www.Ravenloft.com.br

Atlas da Perdição

Volume VIII

Netbook Não Oficial

Agosto - 2006

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 "LuciferAbaddon"Zerbinatti de Oliveira e Alex "Divine Rank" Aprigio

Cap 5: Leandro "LuciferAbaddon"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 "Lúcifer Abaddon"Zerbinatti de Oliveira
Crocodile, Malus Sceleris e Draga Saltbitter por Rodrigo 'Ronim" Barbosa Pereira e Leandro "Lucifer Abaddon"Zerbinatti de Oliveira

Informação dos Darklords:
Leandro "Lucifer Abaddon"Zerbinatti de Oliveira

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

NETBOOK www.Ravenloft.com.br NÃO-OFICIAL

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.

www.Ravenloft.com.br
NÃO-OFICIAL

Atlas da Perdição

Vol. VIII

Prefácio

NETBOOK
www.Ravenloft.com.br
NÃO-OFICIAL

Dou início nestas linhas, que brotam de minha mente de maneira conturbada, ao oitavo volume dos Atlas da Perdição.

E devo deixar claro a meu patrão, que são dois os motivos que fizeram com que minha mente ficasse conturbada. O primeiro deles está relacionado com minha fuga abrupta de Blaustein e com as descobertas que obtive durante o desenrolar dos eventos. Qual não foi minha surpresa ao descobrir que as crianças que Azalin Rez, meu patrão, busca são os filhos do misterioso cavalheiro com o qual me deparei em Tepest, e que tenho certeza, foi o responsável por nosso "encontro". Esse indivíduo é o mesmo cavalheiro visitante que vem a ser o pai do Dukkar de Invidia, Mallochio Aderre, que vem a ser um de seus 13 filhos, uma das 13 "crianças" que você procura, meu patrão.

Agora compreendo porque ele ficou irritado ao encontrar seus filhos em minhas anotações.

Mas ainda assim ele parece saber muito mais detalhes sobre suas reais intenções, meu patrão. E esses detalhes, mesmo após eu ter descoberto quem são as crianças e o propósito do meu bracelete, ainda não são claros para mim.

Mesmo com toda a informação que me foi revelada, você ainda se recusa a me esclarecer qual é seu real objetivo. De que forma o Dukkar e os outros indivíduos – cruzamento de um demônio com mães de origem vistani – se encaixam no seu plano?

Qual o real objetivo que você almeja alcançar com esse plano, meu patrão?

Suponho que talvez seja esse um dos motivos dos vistani terem me atacado em Sithicus, uma vez que o Dukkar tem um ódio mortal pelos vistani e você pretende de alguma forma fazer uso desse indivíduo, que de acordo com as lendas está fadado a trazer a destruição dos vistani.

Seria esse também seu propósito?

Seria a destruição dos ciganos parte de uma tentativa de fugir de seu cárcere como Lorde Pavoroso?

Não se preocupe, eu já conheço seu silêncio, e ele não me dá outra escolha senão descobrir por conta própria quais são seus propósitos.

Se você prestasse mais atenção nas suas próprias anotações você já teria descoberto exatamente o meu propósito.

Fugir não é o que eu deseja, pelo menos não da forma que você imagina.

Mas não se preocupe pequena pesquisadora, você será testemunha de meus feitos. Sim, você será...

O segundo motivo pelo qual me encontro conturbada – e irritada devo ressaltar – diz respeito também a uma descoberta que fiz em Blaustein, mas tal descoberta está relacionada a eventos futuros.

Qual não foi meu espanto e raiva ao descobrir que você, meu patrão, pretende que eu prossiga com minha busca, estendendo-a para as terras além do Núcleo, para as diversas ilhas perdidas em meio as névoas.

Como se já não bastasse ter me enviado em uma jornada à cegas, sem saber exatamente o que procuro, obrigada a utilizar minhas habilidades para descobrir as razões desse trabalho, ainda sou obrigada a realizar esforços penosos para ter os meios adequados de pesquisa. Tudo isso com a informação de que meu trabalho seria "um relatório das Terras do Núcleo", como me disseram os lacaios brutos e ignorantes que contrataram meus serviços em seu nome, em 756 CB.

E quando eu finalmente achava que meu trabalho estava concluso, sou avisada de que eu deveria vagar pelas inúmeras terras que existem em meio as névoas, cujo número é incalculável, e que talvez possa custar um período incalculável de tempo para que sejam explorados em sua totalidade.

Eu passei quase quatro anos da minha vida para detalhar as terras do Núcleo, e agora você me manda explorar locais desconhecidos e cujo número é incerto, o que pode me custar o restante de minha vida, em uma busca cujo real propósito ainda é obscuro.

Mais irritante ainda é saber que o tempo todo você tinha eu trajeto planejado, e só me revelou no último instante, quando eu acreditava plenamente que havia terminado meu trabalho. Até mesmo os marinheiros que me levavam pelos mares tinham mais conhecimento sobre meu trajeto do que eu.

O que é isso, meu patrão? Mais um de seus testes para medir as minhas habilidades? Será que após tudo você ainda não confia em sua pequena pesquisadora? Será que mesmo após eu ter descoberto com sucesso o que você procura eu não sou digna de saber mais sobre seus propósitos? É inconcebível que um bando de marinheiros ignorantes tenham ais acesso aos passos dessa busca do que eu.

Um teste? Não, apenas a precaução de não revelar algo antes de saber se você chegaria aqui sem que eu precisasse me livrar de você.

Quanto aos marinheiros, não se preocupe, minha arrogante pequena pesquisadora, eu não creio que pessoas desse tipo vivam por muito tempo.

Por mais que esses infelizes de mente pequena não possam fazer nada com o pouco conhecimento que tem, eu jamais lhes revelaria esses detalhes senão como um presente para eles levarem para o túmulo.

Mas eu não vou me intimidar face as suas pretensões, meu patrão. Por mais desrespeitoso que seu ato tenha sido, eu vou seguir nessa busca, ainda que em nome da minha curiosidade. Mesmo que explorar as terras em meio ás névoas seja algo que eu jamais imaginei fazer algum dia, ou que sequer desejasse.

Isso faz com que eu me recorde dos meus dias de acadêmica na Universidade de Dementlieu, quando estudei sobre as terras que eram descobertas em meio as névoas, os relatos que li tanto de exploradores renomados, dentre os quais Jeanée de´Roux, quanto de nativos daquelas terras que tentavam transmitir ensinamentos sobre sua cultura e estilos de vida. Naquela época eu jamais imaginaria que um dia faria tal jornada infeliz. Tal ato de loucura me trazia repulsa. E agora aqui estou eu.

O Capitão Galeus anunciou que como planejado entraríamos nas névoas, a forma mais rápida de alcançarmos alguma das ilhas ou aglomerados.

Pelo visto você planejou tudo, meu patrão. Embora você também tenha planejado minuciosamente seu “Aparelho do Apocalipse” e mesmo assim as conseqüências catastróficas dele criaram Necrópolis. Espero que seu planejamento de minha jornada não tenha falhas e não gere conseqüências catastróficas para minha pessoa.

Sua petulância começa a me irritar!

Sua petulância é tão grande quanto sua ignorância. Foi a aparente falha de meu último plano que, embora custosa, me permitiu vislumbrar os segredos dos meus atormentadores e os mistérios que os confundem. Mistérios que você procura em sua busca, dentre os quais muitos já foram encontrados.

Mistérios que me ajudarão a conseguir o que deseja, e que farei questão de usar contra meus atormentadores. É a minha vez de lhes ensinar a temer!

Atlas da Perdição

Vol. VIII

Relatório I :

Souragne

NETBOOK
www.Ravenloft.com.br
NÃO-OFICIAL

Souragne

Como da última vez o navio adentrou a fronteira de névoas do extremo oeste do Mar das Tristezas, atravessando a fronteira das terras do Núcleo. Dessa vez, porém, nós não estávamos adentrando nenhum caminho das névoas.

O plano traçado pelo capitão era claro, o navio vagaria de forma aleatória até encontrar terra firme. Embora tal ato chegasse a parecer absurdamente estúpido e arriscado demais, a segunda etapa dele já havia sido planejada com precisão, e independente de qual terra encontrássemos, a partir daquele ponto o resto do trajeto já tinha uma rota planejada, não pelo capitão, mas sim por meu patrão, que de acordo com seus servos em meio a tripulação, havia traçado cuidadosamente todo o trajeto que seguiríamos após deixar a primeira terra que encontrássemos.

Saber que havia pelo menos um trajeto elaborado serviu para diminuir meu descontentamento e minha preocupação, mas ainda assim, e com base nas últimas decisões de meu patrão, eu não me sentia plenamente confortável com a situação. Ter um trajeto planejado não significa que tal trajeto será seguido sem contratempos, e nem mesmo que o número de terras a explorar é pequeno, ou mesmo finito, uma vez que o número total de locais em meio às névoas é desconhecido.

E por fim, é certo que independente do número de locais que eu detalhe em meu guia, meu patrão dará por encerrado meu trabalho até que eu encontre as 13 crianças.

Muitos dias pareceram ter passado desde que o navio havia penetrado na borda de névoas. Até que aos poucos a impressão de estar sobre a água retornou. O navio começou a balançar levemente, como se estivesse sobra alguma superfície instável, e logo o som abafado de água batendo no casco do navio podia ser ouvido.

Evitei durante toda a viajem ficar no convés, a fim de evitar um encontro desagradável com as criaturas das névoas. Meu trabalho por si só já me traz problemas suficientes, e o que eu menos desejaria seria deparar-me com um barqueiro das névoas em minhas costas, ou algo pior.

Porém, conforme a suspeita de estar novamente na água crescia, minha curiosidade falou mais alto do que meu receio, tecendo magias de proteção preparando algumas magias ofensivas resolvi subir para o convés para observar se havia alguma paisagem no horizonte cinzento.

Subindo ao convés pude de fato avistar terra. Bem ao longe, com uma luneta, consegui avistar um porto em uma ilha, e enquanto o Desbravador das Névoas rumava para o porto, notei uma região pantanosa claramente perceptível a partir de certo ponto da costa, que se estendia para o interior da ilha e para o resto do litoral da ilha onde minha visão era incapaz de alcançar. Alguns quilômetros antes de se chegar ao porto o terreno ficava menos pantanoso, formando uma superfície mais firma, provavelmente um solo terroso, muito provavelmente dotado de certa umidade.

A presença do grande pântano ocupando grande parte da ilha deixava claro o local ao qual havíamos chegado. Estávamos na ilha de Souragne, e o mar pelo qual navegávamos era o chamado Mar Sombrio.

O porto a nossa frente era o Port d´Elhour. Era noite e tudo estava em um mórbido silêncio. E foi embalada nesse silêncio mórbido que atraquei em Souragne, para começar o primeiro relatório do oitavo volume dos Atlas da Perdição.

Paisagem

Apesar de ser uma ilha isolada em meio ás névoas, Souragne possui um mar próprio, banhando toda a costa norte da ilha, e sendo o caminho mais comum de chegada de navios vindos do Núcleo.

Em todos os outros extremos a ilha é cercada de névoas, e não é incomum que algum viajante acabe tendo a má sorte de se deparar com os pântanos de Souragne ao emergir das névoas.

Quanto a sua superfície, esta é dotada de um grande número de plantações e pode, para uma melhor explicação, ser dividida em duas áreas, que por motivos práticos vou me referir como leste e oeste, embora a parte oeste pegue mais da metade a ilha e a parte leste refira-se apenas a uma região pequena se comparada ao restante da ilha.

De maior notoriedade são as regiões pantanosas, que se que ocupam quase toda a ilha, pegando toda a parte oeste da ilha e se estendendo rumo ao leste após a metade de Souragne, fazendo fronteiras com muitas das plantações ou em alguns casos fazendo parte de determinadas áreas cultivadas. São cruzadas por inúmeros rios que se estendem pela região pantanosa. Esse grande pântano é chamado de Maison d´Sablet.

Apesar do nome, o local não passa de um pântano mal cheiroso, infestado de mosquitos e outros insetos desagradáveis, mas não tão desagradáveis como os crocodilos e os zumbis que ocasionalmente se arrastam por suas águas.

Três locais que considerei de grande interesse em minha jornada por Souragne localizam-se em Maison d`Sablet. O primeiro é o Lac Noir, ou Lago Negro, um lago localizado na região central do pântano, em cujo meio se localiza uma pequena ilha arborizada e com o solo gramado.

Souragne em uma Olhada

Nível cultural: Cavalheiresco (8)
Ecologia: Completa
Ano de formação: 635 CB
População: 3100
Raças: Humanos (99%): Outras (1%).
Grupos étnicos humanos: Nativos (98%),Outros (2%)
Línguas: Souragniano, podendo ser encontrado Mordentish.
Religião: Os Loa.
Forma de governo: Vilas autônomas.
Regente: Lorde Prefeito (para cada vila)
Darklord: Anton Misroi (O Senhor dos Mortos)

Outro local se localiza em uma das ilhotas lamacentas ao sul do Lac Noir, trata-se de pequena cabana, habitada pelo Voodan – uma espécie de magia local – mais famoso da ilha.

O terceiro local se localiza ao extremo sul de Souragne, onde Maison d´Sablet dá espaço a uma região mais firme de terra, onde se localiza uma vasta propriedade e uma plantação, o lar do Senhor dos Mortos. Devido à importância desses locais tratarei de cada um minuciosamente no momento específico.

Apesar de sua natureza inóspita o pântano serve e morada para alguns habitantes da ilha. A vida nas cidades não é nem u pouco agradável, mas ainda assim chega a ser menos fétida do que no pântano. Não vejo, portanto, outra justificativa para que alguém vá morar em Maison d´Sablet

senão para praticar ou estudar a arte Voodan, ou para fugir da opressão dos senhores de plantações, ou então por estarem envolvidos em alguma atividade obscura.

As casas situadas nos pântanos são construídas sobre plataformas de madeira, devido ao terreno encharcado e aos perigos do pântano. Tais casas são construídas de madeira, e seus telhados são geralmente de palha e cipós, estes últimos também usados para amarrar as vigas.

A única iluminação no pântano são lamparinas fixadas nas cabanas e em seus interiores. Não é incomum que elas ou lamparinas sejam afixadas nas árvores ao redor das cabanas.

Uma cena particularmente estranha e mórbida que presenciei relacionada a

iluminação das cabanas em Maison d´Sablet ocorreu quando eu me aproximava da residência de uma reclusa e sombria Voodan chamada “Mãe Kalynka”. Ao me aproximar do local com um pequeno barco percebi que os arredores da cabana estavam mais iluminados do que o comum, imaginei que se tratasse de alguma magia de iluminação.

A cena que presenciei realmente tinha a ver com magia, mas de forma alguma relacionada com a iluminação. No trajeto restante, cerca de uns 5 metros, entre eu e a cabana havia pelo menos dez zumbis parados na água do pântano, com a água cobrindo-lhes aproximadamente ate a cintura, todos com um dos braços curvado par a frente segurando uma vela. Inicialmente pensei que as criaturas fossem alguma forma de defesa contra invasores, e pensei em me proteger, mas depois percebi que estavam imóveis, algumas nem sequer tinham os globos oculares, então ficou claro que a Voodan utilizava-se de zumbis para realizar a iluminação de sua moradia.

Até agora quando me lembro da cena não consigo deixar de esboçar um sorriso de surpresa, tanto da morbidez da cena quanto da criatividade empregada em tal prática.

Essa prática de iluminação é constante, noite e dia, uma vez que as árvores impedem que qualquer luz toque o interior do pântano. Apesar da constante escuridão e névoa que preencha Maison d´Sablet, o local é quente e úmido, o que serve apenas para piorar o insuportável cheiro fétido do local.

Além de tudo já mencionado o pântano possui uma vasta e sombria vegetação, altas árvores de cipreste crescem na lama e nos charcos, cipós se enroscam nas árvores e sob as águas criando perigosas armadilhas para os incautos. Mas esse assunto deixarei para ser melhor discutido mais adiante, quanto adentrar na Flora local.

Terminado o pântano, a leste de Souragne, fica uma região mais elevada, mas ainda úmida, devido ao clima local. De natureza terrosa, essa região, chamada de Tristepas abriga as duas maiores cidades da ilha, assim como a maioria das plantações, tanto pela sua terra quanto pela sua elevação o que ajuda a prevenir enchentes.

Os edifícios das cidades de Souragne são construídas de pedra cinza, possuindo as moradias e as lojas dois andares. A maioria as propriedades possui portões de ferro intercalados com enfeite de pedra representando cobras e esqueletos, uma demonstração do temor e veneração que o povo local tem da morte.

Mesmo nas cidades notei que existe a imundice proveniente dos pântanos. As ruas são sempre lamacentas, tanto pela natureza terrosa doa arredores quando da lama que é trazida dos pântanos, e a situação piora ainda mais com as chuvas do outono em que as chances de enchentes em Tristepas são grandes.

O aspecto da cidade toda enlameada misturado com as esculturas tenebrosa que refletem as crenças locais fazem das cidades de Souragne um misto de visões mórbidas e bizarras feitas pelo homem com a imundice inóspita criada pela natureza. Essa tarefa para a qual me contratou já havia se provado extremamente infeliz e desagradável, mas eu não imaginei que a busca de meu patrão poderia me levar a lugares tão desprezíveis.

Em áreas fora das cidades existem plantações variadas. Próximas às plantações ficam as mansões dos riscos senhores dos campos cultivados. Estas são construções magníficas e grandes, possuindo dois andares, com vastos e numerosos aposentos, são sustentadas por opulentos pilares brancos. Mobiliadas com móveis caros e de qualidade superior, estas propriedades são cercadas por alamedas arborizadas.

E em uma sociedade onde a morte tem um papel central, ganhando um respeito enorme, certamente derivado do medo que causa, não é de se espantar o reflexo disso na paisagem. Refiro-me aos belos e sombrios mausoléus de pedra construídos para abrigar os mortos. Não apenas uma forma de demonstrar respeito, mas também uma necessidade em Souragne, uma vez que a natureza pantanosa da ilha impede o uso do solo para quês e enterre os mortos.

Certamente uma medida prática visando permitir que os cadáveres estejam sempre à mão caso haja necessidade da criação de zumbis e outros servos.

Flora

O solo de Souragne é excelente para o cultivo de cana-de-açucar, algodão, café, bananas, e tal atributo é extensamente aproveitado pelos senhores das grandes plantações locais.

As plantações se mesclam à vegetação inóspita do pântano. Cipós, cogumelos de aspecto não amistosos, arbustos afiados, espinhos, árvores de cipreste, e todo tipo de fungo.

Apesar de tudo tal flora também é dotada de rosas e flores, incluindo plantas aquáticas. Uma delas, digna de nota por ser encontrada apenas é a chamada *chandeleirs*, uma flor aquática de cor amarelada que flutua na água com quatro botões planos um em cada extremidade de seu centro semi-arredondado voltada para cima. A planta não apresenta nenhuma propriedade especial, pelo menos não que eu tenha notado.

Já as *Lacrimes de la Damme* são pequenos botões semitransparentes, que crescem na ilha no centro do Lac Noir, e possuem grande poderes de cura.

Outro aspecto interessante está contido na lama do pântano. Os místicos locais acreditam que ela pro-

A Lama de Souragne

Indivíduos banhados na lama de Souragne tendem a ser evitados por mortos-vivos não inteligentes que tenham sido criados a partir daqueles que morreram no pântano. Os mortos vivos ignoram esses indivíduos desde que eles não os ataquem.

Mortos –vivos sob o controle do darklord local não são afetados pela lama. Além disso o darklord poderá localizar esses indivíduos imediatamente, caso entre eles haja alguém que ele procure.

Lacrimes de la Damme

Essas flores se originam na ilha da Dama do Pântano, sobre qualquer superfície em que ela derrame lágrimas. Esses pequenos botões de cor semitransparentes neutralizam qualquer veneno, além de curar 1d6 pontos de dano e acelerar a recuperação de traumas causados por medo e horror em 1d6 dias, caso ingeridos.

tege aqueles que nela se banharem de mortos vivos que não estejam sob o controle do "Senhor dos Mortos" (sobre quem falarei mais adiante). Essa teoria deriva da crença de que os mortos vivos evitam a lama por se lembrarem da forma como morreram nos charcos de Maison d´Sablet. Bah, particularmente prefiro lidar com ameaças pós vivas fazendo uso de uma pistola e uma espada combinadas com o emprego estratégico de magia, ao invés de me cobrir de lama.

Fauna

Refletindo a natureza local, a fauna é podre. Nas cidades é possível encontrar animais domésticos com gatos, cachorros e papagaios. Já a vida do pântano não reserva nenhuma surpresa, correspondendo inteiramente as expectativas (negativas, claro), é composta por sapos venenosos, crocodilos, cobras, e todo tipo de ser repulsivo que se espera encontrar por aqui.

Gerando mais polêmica estão as sanguessugas. Uma estranha espécie ao aderir em sua vítima não suga uma gota de sangue sequer. Alguns locais que eu mantive contato me disseram não se recordar muito do momento em que estiveram em contato com as criaturas, ou em alguns casos não souberam dizer o que faziam ao se encontrar com as criaturas. Mas apesar disso, não perderam uma gota de sangue, restando apenas uma pequena marca pálida no local onde a criatura se acoplou.

Sanguessugas cujo alimento é a memória alheia. Interessante, muito interessante. Um instrumento de extrema utilidade na obtenção de informações.

Animais Locais e Horrores Nativos

Vida Selvagem: Crocodilos, Sapos, Sanguessugas, Caranguejos, Mosquitos, Cobras, Aranhas.

Monstruosidades: Ents, Zumbis, Will´o Wisps, Will´o Dawn.

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

Rumores sustentam a presença de ents cruéis nos pântanos. Não encontrei com nenhum, e ainda que se encontrasse certamente confundiria a criatura com uma árvore apodrecida.

E, claro, não posso deixar de mencionar a grande quantidade de zumbis presentes no local. A crença de Souragne prega que esses seres são criaçõe do Senhor dos Mortos, que escolhe alguns indivíduos e os transforma em zumbis para servi-lo. Outros são criações dos Voodan locais e de outros iniciados nas artes necromanticas.

Em contrapartida não presenciei nenhuma manifestação de mortos-vivos incorpóreos, embora pessoalmente eu acredito que seria impossível se tais seres não existissem por aqui. A não ser que alguma força os mantenha afastados ou os impeça de se manifestar.

Possibilidade Pavorosa:
Carne: O sustento da Natureza

O pântano de Souragne é cruel até mesmo com os ents, e lentamente corrói seus troncos e apodrece suas raízes. Como um meio de sobrevivência, os ents aprenderam que ingerir carne humana combate esses efeitos, aos poucos seus troncos tornam-se ocos, e a carne humana ingerida passa a preencher seu interior, junto com vermes. Eles não sabem porque isso ocorre, talvez seja uma maldição, ou uma conseqüência de sua crueldade, fato é que isso impede que suas raízes apodreçam e que seus cascos sejam apodrecidos.

O efeito colateral, porém é que isso tem causado uma fome incontrolável, a ponto de fazer com que as ocasionais vítimas encontradas nos pântanos não saciem mais a fome dos ents, que em breve começarão a se dirigir para as comunidades humanas de Souragne.

Um ent de Souragne ferido irá derramar carne pútrida e sangrenta junto com vermes, através das feridas feitas em seu tronco.

Sugadoras de Memória

Existe uma espécie de sanguessuga nos pântanos de Souragne que se alimenta da memória de suas vítimas. AS vítimas que falharem em um teste de Vontade (DC 17) terão uma memória sugada, se falha no teste for de um resultado menor do que 10 a memória será uma informação importante/ secreta.

Em 1d10 dias a vítima se lembrará da informação, porém aquela memória ficará na sanguessuga, podendo ser obtida por alguém que seja vítima da criatura e passe no teste de Vontade com um resultado 20 (total).

Outros métodos para se obter as memórias contidas por uma sanguessuga é através do uso de alquimia, retirando a essência de sua memória, ou caso a sanguessuga seja acoplada em um morto vivo inteligente corpóreo (cujo corpo possua tecidos)

História

A história de Souragne é registrada de forma muito pobre em registros oficiais, esses dando ênfase apenas nos acontecimentos locais em relação à determinada plantações ou em eventos mundanos que ocorrem nas comunidades

locais, sem que haja sequer a preocupação de um registro fiel e completo da história da terra em si.

Dessa forma fui obrigada a recorrer à versão da história da forma como é contada pelos Voodan, que possuem inúmeros contos e lendas sobre a existência de Souragne. Infelizmente tais histórias possuem u número muito grande de lendas e fantasias, o que acaba afastando a verdade dos fatos e tornando difícil a distinção entre a história falsa e os verdadeiros eventos por trás da história local.

No início havia os Loa, forças espirituais grandiosas. Os Loa criaram um mundo distante, além das névoas. Com o tempo vários povos traíram seus criadores e se afastaram deles, apenas os habitantes de Souragne, um povo de pele escura, hábil no trabalho manual e com a capacidade de invocar seus criadores, continuou fiel a eles.

Cada Loa era um aspecto da natureza, mas o mais temido e respeitado era o Senhor dos Mortos, pois a morte é algo inevitável, e mesmo a fúria dos outros Loa poderia causar a morte, ou seja, até mesmo neles o poder do Senhor dos Mortos se manifestava.

Com o tempo, porém, o povo de Souragne também começou a se tornar arrogante e a deixar de lado os Loa, como punição o Senhor dos Mortos causou grandes catástrofes que tiraram muitas vidas, fazendo o povo voltar a respeita-los e dando-lhes uma vida árdua.

Após um período desconhecido de tempo, viajantes de outras terras chegaram em Souragne, falavam uma língua diferente da ensinada pelos Loa, e não os respeitavam. Mas traziam consigo técnicas de cultivo da terra, e muito dinheiro. Eles possuíam a pele e os cabelos mais claros, possuíam também arrogância e preguiça para o trabalho. Assim eles passaram a explorar os locais, ensinando sua língua, e com sua técnica de cultivo oferecendo-lhes trabalho. Inicialmente compraram as terras, assim os antigos moradores agora estavam condicionados à necessidade permanente do dinheiro para sobreviver, uma vez que aquelas plantações tinham outros donos. Caso quisessem se alimentar deveriam comprar dos ricos senhores das plantações, e não havia outra forma de conseguir dinheiro senão trabalhando para eles.

Essa forma os antigos senhores de Souragne foram tomados pela miséria. Com a passagem do tempo, os estrangeiros tiveram sucessores, até que todos, independente das origens de seus ancestrais pudessem ser vistos igualmente como Souragnianos, a única coisa separando-os era a sua classe social. Haviam os ricos, senhores de plantações, que haviam dominado técnicas de plantação e com ela obtido fortuna para ter suas terras e plantações e os miseráveis, os trabalhadores.

Nesse ínterim a crença nos Loa passou a abranger toda a sociedade, e alguns mais devotados passaram a se utilizar de uma técnica chamada “magia da canção” para invocar a magia dos poderosos espíritos e usa-la em favor da colheita.

Os voodan previram a vinda do Senhor da Morte, sob uma forma do descendente de uma família tradicional de agricultores.

Esse trecho, creio eu, é onde se localiza a maior parte da história falsa de Souragne, e creio que o ponto descrito á seguir é o evento seminal, onde a ilha de Souragne adentrou a Terra das Névoas.

Relatos obscuros falam que o patriarca da família Misroi flagrou sua esposa nos braços de outro homem. Sua ira foi tamanha que ele fez com que ambos fossem afogados no pântano.

De acordo com informações que obtive através da misteriosa entidade

conhecida como A Dama do Pântano, que é reverenciada como um dos Loa, no mesmo instante em que Anton Misroi punia sua esposa infiel, as névoas envolveram Sourgane, era o momento em que o Senhor dos Mortos despertava. A Dama do Pântano parece possuir um certo conhecimento sobre a natureza de nosso mundo, pois ela mesma confirmou que foi durante esse evento que Souragne passou a fazer parte de nosso mundo. Meu encontro com a Dama será melhor detalhado no devido momento.

Voltando ao assunto em questão, fica claro que seria muita coincidência que no mesmo momento em que Anton Misroi comete um ato bárbaro e cruel, o nobre que acreditava-se ser o próprio Senhor dos Mortos tenha despertado. Minha suspeita óbvia é que Anton Misroi seja ninguém menos do que o próprio Senhor dos Mortos, ou talvez alguém reverenciado como tal. De qualquer forma ele é o candidato mais provável a lorde pavoroso do local.

Isso se deu no ano de 635, por cerce de um século completo nada de maior importância ocorreu no local. Ou melhor dizendo, anda que os nativos tenham achado importante registrar. Os acontecimentos notáveis em Souragne só ocorreram na época que precedeu brevemente a Grande Conjunção, e tais fatos não dependem dos registros locais, uma vez que são largamente conhecidos pelos estudiosos, e que tenho certeza que meu patrão conhece muito bem tais eventos.

Em 739 CB esta terra foi palco da quarta profecia do vidente vistana Hyskosa, que previu os seis sinais da Grande Conjunção.

Três membros da família Tarascon (fundadora da vila de mesmo nome) encontraram os manuscritos contendo as profecias de Hyskosa em uma catacumba. Luc, Marcel e Jean Tarascon. Marcel foi morto durante a descoberta por zumbis, mas graças a intervenção de um voodan contratado por seu irmão acabou se tornando um lorde zumbi. Marcel com a ajuda de seu irmão Jean tentou criar um exército de zumbis para assumir o controle de Souragne, mas em 739, durante um eclipse, Marcel tentou realizar seu ritual, mas foi destruído por um grupo de aventureiros.

Intrigante foi saber que o Lorde Pavoroso local nada fez para impedir que seu "reino" fosse usurpado. Talvez ele não acreditasse que o ritual de Marcel Tarascon realmente fosse dar certo.

Hah! Mesmo que ele acreditasse, estou certo de que ele ficaria mais do que grato caso as conseqüências da profecia tivessem durado permanentemente.

O zumbi é mais esperto do que você pressupõe, minha pequena, ele age e se omite com conhecimento de causa, e o fato de você ser incapaz de compreender não significa que ele tenha agido de forma errada, e sim que ele agiu de forma mais astuta que sua compreensão.

Como já mencionei registros históricos e relevantes são escassos aqui. Embora isso não me sirva de consolo, creio que vale a pena acrescentar uma informação que obtive com a Dama do Pântano. Trata-se de um evento singular, mas interessante. Anos atrás uma jovem chamada Larissa Snowmane, dona do barco chamado Dançarino do Rio veio a estas terras e a Dama concordou em lhe transmitir alguns de seus ensinamentos. O que é raro, como meu patrão verá no devido momento de minhas anotações.

Infelizmente não há mais nada que possa ser acrescentado à história local.

Quanto aos Tarascon, a família ainda existe, e sua vasta plantação é administrada por Marius Tarascon, um jovem de 20 anos filho de Luc Tarascon.

Possibilidade Pavorosa:
Os Herdeiros de Marcel Tarascon

Após a destruição de Marcel em 739 CB, e após a falha da Grande Conjunção, inexplicavelmente (ou talvez com a colaboração de Anton Misroi, o darklord de Souragne) um dos muitos zumbis criados por Marcel tomou consciência tornando-se um Lorde Zumbi e passando a controlar os remanescentes do exército morto-vivo de Marcel.

Por enquanto eles agem nas sombras, não chamando muita atenção e aguardando algo pacientemente, enquanto seu mestre parece aguardar ordens de uma força ainda maior.

Qual seu propósito, e o que eles farão agora que tem um novo líder apenas o tempo dirá.

População

Em meio aos pântanos lodosos e plantações molhadas de suor e sangue dos miseráveis, se esconde um povo orgulhoso, passional e muitas vezes arrogante. A maioria esmagadora do local é composta de humanos, até por conta do visível preconceito que pessoas meramente "diferentes" no aspecto visual sofrem por aqui. Os servos olham sempre de canto de olho, com um medo no olhar digno de cães portuários. Alguns calibans podem ser encontrados como escravos nas lavouras e como mantenedores da ordem em pequenas tavernas, ou mesmo como guias de barco em viagens pelos pântanos noturnos, mas tal população ou faz questão absoluta de esconder-se ou é insignificante para que seja digna de nota. Isso acontece, pois alguns locais acreditam que alguns dos calibans que possuem deformações semelhantes a cicatrizes e bolhas são mortos que tentam voltar ao mundo, e por isso as abandonam a própria sorte assim que nascem. E como dinheiro e família determinam a qualidade de vida em Souragne, a muitos desses infelizes só resta a escravidão.

Entre os nobres locais podem ser encontrados homens de honra, mas a grande maioria está com o nariz enfiado demais em sua grandeza e em suas lavouras para sequer articular uma conversa bem educada. Nos cantos escuros da cidade, bandidos espreitam por algumas moedas de ouro, alguns minutos de prazer com qualquer donzela despreparada ou apenas pelo gosto de ver sangue. Apesar da estrutura hierárquica de nobreza da cidade, enquanto não se é escravo nem nobre, o respeito é um conceito um tanto quanto abstrato para o povo souragniano.

Entre tanta podridão e indivíduos decadentes, em alguns pontos sombrios pude perceber estranhos homens e mulheres cobertos por mantos, com estranhas tatuagens e inscrições em seus rostos. Ao longe pude ouvir algo como o ruído de ossos ou conchas tilintando enquanto se afastavam, suponho que eles também sejam voodan, ainda que diferentes dos outros que vi. A população local em geral parece evitar tais pessoas, o que me deixou curiosa a respeito deles. Como já percebi nessas viagens a seus serviços, meu patrão, a superstição ignorante do povo geralmente esconde os principais segredos de suas terras.

Aparência

O povo souragniano, ou *souragnien*, como eles se chamam é baixo e magro em geral, e estranhamente possui linhas de feição bastante semelhantes ao povo dementlieuse, como se a arrogância do povo não fosse um ponto em comum o suficiente. Apesar das linhas semelhantes, o povo souragniano carece de uma identidade racial como a dementlieuse, e apresenta uma variedade de tons de pele e cabelos muito alta, talvez como resultado de uma anterior colonização, ou apenas uma tendência de alta miscigenação de um povo que pouco tem a fazer além de trabalhar nos campos, incitar a luxúria e se gabar de ter nascido em uma várzea isolada nas névoas. Fascinante.

É perturbador ver que você está desenvolvendo simpatia ou admiração por elementos fúteis. Sem falar do seu cada vez mais irritante e crescente sentimentalismo.

Os cabelos dos souragnianos exibem uma variedade de cores do preto ao ruivo alaranjado, mas não há um padrão vigente de tamanho e penteado, apesar dos homens da nobreza costumeiramente deixá-los curtos, no máximo na altura dos ombros, e das mulheres usarem tranças, mais pela beleza que pela praticidade em geral. Os homens nunca usam barba, mas na nobreza podem ser encontrados bigodes perfeitamente aparados, tais como os da nobreza dementlieuse.

O tom de pele varia do branco pálido ao marrom escuro café intenso, mas em contraste com outros locais que visitei, tal distinção de cor não implica a posição social do indivíduo, mas sim seu nascimento e família. Um souragnien miserável será miserável até morrer, assim como seus filhos e netos, a não ser por uma intervenção divina. No mínimo.

Os olhos dos souragnien tendem sempre ao castanho escuro, mas alguns indivíduos, inclusive os de tez mais escura, possuem estranhos olhos castanho-esverdeados, com uma tonalidade puxada para um amarelo-topázio. Estranhamente, a grande maioria dos Calibans que observei por aqui possuíam os olhos dessa cor.

Moda

A vestimenta é a maneira mais fácil de perceber a divisão de classes em Souragne. A indumentária da plebe geralmente consiste em camisas e calças largas de trapos, freqüentemente sujas pelo trabalho nas lavouras. Muitos também utilizam gorros de lã ou chapéus simples confeccionados de palha ou pano toído, para proteger do sol que castiga as tardes do local. As mulheres obedecem o mesmo padrão, porém usam saias de antigas sacas de

produções das lavouras anteriores.

Conforme o poder político e monetário do indivíduo cresce, as roupas vão sendo substituídas por calças de couro e camisas largas de capatazes, geralmente cobertas por um grosso casaco de frio, e as mulheres que trabalham fazendo pães e servindo tavernas e taverneiros começam a apresentar vestidos, geralmente brancos, negros ou vermelhos, ainda que não se comparem com as indumentárias utilizadas pela classe dominante.

Na nobreza os homens utilizam camisas folgadas de seda sob pesados casacos tingidos, calças de couro e vime e botas altas, e muitos portam bengalas e cartolas negras, assim como anéis e brincos de ouro e prata sem pedras. As mulheres ostentam vestidos semi-transparentes com bordados em fios de prata e ouro, e saias rodadas e suportes, carregadas de jóias, principalmente compostas de esmeraldas.

Um ponto curioso que notei na vestimenta de muitos da plebe, alguns de natureza não-servil e pouquíssimos da nobreza foi a utilização discreta, quase que escondida sobre as camisas, de colares de pequenas contas coloridas. Quando perguntei a um dos miseráveis sobre tal colar que o mesmo levava no peito, recebi como resposta um olhar de medo e uma fuga lenta, dizendo que era apenas para acalmar os *esprit*. Certamente deve ter algo relacionado à neblina quase fantasmagórica que envolve os pântanos desse lugar durante a noite.

Linguagem

Não querendo ser redundante em minhas informações, meu patrão, mas já sendo, tenho que admitir que algo nesse local remete ao reino de Dementlieu, uma vez que os souragnianos possuem uma língua própria – o *Souragnien* – porém a pronúncia, expressões e acentuação da mesma possui uma semelhança tão grande com o alto Mordentish falado no domínio supracitado que no mínimo me causou espanto. Para alguém bem versado no idioma de Mordent não há grande dificuldade em dominar o idioma local, que parece ser diretamente derivado da linguagem quase cantada do oeste do Núcleo. As principais diferenças são percebidas em algumas expressões comumente utilizadas e na velocidade de fala do povo souragnien, que chega a ser impressionante, tal qual a falta de decoro dos mesmos pela altura que falam, tentando se sobressair por intermédio de potência vocal e não pelo conteúdo do que falam.

Exemplos de Linguagem

Saudações: *salutations*
Adeus: *au revoir*
Sim: *positif*
Não: *negatif*
Vá embora!: *allez-vous -en !*
Espírito: *esprit*
Pântano: *marais*
Morte: *la mort*

Estilo de Vida e Educação

Os souragnianos e seu estilo de vida são divididos em duas classes, essa divisão é seguida á risca durante suas vidas. As classes são: ricos e pobres. Nada mais.

Não há distinção entre cor, sexo, idade, o que faz um indivíduo estar acima de outro aqui é o dinheiro, suas posses. De um lado os miseráveis vivem uma escravidão interminável trabalhando nas lavouras incessantemente por misérias que mal garantem sua refeição diária. Enquanto os ricos herdam as terras e mantém sua fortuna através delas.

Notei, no entanto, um ponto cinza em meio a divisão, que são os voodan. Esses não possuem grandes posses, mas possuem conhecimento e poderes místicos temidos e respeitados nessas terras - embora cobrem um alto valor pela utilização ou fornecimento de poções e artefatos mágicos - o que faz deles pessoas de renome e respeito. Respeito este que emana tanto dos pobres quanto dos ricos.

O pobres não recebem nenhum tipo de escolaridade, embora aqui isso não signifique ser iletrado. A maioria sabe ler e escrever, mas lhes faltam conhecimentos mais específicos e a etiqueta tão prezada na alta classe. A educação e a escolaridade aqui é u privilégio apenas dos que pertencem às classes mais altas.

Independente de classe social, porém, está a crença dos Loa e o respeito e temor prestado ao Senhor dos Mortos. Todo e qualquer souragniano acredita e reverencia os Loa, prestando as mais altas homenagens e respeitos ao Senhor dos Mortos, lembrando de respeita-lo a cada dia de suas vidas e nutrindo por ele um temor incessante. Uma prova disso está nos ritos fúnebres, seguidos à risca de deixar os cadáveres dos mortos expostos por 4 dias antes de serem enterrados, para que o Senhor dos Mortos escolha aqueles que ele deseja para servi-lo. Nenhum souragniano ousa desobedecer tal demanda, e tremem só de pensar na punição que isso acarretaria. Provavelmente vagar pela eternidade como um morto vivo, sofrendo nas mãos do mais poderoso dentre os Loa.

Os ricos, por sua vez, não se misturam com os pobres e esse é o critério mais relevante observado n casamento entre duas pessoas. É uma prática comum uma família à beira da falência arranjar um casamento de um de seus jovens membros com um jovem herdeiro de uma família rica, obviamente sem avisar a família do pretendente de sua iminente falência, a fim de herdar o patrimônio alheio e assim manter-seu status de riqueza.

Devo me convencer que certamente meu patrão deve ter notado o quanto o estilo de vida *Souragnien* se espelha na podridão que cerca seus habitantes.

É dos aspectos mais podres de seus prisioneiros que os grilhões dos condenados desta prisão são forjados. E será graças a aspectos de indivíduos ainda mais podres e cruéis que esses grilhões serão partidos.

Atitudes em Relação à Magia

Após tudo que mencionei sobre as crenças dos Souragnianos, fica claro que eles acreditam em forças ocultas e em inúmeras superstições, rituais e feitiços. Essa crença na magia, no entanto, só tem esse poder quando se trata da magia que emana dos Loa e dos poderes místicos dos voodan.

O que de forma alguma significa que eles não acreditem em magia arcana. Sendo possível em sua história encontrar várias menções da “magia cantada”, ma forma ritual de evocar forças arcanas através do

canto e da dança. Mas ainda assim a magia arcana é vista como suspeitas, uma vez que a magia arcana é vista com suspeitas pelos olhos supersticiosos desses camponeses do pântano.

Essa visão ingênua e inculta dá se ao fato deles acreditarem que a magia arcana não emana dos Loa, não sendo assim digna de confiança.

Se esses pobres ignorantes soubessem a fonte da qual emana toda a magia desse mundo...se eles soubessem de onde surgiram seus Loa e quem eles realmente são, aí sim eles ficariam realmente horrorizados com "confiabilidade" de sua magia.

Por isso o Senhor dos Mortos proibiu a magia arcana expressamente, em especial o uso da necromancia. Isso não significa que ninguém use magia arcana na ilha. Seu uso pode ser visto e não costuma trazer problemas aos usuários, desde que a usem com cautela, e moderadamente, sem chamar a atenção a si com magias espalhafatosas ou catastróficas utilizadas em público de forma reiterada.

Falar da magia em Souragne é praticamente o mesmo que falar nos voodan, eles são a referência da magia no local, sendo vistos com respeito e ostentando um ar de mistério. O povo os vê como indivíduos diferenciados, uma vez que são capazes de controlar forças poderosas e ao mesmo tempo sombrias, além de conhecerem muitos segredos obscuros.

A maioria dos voodan vive isoladamente e evita o contato com as massas, embora possam ser encontrados em pequenas lojas nas cidades, lojas estas dedicadas a venda de quinquilharias místicas como componentes rituais, e estranhos artefatos. Nesses locais eles também negociam a realização de certos serviços.

Apesar de não terem posses assim como os trabalhadores do campo, estes os olham como superiores.Os ricos, por sua vez respeitam os voodan e muitas vezes recorrem a seus poderes quando necessitam resolver (ou causar) problemas. Sendo capazes de dar grandes somas de seu dinheiro ou até mesmo coisas mais preciosas, como vidas humanas, e até mesmo a alma.

Não é raro ouvir histórias sobre nobres que procuraram os voodan para causar desgraças aos donos de plantações rivais. Porém muitas dessas histórias acabam em tragédia, quando não apenas para a vítima, também para seu causador, pois muitos voodan são ardilosos, e a “solução” que oferecem acaba se voltando contra aquele que a buscou, ou acaba não dando os resultados da forma esperada.

Dentre os voodan, não posso deixar de mencionar um dos mais famosos entre seus números, trata-se do indivíduo conhecido como “Osso de galinha”, que aceitou me receber em sua cabana para responder algumas perguntas. O homem vive em uma cabana na ilhota no centro do Lago Noir, é um homem de pele negra, já de idade, vestindo-se sempre com roupas coloridas e com colares feitos de ossos de animais – de onde se origina seu nome, embora os ossos sejam dos mais variados animais -,ao se locomover tem sempre a ajuda de uma bengala.

Assim que entrei o homem me olhou e com um tom calmo e misterioso disse estar me esperando. Eu havia ouvido rumores de que ele é o responsável por marcar audiências com o Senhor dos Mortos, e também que é capaz de falar com os próprios mortos. Perguntei se isso era verdade, e ele me respondeu o seguinte:

"Sim. E eu falaria com seus mortos, se eles não estivessem tão distantes". Eu perguntei sobre quais mortos ele falava. "Suas crianças, as duas crianças que você matou. Uma saída de seu ventre, a outra não, mas ambas mortas pela sua sede de conhecimento". Uma culpa repentina cobriu mina alma e meus pensamentos, aquilo era uma verdade. Minha filha havia morrido durante meu estudo de Necropolis, e a outra criança, eu entreguei a Tristessa, em Keening, certamente ela teve a morte como destino, e com mais certeza ainda sua alma não encontrou descanso algum, e não duvido que ainda não esteja nos braços gélidos de Tristessa. Meus olhos lacrimejaram e eu me levantei como que por impulso.

"Sente-se" ele disse, "ainda tenho o que lhe falar. Aquele que a enviou busca algo, e você sabe o que ele busca, mas deve saber também que é algo por demais obscuro, misterioso até mesmo para os seres mais poderosos e cruéis deste mundo." Sua voz ficou mais séria, rouca, seu tom era de assombro, seus olhos ficaram totalmente brancos. "Sua busca não desagrada apenas aqueles que tem uma ligação com as névoas...ela desagrada também a algo muito mais sombrio e misterioso, algo que está fora do alcance da minha visão". "novas chances de repetir o passado surgirão, assim como novas chances para escolher o caminho oposto ao que já escolhera antes".

Após estas palavras ele me disse que o encontro que eu desejava com Anton Misroi, o Senhor dos Mortos seria marcado.

Assim eu deixei o local, imaginando, tomada por uma culpa que persiste até agora, lembrando de minha filha e de suas últimas palavras, a quem ele se referia, seriam os vistani que minha busca desagrada? Creio que sim, em face do ataque que sofri em Sithicus. Mas aqueles não eram vistani comum, eles tinham uma cicatriz em forma de estrela na mão. Quanto ao "algo muito mais sombrio e misterioso" creio que se trata do misterioso cavalheiro, pai das crianças que meu patrão Azalin Rex procura.

O medo da tribo de Hyskosa só prenuncia o sucesso de minha busca.

Quanto ao demônio certamente ele se incomoda com o fato de que eu pretendo fazer uso de suas proles, incluindo seus Dukkars, o que provavelmente venha a frustrar os planos que ele tem para suas crias.

Certamente ele sabe o quanto o poder de suas proles pode confundir e frustrar os poderes dos meus atormentadores, e com certeza ele irá tirar vantagem disso.

Mas meus interesses vem antes dos dele, e são bem mais urgentes.

Religião

A única e exclusiva religião de Souragne é a religião dos Loa, os espíritos da terra.

Venerar outros deuses é proibido. Faze-lo abertamente é punido com a morte. Não são os locais que aplicam a pena, e sim o próprio senhor dos Mortos, porém o povo puniria com as próprias mãos qualquer desrespeito aos Loa por simples medo de desagradar suas divindades.

Dentre todos os Loa, o Senhor dos Mortos é o mais poderoso e mais venerado,

somente se equipara a ele a Dama do Pântano, a personificação da vida, mas ainda assim, o poder dela não chega a ser tão vasto quanto ao do que personifica a morte além disso, como a Dama representa a vida e o bem, não causa temor entre os souragnien, logo o Senhor dos Mortos acaba sendo o mais reverenciado, não apenas pelo poder, mas pelo temor da morte.

Apesar disso, outros Loa existem, são eles:

Lethede, a dama das estradas, patrona dos viajantes, seja a jornada física ou espiritual. Descrita como uma mulher de pele escura, vestindo trajes batidos;

Kurkva, a lamentadora, dita ser a Loa casada com a terra, que acabou se dividindo em outros Loa, dentre eles a Dama do Pântano, embora a própria Dama tenha desmentido essa história;

Brahmbei, o oráculo, Madris Orundi, a dançarina, Ohuwaghnn, o rei serpente, Ovun Borundir, o guerreiro, Sehkelo, a rainha de dourado, Tonthomba, o homem ardente, Ulwaddithri, aquele que consume.

Para maiores informações sobre cada um dos Loa, consultar o livro **Dark Tales & Disturbing Legends.**

O Herói de Souragne

Raças: A grande maioria dos nativos de Souragne são humanos, embora raro, um ou outro indivíduo de outras raças pode ser encontrado entre alguns visitantes vindos do Núcleo.

Classes: Voodan (*ver suplemento Dark Tales & Disturbing Legends), Guerreiros, Druidas, Rangers, Ladrões ao os mais comuns de serem encontrados na sociedade Souragniana. Também é possível a existência de Necromantes e Feiticeiros que operam em segredo, o que pode custar caro.

Nomes Masculinos: Pierre, Marcel, Gérard, Gilliard, Claude, Francis, Antoine, Phillip, Ferdinand, Louis, Jaques, Jullian.

Nomes Femininos: Monique, Isabelle, Catherine, Sophie, Gertie, Gertrude, Sabrinne, Marie, Francine, Antoniette, Louise, Babbete, Claudia.

Nível de Exclusão: -1 Não humanos, -2 Pobres.

O Reino

O fato de Souragne ser uma ilha isolada a obriga a se mostrar como uma nação, mas o que realmente dá ao local essa característica é sua cultura única e o fato de que toda a ilha pertencer ao Senhor dos Mortos, que demanda respeito e servidão de cada indivíduo dentro de seu reino. Assim, embora as vilas tenham um governo próprio e autônomo, todas fazem parte de Souragne como uma nação sob o governo do mais terrível Loa.

Governo

Cada vila de Souragne é autônoma, sendo governada por um lorde prefeito, pertencente á aristocracia local.

Cada um desses lordes prefeitos é escolhido pelos outros membros da nobreza a cada 2 anos. Obviamente essa "escolha"não passa de mais um dos famosos pactos da alta sociedade, ou seja, o lorde prefeito não é nada além de um porta voz dos outros nobres, agindo de forma a apoiar as decisões da nobreza local, e a dar prioridades e vantagens a certos indivíduos para os quais deve favores. Essa técnica da concessão de vantagens também é usada como uma carta na manga, para posteriormente quando o nobre favorecido estiver ocupando o cargo de lorde prefeito, ele possa retribuir os favores prestados.

Os tentáculos podres da nobreza local também ocupam os cargos responsáveis pela aplicação da lei. Os jovens rapazes das famílias nobres são quem ocupam os papéis dos chefes das milícias de cada vila.

Reforço da Lei

A Lei em souragne é exercida por guardas particulares pagos pelas famílias nobres para proteger suas terras. Em sua maioria esses indivíduos possuem entre 1 e 4 níveis como combatentes.

Já no que diz respeito a lei entre os habitantes das vilas, esta é de competência do força policial, que consiste nos mesmos guardas particulares e cuja liderança compete aos jovens da nobreza.

Economia

Como se não bastasse a influência que a morte tem nos obscuros e desprezíveis habitantes desse local, o sistema monetário também é vítima de tal influência. Como pode ser constatado pela nomenclatura infeliz dada as moedas. Lápide é a moeda de ouro, Osso do dedo é como chamam a moeda de prata e Lasca de dente para a peça de cobre.

Devido ao seu clima, Souragne é o maior produtor de açúcar e algodão conhecido em nosso mundo até o momento, e mesmo com sua natureza isolada o comércio desses produtos prospera cada vez mais, fazendo a economia local ferver. Os produtos são muito procurados pelos mercadores do Núcleo, apesar destes terem um temor enorme dos horrores de Maison d´Sablet, se não fosse por isso e pela distância a

economia local teria feito do local uma potência do comércio. É exatamente esse próximo passo que os nobres de Port d´Elhour buscam atingir incentivando o comércio com o Núcleo.

Diplomacia

Souragne é uma ilha distante, e embora exista um caminho das névoas localizado no Mar Noturno, os navegadores do Núcleo consideram o local hostil e horrendo, o que faz com que ele não seja muito procurado. Ninguém me sã consciência se arriscaria em uma viagem para uma ilha isolada nas névoas, cujos relatos dizem ser inóspita.

A única desculpa para uma relação diplomática que Souragne enseja diz respeito à qualidade de seu algodão e açúcar.

O Núcleo: Os marinheiros do Núcleo abominam o lugar. Os comerciantes valorizam seus produtos, mas vem os horrores do pântano como um preço muito alto a ser pago, ainda assim os nobres de Port d´Elhour vem no Núcleo grandes possibilidades e crescimento comercial e encorajam o comércio. Sendo eles talvez os únicos em toda a ilha a querer algum contato com o mundo exterior.

Locais e Interesse

Apenas duas vilas de Souragne possuem tamanho e importância o suficiente para serem dignas de nota. Existem porém outros locais que considero de grane importância mencionar, uma vez que escondem horrores e mistérios relevantes à busca na qual me encontro. Além desses locais, que foram palcos de encontros revela dores, senão sombrios, decido mencionar também as maiores plantações locais, uma vez que elas também apresentam mistérios e um aspecto sombrio e mórbido como tudo nesta terra.

Plantação d'Tarascon

Localizada conjuntamente com a vila de Marais d´Tarascon, esta é uma das, senão a maior plantação de algodão de Souragne.

Como o próprio nome sugere, ela pertence à família Tarascon, os fundadores ancestrais da vila de Marais d´Tarascon. O patriarca da família Luc Tarascon ficou louco após os eventos ocorridos em sua família durante a Grande Conjunção. Hoje a plantação é administrada por seus descendentes.

Luc passa os dias sentado em uma cadeira de balanço no seu quarto em sua propriedade, sempre com os vidros da janela fechados, e olhando através destes sussurra palavras de desespero e alega ver os mortos andando em meio a sua plantação. Luc se recusa a se aproximar do algodão colhido de suas terras. Bah, as visões do infeliz não devem ser mais do que a loucura que se instalou em sua mente após presenciar os eventos que abalaram nosso mundo durante a Grande Mudança, do contrário eu teria notado algo estranho na plantação.

Plantação Fehner

Uma plantação curiosa para se dizer o mínimo. Aqui cultiva-se algodão, porém não o mesmo algodão encontrado, o algodão plantado aqui ostenta uma forte coloração vermelho sangue e não é

encontrado em nenhum outro lugar, além de ter uma resistência sem igual (assim como seu alto preço). O terreno também é conhecido pelas rosas vermelhas que crescem no local. O proprietário local, Jean Fehner recusou-se a me receber, alegando estar ocupado, e enquanto eu deixava a propriedade percebi que a terra local estava úmida, aparentemente encharcada em um líquido vermelhado, que mais tarde constatei ser sangue. Infelizmente não posso dizer se tal descoberta está relacionada a uma coincidência, talvez um acidente ocorrido no local, ou mesmo algum animal que tenha morrido por lá, ou se há algo mais nessa história.

Plantação Lacrounssè

Uma vasta plantação de algodão, açúcar e café. Seu proprietário Fabrice Lacrounssè vive em um suntuoso casarão de pedra no centro da plantação. Fabrice raramente é visto durante o dia, sua mansão é ma construção sombria e mal iluminada e assim como seu senhor, os empregados locais raramente são vistos.

Em meio a plantação várias estátuas semelhantes às estátuas de mausoléus estão dispostas. Estar estátuas representam seres alados, mulheres e esqueletos em posições de lamento e decadência.

Possibilidade Pavorosa:
Fortuna Regada a Sangue

Acidentalmente Jean Fehner descobriu que o solo infértil que havia onde hoje é sua plantação, se regado semanalmente com sangue produz rosas de uma tonalidade vermelha sem igual. O mesmo ocorre com o algodão, que passa a ter uma coloração avermelhada e uma vitalidade espantosa.

Toda semana Fehner contrata um novo empregado, para sacrificar no solo. Ele faz sua parte e o solo retribui com a fertilidade de suas plantações. Porém pode não demorar muito para que o solo (que talvez tenha adquirido vida própria) comece a cobrar um preço mais alto. E nada impede que um dia ele venha a cobrar o sangue dos Fehner através dos espinhos das rosas e dos cadáveres dos empregados.

Possibilidade Pavorosa:
O Segredo de Lacrounssè

Fabrice Lacrounssè é na verdade um vampiro ilusionista (13º nível).

Ele jamais sai durante o dia, porém é frequentemente visto nos bailes da nobreza.

Seus empregados são parte humanos parte zumbis. Ele usa poderosas ilusões permanentes para esconder os empregados zumbis dos empregados mortais, e faz o mesmo pra não levantar suspeitas sobre sua real natureza.

Port d´Elhour

Port d´Elhour (Vila Grande): Convencional; AL: N; 7.000 limite de ouro; Renda 30.000 po. População: 1.200; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%). *Figuras de autoridade:* Lorde Prefeito Jérome Manguissant (Ari 5/ Lad 3); Monsieur Merri Letroux (Gue 4), chefe da guarda. *Personagens Importantes:*Larissa Snowmane (Druida 10), capitã e proprietária do Barco "Dançarino do Rio", visitante freqüente de Souragne.; Monsieur Mensonge (Voodan)

A maior comunidade de Souragne. Port d´Elhour é o centro do comércio da ilha, o que se deve ao fato de ser uma vila portuária. A parte sul da vila possui as mesmas características das demais vilas locais, ou seja, as inóspitas ruas cheias de lama, sempre propensas a enchentes nos dias de chuva, com suas construções típicas, cinzentas e bizarras.

Porém quanto mais cresce rumo ao norte mais a cidade vai ganhando os ares de um porto, o chão de pedra e lama vai dando lugar chão mais limpo porém batido. As construções mudam de cabanas miseráveis e mansões muradas com portões ornamentados para armazéns, depósitos e tavernas, até chegar às docas, de onde muitos navios partem para o Núcleo e onde navios tanto do Núcleo quanto de outros lugares da Terra das Névoas ficam atracados em busca de comércio com Souragne. As famílias nobres de Port d´Elhour buscam aumentar suas riquezas e promover o crescimento da vila através do comércio marítimo. Como eu já havia apontado, os forasteiros temem os horrores do pântano e não se sentem à vontade em Souragne, e nesse ponto eu concordo plenamente com eles, nem mesmo o comerciante mais ambicioso do Núcleo pode negar o quão desagradável é ter que por os pés em um lugar tão desprezível e inóspito. Essa visão não contribui para a melhora o comércio, porém é inegável que apesar disso, graças ao porto a cidade tem crescido.

Onde Ficar em Port d´Elhour

O Repouso dos Loa (Comida de Qualidade Média, Quartos de Qualidade Boa) fica mais ou menos no centro da cidade, e é mais freqüentado pelos nobres locais, o que colabora para a limpeza do local, embora o constante fluxo a noite deixe o local completamente imundo com pegadas lamacentas. A cozinha serve apenas pratos locais, eu não os recomendo, e tudo aqui aprece ter um gosto terroso. Porém a água-ardente local feita á base de cana-de-açúcar é excelente. Forte e única.

A Cama de Elhour (Comida de Qualidade Boa, Quartos de Qualidade Média), dentre as varais estalagens da zona portuária é a melhor. O local é mais limpo, e a comida é variada, sedo possível encontrar pratos típicos de nações do Núcleo. A única desvantagem é que com o grande fluxo de clientes os quartos e outros aposentos acabam não tendo a limpeza que merecem.

Marais d'Tarascon

Marais d´Tarascon (Vila Pequena): Convencional; AL: N; 3000 limite de ouro; Renda 10.000po. População: 600; Isolado (Humanos 99%, Outros 1%).
Figuras de autoridade: Lorde Prefeito Pietr Tarascon(Ari 6); Jerome Langerack(Gue 3/Ran2), chefe da guarda.
Personagens Importantes: Luc Tarascon.

A vila de Marais d´Tarscon é uma das maiores vilas de Souragne, perdendo apenas para Port d´Elhour. A vila foi fundada pela família Tarascon, dona da maior plantação local.

Por se situar quase no extremo sul a vila é ai suscetível a enchentes e ao clima e outras calamidades de Maison d´Sablet.. As ruas permanecem constantemente sujas de lama, o barro e a umidade fazem parte da vida miserável dos locais.

Por se tratar de uma comunidade pequena não há muitos pontos úteis de referencia no local, sendo os locais mais notórios a plantação dos Tarascon e o cemitério da vila, que aprece uma cidade por si só, um aglomerado de mausoléus suntuosos e mórbidos. Sob eles existem várias catacumbas, eu cheguei a explorar superficialmente o local, mas nada só encontrei zumbis. Resolvi não me aprofundar mais, embora durante minha exploração ao local tenha percebido alguém seguindo meus passos bem de perto, como se adivinhasse para onde eu ia.

Possibilidade Pavorosa:
A Lua Vermelha

Uma vez a cada estação em Souragne a lua adquire uma coloração avermelhada. Durante esse tempo a água do pântano sobe, e além disso indivíduos usuários de magia (divina ou arcana) ganham temporariamente o Talento Empatia Éteres, tornando-se capazes de ver os espíritos e a ressonância etérea dos lugares. Para personagens que já possuam o Talento, sua visão torna-se mais poderosa, e para efeitos da visão conta-se a ressonância etérea dos lugares como se elas fossem de um nível acima.

Onde Ficar em Marais d'Tarascon

Estalagem Lua Cheia (Comida de Boa Qualidade, quartos de Qualidade média), é a única estalagem da vila. O local é administrado por Lillin Bascolm, filha dos antigos donos. O irmão de Lillin, Jerald Jr. Cuida dos estábulos, e Lillin é tem a ajuda de uma garçonete, Katha.

O pai de Lillin, Jerald entrou em depressão profunda após a morte de sua mãe, não pela morte em si, mas pelo fato de sua esposa ter se tornado um zumbi. O pobre homem tentou levar sua esposa morta viva para seu lar, mas no meio da noite ela quase o matou, antes de fugir e nunca mais ser vista.

É uma situação irônica, que me fez ficar duas noites mergulhada em pensamentos. Esse homem poderia ter dado descanso a sua esposa, destruindo-a, mas preferiu levar um zumbi para seu lar. Uma atitude reprovável, eu pensei no momento, mas esse pensamento foi coberto pela minha lembrança de que eu não comente não livrei minha filha do sofrimento da pós vida em Necrópolis, como também a usei para meus estudos e a deixei lá até hoje.

Duas noites, somadas a todo tempo em que você se desviou de nossa busca para chorar e lamentar repetitivamente sobre sua filha, enchendo páginas com lamentos pelas suas falhas como mãe.

Tome cuidado para não passar dos limites de minha tolerância.

Dama do Lac Noir

Um dos encontros mais misteriosos que tive em Souragne foi no Lac Noir. Eu me locomovia pela borda lamacenta do rio, quando avistei uma figura, ao longe se aprecia com uma mulher nua.

Fiquei apreensiva e saquei minha pistola. “Não precisa me temer” disse a mulher com uma voz calma e serena “Não lhe farei mal algum, e enquanto estiver em meu lar não permitirei que ninguém o faça”.

Eu me aproximei e vi que era uma mulher não humana, suas feições pareciam elficas, mas havia algo mais nela, uma certa energia, era como se a água do lago e as plantas ao redor tivessem alguma inexplicável ligação com ela.

Seu corpo estava coberto por folhas de trepadeiras e alguns ramos de flores se misturavam a seus cabelos levemente cacheados.

Ela se apresentou como a Dama do Pântano, e certamente não havia dúvida de que ela era algo além de um mero mortal.

Não percebi o tempo passar e de fato não sei dizer quanto tempo se passou e nem mesmos e o tempo passou. Ela me disse que raramente recebe “visitas” e que a última visita que recebeu, e a qual partilhou sua experiência foi Larissa Snowmane. Quando eu pedi que ela me transmitisse suas experiências, porém ela hesitou, e disse que o senhor desta prisão representaria uma ameaça para mim se ela o fizesse. Com um olhar profundo ela me disse que podia perceber que eu já descobri coisas que muitos dos habitantes de nosso mundo não conhecem, mas que ela não poderia me revelar segredos mais profundos, e que se eu insistisse nossa conversa acabaria ali. Do contrário, eu poderia lhe fazer mais uma pergunta. Eu aceitei, claro sem desistir do conhecimento, apenas adorei outra técnica, como ela não pretendia falar por bem e como estou ciente de minhas habilidade superiores para obtenção de informação, assim, perguntei sobre suas origens, na esperança de que ela me revelasse algo.

Qual não foi a decepção ao ouvir que ela não se recordava exatamente de suas origens, ela não tinha memórias exatas, e tudo só ficava nítido no momento em que ela se via em Souragne.

Só posso imaginar que a tal Dama do Pântano não possua grandes conhecimentos, talvez ela tenha poderes, mas não conhecimento, ou talvez tentasse me esconder algo.

Certamente que ela não se lembra de suas origens, uma vez que ela provavelmente é uma criação dos meus atormentadores, criada conjuntamente com a prisão que é a ilha em que se encontra...e a criação deles parece bem propensa a revelar os mistérios da prisão que eles criaram juntamente com os segredos deles para quem ela achar digno...

Hah, se isso for verdade é irônico ver que a própria criação de meus atormentadores pode ser a brecha para os segredos que ninguém alem deles deveria ter...teriam eles cometido um erro fatal? Em caso positivo, certamente isso fará com que eles se arrependam, da mesma forma como devem se arrepender por terem falhado em me impedir de obter conhecimento que eles não desejavam que eu tivesse.

Eu me preparava para fazer mais perguntas quando avistei um zumbi aproximando-se a uma distância segura. Com uma voz rouca e uivada ele anunciou que havia chegado a hora de minha audiência com Anton Misroi, o Senhor dos Mortos.

Mansão Misroi

Em algumas horas cheguei à antiga mansão, velha, mas menos decadente do que eu imaginava, senti uma sensação estranha, um cheiro de morte e podridão ainda mais fortes emanavam do local e a sensação de ódio e morte aprecia envolver o local. Ao redor da mansão zumbis perambulavam em meio a uma plantação decadente.

Fui conduzida a uma sala de estar, com móveis velhos forrados de veludo vermelho. Um homem de cabelo negro, vestindo trajes finos da moda Souragnien, se apresentou. Anton Misroi.

Ele me cumprimentou e perguntou o porquê de minha visita, eu sem cerimônia pergunteis e ele era o Lorde Pavoroso do local, e ele respondeu quer era o senhor de Souragne, senhor e prisioneiro, sem se importar com o nome que davam a isso.

Ele me disse que cuidasse de meus assuntos e partisse logo. “Você tem um jeito menos ignorante do que o dos outros darkonianos.” Ele disse, e eu perguntei se ele já havia visto Darkon, com espanto. “Sim, ao contrário dos outros amaldiçoados deste mundo eu me tornei um com minha terra, e tenho conhecimentos que a grande maioria deles jamais terá. Isso me permite canalizar o poder de meu espírito de forma que eu possa projeta-o além dessa prisão e ver as outras terras. E antes que madmoiselle pergunte, eu não me agrado com nenhuma delas.”

“Sei quem é seu governante” ele continuou, “e minha inteligência me diz que o único motivo de uma estudiosa darkoniana estar aqui tem a ver como ele.” “Não sei o que seu senhor pretende, mas deixo lhe avisada que esta terra é minha, e caso eu me sinta ameaçado você fará parte de meus servos em questão de segundos.”

Eu me desculpei dizendo que minha vinda ao lugar não representava de forma alguma uma ameaça ao reinado dele. E que jamais fora, nem seria minha intenção desrespeitar sua autoridade. “Se eu achasse que fosse você não mais respiraria, senhorita.” Gentilmente me despedi e resolvi partir de Souragne.

Possibilidade Pavorosa:
As Crianças do Pântano

A Dama do Pântano é uma força da natureza, assim sendo ela emana uma aura de energia que afeta o pântano ao redor dela. Mas como tudo no Semiplano do Pavor, sua aura também acaba sendo corrompida e distorcida de forma a gerar desgraça, apesar da bondade da Dama.

Talvez nem mesmo ela tenha percebido os efeitos reais causados por sua energia. A verdade é que alguns dos corpos daqueles que morrem nas área de Maison d´Sablet onde a Dama esteja próxima são banhados nessas energias. Esses raros indivíduos se levantam da morte, mas não como zumbis. Eles e tornam outro tipo de criatura. Seus corpos jamais se decompõem e eles ostentam a mesma forma que possuíam quando vivos. Na verdade eles não estão nem vivos nem mortos.

Com essa experiência, sua visão do mundo muda drasticamente, eles passam a ver os vivos como fracos e os mortos como criaturas inferiores. Eles também ganham algum conhecimento sobre a natureza básica do semiplano, e em suas mentes eles vêem a si mesmos como seres superiores, pensando quase como uma mente coletiva (porém inteligente e calculista).

...

Eles ganham algumas habilidades, por exemplo, um bônus de +2 em seu carisma, redução de dano 5/+1 e regeneração de 2 PV/rodada.

Por outro lado, seus órgãos internos se transformam literalmente em lama, assim quando uma dessas criaturas é ferida (ou quando eles choram, sangram, etc) ao invés de sangue, o que sai dos ferimentos é lama. Isso lhes dá uma penalidade de -4 no carisma e no nível de exclusão (se alguém observar criatura com um dano exposto).

Uma vez por semana a criatura deve mergulhar no pântano, ou perderá 5 Pv por dia até se dissolver em uma poça de lama e morrer. Exposição ao Sol adiciona +3 pontos de dano por dia se a criatura não mergulhar no pântano.

A criatura pode inseris sua essência em um cadáver ou em um ser vivo (neste caso o alvo deve ter sucesso em um teste de Fortitude DC13).

As crianças do pântano são imunes a encantamento, sono e magias envolvendo controle mental.

...

Ou talvez a Dama do Pântano saiba sobre essas criaturas, e após perceber o erro que ela cometeu ao ensinar a natureza do semiplano a Anton Misroi, ela pode ver nas Crianças do Pântano a única esperança que ela tem para se rebelar contra o Senhor dos Mortos. É possível que muitas das Crianças do Pântano estejam se organizando para derrubar Misroi, para tanto elas pode começar "substituir" algumas das figuras proeminentes de Souragne ocupando seus corpos.

Porém, se isso for verdade, essas criaturas não ficarão satisfeitas apenas usurpando o poder de Misroi, eles vão querer destruir todas as criaturas vivas (e mortas-vivas) de Souragne. Isso seria uma chance para aventureiros ficarem ao lado de Misroi, mesmo odiando o darklord.

Pensamentos Finais

Felizmente esse lugar permanece isolado em meio as névoas. Dessa forma toda sua podridão não fica claramente a vista e nem contamina com tanta freqüência as outras partes de nosso mundo (como se elas já não fossem suficientemente desprezíveis).

Um local que certamente deveria se corroer em sua própria podridão ou ser esquecido. Ninguém em sã consciência iria desejar clamar para si tal lugar. No entanto, como sei que não é isso que meu patrão busca não vou me ater a esses detalhes.

Quanto a sua busca meu patrão, devo dizer que não encontrei nenhum provável candidato a ser uma das "crianças" do misterioso cavalheiro.

Assim creio que não há nada que mereça atenção neste lugar, exceto pelo conhecimento que pode ser obtido aqui.

Saindo da propriedade de Anton Misroi voltei para Port d´Elhour, de onde mais uma vez partiria sem destino para encontrar novas terras.

Durante o trajeto encontre-me em lençol de névoas.

Mesmo em meus últimos momentos em Souragne o local me reservou mais uma experiência desagradável.

Das névoas um homem surgiu repentinamente a minha frente, ele trajava roupas batidas de tons cinza e preto. Possuía uma palidez doentia, olhos fundos e desesperados, cabelos longos e negros e um cavanhaque. Tive a mesma sensação daquela que tive ao ser seguida nas catacumbas de Marais d´Tarascon. O homem olhou para mim com um olhas selvagem, e mostrou-me a palma da mão, uma cicatriz em forma de estrela de seis pontas.

" Seu mestre foi avisado! Da mesma forma que nossa Tribo, irmãos e irmãs de Hyskosa teve negada qualquer esperança, assim terá o seu mestre!"

Ele me atacou prevendo maus movimentos, e ferindo meu braço. Tentei correr, mas ele se antecipou. "Seu mestre não poderá arrebentar os grilhões! O que está preso assim deve permanecer. Não se pode evitar colher o fruto que semeou".

Neste momento eu disparei contra o darkling. Não sei se o matei, pois quando a fumaça da pistola subiu, junto com o cheiro de pólvora eu corri, até alcançar o desbravador das Névoas, e rapidamente partimos. Então, esses indivíduos são da Tribo de Hyskosa...isso explica o ódio que eles tem por você, patrão.

Atlas da Perdição

Vol. VIII

Apêndice do Mestre

NETBOOK
www.Ravenloft.com.br
NÃO-OFICIAL

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.

Magia da Canção

Uma forma de magia antiga em Souragne, muito antes do lugar tornar-se uma das Ilhas do Terror de Ravenloft.

Os usuários dessa forma de magia dêem ser tratados como Feiticeiros ou Bardos comuns (ou caso o mestre deseje até mesmo como adeptos ou magos).

A Magia da Canção funciona de forma que o usuário apenas precisa cantar para realizar a magia. Essa modalidade funciona bem para termos de representação, porém para termos de regras ela fica em aberto para que cada mestre a utilize como desejar. Ela pode funcionar da mesma forma que a magia de Bardo, ou seja, através do canto o usuário lança as magias acessíveis aos bardos. Ou caso o mestre queira ampliar os alcances dessa forma de magia ele pode permitir que um indivíduo possa através do canto realizar magias arcanas mais complexas ou até magias clericais.

Pode ainda optar por transformar a Magia da Canção em uma perícia ou mesmo em um Talento.

Na ficha de Anton Misroi s efeitos da Magia da Canção foram equiparados a magia de bardo (atribuindo ao darklord alguns níveis de Bardo, para justificar sua capacidade de lançar magias através do canto) porém o mestre deve ficar inteiramente livre para modificar a ficha domo desejar, caso queira seguir uma das opções oferecidas anteriormente.

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.

Anton Misroi

Darklord de Souragne

Homem Humano Lorde Zumbi Ari 5 / Fet 10 / Brd 1: ND 18; Morto-vivo Médio; DV 16d12+3; PV 106; Ini +4 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 18 (+4 Des, +4 natural), Toque 14, Surpreso 14; BBA +8; Agarrar +11; Ataque corpo a corpo +13 (1d10+3 x2 , Pancada); Ataque total corpo a corpo +13/+13/+8/+8 (1d10+3 x2 , Pancada); AE características de morto-vivo, aura da morte, mestre dos zumbis, acordar os mortos, zumbificar, magias; QE língua dos mortos, conhecimento de bardo, música de bardo (música de proteção, fascinar, inspirar coragem +1), invocar familiar; AL LM; Res Fort +6, Ref +10, Von +14; For 17, Des 18, Con -, Int 16, Sab 8, Car 22.

Perícias: Conhecimento (Arcano) +22, Conhecimento (Tanatologia) +22, Diplomacia +28, Atuação (Oratória) +26, Conhecimento (Ravenloft) +22, Ouvir +9, Blefar +16.

Talentos: Vitalidade, Foco em Magia (Necromancia), Vontade de Ferro, Grande Fortitude, Foco em Arma (Pancada), Arma Natural Aprimorada, Elevar Magia, Acuidade com Arma.

Idiomas: **Souragnien, Mordentish, Vaasi.**

Magias de Bardo Conhecidas (2; resistência CD16 + nível da magia): 0 – *Mensagem, Pasmar.*

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/6/4; resistência CD16 + nível da magia): 0 – *Toque da Fadiga, Romper Morto-Vivo, Ler Magias, Detectar Magia, Mãos Mágicas, Raio de Ácido, Raio de Gelo, Luz, Marca Arcana;* 1º - *Causar Medo, Raio do Enfraquecimento, Toque Macabro, Névoa Obscurescente, Toque Chocante;* 2º - *Aterrorizar, Toque do Carniçal, Mão Espectral, Comandar Mortos-Vivos;* 3º - *Toque Vampírico, Raio de Exaustão, Imobilizar Mortos-Vivos;* 4º - *Drenar Temporário, Praga;* 5º - *Recipiente Arcano.*

Posses: **Bengala de prata, Adaga +3, Tomos de Magia**

Fuga Espiritual: Anton, ao contrário de outros darklords é capaz de projetar seu espírito para fora de seu corpo e viajar pela Terra das Névoas, observando outras terras. Porém ele não gostou do que viu, e isso contribui para que ele use sua força para manter Souragne como uma ilha

Projeção da Vingança: Anton, quando enfurecido por alguém é capaz de realizar ataques ou mandar mensagens. Para isso basta que ele tenha algo da vítima, seja um fio de cabelo, lasca de unha, etc. Esse poder funciona mesmo em outros domínios, embora em relação ao ataque ele poderá realizar apenas um (à sua escolha, seja uma magia, ou os efeitos de um ataque físico).

Um homem de feições firmes e austeras. Cabelos negros brilhosos e penteados para trás de forma justa.

Misroi veste-se com roupas finas, à moda da antiga aristocracia. Sua fala é educada e intelectual, porém se irritado todas suas boas maneiras tornam-se ódio e fúria dirigidos contra a causa de sua irritação.

História

Anton era uma criança mimada, filho de senhores de plantações. Ele e seu irão mais velho sempre competiram pela atenção do pai, até que certa vez, em um ataque de raiva, Anton empurrou seu irmão no pântano, fazendo-o ser devorado pelos crocodilos.

Após atingir a díade adulta e herdas a plantação de seus pais, Anton casou-se com Nicole, embora estivesse longe de ser fiel, marcando encontros com outras mulheres ao cair da noite.

Misroi acabou se tornando um adepto da prática de magia conhecida como Magia da Canção.

Finalmente ele acabou envolvendo-se com uma chefe do crime local conhecida como Nanaea. Ela o ensinou uma prática cruel para se livrar de seus inimigos, era o "Funeral Souragniano", uma forma de execução que consistia em deixar a vítima afundar lentamente no pântano.

Aos poucos Nanaea começou a instaurar na mente de Misroi a paranóia de que sua esposa o estava traindo.

Certo dia, ao chegar em casa mais cedo, Anton viu sua esposa nos braços de um senhor de plantações vizinho, na verdade ela estava apenas sendo consolada por ele, enquanto se lamentava por sua vida infeliz ao lado de Misroi, porém cego pela paranóia Anton ordenou que seus servos pegassem os dois e os levou até a areia movediça, onde os deixou para afundar. As suplicas dos dois não foram suficientes para comover e nem mesmo convencer Anton Misroi, que cruelmente observava os dois afundarem.

O homem então pediu que a esposa de Misroi subisse em seu ombro para que ela não morresse, e Anton viu isso como a prova definitiva de que eles eram realmente amantes, ele então utilizou um pedaço de pau para fazer sua mulher afundar na areia movediça.

Enquanto Anton Misroi ria, sua mulher o amaldiçoou com seu último suspiro.

A maldição de sua esposa se manifestou assim que ela e o outro homem haviam afundado completamente no pântano. Em questão de poucos minutos e para o completo horror de Anton, o par levantou-se do lamaçal e agarrando Anton Misroi arrastaram-no para a areia movediça. Anton gritou para os céus, chorando disse que não queria morrer e pediu para que algo salvasse sua vida. Alguma coisa atendeu suas preces.

Anton escapou facilmente da areia movediça e procurou retornar para casa. Não apenas o seu cavalo fugiu dele, como também os outros animais, conforme ele lentamente caminhava para sua plantação.

Misroi tentou voltar para suas terras, onde os trabalhadores o expulsaram. Finalmente ele percebeu o que era, um zumbi, uma forma horrenda e grotescamente distorcida de seu aspecto humano.

Por anos ele vagou pelos pântanos de Souragne, às vezes utilizando seus poderes para matar os trabalhadores que haviam se apossado de sua antiga mansão e suas terras. Logo ele descobriu que era capaz de controlar os mortos de Souragne.

Eventualmente ele encontrou, em uma pequena ilha no pântano o ser conhecido como A Dama do Pântano. Ela, acreditando que havia bondade nele e que ele era um infeliz injustiçado, concordou em ensina-lo, e por dois anos ela lhe transmitiu grande conhecimento oculto sobre a natureza do semiplano, sobre os darklords, ensinando-o a controlar sua terra e a usar seus poderes, ensinou-o a sentir a energia fluindo através da vida e morte, e ensinou-lhe rituais de dança que o permitiriam manipular essas forças em sua terra, ensinou-o inclusive a utilizar as energias de forma a recuperar sua aparência humana. Anton, porém apenas a manipulou durante esse tempo, e quando o aprendizado acabou ele, graças ao conhecimento que obtivera, tornou-se um dos darklords mais poderosos, capaz de controlar completamente seu domínio, expandindo inclusive seus poderes necromânticos durante o aprendizado.
Assim, Anton Misroi tornou-se o ser mais poderoso de Souragne, deixando até mesmo a Dama do Pântano sob sua mercê.

Quando ela percebeu seu erro foi tarde demais. Agora, ela estava impotente perante Misroi e ele simplesmente não se deu ao trabalho de destruí-la, uma vez que ela não lhe representava ameaça alguma. Agora ela era para ela “ a criatura irritante de musgo”.

Através do ritual conhecido como *Dança dos Mortos*, que a Dama do Pântano o ensinou, Anton ligou-se à sua terra de forma ainda mais intensa do que os outros darklords, colocando todos os seres de Souragne à sua mercê.

Uma vez tendo aprendido a controlar sua aparência e reganhando sua forma humana, Misroi retomou sua propriedade, e aqueles que o serviam antes, assim como seus filhos, agora o servem novamente, mas como zumbis.

Apesar de seu grande poder e de sua ligação poderosa com seu domínio, Anton é obrigado a suportar um frustrante impedimento. A impossibilidade de sair do pântano. Ele não mais pode pisar nas matas de seu domínio ou nos locais onde o pântano não alcance. O que o frustra, por muitas vezes não poder interagir diretamente com os habitantes de Souragne. E por mais que o medo e respeito que tenha como sendo o Senhor dos Mortos, ainda assim ele deseja mais.

Situação Atual

Souragne é uma das Ilhas do Terror mais antigas, e graças à maldade, poder e conhecimento de seu darklord ela já deveria ter se juntado a algum aglomerado, ou até mesmo ao Núcleo. Porém, o poder que Misroi adquiriu, e sua ligação ao domínio são tão fortes que ele, através da força de sua vontade e de seu controle sobre o domínio impede que isso aconteça. Ele já viajou fora de seu corpo muitas vezes e viu os outros domínios, não gostando do que viu. Assim ele prefere que Souragne continue isolada, e usa seu poder para impedir que ela se uma a outros domínios.

O poder que ele tem sobre Souragne e todos os habitantes da ilha não é suficiente para Misroi. Ele quer mais, e para isso pretende desafiar a imposição que os Dark Powers lhe fizeram. Ele pretende, através de um ritual somado ao seu poder sobre seu domínio ele pretende fazer com que o pântano se estenda em todas as áreas de Souragne. Ele não se importa com as vidas que serão perdidas no processo, uma vez que ele poderá reanima-los como zumbis.

Apesar de tudo, é uma tentativa fútil, e mesmo que ele obtenha resultados escapando dessa maldição, ele não deixará de ser um darklord, e a conseqüência será no mínimo uma maldição ainda mais incômoda.

Combate

Anton utiliza-se de seus poderes de Lorde Zumbi para massacrar aqueles que o desagradam. É um oponente implacável, uma vez que tem à sua disposição um número praticamente ilimitado de zumbis, total controle sobre seu domínio além de formidáveis conhecimentos de necromancia.

Sua capacidade de desaparecer afundando no pântano, fundindo-se com árvores ou mesmo no chão o tornam ainda mais terríveis. Ele costuma usar essa habilidade quanto está ferido, o que lhe restaura toda sua vitalidade e lhe permite realizar um contra ataque de surpresa.

Anton sente enorme prazer em transformar suas vítimas em zumbis a seu serviço.

Um com a terra (So): Anton pode fundir-se em árvores, no chão ou na lama como se fosse etéreo. Quando o faz restaura todos os seus pontos de vida. Com esse poder ele pode também viajar de local para local ou mesmo transferir sua mente para qualquer cadáver no domínio. O cadáver, independentemente de sua espécie assumirá o aspecto de Misroi.

Dança dos Mortos: Anton pode simular qualquer magia necromântica através dessa dança como um necromante de 18º nível. Ele também possui a magia de mesmo nome (anca dos mortos listada no livro **Van Richten´s Arsenal**).

Fechando as Bordas

Anton recebe o auxílio das próprias névoas quando deseja fechar as bordas de seu domínio. Aqueles que entram na borda de névoas cercando a ilha simplesmente andam até encontrarem-se novamente em Souragne.

Lar

Anton Misroi vive em sua mansão, ao sul de Souragne, agora uma mansão sombria e decadente ocupada por ele, o Senhor dos Mortos e servido por seus escravos zumbis. O local é decadente, cercado por uma plantação de algodão sombria e mal cuidada. Os móveis da casa são os mais caros, e apesar de sua decadência sua decoração é das mais finas, luxuosas e caras.

O local é uma mancha do mal de nível 3, devido ao próprio mal de Anton Misroi e da presença de seus servos que ele clama após suas mortes (muitas das quais violentas). O nível sobe para 4 quando Anton está vitimando aqueles que por algum motivo provocaram sua ira.

A Dama do Pântano

Mulher Hamadríade (Loa) Druida 8: ND 11; Fada Média; DV 4d6+12 mais 8d8+24; PV 84; Ini +4 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 15 (+2 Des, +3 natural), Toque 12, Surpreso 13; BBA +8; Agarrar +8; Ataque corpo a corpo +10 (1d4 x2 , Pancada); Ataque total corpo a corpo +10/+5 (1d4 x2 , Pancada); AE habilidades similares a magia, magias; QE redução de dano 5 / ferro frio, simbiose, senso da natureza, empatia com a natureza, companheiro animal, caminho da floresta, rastro invisível, resistir à tentação da natureza, forma selvagem 3/dia (grande); AL CB; Res Fort +12, Ref +8, Von +13; For 10, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 16.

Perícias: Arte da Fuga +9, Adestrar Animais +14, Esconder-se +10, Cavalgar +6, Observar +12, Sobrevivência +17, Usar Cordas +4 (+6 para amarrar), Conhecimento (Natureza) +12, Conhecimento (Ravenloft) +15, dentificar Magia +8.

Talentos: Grande Fortitude, Acuidade com Arma, Magia Natural, Potencializar Invocação, Arma Natural Aprimorada

Idiomas: A Dama do Pântano compreende qualquer idioma

Magias de Druida por Dia: 6 / 5 / 4 / 4 / 2

Posses: Manto feito de folhas.

Uma bela mulher cuja pele possui um tom verde claro e o corpo esguio como costuma ser o corpo das várias espécies de fadas.

Seu cabelo, que cai sobre seus ombros, é de um tom verde esbranquiçado e em sua face seus olhos cor de esmeralda brilham com conhecimento e compaixão.

Seu manto é feito de folhas e vinhas e parece ser parte dela, da mesma forma que as folhas fazem parte e uma árvore.

Quando se movimenta a Dama do Pântano aprece não tirar os pés do chão, como se fosse parte da própria natureza que a cerca.

História

A Dama do Pântano sempre esteve ligada ao Lac Noir. Ela é a personificação da natureza, e de fato é uma força dela, sendo venerada como uma dos Loa, os espíritos da terra. A posição que ela ocupa entre eles é a da benevolente Loa da natureza e da vida.

Assim que Souragne surgiu das névoas a Dama já estava no Lac Noir, e um fato curioso é que sua memória é falha em relação aos anos anteriores antes do surgimento do domínio. Ela não tem recordações sobre o período anterior a 635.

Foi ela quem ensinou a Anton Misroi todo o conhecimento que ele possui, porém ela só o fez por ter sido enganada, acreditando tolamente que ele tinha um coração bom.

Envergonhada e arrependida ela escondeu-se de todos os seres inteligentes.

Tempos depois ela conheceu Larissa Snowane. Vendo a bondade na alma de Lasrissa a Dama do Pântano a ensinou, despertando-lhe poderes druídicos que ajudaram Snowmane a ser bem sucedida na causa justa de derrotar seu tio maligno. Este ato serviu para a Dama do Pântano como uma redenção pelo erro que ela cometeu com Misroi.

Apesar de seu grande poder e conhecimento ela não pode sair de sua ilha no Lac Noir.

Situação Atual

A Dama é uma Loa, e o povo de Souragne a venera, alguns fazem pedidos por uma boa colheita, outros pedem simplesmente por saúde, e a Dama ajuda de bom grado todos aqueles de bom coração.

Algumas vezes a Dama aceita aprendizes, aos quais ensina seu conhecimento e grandes poderes mágicos, porém, devido à má experiência que teve com Misroi, ela agora escolhe cuidadosamente aqueles que desejam aprender com ela, fazendo inúmeras perguntas e se certificando de que eles são indivíduos bondosos. A Dama só escolhe como aprendizes aqueles que tiverem o bem no coração.

Os que desejam contata-la o fazem ou por meio de mensagens enviadas por animais ou indo até sua ilha.

Ela evita Anton Mirsoi e eles nunca mais se encontraram.

Combate

A Dama do Pântano é pacífica e ajudará de bom grado todos aqueles que foram bons. Ela tende a evitar confrontos, porém, se for atacada usará todos os seus poderes para se defender, inicialmente tentando fazer a mente do inimigo ficar suscetível a sugestões pacificar. Caso a tentativa pacífica não surta resultados ela fará a natureza ao redor de seu agressor voltar-se contra ele (raízes, vinhas, areia movediça), embora ela só convocará o auxílio de animais em caso extremo, para não expô-los ao perigo.

Caso o inimigo seja uma grande ameaça ela lançará implacavelmente sobre ele todas as suas magias druídicas e seus mais terríveis poderes relacionados à natureza.

Uma com a Natureza (So): Estando profundamente ligada à sua ilha no Lac Noir ela pode fundir-se à natureza, seja árvores, terra, etc. O local onde ela se fundir não erradia magia.

Empatia selvagem (So) A Dama pode comunicar-se com animais à vontade, assim como perceber o sentimento e comunicar-se com qualquer coisa que faça parte da natureza.

Lar

A Dama do Pântano habita a ilha no centro do Lac Noir. Uma bela ilha onde a natureza é radiante e repleta de vitalidade.

Ela está profundamente ligada ao local, jamais podendo deixa-lo.

Chicken Bone (Osso de Galinha)

Homem Humano Voodan 13: ND 13; Humanóide Médio; DV 13d8; PV 52; Ini +1 (Des); Desl 9m (6 quadrados); CA 11 (+1 Des), Toque 11, Surpreso 10; BBA +9; Agarrar +8; Ataque corpo a corpo +8 (1d6-1 x2 , Cajado); Ataque total corpo a corpo +8/+3 (1d6-1 x2 , Cajado); AE - ; QE expulsar / fascinar espírito escolhido (2), entregar *gris-gris*, voz do reino espiritual, montaria do *loa* 2/dia; AL LN; Res Fort +8, Ref +5, Von +14; For 9, Des 13, Con 11, Int 15, Sab 19, Car 17.

Perícias: Conhecimento (Religião) +18, Identificar Magia +18, Concentração +16, Cura +20, Sobrevivência +20, Conhecimento (Natureza) +14, Diplomacia +13, Ofícios (Alquimia) +12.

Talentos: Potencializar Invocação, Criar Poções, Criar Itens Maravilhosos, Expulsão Adicional, Empatia Etérea, Vontade de Ferro.

Idiomas: **Souragniano.**

Magias de Voodan por Dia: 6 / 6 / 6 / 5 / 5 / 3 / 2 / 1, resistência CD 14 + nível de magia. **(Caso o atributo relacionado às magias dele seja Sabedoria; se for Carisma, a lista fica 6 / 6 / 6 / 5 / 4 / 3 / 2 / 1 [resistência CD 13 + nível de magia], e se for Inteligência fica 6 / 6 / 6 / 4 / 4 / 3 / 2 / 1 [resistência CD 12 + nível de magia])**

Posses: Cajado de ossos +2, capaz de armazenar até 5 magias da escolha de Chicken Bone. além de vários cajados, anéis, colares imbuídos comas variadas magias que ele conhece, além de um vasto estoque de poções.

Um homem velho, de pele escura, cabelos grisalhos e curtos. Seus olhos são cinzentos e seu nariz é longo, porém achatado. Sua pele é enrugada e rachada e ele não possui nem barba nem bigode.

Chicken Bone veste-se sempre com roupas chamativas e coloridas.

Manco, ele anda sempre apoiado em um cajado com vários ossos pendurados, o que lhe rendeu o seu nome, embora os ossos do cajado sejam de vários pequenos animais e não apenas de galinha.

História

Seu verdadeiro nome se perdeu na história, e não há ninguém que o conheça, nem que o tenha ouvido desde que esse misterioso homem apareceu em Souragne.

Chicken Bone surgiu ao oeste de Port d´Elhour há mais ou menos três décadas atrás, em uma noite de lua cheia, a última lua cheia daquele ano, e improvisou uma pequena cabana em uma ilha no Lac Noir. Nesse mesmo tempo uma jangada apareceu boiando no mar de Souragne.

Logo rumores se espalharam sobre seus poderes como voodan, diziam que ele era capaz de criar poderosos rituais para destruir os inimigos daqueles que procuravam seus serviços.

O pagamento para esses serviços consistia em pequenos serviços que seus contratantes deveriam realizar. A grandeza do serviço não parecia ter relação alguma com o pedido que lhe era feito.

Aqueles que falhavam em realizar o pagamento adoeciam e morriam, nada sendo capaz de cura-los, e logo eram transformados em zumbis à serviço de Chicken Bone, e continuam nesse estado até hoje.

Chicken Bone não revela o preço de seu pagamento, até que o ritual pedido seja feito, ele alega que o preço chega a seu conhecimento durante a realização do ritual.

Situação Atual

Chicken Bone possui um grande prestígio, seus poderes são lendários e ele é temido e reverenciado em toda Souragne.

A grandeza de seus poderes lhe renderam inclusive o papel de porta voz do Senhor dos Mortos em pessoa, Anton Misroi. Aqueles que desejam ter uma audiência com Anton devem falar com Chicken Bone, ele providenciará o encontro com Misroi, e levará os interessados até o senhor dos Mortos, se esse concordar com a audiência.

Apesar de sua velhice Chicken Bone parece não temer a morte, alguns dizem que ele é imortal, pois o Senhor dos Mortos assim deseja, outros suspeitam de que mesmo que seu corpo mortal morra, ele continuará exercendo sua função como um espírito, com ainda mais poder.

Combate

Fisicamente Chicken Bone não chega nem perto de ser um desafio. Um homem aleijado, cuja única defesa é sua bengala.

Porém seus poderes de voodan, se postos em prática fazem dele um oponente medonho. Ante mesmo de precisar utilizar sua magia, ele dispõe de uma grande quantidade de mortos vivos a seu serviço, podendo a qualquer tempo chamar 2d6 zumbis.

Caso ele tenha que fazer uso de seus poderes, ele fará uso de suas magias e rituais voodan, além de seus itens mágicos, e tendo me vista sua reputação como voodan.

Aqueles que forem vítimas de seus poderes mágicos certamente terão um desafio terrível pela frente, e terão muita sorte se saírem vivos, do contrário certamente farão parte dos zumbis de Chicken Bone por toda eternidade.

A Voz dos Mortos (Ma): Chicken Bone pode falar automaticamente com qualquer morto vivo ou cadáver e entender qualquer linguagem dos mortos, como se estivesse permanentemente sob efeito de “Falar com mortos”.

Lar

O voodan vivem em uma cabana construída de cana-de-açúcar, bambu, e cipós em uma ilha no Lac Noir. O local é infestado dos zumbis criados por ele e abriga seus componentes para rituais e itens mágicos.

A cabana se torna uma mancha do mal nível 2 durante as semanas em que Chicken Bone cria novos zumbis ou realiza rituais malignos.

Este netbook é um trabalho não oficial. Ravenloft, Souragne, Sri Raji, Nosos, Wildlands, Saragoss, “S”, Azalin Rex, Chicken Bone, Dama do Pânntano, 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