

Sessão Zero

Bem-vindos à Hibergarde

Um refúgio de telhados curvados e segredos enterrados, o antigo Burgraviato de Hibergarde é hoje somente uma vila pacata, espremida entre o mar que rói a costa e os vestígios de uma grandeza perdida. Mas não se engane: sob sua fachada de normalidade, Hibergarde sangra mistérios. Nas marés baixas, a Pedra Aquilônia emerge como um espectro do passado: uma ilha-fortaleza abandonada, onde o castelo arruinado dos antigos burgraves e uma abadia tomada por sombras de tempos idos espreitam. Em Hibergarde, o passado não está morto. Ele observa. E espera.



Bem-vindos à Hibergarde



Hibergarde é uma cidade original, designada especialmente para esta campanha e inserida no mundo de Drakkenheim. A escolha por Drakkenheim, em detrimento a outros cenários de campanha mais conhecidos, dá-se pela flexibilidade em poder modificar aspectos com mais liberdade e, especialmente, porque contém elementos que casam bem com a campanha *Obituário de Deuses*.

Visão Geral de Hibergarde

Hibergarde é um modesto assentamento na Província de Westemär, erguido às margens de um fiorde de águas turquesas que avança terra adentro até se aninhar entre montanhas íngremes que dão acesso a plácidos lagos alpinos. A orla, antes mais extensa, perdeu boa parte de seu casario quando um cataclisma, ocorrido no passado de Hibergarde, fez o mar engolir a parte baixa da cidade. Hoje, as construções mais recentes sobem em degraus rochosos na encosta em direção noroeste, onde trilhas estreitas se enroscam pelos bosques boreais de pinheiros e bétulas que cravejam a região montanhosa.

O outrora um burgraviato com o triplo ou mais da população que há atualmente, o cataclisma marítimo, o abandono de Hibergarde por sua casta dominante e o crescimento das regiões vizinhas causou um declínio notável no número de habitantes. O bairro baixo, que restou à beira das águas, hospeda a pequena frota pesqueira e ruínas semissubmersas. Já nas alturas, em platôs elevados, trilhas e pontilhões de madeira contornam a rocha e levam a aglomerados de casas de madeira e templos simples, com vistas panorâmicas do fiorde e protegidos por bosques densos e úmidos que se estendem como contrafortes naturais.



TRÊS FATOS SOBRE HIBERGARDE

Esses são verdades que qualquer indivíduo que tenha investigado a região, seja através de aventuras ou através de contatos, sabe sobre Hibergarde.

A Rocha Aquilônia

A Rocha Aquilônia desponta na névoa a pouca distância da costa de Hibergarde, erguendo-se sobre rochedos submersos que, em eras passadas, eram acessíveis por um passadiço de pedras expostas na maré baixa. Entretanto, desde o grande cataclismo, as águas já não recuam o bastante para revelar as ruínas do caminho completo, tornando aquele enclave um refúgio esquecido em meio ao mar turvo.

A Rocha Aquilônia costumava abrigar a residência oficial do burgrave. Ainda se pode ver perfilado o antigo forte, suas muralhas endurecidas por musgo salino e pelos sopros gélidos do fiorde, e a austera abadia, ainda em atividade, agora também um asilo e hospício abacial para aqueles que fazem o caminho até a ilha e não conseguem retornar ou para aqueles que buscam exílio e paz interior.

Durante o apogeu do burgraviato, o forte servia de símbolo de poder e a abadia, de instituição de caridade e cura. Hoje, no entanto, a ilha já não acolhe a aristocracia de outrora. Uma família de leais vassalos do antigo burgrave mantém o forte completamente fechado, intransponível, como se lá dentro um enorme segredo estivesse oculto. Aqueles que visitaram a abadia dizem que o que outrora era a Abadia do Campeão Argênteo, da Fé da Chama Sagrada, agora é... Um refúgio sinistro para

segredos que são melhores se esquecidos no mar.

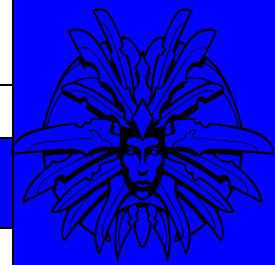
Hoje, poucos se atrevem a chegar perto da Rocha Aquilônia, temendo tanto o mar traiçoeiro quanto as construções ermas que se erguem sobre a penedia. Aqueles que ousam aproximar-se nas agora raras ocasiões em que a maré cede um pouco podem jurar que não é apenas o som do sopro do vento gélido do fiorde que lhes causa arrepios, mas sim o som da respiração da própria escuridão viva que habita a ilha.

Religião e o Cataclismo

Durante o período do Burgraviato em Hibergarde, a antiga pluralidade de cultos foi severamente reprimida. Pescadores que invocavam a força da Tempestade, curandeiras que rendiam tributo à Bruxa por ervas milagrosas e anciões cujos rogos ao Curandeiro salvavam crianças da febre — todos foram marcados como “indignos” sob o regime de Aldric “da Âncora Gélida” du Ziemann, o último burgrave.

Com mão de ferro, Aldric impôs que os praticantes de ritos ancestrais fossem exilados na Abadia do Campeão Argênteo, onde cumpririam um período de “reflexão” antes de se submeterem a um novo batismo, desta vez na Fé da Chama Sagrada. A conversão era vista como o único caminho para serem reintegrados à comunidade.

Foi justamente durante essa vigília forçada que ocorreu o cataclismo marítimo: em uma única noite de tempestade, os mares subiram a níveis desconhecidos até então. Ondas furiosas devastaram boa parte da antiga orla, mergulhando cais, docas e até as fundações de muitos prédios. A abadessa da época proclamou o fenômeno como punição divina



contra os descrentes que desafiavam a fé oficial.

Contudo, a realidade do povo de Hibergerde seguiu outro rumo. Com o fim súbito do Burgraviato e a derrocada do controle opressor, homens e mulheres voltaram a cultuar livremente um panteão de divindades múltiplas. Para muitos, o cataclismo não foi a vingança de um deus ciumento, mas sim o evento que acabou libertando a cidade do jugo fanático e abrindo espaço para que a veneração de cada espírito, de cada poder natural, permanecesse viva até os dias de hoje.

Contaminação, Delirium e Poluição Arcana

Poluição arcana é um conceito incipiente em muitas paragens e planos. A prática de feitiços deixa um rastro invisível, capaz de deformar a própria essência do lugar onde se manifesta. Em Drakkenheim, esse eco se tornou algo palpável, batizado de **Delirium**: remanescentes de um evento astronômico que lançou à terra um asteroide de **octarina**, energia arcana em seu estado mais puro. Dizem que o meteoro atravessou realidades e rompeu o tecido do cosmo. O impacto espalhou geodos cristalinos de magia corruptora, irradiando um poder tão denso que contamina o ambiente e acarreta mutações e estranhos efeitos.

Embora Hibergerde esteja a uma distância segura, seus habitantes observam com temor cada conjurador que lança feitiços sem cautela. A lembrança do desastre de Drakkenheim paira como um presságio.

Hibergerde

Antigo Burgraviato e Berço da Extinta Casa du Ziemann

População: cerca de 1000 pessoas (humanos, meio-elfos, tiferinos, firbolgs e tritões sendo as linhagens mais comuns)

Governantes: **Família Valthorne** (vassalos da extinta casa du Ziemann), Abadessa **Iris Mourne**, comunidade de pescadores (através da porta-voz Goralai)

Conhecida Por: pérolas, sal negro, pescado, templos dedicados às divindades de fés antigas

Aventureiros costumam hospedar-se na Estalagem e Estaleiro **O Quebramar**, um conjunto de construções de madeira rústica, pintadas em tons vivos que se destacam contra o cinza das montanhas. Lembra um antigo entreposto mercantil, com telhados íngremes e beirais estreitos que protegem as fachadas das chuvas incessantes.

Além de **Drakkenheim**, Hibergerde é parada para outras localidades importantes, como:

Heilig (17 mil habitantes). Heilig ergue-se de forma imponente e ameaçadora ao longo da costa norte de Westemär. Através da neve que cai, podem-se distinguir as torres de vigia negras que recebem os visitantes na cidade gelada. Seus habitantes circulam de um lado para outro, envoltos em grossos casacos e cachecóis, como se tentassem escapar do vento cortante que sopra sem trégua.

Kesselholm (cerca de 1600 pessoas). À beira do Lago Dray, sobre uma pequena escarpa que avança na baía, ergue-se a construção de pedra quadrada conhecida como Fortaleza de Kesselholm. Algumas torres irrompem do



bloco principal em direção aos céus, enquanto uma larga ponte de pedra atravessa a foz do Rio Drann, conduzindo ao coração da vila. Trata-se de um povoado modesto, formado por casas de madeira, algumas lojas, uma ferraria, estábulos e algumas poucas mansões mais refinadas.

Darryl (13 mil pessoas). A cidade mais importante do Arquipélago de Skye, no mar ao noroeste de Hiberгарde. Localizada entre um emaranhado de pinheiros, olmos e carvalhos, Darryl oferece uma paisagem distinta. Uma extensa casa comunal de madeira se ergue no topo de uma colina baixa, vigiando o rio. Ao redor, espalham-se cabanas rústicas, abrigos precários e oficinas abertas, avançando até a baía. Fileiras de casas de pedra ladeiam o caminho sinuoso que leva até a casa comunal, enquanto o cheiro de turfa, lenha cortada e água salgada paira no ar.

A pouca distância, nas matas próximas, abre-se uma grande clareira circular com uma fogueira central e uma pequena cabana de pedra — quadrada, de telhado coberto por madeira e musgo — onde druidas de Kromac realizam sacrifícios rituais e conduzem cerimônias noturnas. Perto da baía, um pequeno cais e porto abrigam fileiras de embarcações longas, junto a uma peixaria, serraria e ateliê. Por toda parte, ouvem-se vozes ásperas, o tinir de metal e o ritmo constante das ferramentas de carpintaria.

