

www.
Ravenloft
.com.br

Atlas da Perdição



Volume VIII

Netbook Não Oficial
Agosto - 2006

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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



Atlas da Perdição

Vol. VIII

Autores

Prefácio: Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Cap 1: Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira e Leo "Lenny/Suindara" Bitarelli

Cap 2: Hermes "Trevor" Augusto Oliveira e Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Cap 3: Rodrigo "Ronim" Barbosa Pereira, Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira e Leo "Lenny/Suindara" Bitarelli

Cap 4: Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira e Alex "Divine Rank" Aprigio

Cap 5: Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Capa por: Diego "Azalin Rex" Hernandez e Mikelly Rico Campioni

Arte: Ilustrações dos netbook gentilmente cedidas por Rock Barcellos (Ilustrações da Dama do Pântano, Crocodilo e Chicken Bone feitas por Danilo "Danrocker" José Casimiro).

Gráficos:

Diego "Azalin Rex" Hernandez e Mikelly Rico Campioni

Fichas de Darklords:

Anton Misroi, Dama do Pântano, Chicken Bone, Arijani por Leo "Lenny/Suindara" Bitarelli, Rodrigo "Ronim" Barbosa Pereira e Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Crocodile, Malus Sceleris e Draga Saltbitter por Rodrigo

"Ronim" Barbosa Pereira e Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Draga por: Igor Vinicius Sartorato e Yuuji Fukui

Conversão para PDF:

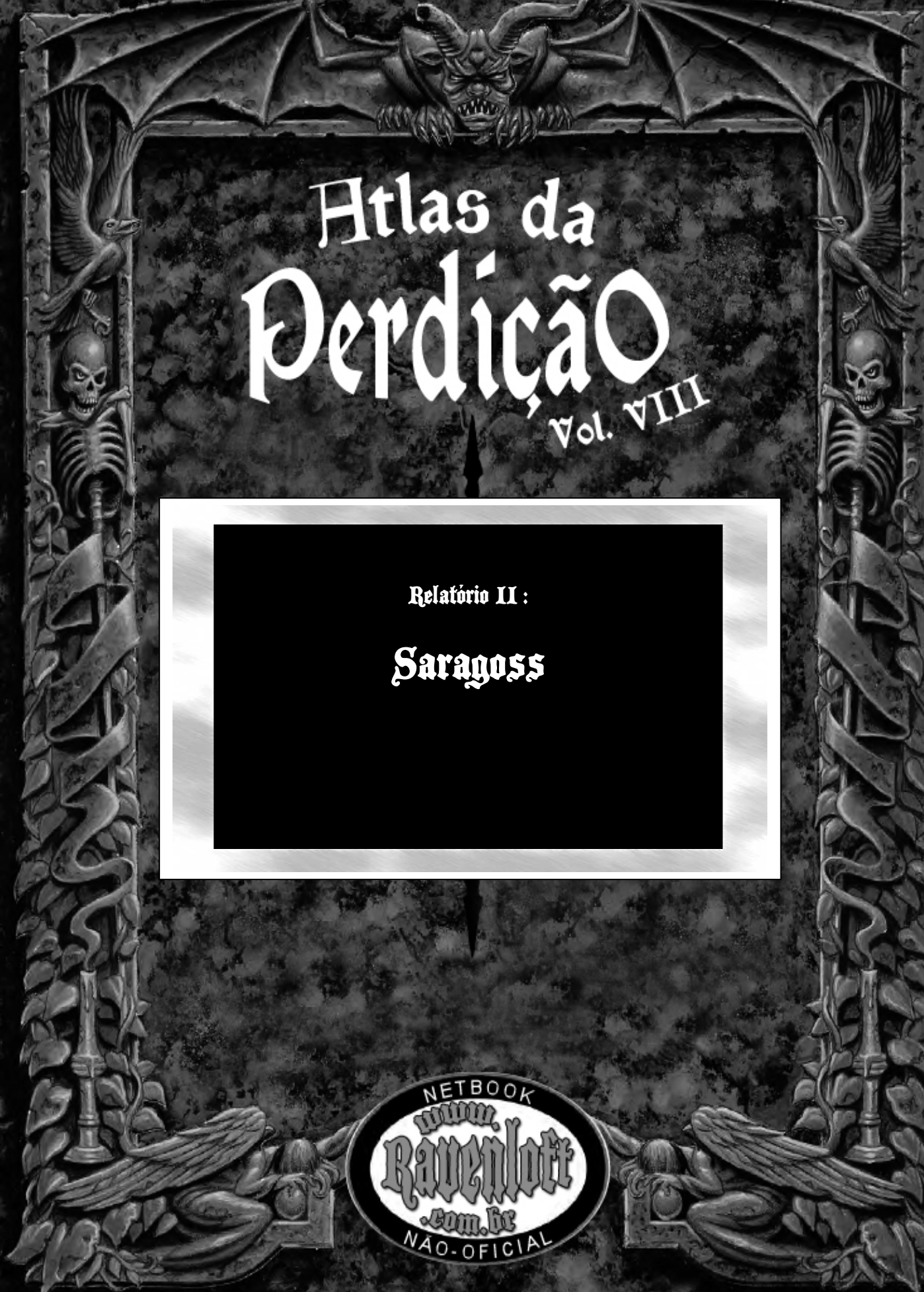
Leandro "Lucifer Abaddon" Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos:

Ilca "Lady Ascidhiz Abaddon" Stelmokas, pela inspiração e amor. Flor "Lulu", Diego "Ramza", Gabriel "Choushu". Aos fãs brasileiros de Ravenloft, Comunidade Ravenloft Brasil e membros do fórum

Ravenloft.com.br





Atlas da Perdição

Vol. VIII

Relatório II :

Saragoss





Rapidamente o desbravador das Névoas partiu de Souragne, navegando pelo corpo de água que precede a ilha. Mais uma vez o navio adentrou as névoas, por uma quantidade de tempo que não sei dizer a embarcação vagou, enquanto eu organizava minhas anotações em minha cabine e ocupava minha mente com dúvidas referentes a essa jornada ingrata e todos os mistérios que a cercam.

Em um dos meus momentos de repouso, acordei e tive a sensação de que estávamos novamente no mar, talvez no Mar das Tristezas, embora não possa afirmar com certeza, em seguida novamente adentramos as névoas.

Em determinado momento de navegação as escuras, durante a qual semanas tenham se passado, fomos apanhados em uma estranha tempestade, em certo ponto, já sem controle do navio, fomos lançados com força, a impressão lógica me dizia que ou afundaríamos em águas enevoadas ou que o navio balançaria cruelmente sob a força das ondas atirando homens ao mar. Mas não foi o que aconteceu. O navio pareceu ser atirado contra rochas, sendo empurrado pelas ondas e se chocando contra algo, abrindo caminho sob o som de estrondos e trepidações como se abrisse caminho por águas congeladas. Para por fim se chocar com o casco de outra embarcação, que estava a deriva invisível no meio das névoas.

O choque não foi tão forte, uma vez que o navio havia enroscado no que quer que estivesse interrompendo seu caminho, mas ainda assim, a forma abrupta com que tudo aconteceu, as ondas nos pegando, o tranco moendo os obstáculos e fazendo-nos para aos poucos, com o casco preso por alguma

coisa sob a água, e por fim o peso do navio encontrando algo que o fizesse parar de vez, fez com que a lateral do caco do outro navio fosse arrebatada, o que causou a destruição da frente do Desbravador.

Se não fosse o fato do nosso navio ter ficado preso certamente teríamos trespassado o outro navio, o que nos destruiria completamente. Ainda assim tivemos perdas, Johann despencou do mastro para a morte certa, Thadeus foi pego entre a colisão dos dois navios e teve o crânio e o tronco esmagados pelas enormes lascas de madeira.

Além deles, muitos outros membros da tripulação morreram, alguns atirados no mar, outros pelo choque violento que sofremos. O casco do navio foi danificado nas laterais e lentamente sua parte traseira começava a afundar, fazendo a parte frontal se erguer. Mal houve tempo para checarmos os feridos ou lamentar alguma morte, pois mal a colisão terminara um grupo de homens que ocupava o outro navio correu para o nosso desesperadamente.

Note, meu patrão, que quando me refiro a homens o faço por não achar outra palavra, embora no momento palavras muito piores me venham a mente. Eu e os sobreviventes estávamos diante de indivíduos decadentes. Homens com aspecto doentio, com suas peles pálidas e amareladas, cobertas de feridas e sujeira. Trajavam roupas surradas e rasgadas, as de alguns lembrando a moda de Dementlieu, outras meros trapos mal cobrindo seus corpos desnutridos e surrados. Com olhos vermelhos (provável irritação) e arregalados, um olhar selvagem e desesperado, eles avançaram e direção aos restos do nosso convés, inicialmente ignorando-nos e avançando para outras áreas do navio pilhando as provisões. Rhana, Julian, Maldus e Derick, os agentes de Kargat que estavam entre a tripulação se prepararam para enfrentar os invasores, mas o



Atlas da Perdição VIII

Capitão Galeus discretamente pediu que não fizessem nada, e discretamente falou algo com Rhana que lançou uma magia de invisibilidade em dois barris contendo alimentos e bebidas que estavam ocultos atrás de alguns membros da tripulação.

Os invasores se abateram sobre todas as reservas de alimento, arrebatando os barris com selvageria e lançando-se sobre a comida sem sequer pensar, como se aquele fosse o último momento de suas vidas. Sem dar sequer o mínimo de atenção para qualquer objeto de valor presente no navio, eles comiam e bebiam como loucos, até que seu número tornou-se demasiado para a comida que levávamos. Nesse momento eles passaram a se degladiar brutalmente e com a selvageria que eu nunca imaginei que o ser humano fosse capaz. Algo que seria espantoso se comparado até mesmo aos padrões falkovnianos de brutalidade.

Jogavam-se uns contra os outros procurando tirar-lhes o alimento. Vi um homem arrancar o outro de cima de um barril de queijos e bater sua cabeça contra a madeira até que seu crânio se partisse e se espalhasse pelo convés lavando-o com sangue e carne. Quase imediatamente outro homem se atirou sobre o cadáver com o olhar de uma criança desamparada agarrou os miolos do homem morto e começou a mastigá-los compulsivamente como se matasse a fome em um pedaço de pão, enquanto o sangue daquilo que mastigava lhe escorria pelos lábios manchando seu pescoço e seu peito.

Outro homem agarrou o pescoço de um infeliz que comia conservas, ambos começaram a rolar pelo chão

até que o agressor puxou um pedaço de osso afiado e abriu a garganta de sua vítima, antes mesmo do homem morrer o assassino enfiou sua mão dentro de sua garganta e puxou os restos de comida mastigada, alimentando-se com eles, e posteriormente dos restos de sua vítima. Senti-me imensamente enojada, uma raiva cresceu em mim e minha mão procurou instintivamente minha pistola. Não sabia se tinha nojo da forma com que matavam sua fome ou pela forma egoísta e desesperada com que se portavam...queria mata-los, cada um deles.

Até que finalmente tive motivos para fazê-lo. A comida havia acabado e eles avançaram sobre os membros da nossa tripulação que haviam morrido. Não consegui me conter e disparei contra eles, derrubando pelo menos quatro, até ser puxada por Galeus. Sem que eu percebesse ele havia falado com um dos naufragos, e ele nos prestaria auxílio enquanto ficássemos nessa situação deplorável. Assim, o Capitão me disse para que poupasse meus projéteis, e com lágrimas nos olhos ao olhar para os membros mortos de sua tripulação, conduziu os sobreviventes ao barco no qual havíamos batido.

Mas ao chegar a bordo foi tomada mais uma vez pela fúria, ao ver um grupo de homens discutindo sobre uma criança morta, eles discutiam sobre quem devoraria cada parte da criança. Um pequeno garoto, aproximadamente nos seus 5 anos de idade, sua pele pálida lhe dava um ar angelical, e me trouxe muitas memórias à mente, memórias que vieram acompanhada de uma culpa profunda.

Deixe-me adivinhar. A criança morta lhe trouxe recordações de sua filha, junto com a irritante culpa por sua negligência para com ela.



Um dos homens tomou a frente e se aproximou do cadáver da criança, antes que ele fizesse qualquer coisa eu já havia me postado a sua frente, com a pistola na mão, ordenando que ele não tocasse na criança. O homem disse para que eu saísse da frente, e me chamou de mulher com um tom de desprezo por eu ser do sexo feminino, e deu um passo a frente, olhando para a criança como um mendigo faminto olha para um prato de comida. Eu atirei, acertando eu cheio um tiro em sua testa, o sangue espirrou pelo convés e o homem caiu, seus companheiros avançando sobre ele, que aprecia ser um banquete maior para aqueles condenados.

Em seguida peguei a criança e afastando-me deixei que seu corpo afundasse nas águas. Um destino menos infeliz.

Meus pensamentos foram interrompidos por Galeus que veio até mim com uma dos tripulantes do navio em que nos encontrávamos. O homem, um nativo de Dementlieu chamado Bizance. Ele nos explicou que nosso navio (cuja metade afundava lentamente) ficou preso no sargaço, e que assim que sua metade afundasse um pouco mais ele permaneceria na mesma posição, preso no sargaço, impossível de ser removido.

Bizance falou-nos sobre o lugar, havíamos penetrado em um mar de sargaço, e assim como muitos outros navios que caem nessa armadilha havíamos ficado presos no denso emaranhado de sargaço e algas marinhas que preenche cada milha dessas águas. Ele nos mostrou outros navios ao longe e disse que muitos outros existem, presos, alguns destruídos outros inteiros, alguns já cobertos por líquens e outras plantas marinhas. E assim como nós, esses

Navios ainda abrigavam um grande número de infelizes que outrora os tripulavam, e que agora estão condenados a lutar pela sobrevivência neste inferno marítimo.

O nome que os naufragos que sobrevivem aqui deram ao lugar foi Saragoss, um anagrama da palavra sargaço, a planta que ocupa todo esse mar e que é responsável pela perdição de muitos navios (e principalmente sua tripulação).

Paisagem

Uma vasta área marítima perpetuamente envolta em névoas. Não se trata porém de um simples corpo de água, uma vez que toda sua extensão é dominada pelo sargaço, uma planta marinha que se estende até a superfície formando um emaranhado que prende impiedosamente os navios que chegam a essas águas.

Enroscados nesse mar de sargaço, sem qualquer esperança de se desvencilhar estão de Barcos, galeras, veleiros, diferentes tipos de navios, alguns das diversas nações costeiras do Núcleo, outros das diferentes culturas de terras além névoas. Os estados de conservação dessas naus variam. Algumas são deploráveis, meros pedaços de madeira quebrada e podre, uma forma distorcida das embarcações que foram, a maioria coberta de sargaço e outras plantas marinhas, algumas delas dão a impressão de estar prestes a afundar completamente no fundo escuro dessas águas. Outras estão intactas, embora pressas no sargaço. As mais que encalharam mais recentemente não exibem nenhum sinal de que estão enroscadas, e um observador só perceberia isso se olhasse sob a água para ver seu casco preso no emaranhado de plantas. Outras acabaram sendo totalmente cobertas pelo sargaço, trazendo à mente a imagem de velhos casarões abandonados cobertos por



Atlas da Perdição VIII

trepadeiras, ou em uma comparação mais acurada de velhas árvores cobertas pelo musgo.

A água é escura e suja. Partes de alga, esponjas do mar, sargaço, destroços de navios, partes de corpos apodrecidos bóiam por toda à parte em meio às diversas embarcações. Boatos relatam que no fundo há inúmeras cavernas, algumas contendo ar, e o fundo é um cemitério de navios, o que não seria impossível, embora essas afirmações tenham sido feita sem nenhuma prova concreta uma vez que dificilmente alguém que mergulhasse no labirinto de plantas aquáticas que existe sob essas águas conseguiria retorna, a não ser como um cadáver boiando.

Em algumas partes domar o sargaço é tão denso que torna possível caminhar sobre a água, os marinheiros mais inventivos, criaram uma espécie de sapato, com uma sola larga, pra que consigam andar nessas áreas. Caminhar dessa forma pode ser perigoso, pois há inconstâncias no sargaço, causando brechas no “solo” sob a água, onde alguém descuidado facilmente poderia afundar.

O clima varia bruscamente em três diferentes tipos: O primeiro e mais comum é um calor infernal em dias sem nuvens e noites congelantes, isto causa em habitantes que vieram do núcleo, acostumados com clima mais fresco e acolhedor. O segundo é um sol fraco, mas uma neblina densa e persistente, parecendo até as névoas desagradáveis do Mar das Tristezas, com dias frios e noites muito piores. Mas nenhum desses é pior que o terceiro, quando nuvens negras tomam conta do céu os infelizes naufragos escondem para ter uma chance de sobrevivência.

Saragooss em uma Olhada

Nível Cultural: Idade da Pedra (1). Navios presos em Saragoossa vêm de culturas da Idade do Bronze (2) ate a Renascença(9).

Ecologia: Total (marinha quente)

Clima/Terreno: Mar de águas quentes

Ano de formação: 728 (Tornando-se parte do Cluster das Terras Verdejantes em 740)

População: 1100

Raças: Humanos 98% Outros 2%

Línguas: Mordentish, Vaasi, Darkonese, Souragniano, Rokuma e muitas outras

Religiões: Ruína dos Marinheiros.

Governo: Anarquia

Governante: Não possui

Darklord: Draga Saltbitter

Com elas vem tempestades, fenômeno que me trouxe lembranças do Mar Noturno. Essas tempestades contribuem para a degradação dos navios que aqui se encontram.

Ao sudoeste existe um gigantesco desfiladeiro, os naufragos me contaram que nenhum deles conseguiu escalar esse penhasco que se eleva até o céu, mas acredito que muitos tentaram, pois é uma saída viável e a dificuldade da escalada e o que se pode encontrar no topo, não pode ser pior que o tormento que se encontra nesse mar. Eu havia pensado em explorar isso, mas cheguei a conclusão de que este local deve ter algum propósito para existir, provavelmente deve ser a prisão de um Lorde Pavoroso, então resolvi explorar o local antes de tentar escalar o misterioso rochedo.



Flora

Em relação a um dos mares do Núcleo não haveria muito a se dizer sobre a Flora local, salvo algumas poucas algas, e mesmo essas apresentariam grandes dificuldades para seus estudos devido a profundidade em que se encontram.

O mesmo não ocorre aqui, uma vez que a vegetação marítima aqui não só é abundante como também se estende até a superfície, como é caso já mencionado do Sargaço.

Optei, porém, por detalhar primeiro as espécies mais comuns da flora marítima local, uma vez que essas nada tem de incomum e cuja catalogação será rápida, deixando para o final desse item a planta que por ser tão abundante dá nome a esse local desagradável.

Em meio ao Sargaço podem ser encontradas varias espécies de alga, muitas das quais acabam servindo de alimento aos naufragos desse inferno. Essas algas são chamadas simplesmente de *Algas Verdes*, e podem possuir algumas variações de espécie, o que altera o aspecto de sua folhagem, mas não seu gosto desagradável e meio amargo. Notei, porém que alguns naufragos originários das ilhas de Rokushima Táyoo, parecem apreciar bastante o sabor dessas algas, ou talvez sua permanência nesse local tenha afetado seriamente seu paladar.

Outra parte da flora local são os recifes de corais e esponjas marinhas, que normalmente ficariam no fundo do mar, mas aqui acabam se agregando ao sargaço e aumentando sua densidade. Além disso, esses recifes de corais e esponjas acabam se expandindo através dos cascos dos navios presos.

Não é raro ver os navios que estão aqui a mais tempo com o casco coberto por esponjas e corais, formando uma carapaça disforme e dando-lhes um ar de decadência.

Por fim, o Sargaço, a parte da flora que mais tem destaque aqui. O Sargaço é uma espécie de alga, porém sua estrutura é me forma de talo e ele possui ramificações em forma de tufos, o que lhe faz com que ele se espalhe e se entrelace, formando uma barreira intransponível para os navios. Seu interior é preenchido por gases, o que faz com que o sargaço flutue para a superfície, formando uma “rede” ainda mais fatal para as embarcações, cujos cascos ficam enroscados irremediavelmente e cujo destino varia entre ser aos poucos encoberto pelo sargaço e pela vegetação marítima, ou ser corroído pelo efeito do clima, da natureza e de seus tripulantes.

Charles, um naufrago originário de Mordent contou-me algo que creio não passar de um boato ou uma ilusão causada pela permanência neste lugar. Ele alega em certa noite ter visto um monstro de sargaço vagando sobre as águas, e jura que a criatura levou consigo dois outros naufragos. Com minha habilidade para descobrir informações vitais e muitas vezes ocultas, fiquei sabendo que realmente os dois naufragos desapareceram, mas não tive nenhuma prova concreta do tal monstro de Sargaço.

Fauna

A fauna marinha é rica em peixes, crustáceos e outros animais marinhos, que servem de alimento para a enorme quantidade de barracudas e, tubarões, que embora não existam em uma quantidade espantosa, podem ser encontrados em diferentes tamanhos e espécies, aumentando

Atlas da Perdição VIII



Possibilidade Pavorosa: O Golem de Sargaço

Um mago que estava entre os naufragos de um dos muitos navios presos em Saragoss utilizou seu poder mágico, junto com toda sua obsessiva vontade de escapar do domínio ara criar um golem feito de Sargaço, na esperança de que a criatura pudesse leva-lo para fora do lugar, ou carregando-o pelo mar ou levando-o penhasco acima.

A criatura sem querer deixar seu habitat, e ao mesmo tempo querendo manter seu mestre pero de si afogou o mago para que ficassem sempre juntos naquele local.

Hoje, descontrolada, a criatura vaga por Saragoss fazendo naufragos incautos de vítimas.

Além desses há a constante e crescente ameaça dos mortos vivos. Seus números são compostos por naufragos que morrem de fome, ou que são vitimados pelos duros castigos desse mar, ou ainda pelos que são mortos por antigos companheiros na eterna luta pela sobrevivência.

Pude observar à distância destroços de u navio tripulado somente por mortos vivos, felizmente os tubarões muitas vezes alimentam-se dos mortos vivos, e seu número é inferior ao de naufragos vivos – se é que isso merece ser chamado de vida – o que permite que eles não sejam um perigo em potencial, e ousou dizer que um naufrago desesperado não hesitaria em saciar sua fome nos restos de um morto vivo que ainda não tenha apresentado sinais avançados de apodrecimento.

Alguns desses mortos vivos acabam ficando presos no sargaço – muitos deles presos no fundo do mar



enroscados nas redes formadas pelo sargaço – levando –se em conta que o número de corpos que deve existir sob essa águas é grande, o número de mortos-vivos presos no sargaço submarino deve ser proporcional.

Possibilidade Pavorosa: Inferno Subaquático

Sob o sargaço existe uma intricada rede de cavernas, contendo verdadeiros labirintos de sargaço, populada por mortos-vivos aquáticos. O que os dá força para existir seja talvez a vingança contra aqueles que os deixaram morrer, ou por covardia não os resgataram, ou mesmo que os tenham matado para sobreviver e não ter que dividir comida e espaço em saragoss.

Pode ser ainda talvez algo maior tenha lhes dado a pós vida em troca de suas almas, até que eles concretizem algum feito sombrio.

Durante minha “estada” forçada nesse inferno de sal, água e destroços percebi um comportamento mais agressivo por parte de alguns marinheiros mais brutais. Não foi difícil arranjar uma desculpa para eliminar um deles, e após tê-lo abatido na calada da noite com a ajuda de dois membros da Kargat, percebi que o homem era uma vítima da licantropia. Mais especificamente a ramificação da doença que transforma suas vítimas em homens tubarão.

Inicialmente imaginei que a propagação da doença poderia se alastrar em números alarmantes, e que obviamente o contágio teve uma fonte de origem. O que vou dizer agora, meu patrão, é que consegui chegar a essa fonte, como será abordado adiante, e que isso fez minhas teorias referentes a crescente infestação da licantropia cair por terra, uma vez que a tal fonte é largamente conhecida e não espalha sua licantropia descontroladamente.

Bah! Se você se concentrasse mais em seu objetivo, ao invés de se concentrar em carregar sua narrativa com esse estúpido tom de mistério você já saberia meu propósito. Concentre-se nos mistérios que confundem meus atormentadores e não perca seu tempo tentando gerar expectativa para o que você descobriu, pois para mim não é nenhum segredo que o homem tubarão é o senhor desta prisão.

Animais Nativos e Horrores Locais

Vida Selvagem: Tubarão, Siris, raias, Todos seres marinhos encontrados em águas de climas tropicais.

Monstros: CR:1 Sea Spawn servo CR:3 Bowlyn, Remmnant CR:4 Reaver, Wereshark CR: 5 Sea Spawn MestreCR:6 Jolly Roger

Atlas da Perdição VIII

História.

Relatar fatos históricos é uma tarefa árdua, beirando o impossível, uma vez que o local não é uma nação constituída e sim uma verdadeira prisão marítima. Consequentemente a maioria dos acontecimentos são fatos isolados e individualizados, ao invés de feitos históricos com conseqüências amplas.

Os naufragos encontrados por aqui se preocupam apenas em sobreviver, o que faz com que os acontecimentos raramente sejam registrados, muito embora a maioria dos navios costuma manter seu diário de bordo atualizado durante os primeiros dias, quando seus tripulantes ainda nutrem alguma esperança de retornar aos lares.

Dentre os poucos eventos de impacto e dignos de nota que posso citar está o evento seminal (partindo-se do pressuposto de que Saragoss é, como as outras terras em nosso mundo, uma prisão de um ser amaldiçoado, um lorde pavoroso, logo o luar “surgiu” assim que seu governante assumiu seu “título”), o surgimento de Saragoss como um dos “locais” de nosso mundo. O primeiro navio a encalhar no mar de sargaço foi o navio do capitão pirata Draga Saltbitter, no que o registros indicam como o ano de 728 do Calendário Baroviano. Draga é uma vítima da licantropia, um homem tubarão, que ao contrário dos outros de sua espécie não mais consegue aparentar a forma humana, apresentando sempre uma forma híbrida, um corpo humanóide coma cabeça e as feições quase completamente idênticas às de um tubarão.

Além de sua evidente licantropia, Draga é também o sacerdote de uma

divindade conhecida como Ruína dos Marinheiros, uma deusa dos mares cruel e impiedosa, cuja religião não é nem sequer conhecida fora de Saragoss.

Como seu principal representante, Draga espalha a palavra da deusa, e acima de tudo sua crueldade. Ele proclama que Saragoss é uma provação imposta pela sua deusa à todos os navegadores presos em Saragoss, e somente aqueles que forem fortes o suficiente para sobreviver à fúria do mar e da Ruína dos Marinheiros é que serão acolhidos na grandeza da deusa. Os que não forem fortes o suficiente para sobreviver a qualquer custo merecem a morte. A natureza não tem piedade, muito menos o mar, e os fracos devem servir de alimento para os fortes.

Todas as palavras de Draga demonstram total ignorância de sua condição em nosso mundo. Eu me pergunto qual vai ser sua justificativa sobre sua deusa, ao perceber que com a passagem dos anos a provação nunca termina e mesmo os capazes de sobreviver acabam se tornando vítimas da velhice e da fraqueza e por fim sucumbindo no inferno de sargaço.

Agora, sem mais permanecer nas ilusões religiosas do provável lorde pavoroso do local, devo citar talvez o fato histórico mais interessante que ocorreu em Saragoss, trata-se do surgimento de uma enorme encosta rochosa em uma das extremidades do mar de sargaço, como conseqüência da Grande Conjunção, no ano de 740, ligando Saragoss à Sri Raji e formando o Aglomerado das Terras Verdejantes. A encosta é enorme, embora o nevoeiro a torne difícil de perceber, e a escalada é fatal para ser realizada meramente por meios físicos, por isso ninguém jamais



que se tenha notícia, conseguiu escapar escalando a encosta.

Alguns marinheiros costumam manter diários registrando seus dias infelizes em Saragoss, mas estes são em sua maioria descrições dos eventos isolados nos navios ou pensamentos particulares, de certo nada que acrescente algo à busca de meu patrão, apesar de um dos diários que consegui arrancar das mãos de um homem que estava prestes a ser canibalizado por outros náufragos famintos e desesperados conter um texto interessante. Trata-se de uma lenda sobre uma garrafa contendo em seu interior um navio em miniatura, mas ao contrário de um mero enfeite, os náufragos acreditam que dentro da garrafa há um outro mundo, e que aqueles que ousam abrir a tampa acabam levados para dentro da garrafa, passando a tripular o navio amaldiçoado em seu interior. Todos os que procuraram a garrafa desapareceram, e ao meu ver isso não passa de uma lenda que os náufragos usam para tentar encobrir os “desaparecimentos” daqueles eles mesmos matam na luta por sobrevivência.

População

O local não possui nenhum habitante nativo, aqueles que aqui permanecem não são nada além de viajantes que tiveram a infelicidade de encalhar no sargaço.

Dentre os condenados que aqui se encontram estão indivíduos de grande parte das nações do Núcleo e inclusive de todas as mais obscuras e longínquas nações de nosso mundo.

Possibilidade Pavorosa: O Inferno em uma garrafa

A miniatura do navio dentro da garrafa realmente existe, porém, trata-se da prisão de um demônio.

Aqueles que forem infelizes o suficiente para retirar a rolha da garrafa, assim como aqueles que estiverem a menos de 3 metros da garrafa, serão transportados para o mundo de seu interior.

Trata-se de um navio arruinado (como a miniatura), eternamente à deriva em águas negras, o céu sempre noturno e fechado. Sua tripulação se resume a mortos vivos.

Aqueles que conseguirem sobreviver uma noite ao encontro com o capitão terão direito de fazer a ele um pedido (uma vez que ele foi amaldiçoado a conceder tal “benefício” aos sobreviventes).

Obviamente ele tentará distorcer o pedido, além de tentar convencer o grupo a desejar a destruição da garrafa, e que sua destruição é a única forma deles escaparem de lá. Ele também deixará o grupo acreditar que a garrafa é seu phylactery, o que não é verdade, pois destruindo a garrafa ele será libertado (os mortos vivos do navio tentarão destruir imediatamente aqueles que tentarem fazer esse pedido).

O verdadeiro phylactery do demônio e o rótulo da garrafa, que só pode ser dissolvido em água benta, lágrimas de inocentes ou outro líquido puro.

Feito o pedido ele fica livre para atacar o indivíduo, e aqueles que morrem por suas mãos tornam-se mortos vivos no navio.

Atlas da Perdição VIII

Estilo de vida e Educação

A lei da sobrevivência impera aqui, e fora ela, não existem outras leis, salvo a fúria de Draga e de suas cruéis convicções religiosas, o que apenas piora a situação do local.

Apesar de tudo existem aqueles que inicialmente nutrem alguma esperança e tentam forjar laços de companherismo em busca da sobrevivência mútua, mas aos poucos as condições do local acabam transformando qualquer idéia nobre em desespero e por fim, aqueles que conseguem sobreviver acabam sendo tomados pela loucura. Apenas os indivíduos mais frios conseguem sobreviver e ao mesmo tempo manter suas mentes sãs no mar de Saragoss.

❧ nesse aspecto você não tem sido bem sucedida, não é mesmo?

Religião

A religião professada aqui tem Draga Saltbiter como seu líder e maior representante, trata-se da Ruína dos Marinheiros. Embora muitos dos náufragos possuam suas próprias crenças, Draga costuma dar uma morte cruel àqueles que as pratiquem abertamente.

A crueldade e a fúria são as marcas dessa divindade, que lança toda a força do mar e de suas criaturas contra os navios.

Draga prega entre os náufragos que apenas os fortes conseguem

agradar a deusa, e que devem usar sua força para fazer dos fracos uma oferenda à Ruína dos Marinheiros.

O símbolo utilizado para representar essa fé é um navio envolto em tentáculos dentro da mandíbula de um tubarão.

Pensamentos Finais

Certamente o que meu patrão procura não se encontra neste local, uma vez que com exceção de draga os únicos seres que aparentaram ter algum poder foram as ocasionais bruxas do mar que podem ser encontradas aqui. Fora isso não encontrei nenhum candidato para ser uma das “crianças”.

Tal local deve com toda certeza ser evitado, e seria muito melhor para todos se esse mar de sargaço e seu lorde pavoroso simplesmente desaparecessem, o que pouparia todo trabalho necessário para elimina-los.

Como meu patrão já deve saber, minha fuga do local se deu pela encosta que faz fronteira com Saragoss.

Aproveitando a chegada de um novo navio à rede de sargaço e o conflito que ocorreu quando os náufragos tentaram pilha-lo, eu e os membros da nossa tripulação fizemos uso de magias de ilusão e encantamentos para despercebidamente escalar a encosta. Mesmo com magia a escalada é extremamente árdua, mas provou-se possível, e assim adentramos as terras da Sri Raji. Nossa meta é inicialmente procurar uma cidade, de onde os membros da tripulação farão sua viagem de volta ao Núcleo, e eu retomarei minha pesquisa sozinha.



Atlas da Perdição VIII

Draga Saltbitter

Darklord de Saragoss

Homem-tubarão afligido Homem Cle 10 (Sailor's Bane; Domínios Oceano e Destruição): ND 14; Humanóide (Humano, Metamorfo) Médio (Forma Humana) ou Grande (Forma Animal);

Forma Humana: DV 10d8+30 + 7d8+28; PV 126; Ini +6 (Des, Talento); Desl 9m (6 quadrados); CA 14 (+2 Des, +2 natural), Toque 12, Surpreso 12; BBA +12; Agarrar +17; Ataque corpo a corpo +18 (1d8+5, 20x2, *Tridente obra-prima*) ou à distância +14; Ataque total corpo a corpo +18/+13/+8 (1d8+5, 20x2, *Tridente obra-prima*) ou à distância +14/+9/+4; QE Fascinar mortos-vivos, Forma Alternativa, Empatia Licantrópica, Visão na Penumbra, Faro Apurado, Fraqueza Química (árvore de mangue), Fome, Sentido Cego, Animar os Mortos 1x/dia, Convocar Tubarões, Controlar o Clima, Retornar das Profundezas da Morte; AL NM; Res Fort +17, Ref +10, Von +15; For 20, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 19, Car 17.

Perícias: Concentração +8, Conhecimento (Religião) +10, Conhecimento (Navegação) +6, Cura +6, Identificar Magia +6, Intimidar +6, Natação +19, Observar +11, Ouvir +10, Profissão (Marinheiro) +9, Sobrevivência +7, Usar Cordas +5.

Forma Animal (Tubarão Grande): DV 10d8+30 + 7d8+28; PV 126; Ini +8 (Des, Talento); Desl 18m nadando (12 quadrados); CA 19 (+4 Des, +6 natural, -1 tamanho), Toque 13, Surpreso 15; BBA +11; Agarrar +23; Ataque corpo a corpo +19 (1d8+12, 20x2, Mordida); Ataque total corpo a corpo +19 (1d8+12, 20x2, Mordida); QE Fascinar mortos-vivos, Forma Alternativa, Empatia Licantrópica, Visão na Penumbra, Faro Apurado, Redução de Dano 5/prata, Fraqueza Química (árvore de mangue), Fome, Sentido Cego, Animar os Mortos 1x/dia, Convocar Tubarões, Controlar o Clima, Retornar das Profundezas da Morte; AL NM; Res Fort +18, Ref +12, Von +15; For 26, Des 19, Con 18, Int 13, Sab 19, Car 17.

Perícias: Concentração +9, Conhecimento (Religião) +10, Conhecimento (Navegação) +6, Cura +6, Identificar Magia +6, Intimidar +6, Natação +22, Observar +11, Ouvir +10, Profissão (Marinheiro) +9, Sobrevivência +7, Usar Cordas +7.

Talentos: Vontade de Ferro, Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Grande Fortitude, Ataque Poderoso, Blackwater Invocation*, Swin-By Attack*, Esquiva, Sahuagin Flip*, Acelerar Magia

* Talentos do livro *Stormwrack*.

Idiomas: Vaasi, Mordentish.

Magias de Clérigo por Dia: 6 / 5+1 / 5+1 / 4+1 / 4+1 / 2+1



Nível 0: Curar ferimentos mínimos, Curar ferimentos mínimos, Detectar magia, Detectar magia, Luz, Ler magias; **Nível 1:** Maldição menor, Escudo da fé, Curar ferimentos leves, Amaldiçoar água, Auxílio divino, Infligir ferimentos leves; **Nível 2:** Vigor do urso, Força do touro, Curar ferimentos moderados, Imobilizar pessoas, Silêncio, Despedaçar; **Nível 3:** Rogar maldição, Curar ferimentos sérios, Dissipar magia, Escuridão profunda, Praga; **Nível 4:** Curar ferimentos críticos, Poder divino, Idiomas, Imunidade à magia, Controlar a água; **Nível 5:** Comando maior, Símbolo da dor, Infligir ferimentos leves em massa

Posses: Símbolo Sagrado de Sailor's Bane, Tridente Obra-prima, Anel de Respirar no Ar (2 horas por dia).

Apêndice do Meste

Forma Alternativa (Sob): Draga pode mudar de sua forma humana para sua forma de tubarão como se estivesse usando a magia metamorfosear-se, entretanto seu equipamento não é afetado, ele não recupera pontos de vida por mudar de forma e apenas suas formas humana e animal podem ser assumidas. Se morto, ele retorna a sua forma humana, mas membros decepados continuam na forma animal.

Draga é único entre os licanos, pois além de controlar completamente sua transformação (mesmo sendo um licantropo afligido), ele o faz de forma quase instantânea. Para ele, a mudança de forma é uma ação livre que apenas impõe um redutor de -2 em sua iniciativa.

Empatia Licantrópica (Ex): Em qualquer forma, Draga é capaz de se comunicar e relacionar-se com tubarões normais e atrozés de qualquer espécie. Isso lhe confere um bônus racial de +4 em testes para influenciar as atitudes do animal, e permite a comunicação de conceitos e comandos simples (se o animal for amigável). Entretanto, ele despreza os tubarões e raramente utiliza essa habilidade.

Visão na Penumbra (Ex): Draga é capaz de enxergar duas vezes a distância de um humano comum em condições de iluminação fraca, e mantém a capacidade de discernir cores e detalhes sob estas condições.

Faro Apurado (Ex): Draga pode detectar criaturas pelo olfato num raio de 54m e detectar a presença de sangue na água à distância de 1,5km.

Redução de Dano (Ex): Em sua forma animal, Draga possui redução de dano 5/prata.

Fraqueza Química (Ex): Assim como os demais licanos em Ravenloft, Draga é suscetível aos efeitos de uma erva em particular, que no seu caso são folhas de árvore de mangue. Esta planta age como um veneno de ingestão para ele, com CD 20 de Fortitude. O efeito inicial é dano temporário de 1d6 de Constituição, e o efeito secundário é dano temporário de 2d6 de Constituição.

Fome (Ex): A cada dia, Draga deve comer 25kg de carne crua, ou então começará a sofrer os efeitos de fome dentro de três dias. Um licantropo faminto deve fazer um teste de constituição por dia (CD 10, +1 por cada teste anterior) ou sofrer 1d6 de dano não letal. Esse dano não pode ser curado até que a fome seja saciada. Carne cozida conta apenas como metade da quantidade necessária.

Sentido Cego (Ex): Draga pode localizar criaturas sob a água, e somente sob a água, num raio de 9m.

Animar os Mortos (Sob): Uma vez ao dia, Draga pode animar os mortos. Quando ele usa essa habilidade, todos que foram mortos em Saragoss nas últimas 24 horas se levantam para obedecer a suas ordens. Se não houver nenhum inimigo óbvio, os mortos-vivos criados desta maneira começam a lutar uns com os outros.

Atlas da Perdição VIII

Convocar Tubarões (Sob): Draga possui controle sobre os tubarões de seu domínio. Sempre que quiser ele pode convocar 1d6 tubarões que chegam em três rodadas, com mais 1d4 tubarões chegando a cada duas rodadas subsequentes. Normalmente esses tubarões são animais normais, entretanto pode acontecer de algum tubarão atroz ser convocado. Devido a seu medo e desprezo por essas feras, Draga só utiliza esse poder em situações extremas, ou quando ele possui um modo de se manter afastado dos tubarões.

Controlar o Clima (Sob): Draga é capaz de manipular o clima de Saragoss a seu bel prazer, transformando um dia de sol numa tempestade sem precedentes de um momento para outro.

Retornar das Profundezas da Morte (Sob): Se Draga for morto, sua essência vital se divide entre todos os tubarões do domínio. Esses animais então entram em frenesi, atacando e matando um ao outro. Cada vez que um tubarão mata outro, o vitorioso absorve a parcela da energia vital de Draga que estava no perdedor, e isso continua até que sobre apenas um único tubarão em todo o domínio, no qual toda a essência de lorde negro estará acumulada, o que o permitirá recobrar sua consciência e tome posse do corpo da fera, permitindo que ele mude sua forma de tubarão para a forma humana. Esse processo normalmente leva em torno de três semanas para se completar. Se alguém matar Draga imediatamente após ele ter recuperado sua personalidade, num momento em que não há mais nenhum tubarão no domínio, ele estará permanentemente morto. Entretanto, ele costuma manter-se na forma de tubarão até que mais desses animais entre em seu domínio, o que não demora muito a ocorrer, já que o sangue é constante nas águas de Saragoss, o que atrai esse predadores regularmente.

Domínio do Oceano (Sob): O domínio do oceano conferia a Draga a habilidade de respirar na água por 10min por dia em sua forma humana. Entretanto, desde sua transformação em lorde negro de Saragoss, essa habilidade tornou-se sem utilidade.

Domínio da Destruição (Sob): Uma vez por dia, Draga pode realizar um ataque com +4 de bônus na jogada de ataque e +10 de bônus de dano.

Draga Salt-Biter é um homem atraente apesar de brutal, com a pele bronzeada e a face castigada pelo clima. Ele é alto e musculoso, seus olhos são cinzentos da cor de uma tempestade sobre o mar. Normalmente usa seu cabelo negro cortado bem curto, rente à cabeça, para evitar que seus oponentes possam puxá-lo pelo cabelo.

Suas roupas estão rasgadas e puídas, mas ainda são reconhecíveis como sendo os trajes de um sacerdote da Ruína dos Marinheiros. Ele emana uma aura de poder que combina com sua aparência violenta. Ele dá a impressão de possuir total controle da área a seu redor, esmagando cruelmente qualquer resistência que possa surgir.

História

O darklord de Saragoss é Draga Salt-Biter, um pirata de má fama no seu mundo de origem que desapareceu misteriosamente anos atrás, deixando uma sensação de alívio coletivo nos comerciantes da região. Sendo filho de dois marinheiros, Draga Salt-Biter possuía um amor inato pelo mar desde

Apêndice do Meste

muito cedo. Desde a primeira vez em que sentiu a brisa do mar em seu rosto ele soube que não poderia escolher nenhuma outra vocação que não uma envolvendo seu amado oceano. Ele embarcou para fora de casa ainda muito jovem, tentando escapar dos abusos de seus pais, mas tudo o que conseguiu foi se meter em uma situação ainda pior.

Piratas atacaram o navio em que ele estava, não fazendo prisioneiros. Chacinaram a tripulação e os passageiros, e jogaram os pedaços para os tubarões. Quando retiraram a carga do navio abordado, eles encontraram o jovem Draga escondido entre fardos de algodão.

Rindo, eles atravessaram um gancho amarrado a uma corda em sua panturrilha e arremessaram Draga no meio dos tubarões em frenesi. Eles o puxavam de volta para fora d'água sempre que um tubarão chegava muito perto, mas permitiram que alguns o atacassem. Entretanto, um desses tubarões na verdade era um homem-tubarão. Draga foi infectado com a maldição da licantropia. Quando os piratas trouxeram o garoto sangrando de volta ao convés, decidiram poupar sua vida. Eles não tinham como saber o erro que estavam cometendo.

Os bucaneiros introduziram ele nos caminhos da pirataria, treinando-o em todos os tipos de coisas. Finalmente, o capelão do navio instruiu Draga nos ensinamentos de Sailor's Bane, uma deusa maligna dos mares. Quando ele havia aprendido tudo o que pôde com o velho, Draga certificou-se de que a posição de clérigo tornar-se-ia vaga eliminando o capelão.

Ele viajou com esses homens e mulheres por anos, nutrindo a chama do ódio em seu coração. Quando ele havia ganhado a confiança de todos os homens, começou sua vingança. Um a um ele assassinou os piratas. Aqueles que haviam lhe tratado bem morreram rápido. Os que tinham sido mais

bruscos ou sido violentos tiveram mortes lentas e dolorosas. E para aqueles que tinham tomado parte em sua tortura com os tubarões ele reservou um tormento especial.

Draga a muito tinha aprendido como controlar sua mudança de forma. Antes de começar sua vingança, ele já havia enfraquecido o madeiramento do casco, e quando pulou fora do navio terminou de destruí-lo. Enquanto seus antigos camaradas se debatiam nas agitadas águas noturnas, ele os despedaçava com suas poderosas mandíbulas. Ele os deixava sangrando nas águas salgadas e então retornava, destroçando-os em conjunto com os tubarões das águas frias do mar.

Draga continuou como um bucaneiro a bordo do navio **Vingança**. Ele se regalava com a brutalidade deste estilo de vida e tornou seu nome conhecido em toda a costa. Sua falta de piedade e astúcia fizeram dele a maldição dos viajantes daqueles mares. Normalmente ele surgia quando menos esperado, exigindo um sacrifício em nome de Sailor's Bane. Após coletar seu sacrifício, ele navegava para longe por algum tempo, apenas para retornar horas mais tarde e atacar o outro navio, matando todos a bordo. No entanto, ele sempre deixava dois vivos. Um ele permitia que escapasse e espalhasse o nome de Draga Salt-Biter, o outro ele mantinha por diversão. Seu prazer residia em "pesca de tubarão", o mesmo esporte que lhe causou tanto sofrimento. Mas ao contrário de seus antigos colegas ele nunca cometeu o erro de salvar suas vítimas.

Atlas da Perdição VIII

Poucos dos piratas sob seu comando questionavam sua supremacia, e aqueles que o fizeram não viveram para ver o próximo dia. Apesar de ser um capitão rude, Draga sabia que devia tratar seus homens de forma branda. Ele tinha consciência de que não podia eliminar toda a sua tripulação sem arranjar problemas, por isso tolerava um pouco de estupidez. Seus homens nunca falharam em sua lealdade, e ele os retribuía com tolerância.

Após uma década de pirataria violenta, Draga celebrou seu vigésimo quinto aniversário. Naquele dia Draga destruiu três navios, e ele e seus homens saborearam cada morte que causaram. Os tormentos que infligiram fizeram suas torturas anteriores parecerem insignificantes, e os tubarões se alimentaram bem naquele dia. Mais tarde naquela noite, quando os divertimentos atingiram seu ápice, uma névoa deslizou sobre o oceano. Os marinheiros não deram importância alguma ao fato, tratando como uma ocorrência natural. Somente Draga sentiu como se fosse algum tipo de mau presságio, mas ele ignorou o sinal como sendo resultado da bebida.

Quando ele e sua tripulação acordaram na manhã seguinte se viram encalhados em uma gigantesca selva de sargaços. Algas se estendendo até onde a vista podia alcançar. Draga sentiu uma curiosa sensação de poder preenchendo seu ser, mas o coração estava pesado em seu peito.

Situação Atual

A primeira vez que chegou em Saragoss a área lhe parecia estranhamente familiar, e Salt-Biter ordenou que alguns de seus homens saíssem para fazer o reconhecimento. Ele esperou ansiosamente por seu retorno, mas a noite caiu e ele ainda andava nervosamente no convés. Aguardou até escurecer completamente e, finalmente, quando todos exceto seu vigia da noite haviam adormecido, desembarcou e começou a exploração ele mesmo. Sem temer os horrores marinhos devido à sua habilidade de se transformar, ele rastejou pela superfície da malha de algas. Quando caiu por uma das muitas falhas na malha, seu primeiro instinto foi mudar de forma para um grande tubarão branco. Imediatamente, ele farejou sangue fresco e nadou para investigar.

Ele encontrou os corpos de muitos de seus homens, dilacerados pelos dentes de tubarões e outras criaturas. Ele seguiu a trilha de sangue até as profundezas, e encontrou um grupo de sahuagin arrastando suas presas para seu covil. Tendo visto o bastante, Salt-Biter retornou à superfície. Entretanto, quando retornou à forma humana, percebeu que estava sufocando no ar. Sua forma humana funcionava bem sob a água, mas ele simplesmente não conseguia ficar na superfície por mais de cinco minutos. Enfurecido por parecer estar fadado a passar seus dias sob a água junto com os peixes, ele começou a destruir furiosamente todas as criaturas que encontrou pela frente. Ele ignorou todas as súplicas e pedidos de misericórdia, devorando qualquer um em seu caminho.

Apêndice do Mestre

Quando voltou a si, percebeu que muitos dos corpos que deixou espalhados atrás de si eram de seus próprios homens. O próprio **Vingança** afundava à sua frente, e tudo aquilo que Draga prezava afundava com ele. Seu coração endureceu ainda mais, tanto em relação a si mesmo quanto em relação aos outros. Ele clamou vingança aos responsáveis por essa condição e a impõe em todos a sua volta.

Apesar de poder argumentar com os intrusos em seu domínio, ele prefere ignorá-los ou matá-los. Ele é um indivíduo taciturno e melancólico que prefere a solidão. Apesar de sua solidão, ele teme e despreza os tubarões e não consegue nadar entre eles facilmente. Ele se deleita com o poder de sua outra forma, entretanto ele sente uma certa repulsa pela forma que adota e não quer ser associado com os tubarões que ele tanto despreza.

Além disso, o medo de tubarões de Draga foi intensificado pelos Poderes Sombrios. Infelizmente, a cada dia que passa ele se torna mais parecido com os tubarões, e sabe que eventualmente perderá sua humanidade e passará a eternidade nas profundezas como um tubarão. Isso o apavora mais do que tudo e tentaria qualquer coisa para livrar-se de sua licantria. No entanto a maldição está intrinsecamente ligada com a essência de seu ser e nada é capaz de salvá-lo, e no fundo ele sabe disso e é isso que o deixa mais furioso. Devido a isso, a menos que ele esteja correndo risco de vida, ele não abandonará sua forma humana, apesar da clara desvantagem que isso lhe confere sob a água.

Apesar dele não ser mais capaz de respirar normalmente na superfície, ele possui um *anel de respirar no ar* especialmente fabricado que funciona durante duas horas por dia, mas que ele utiliza sempre que possível para visitar a

superfície, caso contrário ele já teria enlouquecido.

Quando faz isso ele tenta socializar com as pessoas do lugar, mas já que Draga fez de sua vida algo baseado em conflitos e lutas, os Poderes Sombrios decidiram que o conflito seria seu fardo para sempre. Seu domínio nunca conheceria a paz e ele teria de reger um reino de conflito. A luta nunca cessa, sobre e abaixo d'água, e ele é recepcionado sempre com ataques e ameaças, o que serve somente para irritá-lo e o faz odiar ainda mais quem lhe reservou esse destino.

Salt-Bitter pode comandar todas as criaturas das profundezas indiretamente, regendo através de ameaças diretas ou implícitas. Usando suas capacidades de barganha em conjunto com seus poderes de lorde de domínio ele pode controlar a vida das criaturas aquáticas, mas infelizmente, nem ele é capaz de selar a paz entre elas permanentemente.

Sua influência se estende até a superfície também, extorquindo promessas de cooperação dos habitantes das embarcações em troca de proteção contra ataques das criaturas das profundezas. Ele chegou até mesmo a convencer um vampiro a passar para seu lado. É claro que, devido ao comportamento maligno de Draga, suas promessas não significam nada, mas ainda assim elas garantem aliados acima e debaixo da água.

Draga vê sua situação como um teste de sua divindade. Todo sofrimento e a sobrevivência à fúria e brutalidade do mar são um teste da ruína dos marinheiros, do qual só os dignos, u seja, aqueles que se provarem fortes passarão

Atlas da Perdição VIII

e serão recompensados pela deusa, e ele é seu mensageiro para mostrar-lhes o caminho. Draga acredita que se for bem sucedido sua deusa irá recompensa-lo e tira-lo dessa prisão de sargaço, ele faz as mesmas promessas aos outros “habitantes” de Saragoss, mas no fundo não acredita que eles sejam dignos de receberem alguma salvação de sua deusa, utilizando-os apenas para seus propósitos.

Combate

O darklord é um oponente perigoso em combate. Devido a seu controle sobre a licantria, ele é capaz de mudar de forma durante o combate, e tende a fazer isso com mais frequência que a maioria dos licanthropos, o que normalmente surpreende seus oponentes. Os Poderes Sombrios também duplicaram os poderes que sua divindade original concedia, e ele conhece o melhor uso de cada uma de suas magias.

Além disso, ele fervorosamente memoriza cada magia que tem acesso sempre que pode, tendo quase sempre seu arsenal completo de milagres ao seu dispor. Isso, em conjunto com suas habilidades de animar os mortos, convocar tubarões e controlar o clima de seu domínio, faz dele um oponente praticamente invencível.

Draga se vê no dever de checar cada nova embarcação que entra em seu domínio, para certificar-se de que eles não representam nenhuma ameaça muito grande. Quando o faz, ele costuma preparar-se bem, e não raro, suas defesas envolvem atrair os intrusos para uma armadilha submersa.

Fechando as Bordas

Quando Draga decide selar seu domínio, um anel de rochas afiadas similares a dentes emerge subitamente do mar, cercando completamente o domínio. Ninguém é capaz de cavar sob elas, nem de passar sobre. Ventos poderosos empurram todos que se aproximam de seus picos, jogando-os de volta para a direção de onde vieram. Isso impede tanto a escalada quanto a travessia voando. Abalroar as rochas é absurdo, pois as pedras afiadas podem facilmente despedaçar uma embarcação. As rochas em si são imunes e resistentes a todo o tipo de magias, incluindo a passagem através de magias de viagem extra-planar e habilidades similares.

Além disso, mesmo quando as bordas do domínio estão abertas, as várias bestas marinhas que vivem ao redor do domínio impedem o progresso dos barcos que passam por seus territórios. Obviamente, impedir consiste em muito mais do que apenas restringir a passagem. Muitas embarcações que escapam são encontradas à deriva, e somente manchas de sangue registram o fato de que alguma vez elas foram habitadas.

Lar

Todo o território de Saragoss é o lar de Draga Salt-Bitter. Ele não possui um covil em específico e passa a maior parte de seu tempo vagando pelas águas escuras do domínio. Quando precisa dormir, ele utiliza alguma caverna vazia, ou então o faz nadando na forma de não é



Apêndice do Mestre

segura.

Entretanto, ele às vezes mantém alguma caverna como local para acumular algum tesouro afundado que ele acredite ser útil.

Possibilidade Pavorosa **A Doença dos Mares**

Devido a sua frustração por não poder deixar Saragoss, e por estar assumindo cada vez mais a forma de tubarão, Draga procura um jeito de disseminar sua licantropia como uma doença através dos mares do semiplano.

Sua doença visa criar servos homens tubarão, e também visa infectar todas as formas de vida marinhas com as quais entrar em contato transformando-os em seres extremamente enfurecidos, sob seu controle.

Para isso ele cogita a idéia de libertar um dos navios do sargaço, com uma tripulação infectada.

Draga ainda não conseguiu uma forma de criar tal doença, e nem ao menos tem garantias de que ela terá o efeito planejado.





**Este netbook é um trabalho não oficial.
Ravenloft, Souragne, Sri Raji, Nosos,
Wildlands, Saragoss, "S", Azalin Rex,
Chicken Bone, Dama do Pântano, Anton
Misroi, Draga Saltibitter, Crocodile,
Malus Sceleris, Arijani, Cluster das
Terras Viçosas 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