membros da equipe do Dr. Heinfroth. Tendo minha chegada anunciada fui muito bem recebida.

Além do portão há um jardim contendo mesas, uma rede esportiva e cadeiras com guarda-sóis, reservado para a recreação dos pacientes. Fato interessante é que todos

Dominia em uma Olhada

Nível cultural: Renascentista (9)

Ano de Formação: CB

População: Centenas de pacientes e algumas dezenas de membros da equipe (na maioria vampiros cerebrais).

Raças: Humanos 99%, Outras 1%

Grupos Étnicos Humanos: São encontrados indivíduos de toda parte do Núcleo.

Línguas: Grande parte das línguas faladas no Núcleo pode ser encontrada aqui em meio aos pacientes, embora o Mordentish seja o mais comum.

Religião: Nenhuma

Governo: Nenhum

Regente: Dr. Daclaud Heinfroth (Dr. Dominiani)

Darklord: Dr. Daclaud Heinfroth (Dr. Dominiani)

os pacientes, assim com os membros da equipe, se trajam da mesma forma. A explicação para isso é que o método é usado para que os pacientes não se sintam inferiores aos membros da equipe.

Um fato mais do que curioso que não posso deixar de mencionar é que pouco antes de seu desaparecimento o tão adorado e engrandecido Dr. Van Richten veio se tratar em Dominia, o que significa que o “brilhante” doutor não estava com suas funções mentais devidamente ajustadas. Quem imaginaria que o grandioso Van Richten teria sido vítima de problemas mentais, talvez como consequência





de suas pesquisas com as criaturas da noite. Ou talvez a loucura do doutor estivesse presente em todos os seus estudos e toda a comunidade de estudiosos que sempre o idolatrou não estivesse o tempo todo seguindo as idéias de um louco, idéias que agora são seguidas por suas sobrinhas, no mesmo tom de quem acha que tem capacidade para fazer alguma descoberta?

Uma impressionante demonstração de inveja minha pequena pesquisadora.

Você deveria parar de agir como uma criança tentando chamar a atenção e dedicar seus comentários para algo proveitoso em nossa busca. Principalmente quando seus comentários são feitos sem o conhecimento da real verdade por detrás dos fatos.

O Asilo se constitui de uma grande construção possuindo três andares. No andar de baixo são localizados os principais cômodos como cozinha, biblioteca, salas de convidados e sala de jantar.

O quarto do Dr. Daclaud fica no andar de cima, e em momento algum durante minha visita tive a oportunidade de visitar o cômodo.

Assim que cheguei o próprio doutor me recebeu pessoalmente, um homem de cabelos negros e lustrosos, bem trajado, com feições sérias e duras, o único indivíduo no local que não usa máscaras, e que, aliás, estava trajado na moda de Lamordia.

Heinfroth foi cordial comigo e me explicou sobre o lugar. Eu reparei que todos os pacientes são tratados muito bem fisicamente, porém me chamou a atenção o

fato de que todos eles pareciam não ter personalidade, além de nenhum deles demonstrar nenhum sinal de melhora. Muito pelo contrário, com base nas suas perturbações ao serem acolhidos aqui, percebi que o estado deles piora.

Em nenhum momento pude ficar sozinha durante minha estada, mesmo a porta de meu quarto era vigiada por um assistente do doutor, inclusive o doutor se mostrou muito interessado em meus conhecimentos, como se ele soubesse que eu não era uma simples estudante de mesmerismo como eu havia dito ser. Em dado momento ele chegou a me dizer que mentes cultas como a minha e que tem tanto conhecimento do oculto são raras aqui, e que certamente uma mente como a minha provavelmente deveria estar em busca de um propósito maior.

Não sei com ele chegou a essa conclusão, mas a cada dia suas perguntas aumentavam e ele parecia tentar fazer jogos mentais comigo, em determinado momento quase me fazendo derramar lágrimas e desabafar sentimento de culpa sobre o destino de minha filha em seus ombros. Felizmente eu me contive.

Decidi que aquela seria minha última noite lá. Utilizei outra vez a magia de contingência e voltei para o navio, e de lá utilizei invisibilidade e entrei sorrateiramente no Asilo, enquanto o vigia na porta de meu quarto de nada desconfiava.

Observei algumas notas na biblioteca e descobri que o doutor propositalmente incitava a loucura em seus pacientes, acabando com sua personalidade para estudar as causas da loucura. Também encontrei notas que comprovam a sua experiência envolvendo fluidos cerebrais, e mais, descobri que tanto o doutor quanto alguns membros da equipe fazem parte da rara espécie de vampiros conhecidos com Vampiros Cerebrais.



Atlas da Perdição VII

Ao sair percebi dois internos tentando fugir, e passei a observar a tentativa à distância. No momento crucial, quando ele estava prestes a atravessar o portão semi-aberto o outro indivíduo retirou sua máscara, exibindo suas presas - um membro da equipe - e drenou uma estranha substância da nuca do paciente, colocando o sobre os ombros elevando-o de volta.

Sem pensar duas vezes saí pelo vão da porta e voltei ao navio.

Mais tarde, estudando as notas no navio, veio a meu conhecimento que Dr. Daclaud Heinfroth serviu o falecido Duque Gundar, em Gundarak, e que após a Grande Conjunção seu Asilo foi transportado para o meio do Mar das Tristezas.

Não restam dúvidas de que ele é o criador dos Vampiros Cerebrais e também o Lorde Pavoroso de Dominia.

Pensamentos Finais

Tolice seria se eu constatasse que o Mar das Tristezas é uma rota de suma importância para o comércio, viagens em geral e contatos com outras terras somente após escrever meu guia.

Apesar de sua importância suas águas são perigosas e ainda mais suas ilhas. Melhor seria se as criaturas que nelas vivem fossem de uma vez por todas varridas de nosso mundo. Além do mais, não creio que alguma delas seja de utilidade para você, meu patrão.

Inicialmente pensei que Althea pudesse ser uma das “crianças” que busca, mas logo deixei delado essa possibilidade. Se o cavalheiro misterioso que encontrei em Tepest tem várias crianças e se você as procura, tais fatos me fazem concluir de que tais indivíduos devem ter características marcantes. E Althea, apesar de seus poderes

Possibilidade Pavorosa: A Vingança do Além Túmulo

Recentemente a estaca do esqueleto do Duque Gundar foi retirada, e seu esqueleto voltou à vida como o vampiro que era antes de ter sido traído e morto por Dominiani.

Mas desta vez ele não é mais um darklord e está livre para ter sua vingança.

Muito provavelmente ele já tem muitos planos traçados e sendo um vampiro muito mais antigo e poderoso que Dominiani ele poderia destruir seu antigo servo facilmente. Porém ele teme que se ele o fizer, ele se tornará o darklord de Dominia, e ele não deseja mais tal destino.

Assim, pode ser que ele esteja criando uma rede de servos para invadir Dominia e destruir seu inimigo, ou até mesmo se infiltrar como paciente.

Pode ser que ele deixe de lado seu temor e vá pessoalmente realizar sua vingança, ou se infiltre entre a equipe do Asilo.

e de sua crueldade não tem nenhuma característica, e muito menos inteligência excepcional.

Outro perigo está localizado nas águas desse mar, mas não faz parte delas em certo sentido.

Durante partes da viagem uma sombra apreciava seguir nosso navio pelas névoas. Inicialmente suspeitei que fossem piratas,





mas assim que a visão do horizonte se abria não havia nada por perto, nem mesmo sinal de embarcação.

Porém, assim que saíamos de Dominia, encontramos outra embarcação, um navio de exploração, cujas características mostravam ser uma nau dementlieuse.

Foi nesse momento que jurei jamais repudiar de imediato as histórias do marinheiros, pois surgindo das névoas apareceu uma manifestação fantasma. Um navio inteiro, o lendário navio fantasma "O Implacável". Em seu leme havia um homem, também um fantasma, com ares nobres e um olhar cruel e obstinado, trajado como um capitão, com uma boina na cabeça.

Para nossa sorte havia um navio a nossa frente para ser vitimado. O navio que nos acompanhava foi atacado, e tudo que nos restou fazer foi agradecer pela sorte de que haviam outros para sofrer tal desgraça em nosso lugar, e rapidamente escapar enquanto navegadores espectrais abordavam o navio dementlieuse.

O que aconteceu exatamente não sei dizer, só sei que momentos depois que mudamos nossa rota, entrando em uma tempestade que se formava, para escapar. Os gritos agonizantes se misturavam ao som das ondas enquanto nos afastávamos.

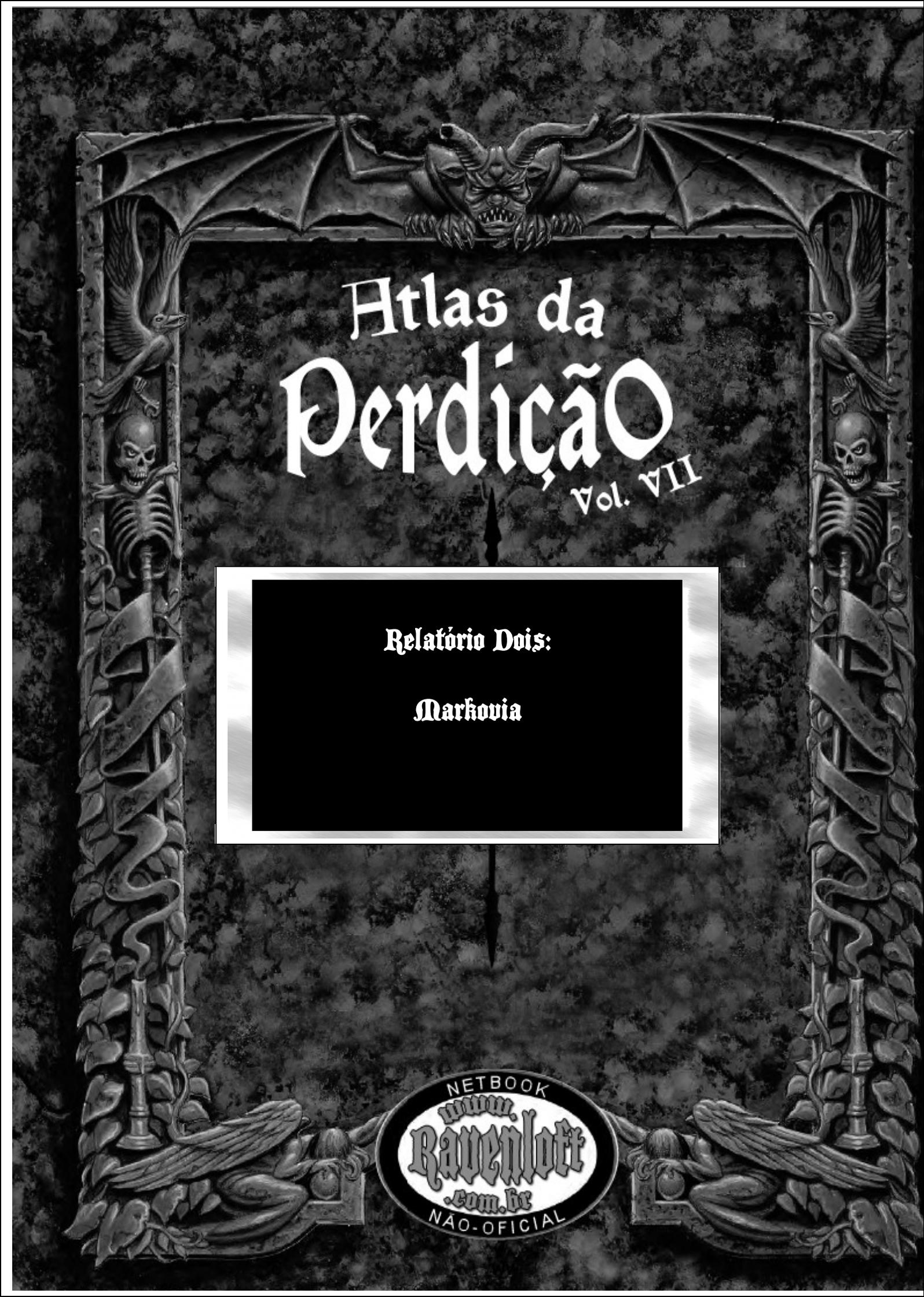
Uma observação acurada, uma medusa tem mais utilidade naquele show de horrores errante do que nos meus planos!

Possibilidade Pavorosa:

A Água da Tristeza

A água do Mar das Tristezas, se ingerida, causa pensamentos tristes a quem prova-la. Esse feito pode ser simples ou pode levar a depressão, ou à lembrança de fatos tristes do passado ou ao sentimento de culpa por atos malignos antes ignorados.

As mulheres vistani usam essa água, colocando-a em uma bacia de prata, o que lhes permite ver eventos tristes do futuro de alguém.



Atlas da Perdição

Vol. VII

Relatório Dois:

Markovia





Após presenciar o destino da outra embarcação, seguimos a toda velocidade rumo à ilha de Markovia.

Durante o trajeto, e antes que pudéssemos sequer avistar a ilha, uma súbita e impiedosa tempestade se formou, pegando os marinheiros de surpresa e arrastando nossa embarcação em toda sua fúria.

O céu escureceu, tempestades de relâmpagos e uma forte chuva caíram sobre nós. As águas do Mar das Tristezas pareciam jogar o navio para o alto, e outras horas pareciam que nos arrastariam para o fundo do mar.

Na proa do navio, vi a imensa tempestade que tomava o navio como centro, enquanto o capitão Galeus lutava contra o leme. A fúria da tormenta era tanta que jurei ter ouvido sussurros no vento, assim como estranhos sons abafados de animais e lamúrios incompreensíveis. A busca que me mandou, meu Patrão, parece estar minando não só meu corpo, mas minha própria sanidade.

Os tripulantes correram para o convés e eu não conseguia registrar minhas notas, mesmo estando em minha cabine, devido à inconstância do navio.

Em certo momento uma onda atingiu a janelas de minha cabine, e eu imaginei que seus vitrais se estilhaçariam, permitindo que a água invadisse meu retiro na embarcação. Mas felizmente elas resistiram.

A situação era crítica, sem marinheiros no convés para controlar o nosso destino, pois dois deles, Artran e Denevév, jovens que não chegavam aos vinte anos, foram tragados pelas ondas.

Assim, descontroladamente, fomos arremessados à praia de uma ilha.

Quando o sol surgiu no céu, percebemos que nos encontrávamos em uma ilha, com o navio não muito danificado. À nossa frente uma praia deserta e além desta uma visão de natureza abundante, praticamente intocada.

Pela simples visão da selva que se estendia até os confins da ilha eu não tive dúvida, a tempestade acabou por nos atirar diretamente em nosso destino, Markovia.

Paisagem

Desembarcamos em uma praia de areia alva como a neve das montanhas, e pudemos avistar de longe as montanhas avistadas pelos marinheiros do Desbravador de Névoas, cujos picos alcançavam as nuvens. A floresta densa à nossa frente cercava minha visão, e parecia ser o primeiro aviso de que naquele lugar não havia nada que devesse ser visto. Pela praia não pudemos encontrar qualquer sinal de vida ou civilização recente, com as margens da ilha ponteadas por velhas embarcações abandonadas e já apodrecidas, como que abandonadas por seus antigos habitantes às fortes ondas do Mar das Mágoas. Coqueiros destacavam-se à entrada da floresta, como que guardando os terríveis segredos que espreitavam pela mata.

A ilha é claramente um local selvagem, primitivo e aterrador. Quando saí da praia castigada pelo sol e adentrei a mata densa, no meio da qual pairava uma névoa fina, tive a sensação de estar em um local quase que moldado pela obsessão de alguém por algo. Talvez seja apenas um reflexo do lorde pavoroso local, mas a verdade, meu patrão, parece estar encoberta por segredos muito profundos. O sol raramente pode ser visto de dentro da floresta devido à formação da copa das árvores, como que me trancando em uma gaiola de folhas e galhos, tendo inclusive de recorrer a uma tocha para poder me locomover com segurança por entre as raízes altas e pequenos roedores que entrelaçavam-se em minhas botas, correndo pelos imensos





labirintos de mangueiras, bananeiras e diversas outras árvores tropicais cobertas de líquen.

Enfim meu patrão, após essa breve observação pela ilha, o que posso revelar é que a ilha possui uma vegetação abundante, e sua praia, além de possuir um grande número de conchas, é dotada de estranhas estátuas de basalto.

Quem construiu essas estátuas

ou o que elas significam é um mistério, embora minha experiência diga que elas surgiram junto com a própria ilha, fazendo parte da história falsa da mesma.

Tais estátuas moldam formas humanas, com membros e rostos quase quadrados. Suas testas protuberantes possuem grandes olhos arregalados que expressam um olhar doentio e perturbador, que assim como as mãos estão voltados para os céus, enquanto que suas





Markovia

bocas estão abertas, também de forma doentia, como que prestes a emitir um lamento agonizante.

Mesmo apesar da inércia dos monumentos, confesso que eles transmitem uma sensação de desconforto e desespero.

Após a praia a ilha é preenchida por uma exuberante e intocada floresta, que compõe praticamente quase todo o território de Markovia. Entre as árvores paira uma fina neblina.

Em meio à mata, e principalmente no centro da ilha, elevam-se cadeias de montanhas e colinas.

Curiosamente a única construção humana que há na ilha encontra-se no topo de uma dessas montanhas, tendo seu acesso muito difícil. Trata-se de um velho e arruinado monastério, localizado em uma montanha ao extremo sul da ilha.

A construção é uma visão grande e chamativa, porém decadente, sendo uma enorme fortificação, desgastada pelo tempo, cujas muralhas e torres de pedra encontram-se manchadas, tomadas por fungos e rachadas. A parte superior de um dos muros caiu parcialmente, adicionando uma aparência ainda mais decadente ao local.

Apesar do seu mau estado o local continua em pé, imagino, escondendo em seu interior algum segredo.

Desconheço os segredos que o local esconde, mas certamente estudar o local faz parte de minha agenda enquanto eu estiver nesta ilha. Narrarei minhas descobertas acerca do monastério mais adiante.

Markovia em uma Olhada

Nível cultural: Idade da Pedra (1), com algumas construções Medievais (7).

Ecologia: Completa

Ano de formação: 658

População: Desconhecida. Pode haver centenas de Fragmentados, pois Markov nunca interrompe sua criação.

Raças: Somente Fragmentados habitam a ilha.

Línguas: Balok, ou qualquer outra que os Fragmentados conheçam.

Religiões: Nenhuma. Os Fragmentados vêem Markov como um deus.

Forma de governo: Nenhum

Darklord: Frantisek Markov

Flora

A vegetação de Markóvia é típica de regiões tropicais, porém apresenta uma série de espécimes raros ou completamente desconhecidos de outras regiões. As árvores frutíferas mais comuns são mangueiras, castanheiras e cacauzeiros, permeados por extensas aglomerações de bananeiras, que pareciam até cantar pelas hordas de insetos que buscavam a seiva das doces árvores. Em alguns lugares pude encontrar frutas raras como abacaxis e melancias, mas ao invés de serem apenas pequenos arbustos rasteiros, formavam moitas da altura de um ser humano, intocadas e cercadas pelas muralhas de bambuzais nativos.

Atlas da Perdição VII

Percebi que a cana-de-açúcar também é um espécime bastante comum nessas matas, provavelmente pela intensa umidade encontrada abaixo das copas sufocantes das árvores, e que o solo que as continha não havia se tornado pobre e arenoso como de costume, mas sim coberto de gramíneas, como se a ilha toda possuísse uma força vital inexplorada. No solo, apesar do tapete de musgo que parece cobrir a floresta, pude encontrar diversas ervas medicinais que há muito não via, e inclusive colhi algumas plantas curativas e alguns espécimes que nunca havia visto para estudo posterior.

Uma que muito me chamou a atenção foi um pequeno arbusto espinhoso, que continha como “frutos” diminutos globos esverdeados como melancias, do tamanho de morangos. Quando retirei um deles, a planta gotejou uma substância leitosa esbranquiçada, muito provavelmente algum tipo de veneno. No entanto, no interior de tal globo, o que encontrei foi uma substância esverdeada viscosa, de cheiro extremamente doce. Obviamente não ousei levar tal composição à boca, mas tomei o cuidado de separar uma amostra e enviar para você, meu patrão.

O que posso concluir da fauna local é que é uma das mais extensas que já vi em todas as terras que explorei até agora, além de ser totalmente inexplorada. Uma fonte valiosíssima de recursos naturais.

Estranho é saber que tal local já ocupou a região onde hoje é a Greta Sombria, o que só pode ser explicado pela minha suspeita de que forças inominadas além de nossa compreensão tecem o mundo me que vivemos e que cada terra manifesta características relativas ao lorde pavoroso que nela está aprisionado.

Possibilidade Pavorosa **Estátuas Enigmáticas**

As estátuas da costa de Markovia estão na ilha desde o surgimento do domínio, logo não foram construídas por nenhum de seus habitantes.

O fato das estátuas fitarem os céus com olhar agonizante talvez seja um presságio deixado pelos Dark Powers de que no futuro, em algum evento terrível, alguma catástrofe virá dos céus e se abaterá sobre Markovia.

Pode ser também que na verdade as estátuas criem vida durante certas noites, e caminhem pela ilha.

Talvez alguns Fragmentados as venerem como deuses, e talvez isso tenha como fundamento o fato de entidades malignas estarem aprisionadas nelas, podendo ser ouvidas e sentidas por aqueles que tem intuição forte, poderes mentais aguçados ou empatia etérea.

Pode ser que os Dark Powers tenham aprisionado ou ligado às estátuas entidades malignas poderosas, ou que por terem-nas criado seja possível sentir os próprios Dark Powers nas estátuas através de poderes mentais ou certas magias, o que inevitavelmente deixaria um indivíduo irremediavelmente louco, acabando com sua mente.



Animais de Markovia

Devido às habilidades de Markov de criar Fragmentados misturando humanos com animais, os Dark Powers moldaram seu domínio de forma a se adequar com seus crimes, de forma que em Markovia é possível encontrar todo tipo de animal natural que exista, desde que sua natureza comporte o clima da ilha.

Isso não inclui monstros. Alguns dos animais podem ser encontrados inclusive em tamanhos maiores do que o comum.

felinos selvagens de pequeno porte e répteis nos locais mais pantanosos. Após uma longa caminhada rumo norte, pude vislumbrar um grande lago pantanoso onde hipopótamos se banhavam, uma cena basicamente comum em ambientes tropicais, porém vi na beira de tal lago um grupo de seis leões acompanhadas por um leão macho, bebendo água. Tais criaturas eram completamente alienígenas ao local – uma vez que leões possuem como habitat apenas planícies de clima seco - que mais uma vez remeteu à história falsa do local.

Pode-se supor que o local já existia em meio às névoas antes de seu descobrimento por nativos de Barovia, porém, além do que descobri sobre seu lorde pavoroso, seria impossível um local com tantos animais exóticos existir onde hoje é parte da Greta Sombria e ninguém notar a presença desses animais, ou eles não se locomoverem para outras terras, indicando assim que as forças que criaram este local como o “reino” e “prisão” de um ser maligno - seu lorde pavoroso, como denomino tais indivíduos, dentre os quais você se inclui, meu patrão -, nele colocaram propositalmente a presença de tais criaturas.

Fauna

A fauna local chega a ser impressionante, devido a sua diversidade e conteúdo exótico. Centenas de pássaros que nunca havia visto antes constroem ninhos na copa das árvores, e ostentam penas de cores tão vivas que ofuscariam as mais caras roupas da nobreza de Dementlieu. Diversos primatas disputam as frutas do topo das árvores com as aves farfalhantes, e emitem ruídos que poderiam ser confundidos por alguma mente insana com algum tipo primitivo de comunicação racional. A quantidade de insetos é absurda, assim como as cores e sons dos mesmos, sendo que muitas vezes o barulho que a vida animal da floresta é de tal forma perturbador que impediu meu pensamento de fluir de forma coerente. À longa distância pude observar pequenos roedores silvestres,

Wah! Mens atormentadores mais uma vez se mostraram calculistas e arbilosos ao fornecerem uma reserva inesgotável de matéria-prima para o açougueiro.

História

Não existem registros sobre a história de Markovia. Isso se dá em partes porque o local é um reino selvagem e abandonado. O outro fator que contribui para a falta de



registros históricos é que o local não possui habitantes humanos, sendo evitado pelos habitantes das terras do Núcleo, que antes faziam fronteira com o local.

Assim não há muitos eventos de importância relacionados ao local, pelo menos não de importância para o resto do mundo.

Também não é hábito dos locais registrar eventos, com exceção de alguns nativos (sobre os quais falarei mais adiante), sendo que os outros não costumam registrar os acontecimentos, e as coisas, salvo as exceções descritas à seguir, parecem seguir sempre a mesma rotina.

Markovia surgiu das névoas, onde hoje é parte de Greta Sombria. Isso se deu no ano de 658 CB, após um açougueiro de Barovia, Frantisek Markov, ser perseguido pelos locais após tirar a vida da esposa de forma desumana. Ele entrou nas névoas, e aqueles que seguiram sua trilha acabaram por descobrir Markovia.

O local sempre foi evitado, conhecido com lar de bestas e criaturas desfiguradas, mistos de humanos com animais, chamados Fragmentados.

Durante a Grande Conjunção o local sumiu. Os tepestani culpavam as “fadas”, mas pelo que fui capaz de descobrir o desaparecimento do local se deu por uma tentativa de Gwydion, o Crepúsculo e provável senhor da Greta Sombria tentar se libertar de sua prisão.

Em 743 CB navegadores descobriram uma ilha no Mar das Tristezas que alegavam ser Markovia, devido ao formato e características.

Mais tarde, convictos de que a ilha era de fato Markovia, Lamordia tentou estabelecer uma colônia no local, a referida colônia desapareceu completamente, e nunca foram encontrados nem mesmo os corpos de nenhum de seus habitantes.

Graças às minhas descobertas, no entanto, posso afirmar com certeza que o destino dos colonizadores foi, ou a morte, ou algo talvez ainda pior, sua transformação em fragmentados.

No ano seguinte, há pouco mais de 10 anos atrás em 748 CB, um fragmentado se rebelou contra seu criador, ninguém menos do que Frantisek Markov, algo que só descobri depois.

Este fragmentado, de nome Akanga, liderou um grupo de rebelados contra seu criador, enquanto Markov tentava vencer as defesas do monastério protegido por membros da Ordem dos Guardiões, que protegiam um artefato. Algo que os membros dessa ordem fazem com frequência, se enclausurar em locais remotos para esconder artefatos raros, ao invés de estudá-los ou aproveitar seus poderes para algo proveitoso.

Um comentário sábio, minha pequena pesquisadora.

Com a ajuda de aventureiros, Akanga conseguiu frustrar o acesso de Markov ao artefato, mas ainda assim seu pequeno número de seguidores foi sobrepulado e Akanga, com os poucos sobreviventes, teve que fugir e se refugiar.

O acesso de Markov ao tal artefato se tornou ainda mais difícil, porém sobre esse assunto tratarei ao narrar minha expedição ao Monastério arruinado.

Até os dias atuais Frantisek continua com seus experimentos, tendo algumas de suas criações fugido para o Núcleo ou para outras terras.

Akanga ainda tenta trazer para seu lado alguns fragmentados “insatisfeitos”. Sobre o líder rebelde eu falarei adiante, meu patrão.





População

Salvo por apenas duas exceções, das quais uma poderia muito bem ser excluída, Markovia não possui o que se possa chamar de população. Mesmo o termo “habitantes” não seria de todo adequado para as criaturas locais.

Quando digo criaturas, meu patrão, não me refiro aos animais da fauna local, mas sim dos Fragmentados, os únicos seres a habitar a ilha.

Esses seres são criados a partir dos experimentos de Markov, ou Dr. Fran, como ele se apresentou quando encontrei sua residência, uma espécie de mansão construída de pedra e madeira. Lá ele me recebeu de braços abertos e foi um homem muito cordial, apesar de sua aparência grande e desajeitada sempre com uma túnica negra e larga cobrindo o corpo.

Eu voltava ao navio para pegar as provisões, pronta para me “hospedar” em sua residência, quando, por um enorme descuido meu, acabei sendo atacada pelas costas e perdi os sentidos.

Ao acordar estava em uma parte isolada da mata, numa espécie de abertura rochosa escavada próxima de uma montanha.

À minha frente estava um homem forte, sem camisa e com diversas cicatrizes pelo corpo. Sua cabeça, aberrante e espantosa, não era uma cabeça humana, e sim a de um leão, apesar dele ser capaz de esboçar expressões humanas e falar. Apesar de toda força ele já aparentava estar na meia idade e tinha um aspecto desgastado.

Ele se apresentou como sendo Akanga, o líder de um grupo de rebeldes fragmentados.

A maioria dos fragmentados enlouquece devido ao processo doloroso da

transformação, e acabam tornando-se seres cruéis e sádicos que querem que todos sintam a dor que eles sentiram, odiando aqueles que ainda tem seus corpos normais.

Alguns, no entanto, conseguem se manter sãos, e conservam sua inteligência e caráter, esses acabam sendo “resgatados” por Akanga.

Embora Akanga tenha falhado em destituir o poder de seu criador, ele impediu seu acesso a um artefato que se encontra no Monastério. Hoje nem Akanga nem Markov se aproximam do local. Não se preocupe, meu patrão, falarei mais sobre o monastério e sobre meu encontro com Markov quando chegar a hora.

Não tenho interesses em um apongueiro que existe meramente para posar de cirurgia.

Após avisar a tripulação e ocultar o navio em um local seguro, conversei com Akanga, que me revelou que a colônia Lamordiana, assim como os outros visitantes ocasionais da ilha, acabou sendo ludibriada por Dr. Fran, que os atraiu para sua morada e então os submeteu a suas cirurgias, transformando-os em fragmentados.

Ele certamente almejava fazer o mesmo comigo. E embora não tenha conseguido, acabou por fazer com um dos marinheiros que se perdeu do grupo. Três noites depois nós encontramos Jold, com metade do rosto original e a outra metade de um cavalo, o braço direito terminando na pata de um caranguejo enquanto o esquerdo continuava igual, a pele de suas costas foi removida e substituída por uma pele escamosa e úmida, enquanto que suas pernas eram pernas de bode.

Atlas da Perdição VII

O marinheiro, agora uma criatura atormentada e guiada pelo ódio, nos atacou. Alguns membros da tripulação se feriram e mesmo eu sofri algumas escoriações. Tudo isso para poder capturar a criatura ainda viva.

Capturando o fragmentado eu convenci a tripulação de que eu iria destruí-lo de forma indolor, e após levar a criatura para um local seguro eu o vivissequei (o que alguns membros da tripulação jamais teriam permitido).

É demasiadamente estranho o corpo das criaturas, pois mesmo que as incisões e as costuras dos diferentes membros e partes que compõe a aberração sejam minuciosamente complexas e bem executadas - não todas - seria impossível para um organismo vivo sobreviver em tais circunstâncias. Como se não bastasse a dor, razão que eu acredito influenciar no comportamento cruel e enlouquecido das criaturas, ainda há o fator da grande perda de sangue e a perda ou danificação de membros e órgãos durante a cirurgia.

Foi relacionado aos membros e órgãos que observei algo extremamente curioso. Mesmo que os membros ou os órgãos sejam de criaturas diferentes, caso no qual pressupõe-se que mesmo que costurados conjuntamente (metade de um determinado órgão de uma criatura, com a metade do órgão de outra criatura, ou a inserção de um novo órgão ou membro) eles funcionam. Mais ainda, eles parecem ligar-se perfeitamente, acoplando-se e formando um órgão único, porém distorcido.

Quanto aos membros, embora por fora fiquem horríveis cicatrizes e marcas de “costura”, por dentro os músculos, nervos e ossos parecem ligar-se perfeitamente. Talvez Frantisek Markov utilize alguma substância desconhecida em suas cirurgias, alguma técnica ou até mesmo magia. Porém suas vítimas nada sabem sobre os processos,

exceto a dor e carnificina neles contidas.

Não uma substância misteriosa, mas sim forças misteriosas e de enormes proporções. As operações do açougueiro só são bem sucedidas devido à interferência de meus atormentadores.

Os fragmentados falam a língua que conheciam em vida, quando o processo cirúrgico lhes mantém a capacidade da fala.

Aqueles que são criados exclusivamente de animais, ou que possuem apenas membros humanos, desenvolveram uma linguagem distorcida e pobre.

Atitudes em Relação à Magia

Markovia é o último lugar onde um mago seria encontrado. Apesar disso os “habitantes” acreditam em magia, embora não tenham conhecimento algum sobre ela, sabendo apenas que tal força existe, e temendo seu poder destrutivo.

Religião

Os fragmentados não possuem fé particular em nenhuma divindade, embora alguns reverenciem as estátuas localizadas na costa da ilha, ou prestem homenagens a entidades que crêem serem simbolizadas pelas estátuas.

Por terem sido criados por Markov, eles o vêem como algo superior, e o chamam de *Diosamblat*, ou “o deus que anda em



meio a nós”.

Diplomacia

Markovia é um local isolado e indesejado. O local já era evitado quando se situava no centro do Núcleo, agora a situação é ainda mais intensa.

Após o fracasso da tentativa de colonização por Lamordia, o interesse pelo local se tornou quase inexistente, salvo um ocasional explorador curioso e sua equipe que desaparecem vindo ao local.

Possibilidade Pavorosa

O Transportador de Cobaias

Pouco tempo atrás um navio mercante foi parar acidentalmente na costa de Markovia. Seu capitão Dorfled e sua tripulação tentaram obter algum lucro com a vasta fauna e flora local, porém acabaram capturados por Markov.

Toda a tripulação foi transformada em Fragmentados, ou morreu no processo.

Porém enquanto o capitão Dorfled implorava por sua vida, Markov percebeu que ele era um negociador nato e poderia lhe ser útil como transportador de “suprimentos”, uma vez que há a falta de seres humanos na ilha para Markov realizar seus experimentos.

Assim ele usa o capitão para lhe levar vítimas, mantendo a noiva de Dorfled (agora uma fragmentada) em sua posse como garantia.

Técnica de Horror em Markovia

Uma boa técnica para ajudar a intensificar a sensação de isolamento e claustrofobia nos personagens, e fazer com que eles não vejam os Fragmentados apenas como reles monstros a serem destruídos é deixá-los sozinhos na ilha e além disso fazer com que seus companheiros sejam transformados em Fragmentados.

A técnica tem maior chance de sucesso se os Fragmentados em questão foram pessoas que os personagens dos jogadores considerem, pessoas especiais e queridas, como por exemplo um NPC que acompanha o grupo há um bom tempo e que já tem laços com eles, ou ainda melhor algum ente querido dos PCs.

Não há nada mais terrível do que o grupo ver-se perdido, isolado, sem ter para onde correr, e ao se deparar com o inimigo, ver no corpo remendado daquela aberração o rosto de sua amada esposa ou ente querido.

Locais de Interesse

O refúgio de Akanga e seus companheiros muda constantemente, e fica em meio a mata fechada, logo não há o que se detalhar.

As únicas construções em toda a ilha são o velho e decadente monastério e a rústica morada de Frantisek Markov.

Monastério das Almas Perdidas

O Monastério das Almas Perdidas, que hoje se situa quase arruinado em Markovia antes ficava localizado no monte Baratak.

O local prosperava aos cuidados do Pai Milhouse, que secretamente era um membro da Ordem dos Guardiões, assim como os outros habitantes do monastério.

Ele tentava chamar o mínimo de atenção possível, e tratando-se da Ordem dos Guardiões isso é compreensível, uma vez que a ordem é dedicada a esconder e proteger artefatos poderosíssimos, que dizem ter poderes malignos.

Ao meu ver, tal atitude pode ser considerada uma enorme tolice. Esconder do mundo artefatos que poderiam ser estudados e utilizados com algum proveito.

E, de fato, como Akanga veio a me revelar, a missão de Pai Milhouse era de fato guardar um artefato, a *Mesa da Vida*, uma mesa de pedra capaz de sustentar indefinidamente a vida de quem estiver sobre ela. Foi esse artefato que Markov tentou obter durante a rebelião de Akanga, mas falhou.

O artefato ainda se encontra dentro do monastério, e ao mencionar que eu

Possibilidade Pavorosa O Procriador do Sofrimento

Os fragmentados, por serem formas artificiais de vida feitas da junção de pedaços de vários corpos, são incapazes de se reproduzir.

Porém em uma de suas experiências para conseguir criar um corpo humano e perfeito, de forma que possa escapar de sua maldição, Markov conseguiu criar uma versão única e aperfeiçoada dos fragmentados, algo que ele talvez nunca mais consiga fazer novamente.

Esse fragmentado, apesar de também ser composto de várias partes remendadas, como os outros, tem a capacidade de se reproduzir de forma sexuada.

Além disso ele possui uma inteligência acima do comum, que chega a ser maior do que a de um humano mediano, apesar de carregar a crueldade e o ódio contra os seres “normais” que acomete muitos de sua espécie.

Assim, a criatura conseguiu escapar da ilha facilmente. Seu paradeiro é desconhecido, e se ele estiver no Núcleo, pode não demorar até que comece perpetuar a espécie.



Markovia

pretendia ir ao monastério, Akanga me disse que era melhor eu deixar essa idéia de lado.

Como o fragmentado não é senhor de minha vontade, eu parti para o Monastério das Almas Perdidas, nome que se revelou muito adequado.

A construção possui quatro partes, das quais muitas encontram-se ruindo.

O local consiste em uma construção uniforme, que devido à altitude, muitas vezes fica encoberta por nuvens. Suas paredes são de madeira e pedras, rachadas pelo tempo.

Seus telhados são de telhas de barro avermelhado, já cobertos de musgo e rachados. Algumas das janelas do local possuem sacadas, também feitas de madeira, e cuja resistência não é de muita confiança, dado o estado do local.

Assim que me aproximei da entrada senti algo estranho, um vigor repentino, seguido de uma quase imperceptível sensação de vazio, que crescia com tempo, mas que ainda assim passaria despercebida por uma mente despreparada.

Um cheiro de mofo exalava do local, e assim que dei um passo à frente uma figura surgiu diante de mim. Um homem de aparência envelhecida, longos cabelos grisalhos e a face coberta por um capuz marrom.

Ao seu lado haviam mais dois homens também de rosto coberto, porém suas mãos tinham a pele amarelada e ressequida. Pela visão pude deduzir que pelo menos os dois acompanhantes eram Antigos Mortos, vulgarmente conhecidos como múmias. O homem ordenou que eu partisse, pois o que havia lá era perigoso, além do que eu não teria a permissão para lidar com tais assuntos. Eu disse que minha intenção era apenas didática, mas ele insistiu ameaçadoramente que se eu me envolvesse com o que eles tinham lá eu seria vitimada por algum mal, e que era provável que

eu quisesse me apoderar de tal artefato, que sabia se tratar da Mesa da Vida. Pensei em enfrentar as criaturas, mas sei que seu número passa de quarenta, e resolvi deixar essa questão de lado.

Minhas suspeitas são que o indivíduo com quem falei seja o tal Pai Milhouse, e tenho motivos para crer que a transformação pela qual ele e os outros membros da Ordem dos guardiões passaram tem a ver com o poder do artefato que vigiam. Talvez isso impeça Markov de possuir o artefato.

Um artefato capaz de garantir a vida indefinida para quem estiver sobre sua superfície.

Interessante.

Talvez ele se encaixe em alguns de meus propósitos.

A Mesa da Vida

Uma simples mesa de mármore, de coloração verde escura. Ela é polida de forma que sua superfície parece aquosa.

O artefato emana uma aura branca enevoada, e se permanecer em um determinado local por muito tempo, este se tornará enevoado, devido à expansão da aura do artefato. A aura não obscurece a visão da Mesa da Vida.

O artefato possui um poder fantástico e terrível ao mesmo tempo. Qualquer criatura colocada em sua superfície não morrerá.

Independentemente da quantidade de dano que sofra (ou do tipo do dano: ácido, fogo, veneno), ainda assim a criatura



Atlas da Perdição VII

continuará viva.

Mesmo o decepamento de membros ou remoção e destruição de órgãos não levarão a criatura à morte.

Porém, com a infinita capacidade de sustentar a vida, a mesa não previne a sensação de dor. Logo, embora sobrevivam, as criaturas sentirão toda a dor do dano que receberem, e ocasionalmente enlouquecerão de tanta dor e de ver seus corpos sendo destroçados.

A mesa sustenta a vida enquanto as criaturas estiverem sobre sua superfície (não basta estar perto) e assim que forem removidas elas sofrerão os efeitos fatais de todos os danos a que foram submetidos, vindo a morrer, se os danos forem suficientes para tal.

Outra característica do artefato é que indivíduos expostos ao artefato seis meses serão transformados em múmias. Nos meses iniciais a vítima sente falta de apetite, depois falta de sede, por fim cessam a necessidade de beber, de se alimentar e de dormir.

Criaturas comuns se tornam mortos antigos (múmias) de rank 2. Indivíduos acima do 8º nível ou criaturas com 8 DV, são transformadas em múmias de rank 3.

As origens da Mesa da Vida são desconhecidas. Alguns sustentam que um pasha a usava para demonstrar aberrações, até que seus súditos se rebelaram e o aprisionaram na mesa, torturando-o por um ano.

Outros dizem que a mesa pertencia a um pesquisador que temia a morte e passou a viver em cima da mesa, alimentando-se sobre ela. Até que certa vez um terremoto abateu-se sobre o local e o derrubou, transformando-o instantaneamente em uma pilha de ossos.

Outros dizem que antes dela ser descoberta pelo senhor de Markovia e seus homens-bestas, ela pertencia a uma mortuária de Nova Vasa, que a usava para preservar cadáveres, e que a escondeu em uma catacumba.

Se essas histórias são verdadeiras ou não, não se sabe, porém sabe-se que muitos já possuíram o artefato durante eras passadas.

A Mesa da Vida é indestrutível, e nada, nem mesmo magia, golpes maciços, queda, ácido, fogo, ou seja lá o que for, irão destruí-la.

Markov tentou possuir o artefato, mas falhou, hoje ele está no Monastério das Almas Perdidas vigiados pelas múmias que eram da Ordem dos Guardiões.



A Residência do Dr. Fran

Assim que cheguei ao local fui recebida por um homem alto e forte, de postura curvada. Um olhar penetrante e curioso estava estampado em sua face, e seus cabelos eram completamente grisalhos.

Ele se apresentou como Dr. Fran, e me recebeu em sua “casa”, na verdade, uma construção grande de palha e madeira, que mais parecia um grande depósito repleto de quadros, objetos cirúrgicos e partes de animais. Ele se apresentou como sendo um cirurgião, e antes que eu descobrisse a verdade sobre ele eu frequentei sua casa por uma semana, voltando para o navio no fim da tarde.

Durante o período ele foi cordial, apesar de não tirar os olhos de mim, o que me perturbava. No prazo de uma semana ele pintou um retrato meu, e devo observar, meu patrão, que o homem tem um senso distorcido para a pintura, uma vez que findo meu retrato a imagem mais parecia a imagem de um indivíduo velho, de aspecto esquelético com um olhar severo, inteligente, calculista. Aliás, acrescentando-se o cabelo grisalho e um pouco de barba grisalha, eu diria que seria a imagem exata que você usa para disfarçar sua condição pós-viva e aparecer diante de seus súditos, meu patrão.

Então o açougueiro consegue emergir a natureza de cada indivíduo. Despicaz.

Uma pena você não possui tal habilidade para por a meus serviços, minha pequena pesquisadora.

Assim que a semana terminara, Dr. Fran me convidou para me hospedar em seu lar e eu aceitei, até que no dia fui capturada por Akanga, que me explicou a verdade. Dr. Fran é Frantisek Markov, e suas intenções comigo não eram nem um pouco cordiais, pois certamente eu seria mais uma vítima de suas experiências, assim ele pensava.

Devo mencionar, que a família Marvkov vivia em Barovia desde antes da invasão dos Tergs, e alguns membros da família morreram no massacre do Castelo Ravenloft.

Frantisek era um açougueiro em Vallaki, até que após realizar tais experimentos em sua esposa (não antes de vitimar animais), foi expulso pelos locais, vagando nas névoas, até tornar-se um Lorde Pavoroso.

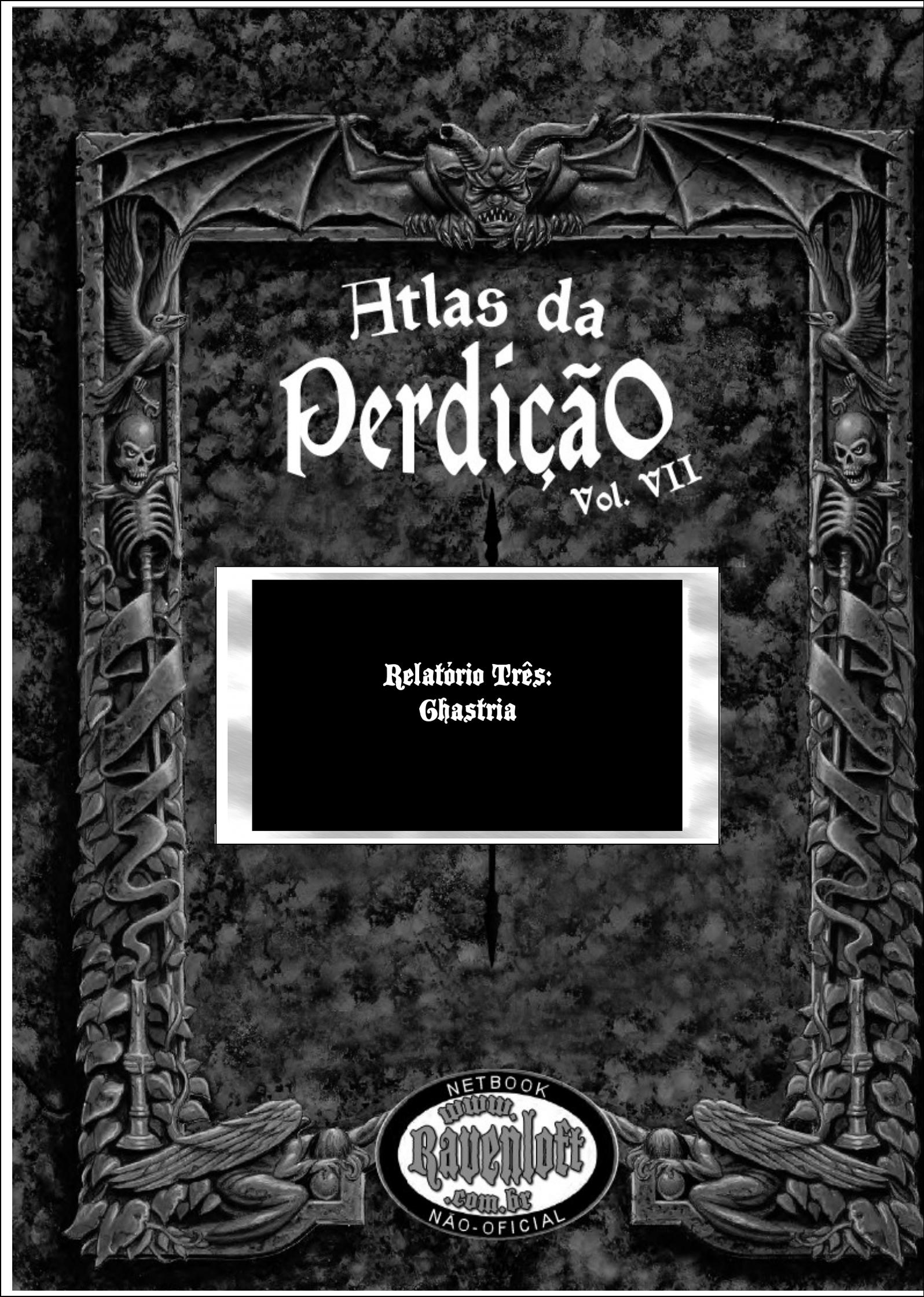
Pensamentos Finais

Desconheço as razões que fizeram Markovia vir parar em um local tão isolado após a Grande Conjunção, mas estou certa de que foi para melhor.

Um local selvagem, inóspito e que deve ser evitado e deixado no esquecimento em que se encontra. O melhor a fazer é deixar que as duas forças em conflito, Markov e Akanga destruam-se.

Caso Markov vença, creio que ele poderá obter acesso à Mesa da Vida, aumentando o número de suas criações. Caso Akanga vença provavelmente ele se tornará o Lorde Pavoroso do local, pois embora sua causa seja nobre, ele tem a mesma crueldade de seu criador, ao revelar-me que seu maior desejo seria torturar Markov indefinidamente na Mesa da Vida.





Atlas da Perdição

Vol. VII

Relatório Três:
Ghastria





Ghastria

A névoa densa e úmida que o Desbravador das Névoas acabara de entrar tornava muito difícil achar a próxima ilha de nossa jornada, Ghastria. Como bem sabes, meu patrão, as rotas traçadas nesse mar tenebroso são imprecisas, não são úteis para se achar uma ilha. O capitão Galeus me disse que os marinheiros achavam que as ilhas estavam se movendo. Obviamente, isto é uma crendice ingênua de marinheiros, como já disse, acredito que a névoa faz com que os navios se percam, e pelo tom da voz do capitão Galeus ao falar sobre o assunto constatei que ele também já percebeu que as névoas é que distorcem os caminhos nessas águas.

Ghastria, a mais meridional das ilhas do mar das Mágoas, conhecida como a única ilha do mar das tristezas que mantém relações comerciais “civilizadas” com o Núcleo.

Desde que entramos nas névoas, algo causou uma sensação de silêncio total, inclusive até os normalmente barulhentos marinheiros estavam em completa quietude.

Após atravessar a névoa, deparamo-nos com terra, uma ilha. Sou informada pelo capitão Galeus que se trata da ilha de Ghastria. O Desbravador das Névoas entrou em uma pequena Baía onde se formava um porto natural na rocha. Estranhei a ausência de pescadores, algo tão comum nas ilhas de nossos mares, meu patrão.

Nesse porto estava ancorado um navio com mercadores provavelmente de Dementlieu, descarregando grãos, provavelmente revendedores de Falkovnia.

O que relatarei a seguir é o fato mais marcante desta ilha: Após o Desbravador das Névoas ancorar nesse porto natural, desci em busca de uma nova refeição. Entre construções temporárias, provavelmente para receber os navios mercantes vindo do Núcleo, procurei por um estabelecimento que

Ghastria em uma Olhada

Nível cultural: Medieval (7), a residência do Marquês Stezen D'Polarno é Cavaleiresca (8)

Ecologia: Completa

Ano de formação: 630 CB ou poucos anos depois

População: 600(isolado)

Raças: Humanos (99%) :Outras (1%)

Grupos étnicos humanos: Ghastrianos (80%); Outros (20%)

Línguas: Ghastriano, Lamordiano, Darkonês, Mordentish

Religiões: Nenhuma

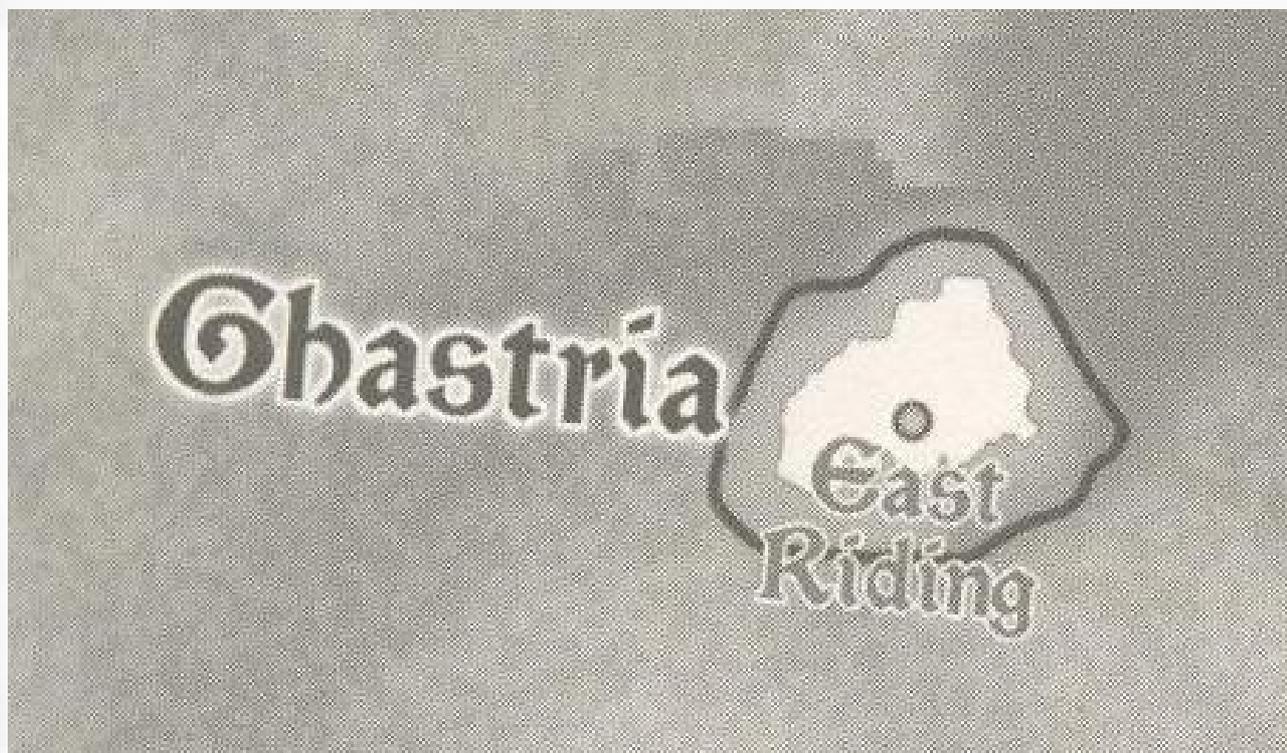
Forma de governo: Burguesia

Regente: Marquês Stezen D'Polarno

Darklord: Stezen D'Polarno

parecesse mais limpo para poder fazer minha refeição, e ao fundo observei imensas searas de trigo, provavelmente pela necessidade de importar alimentos. No local pedi para a atendente um prato de carne assada com batatas e para acompanhar uma taça de vinho, e espantei-me quando chegou a refeição, que possuía uma ótima aparência e um cheiro apetitoso. Mas quando comecei a comer, a carne e as batatas estavam sem algum sabor, e mesmo o vinho carecia de qualquer gosto para que pudesse degustar.

Meu paladar não podia estar me enganando, e chamei a atendente indignada para reclamar. Porém a simples mulher me explicou que os alimentos produzidos nesta terra não mantém o seu gosto, sem entender que eu já conhecia tal fato. Minha reclamação estava sim relacionada ao porque deles não usarem alimentos de outras terras para servir os clientes. Pois bem, meu patrão, teria esse fato a ver com o lorde pavoroso do lugar? Vou pesquisar esse tópico.



Paisagem

Desta pequena vila há uma única estrada bem conservada que segue rumo a East Riding, a única comunidade da ilha a ser considerada.

Olhando para o horizonte constatei que o relevo daqui é predominantemente composto por colinas com a topografia suave coberta por vegetação rasteira. As maiores elevações encontram-se ao norte, mas mesmo estas montanhas não têm nem a metade da altura média dos Montes Balinoks, onde nasce o único rio da ilha, Pefhas, que cruza praticamente toda a ilha, passando próximo a East Riding e desaguando no Mar das Tristezas ao sudeste.

Esta ilha é muito diferente das outras, é estranho, não me sinto como se estivesse numa pequena ilha, a sensação é como se estivesse no interior do Núcleo, milhas distante do mar.

Como já havia notado antes, o clima de Ghastria é bem diferente do clima do Mar das Tristezas, possuindo um clima agradável, ameno. Os nativos contaram que raramente neva nesta terra.

As únicas florestas que sobreviveram às derrubadas para cultivos diversos se encontram ao sul, onde é vista a maioria da vida selvagem. Próximo a estas florestas, na foz do rio Pefhas, existe um pântano que povoa as lendas dos nativos com as mesmas histórias de que nenhuma criatura viva que entre neste pântano retorna.

Hão muitas fazendas nessa ilha, mostrando talvez uma melhor vocação dos nativos em serem fazendeiros do que pescadores. Observei que o solo é vermelho, e apesar de não ser boa nisso, sei que esse solo é rico em nutrientes, talvez explicando as fartas colheitas. Como relatarei há seguir existem muitas fazendas abandonadas.





Flora

A vegetação predominante aqui é um tapete de grama que cobre as colinas dessa terra, com algumas árvores de copa abrangente e de altura média com tronco retorcido, do qual a casca é arrancada e usada nas fogueiras por sua queima ser lenta.

Uma lenda local diz que existe uma pequena ilha na costa de Ghastria onde existe uma flor que, segundo os nativos, é o ingrediente para a fabricação de um tempero que ressalve o sabor dos alimentos presentes em Ghastria. Não achei nenhuma ilha, meu patrão, e confesso que seria ótimo se tal planta existisse, pois a única coisa que alegra meu paladar aqui é o Rum do navio. É notável a maneira como pessoas ingênuas gostam de espalhar rumores infundados, ou de querer fazer parecer verdade seus desejos impossíveis.

Se você olhar nas entrelinhas minha pequena pesquisadora, vai ver que muitos dos anseios tidos como impossíveis são uma realidade, basta que alguém revele os segredos que levam a eles ou que tais segredos sejam obtidos à força. Tal foi a alternativa que usei para com meus Atormentadores.

As florestas do sul são, principalmente, de pinheiros e sequóias de grande altura e com pequenos arbustos espinhosos de pequena estatura. Segui nesta floresta a procura do chamado Pântano Assassino. Meu patrão, este pântano me deixou curiosa, afinal um pântano é um local onde a vida costuma ser abundante. Imagino que isso é uma maldição do próprio pântano ou talvez seja a

morada do lorde pavoroso da ilha.

Chegando ao pântano, não ouvia o barulho de animais, nem barulho de insetos ou nem aves se mexendo nas árvores, nenhum peixe ou mesmo uma sanguessuga nas águas ou mesmo os irritantes mosquitos tão comuns em pântanos existem aqui. Continuei explorando através de arbustos e árvores mortas, notando a terrível presença de ossadas de animais.

Segui até ver de longe um corpo provavelmente humano, e me espantei ao analisar de perto tal criatura. Tratava-se de uma mulher de meia idade, aparentemente vítima de algum tipo de constrição, pois possuía muitos ossos quebrados. Pensei na possibilidade de ter sido atacada por uma serpente constrictora, mas uma vez que não havia sido devorada, porém curiosamente ela não possuía mais sangue, não como se houvesse sido drenado, mas sim derramado.

Continuei em frente até chegar numa bela árvore que possuía vários frutos e estava cheio de vida, muito melhor que outras desse pântano. Ao me abaixar e ver na raiz da árvore o provável destino do sangue daquela miserável mulher avancei rápido para sair daquele lugar, mas na pressa algo se enroscou em minha perna e caí. Por um momento imaginei que se tratasse de algum arbusto que tivesse tropeçado, porém nunca estive tão enganada.

Acertei em se tratar de um arbusto, mas errei em dizer que tropecei nele, uma vez que o arbusto havia me derrubado, e não só me derrubou como continuava prendendo minha perna enquanto outros cipós prendiam meu braço esquerdo. Em um ímpeto, puxei minha pistola e dei um tiro, e como imaginava não resultou em nada. Não consegui conjurar nenhum encantamento por estar presa, e imaginei que seria esse meu fim. Enquanto ia sendo arrastada olhei e estava sendo levada pra uma árvore com feições humanas, possivelmente um Ente, uma criatura-árvore que ostenta vida e consciência.



Atlas da Perdição VII

Ouvi a criatura dizer que meu sangue iria alimentar a árvore para gerar o fruto, e por sorte os arbustos me soltaram e consegui correr para fora do pântano. Até agora imagino se a causa de minha salvação não foi o bracelete que você, meu patrão, me deu.

Fauna

A fauna selvagem é escassa nessa terra, por possuir poucas florestas e outros ambientes selvagens. Há um numero limitado de cervos, coelhos, javalis e os animais que mais prosperam são aqueles criados nas fazendas. A fauna em nada difere daquela encontrada em reinos com o mesmo clima.

Descobri a razão dos nativos não se interessarem em atividades de pesca: na realidade não há muitos peixes nessa região do Mar das Tristezas, e isso inclusive acarreta a ausência de aves marinhas como gaivotas e albatrozes.

Muitos espíritos sem descanso assombram estas fazendas abandonadas e outros lugares dessa terra como fantasmas, espectros, aparições e outros. Não consegui descobrir por quais motivos essas almas penadas não conseguem paz após a morte.

A morte não traz paz alguma, exceto talvez para aqueles que matam. Mas ainda assim há exceções em que mesmo os que matam perdem a paz, como é o seu caso em relação à sua filha.

Mas nesse caso, acredito que essas almas não passam de meras distrações cuidadosamente armadas pelos senhores desta prisão, muito certamente servindo para entretê-los ao lembrar ao senhor deste local de suas falhas e sonhos perdidos.

Possibilidade Pavorosa: O Tempero da Vida

Existe uma pequena ilha ao noroeste da costa de Ghastria completamente deserta, salvo por uma pequena flor amarela, que se for moída, transformada num pó e usada como tempero, é capaz de dar gosto a qualquer alimento produzido em Ghastria.

Entretanto, esta flor é guardada pelos espectros de inocentes mortos na ocasião na qual Stezen se tornou o darklord de Ghastria.

A flor simboliza a parte da força vital roubada do marquês Stezen D'Polarno pela magia lançada pelas feiticeiras de Oderic (v. Apêndice), e caso alguém apanhe a flor, o darklord saberá imediatamente a localização de quem o fez e a identidade exata da pessoa, não medindo esforços para recuperar essa parcela de sua vitalidade.

Um fato ocorrido me chamou a atenção quando seguia próximo a uma fazenda. Entre formas indistinguíveis, observei escondida dois homens enfrentando um Espantalho, sendo que a criatura havia conseguido ferir gravemente um dos infelizes, e no momento em que o segundo homem acendeu uma tocha pra combatê-lo, o construto,



Ghastria

como que percebendo o perigo, fugiu levando o corpo do homem. Isso me permitiu tirar algumas conclusões: Aquele Espantalho não era um simples construto sem mente, mas sim uma criatura inteligente até mesmo com algum senso de preservação.

Me é desconhecido o que a criatura pretendia fazer com o corpo que levou. Tentei perseguir o monstro pra descobrir o fato, mas a criatura desapareceu sem deixar nenhum rastro.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: CR1/10: morcego, sapo; CR1/8: rato CR 1/6: burro, corvo; lagartos; CR 1/3: Cachorro; falcão; cobra, pequena víbora; CR ½: Texugo; Água; CR1: Cavalo; lobo; CR 2: Urso negro; CR 4: Urso marrom.

Monstruosidades: CR 1/3: Rato atroz CR1: Bakhna Rakhna; Mastim das Sombras; CR2: Carrion Stalker, Cão Fantasma; CR3: Bowlyn, Espantalho (Pavoroso).

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

Possibilidade Pavorosa:

O Pântano Assassino

O pântano Assassino, localizado ao sul de Ghastria, é dominado por um ente conhecido como Fiendwooden, que tem suas raízes cravadas no Pântano e jamais pode deixar o local.

Devido à falta de sabor nos alimentos de Ghastria, o ente desenvolveu uma técnica na qual ele sente o sabor através do horror de suas vítimas. Ele atrai suas vítimas através de frutos belos e fartos, apesar dele ser uma árvore escura e ressecada. Os frutos geram a curiosidade em vítimas descuidadas que acreditam que eles possam ter sabor, atraindo-os para que a criatura se alimente deles, e com o sangue humano em suas entranhas o ente mantém o aspecto vivo de seus frutos.

Embora ele não aprecie o sabor dos animais (pois não sentem o horror que os humanos sentem), ele pode se alimentar deles, em épocas de “escassez” para que seus frutos mantenham a aparência.

Os frutos não possuem gosto e por dentro possuem apenas sangue ressecado.



Atlas da Perdição VII

História

A história de Ghastria não chega a ter nenhum ponto mais complexo para seu entendimento, porém é impossível obtê-la de forma completamente confiável, pois o que se sabe dela são apenas relatos da memória de seus habitantes. Mas o mais intrigante é que os habitantes atuais não são os mesmos que aqui estavam no momento seminal em que o lugar adentrou nosso mundo, como relatarei a seguir.

Mesmo não estando aqui na época, um jovem camponês chamado Ludolf me relatou a história do local.

Há cerca de quatrocentos anos atrás, havia um reino chamado *Reghine*. O lugar era composto de vários baronatos, cada um regido por um nobre diferente. Os nobres tinham suas diferenças, e muitas vezes se opunham abertamente, porém tinham em comum as características mais marcantes. A primeira, mas não a decisiva, era o fato de todos constituírem uma mesma nação, através de uma aliança, o que impedia eventuais disputas entre eles.

O segundo, esse sim de maior impacto futuro como será visto, era sua tirania e opressão ao povo.

Não importava se os nobres se odiassem, em uma coisa eles concordariam, o povo existia para servi-los, trabalhar em seus campos, produzir riquezas e sustentar suas vidas de luxúria. A desculpa era que o simples fato deles darem abrigo aos camponeses já era motivo suficiente para que tais abusos fossem tolerados.

Despreocupados e vivendo em um fútil e desprezível luxo, eles não tinham tropas militares, pois controlavam toda a vasta área e não havia nação próxima para rivalizá-los.

Nessa imperdoável despreocupação foi que eles caíram. Os camponeses se revoltaram, organizaram-se e derrubaram seus governantes. As cabeças de cada um deles, seus servos mais leais e de todos os seus descendentes foram fincadas nos portões de seus castelos, enquanto suas fortunas eram saqueadas.

Ao contrário do que se pensa esse povo não encontrou nessa atitude a solução. Eles precisavam se manter unidos sob um governo, ou a sobrevivência seria difícil.

Uma das famílias cujo nome não é lembrado, e que havia tornado-se detentora de posses uma vez que um dos bastardos dos nobres estava secretamente entre eles, tornou-se o governo central formando assim um reino. A linhagem nobre mais uma vez governava, mas agora, havia um governo único.

Outras famílias – antes camponeses, agora nobres graças ao saque – passaram a integrar uma nobreza local, mas que não tinha poder de voz, apenas servia o Rei, e oprimia os pobres.

E mais uma vez a situação continuou igual, a nobreza em seus salões e bailes opulentos, e os pobres sendo oprimidos pela nobreza, mas dessa vez o Rei Oderic I, o primeiro rei de *Reghine*, possuía um exército e uma vasta aliança de nobres. Rebelião era praticamente um suicídio.

Por gerações o regime opressivo da nobreza continuou a linhagem de Oderic, seguindo sempre no trono.

O Rei Oderic V tinha uma grande paixão pelos mistérios arcanos e instituiu uma escola de magia no reino, porém somente nobres poderiam estudar a arte.

O que ocorreu foi que tais nobres, que muitas vezes tinham amantes entre as plebéias, deixando-se seduzir pelas mulheres acabaram ensinando o domínio da magia



Arcana a elas.

A verdade é que essas amantes eram muitas vezes casadas, e faziam isso com o consentimento de seus maridos, que acreditavam no fato de que de posse do conhecimento mágico poderiam derrubar o monarca.

O evento decorrente disso foi conhecido como a Rebelião da Chama Extinta. Os plebeus tentaram derrubar o rei, mas mesmo sua magia não foi área para os exércitos de Oderic V e seus magos. Os líderes da rebelião foram executados, tendo sido queimados através de magia. O povo foi severamente castigado, e as leis tornaram-se ainda mais rígidas.

A punição não se restringiu somente aos rebeldes. Todos os magos homens do reino foram punidos por suas paixões quase terem custado a Oderic V seu trono. Tal punição foi nada mais do que a morte. Todos os arcanos foram mortos, e apenas as mulheres da corte passaram a ter permissão para aprender e usar magia.

Precavido contra novas traições, Oderic V, ordenou que fosse feito um encanto que afetasse todas as suas concubinas, – sim, por mais absurdo que seja, todas as nobres praticante de magia eram também obrigadas a ser concubinas do rei – fazendo com que o poder da magia delas estivesse vinculado à sua lealdade ao rei.

Uma decisão sábia, que deveria ter sido tomada antes, sem se considerar o sexo. Todos os servos devem ser colocados à mercê do senhor, homens ou mulheres.

Depois de ter sido rejeitada pela Iraternidade das Sombras por ser uma mulher, eu imagino que essa

história tenha trazido a tona Membranças desagradáveis e ao mesmo tempo ferido seu orgulho, em face de todas as suas habilidades que você tanto faz questão de mencionar, não é mesmo minha pequena pesquisadora?

Os anos passaram, mas os costumes perseveraram, assim como perseverou a linhagem de Oderic.

No reinado de Oderic VII, a situação para os plebeus pareceu melhorar um pouco, pois as leis passaram a tratar os plebeus com menos brutalidade.

A especulação para tal fato é que Oderic VII, após uma tentativa de assassinato, foi advertido por seus conselheiros de que se o povo se rebelasse novamente, ele não conseguiria conter a revolta, uma vez que naquela época o exército havia sofrido várias baixas devido a uma epidemia.

Quando o último membro da linhagem assumiu o trono, Oderic IX, a situação do reino era aquela que havia sido moldada por seus antecessores.

Porém, desta vez alguém se opôs à opressão dos plebeus, e esse alguém era ninguém menos do que um dos membros da corte de Oderic IX. Marquês Stezen D'Plarno era o nobre que apoiava as massas, empregava sua fortuna e influência para que houvesse menos espancamentos públicos, promovia festas dedicadas ao divertimento do povo e afrontava o monarca para conseguir a diminuição das taxas.

O homem era um verdadeiro herói do povo e obviamente isso o colocava em maus lençóis com o rei Oderic.

A verdade, como descobri aqui (embora o povo em sua ignorância e ingenuidade não consiga enxergar) é que a bondade do Marquês não passa de uma





fachada. Em um local onde o povo oprimido é o maior perigo, nada melhor do que ganhar a simpatia da população para se manter em um status de segurança e poder. Esse homem enxergou o poder que o povo tem contra os nobres e o usou para sua vantagem.

D'Polarno tinha contatos secretos e estava claramente tramando algo. Misteriosamente, outros nobres que se opunham a sua causa, ou que afirmavam estar prestes a descobrir as reais intenções do Marquês, apareciam mortos, mas sem qualquer ligação com Stezen.

O Marquês, com seus aliados e através de sua adoração pelo povo apoiou uma rebelião para derrubar os nobres e principalmente o rei (obviamente ele queria o poder para si, e não a justiça para o povo). O Marquês iniciou a rebelião, revelando ao povo que o rei tinha um estoque secreto de alimentos, em uma época que a população sofria com a fome.

As forças do rei, no entanto, estavam preparadas, e a rebelião foi esmagada, todos os seus líderes foram executados e seu maior apoiador, Stezen D'Polarno foi confinado às masmorras.

Oderic usou de inteligência e dividiu os grãos com a população, alegando que o grão estava estocado para ser distribuído entre o povo e acabar com o problema da fome, mas mesmo assim, preso e abandonado por seus companheiros, Stezen ainda era um herói para o povo, logo o rei não poderia executá-lo.

A solução foi fazer com que uma das concubinas do rei lançasse um terrível feitiço punitivo sobre Stezen, um feitiço em sua alma, cujos detalhes sórdidos e exatos são desconhecidos. Stezen passou a ofender nobres e plebeus, irado com sua maldição, e por um ano planejou uma vingança.

Durante um baile na corte de Oderic IX, ele conseguiu envenenar toda a corte,

os convidados, o próprio rei e suas concubinas. Todos morreram, e as névoas desceram sobre o local, enquanto Stezen adormecia.

**Se a Viúva Negra de Norra
soubesse dessa história certamente
ela ficaria orgulhosa do nobre
decadente.**

É aqui que ocorre o fato mais estranho da história, pois o povo local parece não se lembrar de seu próprio passado, como se tudo que eles soubessem é que essa comunidade sempre existiu, mas que não possuía nenhuma forma de governo, até que em determinada data, as névoas se abriram, revelando a moradia de seu regente, o benevolente Marquês Stezen D'Polarno. Nesse momento todos os habitantes alegam ter conhecido em suas mentes quem era seu regente e o que houve antes dele chegar até lá.

Logo que chegou Stezen viu que os cidadãos aqui viviam oprimidos por uma ordem religiosa, cujo nome se perdeu, e imediatamente ordenou a execução dos clérigos, mandando incendiar a igreja. As ruínas continuam no centro da East Riding até hoje.

Não ocorreu muita coisa desde então e o evento digno de nota mais recente ocorreu no verão de 758, quando tripulantes de um navio Dementlieuse que estava ancorado em Ghastria, após terem arranjado confusão em uma das tavernas locais, compareceram a um baile na casa do Marquês. Seus corpos foram encontrados em uma encruzilhada. Nada foi feito, uma vez que aqui Stezen é a lei, e ele cuida pessoalmente de estrangeiros que perturbem a paz de seu povo. O caso é no mínimo suspeito.



Atlas da Perdição VII

População

Em Ghastria é quase impossível encontrar outras espécies além da humana, mesmo a ilha sendo visitada com frequência por embarcações de outras terras.

Há pouco mais de uma década atrás elfos eram encontrados com mais frequência na ilha, o que ocorria devido à antiga posição das terras do Núcleo, porém com a Grande Mudança a situação mudou drasticamente.

A população local não é grande, algo que até a mais ilógica das mentes poderia perceber dado o tamanho da ilha e de sua única vila.

É certo que muitos viajantes aportam no local, mas nenhum deles é estúpido o suficiente para se estabelecer no mesmo. O que não significa que eles voltem da viagem, uma vez que muitos acabam sendo punidos severamente por crimes que cometem aqui, ou acabam sendo ingenuamente descuidados a ponto de aparecerem mortos dias depois, em circunstâncias misteriosas.

Aparência

Na pequena East Riding as pessoas são de uma pele alva, como se adoentadas, e de uma complexão frágil. Eles não chegam a ultrapassar os setenta quilos e muitos são notoriamente magros. Possuem uma face debilitada como se todos estivessem adoentados, sendo pálidos, magros e com os rostos abatidos. Apesar disso eles não o estão, não há moléstia que aflija os moradores de Ghastria. Não que eles sejam imunes, até porque ao chegar aqui acreditei que eles estivessem sendo vítimas de uma peste, mas isso não ocorre. As mulheres, assim como as crianças, também possuem esse aspecto, o que não significa também que não existam indivíduos de aspecto belo.

Possibilidade Pavorosa Vitalidade Extrema

Stezen absorve a vitalidade de suas vítimas através de seu retrato, isso não é novidade.

Porém, ele descobriu certa vez que ao absorver a vitalidade de um elfo seu “vigor de viver” torna-se mais potente e mais duradouro, fazendo a vitalidade humana tornar-se praticamente insignificante, em comparação à dos elfos.

Elfos são raros em Ghastria, no entanto, e Stezen almeja poder ter mais membros da raça visitando suas terras, chegando a cogitar acordos com tiranos de Sithicus, ou até a comprar de Falkovnia alguns espécimes escravizados, sem que seu povo, que o vê como um governante bondoso e justo, saiba.

Os idosos parecem estar próximos à morte, sendo uma visão quase perturbadora ver um ancião ghastriano. Eles possuem a pele enrugada como todo ancião, mas a magreza e a pele alva combinam-se formando um aspecto estranhamente perturbador.

Apesar da complexão o povo possui certa beleza, e os traços finos do povo dão uma aparência a eles que em alguns se assemelha aos elfos. A cor predominante de cabelos é o negro; cabelos loiros são mais incomuns enquanto que cabelos ruivos são praticamente inexistentes entre os ghastrianos.



A cor dos olhos é dividida entre um castanho comum, que combinado com as feições dos ghastrianos lhes dão uma expressão vaga e sem graça, e um azul desbotado e sem vida, que adiciona uma aparência de tristeza e depressão ao semblante dos indivíduos. A crença local diz que estes indivíduos com olhos azuis são capazes de enxergar as sombras dos que já se foram.

Moda

Os cabelos são cultivados longos entre os homens e as mulheres, embora nos primeiros o padrão seja deixar à altura dos ombros. Alguns homens deixam apenas algumas mechas longas ou possuem tranças, as mulheres também elaboram tranças em seus cabelos, mas sem cortar o restante, às vezes usando penteados elaborados que deixam o cabelo cheio e alto. Os homens geralmente não deixam suas barbas grandes, os únicos que vi que possuíam alguma não as tinham maiores que alguns poucos centímetros abaixo do queixo, ainda assim, barba por fazer, costeletas e cavanhaque são parte importante do visual.

Os ghastrianos adornam-se bastante com jóias e peças artesanais que fabricam por fruição. Os mais abastados usam perucas, inclusive as mulheres. Eles andam sempre de alguma forma enfeitados, alguns possuindo inclusive tatuagens, prática esta que pode ocorrer desde as idades mais tenras. Todo nativo passa horas de seu dia dedicando-se à manufatura de adornos ou adornando-se. Suas tatuagens são elaboradas e possuem formas complexas como emaranhados de plantas ou intrincadas redes ou teias. Tudo isso feito com muitas cores, vivas e belas, extraíndo as tintas de plantas locais. Quão mais elaborada e bela for a tatuagem, maior o prestígio daquele que a possui.

Possibilidade Pavorosa Olhar do Além

A crença popular dos ghastrianos não está errada. De fato os indivíduos que possuem olhos azuis tem motivos de sobra para ter um olhar tão triste, pois junto com a palidez de seus olhos eles nasceram também com o dom de enxergar o mundo espiritual e de sentir com mais facilidade “manchas do mal” na impressão etérea.

Em termos de regras tais indivíduos ganham o talento Empatia Etérea.

Suas roupas são simples, sendo camisas e calças de algodão para os homens e vestidos para as mulheres, alguns mais simples, outros maiores e mais ornamentados, mas ainda assim sempre na companhia do tortuoso espartilho. Os homens usam meias de seda são usadas por cima das calças, quase até o joelho, com sapatos de couro ou veludo, ou botas, enquanto que as mulheres usam sapatos ou sandálias.

Estilo de Vida e Educação

Toda a população da ilha se encontra próxima a East Riding, a entediante vila que por sua vez fica próxima à morada do Marquês. Não há diferença notável entre as riquezas das



Atlas da Perdição VII

Ghastria no Mundo Espiritual

Ghastria no mundo espiritual é um local cinzento a frio, sem vida. O lugar possui a versão etérea de todas as casas e aspectos geográficos, porém não há plantas, salvo árvores secas e cinzentas. O solo é seco e composto do que parece ser uma areia grossa e cinzenta.

Devido à forma com que o darklord local absorve a vitalidade de suas vítimas o local é repleto de espectros e espíritos vingativos, porém poucos desses tem força suficiente para se manifestar. Alguns deles ao ter sua vitalidade drenada em vida tornam-se imagens cinzentas imóveis, como que em um torpor espiritual.

Todos esses espíritos estão aprisionados no domínio, jamais podendo deixar o local, a não ser que o darklord seja destruído. Outros ficam ancorados ao retrato de Stezen, estando permanentemente ligados à pintura. Os elfos que tem sua vitalidade drenada tornam-se banshees.

As pessoas da vila, todos vivem em uma pobreza razoável, mas isso não lhes tira a dignidade, e apesar da falta de posses materiais, eles possuem as prioridades básicas para que possam ter uma vida tranqüila, acima de uma condição miserável. Essas condições básicas que os permitem ter uma vida razoavelmente tranqüila eles atribuem a seu governante, a quem vêem como um homem bom e preocupado com o bem-estar do povo.

A bondade desse governante é algo que devo investigar mais a fundo, pois minhas suspeitas são de que ele não é o que o povo pensa, ainda mais tendo-se em vista a ignorância e ingenuidade desses povos.

Esses plebeus chegam a ser tão cegos a ponto de ençergarem a situação às avessas, sem fazerem a mínima idéia dos pedes que são e de que sua função é a de serem sacrificados para garantir a sobrevivência do rei desse tabuleiro.

O povo é dotado de uma mentalidade naturalmente submissa e inferior, raramente se preocupando em adquirir riquezas ou destratar os que são menos abastados que eles, sendo cordiais uns com os outros e receptivos com os estrangeiros, como pude perceber pessoalmente, mas ainda assim possuem um jeito triste e parado, dando a sensação de depressão mesmo nas atitudes mais cordiais. A tristeza do inverno aqui parece perdurar durante o ano todo.

Curiosamente as fachadas das casas jamais são pintadas com cores vivas, sendo todas brancas ou cinzas, apesar disso o conforto existe nas casas. Algo que não pude ver foi a existência de qualquer luxo entre os moradores, com exceção do Marquês. Porém, tal falta de luxo se dá por vontade dos indivíduos, e não por falta de oportunidades por parte do governante.

As pessoas são bastante calmas, realizando seus afazeres tranqüilamente. Eles possuem certa curiosidade em relação aos estrangeiros, mas isso não traz destrato aos mesmos, diferentemente de vários outros lugares que havia visitado antes.

Havia poucas crianças em East Riding, além de uma porção de idosos que não ultrapassava a soma de vinte indivíduos. Todos bastante conhecidos e queridos pelos habitantes da vila; apesar de terem um aspecto aterrador para que não se acostumou com a aparência dos habitantes de Ghastria. As crianças passavam o dia a correr e brincar entre as casas, propiciando um som incômodo e irritante, porém, suas vozes por momentos me traziam memórias do passado.

Dejo que não foram apenas memórias, como também lágrimas. Seu sentimentalismo é irritante e inaceitável. É intolerável que o fato de você ter negligenciado sua filha no passado gere efeitos prejudiciais à nossa busca.

Eu não tolero esse tipo de fraqueza nos meus servos, e não o tolerarei em você minha pequena pesquisadora. Não vou permitir que a fraqueza de meu filho se manifeste em você e atrapalhe seu trabalho, e se isso ocorrer seu destino será o mesmo que o dele. Seria lamentável ter que me livrar de você após tanto trabalho.

Os idosos ao ver-me regozijavam-se ao contar as histórias de sua juventude, as quais aparentemente os outros habitantes da ilha já não mais suportavam. E os demais habitantes passavam o dia a trabalhar. Não vi escolas mas aparentemente as crianças se reúnem todos os dias durante algumas horas da manhã para receberem lições dos idosos, lá elas aprendem desde como cuidar da terra; a ler; a manufatura de produtos, principalmente os que utilizarão para manter o hábito dos ghastrianos de adornar-se.

Com certeza essas lições dos idosos não passam de ilusões moldadas em suas mentes pelos meus atormentadores, e que certamente possuem o duplo papel de manter o povo ignorante a ponto de não saber absolutamente nada sobre a verdadeira face de seu governante.

Apenas um governante frágil e decadente faz questão de ser adorado pelo povo passando uma imagem benevolente. Um governante verdadeiro é austero e firme. A bondade abre portas para a queda e o desrespeito, enquanto a firmeza sustenta o reino, não dá brechas para fraquezas, e quando estas ocorrem, faz com que elas não se repitam.

As mulheres trabalhavam nos serviços domésticos, salvo a preparação de alimentos, limpavam o terreno em volta das casa e limpavam as roupas. Os homens passavam a maior parte do tempo cuidando de animais, os quais criavam mais para comércio que para consumo próprio, ou plantando e cuidando da terra. Porém, apesar de suas ocupações, todos na vila manufaturavam algo, quase que por prazer, e em muitos casos, apenas pelo prazer.

Diferentemente de outras localidades aqui, como não há necessidade visível de preparação e tampouco preocupação com os alimentos, os habitantes não passam horas de seu dia a cuidar daquilo que irão comer nos dias seguintes. Em ghastria os habitantes são quase colhedores de frutos, a maior parte do alimento que produzem é para consumo



Atlas da Perdição VII

próprio, pois devido à falta de gosto é impossível exportar essa comida para outros lugares. No entanto, devido a essa ausência de preocupação com a alimentação surgiu nos ghastrianos um senso de beleza acima do normal, tal como uma vaidade que beira o narcisismo. Isso se reflete nos adornos e tatuagens utilizados pelos moradores.

Durante minha estada pude ver que as pessoas preocupavam-se pouco com o cozimento da comida, ou em sua maioria nem mesmo os coziam, visivelmente por causa da estranha ausência de sabor dos alimentos daqui, uma vez que tudo que se colhe nessa ilha não possui sabor e desde sua infância os ghastrianos não sentem gosto, eles não desenvolveram uma cultura alimentícia.

Eles não se unem em torno da mesa para comer, já que isso para eles não é uma atividade prazerosa; não desenvolvem pratos e utensílios culinários sofisticados; não possuem hora certa para comer; nem mesmo se preocupam com a conservação de alimentos, no máximo deixando de comer alimentos que já estejam com a aparência de degradados, pois através do tempo descobriram que a comida que possui um aspecto decomposto não deve ser consumida, pois afeta a saúde. Isso só reforça um outro comportamento estranho quanto à alimentação dos ghastrianos, eles comem quase tudo que possua um bela aparência, sendo mais preocupados com a beleza daquilo que vão comer do que com o gosto em si, mesmo assim não preparam a comida de forma elaborada pois não vêem necessidade pra isso, aquilo que comem pelo aspecto são os alimentos *in natura*.

Não creio que você, meu patrão, irá achar isso perturbador, nem hilário como outros poderiam achar, mas cheguei a presenciar a cena de uma ghastriana comendo umas pequenas pedras que brilhavam, e eles parecem

fazer isso costumeiramente, já que para eles não há qualquer diferença explícita entre as coisas que comem. A satisfação dos ghastrianos está na estética, não no sabor.

Em relação à atração visual que eles têm pelos alimentos, há uma lenda curiosa e macabra: em uma pequena ilha perto de Ghastria, na verdade uma porção insignificante de terra oculta nas névoas, a alguns passos do litoral, pode-se encontrar um velho conhecido como o eremita de Shine, que vive em uma caverna. Como disseram-me os habitantes locais, esse homem desenvolveu um peculiar gosto por comida. Por não sentir o gosto dos alimentos e, assim como todo ghastriano, apreciar a comida devido à sua beleza, esse homem devorava os belos, especialmente jovens vindos de outras terras que não possuíam o aspecto doentio dos velhos moradores, aterrorizando os nativos durante anos. Ele acabou se tornando parte do folclore nativo, e as mães dizem aos filhos desobedientes que o eremita vai pega-las ou que as deixarão em Shine.

Na vila, em outras conversas que tive com os nativos, foi-me relatado que há sim períodos do ano em que os ghastrianos preocupam-se com a preparação dos alimentos, mesmo não chegando a produzir um requinte nas mesas e unir as famílias em torno das mesmas. Durante os primeiros dias de cada estação, que ocorrem logo após bailes suntuosos na mansão do Marquês (além de outros bailes menores, porém freqüentes), todos os alimentos da ilha passam a possuir sabor. Isso faz com que cada nova estação seja esperada com muita ânsia de que o sabor permaneça por muito tempo ou que possa permanecer como um fator constante na vida dos nativos.

Além de uma corrida de estocagem que nunca dura por muito tempo, e não dá muito resultado já que a maior parte dos alimentos colhidos nessa época, é



confiscada pelo barão, esse é justamente o motivo que faz com que as pessoas lutem para esconder e estocar sua comida. Esse período é denominado A Corrida da Colheita Esperada.

Linguagem

Devido à minha familiaridade com o Mordentish, mal me dei conta de mencionar um tópico com a linguagem local, tamanha foi a comodidade em aportar em uma ilha que fala uma linguagem tão usada no Núcleo.

Corrijo aqui minha falta de atenção em não falar nada sobre a linguagem local, que fez com que eu me sentisse em um local familiar, o que me levou a esquecer completamente a menção da língua local.

Atenções não serão mais toleradas! Ainda há muito trabalho a fazer minha pequena pesquisadora. Sua atenção não apenas é vital para o nosso sucesso, como é também para sua sobrevivência.

Como você já deve ter percebido, meu patrão, a linguagem local é o Baixo Mordentish. Isso leva a indagações pertinentes, pois se a ilha nunca teve contato com Mordent antes de sua aparição no nosso mundo, fica difícil explicar como desde tempos remotos essa sempre foi a língua local.

Portanto recorro à minha teoria de que a língua falada em Ghastria tenha se originado em outro mundo, além das névoas, e não me surpreenderia que nesse mundo tal nação tenha tido contato com o povo de Mordent e sua língua. Ouso ainda dizer que é possível que as duas nações tenham uma raiz em comum fora das névoas de nosso mundo.

A Verdade Sobre as Colheitas

As raras ocasiões em que os alimentos tem sabor nada tem a ver com a entrada das estações.

O que ocorre na verdade é que logo após o darklord Stezen D'Polarno absorver a vitalidade de alguma vítima, ele se enche de vigor e vontade de viver. Nesse exato momento, ao ter essas sensações prazerosas e breves, o efeito se reflete em seu domínio e a colheita do dia passa a ter sabor, muito embora esse sabor ainda esteja longe de ser como o dos alimentos de outros lugares.

Como é comum que Stezen promova alguns bailes para a nobreza durante a virada das estações, sem nenhum motivo em especial, a época ficou conhecida por produzir alimentos com algum sabor, o que levou os fazendeiros a acreditar que isso ocorra por causa da época.

Atitudes em Relação à Magia

A prática de magia é expressamente proibida em Ghastria, sendo que o Marquês pune com a morte todos os que a praticam.

Isso ocorre, acredito eu, devido não só ao incidente histórico dos magos que no passado ensinaram magia aos plebeus, mas principalmente ao fato do Marquês ter sido amaldiçoado pelas concubinas de Oderic.





Atlas da Perdição VII

Porém, eu descobri que o senhor do local ao mesmo tempo em que teme e repudia a magia, parece ter também algum interesse misterioso em magos, principalmente aqueles que parecem possuir algum tipo de conhecimento na quebra de encantamentos e feitiços.

Na verdade, com minhas habilidades pude descobrir que Stezen parece estar procurando um meio de libertar sua alma da maldição que as concubinas de Oderic lhe impuseram, mas até agora nenhum dos magos a que ele recorreu foi capaz de acabar com a maldição, e isso lhes custou a vida, assim como ocorreu com os outros praticantes de magia do local.

Felizmente o povo não sabe identificar a prática de magia, e eu evitei chamar a atenção, principalmente por ter me apresentado como Adelle D'Venouir, representante de uma família de Dementlieu que prospera no ramo de alimentos.

Religião

Assim com a magia é proibida, o mesmo ocorre com a religião. Esta proibição no entanto parece não ter um motivo específico, a não ser talvez o desejo do Marquês Stezen de governar indisputavelmente.

A alegação que ele faz a seus súditos é de que religiosos tentariam manipula-los e acabar com seu bem-estar, manipulando-os de forma egoísta utilizando o nome de alguma divindade.

Logo que as névoas levaram Stezen a Ghastria, um de seus primeiros atos foi mandar executar todos os clérigos de uma igreja que havia em East Riding.

As ruínas da igreja queimada permanecem até hoje no centro da vila como um aviso para aqueles que ousarem desobedecer a proibição de práticas religiosas.

O Herói de Ghastria

É raro em Ghastria alguém ousar se aventurar ou seguir um caminho heróico de luta contra as trevas. Isso ocorre por causa da mentalidade e estilo de vida dos habitantes, que aprecem já ter surgido junto com o domínio com servos do Marquês. Eles não questionam sua posição como plebeus e respeitam cegamente a nobreza, especialmente porque o seu regente se faz passar por um homem bom e caridoso com o povo e eles acreditam nisso. Porém, existem alguns poucos que se empenham em descobrir a verdade sobre as características de sua ilha, e acabam ganhando conhecimento (que prefeririam nunca ter descoberto) que os faz passar a se aventurar, podendo até decidir vagar pelo mundo seguindo um caminho heróico.

Raças: Humanos são os mais comuns. Alguns gnomos de Dementlieu vez ou outra chegam ao lugar, mas poucos permanecem. Também é possível encontrar um ou outro elfo, que permaneceu na ilha vindo antes da Grande Conjunção.

Classes: Com a proibição da magia e religião, os heróis tendem a ser Guerreiros, mas muitos locais tem vocação para Rangers ou Druidas.

Nomes Masculinos: Pierre, Jean, Loux, Claude, Stephan, Cardin, Moneu, Thirreau.

Nomes Femininos : Catherine, Sophie, Madeleine, Delachia, Saffele, Camille, Francine.

Nível de Excusão : Magos e Clérigos: +5; Elfos e outros humanóides: +1



O Reino

Existem coisas que não se adequam umas as outras, e aqui está um exemplo latente disso. A palavra Reino não se encaixa de forma alguma em um lugar pequeno, insignificante e sem graça como Ghastria. A maior (e única) comunidade da ilha não passa de uma pequena vila que poderia caber dentro de uma única fazenda de Darkon.

O local não possui um brasão, nenhuma organização estatal, e muito menos um exército ou algum tipo de defesa.

Enfim, o que confere a Ghastria a sua classificação como nação é o fato da ilha estar distante do resto do mundo, isolada e indesejada por qualquer outra nação que não quer ter a dor de cabeça para assimilar para si uma ilha diminuta com uma vila de fazendeiros que produzem comida sem gosto.

Pela história do local a ilha surgiu das névoas e seus habitantes saudaram o Marquês como seu governante. Não havia organização, e a chegada do Marquês como regente e prisioneiro do lugar não mudou a situação.

E esses fazendeiros ingênuos ainda o vêem como um benfeitor. Às vezes me pergunto, se uma vida dessas é realmente digna de se viver. É decepcionante ver que as crianças do lugar jamais terão alguma oportunidade melhor do que a de seus sofridos pais.

Governo

O governante absoluto é o Marquês Stezen D'Polarno. Ele não divide seu poder, e o a participação máxima que há no poder além dele é o cargo de barão. No momento só existe um barão e seu trabalho restringe-se a cuidar de algumas tarefas administrativas.

A área do local é administrada de forma que o Barão garante a cada família seu próprio terreno para cultivo, assim como a moradia. Uma vez que a área verde é abundante aqui, com tal política há uma abundância de fazendas e vinhedos, suficientes para dar trabalho e moradia para toda a população local, embora uma rara minoria não se sustente da atividade rural.

O Marquês praticamente não aparece durante o dia-a-dia, e embora o povo o veja com um governante bom, uma vez que tudo que ele faz é feito com a desculpa do benefício do povo, o Marquês governa com apatia, mal se intrometendo nos afazeres do povo. Na verdade, se observados com atenção, todos os supostos benefícios da população acarretam mais bem para o Marquês do que para seu povo, embora obviamente esses ingênuos infelizes não se dêem conta disso.

Um exemplo claro disso está relacionado com o que eu mencionei acima. Embora ele dê moradia para seu povo, eles são obrigados a pagar um grande percentual das colheitas – das raras que possuem sabor – como taxa.

Outro detalhe é que ele só demonstra real interesse na vida de seus súditos quando há forasteiros na cidade, ou quando está fazendo os convites para seus bailes.

Como se não bastasse, o local não possui guarda alguma, sendo o cumprimento da lei realizado pela própria população, que pune os culpados ao seu modo. Stezen, no entanto, faz questão de punir pessoalmente forasteiros.

A única vez que ele se envolveu em “crimes” relacionados a nativos foi durante a destruição da igreja, na qual ele alegou que o fez em benefício do povo (como seria de se supor) e também alegou ter tido parte de seu tesouro roubado pelos clérigos. Eu já não sei mais que palavras usar para descrever uma

Atlas da Perdição VII

mentalidade tão débil como a desses fazendeiros estúpidos que não conseguem compreender a verdade por detrás das atitudes do seu - em tese - governante.

Reforço da Lei

Não existe qualquer guarda ou exército em Ghastria. Nem mesmo o darklord possui proteção particular.

Quando crimes ocorrem, a própria população forma uma turba e pune os culpados com a morte através do linchamento, entre outros tipos de “justiça do povo”.

Quando os estrangeiros violam as leis o próprio Marquês se encarrega deles, fazendo com que eles sejam levados a seu palácio e absorvendo suas vitalidades com o seu quadro. Para isso ele tem informantes na taverna de East Riding.

Economia

Quando os navios vindos do Núcleo descobriram Ghastria, seus tripulantes ficaram maravilhados com a quantidade de grãos que se produz no lugar. A decepção veio assim que as características do alimento foram postas literalmente à mesa.

A economia interna da ilha é quase totalmente baseada na troca de grãos. Aqui refiro-me às raras colheitas que possuem sabor.

Tais colheitas tem um valor enorme, e por isso mesmo são a moeda utilizada para o pagamento das taxas ao Marquês, sobrando uma quantidade miserável para os habitantes. Ainda assim tais quantidades possuem um valor incomparável no comércio local, servindo como a mais valiosa moeda para a troca por outros produtos ou serviços.

Isso, porém, não dispensa o uso de moedas no local, uma vez que os habitantes são forçados a negociar com o Núcleo para obter alimentos com sabor.

Algumas das compras são feitas em moeda, sendo que Stezen foi um dos primeiros a comerciar com o Núcleo, utilizando moedas do seu tesouro, moedas de ouro maciço, que possuem as duas faces lisas, e que acabam sendo derretidas para serem reforjadas ao aportar no Núcleo.

Devido a isso, Ghastria não possui moeda própria, possuindo em circulação em seu território moedas de todas as partes do Núcleo e algumas de origem obscura.

Devo ressaltar que nem toda a economia prospera na base da compra e venda. Muitos habitantes não possuem dinheiro em quantidade suficiente para comprar os grãos de Falkovnia e do resto do núcleo trazidos da costa, tendo que se socorrer à base da troca de serviços e artesanatos locais, entre outras coisas, para obter os alimentos.

Diplomacia

Ghastria possui boas relações comerciais com muitos dos reinos costeiros do Núcleo. Tais relações são obrigatórias para a prosperidade da ilha.

Além do relacionamento com os reinos costeiros, antes da Grande Conjunção Ghastria tinha um contato freqüente com Sithicus, o que ajudou a espalhar o idioma



Sithicano, que até hoje é conhecido e algumas vezes usado no local.

Darkon: Embora distante, muitos navios partem de Martyra Bay para comerciar alimentos com Ghastria, levando não apenas alimentos de origem vegetal, mas também suínos e outros animais para serem abatidos.

Dementlieu: A nação mantém relações com Ghastria, fornecendo grãos e comprando *sombra umbral*, uma substância extraída das rochas de Ghastria utilizada para dar um efeito enevoado em pinturas, que pode ser inclusive usada para se criar um veneno letal.

Lamordia: Não é incomum nobres Lamordianos viajarem para Ghastria por mero prazer (embora os de Dementlieu também o façam). Os bailes do Marquês Stezen são um atrativo para os nobres Lamordianos, embora muitos deles não voltem vivos do local. Lamordia é um dos maiores fornecedores de grãos, assim como Dementlieu.

Mordent: A relação não é diferente da de outras nações. Porém, os navios que partem de Mordent em direção a Ghastria tem quase que exclusivamente a finalidade comercial, sendo que o reino é o maior fornecedor de peixes e frutos do mar à ilha.

Sombra Umbral

O pó extraído da rochas de Ghastria é chamado de Sombra Umbral, um pó de cor enegrecida e muito fino que voa com o vento, criando o efeito de uma nuvem negra.

Se misturado com tinta e água ele se torna um pigmento que dá um efeito enevoado às pinturas, fazendo-as parecer envoltas em névoa real.

Por outro lado, se deixado ao Sol por um dia e depois misturado com uma gota de qualquer bebida alcoólica, ele se torna um potente veneno. Se ingerido a vítima deverá passar em um teste de Fortitude com DC 18. Um sucesso acarretará a perda de $\frac{2}{3}$ dos pontos de vida e a vítima cairá inconsciente.

Aqueles que morrem vítimas da Sombra Umbral adquirem uma aparência branca como o marfim em todo o corpo, mesmo nos pêlos, cabelos, e órgãos internos. Os cadáveres não se decompõem, tornando-se etéreos após 3 dias, havendo a chance de 50% das vítimas se transformarem em espectros.



Atlas da Perdição VII

Locais de Interesse

Todas as estradas e trilhas que partem do palácio do regente e também dos portos e fazendas da ilha levam para East Riding, que além de ser o centro da ilha é sua única comunidade.

Iniciei minha pesquisa pela vila de East Riding, obtendo informações sobre o palácio do Marquês Stezen D'Polarno, e por fim investiguei Shine.

East Riding (Vila Pequena):

Convencional; AL: NB; 3.000 limite de ouro; Renda 15.000 po.

População: 600; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).

Figuras de autoridade: Barão Camar D'Marosso Guerr 3/ Ari 4 LM.

Personagens Importantes: Frederic LaCroin Exp 4/ Guerr 3 NB;

East Riding

Como é de se esperar a vila faz jus à ilha, um lugar decadente e desagradável. Alguém pode imaginar que pela história sofrida e pela miserabilidade do povo, eles devem ser camponeses ingênuos e sofridos, e realmente o são, mas normalmente seria inserida também a generosidade. Esta última não ocorre aqui. Apesar de tudo existem inúmeros rufiões e bandidos entre a população, que não hesitam em atacar viajantes que aparentemente não representam ameaças.

Provavelmente por imaginarem que uma mulher não ofereceria risco algum tais indivíduos tentaram me abordar abruptamente. E para o azar deles eu preferi não utilizar magia para não me expor no local, tendo assim que acabar com suas vidas inúteis me valendo da espada.

A vila de East Riding é minúscula. Em seu centro repousa a perturbadora imagem que é a igreja queimada. O local possui não mais do que algumas dezenas de casas simples construídas de pedras e tijolos, com telhados de alvenaria, telhas ou em alguns casos (principalmente nas fazendas) palha.

No centro da vila há um mercado público, onde durante o dia há a venda de alimentos (sem gosto) e a troca com mercadores estrangeiros. Também é possível comprar artesanatos de baixa qualidade criados pelos habitantes.

Onde Ficar

O Lobo Dourado (Comida de Péssima Qualidade, Quartos de Qualidade Média), é uma das tavernas locais, com música e quartos amplos. A comida e as bebidas não têm gosto algum, e os donos não apenas deixam de ter a decência de utilizar alimentos do núcleo, como fazem perguntas demais. Em menos de 10 minutos hospedada o Marquês já sabia de minha presença no local.

Outra opção é o Coração Negro (Comida de Qualidade Ruim, Quartos de Qualidade Ruim). Um local escuro, freqüentado por estrangeiros e pessoas de vida fácil. Os quartos são pouco iluminados, possuem cortinas e tapeçarias escuras e fedem a mofo. A comida também é sem gosto e por um preço exorbitante é possível algo com leve sabor. Aqui tive os mesmos



problemas quanto ao senhor do local (e obviamente seu lorde pavoroso) saber sobre minha estada.

Palácio D'Polarno

Também conhecido com Manoir Umbral, o palácio do Marquês é um palacete grandioso, com escadarias de mármore, salas decoradas com rodapés de ouro, castiçais trabalhados, tapeçarias e instrumentos musicais, entre outros luxos.

Aqui ele costuma promover seus bailes, porém sem motivo algum minha presença não foi aceita nos mesmos. Mais estranhamente ainda foi o desaparecimento de muitos dos convidados.

Shine

Um dia fui a Shine procurar a caverna. Parti durante o amanhecer, com poucas coisas na bagagem e atravessei as fazendas que cerceiam a amarração ocidental, logo estava longe da cidade. Por bosques andei e por algumas estradas e trilhas que não haviam de certo sido utilizadas recentemente. Finalmente cheguei onde o pequeno mapa que um senhor havia me dado ao contar mais detalhadamente a história do eremita apontava. Dizia ele que já havia visto o mesmo e que ele possuía uma aparência aterradora, não imagino como seria esse peregrino já que um ghastriano idoso o achara medonho. Segui o mapa por mais algum tempo pela trilha que ele indicava à caverna do eremita, e ao chegar mais perto empunhei minha espada e deixei a pistola pronta.

A caverna era pouco profunda mas de longe ainda sentia-se o cheiro de morte e via-se vários esqueletos e montes de ossos na entrada. Ao adentrar um pouco mais na caverna, o sol já não mais me iluminava tanto pois estava entardecendo, e vi algo que me pareceu serem pinturas nas paredes e nomes de pessoas escritas.

Não encontrei nada que fosse muito interessante dentro da caverna e saí logo devido ao forte cheiro de podridão. No entanto na saída foi que encontrei algo interessante. Havia pegadas recentes na frente da caverna e não eram as minhas. Voltei à vila com a sensação de que naquela caverna havia algo me observando mas que no entanto não interferiu com minha visita. Aquelas pegadas permaneceram em minha memória por vários dias.

Oubliete das Névoas: Shine

Shine é um Oubliete das Névoas (V. Van Richten's Guide to the Mists). O eremita é um canibal insano que vive no local, atormentado pelas criaturas das névoas e pelos espíritos de suas vítimas. A critério do mestre ele pode ter outros segredos ou ser na realidade alguma criatura mais terrível.



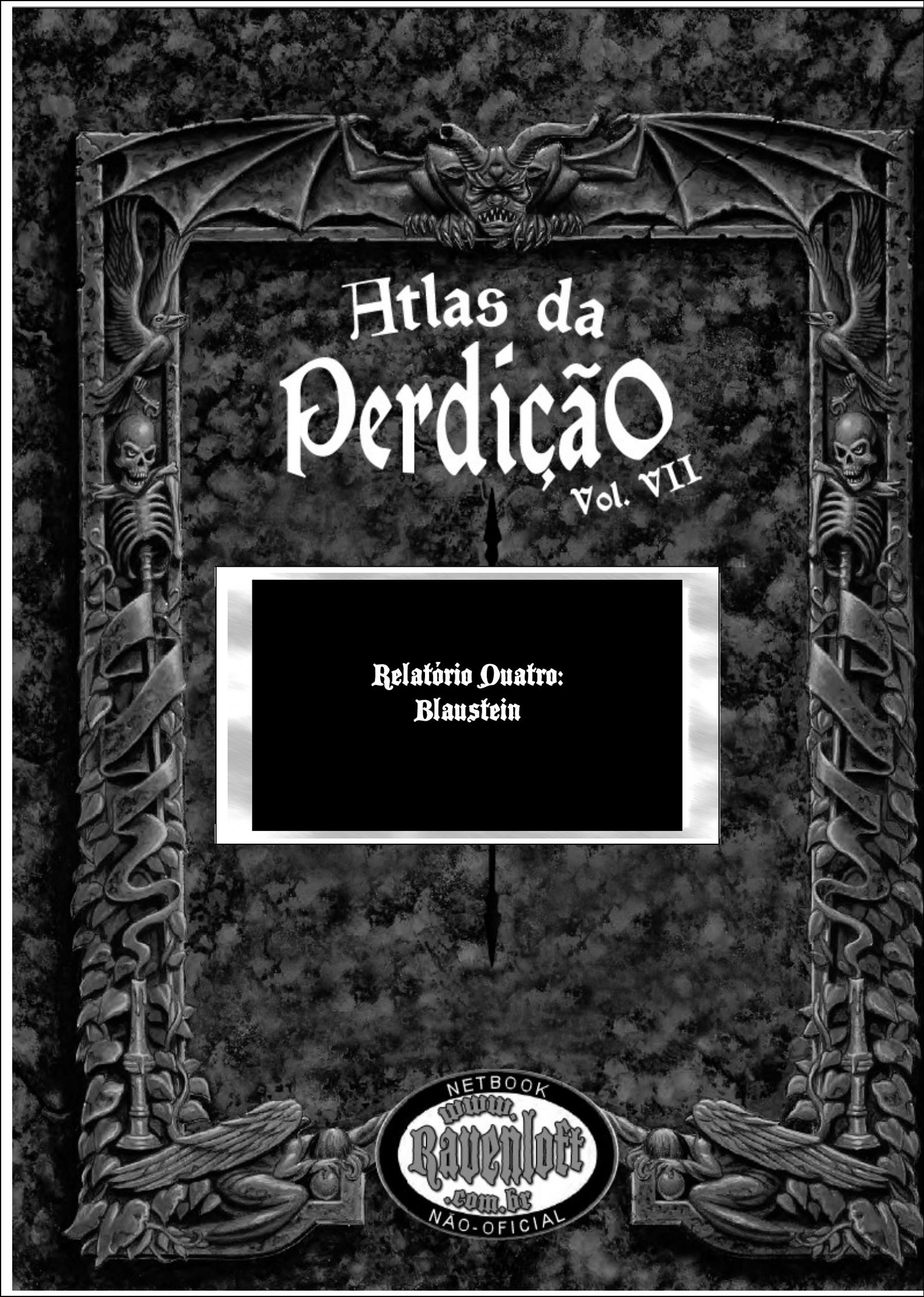
Pensamentos Finais

Um lugar digno de ser ignorado, me refiro inclusive aos comerciantes de alimentos, que não obtém nenhum lucro real e significativo ao lidar com esse povo mal afortunado.

A aparência conformada do povo não passa de um bule em ponto de ebulição. Sob as circunstâncias certas o povo certamente irá explodir e outra revolução contra os nobres ocorrerá. Isso é uma probabilidade acurada, uma vez que a história dos reinos de nosso mundo tende a se repetir de tempos em tempos, e aqui isso ocorre com muita freqüência, basta observar a história local.

Outra grande possibilidade que minhas observações apontam para o futuro do local é ainda pior. A cada baile da nobreza mais habitantes (e forasteiros) desaparecem. A população (já pequena) diminui constantemente com as tragédias naturais somadas a esse evento. A decadência aumenta e os habitantes diminuem, isso aponta para uma grande chance de uma baixa populacional que indubitavelmente será capaz de tornar o marquês (com as almas errantes do local) o único habitante vivo em Ghastria.

Não há o que se discutir. A sociedade de Ghastria caminha para o colapso.



Atlas da Perdição

Vol. VII

**Relatório Quatro:
Blaustein**





Deixando a ilha de Ghastria, rumamos para a última parte de meu trabalho a seus serviços, a ilha de Blaustein, encerrando assim meu trabalho de fazer um guia descrevendo as terras do Núcleo.

Como havia prometido a mim mesma de que descobriria o propósito do bracelete que me deu e quem são as crianças que procura, estudei paralelamente tais tópicos durante minha jornada e revi minhas notas.

Ao estudá-las novamente, pude constatar que essas crianças podem ser pessoas com características incomuns. Minha primeira idéia foi que talvez pudessem ser os Lordes Pavorosos, mas após me recordar de ter visto o retrato de muitos dos senhores das nações do Núcleo nos salões de seu castelo meu patrão, ficou claro que já sabe quem são os governantes dessas terras, logo os indivíduos que procura devem ter alguma característica especial, que os faça ir além das qualidades que identifiquei nos Lordes Pavorosos.

Porém, não posso afirmar se essas crianças são filhos propriamente ditos do tal indivíduo misterioso, ou se o termo crianças foi usado em um sentido figurado, como talvez o fundador de alguma ordem, ou talvez algo ainda mais assustador, uma vez que claramente o misterioso homem aparenta ser "algo maior". Talvez a crença em alguma divindade de alguma das religiões do Núcleo tenha se inspirado nele, e essas "crianças" sejam os seguidores de alguma religião ou ordem. Até o fim desse meu guia pretendo ser capaz de dizer a verdade sobre esse indivíduo e mais importante, quem são essas crianças.

Já o bracelete que me deu, não tenho meios mais precisos de descobrir para que serve, porém, tudo leva a crer que seja algum artefato regenerador, o que explica o desaparecimento dos ferimentos causados

pelos lobisomens. Outra característica que ousou atribuir ao bracelete é que ele funciona como um transportador, e isso explicaria como eu fui parar na cabana em Valachan. Mas ainda assim nada explica o que houve com meu equipamento, o fato dele estar intacto.

Não nego que ainda existe a possibilidade do bracelete ser como uma semente obscura, que irá germinar e revelar seu propósito na situação certa.

Seu ponto de vista é acurado, mas você peca em não olhar detalhes óbvios, deixando-se levar por teorias em busca de provar suas capacidades.

Para alguém que se gaba tanto das qualidades sua demora em descobrir a verdade chega a ser decepcionante! Se você não se preocupasse com seus devaneios sua passagem por Invidía seria suficiente para que você tivesse a resposta para a maioria de suas dúvidas.

É lamentável minha pequena pesquisadora... uma enorme decepção a sua falta de atenção, ainda mais quando a resposta está nas linhas que você mesma escreveu.



Paisagem

Aqueles que navegam pelo Mar das Tristezas podem avistar a ilha de Blaustein já à distância. Um dos motivos é o grande castelo de pedra que do alto da colina em que se situa forma uma visão imponente e ameaçadora quando sua imagem se combina com as nuvens carregadas e as ondas se arrebatando nas rochas, ao som de ventos uivantes.

Outro motivo é o porto do local, pois praticamente toda a costa da ilha é um porto. O local é cercado por plataformas e rampas de madeira, onde ficam atracados um número surpreendente de navios, podendo tal “cidade-porto” ser vista à distância.

Esse enorme cais é sustentado por pilastras de madeira, algumas fincadas na areia da praia, outras no próprio mar, sendo que existem algumas cabanas suspensas de madeira construídas ao longo da costa, quase em mar aberto, que são nada mais do que pequenas cabanas circulares sustentadas acima do nível do mar por colunas de madeira.

O movimento é grande em todos os horários, e durante a noite o local torna-se visível por lamparinas que são acesas nas rampas de madeira. Nelas existem pequenas construções feitas com sobras de cascos de navio, usadas como depósito, outras servem como estalagens, tavernas e casas de prostituição. É possível encontrar aqui todo tipo de produtos, especialmente os ilegais. Porém o que é mais comum de se encontrar aqui é problema, de noite ou de dia. O local é perigoso, o que pode-se constatar pelos navios atracados e pelos indivíduos que os tripulam e perambulam por aqui. As embarcações são em sua totalidade navios de contrabando ou navios piratas, muitos deles sendo procurados pelas autoridades do Núcleo.

Blaustein em uma Olhada

Nível cultural: Medieval (7)

Ecologia: Completa

Ano de formação: 630 CB (ou poucos anos depois)

População: 300(isolado)

Raças: Humanos (99%): Outras (1%).

Grupos étnicos humanos: Nativos (61%),

Darkonianos (15 %), Demenslieuse (10%), Lamordianos (5%), Mordentish (5%), Outros (4%)

Línguas: Blausteniano, Mordentish, Darkones.

Religiões: Nenhuma oficial. Ezra e Hala podem ser encontradas.

Forma de governo: Baronato tirânico semi-anárquico.

Regente: Bluebeard

Darklord: Bluebeard

Se a reputação dos navios que ancoram nesse lugar é ruim, já se pode imaginar a dos seus tripulantes. Piratas, ladrões, assassinos, enganadores e contrabandistas da pior espécie, que buscam abrigo e cuidam de seus “negócios” nesta terra sem lei (em tese), pois suas cabeças estão a prêmio em locais onde a lei é mais “justa”.

Blaustein não possui nenhuma cidade, por assim dizer. Além desse porto existem algumas construções onde vivem os nativos, mas estas são tão esparsas que não chegam a constituir uma cidade ou mesmo uma vila. São casa de pedra com telhados de barro, espalhadas aleatoriamente no meio da ilha, ao pé do castelo do



**Castelo Bluebeard
(La Damme Perdición)**

governante local.

Outra característica marcante da paisagem local, mas que passa despercebida quando a maré está alta são cavernas parcialmente submersas. Algumas dessas cavernas são usadas como covis para piratas, servindo como depósito de armas, tesouros e base de operações.

Outras cavernas são utilizadas por Reavers, isso não é nada incomum, o ponto estranho nessa questão é que os Reavers não atacam os navios que ancoram na ilha. Inclusive as criaturas parecem ter um certo receio de se intrometer nos “negócios” aqui praticados.

Apesar da aparente inércia das criaturas elas devem servir de sede expiatório para muitos acontecimentos locais.

Lendas locais sustentam que algumas cavernas, através de túneis remotos, dão acesso a certos locais da ilha, mas não pude confirmar a veracidade disso.

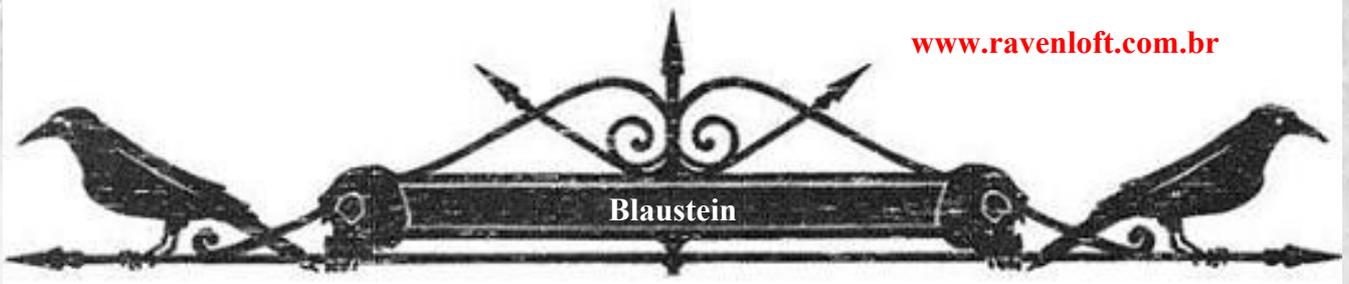
**Possibilidade Pavorosa:
Túneis para a Perdição**

Os rumores sobre os túneis são verdadeiros e eles levam para diversas construções da ilha, incluindo a uma das celas da masmorra do Castelo Bluebeard.

Outros túneis podem levar a locais desconhecidos no subterrâneo da ilha ou a covis de criaturas sombrias.

Outros podem esconder segredos malévolos e podem ser guardados pelos espíritos de pessoas vitimadas por tais segredos.





Flora

Blaustein não possui florestas, e tampouco uma diversidade notável.

A ilha oferece uma diversidade comum, mas que não deixa de ter sua excelência.

Carvalhos, grama e arbustos são a vegetação mais comum, estando espalhados de forma aleatória por toda ilha. Na região costeira coqueiros são muito comuns, e a fruta é bastante aproveitada, sendo que quando verde sua polpa é usada na produção de um licor pastoso que lamentavelmente não se encontra no Núcleo. A bebida é forte e ardente e deixa a língua dormente até nas menores doses, mesmo tratando-se de um licor, fazendo-me inclusive perder o gosto pelo rum que tomei no navio.

Outra planta usada para produzir bebidas é a *Gleck*, uma folha bulbosa, cujo líquido interior se destilado e deixado para fermentar produz um excelente rum.

Porém a flora local também possui seus perigos, sendo que aqui é possível encontrar quase todo tipo de plantas venenosas ou cujo extrato sirva para a produção de venenos letais e outras drogas alucinógenas e soníferas, cujo uso por aqui ocorre com frequência, e qualquer um pode ser vítima.

Fauna

Não há nenhuma grande novidade aqui além dos animais típicos de se encontrar em qualquer outro lugar com tais características climáticas e com a mesma vegetação. Aliás, aqui há a diferença de que as espécies a serem encontradas são ainda menores do que aquelas que habitam outras terras com as mesmas características.

É possível encontrar cavalos apenas

domesticados. Lobos quase não são encontrados, e ousos ariscam o palpite de que os poucos que existem talvez logo cheguem à extinção.

Na praia é comum encontrar caranguejos e siris, alguns de tamanho avantajado.

Existem muitas aves de penugem colorida, como papagaios, e outras cujas espécies são desconhecidas, e permanecerão assim por muito tempo, pois não há estudiosos que ousem se arriscar a vir a tal lugar para realizar o estudo dessas espécies. Muito comum são também aves carneiras e de rapina.

Reavers podem ser encontrados nas cavernas da costa, mas não são as únicas monstruosidades por aqui. É possível encontrar Jolly Rogers, e durante minha estada presenciei até mesmo manifestações de mortos vivos incorpóreos.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Cavalo, Cachorro, Papagaio, Abutre, Corvo, Condor, Lobo cinzento, Caranguejo (crustáceos em geral).

Monstruosidades: Fantasma, Gheist, Jolly Roger, Espectro, Esqueleto, Reaver.

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



História

Em Blaustein a história não é registrada. Na verdade esse é um assunto que não recebe a mínima importância dos habitantes.

Aqui não se costuma guardar registros históricos, e não se poderia esperar nada diferente de um refúgio de piratas, cujo único interesse é guardar bem as riquezas roubadas ou se recordar de suas vítimas e atrocidades para se gabar e ganhar fama.

Mesmo os residentes “fixos”, ou seja, aqueles que já estavam aqui desde o surgimento desta ilha no Mar das Tristezas, faltam com a vontade e preocupação de registrar os eventos históricos.

A história aqui é lembrada apenas em conversas de taverna, fofocas populares e canções de bardos, sendo o assunto de maior importância as esposas do governante local, Bluebeard.

Na verdade a história não é sobre as esposas em si, mas sobre como Bluebeard perdeu todas as suas esposas de forma trágica.

Sobre a história local propriamente dita não há muitos detalhes, além do fato de que o local, Blaustein, cujo nome significa “Pedra Azul” devido à coloração azul enegrecido do castelo de seu governante, era uma ilha que ficava próxima da Baía de Stelmörk, até que em determinada época, logo após a morte de uma de suas esposas, as névoas cobriram o local e quando elas se abriram a Baía de Stelmörk não estava mais lá, e sim a costa do Núcleo e o Mar das Tristezas.

Certamente, meu patrão, creio eu ser este o evento seminal que fez com que Blaustein passasse a fazer parte de nosso mundo.

Se o Lorde Pavoroso é Bluebeard eu não sei dizer, uma vez que como nas histórias populares suas esposas eram mulheres indignas e de coração frio, e seus espíritos ainda habitam o castelo de seu marido, pode ser que o fantasma de uma delas seja o real Lorde Pavoroso do local.

A sua ingenuidade é desgastante!

Um tal ponto você já deveria ter superado essas falhas, falhas que eu não pretendo tolerar em você.

Bluebeard descende de uma família que tem governado o local por gerações, e dizem que seu castelo é tão antigo quanto a própria ilha.

Seu pai era um governante rígido e impiedoso. Sua mãe morrera ao dar a luz, e mais tarde Bluebeard descobriu que ela não era casada com seu pai, apenas uma mulher da vida cuja gravidez resultara de uma noite de diversões. Seu pai nunca se casou ou interessou-se por outra mulher. Não por ter amado sua mãe, pois ela nada significou para ele, mas sim para evitar ter outros herdeiros.

Já na idade adulta o pai de Bluebeard morreu em um naufrágio, deixando para ele seu castelo, e o governo da ilha.

A primeira esposa de Bluebeard fugiu com um bardo, logo após o casamento, e esse evento foi o primeiro de um ciclo de casamentos infelizes, seguido pela morte da segunda, durante o sono de acordo com um curandeiro, por problemas respiratórios.

A terceira desapareceu, e por mais que Bluebeard tenha se esforçado, ela nunca foi encontrada, talvez tendo fugido com, outro homem, ou talvez seja ela a misteriosa senhora do local, mas isso é apenas uma teoria.

Uma teoria estupidamente errada!





Blaustein

A quarta esposa, uma jovem chamada Marcella, se jogou no fosso do castelo após ter ficado louca com visões no local.

Até o ano de 740, Bluebeard perdeu oito esposas dessa forma trágica.

Após um tempo sem se casar e não demonstrando interesse pelas mulheres locais, uma jovem forasteira surgiu, chamada Rosa. Bluebeard se casou com ela em 745. No quinto mês de casados Rosa deixou-se seduzir por um pirata que lhe prometeu fortunas e viagens pelo mundo. O pirata a seduziu para depois matá-la e atirá-la no mar.

Na última década Bluebeard casou-se mais três vezes, e novamente suas esposas desapareceram ou tiveram mortes trágicas. A última delas, em 756, foi uma jovem chamada Kátia, que Bluebeard comprou de piratas que a haviam raptado, pondo a jovem em liberdade. A jovem recusou-se a acompanhar seu marido em uma visita à ilha, e optou por passar a noite sozinha no castelo. Naquela noite ela deve ter visto algo que a levou a cortar os pulsos e a garganta e sangrar até a morte.

O povo da vila acredita que a maldição esteja no castelo, o qual dizem ser mal assombrado.

População

Aqui é possível encontrar indivíduos vindos de muitas partes do Núcleo, especialmente regiões costeiras. Esses indivíduos são em sua quase totalidade refugiados, párias de outras nações, assassinos e piratas, entre outros tipos de pessoas imprestáveis.

A população local é composta exclusivamente por humanos, e embora grande parte dos forasteiros também seja humana, é possível encontrar um ocasional elfo ou membro de alguma outra raça,

Uma Dama e Algumas Moedas

Piratas e foras-da-lei que desejem ser abrigados em Blaustein são recebidos de braços abertos por Bluebeard.

Como o darklord sente repulsa pelas mulheres de seu domínio, ele vive em busca de estrangeiras.

Assim, o pequeno preço que ele demanda para dar abrigo para tais indivíduos é o pagamento de 10 moedas de ouro por cabeça e mais uma moeda por embarcação, além de entregar alguma donzela trazida (ou melhor, raptada) de outro reino.

Mediante tal pagamento qualquer um pode ficar em Blaustein e fazer o que quiser a quem quiser, a não ser que façam algo com ele antes.

uma vez que o local serve de refúgio para todo tipo de indivíduos. Isso não significa que haja tolerância de elfos e outros humanóides, aqui cada um age da forma como acha melhor e nada impede que desavenças sejam resolvidas de forma brutal. Não há lei que torne isso proibido ou sancione tal atitude.

Devido à “discrição” do local e ao fato de ser um covil de foras da lei, a presença de Calibans aqui é grande, o que não significa que muitos deles sejam criminosos, piratas ou assassinos. Eles apenas escolhem esse lugar pois aqui estão no mesmo patamar que qualquer indivíduo, buscado um escape das outras nações que em sua maioria os rejeitam.

Atlas da Perdição VII

Aparência

Blaustein abriga muitos piratas e foras da lei de outras terras, assim é possível encontrar indivíduos com aparências muito distintas.

Os nativos da ilha possuem a aparência bastante em comum em relação uns aos outros. Os homens tendem a ser altos, em torno de 1,75m a 1,85m, possuindo uma robustez natural. O mesmo não ocorre com as mulheres, que embora possuam tamanhos considerados altos para os padrões do Núcleo (em média 1,70m), possuam a forma física delgada, delicada e com curvas bem delineadas.

O mesmo ocorre com suas faces. As faces dos homens Blaustenianos são cheias, com a mandíbula quadrada e larga, bochechas cheias e narizes largos, ambos avermelhados. Enquanto que as faces das mulheres são delicadas, com queixos e narizes finos e lábios grossos, geralmente possuindo a pele mais pálida do que a pele com coloração de cortiça possuída pelos homens.

A cor dos cabelos é quase sempre negra, sendo a mais comum variante o castanho escuro. Nos homens pode ocorrer um ocasional cabelo loiro, mas isso é praticamente inexistente nas mulheres daqui.

Os piratas possuem aparência variada, uma vez que chegam de diversas localidades, porém eles possuem em comum a pele queimada pelo Sol, faces avermelhadas pela constante ingestão de álcool, além das inúmeras cicatrizes, uma consequência do estilo de vida.

Seus olhos são em grande parte verdes ou azuis.

Moda

As mulheres não tem muitas opções, adotando vestidos simples e leves para o uso nos afazeres do dia-a-dia, e submetendo-se ao doloroso espartilho nas demais ocasiões. As mais abastadas utilizam tal veste tortuosa com mais frequência, e devo mencionar, meu patrão, que ao colocar mais uma vez o espartilho fiquei grata pela minha jornada estar quase no fim.

Os homens vestem-se com camisas, calças de algodão, geralmente de cores escuras e botas longas. É comum também o uso de casacos e o uso de chapéus de aba redonda, com uma das laterais da aba dobrada para cima. Uma pena também faz parte do chapéu.

A veste dos piratas é típica, geralmente usando roupas sujas, com um típico lenço na cabeça, além dos adornos de jóias, brincos, tapa olhos, etc. Alguns membros mais importantes das tripulações costumam vestir-se com roupas finas.

O cabelo dos homens é deixado no máximo na altura dos ombros, nunca além disso. A grande maioria tem a barba longa, ou a barba por fazer. Os que não tem, cultivam pelo menos uma costeleta.

O penteado feminino não tem nenhuma elaboração. As mulheres deixam o cabelo crescer até um pouco abaixo do ombro e o usam solto.

Os piratas costumam deixar seu cabelo crescer sujo e desgrenhado. Alguns fazem tranças. Outros raspam a cabeça e a cobrem de tatuagens.

Muitos deles deixam o cavanhaque crescer e fazem nele elaboradas tranças.



Blaustein

Linguagem

Graças à presença de tantos indivíduos de locais tão diversificados, Blaustein foi acometida de uma fusão de linguagens, sendo possível ouvir palavras nas principais línguas do Núcleo e até em outras de locais mais distantes. Cheguei a presenciar diálogos entre os piratas, nos quais os indivíduos formavam frases com palavras de línguas diversas. Mas isso não é tão comum de acontecer.

Não fica de fora também a linguagem dos vistani, a *patterna*, e confesso que minha nuca sentiu um calafrio quando ouvi a linguagem sendo pronunciada. Meu primeiro pensamento foi que aqueles vistani renegados tentariam me impedir agora no fim de minha jornada, mas felizmente não foi o caso.

Não seja tão precipitada. Os cães não desistiram de você, da mesma forma que não desistiram da tentativa inútil de frustrar meus planos.

Apesar disso, Blaustein possui uma linguagem própria, que é falada o tempo todo entre os nativos, e que os visitantes acabam tendo que aprender para lidar com o governante, Bluebeard, que faz questão do uso da língua nativa.

Trata-se do Blausteniano. Uma linguagem que chega a lembrar o Baroviano, devido ao seu acento forte e palavras complexas e longas, com vogais distorcidas.

Exemplos de Linguagem

<i>Blau:</i>	Azul
<i>Stein:</i>	Pedra
<i>Eyinsedle:</i>	Anacoreta
<i>Haëlle:</i>	Inferno, Maldição (usada para praguejar de modo geral)
<i>Strönd:</i>	Mar
<i>Strondschein:</i>	Onda
<i>Schuein:</i>	Porco
<i>Heill:</i>	Olá, Saudações
<i>Küllen:</i>	Matar
<i>Seeräuber:</i>	Pirata
<i>Gemahlin:</i>	Esposa

Estilo de Vida e Educação

Às mulheres é reservado o trabalho doméstico, servir o lar, limpar a casa, cuidar das crianças (o que inclui ensinar a língua nativa e os princípios básicos da sociedade), e realizar pequenos serviços agrícolas. O que não significa que muitas mulheres não se entreguem à vida fácil e se vendam em tavernas ou mesmo nos navios atracados no porto.

Particularmente é uma forma decadente, uma mentalidade inferior ver as mulheres de tal forma. Ponderando sobre o que aquele misterioso indivíduo me disse em Tepest, é realmente uma pena que em nosso mundo as mulheres só sirvam para servir a igreja e o lar.



Atlas da Perdição VII

Confesso, meu patrão, que por muitas vezes tive vontade de abandonar meu disfarce e revelar a esses ignorantes, brutos e débeis rufiões todo meu conhecimento e potencial, mas não é agora que pretendo pôr minha tarefa a perder.

Voltando ao tópico do qual eu tratava, os homens ao atingirem a adolescência, o que ocorre aos 14 anos, recebem um treinamento militar básico assim como treinamento de navegação. Alguns dos nativos servem de guardas e milícia no castelo de Bluebeard, assim como alguns dos piratas que possuem a soma de extraordinária lealdade e crueldade.

Ademais a vida do povo é pacata, sem muitos afazeres ou ocupações que não sejam se dedicar a receber os navios, administrar estalagens e tavernas, ou produzir bebidas alcoólicas.

A rotina dos forasteiros não pode ser completamente traçada. A maioria vem para cá ou fugindo das autoridades de suas terras, ou usando a ilha como um refúgio ou base entre uma pilhagem e outra.

Cada indivíduo costuma ter seus próprios negócios escusos, porém uma coisa eles tem em comum, a liberdade total para cuidar de seus afazeres (quaisquer que sejam) livremente e sem preocupações com leis. Uma vez que o requisito principal, o pagamento da taxa de permanência realizado para Bluebeard é feito devidamente, cada um é livre para cuidar de seus negócios.

Obviamente muitos vêm aqui com o propósito de assassinar indivíduos de guildas rivais, acertar contas, ou simplesmente eliminar vítimas encomendadas. E não há nada de errado nisso, desde que tenham pago o preço para a estada na ilha.

Em outras palavras, cada forasteiro aqui é livre para fazer o que bem entender, o

que não significa sempre uma vantagem, pois antes que eles façam algo a alguém, pode ser que outro lhes faça algo antes.

¡Ah! A manipulação do demônio ainda permanece em sua mente. Para sua sorte você tem a mim com patrono, do contrário nem sua mente especulativa imaginaria o que teria lhe ocorrido.

Atitudes em Relação à Magia

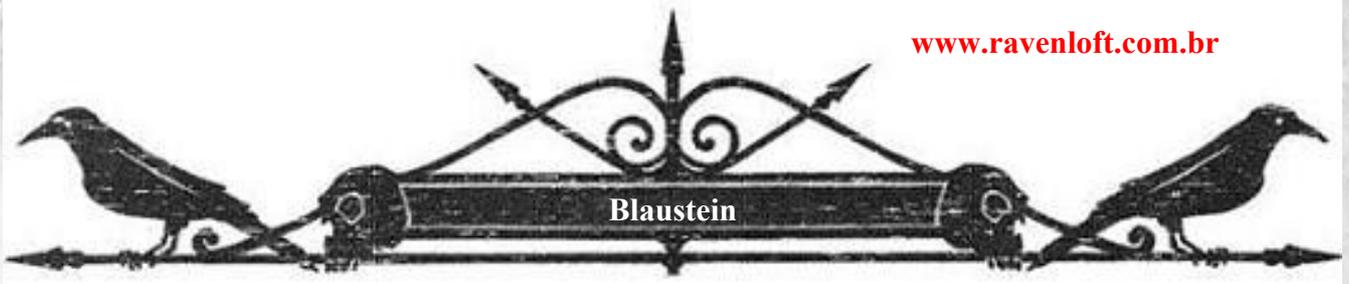
Os locais acreditam em magia, porém não possuem nem a aptidão e nem a paciência necessária para seu estudo e prática. Assim eles vêem a magia como uma força poderosa e útil, preferindo deixar a sua prática para outros indivíduos, os quais consideram sábios e poderosos, e dedicando-se a tarefas mais braçais.

Entre os piratas a visão é a mesma, porém eles tendem a não confiar em praticantes de magia, especialmente porque muitas vezes a magia acaba sendo útil contra as agressões desses indivíduos, ou mesmo contra suas mentiras e artes furtivas. Tal “temor” nada mais é do que um reconhecimento do poder e utilidade da magia.

O governante não proíbe o uso da mesma, porém os piratas e habitantes locais não possuem o devido interesse e intelecto para se dedicar a ela.

Durante minha estada não encontrei nenhum mago local, embora descobri que mais de uma vez Bluebeard contratou o serviço de magos para a criação de artefatos voltados para sua defesa e para facilitar seu dia-a-dia.





Religião

Essa é uma questão neutra, praticamente sem importância na vida do Blausteniano em geral.

Não existe uma religião oficial, e o povo não tem vontade ou necessidade de criar ou adotar uma, então não dão importância a tal assunto e Bluebeard não faz nada para encorajar a religiosidade, porém existem algumas exceções como mostrarei adiante.

Entre os forasteiros encontram-se

clérigos de Ezra e bruxos de Hala, em sua maioria homens. Aqui esses últimos tem liberdade para seguir sua religião sem enfrentar preconceitos, e os religiosos locais tendem a ser neutros, seguindo sua religião por si próprios, sem se empenhar em converter novos fiéis, porém aceitando aqueles que por vontade própria buscarem a sua fé, o que acontece entre alguns dos nativos.

Os clérigos de ambas as religiões tendem a se manter fora de conflitos e reclusos, evitando que coisas desagradáveis lhes ocorram.

O Herói de Blaustein

Aqui quase todos os indivíduos possuem um certo nível de conhecimento marítimo, por menor que seja.

Os habitantes locais tendem a ser neutros, de forma a se precaver contra pessoas desonestas e traições, sempre desconfiando de tudo e de todos, pois nunca se sabem suas reais intenções e uma traição (muitas vezes fatal) pode advir a qualquer momento.

Por outro lado eles possuem uma lealdade extrema a seu governante, e sabem que suas vidas dependem disso, além de lhes evitar muita dor.

Raças: Humanos são praticamente a totalidade dos habitantes de Blaustein, embora não seja difícil encontrar meio-elfos e calibans entre os visitantes do local.

Classes: O mais comum são guerreiros, ladrões e bardos. As classes de prestígio Assassino e Flagelo dos Mares (ver Apêndice) se encaixam perfeitamente no domínio.

Nomes Masculinos: Stefan, Martin, Adrian, Klaus, Adolph, Mark, Jörs, Jöhan.

Nomes Femininos : Julia, Berte, Olga, Irene, Nadia, Juliete, Bernardet, Irhinna.

Nível de Exclusão : Não há.



O Reino

A organização de Blaustein como uma nação chega a ser espantosa. Alguém que olha o local exteriormente pode imaginar tratar-se de um refúgio de piratas, mal organizado e caótico. E não vai estar errado, porém, nesse aparente caos esconde-se uma ordem.

Embora a anarquia impere de indivíduo para indivíduo, Bluebeard governa indisputavelmente com mão de ferro. Ele deixa que cada um faça o que quer, desde que dentro de seus interesses e sob sua autoridade.

Ele é um verdadeiro planejador militar, e não é a toa que os habitantes recebem treinamento em combate. Seu castelo é uma verdadeira fortaleza, e sempre possui um bom contingente de indivíduos para guardá-lo em casos de conflito, além das diversas armadilhas e táticas de defesa.

O brasão do local, que também é o símbolo da família de Bluebeard é uma estampa azul escura com um florete cravado em uma pedra.

Governo

Embora à primeira vista o local pareça totalmente anárquico, basta observar o impacto que as demandas do governante têm sobre a população, a forma como todos os foras-da-lei que aqui se refugiam obedecem inquestionavelmente suas determinações e o medo que todos tem de suas punições que fica claro que Bluebeard é a lei suprema aqui, e que governa seus subalternos (ou seja, qualquer indivíduo no solo e mar de Blaustein) com toda a força da tirania.

Reforço da Lei

Cada homem nativo da Ghastria recebe treinamento militar e alguns são convocados como guardas do Castelo de Bluebeard.

Eles são guerreiros ou combatentes de nível 1º ao 3º.

O castelo possui um pequeno exército para protegê-lo, mas um pequeno número habita o local, a maioria residindo na vila.

Dentre esses indivíduos encontram-se alguns piratas habilidosos no manejo da espada e da pistola, e principalmente sanguinários e sádicos.

Na vila não existe qualquer tipo de guarda, e cada indivíduo é livre para fazer o que quiser, desde que não despreze os desígnios de Bluebeard. Neste caso ele mesmo irá usar de extremo sadismo e crueldade com o infeliz que ousar fazê-lo.

Eu mesma pude ver pessoalmente como ele é severo e rígido com o cumprimento de suas ordens, como é cruel na punição das menores infrações. Tudo isso eu pude presenciar, uma vez que morei em seu castelo durante toda minha estada, e minha relação com Bluebeard, que fique claro que em nome de minha pesquisa, foi muito além da relação de uma visitante para com um anfitrião.

Mas se por um lado ele é cruel com os subalternos, por outro ele trata com a maior das excelências uma mulher que ame.



Até hoje ele sofre com a perda de suas esposas anteriores, a quem tratava da melhor forma possível.

Bluebeard demanda lealdade de todos os seus habitantes e de todos os piratas que se refugiam na ilha, no entanto, ele não demanda que eles sejam leais uns com os outros.

Uma das principais regras é que ninguém desafie sua autoridade, tendo ele a palavra final em todas as decisões. Também não é tolerado que falem contra ele (em especial histórias caluniosas sobre o destino de suas esposas).

Outra regra importante é que o governante é detentor de 10% do valor dos negócios escusos realizados na ilha. Aqueles que deixam de pagar a "partilha", como é chamada a contribuição, recebem penas dolorosas e inesquecíveis. Da mesma forma são punidos os que tentam lhe tomar o poder.

Bluebeard costuma executar pessoalmente as punições, porém, nem sempre ele tem tempo para tanto, e acaba não tendo como, sozinho, descobrir os conspiradores, assim ele possui um homem de confiança para identificar os que não cumprem as determinações do regente de Blaustein, e para muitas vezes, aplicar-lhes a uma cruel pena, o que também ele faz com extremo sadismo.

Refiro-me a um homem chamado Andërs. Um homem de longos cabelos negros, com um cavanhaque comprido e trançado, cujo tom branco da pele esconde sua descendência meio-vistani.

Sua descendência é mascarada também pelo seu nome, que lhe foi dado em Blaustein, após ter sido abandonado no local quando ainda era um bebê. Embora não haja muitos detalhes sobre isso, a sua língua bifurcada sugere que talvez seus parentes tenham tentado matar o bebê, mas posteriormente tenha lhes faltado coragem e

eles tenham simplesmente abandonado a criança. Tudo isso talvez tenha ocorrido por Andërs ter a incomum coloração avermelhada dos olhos, o que talvez somado ao fato dele ser do sexo masculino tenha gerado a presunção de que ele fosse um Dukkar, um homem com o poder da visão, fadado a trazer dor ao mundo e aos vistani, devendo assim ser sacrificado. Poupano-os eles se livraram de um pesado fardo da consciência, fardo esse pelo qual ainda sou atormentada, embora não tenha ocorrido por minha vontade.

Um Dukkar...sim, você está começando a chegar perto das respostas que busca, mas ainda assim não é capaz de perceber isso, mesmo com a resposta na sua face.

Muitas vezes tirar a vida de um filho pode ser a única forma de educá-lo, para mais tarde dar-lhe uma segunda chance. Mas esse não foi o seu caso, portanto pare de se lamentar.

O fato é que o carrasco de Blaustein, Andërs, parece ter simpatizado comigo, ou talvez o faça pela minha relação com seu governante. Não posso dizer ao certo, mas o fato é que ele sempre me tratou com extrema educação e gentileza, inclusive garantindo que ninguém ficasse em meu caminho durante minha pesquisa e até mesmo me fornecendo auxílio e informações essenciais, sobre Blaustein, seus habitantes e seus segredos.

Graças a ele descobri que Bluebeard é o Lorde Pavoroso do local, embora ele não saiba o porquê, embora eu creia que seja pela sua crueldade e apoio a atos criminosos.



Atlas da Perdição VII

Economia

Diferente de outros locais, a economia oficial de Blaustein é totalmente baseada em atividades ilícitas. O local praticamente não produz, tendo sua economia alimentada apenas pelo consumo dos produtos e serviços internos pelos visitantes, pelo pagamento que os navios devem pagar para ancorar na ilha e pela entrada e saída de produtos contrabandeados, e neste caso o lucro se dá através da “partilha”.

60% do dinheiro arrecadado vai para os cofres do governante, o resto é investido em todas as demais necessidades do local.

Diplomacia

A única relação com outras terras se constitui de forma ilícita, uma vez que a ilha abriga piratas, contrabandistas, ladrões, assassinos e indivíduos da pior espécie vindos de toda parte.

Exatamente por isso, as outras nações tratam Blaustein com desdém, ou ignorando completamente o local, ou no caso de reinos mais vingativos, enxergando o local com rancor e com uma certa inimizade por fornecer abrigo a criminosos procurados.

Darkon: Embora alguns piratas de Martira Bay façam frequentemente a rota entre Blaustein e Darkon, este último apreze não guardar rancor algum. Principalmente porque os tipos de pessoas encontradas em Blaustein também são comuns em Martyra Bay. Devido aos “freqüentadores” em comum que ambos locais têm, não são muitos piratas que saem de Martira Bay para ir a Blaustein, salvo por algum negócio lucrativo, assim Darkon não dá muita atenção à ilha, ao

mesmo tempo em que não guarda rancor algum.

Depois de suas descobertas, minha pequena pesquisadora, certamente minhas atenções para com este local irão aumentar muito.

Lamordia: A pirataria em Lamordia não é muito comum, porém os navios da guarda de Lamordia têm ordens de afundar qualquer embarcação suspeita de ter vindo de Blaustein à primeira vista. Isso porque muitos contrabandistas de Blaustein adorariam pilhar um navio Lamordiano, graças a seus canhões e outros avanços que valem muito no mercado náutico.

Dementlieu: Muitos criminosos de Dementlieu acabam se refugiando em Blaustein, e isso tem contribuído para que a ilha seja mal vista. Dementlieu se recusa a receber navios de Blaustein e toda sua tripulação será detida (na melhor das hipóteses) assim que colocar os pés em terra.

Mordent: A relação de Mordent com Blaustein é neutra, o que não significa que os navios de Mordent não fiquem de sobreaviso, e que seus navios comerciais evitem o local a todo custo.



Locais de Interesse

Como já mencionei, meu patrão, a ilha não chega a possuir nenhuma comunidade organizada por assim dizer, sendo talvez o castelo de Bluebeard a construção mais imponente e importante do local.

Isso não significa, porém que a vila localizada ao sopé do castelo não tenha nada a ser estudado, da mesma forma que a maior região portuária do local, chamada Bastellon.

Assim, posto que alguém com minhas habilidades de pesquisa não poderia de forma alguma dar detalhes incompletos, detalharei a seguir o porto de Bastellon, a vila de Blaustein e o castelo Bluebeard.

Porto de Bastellon

Localizado a meia hora de caminhada do castelo Bluebeard, este porto recebe os navios de maior porte, servindo também como base para as próprias frotas marítimas de Bluebeard.

Dia e noite homens de confiança do regente montam guarda no local.

Assim como o resto da região portuária de Blaustein, Bastellon se assemelha a uma pequena vila construída de resto de cascos de navios, que servem ao mesmo tempo como moradia, refúgio temporário e estoque para os piratas do local. Algumas dessas construções feitas de restos de cabines de navios ou de mastros servem inclusive de tavernas ou estalagens. Seria impossível detalhar uma a uma, ainda mais porque eu não cometi a tolice de freqüentar tais lugares, de onde uma grande porção dos hóspedes nunca mais sai, pelo menos não com vida.

O diferencial em Bastellon, fora o que

eu já mencionei, é que algumas partes possuem pequenas fortalezas esculpidas na rocha, onde os guardas de Bluebeard vigiam o local. O porto leva para uma estrada cujo destino é o castelo que fica no topo de uma alta encosta voltada para o mar.

Vila de Blaustein

Localizada ao sopé do castelo a vila é um pequeno aglomerado de casas, em sua maioria feitas de pedra ou madeira. O solo do local é composto de blocos de pedra firmemente calçados, e todas as casas possuem pelo menos dois degraus separando suas portas da rua.

As casas possuem portas e janelas de madeira, geralmente com várias trancas internas, algumas delas sendo reforçadas com barras de ferro.

A iluminação do local durante a noite é feita através de suportes altos em cujo topo são colocadas tochas.

Onde Ficar em Blaustein

O Crânio do Papagaio (Comida de Qualidade Ruim, Quartos de Qualidade Ruim) foi a única estalagem de muitas na qual me hospedei, antes de me tornar hóspede do castelo Bluebeard.

A comida embrulhava o estômago, graças ao cheiro de peixe podre (quase todas as refeições aqui são frutos do mar), porém o rum é insuperável, não há rum tão bom em parte alguma do Núcleo.

As acomodações são precárias, não muito diferentes do assoalho de um navio. E em meio aos hóspedes alguns indivíduos de aparência suspeita estão sempre espreitando cada pessoa que adentra o local. Desnecessário dizer que o local é palco de





assassinatos e roubos entre outras atrocidades, com frequência espantosa.

Blaustein (Vila Pequena):

Convencional; AL: CM; 5.000 limite de ouro; Renda 50.000 po. População: 300; Isolado (Humanos 95%, Outros 5%).

Personagens Importantes: Hershk Trödh, homem, Guer 2/Exp 3, N; Hans Tchelch, homem, Ladr 7, Assass 3, CM.

Possibilidade Pavorosa:

A Pilhagem Maldita

Há alguns dias um navio pirata roubou parte de um tesouro sagrado em uma das muitas Ilhas do Terror localizadas nas névoas.

O navio rumou direto para Blaustein, onde está ancorado e está gastando o tesouro no local. O tesouro consiste em moedas, jóias, esculturas, e em especial uma estátua de ouro em tamanho real de um ser humano.

Mal sabem os piratas que eles despertaram uma maldição terrível e que em dentro de oito noites não haverá lua e a estátua criará vida para absorver as almas de todos os que entraram em contato com o tesouro, o que pode acarretar sérios problemas para toda a ilha.

Possibilidade Pavorosa:

A Embarcação Viva

O Devorador de Almas é um navio cuja origem é desconhecida, alguns dizem que o grande número de matanças em seu convés o contaminou com o mal, outros dizem que é um construto maligno, outros que é uma criatura que nasceu da materialização de forças malignas. A verdade é que o navio é uma *Fantasmagora* (v. RL DMG)

O navio aparece na costa, sempre abandonado, convidativo a ser “ocupado” por uma tripulação, ou saqueado. Aquelas que embarcam são mortos pelo navio que pode projetar ilusões, alterar ou moldar sua superfície criando armadilhas, ou formas de ataque (como tentáculos de sombras), ou lançando sobre os “convidados” as almas nele aprisionadas. Ele faz isso após sozinho navegar para o mar aberto e deixar as vítimas sem ter para onde ir.

Olhando normalmente o navio aparece um navio pirata em boas condições. Aqueles que possuem Empatia Etérea, no entanto, enxergarão o navio como uma embarcação decadente e podre repleta de almas sofredoras.

Os que morrem no navio tem seus corpos e almas absorvidos pelo mesmo. Uma variante pode ser que a verdadeira forma do navio seja uma embarcação construída de restos humanos (ossos, carne, pele, sangue e faces distorcidas).



Castelo Bluebeard

A maior parte de minha visita por Blaustein passei no Castelo Bluebeard, ao mesmo tempo fazendo a última parte de meu guia e tentando desvendar seus propósitos e os do bracelete que me deu, meu patrão.

Assim que cheguei tive alguns problemas, mas da mesma forma que os piratas fazem para se livrar de seus inimigos, os agentes da Kargat que enviou para me acompanhar se livraram daqueles que se colocaram em meu caminho.

Durante uma caminhada pela vila encontrei-me com Bluebeard, um homem de aspecto severo e horrendo, que possui uma barba cuja coloração é negra, com um leve tom azulado, o que lhe rende o nome pelo qual é chamado.

Imediatamente Bluebeard mostrou estar interessado por mim, talvez e especialmente por eu ser uma forasteira. Nada no homem teria me despertado qualquer interesse ou simpatia, porém eu percebi que estando ao lado dele seria bem mais fácil para que eu estivesse protegida e pudesse descobrir os segredos do local.

Após quase um mês, e após convencê-lo de que meu nome era Alana Rhunia, a herdeira de uma família nobre falida de Richemulot, finalmente tornei-me a nova esposa de Bluebeard. Claro que fiz isso meramente pela minha segurança e pelo bem de minha pesquisa, e felizmente no pouco tempo em que fui moradora de seu castelo vários problemas externos impediram que nosso relacionamento se tornasse mais físico do que alguns repulsivos beijos.

O Castelo no qual residi é uma construção retangular, com quatro torres octagonais. Ele não possui muralhas defensivas, em invés disso possui um grande fosso no centro do primeiro andar, sendo

que o fundo do fosso é impossível de se enxergar.

Cada uma das torres foi construída para servir de prisão, e em algumas delas haviam gaiolas com cadáveres pendurados (igual a algumas que encontrei pela vila).

Existem quatro andares no castelo. O primeiro é o térreo, há um andar inferior e mais dois superiores, sendo que no último ficava meu quarto e também os quartos de suas esposas anteriores.

Foi durante as noites, meu patrão, que comecei a questionar a história sobre Bluebeard, pois os rumores de que seu castelo é assombrado por suas antigas esposas provou-se verdadeiro. De seus quartos eu podia ouvir sussurros de vozes femininas, risadas sombrias e prantos.

Utilizei magias de proteção no meu quarto, e em momento algum nenhuma das esposas pareceu diante de mim. Porém, isso tudo me levou a questionar o que teria realmente acontecido a elas, pois se muitas delas desapareceram repentinamente, não fazia sentido suas almas estarem aprisionadas em seus quartos. De qualquer forma, minha intenção era após terminar a pesquisa me evadir de Blaustein sem que Bluebeard sequer notasse, o que creio eu não lhe faria muita diferença, afinal ele já tem grande experiência em perder esposas.

A pesquisa correu normalmente, até que um fato curioso aconteceu, fato este que veio a ser agravado por uma influência externa, que relatarei a seguir.

Em uma determinada manhã, Bluebeard teve que fazer uma viagem até o outro extremo da ilha, porém, como nunca havia feito antes ele me entregou sua argola de chaves, contendo todas as chaves do castelo. Curiosamente, dentre elas, havia uma pequena chave dourada, que foi a única que ele me proibiu de usar. A tal chave pertencia à porta da sala da torre superior.



Atlas da Perdição VII

“Não abra aquela porta, lá é onde eu guardo minhas surpresas, e eu ficaria extremamente irritado se alguém violasse algo tão particular para mim”.

Estava claro que eu não deveria abrir a porta, e eu sabia que Bluebeard era um homem precavido. Eu pretendia abrir a porta, mas não o faria sem antes ter certeza de todos os riscos e meios. Procurei identificar magia na chave, e minhas suspeitas se conformaram quando a chave provou se mágica.

Fiquei alguns dias pensando uma forma de entrar na sala, quando, como que lendo meus pensamentos, Andërs se aproximou de mim, gentil com sempre foi comigo e me disse que eu deveria entrar na sala. Ele revelou ter percebido que eu não era uma pessoa comum, que eu aparentava estar atrás de respostas, e que o que eu encontraria naquela sala responderia muitas de minhas perguntas, e lá havia a maior descoberta envolvendo Blaustein e minha vida jamais seria a mesma depois de entrar lá. Ele se ofereceu para despistar os guardas para que eu pudesse entrar na sala, e assim o fez.

A noite já tinha descido sobre a ilha quando eu cheguei à porta, era possível ouvir os sussurros das antigas esposas mesclados ao som do vento que soprava do mar.

Andërs havia se encarregado de atrasar o retorno de Bluebeard.

Assim que eu abri a porta da torre mais alta, a chave mudou de cor, assumindo uma coloração vermelho sangue. Ao entrar no local, uma câmara escura, senti o cheiro de mofo mesclado ao cheiro de podridão. Assim que utilizei a magia Luz para iluminar o local, a verdade se fez presente. Bluebeard havia matado todas as suas esposas anteriores. As paredes da sala estavam tingidas com várias camadas de sangue e pendurados por toda a câmara estavam os cadáveres de suas antigas esposas.

Eu mal tive tempo de avaliar a situação, pois imediatamente Andërs entrou trazendo consigo Bluebeard, só então percebi que o meio-vistani havia me preparado uma armadilha. Ele havia me incitado a entrar na sala (como devem ter feito as outras esposas), pois sabia que Bluebeard faria comigo o mesmo que fez com elas.

Eu me preparei para puxar minha pistola, mas então meus olhos encontraram os de Andërs. Eu não conseguia me mover. Rapidamente Bluebeard me acertou violentamente me lançando ao chão, com sangue escorrendo pelo rosto.

Antes que eu pudesse fazer algo, Bluebeard estava com suas mãos em meu pescoço, erguendo-me e me estrangulando, enquanto Andërs olhava com um sorriso sádico no rosto e um brilho medonho nos olhos vermelhos, um olhar parecido com um que eu já havia visto. Logo eu percebi que o meio-vistani não era humano.

Eu não conseguia reagir, e logo a dor e o desespero foram dando lugar a uma sensação de dormência. Eu me entreguei à morte.

Você bem sabe, meu patrão, tudo o que se passou, seria desnecessário que eu narrasse tudo que me ocorreu, uma vez que você o sabe muito bem, e até melhor que eu, uma vez que de longa data você já devia ter previsto que esse momento chegaria cedo ou tarde, que uma hora os poderes de meu bracelete se ativariam. Embora possa parecer desnecessário, ainda mais porque você teve participação direta no que ocorreu e sabe melhor do que eu dos eventos que se seguem, eu incluí a narração dos fatos apenas por uma questão didática para que minha pesquisa fique fiel aos fatos.

Quando eu já acabava que não havia mais esperanças e que eu morreria ali, como as outras esposas de Bluebeard algo inesperado ocorreu.

Blaustein





Atlas da Perdição VII

Senti um calor em meu braço, mas não voltei à consciência, ou talvez tenha atingido uma consciência maior. Percebi que pensamentos se passavam pela minha mente, mas não meus pensamentos, ou talvez meus antigos pensamentos não fossem meus realmente. Minhas memórias, minhas idéias, minhas dúvidas, tudo mesclado a outros pensamentos que invadiam minha mente e que pareciam ser meus, mas que logo tomaram um tom diferente, então percebi, que embora estivessem em minha mente, não eram meus pensamentos, era outra voz.

A sua voz, meu patrão.

Eram os seus pensamentos que eu ouvia em minha mente, mesclados aos meus, ao mesmo tempo surgindo como se fossem minhas idéias, e ao mesmo tempo como se você falasse comigo.

Nesse momento eu tomei um choque mental, como se eu pudesse com minha mente, buscar entre os seus pensamentos as respostas para minhas dúvidas. Ou ainda mais, como se parte do seu conhecimento, suas intenções em relação à minha busca se fundissem às minhas idéias como uma única mente e eu pudesse pensar como se eu fosse você, sabendo claramente o objetivo dessa busca, e o propósito de meu bracelete.

Nesse instante minha visão voltou, embora eu pudesse ver também sua real face, meu patrão, talvez projetada pelo bracelete e pelas faces de meus agressores talvez eles também pudessem vê-lo, meu patrão.

Eu pude vislumbrar uma luz sendo emanada do bracelete, como que sugando um fino vapor de uma aura avermelhada que envolvia Andërs. Também percebi que Bluebeard encontrava-se em choque como se tivesse sido arremessado por uma força sobre-humana. Ouvei então sua voz, meu patrão, em um tom ríspido e estalado.

“Verme decadente, não se intrometa em minha busca. Do contrário, você que treme perante uma insignificante

manifestação de meus poderes verá que a sua incapacidade de conseguir mulheres que meus atormentadores lhe impuseram irá parecer uma benção perto da condenação que irei lhe impor.”

Bluebeard, como uma criança em pranto, se encolheu em um dos cantos da obscura sala, enquanto Andërs observava com espanto.

Durante essa experiência espantosa, percebi que meu corpo estava completamente curado, todos os ferimentos haviam se regenerado pela aura que emanava do bracelete. E ao passar por isso uma lembrança me veio à mente, ou talvez uma lembrança sua, meu patrão. Via meu corpo em uma mesa em um salão escuro, uma espécie de laboratório, no meu braço mãos esqueléticas colocavam o bracelete em meu braço.

Compreendo agora o que realmente me ocorreu em Verbrek. Eu morri, dilacerada pelos lobisomens, mas seu bracelete aprisionou minha essência. Você então clonou meu corpo, transferiu minha essência para o clone e me colocou adormecida em uma cabana em Valachan, com cópias de meus pertences.

Agora sei também exatamente o que busca, a resposta me veio através de seus pensamentos; Uma verdade até mais espantosa do que o modo pelo qual ela veio.

Minhas pernas estremeceram e minha alma gelou quando tive a cesso a tal conhecimento, ao ver as peças se encaixarem e ao ver as forças com as quais estou lidando.

O misterioso cavalheiro que me encontrou em Tepest, ele é o indivíduo conhecido como Cavalheiro Visitante, o indivíduo misterioso que seduziu Gabrielle Aderre. Ele é o pai de Mallochio Aderre o Dukkar de Invidia.

Agora compreendo ao que ele se referia quando disse que você estava atrás



das suas crianças. Ele é um demônio, e assim como Mallochio, ele possui outras proles espalhadas por nosso mundo. Essas são as suas crianças, e são esses indivíduos que você busca. Eles são 13 no total, todos eles meio-vistani, alguns deles são Dukkars, todos eles filhos de mulheres meio-vistani, refletindo em seus poderes os piores erros e medos de suas mães.

Desde o primeiro volume dos Atlas da Perdição eu tenho cruzado o caminho desses indivíduos. **A Besta das Colinas em Kartakass, Vigo Drakov em Falkovnia, O Jongleur em Borca, Mallochio Aderre em Invidia, Chezna a Gata Sangrenta em Nova Vaasa, Gerhod em Vechor e Andërs em Blaustein.** Sete deles já foram encontrados, e isso revela parte do verso que a vistana, que agora sei fazer parte da Tribo de Hyskosa, me falou. Ela disse quando eu me juntasse ao meu mestre no túmulo. E eu me encontrei com você, meu patrão, à beira da morte. Ela disse que aquilo que está escondido não deve ser encontrado, e agora percebo que falava dos filhos do demônio. Só não consigo compreender a frase na qual ela dizia que aquilo que está preso não deve ser libertado. Mas como você mesmo me disse, quando lhe perguntei, isso eu descobrirei com o tempo, embora as minhas suspeitas quanto ao que você quis me dizer não são nem um pouco agradáveis.

Percebi que o bracelete não serve somente para me proteger, na verdade ele faz parte de minha missão, pois percebi que ele absorve parte da energia das bolhas de realidade desses meio-demônios.

Com posse desse conhecimento, e ainda abalada eu deixei Blaustein o mais rápido possível, mas as surpresas desagradáveis estavam longe de terminar.

Pensamentos Finais

“Agora vá, minha pequena pesquisadora, a primeira parte de nossa busca está completa. Você deve partir com a tripulação que eu lhe enviei para as terras que existem em meio às névoas para procurar as demais proles do demônio”.

Eu já lhe avisei, meu patrão, Azalin Rex, soberano de Darkon. Eu sou minha própria mulher. Posso estar a seu serviço, mas isso não lhe dá o direito de me tratar como um de seus servos submissos, ou de desperdiçar o resto de minha vida vagando sem rumo pelas névoas. Eu gastei cinco anos de minha vida percorrendo as terras do Núcleo, que são conhecidas e mapeadas. E você, com seus desígnios, me manda vagar pelas névoas para continuar sua busca.

Tal jornada pode levar outros cinco anos, ou talvez o resto de minha vida. Espero que não se esqueça que eu, ao contrário de você, não possuo um suprimento interminável de tempo.

Como se não bastasse, todos os membros da tripulação sabiam dos planos de visitar as ilhas além das névoas, e eu só fui avisada no último instante.

Entenda meu patrão, partirei para as ilhas e continuarei essa busca. Mas não pense que faço isso por lealdade a você, ou por me importar com seus desígnios. Faço isso movida pela minha própria sede de conhecimento, e como uma oportunidade de sanar as dúvidas que ainda me restam sobre a natureza deste mundo e sobre suas reais intenções.

Sinceramente,



760 CB



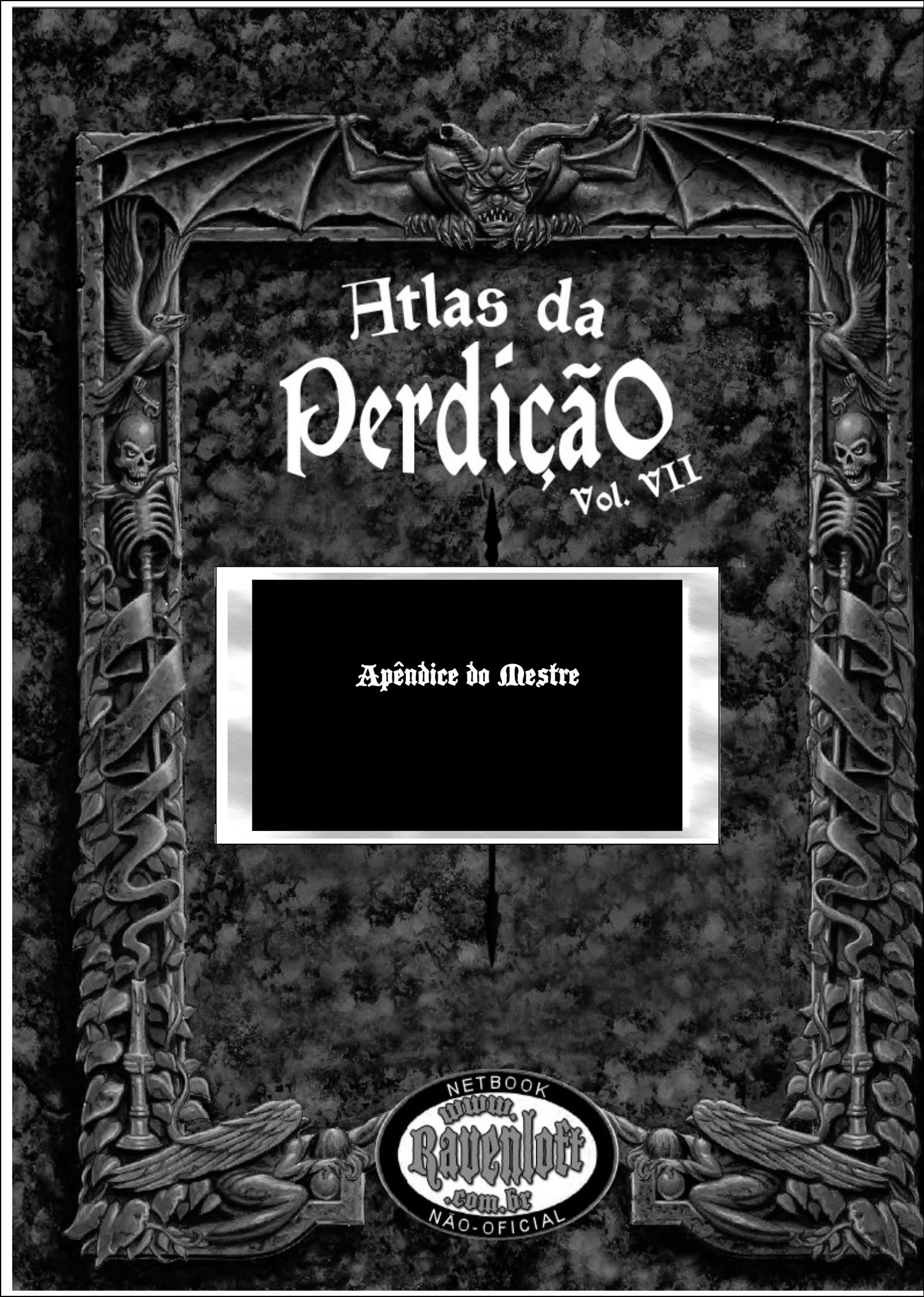


Wah! Sua mente ainda é como a de uma criança ingênua.

Você enxerga como uma punição a minha ordem para explorar as outras prisões deste mundo, quando na verdade deveria ver essa minha escolha como um sinal de satisfação com seu trabalho.

Maso eu não estivesse gostando dos resultados de seu trabalho, eu já a teria eliminado antes que você pudesse chegar até aqui.





Atlas da Perdição

Vol. VII

Apêndice do Mestre





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

Flagelo dos Mares

Não há um nome mais adequado para se referir aos indivíduos que se valem do mar para levar sua crueldade a todas as terras que podem alcançar, transformando uma embarcação em um instrumento de destruição e com esse instrumento levando aqueles que o servem, almas quase tão cruéis quanto a sua para torturar, saquear e matar pelo mar.

Muitos capitães piratas acabam adquirindo uma vontade superior a à simples busca por pilhagem, e passam a se dedicar única e exclusivamente a espalhar o sofrimento, ou ainda mantêm a paixão por riquezas, mas são incapazes de controlar seu sadismo, tornando-se Flagelos dos Mares.

Nem todos os membros dessa classe são navegadores, alguns deles permanecem em terras, mas sua crueldade não é menor do que a de seus companheiros marítimos, e eles também possuem outros indivíduos cruéis a seu comando, entre eles rufiões e piratas.

Dado de Vida: d8

Requisitos:

B.B.A.: + 6

Perícias: Profissão (marinheiro) 5 ou conhecimento (navegação) 5; Escalar 5; Usar cordas 5; Equilíbrio 5; Natação 5.

Especial: Ser membro ou comandante de uma embarcação ou de refúgio pirata.

Perícias da Classe:

Abrir Fechaduras(Des), Acrobacia(Des), Arte da Fuga(Des), Avaliação(Int), Blefar (Car), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento(história)(Int), Natação(For), Conhecimento (local) (Int), Conhecimento (navegação) (Int), Equilíbrio (Des), Escalar (Des), Esconder-se(Des), Falar Idioma, Furtividade (Des), Intimidação (Car), Observar(Sab),Ofícios(Int), Profissão(Sab), Saltar(Des), Usar Cordas(Des).

Pontos de perícia por nível: 6 + modificador de inteligência.

Características da Classe:

Todas as habilidades seguintes pertencem à classe.

Usar Armas e Armaduras: O flagelo dos mares sabe utilizar o sabre e pistolas, se estiverem disponíveis na campanha. Ele não ganha proficiência com nenhuma armadura extra ou escudo.

Rato de navio: O flagelo dos mares se torna especializado na utilização de algumas perícias e capaz de realizar as tarefas correlacionadas com segurança, mesmo sob as situações mais adversas. Sempre que realizar um teste de perícia ligado a proezas físicas, ele poderá escolher 10, mesmo sobre tensão ou distrações que normalmente lhe impediriam de fazê-lo. O flagelo dos mares não pode utilizar essa habilidade fora de um navio.





Apêndice do Mestre

Ritmo da maré: Um flagelo dos mares não precisa fazer testes de equilíbrio dentro de um navio pelo balanço natural do mar. Em uma tempestade, o Flagelo dos mares recebe um bônus de +10 nos seus testes de equilíbrio.

Ataque furtivo: Como a habilidade do ladino.

Conhecimentos marítimos: Um flagelo dos mares ouve muitas histórias de outros marinheiros e pessoas ou criaturas ligadas ao mar. Ele pode realizar um teste especial de conhecimentos marítimos, com bônus equivalente ao seu nível de personagem + modificador de inteligência, para determinar se conhece alguma informação relevante sobre as pessoas notáveis do mar, itens ou lugares famosos que tenham alguma relação com o mar. Se o flagelo dos mares possuir graduações suficientes em Conhecimento (história), seu bônus de sinergia deve ser somado também.

A Classe de Dificuldade para determinada informação deve ser determinada pelo mestre, variando entre 10 (muito fácil) a 30 (extremamente difícil) geralmente. Ele nunca deve permitir que o jogador escolha 10 ou escolha 20 nessa jogada. O resultado do teste e a informação obtida também estarão a cargo do mestre.

Mestre da navegação: No quinto nível da classe, o flagelo dos mares recebe uma compreensão sobrenatural das correntes e rotas marítimas, até mesmo dispensando mapas e outros instrumentos, apenas seguindo seu “faro marítimo” para conseguir chegar onde deseja usando a melhor rota possível.

Para chegar ao seu destino, ele precisa realizar um teste de conhecimentos marítimos (habilidade da classe) e conseguir um resultado de 15 no teste.

Utilizar mapas ou outros equipamentos normais podem facilitar o teste, dando um bônus de até +5 (determinado pelo mestre) com base na precisão oferecida pelas suas ferramentas.

Situações anormais de navegação podem aumentar a dificuldade em até +15 (de acordo com o mestre), como conjuntos de ilhas que se deslocam, ou verdadeiros mares-vivos que se oponham à travessia de embarcações.

O Flagelo dos Mares

Nível	Ataque Base	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+0	Rato de navio, Ritmo da maré
2º	+2	+3	+3	+0	Ataque furtivo (+1d6)
3º	+3	+3	+3	+1	Conhecimentos marítimos
4º	+4	+4	+4	+1	Ataque furtivo (+2d6)
5º	+5	+4	+4	+1	Mestre da navegação

Atlas da Perdição VII

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.

Althea

Darklord de Demise

Medusa: ND 7; Humanóide Monstruoso Médio; DV 6d8+6; PV 43; Ini +2 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 15 (+2 Des, +3 natural), Toque 12, Surpreso 13; BBA +6; Agarrar +6; Ataque corpo a corpo +9 (1d4+1 19-20x2 mais veneno, *Adaga do Veneno*) ou corpo a corpo +8 (1d4 19-20x2 mais veneno, serpentes) ou à distância +9 (1d6 x3, arco curto obra-prima); Ataque total corpo a corpo +9/+4 (1d4+1 19-20x2 mais veneno, *Adaga do Veneno*) e serpentes +3 (1d4 19-20x2 mais veneno) ou à distância +9/+4 (1d6 x3, arco curto obra-prima); AE olhar petrificante, veneno, cegueira; QE visão no escuro 18m; AL CM; Res Fort +3, Ref +7, Von +6; For 10, Des 15, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 16.

Perícias: Blefar +10, Disfarces +10, Furtividade +8, Observar +10, Sobrevivência +6 (+8 para senso de direção), Conhecimento (Local) +8, Intimidar +6;

Talentos: Tiro Certo, Precisão, Acuidade com Arma.

Idiomas: Lamordiano, Darkoniano.

Posses: 3.000 moedas (variadas), objetos de arte e jóias no valor de 5.000po, livros diversos, arco curto (obra-prima), *Adaga do Veneno, Cinto do Serpente*



Um belo corpo feminino, vestido com uma túnica branca que exalta suas belas formas. Seu rosto, uma face feminina com algumas escamas, possuindo olhos completamente negros.

Sua boca praticamente não possui lábios, e sua língua é forcada com a de uma cobra.

Contrastando com as belas formas, em sua cabeça, cobras ocupam o lugar de seus cabelos, movendo-se de forma ameaçadora e aterrorizante.

História

Nada se conhece da história da Medusa, e os poucos para os quais ela pode ter se confidenciado são hoje estátuas de pedra em sua ilha.

Apêndice do Mestre

As suspeitas são de que Althea sempre foi uma medusa, embora já tenha existido a suspeita de estudiosos do semiplano de que ela se transformou na criatura ao “ganhar” seu domínio.

Acredita-se que ela tenha vindo de alguma outra terra do mesmo mundo a que pertencia Lamordia antes de adentrar o semiplano, e que, naquele mundo, teria ido para a ilha de Demise, na costa de Lamordia, sendo levada junto com o domínio para a Terra das Névoas. Tal suspeita tem base na sua fala do Lamordiano, que embora seja fluente, possui em certo sotaque. Além disso as ruínas em sua ilha sugerem uma civilização bem diferente (o equivalente a cultura Grega) e menos avançada da sociedade Lamordiana.

Talvez o que a levou a se tornar uma darklord pode ter sido sua fúria contra os humanos por eles não aceitarem sua natureza, levando-a assim a adquirir um certo prazer em petrificar seres vivos e utiliza-los como enfeites em seu refúgio. Talvez ela tenha feito isso na primeira vez por legítima defesa, mas com o tempo a prática tornou-se uma prazerosa obsessão.

Situação Atual

Althea permanece na ilha ano após ano, vivendo solitariamente, tendo como única ocupação, petrificar ocasionais intrusos. Ela muitas vezes almeja por companhia, porém a reação negativa das pessoas ao ver sua verdadeira natureza a irrita, e ela acaba petrificando-os.

A medusa acabou enlouquecendo com o tempo de solidão, uma vez que seu olhar petrificante atinge até mesmo o Etéreo,

nem mesmo os espíritos podem lhe fazer companhia.

Seu maior desejo é conseguir escapar da ilha na qual vive confinada, e ela tem grandes posses para poder comprar sua liberdade, porém os indivíduos se espantam com sua natureza, e além disso uma misteriosa e incompreensível força impede que ela deixe a ilha.

Althea não conhece a natureza do semiplano e mal compreende sua situação como darklord. Sua isolamento e incapacidade de deixar a ilha apenas fazem com que a loucura tome conta dela. Isso faz com que ela tome atitudes cada vez mais desesperadas em busca de liberdade e em busca de um parceiro de sua espécie.

Para tal ela está começando a considerar a hipótese de usar sua fortuna para atrair viajantes gananciosos e de alguma forma usa-los para sair da ilha, ou para que eles lhe levem um parceiro. Ou, como ela tanto sonha, conseguindo tanto a liberdade quanto um parceiro.

Combate

Althea não pensa duas vezes antes de atacar. Ela é amigável de início, mas a primeira reação negativa contra sua natureza monstruosa já faz com que ela lance sobre a vítima seu ataque primário, o olhar petrificante.

Tal ataque funciona até mesmo em criaturas etéreas, e Althea não é imune ao ataque, por isso mesmo a medusa abomina espelhos.

Ela também se vale das serpentes em sua cabeça para morder e injetar veneno.

Na última das hipóteses a medusa se vale de uma espada curta, utilizando o veneno de suas serpentes para deixar a

Atlas da Perdição VII

lâmina mais mortal.

Mesmo que Althea morra ainda assim seus olhos são fatais e irão petrificar qualquer um que olhar para eles.

Olhar petrificante(Sob): Fortitude (CD 15) anula o efeito, tem alcance de 9m e é permanente.

Veneno(Ext): Inoculação através das serpentes, teste de resistência de Fortitude (CD 14) anula, dano inicial 1d6 de dano temporário em força, dano secundário 2d6 de dano temporário em força.

Cegueira(Sob): Funciona continuamente e afeta num raio de 18m, teste de Fortitude (CD15) anula ou a cegueira se tornará permanente.

Fechando as Bordas

Althea não pode deixar o labirinto, não tendo controle sobre o restante da ilha. Para impedir que suas vítimas escapem do labirinto ela pode projetar ilusões que deixam o local completamente sem saída. Para projetar as ilusões ela deve se concentrar, portanto se for ferida e perder a concentração as ilusões serão desfeitas.

Lar

A ilha de Demise é composta por uma selva, no meio da qual se localiza o labirinto de pedra negra de Althea. Na entrada do labirinto há inscrições em uma linguagem desconhecida, cujo significado nem mesmo a magia é capaz de revelar.

A selva não é considerada como lar da medusa, e nela o velho marinheiro Johan Wehner vive como um eremita (S pode ter

encontrado o marinheiro, a critério do mestre).

Apenas o labirinto é considerado o lar da Medusa, especialmente seu centro, com fontes de água, jardins e arquitetura luxuosa. O local é uma Mancha do Mal de nível 2, devido as pessoas petrificadas que lá se encontram.

Bluebeard

Darklord de Blaustein

Homem humano Gue 4 Lad 3 Fig 5*: ND 12; Humanóide (Humano) Médio; DV 4d10+8 mais 3d6+6 mais 5d8+10; PV 78; Ini +5 (Des. Talento); Desl 9m (6 quadrados); CA 18 (+1 Des, +4 *Corselete de Couro Batido*+1, +1 *Amuleto de Armadura Natural*+1), Toque 12, Surpreso 16; BBA +11; Agarrar +15; Ataque corpo a corpo +17 (1d6+7 18-20x2, *Sabre*+1) ou à distância +12 (1d10 x3, pistola obra-prima); Ataque total corpo a corpo +17/+12/+7 (1d6+7 18-20x2, *Sabre*+1) ou à distância +12 (1d10 x3, pistola obra-prima); QE Ataque Furtivo +4d6, Encontrar e Desarmar Armadilhas, Evasão, Rato de Navio, Ritmo da Maré, Conhecimentos Marítimos, Mestre da Navegação; AL CM; Res Fort +10, Ref +9, Von +4; For 18, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 15, Car 12.

Perícias: Conhecimento (Navegação) +16, Intimidar +13, Furtividade +9, Avaliação +9, Esconder-se +9, Natação +12, Escalar +12, Usar Cordas +9, Equilíbrio +9, Observar +10, Ouvir +10.

Talentos: Usar arma exótica (Armas de Fogo), Foco em Arma (Sabre), Tiro Certeiro, Foco em Perícia (Conhecimento), Especialização em Arma (Sabre), Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada.

Idiomas: Blausteniano, Mordentish.

Posses: *Corselete de Couro Batido* +1, *Sabre*+1, Pistola obra-prima, *Manoplas de Força dos Ogros*, *Amuleto de Armadura Natural*+1.

Apêndice do Mestre

Um homem de expressões fortes e rudes. Ostenta sempre um olhar firme em seu semblante e possui uma coloração levemente avermelhada na face.

Sua característica mais marcante é sua barba, que possui uma coloração azul escura, muitas vezes confundida com o preto.

História

Regente de um povoado, Bluebeard usa seu reino como um covil de piratas, e facínoras. Apesar de liderar indivíduos da pior espécie e de ser um homem cruel, Bluebeard nunca chegou a fazer atrocidades memoráveis com seu povo. Pelo menos não me comparação a outros tiranos.

Seu maior defeito e infortúnio estariam onde muitos jamais suspeitariam, em casar-se.

Sua primeira esposa, ele alega ter fugido com um bardo; a segunda, morreu dormindo e a terceira desapareceu. Ela matou todas, mas o povo sempre acreditou em suas mentiras.

A quarta esposa, uma mulher chamada Marcella, ficou casada com ele por um mês, até que Bluebeard viajou. Com ela ele deixou todas as chaves de seu castelo e a instruiu que ela poderia ir para qualquer sala, menos para a pequena sala da torre, no topo de seu castelo. Para esta sala ele lhe deu uma pequena chave dourada, mas a instruiu a não abrir a porta.

Com o passar dos dias, a curiosidade tomou conta de Marcella, e ela finalmente abriu a pequena porta. Dentro da sala, cujas cortinas cobriam as janelas, ela encontrou o corpo das três esposas anteriores, com as gargantas cortadas. Horrorizada ela saiu da sala, mas seu “crime” fora descoberto, pois



a chave era mágica e adquiriu uma coloração vermelho sangue.

Quando seu marido retornou, ela tentou enganá-lo, mas ele percebeu a coloração da chave, e ficou claro que ele era capaz de sentir quando a chave era utilizada, e que ela só não mudaria de cor quando ele abrisse a porta.

Bluebeard arrastou sua esposa para a sala, onde ela teve o mesmo destino das anteriores. Assim seu reino passou a fazer parte das ilhas do Mar das Tristezas.

Situação Atual

Bluebeard já matou cerca de uma dezena de esposas.

O darklord é um homem fácil de irritar, e ele é o juiz e carrasco de seu povo.

Ele já matou muitas pessoas além de suas esposas, e mesmo assim as mulheres

Atlas da Perdição VII

de Blaustein disputam sua atenção. Bluebeard, no entanto as despreza, uma vez que elas o lembram do semblante de suas antigas esposas, por isso ele só se interessa por mulheres de outras terras.

Para arranjar novas esposas ele pode utilizar-se de duas vias. A primeira consiste em invadir o sonho de mulheres obcecadas em casar, que estejam em outros mundos, e leva-las para o semiplano, tendo feito isso com pelo menos uma de suas antigas esposas, Lorel.

A segunda e mais usada, é demandar dos piratas que se refugiam em sua ilha que paguem com parte da taxa de permanência uma bela dama trazida (quase sempre contra sua vontade) de outras terras.

Combate

Bluebeard tem à sua disposição um grande número de piratas prontos para defendê-lo. Mas caso seja provocado ou irritado diretamente ele não hesitará em matar o ofensor, utilizando o razoável conhecimento de combate que possui, somado com as técnicas desleais e brutais utilizadas pelos piratas.

Para eliminar inimigos rapidamente e que ele não considere dignos de maior atenção ele se utiliza de sua pistola. Quando se enfurece, no entanto, prefere utilizar seu sabre, para desferir sua raiva.

Bluebeard da preferência ao isso da lâmina.

O que ele realmente o agrada é que seus inimigos sobrevivam aos ataques, ou que sejam capturados com vida, para que ele possa se deleitar exercendo todo seu sadismo em suas masmorras, torturando-os e mutilando-os. Ele costuma arrancar a língua de mentirosos e traidores, decepar mãos de ladrões, entre outros atos ainda mais

sangrentos.

Em alguns casos ele corta as vítimas por dias, no final cortando-lhes as gargantas. Em outros casos ele lhes dá mutilações permanentes e irreversíveis, deixando-os incapazes, e depois libertando-os para que sofram o resto da vida.

Fechando as Bordas

Bluebeard é incapaz de fechar as bordas de seu domínio.

Lar

Bluebeard tem como lar seu Castelo, e embora ele evite o lugar, ele deve retornar a ele uma vez a cada três dias.

O Castelo é assombrado pelos espíritos de suas esposas mortas, que apesar de tudo são leais a ele, intervindo para protegê-lo, se for necessário. Elas só se manifestam durante a noite, e toda vez que ele dorme elas o carregam para a sala na qual ele as matou, é lá que ele sempre acorda.

O Castelo é uma mancha do mal nível 2 durante o dia, nível 3 durante a noite e permanentemente nível 5 na sala da torre.

Detectar Mentiras (Sob): À vontade, Bluebeard pode detectar mentiras em qualquer pessoa;

Esvaziar a Memória (Sob): Bluebeard pode fazer os habitantes nativos de seu domínio esquecerem aquilo que ele assim desejar.

Apêndice do Mestre

Enfeitiçar (Sob): Vontade (CD 15) para resistir. Se falhar a vítima será totalmente leal a Bluebeard, ou se for mulher ficará apaixonada.

Conhecimento Permanente (Sob): O darklord é imune à drenagem de níveis.

Dr. Daclaud Heinfroth (Dr. Dominiani)

Darklord de Dominia

Homem vampiro cerebral (Nosferatu) neófito Exp 6: ND 7; Morto-vivo Médio; DV 7d12+3; PV 48; Ini +2 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 18 (+2 Des, +6 natural), Toque 12, Surpreso 16; BBA +4; Agarrar +6; Ataque corpo a corpo +6 (1d6+2 x2, Pancada) ou corpo a corpo +6 (1d4+2 19-20x2, estilete); Ataque total corpo a corpo +6 (1d6+2 x2, Pancada) ou corpo a corpo +6 (1d4+2 19-20x2, estilete); AE características de morto-vivo, dominação, dreno de inteligência, filhos da noite, cria; QE redução de dano 15/+1, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 10, forma gasosa, patas de aranha, alterar forma, sono restaurador, fraqueza à luz do sol; AL CM; Res Fort +2, Ref +4, Von +9; For 15, Des 14, Con -, Int 20, Sab 15, Car 17.

Perícias: Profissão (Médico) +14, Ofícios (Cirurgia) +14, Cura +11, Ofícios (Alquimia) +14, Diplomacia +12, Avaliação +14, Conhecimento (Hipnose) +17, Observar +19, Procurar +22, Blefar +20, Esconder-se +10, Furtividade +10, Ouvir +10, Sentir Motivação +19.

Talentos: Vitalidade, Foco em Perícia (Hipnose), Vontade de Ferro.

Idiomas: Gundarakita, Balok, Mordentish, Darkoniano, Kartakanno.

Posses: Livros de Mesmerismo e estudos mentais, Pistola obra prima +1, Adaga de Prata, Pêndulo, Relógio de bolso.



Um homem de aspecto inteligente. Seus cabelos escuros são penteados para trás, e seu rosto é coberto por uma barba grossa.

Como um vampiro nosferatu, Daclaud possui caninos longos e pontudos, porém, sua aparência possui feições lupinas, graças a suas sombrancelhas grossas e a dedos finos e nodosos, o que o faz ser geralmente confundido com um lobisomem.

História

Heinfroth nasceu em Gundarak, hoje o local foi absorvido por Barovia, graças a seus atos. Quando criança acompanhou a degradação da sanidade de sua mãe, e sua posterior morte em meio a gritos horrendos e surtos de loucura.

Para seu horror ele descobriu que seus ancestrais padeceram do mesmo mal, e que ele havia herdado a mesma loucura.



Atlas da Perdição VII

Portanto, seu destino seria ter a mesma morte agonizante, ao ficar gradativamente louco.

Assim ele se dedicou ao estudo da loucura na esperança de achar uma cura para sua doença. Anos se passaram e ele não encontrou nada, até que os sintomas começaram a se manifestar.

Enquanto ignorava as vozes em sua cabeça e as visões que o assombravam no canto do olho, ele iniciou um novo procedimento, transfusão de fluido da espinha e do cérebro para si, retirado de pacientes saudáveis e loucos. Claro que sem a vontade deles.

Inicialmente tudo aprecia um sucesso, e mesmo sem ter uma conclusão definitiva ele decidiu ir adiante com seus experimentos.

Cada vez mais sob os efeitos da loucura, desesperado, Heinfröth raptou uma jovem mulher que mudaria seu destino para sempre. Ele drenou o fluido cerebral dela, o que acalmou sua loucura, mas ao mesmo tempo o transformou em um vampiro único, uma vez que a mulher estava com o sangue do vampiro Duke Gundar em suas veias, e era uma de suas eleitas para ser uma de suas “noivas”. Gundar, então darklord de Gundarak ficou irado e quase destruiu Dominiani, porém ao descobrir que graças a seu sangue poderia controlar Heinfröth mentalmente, resolveu utiliza-lo como servo.

Por décadas Henfröth serviu Gundar, até que em 735 CB, ele tramou com seu mestre a destruição de Harkon Lukas e a usurpação de Kartkass. O plano falhou, graças a um grupo de aventureiros. Gundar tramou então uma armadilha para os aventureiros, deixando-se vulnerável para atraí-los e contando com Dominiani para pega-los de surpresa. Porém a confiança de Gundar foi um erro. Dominiani traiu seu mestre, cravando uma estaca em seu coração.

Assim, Dominiani assumiu o domínio de Gundarak, porém não tinha capacidade para governa-lo, dedicando seu tempo a um Asilo para pessoas com problemas mentais.

Após o fim da Grande Conjunção, Dominiani voltou para Gundarak, porém ele não era capaz de governar um domínio tão grande, embora seus atos tivessem atraído a atenção dos Dark Powers. Desta forma ele e seu asilo foram levados para a ilha de Dominia, até então perdida nas névoas.

Conforme seus experimentos tornaram-se mais cruéis, logo seu domínio passou a fazer parte do Núcleo.

Mais tarde, praticamente no início da década de 750 Dominiani se aliou à Madame Radanavich, que utilizando-s de pesadelos levou Dr. Van Richten quase enlouquecido até ele para se tratar. Sua intenção era manter Van Richten cativo e estudar sua mente, porém um grupo de aventureiros foi capaz de impedir o plano maligno e retirar o famoso estudioso das garras de Dominiani, pouco antes de seu desaparecimento e presumida morte.

Situação Atual

Dominiani é o criador original dos vampiros cerebrais, e apenas ele sabe cria-los.

Ele raramente cria vampiros cerebrais, uma vez que teme sofrer o mesmo destino que impôs a seu mestre. Ele reserva a honra de se tornar um vampiro cerebral apenas a quem ele admira.

Dominiani ainda mantém seus experimentos, desesperado para encontrar a cura da loucura. Ele ainda sofre com as visões de sombras se movendo nos cantos, risadas espectrais assombrosas e vozes insidiosas que falam com ele à noite.

Apêndice do Mestre

Para piorar, todos os pacientes nos quais ele injetou o fluido pareciam melhorar no começo, porém no fim regrediram e morreram horrivelmente. Isso apenas o lembra de sua crescente loucura e o destino que o aguarda.

Para piorar, sem que Dominiani saiba, rebeldes do castelo Hunadora retiraram a estaca do esqueleto de Gundar, que retornou a vida e agora busca a vingança contra seu antigo servo. Talvez seja apenas uma questão de tempo até Gundar chegar a Dominia. Ou talvez o antigo darklord de Gundarak tenha meios estratégicos de alcançar sua vingança. De uma forma ou de outra, o cerco se fecha ao redor de Dominiani.

Combate

O darklord de Dominia é um homem culto, um estudioso, e raramente irá se engajar em combate direto. Seu passado provou que ele é estudo e não age por meios dignos, assim inicialmente ele recorrerá à equipe de seu asilo, e a seus vampiros cerebrais, provavelmente capturando os inimigos para usar como cobaias.

Em caso de inimigos mais ameaçadores ele libertaria todos os seus pacientes insanos e os soltaria contra os atacantes.

Apenas em última hipótese ele atacaria diretamente, e caso suas armas se provassem ineficazes ele lançaria mão de suas habilidades vampíricas.

Dominiani, como uma espécie nosferatu, é imune à luz do Sol e isso também lhe dá grandes vantagens.

Fechando as Bordas

Qualquer m cruzando as bordas de Dominia será acometido por vozes histéricas, gritos e alucinações em sua mente. Imediatamente o personagem sofrerá os efeitos de falha em um teste de loucura (sem direito a teste), e perderá um ponto de Inteligência por rodada, até que volte para Dominia. Os pontos serão recuperados na taxa de 1 ponto por dia.

Lar

Dominiani vive em seu asilo, o local é uma Mancha do Mal de nível 4, devido as horríveis experiências que ele realiza em seus pacientes e à manifestação de sua loucura.

Dominação (Sob): Dominiani pode forçar a mente de uma pessoa a seguir seus comandos apenas com um olhar. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 20) ou estará sob a influência do vampiro até receber uma *Cancelar Encantamento* ou Dominiani ser destruído.

Dreno de Inteligência(Ext): Dominiani é capaz de sugar o fluido cerebral de uma criatura viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso prenda o oponente, ele drenará 1d4 pontos de Inteligência da vítima a cada rodada, até a criatura se libertar. Atingindo Inteligência 0, a criatura entra num estupor catatônica semelhante a um coma. Se ela for morta enquanto sua Inteligência estiver 0, ela se tornará uma Cria Vampírica ou um Vampiro Cerebral, dependendo de seus DV. Seu valor de Inteligência é restaurado quando se torna um morto-vivo.

Atlas da Perdição VII

Filhos da Noite(Sob): Uma vez por dia Dominiani pode invocar 1d6+1 enxames de ratos para servi-lo durante uma hora.

Cria(Sob): Qualquer criatura que tenha sua Inteligência completamente drenada por Dominiani e seja morta se tornará uma Cria Vampírica ou um Vampiro Cerebral, caso tenha mais de 5 DVs.

Sono Restaurador(Ext): Se tiver ao menos 1 ponto de vida, Dominiani recuperará 1 ponto de vida por hora que dormir em seu caixão.

Fraqueza à Luz do Sol (Ext): Dominiani não pode usar nenhum de seus poderes do período do nascer do sol até o pôr do sol, e se for exposto à luz solar deverá dormir em seu caixão durante 8 horas para poder utilizá-los novamente. Criaturas que já tenham sido vítimas de seu poder de Dominação, contudo, não recuperam seu poder sobre si mesmas.

Marques Stezen D'Polarno

Darklord de Ghastria

Homem humano Ari 4 Gue 8; ND 8; Humanóide (Humano) Médio; DV4d6 mais 4d10 ; PV 65 ; Ini +7 (+3 Des, +4 Talento); Desl 9m (6 quadrados); CA 20 (+2 Des, armadura), Toque 12, Surpreso 16; BBA +9/+4 (Rapier); Agarrar +9 ; AL NM/CM; Res: Fort +6, Ref +6, Von +6; For 14, Des 17, Con 11, Int 15, Sab 10, Car 18. Habilidades especiais: regeneração, resistência a magia
Pericias: Atuação +14; Avaliação +8; Blefar +12; Cavalgar +8; Conhecimento(nobreza e realeza) +12; Diplomacia +20; Observar +8; Sentir motivação +10; Intimidação +16; Natação +7.
Talentos: Iniciativa aprimorada; Ataque poderoso; Trespasar; Trespasar maior; Foco em arma; Especialização em arma (Rapier); Esquiva; Fortitude maior; Sucesso decisivo aprimorado; Vontade de ferro.
Idiomas:Ghastriano, Mordentish.

Posses: Adaga, Rapier da velocidade.

Um homem de feições aquilinas, cabelos negros, com osteleta longa. Seu olhar antes cativante agora é frio e sem vida.



Historia

Em um mundo distante, Stezen era membro da corte do Rei Oderic IX. Ele agia como um político duplo, sendo adorado pelo povo por lutar a seu favor, defendendo publicamente impostos menores, melhores condições de vida, e atacando os outros nobres por tais problemas.

Porém, Stezen jamais se importou realmente com o povo, este era apenas um meio pelo qual ele pretendia crescer na nobreza. Sua outra face era a de um nobre astuto e manipulador, cujo real objetivo era atingir suas ambições sórdidas.

D'Polarno, sendo um homem com amor pela vida e com personalidade vibrante, cativava o povo, que comparecia em massa nos seus bailes. Com toda sua influência ele tinha alguns contatos e uma

Apêndice do Mestre

agenda extremamente bem planejada, visando o ganho pessoal. Qualquer um que descobrisse suas intenções aparecia morto, sem nenhuma pista que levasse ao Marques.

O Rei Oderic sabia das intenções do Marques, porém nada podia fazer, pois ele não tinha feito nenhum movimento brusco.

Até que determinado inverno, no qual o povo passava fome, Stezen revelou ao povo que o rei possuía um estoque secreto de comida, incitando uma revolta popular, esperando assim derrubar o rei e assumir o trono. Porém o rei conteve a revolta e convenceu o povo de que o estoque seria destinado à distribuição.

Stezen foi preso, seus aliados o abandonaram.

O rei, no entanto, não podia matá-lo, pois mesmo na sua situação, Stezen ainda tinha prestígio com o povo. Dessa forma a concubina do rei lançou no Marques uma versão da magia “aprisionar a alma”, e ligou a vitalidade de D’Polarno em um retrato seu. Isso tirou de Stezen parte da sua força vital, à pedido do rei ele perdeu seu maior prazer, o gosto pela vida, com sua essência presa no retrato ele se tornou uma pessoa vazia.

Stezen, agora uma pessoa vazia e sem passou a expressar seu desgosto com os nobres e com o povo, uma vez que nada podia fazer, já que o retrato era protegido por poderosos encantos e ficava na sala do rei, que deixou claro que qualquer ataque do Marques acabaria com sua chance de recuperar sua vitalidade.

Por fim, já cansado, tento perdido os aliados, Stezen resolveu dar sua última cartada de vingança. Durante um baile real ele envenenou toda a corte, incluindo o rei e suas concubinas.

De posse do retrato, ele descobriu que não era capaz de libertar sua alma, e quando se deu conta viu que não se encontrava mais em sua terra.

Ele estava em uma opulenta mansão, seu retrato pendurado na parede.

Momentos depois, uma jovem serviçal adentrou à sala e lhe informou que eles estavam em Ghastria e que ele era o senhor do local. Aos e retirar a jovem, que ele pretendia seduzir, como de costume, olhou no retrato, no mesmo instante ela caiu sem vida. Stezen foi tomado novamente pelo prazer pela vida, mas a sensação durou Pouco. Ele descobriu então que para recuperar o prazer da vida ele deveria absorver a vida alheia pelo seu retrato.

Por muito tempo ele fez isso com os locais, porém percebeu que precisa deles para abastecer sua ilha com grãos, assim começou a vitimar estrangeiros, especialmente os que burlam a lei de suas terras, ou aqueles cuja falta não será sentida.

Situação Atual

Stezen promove bailes frequentemente, com o intuito de reunir visitantes no seu salão, para ao fim da festa remover o pano sobre seu retrato e absorver a vitalidade de todos, para isso bastando no momento desejar a volta de sua vitalidade, e em seguida abandonando seus corpos em algum lugar obscuro do domínio.

Durante esse ato Stezen deixa de ser Neutro e Mal e torna-se Caótico e Mal, retornando ao alinhamento original passado o efeito, que dura 1 hora para cada vítima, sendo que o quadro pode absorver até 50 vítimas por vez.

O darklrod descobriu que sua maldição o fez praticamente imortal, ele não envelhece, e sempre se regenera, não importa o dano que sofra, além de recuperar 5 pontos de vida por rodada.

A regeneração não funciona no



momento em que ele estiver utilizando o poder do seu retrato, neste momento ele poderá ser atacado e morto.

Combate

O Marques é um mestre na arte da Rapier, e caso seja ameaçado fora da presença de seu retrato, ele usará suas habilidades para se defender, não tendo nada a temer graças a sua imortalidade.

Ele também lutará corpo a corpo se provocado publicamente ou se tal ato servir como uma desculpa de que ele está protegendo seu povo.

Apesar de suas habilidades ou vantagens, Stezen prefere evitar o combate físico e expor suas vítimas ao seu retrato, drenando suas vitalidade, ao invés de desperdiçar vitalidade matando com a espada.

Fechando as Bordas

Quando Stezen deseja fechar as bordas do domínio, grandes pinturas surgem nas fronteiras. Elas se assemelham aos cenários usados em teatros, e só são percebidas quando alguém vai de encontro a elas. Elas não podem ser ultrapassadas por vôo nem ser cavadas, estendendo-se ilimitadamente para impedir a passagem.

Stezen não pode usar seu poder para fechar as bordas quando estiver absorvendo vitalidade através da pintura.

Lar

O darklord de Ghastria vive em um suntuoso palacete, onde promove grandes bailes. O local é uma mancha do mal de nível 1, devido a atmosfera gerado pelo grande desgosto que o marques tem pela vida. Quando ele absorve a vitalidade de seus convidados o local torna-se uma mancha do mal de nível 2 durante uma semana.

Regeneração (So): Stezen não pode ser morto, mesmo se for queimado, mutilado, ou sofrer qualquer outro dano ele se regenerará, além de ter uma taxa de regeneração de 5 pontos de vida por rodada. O único momento em que ele não poderá se regenerar é durante a absorção de vitalidade por seu retrato, neste momento ele poderá ser morto, porém ele sabe disso e só realiza tal ato com discrição e em circunstâncias seguras.

Maligna Duplicidade (So): O darklord é Neutro e Mal, porém ao recuperar temporariamente sua vitalidade seu alinhamento muda para Caótico e Mal, uma vez que ele recupera o prazer pela vida e se torna mais “ativo”.



Apêndice do Mestre

Frantisek Markov

Darklord de Markovia

Homem metamorfo único Esp7: ND 10; Metamorfo Grande; DV 7d6+14; PV 45; Ini +6 (Des, Talento); Desl 9m (6 quadrados), escalando 9m; CA 14 (+2 Des, +3 Natural, -1 Tamanho), Toque 11, Surpreso 12; BBA +5; Agarrar +10; Ataque corpo a corpo +10 (1d6+5 / x2, Garra); Ataque total corpo a corpo +10/+10 (1d6+5 / x2, duas Garras); AE Criar Fragmentados, Mil Formas; QE Visão no Escuro 18m; AL LM; Res Fort +5, Ref +5, Von +6; For 21, Des 15, Con 14, Int 17, Sab 10, Car 8.

Pericias: Ofícios (Alquimia) +13, Blefar +9, Treinar Animais +9, Cura +12, Intimidar +9, Conhecimento (Local) +13, Conhecimento (Natureza) +13, Sentir Motivação +10, Profissão (Médico) +10.

Talentos: Encontrão Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Cura).

Idiomas: Balok, Mordentish, Tepestani, Vaasi.

Posses: Adaga de Prata (obra-prima), *Robe da Resistência* +1 (como Manto)



Frantisek Markov é um homem com mais de 70 anos de idade e seus cabelos já estão completamente grisalhos.

Ele possui uma face redonda com olhos verdes profundos e com um sorriso predatório, embora se apresente como um velho e amigável eremita.

Fisicamente Markov é alto e forte, possui braços muito longos e pernas arqueadas.

Sempre se veste com um manto longo, de cor preta ou branca e quando lida com seus fragmentados usa um pingente com dentes ou ossos de animais.

História

A família Markov vivia em Barovia bem antes da chegada dos Tergs, alguns de seus membros morreram no massacre do Castelo Ravenloft.

Frantisek nasceu em Vallaki, onde seus ancestrais haviam se refugiado após o trágico evento no casamento de Sergei, e lá ele viveu como um açougueiro, tendo nascido em uma fazenda de porco fora da cidade, cercada pela floresta Svalich.

Desde cedo ele teve talento para a sua profissão, e matava os porcos da fazenda para vender na cidade, tendo se mudado propriamente para Vallaki e aberto seu próprio açougue após se casar com Ludmilla, uma local de bom coração.



Atlas da Perdição VII

Embora seu negócio fosse bem, Frantisek se cansou de matar porcos e começou a estudar os órgãos internos das criaturas. Mais tarde passou a fazer experimentos, como amputações cirúrgicas, injeções glandulares. As vítimas sempre morriam, mas ele ainda lucrava vendendo sua carne.

Porém, certa vez sua esposa descobriu o que ele fazia, e tendo um bom coração ela ficou horrorizada, ameaçando contar ao povo da vila a natureza da carne que eles comiam, e ameaçando também deixá-lo.

Furioso, Markov fez dela um de seus experimentos. Três dias se passaram até que o povo encontrasse o corpo dela nos limites da vila. De início acharam que se tratava de um demônio ou besta, mas depois perceberam a verdade.

Markov foi exilado para as névoas do fim do mundo e assim Markovia surgiu.

Lá ele começou a criar Fragmentados, porém foi amaldiçoado com um corpo bestial, escolhendo a forma de gorila por parecer mais com a humana.

Mesmo que suas experiências tivessem sucesso, ele não era capaz de criar um corpo normal para si, e essa passou a ser a sua busca.

Mais tarde Markov ficou sabendo de um artefato que era capaz de manter qualquer indivíduo vivo, e o desejou para melhorar seus experimentos, mas um de seus Fragmentados rebeldes, Akanga, e um grupo de aventureiros o impediu de conseguir a Mesa da Vida, que está no monastério em Markovia, protegida por múmias e agora inacessível a ele.

Situação Atual

Markov é amaldiçoado a sempre possuir uma forma bestial, ele odeia tal situação e busca desesperadamente reverter a situação. Para isso realiza experimentos tentando criar um fragmentado de aspecto humano, e em seguida usar a técnica em si mesmo. Ele criou vários fragmentados, alguns tendo poderes e características fantásticas, mas ainda assim não chegou nem perto de sua busca, e certamente jamais chegará.

Markov tem poucas cobaias, devido à falta de humanos, e sempre é obrigado a esperar que algum navio tripulado apareça em sua ilha.

Inicialmente ele procura ser amigável com os visitantes, pois sente falta de companhia humana e conversa, mas após adquirir a confiança deles, utiliza-os como cobaias.

Markov gosta de pintar, porém suas pinturas são distorcidas, isso porque ele captura em seus desenhos a natureza interior dos indivíduos e não seu aspecto físico.

Combate

Embora não se considere uma pessoa violenta, se atacado ele enviará primeiro seus fragmentados, para em seguida utilizar sua força de gorila. Se necessário assumirá outras formas bestiais.

Apêndice do Mestre

Fechando as Bordas

Ao fechar as bordas de seu domínio Markov faz com que a costa e Markovia seja tomada por um poderoso vendaval, fazendo com que todas as criaturas independente de seu tamanho sejam jogadas de volta para a ilha, sem qualquer este.

Aqueles que conseguirem passar pelo vento ainda terão que lidar com tubarões gargantuanos e ondas gigantescas, todos esses surgindo devido ao fechamento das bordas.

Lar

Markov vive em uma mansão com alguns fragmentados. Seu lar é feito de madeira com o telhado de palha, mas apesar disso é capaz de suportar o clima errático do Mar das Tristezas. Em uma das alas fica o horrendo laboratório de Markov.

O local se torna uma mancha do mal de nível 3 quando seu dono cria um novo fragmentado.

Criar Fragmentados (Ext): Markov pode transformar qualquer animal Médio ou Grande, Besta ou Humanóide em um Fragmentado. A criatura deve estar indefesa, e Markov tem de dedicar ao menos oito horas para as cirurgias meticulosas que a transformação necessita. O processo leva 3d6 dias, do qual a criatura emerge como um Fragmentado. Criaturas resgatadas após a transformação ter início perdem 1d4 pontos permanentes de Constituição por dia longe dos cuidados de Markov.

Mil Formas (Sob): Markov é capaz de se transformar em qualquer animal Médio ou Grande (exceto animais atrozés) como na magia *Alterar Forma*. Trocar de forma é uma ação padrão, e Markov pode permanecer em qualquer forma por tempo indefinido. Markov não possui uma forma humana “normal”; as habilidades em sua ficha refletem a forma de gorila que ele costuma usar. Em uma visão grotesca, Markov sempre mantém sua cabeça humana independente da forma animal que use. Desta maneira, ele nunca recebe ataques de mordida nem ataques especiais relativos a ataques de mordida (como o veneno de uma serpente), visão na penumbra e habilidade de faro ou bônus raciais em Ouvir e Observar. Markov pode escolher manter suas mãos humanas em qualquer forma animal, mas dessa maneira ele perde seus ataques de garra.

Capitão Pieter van Riese

Darklord do Mar das Tristezas

Humano Fantasma Magnitude 5 Expert 14/Flag dos mares :
ND 17; Humanóide (Humano) Médio; DV 14d12 + 5d 6; PV 125; Ini +6 (Des +2, Talento +4); Desl 9m (6 quadrados); CA 25/20*, Toque 12, Surpreso 16; Ataque: toque+17/+12 Dano toque 1d12+4 de frio e drena 3 níveis; QE Ataque Furtivo +4d6, Encontrar e Desarmar Armadilhas, Evasão, Rato de Navio, Ritmo da Maré, Conhecimentos Marítimos, Mestre da Navegação, Dreno de energia, toque de dano de frio, manifestação, aparência de comando, aparência estática(navio), viagem espectral, convocar 2d4 bowlyns, névoa, névoa sólida, muralha de névoas, conjuração de sombras, morto-vivo incorpóreo, resistência a expulsão+4, restauração, RM 17 , redução de dano 30/+4 ou 30/+2*; AL NM; Res Fort +8, Ref +10, Von +9; For 18, Des 15, Con – (17*), Int 14, Sab 9, Car 26.

(*) Os valores marcados com um * devem ser usados quando o oponente de van Riese também for etéreo.

Atlas da Perdição VII

Perícias: Concentração+22, Conhecimento(oceanografia) +22, Esconder-se +16, Furtividade +16, Intimidar +23, Natação +17, Observar +12, Operar mecanismo +15, Ofícios(caligrafia) +19, Ouvir +12, Procurar+10, Profissão(navegador) +18, Senso de direção +16, Sobrevivência +16

Talento: Iniciativa aprimorada, Foco em arma (ataque desarmado), Sucesso decisivo aprimorado(ataque desarmado), Foco em perícia(profissão, navegação), Foco em perícia(conhecimento, oceanografia), Foco em perícia(ofícios, caligrafia).

Van Riese é um homem de ombros largos, com um olhar profundo e sério. Possui uma barba que fecha ao redor do seu rosto, unindo-se ao seu bigode, ambos possuindo uma coloração cinzenta. Ele veste uma capa preta e um chapéu de capitão como os utilizados em seu mundo de origem.

Pieter é o capitão do *Implacável*, um navio fantasma sem tripulação, que ele pode, à vontade, fazer se manifestar fisicamente, tornando-se igual a qualquer navio comum.



História

Durante toda sua vida o Capitão Pieter van Riese foi um navegador. Desde a mais jovem idade ele era um garoto de cabine. Aos poucos foi adquirindo experiência e juntando dinheiro, até poder comprar seu próprio navio, do qual tornou-se capitão.

Seu grande sonho como explorador marítimo foi alcançar a glória e a fama descobrindo uma passagem ao norte dos mares de seu mundo para as lendárias terras do leste que continham grandes tesouros.

Para isso ele deveria vencer as águas árticas e os blocos de gelo que se interpunham naquela região.

Inúmeras vezes ele foi vencido por aquelas águas gélidas e nevoentas. Aos poucos, seu sonho virou uma obsessão e o capitão começou a culpar seu fracasso pela sua tripulação, que ele considerava incom-

petente.

Na viagem final do *Implacável*, após meses tentando contornar as ilhas envoltas em gelo, seu navio foi danificado por ventos poderosos e ondas ferozes. A tripulação implorou para que voltassem, mas seu capitão executou os porta-vozes dentre eles e continuou, até que em certo ponto o mastro do navio foi destruído pelos ventos e a embarcação começou a afundar.

Tomado por uma fúria dolorosa ao ver seu navio afundar e com ele seu sonho e obsessão, van Riese, no momento da derrota prometeu sua vida e a de sua tripulação a qualquer ser que pudesse ajuda-lo a forçar a passagem.

Sua oferta foi aceita.

O navio abatido ergueu-se, seu capitão encontrou-se navegando águas envoltas em névoas e seu navio, sem tripulação tornou-se

uma embarcação espectral.

Situação Atual

Pieter acredita que descobriu a passagem que tanto procurava, agora deseja voltar para sua terra para contar a descoberta

Porém o Mar das Tristezas prega peças nele, mesmo ele registrando em mapas marítimos todas as ilhas, elas parecem mudar de posição constantemente, tornando seus mapas inúteis.

Ele acredita que isso é culpa de sua tripulação, e vaga procurando marinheiros dignos e corajosos. Ele vaga em portos e outros navios em busca de marinheiros com promessas de fama e riqueza. Aqueles que aceitam e embarcam em seu navio desaparecem para sempre. Os que se recusam provocam sua fúria sobre-humana.

O Implacável é lendário entre os marinheiros e a mera visão dele gera pavor e desespero.

Combate

Capitão van Riese é um homem que se enfurece fácil, e para o desespero de seus adversários ele possui poderes incríveis. Ele não envelhece com seu toque, mas drena 3 níveis de suas vítimas, além do dano pelo frio.

Ele também pode convocar bowlyns para auxiliá-lo, além de criar sombras, névoa sólida ou paredes de névoa .

A única forma de destruir Pieter van Riese é afundando seu navio fantasma, uma tarefa realmente desafiadora.

Fechando as Bordas

Ao fechar as bordas de seu domínio, van Riese faz com que uma impenetrável parede de névoa surja impedindo a passagem de qualquer navio e fazendo com que os fugitivos afundem lentamente nas águas infestadas de tubarões.

Lar

Pieter van Riese é o darklord do Mar as Tristezas, embora cada ilha tenha seu próprio darklord e não esteja sob o controle de Pieter.

Visão do Horror (Ex): A mera visão do Implacável faz com que as vítimas sejam submetidas a um teste de vontade ou ficarão paralisadas.

Olhar Obsessivo (So): van Riese é capaz de cominar qualquer pessoa viva que encare seu olhar. Ele só pode fazer isso com uma vítima por vez, e caso ele seja atacado e venha a perder 25% dos pontos de vida a vítima poderá fazer um teste de vontade (CD 15).

Um teste de Vontade (CD 18) pode ser aplicado para resistir ao olhar.

Existência Ancorada (So): Pieter está ligado ao seu navio, a unia forma de destruí-lo é afundando o navio. Ele tem poder de determinar quando o Implacável ficará etéreo e quando ficará material. Se etéreo só poderá ser atacado por armas mágicas ou etéreas, fazendo o navio praticamente indestrutível.



Atlas da Perdição VII

Este netbook é um trabalho não oficial. Ravenloft, O Mar das Tristezas, Dominia, Demise, Blaustein, Markovia, Ghastria, "S", Azalin Rex, Bluebeard, Stezes D 'Polarno, Frantisek Markov, Althea, Dr. Dominiani, Capitão Pieter van Riese e todos os outros darklords e domínios aqui mencionados 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

- Em memória de Rodrigo “Dexter” Braga Agarie * 18-12-1986/ † 12-04-2006
Um irmão cuja alma grandiosa deixou esse mundo de trevas para trás.