

Sessions

[Sessions/2025-05-27 O Destino de Tibaut e as cortes Faericas.md](#)
[Sessions/2025-06-02 A Exploração da Montanha.md](#)
[Sessions/2025-06-09 Viagens de Mistérios.md](#)
[Sessions/2025-06-16 Intrigas e Mistérios.md](#)
[Sessions/2025-06-23 A Novela das Nobres.md](#)
[Sessions/2025-06-30 Sonhos e Cathares.md](#)
[Sessions/2025-07-07 Necrófago Onírico.md](#)
[Sessions/2025-08-04 O luxo, o mundano e o Troll.md](#)
[Sessions/2025-08-11 Quando troll não morre.md](#)
[Sessions/2025-08-18 Sonhos e a Futura Rainha.md](#)
[Sessions/2025-08-25 Jornada pra Forcalquier.md](#)
[Sessions/2025-09-01 Mercadores e a Nobreza.md](#)
[Sessions/2025-09-15 O Alfino.md](#)
[Sessions/2025-09-29 Totem e Trolls.md](#)
[Sessions/2025-10-06 De volta à Mimizan.md](#)
[Sessions/2025-10-13 Os Magos do Camargo.md](#)
[Sessions/2025-10-20 O Sanctum de Tibaut.md](#)
[Sessions/2025-10-27 Marcella ex Bonisagus.md](#)
[Sessions/2025-11-03 O Tribunal em Miniata Sophia Parte 1.md](#)
[Sessions/2025-11-10 O Tribunal em Miniata Sophia Parte 2.md](#)
[Sessions/2025-11-17 O Frei e o Portão.md](#)
[Sessions/2025-11-24 A Floresta de Epona.md](#)
[Sessions/2025-12-01 Novamente o Frei.md](#)
[Sessions/2025-12-08 Atravessando o Mediterrâneo.md](#)
[Sessions/2025-12-15 Morte de Sr Gregoire.md](#)
[2025-12-22 O Leão da Barbary](#)
[2025-12-29 De volta à Epona](#)
[2026-01-05 Quintus e a Nascente do Verdon](#)

Sessions/2025-05-27 O Destino de Tibaut e as cortes Faericas.md

Date: May 27th, 2025

Summary

O grupo retornou à [Nascente do Verdon](#) para investigar a área onde anteriormente encontraram magos do Cenóbio. Embora não encontrassem os magos presentes, descobriram marcas evidentes de sua presença recente. Procuraram manifestações mágicas conhecidas, como pescadores romanos e ilusões no rio, mas não encontraram nenhuma.

Luc tentou detectar vis usando magia, mas o feitiço teve um efeito inesperado, deixando-o temporariamente cego, capaz apenas de ver pontos brilhantes. Drusila usou seu olfato mágico para ajudar na busca. Durante a exploração, encontraram pássaros estranhos cobertos de espinhos em uma árvore e avistaram uma criatura brilhante semelhante a uma borboleta voando em direção à floresta.

Ao retornarem em outro dia, descobriram pegadas recentes próximas à árvore onde haviam visto os pássaros mágicos. Ficou claro que os magos do Cenóbio estavam visitando o local durante a noite. O grupo decidiu reivindicar formalmente o local como domínio de [Mons Clara](#) e planejou enviar uma carta ao tribunal registrando a fonte.

Penélope iniciou sua viagem para Mimizã, levando consigo quatro vis de mentem guardados em seu próprio cabelo. A jornada duraria 14 dias no total, com paradas em monastérios e stalagens onde a escolta pagava propinas para evitar problemas com o Blatant Gift. Ao se aproximar de Mimizã, sentiu o efeito de um poderoso Aegis e encontrou outros magos [Merinita](#) acampados em tendas.

Na Torre de Mimizã, a [Dama](#) apareceu com uma aparência angelical, acompanhada de sua serpente familiar Maju. Ela revelou que [Tibaut](#) havia sido capturado por Oriande Lafay, uma poderosa fada de verão com might 50, que era na verdade a antiga deusa galesa Cirona. A Dama alertou sobre a capacidade de Oriande de ver e afetar as cordas mágicas dos familiares.

Em uma conversa privada com Jeane, Penélope revelou que Tibaut havia trazido uma pena de grifo do régio férico que não era verdadeiramente férica. Discutiram a possibilidade de investigar a pena no sanctum de Tibaut e compartilharam suspeitas sobre a confiabilidade da Dama. Também conversaram sobre a hostilidade de Beatriz, filha de Tibaut, em relação aos Merinita.

De volta a Mons Clara, Penélope reuniu o conselho para relatar os acontecimentos.

Compartilhou o encontro da Dama com Tibaut em [1230](#) e as suspeitas dele sobre um culto infernal em uma casa de mistério. Discutiram o destino de Micaela, a idosa assistente de laboratório de Tibaut, que aos 91 anos apresentava sinais de Warping. O grupo também debateu sobre os limites do Parma Magica e planejou investigações futuras sobre as cortes féricas.

Scenes

Retorno à Nascente do Verdon

O grupo retorna à Nascente do Verdon para investigar a área onde encontraram magos do Cenóbio anteriormente

- O grupo não encontra os magos do Cenóbio presentes no local
- Encontram marcas e evidências de que os magos estiveram lá recentemente
- Procuram por manifestações mágicas conhecidas como pescadores romanos, ilusões no rio e outros fenômenos mas não encontram nada
- Tentam usar magias de detecção de vis para buscar recursos mágicos na área

Procurando Vis na Nascente do Verdon

O grupo procura por fontes de vis na Nascente do Verdon, usando magias de detecção

- Luc tenta detectar vis usando magia e acaba ficando temporariamente cego, só conseguindo ver pontos brilhantes
- Drusila usa seu olfato mágico para ajudar a localizar o vis
- O grupo encontra pássaros estranhos com espinhos em uma árvore
- Avistam uma criatura brilhante semelhante a uma borboleta voando em direção à floresta
- Decidem voltar outro dia quando Luc puder ver normalmente

Investigando a Nascente do Verdon

O grupo retorna à Nascente do Verdon para investigar a fonte de vis e encontra sinais de que outros magos estiveram lá recentemente

- Encontraram pegadas recentes de outros magos próximo à árvore onde viram os passarinhos mágicos anteriormente
- Descobriram que os magos do Cenóbio estavam visitando o local durante a noite
- Não encontraram os passarinhos mágicos que haviam visto antes
- Decidiram reivindicar formalmente o local como domínio de Mons Clara
- Planejaram enviar uma carta ao tribunal registrando a fonte e convidando Aurélia para colaborar nas pesquisas

Viagem de Penélope

Penélope inicia sua viagem para Mimizã com escolta

- Penélope prepara vis e itens mágicos para a viagem

- A viagem levará 14 dias no total - 8 dias até Casa Mercere e 6 dias até Mimizã
- Penélope leva 4 vis de mentem guardados em seu próprio cabelo
- A escolta paga propinas/gorjetas em monastérios e estalagens para evitar problemas com o Blatant Gift

Chegada em Mimizã

Penélope chega aos arredores de Mimizã, onde encontra uma barreira mágica e precisa continuar sozinha até o local do encontro

- Os Grogs  explicam que não podem passar além de certo ponto devido a uma barreira mágica
- Penélope sente o efeito de um forte Aegis ao se aproximar
- Ela avista uma colina com um vilarejo, uma torre pequena e um lago com uma pedra no meio
- Encontra outros magos Merinitá acampados em tendas, incluindo Etienne e Marie

Reunião na Torre de Mimizã

Os Merinitá se reúnem com a Dama para discutir ameaças das cortes féricas

- Witch folks fazem guarda com incensos na entrada
- A Dama aparece com aparência angelical acompanhada de sua serpente familiar Maju
- A Dama revela que Tibaut foi capturado por Oriande Lafay
- A Dama explica que Oriande busca adoração de pessoas poderosas
- A Dama descreve Oriande como uma poderosa fada de verão com might 50
- É revelado que Oriande era a antiga deusa galesa Cirona
- A Dama alerta sobre Oriande poder ver e afetar as cordas mágicas dos familiares

Conversa com Jeane

Penélope tem uma conversa privada com Jeane sobre suas suspeitas em relação à Dama e ao desaparecimento de Tibaut

- Penélope revela que Tibaut trouxe uma pena de grifo do régio férigo que na verdade não era uma criatura férica
- Discutem a possibilidade de investigar a pena no sanctum de Tibaut
- Penélope expressa suspeitas de que Tibaut não confiava na Dama
- Discutem a hostilidade de Beatriz (filha de Tibaut) com os Merinitá

Reunião em Mons Clara

Penélope reúne os membros do conselho para relatar os acontecimentos de sua viagem a Mimizã

- Penélope relata o encontro da Dama com Tibaut em 1230
- Compartilha que Tibaut suspeitava de um culto infernal em uma casa de mistério
- Descreve como Tibaut entrou em Final Twilight ao enfrentar uma suposta fada
- Discussão sobre o destino de Micaela, assistente de laboratório de Tibaut
- Planejamento de investigações futuras sobre as cortes féricas
- Debate sobre o estudo e limites do Parma Magica

Npcs

A Dama

Líder Merinitá com aparência angelical semelhante à Virgem Maria. Possui um familiar férico (serpente chamada Maju) e esteve prisioneira na corte de Oriande. Lidera um grupo de matronas e demonstra preocupação com as atividades das cortes féricas.

Oriande Lafay

Poderosa fada de verão (might 50), antiga deusa galesa Cirona, que busca adoração de pessoas poderosas. Tem aparência de dríade com chifres de galhos e flores. Manteve a Dama prisioneira e capturou Tibaut.

Marie Merinitá

Magia de Castra Sores, aparentando 40-45 anos, focada em trabalho político e expansão do Tribunal Provençal. Mora próximo à fronteira com a Normandia e mantém distância dos outros Merinitá.

Etienne

Mago Merinitá de [Ara Maxima Nova](#) , presente no tribunal há várias décadas. Ex-aprendiz de Julius e mantém correspondência regular com Penélope.

Rebeca

Ex-miscelânea que foi aprendiz da Dama, serve como intermediária na Torre de Mimizã.

[Alande/Divona](#)

Fada poderosa, irmã de Oriande, antiga deusa das nascentes lagos e rios. Foi aprisionada em um régio e conseguiu escapar brevemente antes de ser capturada novamente.

Tibaut

Ex-líder de Mons Clara que investigava casas de mistério e um possível culto infernal. Entrou em Twilight após confronto com uma entidade férica durante encontro com a Dama.

Beatriz

Filha de Tibaut e quasitor que demonstra hostilidade em relação aos Merinitá.

Benoit

Ex-membro Criamon do Covenant, investigava pesquisas antigas e foi expulso por comportamento imprudente e possivelmente perigoso.

Micaela

Idosa assistente de laboratório de Tibaut, com 91 anos e 4 pontos de Warping. Seu futuro no covenant está em discussão após o desaparecimento de Tibaut.

Tumbarius

Um Criamon descrito como uma pessoa excelente, especialmente interessado em assuntos relacionados a Mentem.

Magos do Cenóbio

Grupo de magos que foram encontrados coletando vis na Nascente do Verdon.

Pássaros Espinhosos

Criaturas mágicas pequenas com aparência de pássaros, mas cobertas de espinhos como um porco-espinho. Nunca foram vistos antes.

Locations

Nascente do Verdon

Uma área mágica com um rio onde frequentemente aparecem manifestações místicas como ilusões, pescadores romanos e outros fenômenos mágicos. Local conhecido por ser fonte de vis, especialmente no final da primavera e início do verão.

Mons Clara

O covenant dos personagens, local com forte aura mágica e onde existe um régio férigo próximo onde uma rainha fada estava aprisionada.

Casa Mercere

Ponto de parada na viagem para Mimizã onde há um portal mágico.

Torre de Mimizã

Torre onde a Dama reside, protegida por um Aegis de magnitude 50 e guardada por witch-folk com tatuagens estranhas. Possui uma sala de reuniões e está cercada por um vilarejo próximo a um lago com uma pedra no meio.

Ara Maxima Nova

Covenant dos Merinitá onde Luc residia há 20 anos atrás.

Sanctum de Tibaut

Local onde Tibaut guardava seus pertences e realizava seus estudos, agora potencialmente abandonado após seu desaparecimento.

Caverna dos Criamon

Local onde Benoit foi educado, mencionado como possível esconderijo de atividades suspeitas.

Régio Férigo

Uma região mágica onde uma rainha fada estava aprisionada, agora um local de interesse para investigação futura.

Spells

Intellego Vim

Magia de detecção usada para localizar vis e manifestações mágicas. Pode ser usada em diferentes variações como visão, audição ou olfato

Ward contra Fadas

Proteção mágica contra fadas que Penélope planeja usar durante sua viagem.

Ward contra Criaturas Mágicas

Proteção mágica contra criaturas mágicas que Penélope planeja usar durante sua viagem.

Parma Magica

Ritual protetor fundamental da Ordem de Hermes, difícil de aprender além do nível 5 e considerado um dos maiores segredos da Ordem. Pode ser estendido para proteger outros mas diminui sua força.

Aegis of the Hearth

Poderosa barreira mágica protegendo Mimizã, causando efeito hampering em quem tenta atravessá-la

Leap

Magia de teleporte que permite viagem em uma direção, mas requer conexão arcana ou outros preparativos para retorno

Wizard's Communion

Ritual que permite múltiplos magos combinarem seus poderes para realizar magias mais poderosas

Items

Pedrinhas com Vis

Pequenas pedras contendo vis (energia mágica) que foram encontradas anteriormente com os magos do Cenóbio

Vis de Mentem

Quatro unidades de vis mágico do tipo mentem que Penélope carrega guardados em seu próprio cabelo durante a viagem.

Cavalete e pinturas de Marie

Equipamento de pintura com telas mostrando pinturas abstratas de montanhas, encontrado na frente da tenda de Marie

Pena do Grifo

Uma pena obtida por Tibaut de uma criatura que parecia um grifo férreo, mas que Sibiu identificou como algo se passando por fada. Pode conter pistas sobre o desaparecimento de Tibaut.

Cordas mágicas

Conexões místicas entre magos e seus familiares que as fadas conseguem ver e possivelmente atacar.

Suma de Parma

Um livro raro contendo instruções sobre Parma Magica, considerado um item sensível devido à natureza secreta do conhecimento.

Sessions/2025-06-02 A Exploração da Montanha.md

Summary

Em [1232](#), o Covenant de [Mons Clara](#) recebeu a visita de Themis, um mago de 29 anos com grande interesse em filosofia e artes. Durante sua estadia, Themis demonstrou habilidades valiosas com magias de Intellego, embora carregasse consigo uma peculiar maldição menor que causava pequenos enganos nas pessoas ao seu redor. [Spatha](#), impressionado com as capacidades do visitante, ofereceu-lhe a oportunidade de se tornar um membro permanente do covenant.

No Outono, os magos decidiram explorar as cavernas naturais sob Mons Clara, descendo por túneis amplos onde descobriram um fenômeno fascinante: pedras animadas do tamanho de gatos que subiam pelas paredes e eventualmente se transformavam em stalactites mágicas. Estas formações rochosas serviam como fonte vital de vis de terra para o covenant. A exploração os levou a uma grande sala onde encontraram duas portas duplas de metal impressionantes, com 10 metros de altura e inscrições em grego.

Usando Prying Eyes, Luc conseguiu ver através das portas, revelando um salão majestoso com colunas de pedra, tochas gigantes e uma figura misteriosa sentada em um trono, vestindo um longo vestido. [Penelope](#) tentou usar Intellego Mentem para detectar mentes na sala, mas não obteve sucesso. Sem alguém que pudesse ler as inscrições em grego, o grupo decidiu adiar a exploração.

Durante este período, [Ricardus](#), um ex-aprendiz que havia perdido seu dom mágico, procurou ajuda do covenant. Ele havia descoberto que Reginald Ex Bonisagus, um mago especializado em restauração de dons mágicos, poderia ajudá-lo mediante o uso de cinco peões de vis. Os magos, movidos pela compaixão, decidiram unir forças para fornecer o vis necessário, com [Sera ex Mercere](#) sendo a primeira a oferecer sua contribuição.

O grupo também visitou a ponte do [troll](#), onde mantinham uma ward mágica de proteção. Encontraram rachaduras preocupantes se expandindo ao redor do círculo mágico, levando

Drusilla a renovar a proteção com uma penetração de 26. Apesar da aura divina nível 1 do local, conseguiram coletar o vis necessário com sucesso.

O outono terminou com um momento histórico para Mons Clara: a apresentação formal de sua primeira aprendiz, Lisandra, uma garota de sete anos ex-Miscelânea. Durante um jantar solene, ela impressionou a todos criando magicamente uma maçã gigante do tamanho de uma abóbora, que durou um dia inteiro. Este evento marcou o início da transição de Mons Clara de um covenant de primavera para um de verão.

Scenes

Conversa com Themis

Os magos conversam com Themis, um visitante do Covenant, sobre filosofia e artes, culminando com um convite para ele se juntar permanentemente ao grupo.

- Spatha tenta motivar Themis a estudar filosofia
- Themis expressa gratidão pela hospitalidade recebida em Mons Clara
- Spatha oferece a Themis a oportunidade de se tornar um Sodalis permanente
- Themis demonstra interesse mas menciona que precisa verificar algumas coisas na região primeiro
- O grupo nota que Themis tem uma lesser malediction que causa pequenos enganos nas pessoas ao seu redor

Explorando a Montanha

O grupo desce pelas cavernas naturais da montanha, encontrando pedras animadas e uma grande porta misteriosa

- O grupo desceu pelas escadarias de Mons Clara até uma caverna natural
- Encontraram pedras animadas do tamanho de um gato que sobem pelas paredes e se transformam em stalactites
- Descobriram que as stalactites são fonte de vis de terra para o covenant
- Chegaram a uma grande sala com duas portas duplas de metal de 10 metros de altura com inscrições em grego
- Luc usou Prying Eyes para ver através da porta e observou um salão com colunas, tochas gigantes e uma figura em um trono
- Penelope tentou usar Intellego Mentem para detectar mentes na sala sem sucesso
- O grupo decidiu retornar mais tarde com alguém que pudesse ler grego

Pedido de Ricardus por Vis

Ricardus, um ex-aprendiz que perdeu seu dom mágico, pede ajuda aos magos para conseguir vis para um procedimento experimental

- Ricardus revela que encontrou Reginald X. Bonissagos que pode restaurar seu dom mágico
- Ricardus pede 5 peões de vis para o procedimento inicial
- Sera oferece doar 1 peão de vis
- Os magos discutem e decidem juntar os 5 peões de vis para ajudar Ricardus
- Luc entrega sua parte com um discurso motivacional sobre acreditar no potencial de Ricardus
- Ricardus menciona que precisará viajar ao norte da Escócia para o procedimento

Visita à Ponte do Troll

O grupo visita a ponte onde há uma ward mágica para conter um troll e coletam vis

- Encontraram rachaduras se expandindo ao redor do círculo mágico de proteção
- Drusilla renovou a ward com penetração 26
- A ponte tem uma aura divina nível 1 que pode se alterar
- Coletaram vis com sucesso
- Discutiram sobre reforçar as proteções mágicas no local

Apresentação da Primeira Aprendiz

Lisandra, a primeira aprendiz de Mons Clara, é apresentada formalmente ao covenant durante um jantar

- Drusilla apresenta Lisandra, uma garota de 7 anos ex-Miscelânea que acabou de abrir suas artes mágicas
- Lisandra realiza sua primeira magia criando uma maçã gigante do tamanho de uma abóbora
- A maçã mágica dura um dia inteiro e não tem valor nutricional, apenas sabor doce
- Todos os presentes compartilham fatias da maçã em celebração
- Este evento marca Mons Clara começando a transição de um covenant de primavera para um de verão

Npcs

Themis

Um mago visitante de 29 anos interessado em filosofia e artes. Possui uma lesser malediction que causa pequenos enganos nas pessoas ao seu redor. Demonstrou habilidades úteis com magias de Intellego e está sendo considerado para se tornar membro permanente do covenant.

Lisandra

Primeira aprendiz de Mons Clara, uma garota de 7 anos ex-Miscelânea que acabou de completar a abertura das artes mágicas sob tutela de Drusilla. Possui inteligência limitada mas demonstrou talento criando uma maçã gigante em sua primeira demonstração pública de magia.

Ricardus

Ex-aprendiz da Casa Mercere que perdeu seu dom mágico em um acidente. Busca restaurar suas habilidades mágicas através de um procedimento experimental com Reginald X. Bonissagos no norte da Escócia.

Reginald ex Bonisagus

Mago que se especializa em estudar casos de perda de dom mágico e possíveis restaurações. Vive em Loch Leglean e pediu 5 peões de vis para tentar restaurar o dom de Ricardus.

Sera Mercere

Uma mensageira da Casa Mercere que trouxe cartas e um livro de magia para o covenant. Ofereceu doar um peão de vis para ajudar Ricardus.

Figura no Trono

Entidade misteriosa vista sentada em um trono no salão secreto da montanha, usando um vestido longo que cai sobre as escadas. Sua verdadeira natureza é desconhecida.

Locations

Cavernas de Mons Clara

Sistema de cavernas naturais sob o covenant, com túneis amplos e aura mágica nível 6. Contém stalactites mágicas que fornecem vis de terra, pedras animadas que se movem sozinhas, e uma misteriosa porta dupla de metal com inscrições em grego.

Salão do Trono Misterioso

Um grande salão construído dentro da montanha, acessado por portas duplas gigantes de metal com inscrições em grego. Contém colunas de pedra, tochas gigantes e um trono onde uma figura misteriosa em um vestido longo foi vista sentada.

Ponte do Troll

Uma ponte onde o covenant coleta vis, protegida por uma ward mágica contra um troll. Possui uma aura divina nível 1 que pode se alterar e apresenta rachaduras preocupantes ao redor do círculo de proteção.

Loch Leglean

Local no norte da Escócia onde vive Reginald X. Bonissagos, que estuda como restaurar dons mágicos perdidos.

Mons Clara

O covenant onde os magos residem, com uma biblioteca contendo livros valiosos. Está se desenvolvendo de um covenant de primavera para um de verão com a chegada de seu primeiro aprendiz.

Spells

Creo Herbam

Magia usada por Lisandra para criar uma maçã gigante do tamanho de uma abóbora que dura um dia inteiro, sem valor nutricional mas com sabor doce. Foi sua primeira demonstração de magia como aprendiz.

Intellego Mentem

Magia usada por Penelope para tentar detectar mentes na sala misteriosa atrás das portas de metal, manifestando-se como sons de sino para cada mente detectada.

Prying Eyes

Magia que permite ver através de objetos sólidos ao tocar neles, transferindo a visão para o outro lado. Usada por Themis para observar o salão além da porta de metal.

Ward contra Troll

Proteção mágica mantida por Drusilla na ponte para conter um troll, com penetração de 26 e afetada pela aura divina local.

Intellego Terram

Magia tentada para investigar os túneis e descobrir qual deles era o mais profundo ou tinha sido modificado artificialmente.

Items

Bastão de Bronze

Um cilindro perfeito de bronze criado magicamente, com símbolos gravados manualmente incluindo alicates de corte (snip), pinças (tongs) e uma pá. Apresenta marcas de oxidação por uso mas sem empunhadura específica. Os símbolos sugerem conexões simpáticas com materiais e atividades mágicas específicas.

The Ever Changing Arts

Um livro de soma de mútuo por Finaga ex Criamon, de qualidade 11, trazido por Sera Mercere.

Estalactites Mágicas

Formações rochosas que começam como pedras animadas que sobem as paredes e eventualmente se solidificam em stalactites. São coletadas como fonte de vis de terra para o covenant.

Portas Duplas de Metal

Enormes portas de metal reforçado com cerca de 10 metros de altura, contendo inscrições em grego e uma grande fechadura. Bloqueiam a entrada para o salão do trono dentro da montanha.

Sessions/2025-06-09 Viagens de Mistérios.md

Date: Jun 9th, 2025

Summary

Durante o inverno de [1232](#), o Covenant [Mons Clara](#) passou por importantes mudanças e preparativos. Drusilla organizou discussões sobre o acesso de sua aprendiz Lisanda aos livros herméticos da biblioteca, estabelecendo que ela poderia usar qualquer livro que não estivesse sendo utilizado pelos magos. [Sera](#) negociou com Drusilla para fixar conexões arcana por três vis - um para o serviço, um para o covenant e um para Drusilla. A divisão anual de vis foi realizada, com cada membro recebendo dez unidades dos recursos mágicos coletados.

Themis, o jovem mago Jerbiton de 29 anos, realizou seu primeiro teste de envelhecimento como membro do covenant. Graças à sua poção de longevidade, ele obteve um resultado favorável de 4, aparentando envelhecer normalmente sem efeitos adversos. Durante este período, os membros também planejaram suas viagens para a primavera seguinte.

O covenant formalmente convidou Themis para se tornar um membro permanente durante uma cerimônia especial. Drusilla propôs oficialmente sua admissão, explicando que ele preencheria lacunas importantes, especialmente na capacidade de lidar com questões políticas locais devido ao seu gift gentil e treinamento Jerbiton. Themis revelou ter conexões familiares com a nobreza local, mas os outros membros consideraram isso menos problemático que os desafios anteriores enfrentados com outros membros. Ele aceitou o convite com prazer e recebeu o laboratório que anteriormente pertencia a Theros.

O laboratório de Themis foi equipado com equipamentos superiores e características subterrâneas que afetavam suas propriedades. Localizado dentro da montanha, tinha penalidades de -1 em estética e saúde, mas +1 em custos de manutenção. Themis rolou dados para determinar a inteligência de um servo e obteve o resultado máximo, ganhando um assistente altamente capaz. O [Padre Vitolino](#)[🔗], escriba do covenant, foi designado para copiar textos de laboratório, sendo capaz de copiar 300 níveis de magia por estação devido à sua habilidade em latim.

Luc continuou suas visitas regulares à fonte de vis durante o outono e inverno, monitorando os locais onde vis havia sido encontrado anteriormente. Ele não encontrou nenhuma pessoa na área durante suas vigílias, confirmando que o local permanecia seguro e isolado. Luc observou como o vis evoluía ao longo das estações e decidiu deixar alguns recursos amadurecerem em vez de coletá-los imediatamente.

Na primavera de [1233](#)[🔗], [Penelope](#)[🔗], [Spatha](#)[🔗] e [Apolo](#)[🔗] partiram para suas respectivas jornadas, deixando apenas Drusilla, Themis e Luc em Mons Clara. O grupo viajou primeiro para a Casa Mercere, passando por várias cidades ao longo do caminho. Em Castellani, encontraram peregrinos que retornavam após descobrir que o monastério de Santo André havia sido destruído.

Durante a viagem, o grupo parou em um monastério próximo a Lorgue, onde Sera conseguiu hospedagem explicando que seus companheiros estavam sob votos de silêncio. Os monges relataram uma situação angustiante: o sino da igreja, que havia sido abençoado por São Firmino, santo protetor dos espíritos e tempestades, havia sido rachado por um raio. O sino não produzia mais o som melodioso tradicional, apenas um ruído terrível que perturbava os religiosos.

Spatha ofereceu-se para consertar o sino, pedindo ferramentas básicas como água, carvão e pinças de metal para disfarçar o uso de magia como trabalho artesanal. Ele subiu à torre da

igreja, onde encontrou o sino rachado mas ainda pendurado. Usando seu talismã, teleportou o sino para fora da igreja para evitar a aura divina de nível 3, mas o sino fez ruído ao tocar o chão. Penelope rapidamente usou uma magia de Creo Mentem para implantar uma falsa memória de trovão na mente do jovem monge que os acompanhava.

Spatha então usou magia Rego Terra para consertar o sino, obtendo um resultado excepcional de 40 na rolagem de Finesse. O resultado foi extraordinário - não apenas reparou completamente as rachaduras, mas transformou o sino em uma obra-prima com decorações astrológicas intrincadas gravadas no metal. Quando os monges viram o resultado, ficaram convencidos de que haviam presenciado um milagre divino. Eles ofereceram hospitalidade e provisões como agradecimento, e o sino consertado tornou-se uma lenda local.

Durante uma noite nas ruínas romanas próximas a Saint-Martin, Spatha teve uma experiência sobrenatural enquanto fazia guarda. O ar esfriou repentinamente e ele ouviu sons de armadura se aproximando. Uma procissão espectral de legionários romanos apareceu na estrada, liderada por um centurião que parou a tropa e falou diretamente para Spatha em latim antigo. O centurião proferiu uma mensagem críptica sobre esferas celestiais, criação e "a força do criador sob a montanha", usando terminologia que ecoaria mais tarde. Os soldados carregavam um banner com asas diferentes das águias romanas tradicionais, e a aparição desapareceu misteriosamente. Spatha decidiu não comentar sobre a experiência com seus companheiros.

O grupo chegou à Casa Mercere em Arles, onde se prepararam para suas jornadas separadas. Sera apresentou a Penelope seus guias contratados para a perigosa viagem a Rosnov: Corvos, um agente Red Cap especialista na região, e Elena, uma guerreira experiente que falava eslavo e outros dialetos locais. Corvos explicou que eles teriam que atravessar uma zona de guerra entre o rei Leopoldo VI e o rei Venceslau I da Boêmia, aumentando os perigos da viagem.

Penelope revelou ter dificuldades com cavalos devido ao seu Blatant Gift, então Sera ofereceu um item mágico por cinco vis que manteria os animais completamente passivos. Após negociação, Penelope concordou em comprar o item com promessa de recompra após a viagem. O grupo planejou a rota através de portais mágicos até Viena, seguida por uma jornada a cavalo através das montanhas.

A viagem de Penelope prosseguiu através dos portais de Harco para Valnastium e depois Viena. Durante a jornada a cavalo, Elena descobriu que a guerra havia terminado, possivelmente devido à doença do rei Leopoldo, cujo filho Frederico II era conhecido por ser vingativo. Eles conseguiram evitar bandidos e chegaram a Rosnov, um covenant defensivo nas montanhas entre República Tcheca, Eslováquia e Polônia.

Rosnov era um covenant de outono com uma torre dupla defensiva e muralhas que bloqueavam o vale. Era lar de três magos Tremere e três Miscellanea, liderados pelo arquimago Igor Rastvan, um Miscellanea de mais de 100 anos. O segundo em comando era Severicus, um Tremere mestre de terra com grande influência política. Penelope encontrou [Malachai](#) 🔗, o mago que havia vindo procurar, descrito como um homem de cerca de 50 anos com cabelo longo mas sem barba.

Enquanto isso, Spatha e Apolo chegaram a Aedes Mercuri, onde foram recebidos por Ruberus e Luc. Spatha contou sobre ter realizado um "milagre" durante a viagem, referindo-se ao conserto do sino. Luc questionou sobre a data significativa de Marte que Spatha havia mencionado, explicando que havia apenas seis dias para aproveitar a janela astrológica quando Marte estaria no auge do signo do nascimento de Spatha.

Luc ensinou a Spatha os cânticos necessários para o ritual planetário, explicando sobre o fogo mágico da forja e a necessidade de refletir as posições planetárias. O ritual exigiria um sacrifício simbólico, e Spatha decidiu oferecer seu escudo decorado com constelações e o símbolo de Marte. Luc usou o termo "criador sobre a montanha", ecoando exatamente as palavras que Spatha havia ouvido do centurião espectral.

Spatha realizou o ritual planetário, carregando seu escudo até a forja sagrada e depositando-o no coração do fogo mágico. Com os bônus acumulados da quest do Starseeker, ordeal, orientação de Luc e oferenda simbólica, totalizando 12 pontos, ele conseguiu aprender a virtude hermética planetária. Luc pediu que Spatha passasse esse conhecimento adiante no futuro, continuando a tradição de ensino.

Durante sua estadia em Aedes Mercuri, Spatha decidiu compartilhar com Luc as palavras gregas encontradas em Mons Clara. Quando mostrou a inscrição, Luc imediatamente reconheceu a palavra "[Gorgon](#)" 🔗 e traduziu a frase: "Por um destino arcano, uma Gorgon primordial está selada aqui". Luc explicou que era exatamente o mesmo termo usado por Homero em suas lendas, sugerindo que havia um estudioso dos heróis entre os antigos habitantes de Mons Clara.

Spatha informou Luc sobre o desaparecimento de [Tibaut](#) 🔗, explicando que o covenant havia enviado cartas para todos os outros covenants do tribunal procurando informações. Eles temiam que Tibaut tivesse morrido ou entrado em Twilight durante uma viagem que não deveria ter demorado tanto. Luc prometeu enviar uma carta para Penelope, que havia visitado recentemente Mimizã, para obter mais informações.

Durante o jantar em Aedes Mercuri, Spatha contou a história completa do sino que havia consertado, descrevendo como foi "possuído por mãos divinas" na aura da igreja e criou o sino mais belo da França. A história impressionou os presentes, que comentaram que tal obra poderia até chamar a atenção do Papa em Roma. Ruberus também mencionou as inovações

de Venários de [Castra Solis](#) , que havia inventado um sistema de polias duplas para facilitar a retirada de água de poços.

As descobertas sobre a Gorgon selada em Mons Clara levantaram questões intrigantes sobre a história do covenant. Os membros começaram a especular se isso explicaria a abundância de vis de terra na região e outros fenômenos estranhos, como o "coração de pedra das crianças" mencionado anteriormente. A conexão entre o escudo de Perseu que apareceu no sonho de Spatha e a lenda da Medusa também não passou despercebida.

Com Penelope em Rosnov para aprender mistérios relacionados aos sonhos, Spatha desenvolvendo suas habilidades planetárias, e as revelações sobre a Gorgon primordial selada em seu lar, o Covenant Mons Clara enfrentava um período de grandes descobertas e transformações. Os eventos da primavera de 1233 estabeleceram as bases para futuras aventuras e revelações sobre os segredos antigos que permeavam sua história.

Scenes

Divisão de Vis de Inverno

Os membros fazem a distribuição anual de vis coletado durante o inverno.

- Drusilla organiza a divisão de vis entre os membros
- Cada membro recebe 10 unidades de vis
- Discussão sobre diferentes tipos de vis disponíveis
- Themis incluído na divisão como novo membro

Discussão sobre Divisão de Vis no Inverno

Os membros do covenant discutem a divisão anual de vis e questões administrativas durante o inverno.

- Drusilla propõe discussão sobre acesso de aprendizes aos livros herméticos do covenant
- Sera pergunta sobre preços para fixar conexões arcana
- Negociação de serviços entre Drusilla e Sera por 3 vis (1 para fixar, 1 para o covenant, 1 para Drusilla)
- Discussão sobre adicionar aprendizes ao tracker da biblioteca
- Divisão de vis realizada entre os membros do covenant

Teste de Envelhecimento de Themis

Themis realiza seu primeiro teste de envelhecimento como membro do covenant.

- Themis rola seu primeiro aging roll aos 29 anos
- Resultado final de 4 no teste de envelhecimento
- Themis apenas aparentou envelhecer normalmente devido à poção de longevidade
- Discussão sobre os benefícios da poção de longevidade

Planejamento de Viagens de Primavera

Os membros planejam suas viagens para a próxima estação, com Penelope indo para Rosnov e Spatha para Aedes Mercuri.

- Penelope anuncia viagem para Rosnov nas montanhas Carpáteas
- Spatha planeja ir para Aedes Mercuri e depois [Barbegal](#) ↗
- Apolo decide acompanhar Spatha até Aedes Mercuri
- Luc, Themis e Drusilla ficam em Mons Clara

Votação para Admissão de Themis

O covenant discute formalmente a admissão de Themis como membro permanente.

- Drusilla propõe oficialmente a entrada de Themis no covenant
- Discussão sobre expectativas de Themis lidar com questões políticas locais
- Themis revela ter conexões familiares com nobreza local
- Covenant decide aceitar Themis como membro
- Planejamento de banquete para celebrar

Preparativos de Laboratório para Themis

Organização do laboratório que será usado por Themis, o antigo laboratório de Theros.

- Atribuição do laboratório de Theros para Themis
- Discussão sobre equipamentos e características do laboratório
- Cálculo de custos de manutenção do laboratório
- Configuração de equipamentos superiores e características subterrâneas
- Themis rola dados para determinar a inteligência de um servo (resultado máximo)
- Discussão sobre capacidade de cópia de textos mágicos pelo escriba Padre Vitolino

Monitoramento da Fonte de Vis

Luc relata suas atividades de vigilância na fonte de vis durante o outono e inverno.

- Luc não encontrou nenhuma pessoa na fonte de vis durante suas visitas regulares
- Ele monitora os locais onde vis foi encontrado anteriormente
- Luc observa como o vis evolui ao longo das estações
- Decisão de deixar alguns vis amadurecerem em vez de coletá-los imediatamente
- Planejamento para futuras expedições de coleta no verão

Cerimônia de Admissão de Themis

Themis é formalmente convidado e aceita se tornar membro permanente do Covenant Mons Clara.

- Convite formal estendido a Themis durante o ritual do Aegis
- Themis aceita o convite com prazer
- Discussão sobre suas conexões familiares com a nobreza local
- Estabelecimento de regras sobre proibição total de relações infernais
- Themis recebe o laboratório que anteriormente pertencia a Theros

Viagem para Casa Mercere

Spatha, Penelope e Apolo viajam para a Casa Mercere, passando por várias cidades e enfrentando alguns desafios no caminho.

- Partida de Mons Clara em direção à Casa Mercere
- Parada em Castellani onde encontram peregrinos
- Chegada ao monastério próximo a Lorgue
- Monges relatam que o sino da igreja foi danificado por um raio
- Spatha oferece-se para consertar o sino usando magia

O Milagre do Sino

Spatha conserta magicamente o sino danificado do monastério, criando uma obra-prima que impressiona os monges.

- Spatha examina o sino rachado na torre da igreja
- Uso de magia Rego Terra para teleportar e consertar o sino
- Penelope cria uma falsa memória de trovão para explicar ruídos
- Spatha obtém sucesso excepcional (40 na rolada de Finesse)

- Criação de decorações astrológicas no sino consertado
- Monges consideram o resultado um milagre divino
- Grupo recebe hospitalidade e provisões como recompensa

A Visão dos Legionários Espectrais

Durante a guarda noturna em ruínas romanas, Spatha testemunha uma aparição de legionários romanos antigos.

- Spatha está de guarda durante a noite em ruínas romanas
- O ar esfria repentinamente e ele ouve sons de armadura
- Uma procissão espectral de legionários romanos aparece na estrada
- O centurião para a tropa e fala em latim antigo diretamente para Spatha
- O centurião profere uma mensagem críptica sobre esferas celestiais, criação e forja
- Os soldados carregam um banner com asas diferentes das águias romanas tradicionais
- A aparição desaparece, deixando Spatha perturbado
- Spatha decide não comentar sobre a experiência com os outros

Chegada à Casa Mercere

O grupo chega à Casa Mercere onde se preparam para suas jornadas separadas.

- O grupo chega em Arlês e depois na Casa Mercere
- Sera se despede do grupo e oferece acomodações decentes
- Penelope se prepara para sua viagem aos Alpes
- Sera apresenta os guias contratados para Penélope

Contratação dos Guias

Penélope conhece seus guias para a perigosa jornada a Rosnov.

- Sera apresenta Corvos, um agente Red Cap especialista na região
- Elena, uma guerreira e especialista em idiomas locais, se junta como guia
- Corvos explica sobre a guerra entre o rei Leopoldo VI e o rei Venceslau I da Boêmia
- Eles discutem os perigos da zona de guerra e bandidos
- O grupo planeja a rota: portal para Harco, depois Valnastium, Viena, e finalmente a cavalo até Rosnov
- Penelope revela ter dificuldades com cavalos devido ao seu Blatant Gift
- Sera oferece um item mágico para resolver o problema com cavalos

- Negociação do custo do item mágico (5 vis) com promessa de devolução

Jornada para Rosnov

A viagem de Penelope através de portais e depois a cavalo até o covenant de Rosnov nas montanhas.

- Viagem através de portais de Harco para Valnastium e depois Viena
- Jornada a cavalo através de região montanhosa entre Tcheca, Eslováquia e Polônia
- Elena descobre que a guerra terminou, possivelmente devido à doença do rei Leopoldo
- Grupo evita bandidos durante a viagem
- Chegada a Rosnov, um covenant defensivo nas montanhas

Chegada a Rosnov

Penelope chega ao covenant de Rosnov e é recebida por Malachai.

- Corvos explica a estrutura de Rosnov: três Tremere e três Miscellanea
- Descrição dos líderes: Igor Rastvan (arquimago Miscellanea), Severicus (Tremere mestre de terra), e Malachai
- Corvos e Elena aguardam fora das muralhas enquanto Penelope entra no covenant
- Penelope encontra Malachai, descrito como homem de cerca de 50 anos com cabelo longo

Chegada a Aedes Mercuri

Spatha e Apolo chegam a Aedes Mercuri onde são recebidos por Ruberus e Luc.

- Spatha se despede da viagem, mencionando ter realizado um milagre
- Ruberus comenta sobre as notícias de Venários e seu mecanismo de poços
- Luc questiona Spatha sobre a data significativa de Marte
- Spatha explica que Marte estará no auge do signo do seu nascimento
- Luc informa que há apenas seis dias para aproveitar a janela de tempo
- Luc explica que o ritual envolverá a arte de Ignem
- Spatha revela ter deficiências em Ignem

Preparação para o Ritual Planetário

Luc ensina a Spatha os cânticos e preparativos para o ritual de mistério planetário.

- Apolo vai conversar com outras pessoas sobre assuntos próprios
- Luc ensina cânticos que devem ser memorizados com precisão
- Luc explica sobre o fogo mágico na forja que é acendido com duração
- Luc descreve a necessidade de refletir a posição dos planetas
- Luc explica sobre o sacrifício simbólico necessário
- Spatha decide deixar seu item no coração da forja
- Luc usa o termo 'criador sobre a montanha', ecoando as palavras do fantasma romano

O Ritual do Escudo Planetário

Spatha realiza o ritual planetário, sacrificando seu escudo decorado com constelações.

- Spatha revela seu item: um escudo com constelações e símbolo de Marte
- O ritual combina quest do Starseeker, ordeal, guidance de Luc e oferenda
- Spatha carrega o escudo até a forja
- Spatha desce o escudo na boca da forja
- Com 12 de bônus total, Spatha aprende a virtude hermética planetária
- Luc pede que Spatha passe esse conhecimento adiante no futuro

Revelação das Palavras Gregas

Spatha compartilha com Luc as palavras gregas encontradas em Mons Clara.

- Spatha decide compartilhar as palavras gregas com Luc
- Spatha menciona ter encontrado uma passagem curiosa
- Luc reconhece imediatamente a palavra 'Gorgon'
- Luc traduz: 'por um destino arcano um gorgon primordial está selada aqui'
- Luc explica que 'Gorgon' é termo usado apenas em lendas
- Luc comenta que é o mesmo termo usado por Homero
- Luc sugere que talvez havia um estudioso dos heróis entre os antigos de Mons Clara
- Luc menciona que Júlio era tradicionalista, não ligado ao culto dos heróis

Notícias sobre Tibaut

Spatha informa Luc sobre o desaparecimento de Tibaut.

- Luc sugere que Tibaut poderia saber mais sobre Júlio
- Spatha revela que acreditam que Tibaut está morto

- Spatha explica que Tibaut está afastado há muito tempo
- Spatha menciona que enviaram cartas para todos os covenants do tribunal
- Spatha explica que estão preocupados que Tibaut tenha morrido ou entrado em Twilight
- Luc pergunta sobre Penelope e sua viagem a Mimizã
- Luc promete mandar uma carta para Penelope

Jantar e Histórias

Durante o jantar, Spatha conta a história do sino que consertou.

- Spatha conta sobre ter sido 'possuído por mãos divinas'
- Spatha descreve como consertou o sino na aura da igreja
- Spatha afirma ter criado o sino mais belo da França
- Discussão sobre como o sino poderia chamar atenção do Papa
- Menção de que o Vaticano ainda não existia na época

Npcs

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que está aprendendo magia. Jovem com potencial mágico que precisa de acesso aos livros da biblioteca para seus estudos. Anteriormente vivia com folk witches em condições precárias no mangue das palafitas. Agora vive em condições muito melhores no covenant e terá acesso aos livros da biblioteca quando não estiverem sendo utilizados pelos magos.

Theros

Ex-membro do covenant que partiu no ano anterior, deixando seu laboratório disponível. Mencionado como tendo sido problemático por agir impulsivamente (atirava primeiro e perguntava depois) e ter características de licantropo. Seu laboratório, que tinha equipamentos especiais e estava localizado dentro da montanha, agora está sendo usado pelo Themis.

Themis

Um jovem mago Gerbiton de 29 anos com gift gentil que foi formalmente convidado para se juntar ao Covenant Mons Clara. Tem conexões familiares com a nobreza local e demonstra aptidão para lidar com questões políticas. Aceita formalmente o convite para se tornar membro permanente e recebe o laboratório que anteriormente pertencia a Theros.

Padre Vitolino

Escriba do covenant responsável por copiar textos de laboratório e fórmulas mágicas. Tem habilidade suficiente em latim (nível 5) para copiar 300 níveis de magia por estação (latim vezes 60).

Servo de Themis

Servo inteligente designado para auxiliar Themis em seu laboratório. Possui inteligência máxima (resultado de dados) e especialização em vinhos, atualmente aprendendo teoria mágica com Drusilla.

Monges do Monastério

Religiosos quietos e supersticiosos que cuidam do monastério próximo a Lorgue. Ficaram transtornados com o sino danificado por um raio e consideraram o conserto de Spatha um milagre divino. Devotos de São Firmino, santo protetor dos espíritos e tempestades.

Monge Jovem

Um rapaz jovem do monastério que acompanha os visitantes até a igreja. Fica nervoso e desconfiado com a presença dos magos, murmurando orações em latim. Após presenciar o 'milagre' do sino e receber a falsa memória de trovão de Penelope, foge assustado para o monastério fazendo o sinal da cruz.

Monge Sênior

O líder dos monges do monastério que examina o sino consertado. Carregava uma vela em um castiçal pequeno e ficou impressionado com a qualidade do trabalho, acreditando que foi um milagre divino. Oferece hospitalidade aos viajantes como agradecimento e chama outros monges para testemunhar o milagre.

Centurião Romano Espectral

O líder fantasmagórico de uma legião romana antiga que apareceu para Spatha durante a noite nas ruínas romanas. Falava em latim antigo com voz como pedra rangendo e proferiu uma mensagem críptica sobre criação, esferas celestiais e 'a forja do criador sob a montanha'. Tinha autoridade sobre os outros soldados espirituais e carregava um banner com asas diferentes das águias romanas tradicionais.

Corvos

Agente Red Cap contratado como guia para Penélope. Jovem com cabelo escuro e capa preta curta, especialista na região de Rosnov. Prefere a natureza às cidades e conhece bem as florestas da região. Experiente em navegar através de zonas de guerra e evitar bandidos.

Elena

Guerreira e guia contratada para acompanhar Penélope. Mulher forte e musculosa, carrega várias facas em diferentes partes do corpo. Fala eslavo e outros dialetos locais. Foi libertada de um grupo que a mantinha prisioneira e desde então trabalha com Corvos. Boa em combate, convencer pessoas, abrir fechaduras e pagar propinas.

Igor Rastvan

Arquimago Miscellanea de mais de 100 anos, líder do covenant de Rosnov. Famoso no Tribunal do Reno, conseguiu o título de arquimago apesar de ser Miscellanea, o que é uma conquista notável.

Severicus

Tremere de quase 100 anos, segundo em comando de Rosnov. Conhecido como mestre de terra e possui praticamente todos os votos dos Tremere do Reno, dando-lhe considerável influência política.

Malachai

Mago de Rosnov que Penelope veio encontrar. Não é muito conhecido e evita as peculiaridades do Tribunal do Reno. Alinhado com os Tremere e próximo ao Tribunal da Transilvânia. Aparenta cerca de 50 anos, com cabelo longo mas sem barba ou bigode, descrito como tendo uma cara meio de rasputinha.

Rei Leopoldo VI

Rei do Império Romano que estava em guerra com o rei Venceslau I da Boêmia. Ficou doente durante a guerra, o que pode ter contribuído para o fim das hostilidades.

Rei Venceslau I

Rei da Boêmia que estava em guerra com o rei Leopoldo VI. A guerra terminou durante a viagem de Penelope, possivelmente devido à doença do rei adversário.

Frederico II

Filho do rei Leopoldo VI, descrito como vingativo. Sua personalidade pode influenciar futuras políticas após a doença de seu pai.

Ruberus

Mago Verditius de Aedes Mercuri que recebe Spatha e Apolo. Comenta sobre as inovações de Venários com mecanismos de poços e demonstra orgulho pelos progressos de Spatha nos mistérios da casa.

Luc

Mago [Merinita](#) especialista em astrologia que guia Spatha através do ritual planetário. Ensina os cânticos necessários, explica sobre o fogo mágico da forja e traduz as palavras gregas sobre a Gorgon. Conhece grego e tem conhecimento sobre lendas heroicas. Pede que Spatha passe o conhecimento planetário adiante no futuro.

Venários

Mago de Castra Solis que inventou um mecanismo complexo com sistema de polias duplas para facilitar a retirada de água de poços, espalhando essa inovação por toda Provença.

Tibaut

Mago desaparecido de Mons Clara que pode ter informações sobre Július e os antigos habitantes do covenant. Está ausente há muito tempo de uma viagem que não deveria demorar tanto e os outros magos temem que esteja morto ou tenha entrado em Twilight.

Júlio

Antigo mago de Mons Clara mencionado como tradicionalista e afastado do culto dos heróis. Pode ter conexão com os estudos heroicos e as inscrições gregas encontradas no covenant.

São Firmino

Santo protetor dos espíritos e das tempestades que havia abençoado o sino da igreja do monastério. Sua bênção era considerada importante pelos monges para proteger contra coisas negativas.

Perseu

Herói lendário mencionado em conexão com o escudo que apareceu no sonho de Spatha e sua luta contra a Medusa. Seu escudo ganhou o desenho da Medusa após a batalha.

Sera

Redcap que guia o grupo em sua viagem, conhece os caminhos e tem conexões com a Casa Mercere. Ajuda a negociar hospedagem nos monastérios e organiza a viagem de Penelope, contratando guias especializados e oferecendo itens mágicos para resolver problemas de viagem.

Locations

Mons Clara

O covenant principal onde os personagens residem, localizado em uma montanha. Possui cavernas com estalactites que são coletadas como fonte de vis, portas gigantes misteriosas que existem desde antes da primeira sessão, e laboratórios subterrâneos. Local onde foi encontrada uma inscrição em grego revelando que uma Gorgon primordial está selada no local.

Nascente do Verdon

Fonte de vis onde Luc faz visitas regulares para coletar recursos mágicos e observar a área. Local isolado que requer atravessar mata fechada para chegar, onde vis se forma naturalmente ao longo das estações. Luc monitora como o vis evolui e decide quando coletá-lo.

Laboratórios de Mons Clara

Complexo de laboratórios do covenant, incluindo o laboratório que anteriormente pertencia a Theros e agora foi designado para Themis. Equipado com equipamentos superiores e localizado no subsolo da montanha, com características subterrâneas que afetam aesthetics (-1), health (-1) e upkeep (+1).

Castellani

Cidade murada onde o grupo parou durante a viagem, com uma estalagem para peregrinos do lado de fora dos muros. Local onde souberam que o monastério de Santo André foi destruído.

Monastério próximo a Lorgue

Monastério com monges quietos onde o grupo se hospedou, famoso por ter um sino abençoado por São Firmino que foi danificado por um raio. Possui uma igreja separada a 200 metros do prédio principal, com uma torre sineira que foi parcialmente danificada.

Igreja do Monastério

Uma pequena igreja com torre sineira localizada a 200 metros do prédio principal do monastério. Possui uma aura divina de nível 3 e foi parcialmente danificada por um raio que rachou o sino e destruiu parte do telhado da torre.

Ruínas Romanas

Antigas ruínas romanas próximas a Saint-Martin, consistindo em restos de paredes. Local usado como abrigo durante viagens, onde Spatha teve a visão dos legionários espirituais

durante sua guarda noturna. Sera conhece o local e o usa regularmente como ponto de parada.

Aix

Uma cidade antiga em uma estrada romana onde os viajantes param para descansar. Local conhecido por ter um poço novo com mecanismo inovador de polias duplas criado por Venários, que é tema de conversas entre os habitantes locais.

Arlês

Cidade onde o grupo passou uma noite antes de chegar à Casa Mercere. Local de parada durante a viagem, próximo ao destino final da jornada inicial.

Casa Mercere

Sede da Casa Mercere localizada em Arles, onde o grupo se reuniu para se despedir e organizar suas jornadas separadas. Local onde Penélope contratou seus guias para Rosnov e onde Sera oferece acomodações decentes para magos.

Rosnov

Um covenant de outono localizado nas montanhas entre República Tcheca, Eslováquia e Polônia, quase na Hungria. Possui uma torre dupla defensiva na montanha e uma muralha que bloqueia o vale, com uma cidadezinha atrás da muralha. É lar de três magos Tremere e três Miscellanea, sendo o último covenant antes da Transilvânia.

Valnastium

Domus Magna dos Jerbiton, onde há 11 magos permanentes (10 Jerbiton e 1 Flambeau). Local de passagem durante a viagem para Rosnov, oferecendo a possibilidade de visitar a sede da casa de Penelope.

Viena

Cidade onde os Mercere têm uma chapter house. Ponto de partida para a jornada terrestre até Rosnov, onde a maioria dos magos residentes são Jerbiton (exceto um Flambeau).

Aedes Mercuri

Casa Mercere onde Spatha e Apolo chegam para encontrar Luc e Ruberus. Local com vários magos residentes incluindo Tremere, Flambeau, Miscellanea, Verditius, Guernicus e outros. Possui uma forja sagrada onde são realizados rituais planetários.

Forja de Aedes Mercuri

Local sagrado dentro de Aedes Mercuri onde é realizado o ritual planetário. Possui fogo mágico especial acendido com duração e é onde Spatha sacrifica seu escudo decorado com constelações para aprender a virtude hermética planetária.

Barbegal

Local onde Spatha planeja passar o resto da estação após sua visita a Aedes Mercuri para começar sua temporada de estudos.

Mimizã

Local onde Penélope esteve recentemente, mencionado durante a discussão sobre o paradeiro de Tibaut.

Harco

Local de passagem onde são obtidos portais para outras regiões, ponto de partida para a jornada de Penelope através dos portais mágicos.

Castra Solis

Covenant mencionado como local de origem de Venários, o mago que inventou o sistema de polias para poços.

Spells

Rego Terra (Conserto do Sino)

Magia espontânea de Rego Terra usada por Spatha para consertar o sino rachado. Com nível 5 (base 3 + touch), permitiu reparar completamente as rachaduras. Com um resultado excepcional de 40 na rolagem de Finesse, a magia não apenas reparou o sino mas o transformou em uma obra-prima com decorações astrológicas intrincadas gravadas no metal.

Creo Mentem (Memória Falsa)

Fórmula usada por Penelope para implantar uma memória falsa no jovem monge, fazendo-o acreditar que o barulho do sino caindo foi na verdade um trovão acompanhado de relâmpago, explicando assim o ruído suspeito causado pela teleportação do sino.

Teleporte de Ferro

Magia do talismã de Spatha usada para mover o sino de ferro da torre da igreja para um local seguro fora do edifício, evitando a aura divina durante o reparo. O talismã também fornece +4 de bônus em magias de Rego Terra.

The Gentle Beast

Magia de nível 25 mencionada por Luc que torna animais passivos e dispostos a serem montados ou manipulados. A magia quebra se houver combate e tem duração de concentração.

Magia de Dormir

Especialidade de Penelope que permite fazer pessoas dormirem, desde uma pessoa até grupos de 10 ou 100 pessoas. As pessoas afetadas só acordam no próximo pôr do sol. Útil para lidar com bandidos e soldados durante viagens.

Ritual Planetário

Ritual complexo ensinado por Luc que envolve cânticos herméticos, posicionamento planetário, fogo mágico da forja e sacrifício simbólico. Permite aprender virtudes herméticas planetárias quando realizado durante janelas astrológicas específicas.

Items

Poção de Longevidade

Poção mágica que reduz os efeitos do envelhecimento. Themis usa uma que fornece -2 de bônus em seus testes de envelhecimento, demonstrando sua eficácia quando ele obtém um resultado favorável em seu primeiro teste aos 29 anos.

Estalactites Mágicas

Formações rochosas dentro da montanha de Mons Clara que são coletadas como fonte de vis. Descobriu-se que são formadas a partir de pequenas pedras mágicas e podem ser coletadas normalmente durante o inverno.

Vis de Inverno

Recursos mágicos coletados durante o inverno e distribuídos entre os membros do covenant. Cada membro recebeu 10 unidades, com diferentes tipos disponíveis para diferentes propósitos mágicos.

Equipamento Superior de Laboratório

Equipamentos mágicos avançados instalados nos laboratórios do covenant, proporcionando bônus de qualidade geral (+1), segurança (+1) e extração de vis (+1), mas aumentando os custos de manutenção (+2 upkeep).

Ferramentas Superiores

Ferramentas especializadas para trabalhos de artesanato mágico, feitas pelos próprios artesãos do covenant, proporcionando bônus de segurança (+1) e para criação de itens (+1), mas com custo de manutenção (+1 upkeep).

Suma de Perdo

Um livro mágico de nível 12 com qualidade 18 intitulado 'Essentials of Destruction' by Andri X. Miscellany que Drusilla planeja comprar como presente para o covenant. Representa um investimento significativo em conhecimento mágico para a biblioteca.

Sino da Igreja

Um sino de bronze que foi rachado por um raio que também danificou o telhado da torre. Após ser consertado por Spatha com magia Rego Terra e um resultado excepcional de 40 na rolagem de Finesse, tornou-se uma obra-prima com decorações astrológicas intrincadas gravadas no metal. Os monges acreditam que foi abençoado divinamente por São Firmino.

Ferramentas de Artesão

Balde de metal, carvão, pinças de metal e outros equipamentos solicitados por Spatha para disfarçar o uso de magia como trabalho artesanal tradicional durante o conserto do sino.

Item Mágico para Acalmar Cavalos

Item mágico comprado por Penelope por 5 vis para lidar com sua dificuldade em montar cavalos devido ao seu Blatant Gift. Mantém animais completamente passivos, pode ser usado duas vezes por dia e tem efeito permanente quando ativado. Sera ofereceu com promessa de recompra após a viagem.

Banner dos Legionários

Estandarte carregado pelos legionários espirituais com asas diferentes das águias romanas tradicionais, parecidas com as asas de Berku. Símbolo distintivo da aparição fantasmagórica que Spatha testemunhou.

Escudo com Constelações

Escudo belamente decorado criado por Spatha, ornamentado com todas as constelações e o símbolo de Marte estilizado no centro. Foi sacrificado na forja durante o ritual planetário como oferenda aos poderes celestiais, permitindo que Spatha aprendesse a virtude hermética planetária.

Inscrição Grega

Uma frase em grego antigo encontrada em Mons Clara que revela: 'Por um destino arcano, uma Gorgon primordial está selada aqui'. Usa a mesma terminologia empregada por Homero em suas lendas, sugerindo conexão com estudos heroicos antigos.

Coração de Pedra das Crianças

Item misterioso mencionado em conexão com as especulações sobre a presença de uma Gorgon em Mons Clara, possivelmente relacionado aos efeitos petrificantes da criatura lendária.

Talismã de Spatha

Item mágico pessoal de Spatha que permite teleportar objetos de ferro, usado para mover o sino da igreja para fora da aura divina durante o conserto. Também fornece +4 de bônus em magias de Rego Terra.

Portas Gigantes

Portas misteriosas nas cavernas de Mons Clara que existem desde antes da primeira sessão. O mestre desenvolveu o que está por trás delas ao longo do tempo, mas inicialmente não sabia o que haveria lá.

Sessions/2025-06-16 Intrigas e Mistérios.md

Date: Jun 16th, 2025

Summary

[Apolo](#) e [Spatha](#) chegaram ao covenant [Aedes Mercurii](#) nos Pirineus para investigar a misteriosa morte de Ophilio, parente de Apolo. O covenant estava sob liderança temporária de Protendus, um mago Tremere, após a morte de Flamarcus. Protendus recebeu Apolo com hospitalidade, servindo chá especial da Transilvânia em uma sacada do castelo, e explicou que Ophilio havia desaparecido em Final Twilight durante um ritual de longevidade para [Dama](#), uma ex-[Merinita](#).

Enquanto isso, Penélope chegou ao covenant [Roznov](#) no leste europeu, onde foi recebida por [Malachai](#), um mago descrito como "metaleiro medieval" com cabelão e barbão. Malachai ofereceu iniciá-la nos mistérios dos [Volshebnii Mechtateli](#), uma organização secreta dedicada à magia dos sonhos. Após explicar os preceitos da organização - nunca revelar segredos, destruir conhecimento perdido e dedicar-se a sonhos belos - Malachai conduziu um ritual de juramento em sonho compartilhado.

De volta a Aedes Mercurii, Apolo conversou com Pila, a Flambeau mais velha do covenant, que concordou que havia algo suspeito na morte de Ophilio e ofereceu apoio da casa Flambeau para uma investigação. Quando Apolo confrontou Solis, a jovem Quasitora que havia conduzido uma investigação superficial de apenas um dia, ela se ofendeu com as críticas e saiu abruptamente da conversa. Protendus revelou que Solis havia tido várias conversas com Dama antes do ritual e ficado diferente após a visita.

Apolo fez um pedido formal durante o jantar para investigar o Sanctum de Ophilio, que foi aprovado por Protendus. Durante a investigação, Apolo descobriu que o laboratório estava suspeitosamente limpo e organizado para alguém que estava realizando um ritual de longevidade. Ele encontrou as notas de laboratório de Ophilio, incluindo a última entrada incompleta que mencionava o familiar peculiar de Dama que "parecia observar com uma inteligência que vai além de sua forma". Apolo também descobriu que Ophilio havia feito três rituais de longevidade para Dama ao longo dos anos, sendo que os dois últimos exigiram experimentação perigosa.

Em [Mons Clara](#), um mercador francês chamado Pierre chegou com sua filha Liliane, pedindo proteção contra piratas que usavam magia para controlar o vento e capturar seus navios. Temis usou magias de Intellego para verificar a veracidade das declarações de Pierre e confirmar que nem ele nem Liliane possuíam poderes mágicos. O grupo decidiu abrigar Liliane por um ano em troca do pagamento oferecido por Pierre - 15 pounds de prata e pedras preciosas.

A chegada de Liliane causou tensões sociais no covenant, especialmente com [Sybil](#), irmã de [Penelope](#), que se ressentiu do tratamento privilegiado dado à jovem. Liliane, acostumada com vida nobre, demonstrou interesse romântico em Temis e esperava manter seus luxos habituais. Sybil questionou por que Liliane estava sendo tratada como nobre enquanto ela mesma, como irmã de um membro do covenant, não recebia o mesmo tratamento.

Quando Apolo e Spatha retornaram a Mons Clara após 12 dias de viagem, encontraram a situação com Liliane já estabelecida. Penélope permaneceu em Roznov estudando o tratado dos Volshebnii Mechtateli de qualidade 8, perdendo alguns dias de estudo devido à viagem mas determinada a completar sua iniciação nos mistérios dos sonhos. Os eventos estabeleceram múltiplas tramas: a investigação da morte suspeita de Ophilio, a iniciação de

Penelope em uma organização mística, e as complicações sociais causadas pela presença de Liliane no covenant.

Scenes

Chegada a Aedes Mercurii

Apolo e Spatha chegam ao covenant Aedes Mercurii para investigar a misteriosa morte de Ophilio.

- Apolo e Spatha chegam a Aedes Mercurii
- Discussão sobre os Mercedes Gifted da região
- Ruberus leva Spatha para conversar na Forja de Hefesto
- Apolo planeja falar com Berezi, um Red Cap

Conversa com Protendus

Apolo conversa com Protendus, o líder interino de Aedes Mercurii, sobre a morte de Ophilio.

- Protendus recebe Apolo com chá da Transilvânia
- Discussão sobre a liderança do covenant após a morte de Flamarcus
- Protendus explica sua posição temporária como líder
- Conversa sobre os rituais de longevidade de Ophilio
- Protendus explica que Ophilio era mestre em rituais de longevidade e raramente falhava
- Dama veio fazer seu ritual de longevidade, causando curiosidade por não fazer o próprio
- Durante o ritual, Ophilio desapareceu em Final Twilight no meio da noite
- Solis fez uma investigação superficial de apenas um dia
- Protendus sugere que Apolo fale com Pila e Ruberus para mais informações
- Protendus oferece apoio para uma investigação mais profunda

Chegada a Roznov

Penelope chega ao covenant Roznov e é recebida por Malachai.

- Penelope encontra Malachai nas portas de Roznov
- Malachai a recebe e explica sobre os Tremere influentes
- Maria é designada para cuidar de Penelope
- Penelope recebe acomodações para descansar
- Malachai marca conversa para o dia seguinte sobre estudos
- Penelope dorme tranquilamente em seu primeiro dia em Roznov

- Debate sobre desenhar círculos de proteção
- Discussão sobre tokens do Aegis
- Conversa sobre engenharia social na Ordem de Hermes
- Penelope decide confiar no Parma Magica

Iniciação nos Volshebnii Mechtateli

Penelope recebe instruções sobre o juramento e os preceitos da organização mística dos Volshebnii Mechtateli.

- Malachai a recebe pela manhã com pães de batata do leste europeu
- Malachai explica a estrutura de Roznov com duas localidades
- Malachai oferece iniciação nos Volshebnii Mechtateli, organização de magia dos sonhos
- Explicação sobre os dois ranks da organização e seus requisitos
- Malachai menciona literatura apropriada para começar os estudos
- Malachai apresenta o pergaminho com o juramento em latim
- Discussão sobre os preceitos: nunca revelar segredos, destruir conhecimento perdido, dedicar-se a sonhos belos
- Menção ao lema 'In dreams begin responsibilities'
- Penelope considera aceitar o juramento apesar dos riscos

O Juramento dos Sonhos

Penelope realiza o juramento ritual dos Volshebnii Mechtateli em um sonho compartilhado.

- Malachai convida Penelope para fazer o juramento em sonho
- Penelope adormece e sonha com os campos de Mons Clara
- Malachai entra no sonho de Penelope usando magia ceremonial
- Eles se transportam para o topo da torre em sonho
- Penelope recita o juramento de memória usando Art of Memory
- Malachai dá a primeira lição sobre âncoras na realidade
- Aviso sobre os perigos dos cantos sombrios do sonhar
- Malachai aponta para um livro na mesa e explica que Penelope deve estudar o tratado
- Penelope decide estudar o tratado em Roznov ao invés de voltar para casa
- Ela perderá alguns dias de estudo devido à viagem, ganhando 6 XP ao invés de 8
- O tratado é sobre Volshebnii Mechtateli Lore de qualidade 8
- Penelope precisa ter Lore 1 para ser iniciada no próximo passo

Conversa com Pila sobre investigação

Apolo se encontra com Pila, a Flambeau mais velha de Aedes Mercurii, para discutir uma investigação formal sobre a morte de Ophilio.

- Apolo oferece seus pêsames pela morte de Ophilio
- Pila comenta que a tragédia é conveniente para Castra Solis ☀
- Apolo solicita que uma investigação formal seja aberta
- Pila concorda que há algo estranho na morte e oferece apoio da casa Flambeau
- Pila critica Solis por não ter feito uma investigação adequada
- Pila menciona o desaparecimento de Tibor como outra coincidência suspeita
- Eles jogam cartas (cacheta) após a conversa

Confronto com Solis sobre a Investigação

Apolo questiona Solis sobre sua investigação superficial da morte de Ophilio, resultando em uma discussão tensa.

- Solis menciona que entregou algo que Tibor havia pedido, mas não deu sorte para ele
- Apolo pergunta a Solis sobre o progresso das investigações do Final Twilight de Ophilio
- Solis explica que fez uma investigação rápida de um dia no Sanctum e não encontrou nada suspeito
- Apolo questiona se a investigação foi adequada, sugerindo que deveria ter sido mais profunda
- Solis se ofende com as críticas de Apolo ao seu trabalho
- A conversa se torna hostil, com Solis sugerindo que Apolo fale com Beatriz se quiser fazer sua própria investigação
- Solis sai abruptamente da conversa, deixando Apolo falando sozinho

Conversa com Protendos sobre Solis

Apolo relata a Protendus sobre sua conversa difícil com Solis e recebe informações sobre possíveis conflitos de interesse.

- Apolo conta a Protendus sobre a reação hostil de Solis
- Protendus revela que Solis teve várias conversas com Dama antes do ritual
- Protendus explica a história complicada de Solis - ela deveria ter sido aprendiz de Tibor mas ele desapareceu
- Protendus menciona que Solis sempre manteve correspondência com Tibor e ficou diferente após a visita de Dama

- Protendus sugere que Apolo é o único que pode legitimamente pedir para investigar o Sanctum de Ophilio
- Protendus oferece apoio para um pedido formal de investigação

Pedido Formal de Investigação

Apolo faz um pedido formal durante o jantar para investigar o Sanctum de Ophilio.

- Apolo espera até o final do jantar para fazer sua solicitação
- Apolo pede formalmente para dar uma olhada no sanctum de seu antigo parens
- Apolo argumenta que eles devem a Ophilio um segundo olhar sobre o que aconteceu
- Os membros de Aedes Mercurii se entreolham, focando em Solis
- Apolo levanta a taça para Solis, ironicamente agradecendo por ela ter o incentivado
- Protendus endossa o pedido de Apolo, concordando que não há mal em obter mais informações
- Protendus aprova formalmente a investigação do Sanctum de Ophilio

Investigação no Sanctum de Ophilio

Apolo investiga o laboratório de seu antigo mentor Ophilio, acompanhado por Protendus e Solis, procurando pistas sobre sua misteriosa morte.

- Apolo entra no Sanctum usando a palavra ritual que Ophilio sempre dizia
- Apolo descobre que o laboratório está suspeitosamente limpo e organizado para alguém que estava fazendo um ritual de longevidade
- Apolo questiona o timing da morte - faltando duas semanas para o fim da estação
- Apolo encontra as notas do laboratório sobre o ritual de Dama
- Apolo lê a última entrada: 'preparando o ritual final para a dama ex-Merinita. Um caso fascinante. O familiar dela é peculiar. Parece me observar com uma inteligência que vai além de sua forma'
- Apolo descobre que Ophilio fez três rituais de longevidade para Dama ao longo dos anos
- Apolo descobre que o segundo e terceiro rituais exigiram experimentação, algo que Ophilio detestava fazer
- Apolo encontra notas sobre vis de Corpus que sobrou do ritual e foi guardado na terceira gaveta
- Apolo examina o quarto pessoal de Ophilio mas não encontra nada relevante
- Apolo agradece a Protendus e ironicamente agradece a Solis por sua 'prestatividade'

Chegada de Visitantes em Mons Clara

Um mercador chamado Pierre chega a Mons Clara com sua filha Liliane, pedindo proteção contra piratas mágicos.

- O Bard toca seu apito de emergência alertando sobre visitantes
- Drusilla, Luc e Temis vão investigar os visitantes nas bordas do covenant
- Pierre explica que é um mercador de tecidos e que piratas com poderes mágicos capturaram seu navio controlando o vento
- Pierre pede para deixar sua filha Liliane em segurança no covenant
- Liliane se encanta com Temis, chamando-o de anjo
- Conversam sobre como Pierre soube da existência de magos na região
- Discutem que após 10 anos no local, já existem boatos sobre 'magos na floresta' e 'bruxa na montanha'
- Luc menciona preocupação com piratas usando magia contra pessoas normais
- Especulam sobre possível conexão entre os piratas e outros inimigos conhecidos

Investigação Mágica dos Visitantes

Os membros do covenant usam magias para investigar Pierre e Liliane, verificando se são ameaças.

- Drusilla sugere que Temis use Intellego Mentem para verificar se Pierre está sendo sincero
- Temis lança uma magia para descobrir a verdade das declarações de Pierre
- A magia revela que Pierre acredita genuinamente em tudo que está dizendo
- Drusilla tenta usar Intellego Vim para detectar magia em Pierre e Liliane
- Temis usa uma magia para detectar magias de terceira magnitude ou maior
- Nenhuma magia é detectada em Pierre ou Liliane
- Temis usa uma fórmula para detectar se Liliane tem o Gift - ela não tem
- Descobrem que Pierre não tem resistência mágica e está falando a verdade
- Confirmam que Liliane não possui o Gift

Negociação do Abrigo

Pierre oferece pagamento e presentes em troca de proteção para sua filha por um ano.

- Pierre oferece um saco de moedas de prata como pagamento
- Luc, em forma de coruja, fala com Pierre, causando choque nos visitantes
- Pierre promete trazer tecidos de qualquer lugar do mundo como agradecimento
- Luc pede uma 'capa africana', confundindo Pierre

- Drusilla pede uma opala
- Pierre promete tecidos para Penelope (preto), Spatha (celestial/estrelas), e Apolo (relacionado ao sol)
- Pierre promete voltar em um ano para buscar Liliane
- O grupo decide aceitar Liliane temporariamente e Pierre oferece pagamento em moedas de prata e pedras preciosas

Chegada ao Covenant de Mons Clara

O grupo retorna ao covenant com Liliane, que passa pelo Aegis sem problemas e fica impressionada com o local.

- Pierre se despede da filha e parte em seu burro
- Liliane demonstra interesse romântico em Temis
- O grupo retorna para Mons Clara com Liliane
- Liliane passa pelo Aegis sem problemas
- Ela fica impressionada com o covenant, sempre olhando para Temis
- Drusilla chama Chloe para acompanhar Liliane
- O grupo se dirige para falar com [Johannes](#) sobre a situação

Discussão sobre Acomodações de Liliane

Os membros do covenant discutem com Johannes sobre como acomodar Liliane e suas expectativas de vida nobre.

- Johannes conta 15 pounds de prata e pedras preciosas trazidas por Pierre
- Debate sobre se Liliane deve trabalhar na lavoura ou ter acomodações nobres
- Temis se oferece para ensinar arte a Liliane
- Johannes sugere que Liliane trabalhe com Monique, a tecelã
- Temis assume responsabilidade temporária por Liliane até todos os membros retornarem

Tensões Sociais no Covenant

Surgem tensões entre Sybil e os outros membros sobre o tratamento diferenciado dado a Liliane.

- Liliane recebe tratamento de nobre, causando ciúmes em Sybil
- Sybil reclama sobre as demandas especiais de Liliane (queijos, vinhos importados)
- Temis defende o tratamento especial para Liliane por ela ser nobre
- Sybil reivindica status especial como 'irmã' de Penelope

- Tensão crescente sobre hierarquia social no covenant
- Sybil questiona por que Liliane está sendo tratada como nobre enquanto ela mesma não recebe o mesmo tratamento
- Discussão sobre os custos financeiros de manter Liliane como nobre versus fazê-la trabalhar
- Sybil afirma ser irmã de Penelope e ter direitos especiais no covenant
- Debate sobre se Liliane deveria trabalhar na lavoura ou manter status nobre
- Sybil ameaça contar tudo para sua irmã Penelope

Retorno de Apolo e Spatha

Os dois magos retornam a Mons Clara após sua investigação em Aedes Mercurii.

- Apolo e Spatha chegam de volta ao covenant carregando suas bagagens
- Spatha planeja ir para [Barbegal](#) para continuar seus estudos
- Os membros discutem se Liliane deve jantar com eles
- Preparativos para integrar Liliane à vida do covenant
- Apolo e Spatha chegam de volta ao covenant após viagem de 12 dias
- Discussão sobre estudos futuros - Apolo planeja estudar em Barbegal
- Penelope continuará seus estudos de cult lore em Roznov
- Planejamento das atividades para o resto da estação

Npcs

O Bard

Mensageiro do covenant que usa um apito para alertas de emergência. Foi quem primeiro avistou Pierre e Liliane nas fronteiras e alertou os membros do covenant.

Protendus

Um mago Tremere que atua como líder interino de Aedes Mercurii após a morte de Flamarcus. É o mais velho do tribunal e veste manto cinza escuro com símbolos Tremere. Oferece chá da Transilvânia e é respeitoso mas cauteloso. Foi colocado temporariamente como líder do Covenant até os Flambeau resolverem suas questões internas.

Malachai

Um mago de Roznov descrito como 'metaleiro medieval' com cabelão, barbão e bigode. É parrudo, da altura de Penelope, e claramente não se preocupa muito com aparência física.

Recebe visitantes e organiza estudos. Membro há 25 anos dos Volshebnii Mechtateli e responsável por iniciar novos membros. Especialista em magia dos sonhos e rituais de iniciação.

Maria

Uma jovem serva de Roznov que fala eslavo e é designada para cuidar de Penelope. Mantém a cabeça baixa e traz água, comida e roupas para os visitantes.

Ruberus

Um mago Verditius de Aedes Mercurii que leva Spatha para conversar na Forja de Hefesto. É um dos membros mais antigos que passava muito tempo com Ophilio e mencionado como alguém que poderia ter informações importantes.

Berezi

Um Red Cap de Aedes Mercurii que Apolo planeja procurar para obter informações sobre Ophilio.

Ophilio

Mago falecido de Aedes Mercurii que era parente de Apolo. Especialista em rituais de longevidade que morreu em circunstâncias suspeitas durante um ritual para Dama. Era conhecido por ser cuidadoso e raramente falhar em seus rituais. Tinha o hábito de sempre dizer uma palavra específica em latim ao entrar em seu sanctum. Era muito organizado e focado no trabalho.

Flamarcus

Ex-líder falecido de Aedes Mercurii que mantinha rivalidade com Castra Solis. Sua morte deixou uma lacuna de liderança no covenant. Morreu com a espada na mão, fazendo o que mais amava.

Pila

A Flambeau mais velha de Aedes Mercurii que não tem interesse em manter a rivalidade com Castra Solis, ao contrário de outros Flambeau do covenant. Com mais de 100 anos mas aparentando ser uma velhinha animada. Provavelmente será a próxima líder do covenant e tem influência significativa nas decisões.

Dama

Ex-Merinita que veio a Aedes Mercurii para fazer um ritual de longevidade com Ophilio. Sua presença e o ritual que resultou na morte de Ophilio são cercados de mistério e suspeitas. Havia feito rituais anteriores com Ophilio e tinha um familiar peculiar que parecia observar com inteligência além de sua forma. Passou tempo na Corte Férida com Oriande.

Solis

Quasitora jovem que conduziu uma investigação superficial da morte de Ophilio. Aparenta ter 35 anos e é descrita como tímida, tendo feito apenas uma investigação de um dia. Foi ela quem fez a investigação rápida do Sanctum após o desaparecimento de Ophilio. Teve uma relação complicada com Tibor e mantinha correspondência com ele. Ficou defensiva quando Apolo questionou a qualidade de sua investigação.

Igor

Líder do Covenant de Roznov que fica nas torres da montanha junto com seu Sanctum e laboratório. Figura misteriosa mencionada como alguém cuja confiança deve ser conquistada.

Tibor

Mago desaparecido que era conhecido como um grande investigador. Seu desaparecimento é visto como uma coincidência suspeita em relação à morte de Ophilio. Havia rumores de que estava 'meio passado' antes de desaparecer. Deveria ter sido o parens de Solis mas desapareceu, e mantinha correspondência ativa com Solis após seu retorno.

Beatriz

Quasitora-chefe mencionada como superior de Solis. Oficialmente membro de Castra Solis mas passa a maior parte do tempo em Glanum. Solis sugere que Apolo fale com ela se quiser fazer sua própria investigação.

Pierre

Mercador de tecidos francês, pai de Liliane. Homem barrigudo, meio careca, com bigode sem barba. Viaja entre Nice e Briancon vendendo sedas e tecidos orientais. Seus navios foram atacados por piratas que usavam magia para controlar o vento, levando-o a buscar proteção mágica para sua filha. Demonstra gratidão pelos cuidados com sua filha e promete trazer tecidos especiais para todos os membros do covenant como pagamento.

Liliane

Filha jovem de Pierre, uma moça devota cristã que sabe bordar e cantar. Demonstra interesse romântico imediato em Temis, a quem chama de 'anjo'. Não possui o Gift mágico e será

abrigada no covenant por um ano enquanto seu pai resolve seus problemas com os piratas. Acostumada com vida nobre e espera ser tratada com os luxos aos quais está acostumada.

Johannes

Administrador do covenant de Mons Clara que conta o dinheiro trazido por Pierre e discute as acomodações para Liliane. Responsável por questões práticas e está presente nas discussões sobre a integração de Liliane.

Sybil

Irmã de Penelope que vive no covenant como companion. Expressa ciúmes e preocupação sobre o tratamento preferencial dado a Liliane, reivindicando seu próprio status como irmã de um membro do covenant. Está ressentida com o tratamento privilegiado dado a Liliane e questiona sua própria posição social, ameaçando relatar tudo para sua irmã. Casada com [Gabriel](#) e mãe de uma criança.

Soldado de Mons Clara

Um dos grogas que patrulha as fronteiras do covenant. Foi quem encontrou Pierre e Liliane e os trouxe até os magos, mantendo-os sob vigilância enquanto aguardava instruções.

Chloe

Serva de Drusilla que é chamada para fazer companhia a Liliane e ajudar com suas necessidades básicas.

Monique

Tecelã do covenant mencionada como possível supervisora para Liliane trabalhar, especializada em fazer tecidos práticos em contraste com os bordados nobres que Liliane conhece.

Gabriel

Marido de Sybil que vive fora do covenant principal. Mencionado como alguém que cuida da criança enquanto Sybil participa das atividades do covenant.

Locations

Aedes Mercurii

Covenant dos Flambeau localizado nos Pirineus, conhecido por seus rituais de longevidade. Possui várias sacadas na parte alta do castelo, uma Forja de Hefesto no templo, e atualmente

sob liderança temporária de Protendus após a morte de Flamarcos. Local onde ocorreu a morte misteriosa de Ophilio.

Roznov

Covenant localizado no leste europeu, lar de Tremere influentes e do Arquimago Michelânia. Possui torres altas, quartos de visitantes austeros, e duas localidades - um castelo principal e uma estrutura remota no topo da montanha onde ficam a maioria dos magos Tremere e outros. Local onde Penélope está estudando os mistérios dos Volshebnii Mechtateli.

Forja de Hefesto

Um templo localizado dentro de Aedes Mercurii onde Ruberus leva Spatha para conversar.

Transilvânia

Terra natal de Protendus, de onde vêm as folhas de chá especiais que ele serve.

Sanctum de Ophilio

O laboratório e quarto pessoal do falecido mago Ophilio em Aedes Mercurii. Contém uma antessala para conversas particulares, um laboratório grande com janela circular abobadada, e os aposentos pessoais. O laboratório estava suspeitosamente limpo e organizado, diferente do esperado durante um ritual de longevidade, com estantes cheias de textos de laboratório de rituais de longevidade.

Campos de Mons Clara

Local que aparece no sonho de Penelope, representando sua casa e lugar de conforto, com campos de lavanda onde ela costuma sentar.

Mons Clara

O covenant principal onde os personagens residem, com suas torres, laboratórios e acomodações. Local onde Liliane foi levada para ficar e onde ocorrem as discussões sobre sua acomodação e a hierarquia social do covenant. Possui um Aegis que Liliane atravessa sem problemas.

Fronteiras de Mons Clara

A área nas bordas do covenant de Mons Clara onde os soldados fazem patrulha, fora do boundary do Aegis mas próximo ao covenant. Local onde Pierre e Liliane foram inicialmente encontrados pelos guardas.

Barbegal

Destino planejado de Spatha para continuar seus estudos após retornar de Aedes Mercurii. Local onde Apolo também planeja continuar seus estudos.

Spells

Magia de Entrada em Sonhos

Magia ceremonial usada por Malachai para entrar no sonho de Penelope, envolvendo velas, incensos e rituais complexos que demoraram mais tempo que o esperado.

Intellego Mentem

Magia usada por Temis para verificar a veracidade das declarações de Pierre e ler suas intenções, confirmando que ele acredita genuinamente em tudo que está dizendo sobre os piratas mágicos e o perigo para sua filha.

Intellego Vim

Magia usada por Temis e tentada por Drusilla para detectar traços de magia em Pierre e Liliane, não encontrando nenhum vestígio mágico em ambos. Temis conseguiu detectar magias de terceira magnitude ou maior.

Rego Vim (Wards)

Magias protetivas lançadas por Drusilla em todo o grupo, incluindo o Bard, enquanto se dirigiam para investigar os visitantes.

Detect Gift

Fórmula usada por Temis para verificar se Liliane possui o Gift mágico. A magia confirmou que ela não tem o Gift e não possui habilidades mágicas inatas.

Items

Chá da Transilvânia

Chá especial feito com folhas da terra natal de Protendus na Transilvânia, oferecido como hospitalidade durante a conversa na sacada de Aedes Mercurii.

Manto Tremere

Manto cinza escuro usado por Protendus com o símbolo dos Tremere amarrando as cordas da capa, indicando sua casa mágica.

Pães de batata do leste europeu

Pães especiais com gosto mais doce, feitos com técnicas do leste europeu, trazidos por Malachai para Penélope como café da manhã em Roznov.

Literatura dos Volshebnii Mechtateli

Textos apropriados para iniciação nos mistérios dos sonhos, oferecidos por Malachai para que Penélope comece seus estudos na organização.

Pergaminho do Juramento

Documento em latim contendo o juramento rebuscado dos Volshebnii Mechtateli, com cláusulas sobre manter segredos, destruir conhecimento perdido e dedicar-se a sonhos belos.

Tratado dos Volshebnii Mechtateli

Livro de qualidade 8 sobre os mistérios dos Volshebnii Mechtateli que Malachai deu para Penélope estudar. É necessário para ela avançar no próximo passo da iniciação e requer Lore 1 para ser completamente compreendido.

Notas de Laboratório de Ophilio

Textos detalhados dos rituais de longevidade realizados por Ophilio ao longo de 50 anos, incluindo suas experiências com o ritual de Dama. A última entrada menciona o familiar peculiar de Dama que parecia observá-lo com inteligência incomum e estava incompleta.

Vis de Corpus

Vis que sobrou do ritual de longevidade de Dama, guardado por Ophilio na terceira gaveta de seu laboratório seguindo seu sistema de organização pessoal.

Apito do Bard

Apito usado pelo Bard para alertas de emergência no covenant, tocado quando visitantes chegam às fronteiras de Mons Clara.

Saco de Moedas de Pierre

Pagamento oferecido por Pierre pela proteção de sua filha. Contém 15 pounds de prata em moedas e algumas pedras preciosas. Pierre o carregava em seu burro como forma de pagamento, representando uma quantia significativa para o covenant.

Cruz de Liliane

Símbolo religioso cristão usado por Liliane, demonstrando sua devoção religiosa. Mencionada como evidência de sua pureza e honra moral.

Sessions/2025-06-23 A Novela das Nobres.md

Summary

Os magos retornaram de Aedes Mercuri através de teletransporte, sendo recebidos em seu covenant de [Mons Clara](#) pelos companheiros que permaneceram. Luc e Drusilla explicaram sobre a chegada de uma jovem refugiada chamada Liliana, filha de um mercador que estava sendo perseguido por piratas com possível ajuda mágica. Em troca de abrigar a jovem, o pai dela ofereceu tecidos valiosos e uma quantia substancial em dinheiro. Themis havia investigado magicamente o mercador e confirmado suas intenções genuínas, embora houvesse debate sobre os riscos de abrigar mundanos no covenant.

[Spatha](#) anunciou seus planos de passar a estação estudando em [Barbegal](#), as ruínas de um antigo covenant que agora servia como sítio mágico. Ele planejava voltar apenas para dormir em Mons Clara, focando seus estudos no orrery astronômico pintado no teto do local. Antes de partir, Spatha usou sua nova magia "Hearing the Silent Chorus" para ouvir os sons dos planetas e estrelas, obtendo inspiração astronômica para seus estudos. Em Barbegal, ele encontrou Molidius, a criatura topeira inteligente, para informá-lo sobre sua presença prolongada no local.

Enquanto isso, Penélope continuava seus estudos no covenant de Rosnov, na Germânia, observando a rotina separada entre os magos Tremere e Miscellanea. Severicus, um mago Tremere mais velho, conversou com ela sobre sua estadia e demonstrou interesse nos estudos de terra e metais de Mons Clara, especialmente nos meteoritos que caíam anualmente. Penélope mencionou Vlad Ex-Tremere, que havia visitado Mons Clara anteriormente e perdido seu Certamen em uma aposta.

A situação em Mons Clara se complicou quando [Ricardus](#), o administrador financeiro, procurou Spatha para reclamar dos altos custos de manter Liliana. O problema se agravou quando Sibyl, irmã de Penélope, começou a imitar o estilo de vida luxuoso de Liliana, pedindo servas, perfumes e vinhos caros. Spatha confrontou Themis sobre os gastos antes de partir para Barbegal, pedindo para cortar as despesas extras. Themis conversou com Ricardus e descobriu que o dinheiro de Liliana cobriria suas despesas por três anos, mas o problema principal era Sibyl também querer as mesmas regalias.

A tensão explodiu quando Sibyl descobriu que sua serva havia sido removida e confrontou Ricardus sobre a decisão. Ela procurou apoio de Drusilla, que explicou as diferenças entre sua situação e a de Liliana como convidada. Durante um jantar tenso, Sibyl confrontou todos os magos sobre quem havia tomado a decisão de cortar suas despesas. Luc declarou que Sibyl

contribuía menos que os magos e que Liliana, constrangendo a jovem convidada que saiu da mesa. Os magos eventualmente decidiram que Sibyl deveria investigar Liliana durante a estação e depois as regalias extras seriam cortadas.

No verão, Luc descobriu que a fauna da floresta estava se comportando de forma mais agressiva, possivelmente relacionada à guerra das fadas anterior ou à influência do rei animal hostil. Spatha revelou informações alarmantes sobre uma possível [gorgon](#) aprisionada nas cavernas de Mons Clara, baseado em texto grego decifrado. A descoberta levou a discussões sobre os perigos das gorgons e seu poder de petrificação, bem como a possível conexão com crianças nascidas com coração de pedra no covenant.

Em Rosnov, [Malachai](#) preparou Penélope para o próximo passo de seu treinamento místico. Ele a fez jejuar e consumir ervas especiais que enfraqueciam o corpo para facilitar a conexão espiritual. Na segunda noite, Malachai conduziu um ritual complexo em uma sala preparada com caldeirão, velas e incensos. Durante o ritual, ele cantou em língua eslava enquanto as sombras se moviam magicamente em direção ao caldeirão. A água do caldeirão começou a mostrar cores de arco-íris, e Malachai jogou Penélope dentro dele. Enfrentando a falta de ar, Penélope decidiu parar de segurar a respiração e aceitar o que aconteceria, seguindo as instruções de abandonar o corpo físico e aceitar o que era oferecido.

Scenes

Retorno a Mons Clara

Os personagens retornam de Aedes Mercuri via teletransporte e são recebidos em seu covenant.

- Spatha e outros personagens retornam de Aedes Mercuri usando teletransporte
- São recebidos pelos companheiros do covenant em Mons Clara
- Recebem notícias sobre a chegada de Pierre e Liliana
- Penelope ainda está ausente em sua viagem para a Germânia

Chegada em Rosnov

Penélope continua seus estudos no covenant de Rosnov, observando a rotina do local.

- Penélope observa os magos Miscellanea subindo a torre montanhosa diariamente
- Ela nota que os Tremere ficam separados e não interagem muito com os outros
- Penélope passa os dias lendo na sala de visitantes
- Ela usa magia para memorizar textos e lê-los em sonhos

- Penélope tenta socializar com os habitantes do covenant

Discussão sobre a Jovem Nobre

Luc e Drusilla explicam sobre a chegada de uma jovem e os acordos feitos em sua ausência.

- Luc explica que negociou tecidos em troca de abrigar uma jovem
- Revelam que a jovem não é nobre, mas filha de um mercador
- O mercador está sendo perseguido por piratas com possível ajuda mágica
- Themis revela ter investigado magicamente o mercador e confirmado suas intenções
- Debate sobre os riscos de abrigar mundanos no covenant

Planos para Barbegal

Spatha anuncia seus planos de estudar em Barbegal durante a próxima estação.

- Spatha resolve seus assuntos em Aedes Mercuri
- Anuncia que passará a estação estudando em Barbegal
- Planeja voltar apenas para dormir em Mons Clara
- Convida outros membros para visitarem Barbegal
- Explica sobre o sítio mágico das ruínas do antigo covenant

Conversa com Severicus

Um mago Tremere mais velho conversa com Penélope sobre sua estadia e faz perguntas sobre Mons Clara.

- Severicus oferece serviços e pergunta sobre as necessidades de Penélope
- Eles discutem a viagem de Penélope através dos portais Mercere
- Severicus menciona uma visita anterior de Vlad Ex-Tremere a Mons Clara
- Penélope conta sobre a perda do Certamen de Vlad em uma aposta
- Severicus demonstra interesse nos estudos de terra e metais de Mons Clara
- Penélope menciona os meteoritos que caem em Mons Clara e sugere contato com Spatha

Preparação Astronômica de Spatha

Spatha se prepara para partir para Barbegal e usa magia para ouvir os astros.

- Spatha decide passar os dias em Barbegal estudando o teto astronômico
- Ele planeja voltar apenas para dormir em Mons Clara
- Spatha usa sua nova fórmula 'Hearing the Silent Chorus' para ouvir o som dos planetas e estrelas
- A magia é bem-sucedida, dando-lhe inspiração astronômica para seus estudos
- Spatha explica que não precisa ficar lá à noite para seus estudos

Encontro com Molidius em Barbegal

Spatha encontra Molidius, a criatura topeira, para informá-lo sobre sua presença prolongada em Barbegal.

- Spatha chama por Molidius ao anoitecer
- Molidius emerge do solo com seus olhinhos de topeira
- Spatha informa que estará sozinho estudando na torre durante os próximos meses
- Molidius fala com outras topeiras em sua língua antes de acenar e partir
- O pacto entre eles permanece ativo

Ricardus reclama dos gastos com Liliana

Ricardus procura Spatha para reclamar dos altos custos de manter Liliana e Sibyl no covenant.

- Ricardus explica que os gastos com Liliana excedem o que gastavam com o laboratório de Tibaut
- Sibyl começou a pedir as mesmas regalias que Liliana (perfumes, vinhos, servas)
- Liliana e Sibyl se tornaram amigas e fazem atividades juntas
- Sibyl começou a imitar o estilo de vida de Liliana
- Ricardus pede orientação sobre como controlar os gastos

Spatha confronta Themis sobre os gastos

Spatha vai até Themis para resolver a questão financeira antes de partir para Barbegal.

- Spatha explica que Ricardus veio reclamar dos gastos excessivos
- Ele pede para Themis cortar as despesas extras de ambas as mulheres
- Spatha argumenta que ninguém no covenant deveria ter mais luxos que os magos
- Themis concorda em falar com Ricardus sobre a situação financeira
- Spatha parte para Barbegal após resolver a questão

Conversa entre Themis e Ricardus

Themis procura Ricardus para entender melhor a situação financeira e os gastos de Liliana.

- Themis convida Ricardus para conversar sobre as finanças do covenant
- Ricardus revela que o valor trazido por Liliana cobrirá suas despesas por pelo menos três anos
- Ricardus explica que o problema principal é Sibyl também querer as mesmas regalias que Liliana
- Themis instrui Ricardus a parar os pedidos de Sibyl até Penélope retornar
- Ricardus concorda em focar apenas nos membros do covenant e deixar Penélope lidar com Sibyl

Sibyl Confronta Ricardus

Sibyl descobre que sua serva foi removida e confronta Ricardus sobre a decisão.

- Sibyl descobre que Isabela foi mandada de volta para a lavoura
- Sibyl procura Ricardus por todo o covenant e o encontra escondido
- Ricardus explica que Isabela precisa trabalhar na lavoura e que os pedidos de Sibyl foram cortados
- Sibyl questiona por que está sendo tratada diferentemente enquanto Penélope está ausente
- Ricardus se recusa a reverter a decisão, citando ordens dos magos do covenant

Conversa entre Sibyl e Drusilla

Sibyl busca apoio de Drusilla para entender a situação das despesas cortadas.

- Sibyl procura Drusilla para entender por que suas despesas foram cortadas
- Drusilla explica as diferenças entre Sibyl e Liliana como convidada
- Discussão sobre o tratamento desigual entre mulheres no Covenant
- Drusilla sugere que Sibyl use a serva de Penélope enquanto ela estiver ausente
- Drusilla promete apoiar Sibyl quando Penélope retornar

Confronto no Jantar sobre Despesas

Uma discussão tensa durante o jantar sobre os gastos de Sibyl e as decisões financeiras do covenant.

- Sibyl confronta Ricardus sobre quem tomou a decisão de cortar suas despesas
- Ricardus tenta evitar dar respostas diretas sobre quem deu as ordens
- Drusilla revela que não estava presente na suposta decisão dos magos
- Themis explica sua conversa com Ricardus sobre cortar gastos excessivos
- Luc declara que Sibyl contribui menos que os magos e que Liliana
- Liliana sai da mesa constrangida após os comentários
- Spatha chega de Barbegal e é informado sobre a situação
- Discussão sobre quem merece que tipo de tratamento no covenant
- Debate sobre as contribuições de cada membro para o covenant

Resolução da Questão das Despesas

Os magos discutem e decidem como lidar com a situação de Sibyl e Liliana.

- Os magos concordam que Sibyl deveria investigar Liliana e seu pai durante a estação
- Decidem que após uma estação, as regalias extras serão cortadas
- Discutem que Sibyl já é Companion e a diferença de custos não é tão grande
- Concordam que Sibyl deveria se desculpar com Liliana pelo constrangimento no jantar
- Discutem o que acontecerá se o pai de Liliana morrer - ela teria um ano pago e depois seria enviada para um convento

Relatório de Spatha sobre Barbegal

Spatha informa sobre a situação em Barbegal e seus estudos astrológicos.

- Spatha relata que tudo está bem em Barbegal e o pacto com Molidius continua
- Menciona que seus estudos estão quase terminando
- Oferece escrever para Marcela sobre estudar em Barbegal
- Compartilha sobre o régio separado e os Verditius que moravam lá
- Promete compartilhar sua fórmula de magia astrológica com Themis

Preparação de Penélope para o Próximo Passo

Malachai prepara Penélope para uma importante etapa em seus estudos de magia dos sonhos.

- Malachai testa os conhecimentos teóricos de Penélope sobre Imaginem

- Penélope demonstra excelente conhecimento teórico mas ainda precisa aprender mais
- Malachai confirma que ela tem potencial mas não tem talento natural
- Ele promete dar o próximo passo no verão, mas ela terá que fazer um sacrifício
- Malachai encerra abruptamente a conversa e fecha a porta

Mudanças na Floresta

Luc descobre que a fauna da floresta está se comportando de forma mais agressiva durante suas caçadas de verão.

- Luc nota que os gaviões estão maiores e mais agressivos
- Os sons da floresta estão mais altos e tensos
- Discussão sobre possível influência do rei macaco ou outras criaturas mágicas
- Preocupação sobre consequências da guerra das fadas anterior
- Drusilla oferece proteções mágicas para investigação

Descoberta sobre a Gorgon Aprisionada

Spatha revela informações sobre uma possível gorgon aprisionada nas cavernas de Mons Clara, baseado em texto decifrado.

- Spatha compartilha que texto decifrado indica uma gorgon aprisionada nas cavernas
- Discussão sobre os perigos das gorgons e seu poder de petrificação
- Explicação sobre as três gorgons: Esteno, Euriale e Medusa
- Conexão feita entre as gorgons e possíveis crianças com coração de pedra no covenant
- Menção ao escudo de Perseu que apareceu no sonho de Penélope
- Discussão sobre sangue de gorgon como componente mágico poderoso
- Consideração sobre comunicação com a criatura sem usar visão

Discussão sobre Mistérios e Criaturas Mágicas

Os personagens discutem diferentes mistérios mágicos e estratégias para lidar com uma possível Górgona aprisionada.

- Discussão sobre o mistério do nome secreto e suas vantagens
- Debate sobre como a petrificação funcionaria com Parma Magica
- Análise sobre se a Górgona seria uma fada ou criatura mágica
- Conversa sobre a diferença entre divindades gregas (fadas) e titãs (criaturas mágicas)
- Discussão sobre a sala selada e se a criatura está realmente presa
- Debate sobre a relação entre a aura mágica da montanha e a Górgona

- Spatha decide retornar a Barbegal para continuar seus estudos

Preparação para o Ritual de Malachai

Malachai prepara Penélope para o próximo passo de seu treinamento místico com jejum e ervas especiais.

- Malachai entrega um saco de ervas para Penélope consumir
- Instruções para jejum completo exceto pelas ervas
- Explicação sobre como as ervas enfraquecem o corpo para facilitar conexão espiritual
- Marcação do encontro para o anoitecer do dia seguinte no sanctum
- Menção ao caldeirão e retorno à sala dos sonhos

O Ritual de Iniciação de Penélope

Malachai conduz um ritual místico envolvendo um caldeirão e a entrada em um estado de sonho.

- Penélope passa uma noite terrível com os efeitos das ervas - caganeira, suor e fome
- Na segunda noite, Malachai prepara uma sala com caldeirão, velas e incensos
- Malachai realiza cânticos em uma língua eslava enquanto caminha em círculos
- As sombras da sala começam a se mover em direção ao caldeirão
- A água do caldeirão começa a mostrar cores de arco-íris como óleo
- Malachai joga Penélope dentro do caldeirão
- Penélope decide parar de segurar a respiração e aceitar o que acontecer

Npcs

Luc

Membro do covenant que permaneceu em Mons Clara durante a ausência dos outros. Responsável por negociar tecidos e aceitar a jovem refugiada. Tem a habilidade de se transformar em coruja e é especialista em caça de pássaros para extrair vis.

Drusilla

Membro do covenant que também permaneceu em Mons Clara. Participou das decisões sobre abrigar a jovem refugiada e está envolvida nas discussões sobre os riscos. Trabalha em um laboratório e tem uma aprendiz.

Liliana

Jovem filha de mercador que chegou ao covenant buscando proteção. Não é nobre como inicialmente pensado, mas age como tal. Está sendo protegida devido às perseguições que seu pai enfrenta. É educada, conhece etiqueta, música e pintura, e está interessada romanticamente em Themis.

Pierre

Mercador e pai de Liliana que trouxe sua filha ao covenant. Está sendo perseguido por piratas com possível ajuda mágica e conhece a Ordem de Hermes. Pagou uma quantia substancial para garantir a proteção de sua filha.

Ricardus

Administrador financeiro do covenant de Mons Clara. Responsável por gerenciar os gastos e recursos do covenant, trabalha em parceria com [Johannes](#). Preocupado com os custos crescentes de manter Liliana e Sibyl, especialmente com luxos como perfumes, vinhos caros e servas pessoais.

Molidius

Criatura topeira inteligente que vive em Barbegal. Tem olhos pequenos característicos de topeira e se comunica em língua de topeira com outras topeiras. Mantém um pacto respeitoso com Spatha e trata-o com grande respeito.

Severicus

Um mago Tremere mais velho de aproximadamente 50 anos, com barba grisalha bem aparada, completamente careca, sobrancelhas arqueadas e peludas, e bigode arqueado para baixo. É mais arrumado que outros Tremere e demonstra cortesia e curiosidade sobre visitantes e estudos de terra.

Malachai

Um mago Miscellanea em Rosnov que está ensinando Penélope sobre magia dos sonhos. Ele é rigoroso em seus métodos de ensino, testando o conhecimento teórico de Penélope sobre Imaginem antes de prosseguir para o próximo nível. Conduz rituais complexos envolvendo jejum, ervas especiais e práticas espirituais.

Igor

Um mago mencionado como tendo um 'barbão todo zoado', contrastando com a aparência mais arrumada de outros Tremere. Está envolvido em rituais reservados na torre.

Sibyl

Irmã de Penélope que vive no covenant e é Companion. Começou a imitar o estilo de vida luxuoso de Liliana, pedindo servas, perfumes, vinhos e roupas caras. Trabalha ajudando com questões sociais e informações sobre os habitantes do covenant. Casada com [Gabriel](#).

Isabela

Serva que estava ajudando Sibyl mas foi mandada de volta para trabalhar na lavoura por ordem de Ricardus como parte dos cortes de gastos.

Alessandra

Serva pessoal de Liliana, filha do [padre Vitolino](#), escolhida por ser inteligente e falar latim, embora Liliana não se importe com isso.

Gabriel

Marido de Sibyl que trabalha perto da oficina de Drusilla. Mencionado como alguém que suspira durante as discussões sobre a situação financeira.

Sera

Membro do Covenant mencionada como exemplo de como as mulheres são tratadas sem cortesia adequada, sendo ordenada sem agradecimentos ou por favores.

Vlad Ex-Tremere

Antigo membro da casa Tremere que visitou Mons Clara alguns anos atrás. Perdeu seu Certamen em uma aposta com um membro do covenant e depois saiu para seguir interesses pessoais incompatíveis com o covenant.

Rei Animal

Criatura mágica que governa a floresta e que se machucou na guerra contra as fadas. Hostil ao grupo, especialmente a Luc, ameaçando matá-los se os encontrar novamente em sua floresta.

Johannes

Parceiro de trabalho de Ricardus na administração do covenant, mencionado como sendo bom em negociação e no trato com pessoas.

Marcela

Pessoa mencionada por Spatha como alguém que poderia ter interesse em estudar em Barbegal, especificamente as questões do moinho e das pedras.

Tibaut

Antigo membro do covenant que tinha um laboratório cujos custos eram menores que os gastos atuais com Liliana.

Penélope

Irmã de Sibyl que está ausente em viagem para a Germânia. É considerada uma presença importante no covenant e alguém que defende os interesses de Sibyl.

Maria

Serva eslava mencionada que ajudou Penélope em Rosnov, falando uma língua similar à que Malachai usa em seus cânticos rituais.

Locations

Mons Clara

O covenant principal dos personagens, localizado em uma montanha com fonte de vis relacionada às pedras. Local onde caem meteoritos anualmente com metais raros e possui veio de prata. Possui uma torre alta onde Spatha pratica astronomia e observa os astros. Contém cavernas subterrâneas onde está aprisionada uma gorgon.

Aedes Mercuri

Local de onde Spatha e outros personagens retornam via teletransporte. Um templo isolado mas próximo a um vilarejo, onde realizaram negócios anteriores.

Barbegal

Ruínas de um antigo covenant que agora serve como sítio mágico. Local onde Spatha passa a estação estudando, com segredos ainda por desvendar. Possui um moinho, pedras místicas e um teto com orrery (diagrama astronômico do sistema solar). Lar de Molidius e suas topeiras.

Germânia

Região para onde [Penelope](#) viajou e ainda não retornou. Local distante onde ela está conduzindo algum tipo de missão ou estudo.

Rosnov

Um covenant no extremo leste da Morávia, localizado em um vale com uma montanha enorme e uma escadaria imensa. O forte bloqueia a passagem pelo vale e abriga tanto magos Tremere quanto Miscellanea, que vivem de forma separada.

Torre de Rosnov

Uma torre absurdamente alta na montanha de Rosnov, acessível por uma escadaria imensa. Os magos Miscellanea sobem e descem diariamente, mas os Tremere nunca entram na torre. Possui escadas em espiral que exigem esforço físico significativo para alcançar o topo.

Sala de Leitura de Visitantes

Uma sala bem iluminada anexa aos quartos de visitantes em Rosnov, com uma janela ampla que recebe luz solar durante o dia e iluminação mágica à noite, equipada com candelabros de velas.

Estúdio do Terceiro Andar

Local anexo ao sanctum de Themis onde Ricardus estava se escondendo de Sibyl, contendo displays e sendo usado como área de trabalho.

Campos de Lavanda

Área onde Liliana e Sibyl costumavam fazer passeios matinais com a ajuda de servas.

Laboratório de Drusilla

Local onde Drusilla trabalha e onde Sibyl a procura para conversar sobre a situação das despesas cortadas.

Oficina

Área anexa ao laboratório de Drusilla onde sua aprendiz trabalha, local mencionado durante a conversa entre Sibyl e Drusilla.

Salão de Jantar de Mons Clara

Local onde ocorreu a tensa discussão durante o jantar sobre as despesas e decisões financeiras do covenant, com todos os membros presentes.

Floresta de Mons Clara

Floresta próxima ao covenant onde Luc caça pássaros para extrair vis. Recentemente apresenta comportamento animal alterado e energia mágica diferente, possivelmente relacionada à guerra das fadas anterior.

Cavernas de Mons Clara

Sistema de cavernas sob a montanha onde está aprisionada uma gorgon. Local perigoso com texto grego antigo na entrada e uma sala selada contendo a criatura.

Sala de Ritual de Malachai

Uma sala em Rosnov preparada para rituais místicos, com um caldeirão no centro, várias velas acesas, incensos e ervas aromáticas. As sombras se movem magicamente durante o ritual.

Viena

Cidade mencionada como ponto de passagem na viagem de Penelope para Rosnov, descrita como pequena e pitoresca com pessoas bem educadas.

Nice

Cidade onde pode ser comprada uma opala para Drusilla, mas que os comerciantes do covenant tentam evitar por ser muito pública.

Lavoura

Área de trabalho agrícola em Mons Clara onde os servos trabalham quando não estão prestando serviços pessoais aos membros do covenant.

Spells

Teletransporte

Magia utilizada pelos personagens para retornar rapidamente de Aedes Mercuri para Mons Clara. Permite viagem instantânea entre locais conhecidos.

Investigação Mental

Magia usada por Themis para examinar superficialmente a mente do mercador Pierre, verificando suas verdadeiras intenções e confirmando que ele não portava itens mágicos malignos.

Hearing the Silent Chorus

Uma magia astrológica que permite ao conjurador ouvir os sons dos planetas e estrelas. Requer um teste de inteligência mais astronomia e estresse para interpretar os sons. Fornece bônus para atividades astrológicas, mas só pode afetar uma atividade por estação. Spatha a usou com sucesso para ganhar inspiração astronômica.

Ward contra Animais

Proteção mágica oferecida por Drusilla para proteger Luc de criaturas mágicas durante sua investigação na floresta. Magia defensiva para permitir exploração segura.

Wizard Side Step

Magia de ilusão de Luc que cria uma imagem espelhada dele mesmo, mencionada como possível proteção contra o rei animal caso o encontre novamente.

Mirror Image

Magia de ilusão que Luke usa para criar duplicatas de si mesmo, oferecendo proteção durante suas atividades na floresta.

Memorização de Textos

Magia que Penelope usa para memorizar textos reais e depois lê-los em sonhos, permitindo estudar em diferentes ambientes.

Ritual de Iniciação ao Grimório

Um ritual complexo conduzido por Malachai envolvendo jejum, ervas especiais, cânticos em língua eslava e imersão em um caldeirão mágico. O ritual visa ensinar Penélope a 'ser lida pelo grimório' e abandonar o corpo físico.

Ways of the Forest

Habilidade mágica de Luc que lhe permite identificar mudanças e energias diferentes na floresta, detectando interferências mágicas no ambiente natural.

Items

Tecidos

Tecidos de qualidade prometidos por Pierre como parte do pagamento pela proteção de sua filha. Luc negociou estes tecidos e cada membro do covenant receberá um.

Meteoritos

Metais raros que caem do céu anualmente em Mons Clara, parecidos com ferro mas com propriedades diferentes. São chamados de 'estrelas do céu' e são de interesse particular de Spatha para seus estudos e trabalhos de forja. Mesmo quando o vis é removido, o metal ainda mantém propriedades únicas.

Orrery

Diagrama astronômico do sistema solar pintado no teto de Barbegal, mostrando a Terra no centro com o Sol e planetas ao redor, seguindo o conhecimento astronômico medieval. Objeto de estudo de Spatha para aprender conhecimentos astronômicos avançados.

Perfumes

Fragrâncias caras solicitadas por Liliana e posteriormente por Sibyl, representando parte dos gastos excessivos que preocupam Ricardus.

Vinhos finos

Bebidas caras consumidas por Liliana e depois solicitadas por Sibyl, contribuindo para o aumento dos custos do covenant.

Anéis e colares

Jóias caras que seriam entregues por um comerciante, mas que Spatha ordenou que fossem devolvidas para controlar os gastos.

Eervas Rituais

Um saco de ervas com cheiro forte entregue por Malachai. Quando preparadas como chá, enfraquecem o corpo físico e facilitam a conexão da mente com o espírito, causando efeitos purgativos intensos incluindo caganeira, suor e fome.

Caldeirão Ritual

Um caldeirão mágico que apareceu na sala de Malachai, contendo água que se transforma durante o ritual, mostrando cores de arco-íris como óleo misturado com água.

Vis de Pássaros

Quatro unidades de vis extraídas de pássaros caçados por Luc na floresta. Entregues para Drusilla processar, representando recursos mágicos valiosos para o covenant.

Escudo de Perseu

Escudo mítico que apareceu no sonho de Penelope, tradicionalmente decorado com a cabeça da Medusa. Conectado às lendas das gorgonas e possivelmente relevante para a criatura aprisionada.

Certamen

Item mágico que Vlad Ex-Tremere perdeu em uma aposta com um membro do covenant de Mons Clara, causando sua decepção e eventual saída do covenant.

Caderninho Preto

Pequeno caderno que Sibyl usa para anotar nomes de pessoas que a desapontam ou agem contra ela, incluindo Ricardus.

Saco de Dinheiro

Quantia substancial em moedas e joias trazida por Pierre para pagar pela proteção de Liliana, suficiente para cobrir suas despesas por três anos.

Sangue de Gorgon

Componente mágico extremamente poderoso que pode ser usado tanto para curar quanto para envenenar, extraído das criaturas gorgons.

Opala

Pedra preciosa que Drusilla precisa para começar seu talismã, que pode ser obtida através dos serviços de [Sera](#) ou comprada em Nice.

Limonada

Bebida que Liliana e Sibyl fazem juntas, usando mel especial produzido em Mons Clara, representando sua amizade e atividades compartilhadas.

Sessions/2025-06-30 Sonhos e Cathares.md

Summary

Durante o verão de [1233](#), os magos de [Mons Clara](#) vivenciaram eventos transformadores que moldaram o destino do covenant. [Penelope](#) passou por um ritual de iniciação místico conduzido por [Malachai](#) em Rosnov, onde após jejuar e consumir ervas especiais, foi imersa em um caldeirão oleoso para entrar no mundo dos sonhos. Dentro deste reino onírico, ela se viu em uma forma física idealizada, participando de um baile de gala em um castelo magnífico onde dançava com destreza excepcional.

O ritual se intensificou quando um gato familiar a guiou pelos parapeitos do castelo até uma torre misteriosa. Lá, Penelope enfrentou desafios que testaram sua vontade e poder mágico, incluindo um confronto com um urso negro que ela fez adormecer usando magia Rego Animal. Quando o urso se transformou em fumaça, uma voz sussurrou sobre quebrar ilusões, e

Penelope foi presa por correntes prateadas que a torturaram até ela usar magia Muto Imaginem para se libertar. Através deste ordeal, ela aprendeu a manipular o sonho com sua imaginação e vontade, mas ao despertar, sofreu consequências físicas severas, recebendo penalidades de -4 em força e destreza, embora tenha ganhado Affinity com Imaginem.

Malachai estabeleceu conexões arcana com Penelope para futuros encontros nos sonhos, coletando seus cabelos, data de nascimento e nome verdadeiro (Sibyl Sardot). Ele explicou que os próximos rituais aconteceriam dentro dos sonhos e prometeu destruir as conexões após o aprendizado estar completo. Quando Penelope perguntou sobre Július, ex-merinita e estudioso de Imaginem, Malachai mencionou Somnifer, o mais antigo da ordem dos Volchevni, que estava preso em Lápis Crudos devido ao fechamento místico do régio.

Enquanto isso, em Barbegal, Spatha estava concentrado em seus estudos quando escutou gritos de socorro vindos de fora do régio. Investigando, ele emergiu do rio e encontrou Esther, uma perfecta cátara de cerca de 40-50 anos que estava fugindo de perseguição religiosa. Esther explicou que era uma curandeira experiente e líder espiritual cujos companheiros foram mortos ou presos em um ataque liderado por Sir Guilhem de Montpeyroux, um cavaleiro fanático religioso. Ela mostrou um ferimento na perna e pediu ajuda, levando Spatha a oferecer abrigo por uma noite.

O confronto com Sir Guilhem foi inevitável quando o cavaleiro apareceu acampado perto da igreja em ruínas. Spatha decidiu enfrentar o perseguidor para proteger Esther, manifestando sua armadura mágica completa ao se identificar como o "Cavaleiro das Estrelas". Sir Guilhem atacou com uma maça, causando 21 pontos de dano, mas a armadura indestrutível absorveu completamente o impacto sem nenhum arranhão. Após um segundo ataque igualmente ineficaz, o cavaleiro fez uma oração em latim pedindo orientação divina antes de recuar e eventualmente fugir da área.

Esther, impressionada com a proteção de Spatha, ofereceu seus serviços como curandeira e serva em troca de segurança. Spatha explicou sobre os valdesianos em Mons Clara e suas diferenças religiosas, e Esther aceitou viver entre pessoas de fé diferente, prometendo não interferir. Eles fizeram uma jornada difícil de três dias através da floresta, durante a qual Esther compartilhou detalhes sobre sua fé cátara, incluindo suas restrições alimentares rigorosas que proibiam produtos de união sexual entre animais.

Ao chegarem a Mons Clara, Spatha apresentou Esther como nova curandeira do covenant. Brother Adrien reconheceu imediatamente as vestimentas de Esther como sendo de uma perfecta cátara, mas a recebeu cordialmente, oferecendo ajuda para encontrar acomodação. Esther foi levada à enfermaria para se recuperar usando os cobertores mágicos criados por Spatha, e gradualmente foi integrada à comunidade, estabelecendo-se como curandeira residente após sua recuperação.

Durante o verão, os magos coletaram recursos valiosos no [Nascente do Verdon](#) , obtendo dois vis de Mentem e dois vis de Ignem, enquanto os fantasmas apareceram novamente no local. Lissanda, a jovem aprendiz de nove anos, progrediu rapidamente como ferreiro sob tutela de [Gabriel](#) , quase alcançando nível 3 em Blacksmith e começando a se especializar em fabricação de armas.

No final do verão, eventos perturbadores se desenrolaram quando Malachai apareceu no sonho de Penelope para relatar problemas sobrenaturais em Rosnov. Após a iniciação de Penelope, trabalhadores começaram a ter pesadelos com árvores sussurrando pecados, uma serva foi encontrada em transe acreditando ser uma nobre, e Malachai sentia uma presença espiando seus sonhos. Um régio fraco havia aparecido no Sanctum onde foi feita a iniciação, e Malachai identificou a entidade como um necrófago onírico que se alimentava dos pensamentos e pesadelos das pessoas próximas.

Malachai explicou que não podia entrar no régio pois a entidade usava o eco de seu ritual como chave, e pediu para Penelope vir a Rosnov para enfrentar a criatura. Ele ofereceu uma conexão arcana temporária através de um vaso com runas e marcou um encontro para o dia seguinte às 4 da manhã. Penelope aceitou a missão, considerando perder XP se precisasse partir em emergência, demonstrando sua dedicação em resolver o problema que sua iniciação havia inadvertidamente causado.

O verão terminou com Spatha tentando ouvir os astros através de magia, mas falhando na rolada de estresse e ganhando Warping por ouvir vozes cósmicas perturbadoras. Esta falha significou que ele não conseguiu aprender o mistério planejado, afetando sua promessa de ajudar [Apolo](#)  no laboratório durante o outono. Assim, o covenant se preparava para enfrentar novos desafios, com Penelope partindo para uma missão perigosa e os outros membros lidando com as consequências de suas ambições mágicas.

Scenes

Ritual de Iniciação de Penelope

Penelope passa por um ritual de iniciação místico conduzido por Malachai, envolvendo jejum, consumo de ervas e imersão em um caldeirão oleoso para entrar no mundo dos sonhos.

- Penelope jejua e consome ervas especiais como preparação para o ritual
- Ela é imersa em um caldeirão oleoso por Malachai
- Penelope se vê em uma forma física idealizada dentro de um mundo de sonhos
- Ela participa de um baile de gala em um castelo, dançando com destreza excepcional
- Um gato familiar a convida para segui-lo pelos parapeitos do castelo

- Penelope tenta tomar controle do sonho para abrir uma porta emperrada
- Ela encontra um urso negro em uma cela escura
- Penelope usa magia Rego Animal para fazer o urso dormir
- O urso se transforma em fumaça e uma voz sussurra sobre quebrar ilusões
- É presa por correntes prateadas que a torturam
- Usa magia Muto Imaginem para transformar as correntes em ar e se libertar
- Aprende a manipular o sonho com sua imaginação e vontade
- Acorda no mundo real, sentindo dor física e cansaço extremo
- Recebe penalidades de -4 em força e destreza, mas ganha Affinity com Imaginem

Instruções para Próximos Passos da Iniciação

Malachai explica os próximos passos da iniciação e estabelece conexões arcana com Penelope para futuros encontros nos sonhos.

- Malachai explica que os próximos rituais acontecerão dentro dos sonhos
- Penelope fornece conexões arcana: cabelos, dia de nascimento e nome verdadeiro (Sibyl Sardot)
- Malachai promete destruir as conexões após o aprendizado estar completo
- Penelope pergunta sobre Július, ex-merinita e estudioso de Imaginem
- Malachai menciona Somnifer, o mais antigo da ordem, preso em Lápis Crudos
- Explica sobre o régio fechado onde só se pode sair se alguém equivalente entrar
- Oferece ajuda para Penelope se comunicar com Somnifer através dos sonhos

Retorno de Penelope e Discussão Financeira

Penelope retorna de Rosnov no início do verão e conversa com Ricardus sobre questões financeiras do covenant relacionadas aos gastos de Sibyl.

- Penelope volta de Rosnov usando Leap of Homecoming
- Sibyl conta tudo sobre os eventos recentes para Penelope
- Penelope estende seu parma para Ricardus durante a conversa
- Ricardus explica que manter Sibyl em alto padrão custaria cerca de 10 pounds of silver por ano
- Discussão sobre custos de laboratórios - média de 35 pounds por ano para todos
- Penelope oferece cobrir pessoalmente os custos extras de Sibyl se necessário
- Ricardus pede instruções claras dos magos para evitar conflitos

Spatha Ouvi Gritos em Barbegal

Spatha escuta gritos de socorro vindos de fora do régio de Barbegal e decide investigar, encontrando uma mulher em perigo.

- Spatha está estudando concentrado quando escuta gritos abafados
- Os gritos parecem vir de fora do régio, próximo à ponte
- Spatha decide sair do régio para investigar
- Ele emerge do rio e vê uma senhora com faixa branca no cabelo
- A mulher se assusta ao ver Spatha saindo do rio e corre para a igreja
- Spatha nada até a margem e se aproxima da igreja em ruínas

Encontro com Esther

Spatha encontra Esther, uma mulher cátara ferida que estava fugindo de perseguição religiosa, e oferece ajuda.

- Encontra a mulher ajoelhada em oração diante de uma cruz caída
- A mulher se apresenta como Esther, claramente afetada pelo Gift
- Esther explica que é uma Perfecta cátara fugindo de Sir Guilhem de Montpeyroux
- Ela revela que seus companheiros foram mortos ou presos em um ataque
- Esther mostra um ferimento na perna e pede ajuda
- Spatha oferece abrigo por uma noite e orientações sobre Barlet
- Spatha convence Esther a segui-lo através do rio para entrar no régio

Abrigo em Barbegal

Spatha leva Esther para o régio de Barbegal e providencia abrigo e suprimentos para ela.

- Spatha leva Esther através do rio até a entrada do régio
- Eles entram no régio mágico, com Esther assustada mas confiante
- Spatha leva Esther para dentro da torre
- Ele usa magia Leap of Homecoming para buscar suprimentos
- Spatha traz pão, queijo e um cobertor mágico para Esther
- Esther se instala na torre para passar a noite
- Esther explica suas crenças cátaras e restrições alimentares
- Ela avisa sobre Sir Guilhem, o cavaleiro obstinado que a persegue

Confronto com Sir Guilhem

Spatha enfrenta o cavaleiro Sir Guilhem de Montpeyroux que persegue Esther, demonstrando o poder de sua armadura mágica.

- Spatha e Esther tentam sair do régio mas veem Sir Guilhem acampado perto da igreja
- Spatha decide enfrentar o cavaleiro para proteger Esther
- Spatha veste sua armadura mágica e sai do rio para confrontar Sir Guilhem
- Sir Guilhem questiona Spatha sobre uma mulher herege ferida que está perseguido
- Spatha mente sobre não ter visto Esther
- Sir Guilhem ameaça Spatha e exige a verdade
- Spatha revela sua armadura mágica completa se identificando como 'cavaleiro das estrelas'
- Sir Guilhem ataca Spatha com uma maça, causando 21 pontos de dano
- A armadura mágica absorve completamente o dano sem nenhum arranhão
- Sir Guilhem tenta atacar novamente com o mesmo resultado
- Sir Guilhem faz uma oração em latim pedindo orientação divina
- Sir Guilhem recua e eventualmente foge da área

Decisão de Esther e Viagem para Mons Clara

Esther decide acompanhar Spatha a Mons Clara em vez de continuar fugindo sozinha, e eles fazem uma jornada de três dias.

- Esther oferece seus serviços como curandeira e serva em troca de proteção
- Spatha explica sobre os valdesianos em Mons Clara e suas diferenças religiosas
- Esther aceita viver entre pessoas de fé diferente, prometendo não interferir
- Spatha busca suprimentos para a viagem de três dias através da floresta
- Durante a viagem, Esther compartilha detalhes sobre sua fé cátara
- Ela explica suas restrições alimentares - não come produtos de união sexual entre animais
- Esther revela que perdeu sua Bíblia durante a fuga
- A viagem é difícil devido ao ferimento na perna de Esther

Chegada e Apresentação em Mons Clara

Spatha apresenta Esther ao covenant e aos seus habitantes, estabelecendo-a como nova curandeira residente.

- Chegam a Mons Clara no terceiro dia
- Spatha vê Liliana sendo escoltada por um guarda montado
- Spatha apresenta Esther como nova curandeira do covenant

- Esther é levada à enfermaria para descansar e se recuperar
- Spatha mostra os cobertores mágicos que ajudam na cura
- Brother Adrien reconhece as vestimentas de Esther como sendo de uma perfecta cátara
- Brother Adrien dá as boas-vindas e oferece ajuda para encontrar acomodação
- Esther é apresentada a Drusilla, que fica surpresa com Spatha ajudando uma mulher
- Esther conhece outros moradores, incluindo Anil na forja e Lissanda
- Sibyl oferece fazer um tour da cidade quando Esther se recuperar

Integração de Esther e Coleta de Vis

Esther se recupera e é integrada à comunidade, enquanto os magos coletam recursos mágicos no verão.

- Esther se recupera usando o cobertor mágico
- Uma casa é arrumada para ela na vila
- A população local a aceita apesar de achá-la diferente
- Ela começa a trabalhar na lavoura após se recuperar
- Ricardus é instruído a fornecer materiais médicos se necessário
- Coleta de dois vis de Mentem no Nascente do Verdon
- Coleta de dois vis de Ignem no mesmo local
- Aparição dos fantasmas no Nascente do Verdon novamente
- Nenhuma presença de outros magos foi relatada no local

Aparição de Malachai e Pedido de Ajuda

Malachai aparece no sonho de Penelope para relatar problemas sobrenaturais em Rosnov e pedir sua ajuda.

- Malachai aparece no sonho de Penelope duas semanas antes do fim do verão
- Relata eventos estranhos em Rosnov após a iniciação de Penelope
- Trabalhadores têm pesadelos com árvores sussurrando pecados
- Uma serva é encontrada em transe acreditando ser uma nobre
- Malachai sente uma presença espiando seus sonhos
- Aparece um régio fraco no Sanctum onde foi feita a iniciação
- Malachai identifica a entidade como um necrófago onírico
- Explica que não pode entrar no régio pois a entidade usa o eco de seu ritual
- Pede para Penelope vir a Rosnov para enfrentar a entidade
- Oferece uma conexão arcana temporária através de um vaso com runas
- Marca encontro para o dia seguinte às 4 da manhã

Fim do Verão - Preparativos e Consequências

Os personagens fazem balanços do verão e se preparam para o outono, enquanto lidam com as consequências de suas ações.

- Penelope considera perder XP se precisar partir em missão de emergência
- Lissanda (9 anos) progride rapidamente como ferreiro, quase atingindo Blacksmith 3
- Lissanda começou a se especializar em Weaponsmith sob tutela de Gabriel
- Discussão sobre mudanças na lealdade do covenant devido à chegada de Temis (Gentle Gift)
- Discussão sobre o próximo tribunal ser realizado em Miniata Sofia
- Spatha realiza rolada de estresse após tentar ouvir os astros
- Spatha falha na rolada e ganha Warping por ouvir vozes cósmicas perturbadoras
- Spatha não consegue aprender o mistério planejado, afetando promessa de ajudar Apolo no laboratório

Npcs

Malachai

Mago iniciador e mentor de Penelope nos estudos de Imaginem, membro experiente dos Volchevni (culto de sonhadores). Conduz o ritual de iniciação com caldeirão oleoso e oferece continuar o treinamento através dos sonhos. Conhece a história da ordem e seus membros antigos como Július e Somnifer. Enfrenta problemas com um necrófago onírico em Rosnov.

Gato Familiar

Um gato que aparece nos sonhos de Penelope, possivelmente o familiar de Jeane. Guia Penelope através do castelo onírico, levando-a pelos parapeitos até uma torre misteriosa antes de desaparecer.

Ricardus

Contador e administrador financeiro do covenant responsável por gerenciar gastos e custos. Homem preocupado que prefere evitar conversas sociais e se concentrar em números. Explica detalhadamente os custos dos laboratórios e das despesas de Sibyl, pedindo instruções claras dos magos para evitar conflitos sobre decisões financeiras.

Sibyl

Personagem cujos gastos e estilo de vida luxuoso têm causado preocupações financeiras no covenant. Seus pedidos custam aproximadamente 10 pounds of silver por ano.

Liliana

Filha do rico mercador Pierre que visitou durante a primavera de 1233 e causou uma situação delicada envolvendo [Ricardus](#) e Cíbio. Vista sendo escoltada por um guarda montado, aparentemente deixando o covenant.

Esther

Uma perfecta cátara de cerca de 40-50 anos, curandeira experiente e líder espiritual fugindo de perseguição religiosa. Tem ferimento na perna e aparência de quem trabalhou muito na vida. Vestimenta simples de algodão preto com faixa branca no cabelo. Educada e alfabetizada, segue práticas vegetarianas rigorosas e rejeita símbolos católicos como a cruz. Estabelece-se em Mons Clara como curandeira residente após ser resgatada por Spatha.

Sir Guilhem de Montpeyroux

Cavaleiro fanático religioso que persegue Esther e outros cátaros. Descrito como obstinado e violento, participando da cruzada contra os hereges. Usa armadura pesada e porta uma maça. Não possui terras próprias mas tem autoridade para perseguir cátaros. Foge após não conseguir causar dano na armadura mágica de Spatha.

Brother Adrien

Líder religioso da vila de Mons Clara com conhecimento em Church Lore e Teologia. Reconhece imediatamente as vestimentas de Esther como sendo de uma perfecta cátara, mas a recebe cordialmente. Oferece ajuda para encontrar acomodação para ela na vila e explica sobre as atividades locais como plantio de lavanda.

Drusilla

Magia do covenant que fica surpresa ao ver Spatha ajudando uma mulher. Demonstra satisfação com a mudança de comportamento de Spatha em relação a ajudar o próximo.

Anil

Ferreiro que trabalha na forja de Mons Clara. Visto trabalhando sem camisa durante o verão, representa a diversidade étnica da comunidade. Sua presença chama atenção de Esther quando ela é apresentada ao local.

Lissanda

Jovem aprendiz de nove anos que está aprendendo ferraria e se especializando em fabricação de armas. Descrita como um prodígio, quase alcançando nível 3 em Blacksmith e começando a se especializar em Weaponsmith sob tutela de Gabriel.

Gabriel

Um dos melhores ferreiros da região que dedica metade de seu tempo ensinando Lissanda através do sistema de apprenticeship, permitindo que ambos aprendam enquanto trabalham.

Johannes

Membro da administração do covenant que é apresentado a Esther junto com Ricardus. Faz parte da estrutura organizacional de Mons Clara e está envolvido na integração de novos residentes.

Molidius

Entidade que reside no subterrâneo de Barbegal, mantendo suas atividades normais enquanto Spatha estuda nas ruínas. Figura misteriosa que permanece concentrada em seus próprios afazeres no régio.

Somnifer

Um merinita que é o mais antigo membro da ordem dos Volchevni. Está preso no covenant de Lápis Crudos devido ao fechamento místico do régio. É uma figura importante na história da ordem e possui conhecimentos sobre Július e outros membros antigos.

Július

Ex-merinita e grande estudioso de Imaginem que era de Mons Clara. Membro do culto dos sonhadores que morreu em Aramaxima junto com seus colegas durante perseguições aos Volchevni.

Apolo

Mago mencionado como alguém que poderia ajudar Penelope com rituais de cura para sua condição enfraquecida, conhecido por seus conhecimentos em rituais médicos.

Temis

Novo membro do covenant com Gentle Gift que afeta o equilíbrio de lealdade do grupo, mencionado como tendo chegado recentemente.

Igor

Personagem mencionado por Malachai que não está feliz com a situação do necrófago onírico, mas entende que é um problema do Covenant que precisa ser resolvido.

Pierre

Rico mercador e pai de Liliana, mencionado em conexão com a visita que causou problemas financeiros.

Johansson

Pessoa responsável por conversar com o povo, contrastando com Ricardus que é apenas o contador.

Locations

Rosnov

Local onde Malachai conduz o ritual de iniciação de Penelope, contendo um laboratório com caldeirão oleoso usado para imersão ritual. Onde eventos sobrenaturais estranhos começaram a ocorrer após a iniciação, incluindo o aparecimento de um régio fraco no Sanctum e a presença de um necrófago onírico.

Castelo dos Sonhos

Um castelo onírico criado pelas memórias de Penelope, com salões de baile, sacadas e torres, onde ela experimenta uma versão idealizada de si mesma durante o ritual de iniciação.

Cela da Torre

Uma cela escura semelhante às masmorras de Briansonet, localizada no topo de uma torre do castelo dos sonhos, onde Penelope enfrenta um urso negro durante seu ritual.

Lápis Crudos

Um covenant mágico preso dentro de um régio que fechou misticamente, onde só é possível sair se alguém equivalente entrar simultaneamente. Local onde Somnifer, o mais antigo dos Volchevni, está aprisionado.

Mons Clara

O covenant principal onde os magos residem. Possui uma forja onde [Anil](#) trabalha, uma enfermaria com cobertores mágicos curativos, laboratórios dos magos e uma vila adjacente onde vivem os mundanos. Local onde Esther é apresentada e se estabelece como curandeira.

Barbegal

Ruínas antigas dentro de um régio onde Spatha estuda. Contém torres intactas e um subterrâneo onde Molidius reside. Local isolado acessível através de escadas no meio de um rio, onde evidências da passagem de Sir Guilhem foram encontradas.

Igreja em Ruínas de Barbegal

Igreja destruída próxima a Barbegal, com uma torre quebrada e uma cruz de metal caída. Local onde Esther foi encontrada orando e onde há um cemitério nas proximidades. Sir Guilhem havia acampado aqui durante a noite.

Rio próximo a Barbegal

Rio que deve ser atravessado a nado para acessar o régio de Barbegal. Serve como entrada para o local mágico e onde ocorreu o confronto entre Spatha e Sir Guilhem.

Foix

Vilarejo próximo de Arles de onde Esther fugiu após um ataque dos cruzados contra sua comunidade cátara.

Barlet

Cidade mais próxima ao sul de Barbegal, sugerida por Spatha como destino seguro para Esther.

Floresta entre Barbegal e Mons Clara

Uma floresta densa e fechada que conecta as ruínas de Barbegal ao covenant de Mons Clara. A viagem através dela leva três dias e é considerada solitária e desafiadora.

Enfermaria de Mons Clara

Sala médica do covenant equipada com cobertores mágicos criados por Spatha que ajudam os pacientes a dormir tranquilamente e se recuperar de ferimentos.

Nascente do Verdon

Área mágica com um rio onde frequentemente aparecem manifestações místicas como fantasmas e outros fenômenos mágicos. Local conhecido por ser fonte de vis, especialmente Mentem e Ignem, visitado regularmente pelos magos para coleta de recursos.

Miniata Sofia

Local onde será realizado o próximo tribunal de magos em [1235](#), sede de um Covenant Criamon que surpreendentemente aceitou sediar o evento.

Aedes Mercurio

Local de onde Apolo retornou recentemente.

Aramaxima

Local onde Július morreu junto com seus colegas durante as perseguições aos Volchevni.

Spells

Rego Animal

Magia espontânea usada por Penelope no mundo dos sonhos para fazer um urso negro adormecer. A magia foi bem-sucedida, transformando o urso em fumaça esbranquiçada que ocupou toda a cela.

We Shaped the Dream

Técnica de controle onírico que Penelope tenta usar para tomar controle da narrativa do sonho, especificamente para abrir uma porta emperrada. Requer um teste de inteligência e permite manipular elementos do mundo dos sonhos.

Muto Imaginem

Magia de nível 5 usada por Penelope para transformar correntes de metal em ar, permitindo sua libertação durante o ritual. Requer gestos sutis devido às limitações físicas e tem efeito momentâneo.

Reshape the Dream

Habilidade mística de controlar e manipular sonhos através da vontade e imaginação. Penelope aprende a usar esta técnica para fazer objetos desaparecerem e reaparecerem no mundo onírico.

Leap of Homecoming

Magia de teletransporte usada por Penelope para retornar de Rosnov para Mons Clara no início do verão, e por Spatha para viajar rapidamente entre Barbegal e sua casa para buscar suprimentos. Permite movimento instantâneo entre locais conhecidos.

Manifestação da Armadura

Spatha manifesta instantaneamente sua armadura mágica completa ao se identificar como o 'Cavaleiro das Estrelas', criando um efeito dramático e intimidador que surpreendeu completamente Sir Guilhem.

Conexão Arcana Temporária

Magia que Malachai oferece para criar um objeto físico a partir de uma conexão arcana existente. A magia pode ser lançada por um visitante espiritual no sonho para criar um objeto real, ou por um visitante físico que pode sair com o objeto.

Magia de Ouvir os Astros

Magia utilizada por Spatha para tentar escutar os planetas e estrelas, que resultou em consequências perturbadoras ao ouvir vozes cósmicas não esperadas, causando Warping e falha no aprendizado do mistério planejado.

Items

Caldeirão Oleoso

Caldeirão usado no ritual de iniciação onde Penelope é imersa após jejum e consumo de ervas. Contém uma substância oleosa que facilita a transição para o mundo dos sonhos.

Eervas e Especiarias

Substâncias consumidas por Penelope durante o jejum preparatório para o ritual de iniciação, usadas para alterar seu estado de consciência antes da imersão no caldeirão.

Correntes Prateadas

Correntes místicas que aparecem nos sonhos para prender e torturar Penelope durante o ritual. Podem ser transformadas em ar através de magia Muto Imaginem, mas retornam à forma original rapidamente.

Conexões Arcanas

Cabelos de Penelope, informações sobre seu nascimento e nome verdadeiro (Sibyl Sardot) coletados por Malachai para estabelecer conexão mística que permitirá visitação através dos sonhos.

Cobertores Mágicos de Cura

Dois cobertores criados por Spatha que ajudam os pacientes a dormirem tranquilamente e se recuperarem de ferimentos quando usados consistentemente. Localizados na enfermaria de

Mons Clara, onde Esther ficará durante sua recuperação.

Pão e Queijo

Suprimentos básicos que Spatha trouxe para alimentar Esther durante sua estadia em Barbegal.

Armadura Mágica de Spatha

Armadura encantada que aparece instantaneamente quando Spatha se identifica como o 'Cavaleiro das Estrelas'. Completamente indestrutível e sem peso, absorveu ataques poderosos sem sofrer nenhum dano ou arranhão, causando grande impacto psicológico no oponente.

Maça de Sir Guilhem

Arma pesada empunhada pelo cavaleiro, capaz de causar 21 pontos de dano em um ataque certeiro, mas completamente ineficaz contra a armadura mágica de Spatha.

Bíblia Perdida de Esther

Uma cópia da Bíblia que Esther possuía mas foi forçada a abandonar durante sua fuga. Ela a escondeu em algum lugar no caminho e representa um item valioso para sua fé cética.

Vis de Mentem

Dois vis de Mentem coletados no Nascente do Verdon durante o verão. Recursos mágicos valiosos relacionados à mente e pensamento, obtidos através das manifestações místicas que aparecem regularmente no local.

Vis de Ignem

Dois vis de Ignem coletados no Nascente do Verdon durante o verão. Recursos mágicos relacionados ao fogo e energia, parte da coleta regular de vis que os magos fazem neste local místico.

Vaso com Runas

Item oferecido por Malachai a Penelope, contendo uma conexão arcana temporária para ajudá-la a enfrentar o necrófago onírico. O item precisa ser criado através de magia no sonho para se tornar físico.

Sessions/2025-07-07 Necrófago Onírico.md

Date: Jul 7th, 2025

Summary

A sessão começou com os jogadores discutindo os planos de seus personagens para as próximas estações. Drusilla planejava trabalhar em seu talismã e fazer uma viagem para Mimizan na primavera, enquanto Luc pretendia continuar explorando mistérios com Balbucus e viajar para a casa dele no final do verão. [Spatha](#) mencionou ter ajudado uma mulher durante uma viagem a pé, e houve discussões sobre concursos Verditius e tribunais futuros.

[Penelope](#) recebeu um chamado urgente de [Malachai](#) através de um vaso marcado com runas nórdicas antigas. Ela acordou abraçada com o vaso e se lembrou que Malachai havia pedido para aparecer vendada. Antes de partir, ela avisou seus sodalis sobre a viagem de última hora e houve uma conversa sobre [Sybil](#) e questões do covenant. Os jogadores decidiram deixar um flashback sobre Sybil para quando Felipe estivesse presente.

Para cumprir a exigência de Malachai, Penelope tentou criar uma venda de lã usando Rego Animal com requisito. A magia funcionou mas causou fadiga por falhar por sete pontos na dificuldade. Ela foi transportada instantaneamente para o topo de uma montanha em Rosnov, sentindo vento gelado e sol de fim de tarde. Chegou no horário exato que Malachai havia especificado.

Em Rosnov, Penelope encontrou dois magos confusos sobre sua presença - Igor e Tiranus. Ela removeu a venda e observou escadas esculpidas na pedra levando a um altar com marcas de sangue antigas, além de tochas marcadas com runas similares às do vaso. Os magos questionaram sua presença, explicando que ninguém pode vir ao topo da montanha sem convite direto. Penelope explicou que Malachai a havia chamado através de uma conexão mágica.

Os magos levaram Penelope para procurar Malachai, mas ele não foi encontrado em lugar algum. Desceram as escadarias de pedra até o Sanctum de Malachai e bateram na porta várias vezes sem resposta. Um servo foi enviado para procurar nos aposentos pessoais, mas não retornou após vários minutos. Igor fez uma busca mais ampla e confirmou que Malachai havia desaparecido completamente.

Severicus forneceu um token mágico para Penelope usar magia dentro do Aegis de Rosnov, dando-lhe 24 horas para resolver a situação. Penelope entrou na sala lateral do sanctum de Malachai e notou que algo havia mudado de lugar desde sua última visita. Ela usou uma magia espontânea de Intelligo Vim para detectar entradas de régio mágico e descobriu uma porta bidimensional invisível no meio da sala, visível apenas quando a luz do sol era bloqueada.

Penelope atravessou o portal e imediatamente adormeceu, com seu corpo físico caindo no chão. Ela se encontrou em um dreamscape distorcido que lembrava um castelo anterior, mas agora feito inteiramente de vidro cortante e espinhento. O palácio estava contorcido de forma sinistra, com escadarias perigosas cheias de pontas cortantes. Ela podia ver uma porta de madeira que levava de volta ao quarto do Malachai.

Descobrindo que não conseguia moldar este sonho por não ser a sonhadora, Penelope usou Muto Imaginem para transformar o vidro cortante em areia, criando um caminho seguro. Esta foi a primeira vez que ela usou a duração 'dream' dentro de um sonho, estabelecendo que funciona quando o target também é dream. As portas do castelo se abriram automaticamente quando ela se aproximou.

Dentro do castelo enorme com centenas de salas, Penelope usou Intelligo Mentem para contar quantas mentes estavam presentes, descobrindo que existiam três no total. Ela então usou Intelligo Imaginem para ver através das paredes, descobrindo Maria em um quarto comendo comida e usando uma coroa de princesa, um lenhador falando com árvores que suspiravam, e Malachai dormindo completamente enrolado por serpentes.

No quarto de Malachai, Penelope avistou uma figura sombria no canto - uma criatura sem rosto usando capuz e uma coroa feita de pedaços de vidro cortante. A entidade saiu pela porta quando observada, e Penelope a seguiu através de um longo corredor que lembrava o hotel do filme O Iluminado. Quando se aproximaram, a criatura removeu sua mortalha revelando ser feita de partes de diferentes animais coladas juntas.

O necrófago onírico não possuía rosto, apenas um vazio escuro que emitia rosnados de fome, e tinha quatro braços terminando em bicos de pássaro. Penelope tentou usar Rego Mentem para fazer a criatura dormir, mas a magia falhou completamente pois a entidade não possuía uma mente convencional. A criatura atacou Penelope, causando seis pontos de dano e uma ferida média, fazendo-a perder dentes e cair sangrando.

Penelope usou Hands of Grasping Earth para criar mãos de areia solidificada que prenderam o necrófago onírico efetivamente. Enquanto a criatura tentava se libertar, chegando a arrancar partes do próprio corpo, Penelope conseguiu escapar e correr pelo corredor. Ela examinou vários quartos vazios até encontrar o servo enrolado por serpentes e finalmente localizou Malachai em seu quarto.

Penelope fechou a porta atrás de si e tentou transformar as serpentes que prendiam Malachai em sapos, mas a magia falhou por não ter poder suficiente para afetar múltiplas criaturas. Ela então decidiu acordar Malachai diretamente usando sua magia de despertar. Uma serpente a mordeu durante o processo, envenenando-a, mas na segunda tentativa ela conseguiu despertar Malachai com sucesso.

Ambos acordaram do sonho e retornaram ao mundo real, descobrindo que o servo ainda estava dormindo e preso no mundo dos sonhos. Malachai explicou que a criatura havia expandido sua influência além do esperado e entrado em seu próprio sonho. Eles identificaram que as três mentes no sonho eram Penelope, Malachai e o servo desaparecido.

Malachai e Penelope explicaram a situação para Igor, Tiranus e Severicus, detalhando o régio e a criatura necrófaga. Os outros magos ficaram irritados porque a situação estava afetando todo o covenant. Eles encontraram as pessoas que Penelope havia visto no sonho, que relataram ter tido sonhos estranhos mas estavam fisicamente presentes e trabalhando normalmente. Apenas o servo que entrou no sanctum estava realmente desaparecido.

O tempo passou até o outono, com Penelope permanecendo ausente para resolver a situação. [Sera](#) retornou trazendo uma opala para Drusilla por cinco libras e uma carta importante da Domus Magna de Verditius para Spatha. A carta autorizava Spatha como agente oficial para investigar as ruínas de [Barbegal](#), mencionando que três magos Verditius haviam abandonado misteriosamente o trabalho lá, deixando uma marca na história da casa.

Spatha fez um teste de personalidade sobre sua ambição versus ajudar [Apolo](#) com um ritual no outono, conseguindo resistir à sua ambição para ajudar o amigo. Sera prometeu trazer um professor de grego e latim e uma Suma de Perdo no próximo outono. Os jogadores receberam pontos de experiência e confidence, e fizeram planos para várias semanas de preparação para futuras atividades, enquanto Penelope e Malachai continuavam trabalhando para resolver o problema do necrófago onírico e resgatar o servo preso no mundo dos sonhos.

Scenes

Planejamento e Preparação

Os jogadores discutem seus planos para as próximas estações e atividades de seus personagens.

- Drusilla planeja trabalhar em seu talismã e viagem para Mimizan
- Luc planeja continuar explorando mistérios com Balbucus e viajar para a casa dele
- Spatha menciona ter ajudado uma mulher durante uma viagem a pé
- Discussão sobre concursos Verditius e tribunais
- Conversa sobre quando Caio vai viajar novamente

Chamado de Malachai

Penelope recebe um chamado urgente de Malachai através de um vaso com runas nórdicas.

- Penelope acorda abraçada com um vaso marcado com runas nórdicas antigas
- Ela se lembra que Malachai pediu para aparecer vendada
- Penelope avisa seus sodalis sobre a viagem de última hora
- Conversa sobre Sybil e questões do covenant
- Discussão sobre flashback da conversa sobre Sybil quando Felipe estiver presente

Viagem para Rosnov

Penelope cria uma venda mágica e viaja para Rosnov usando conexão arcana.

- Penelope tenta criar uma venda de lã usando Rego Animal com requisito
- A magia funciona mas causa fadiga por falhar por 7 pontos
- Ela é transportada instantaneamente para o topo de uma montanha em Rosnov
- Sente vento gelado e sol de fim de tarde
- Aparece no horário combinado que Malachai havia especificado

Chegada em Rosnov

Penelope chega em Rosnov e encontra dois magos confusos sobre sua presença.

- Penelope escuta vozes em língua estrangeira ao longe
- Remove a venda e vê dois magos de Rosnov (Igor e Tiranus)
- Observa escadas esculpidas na pedra levando a um altar com marcas de sangue
- Vê tochas marcadas com runas similares às do vaso
- Os magos questionam sua presença, pois ninguém pode vir ao topo da montanha sem convite
- Penelope explica que Malachai a chamou através de uma conexão mágica

Procura por Malachai

Os magos de Rosnov levam Penelope para procurar Malachai, mas ele não é encontrado.

- Os magos explicam que Malachai não os avisou sobre a visita de Penelope
- Descem as escadarias de pedra até o Sanctum de Malachai
- Batem na porta várias vezes sem resposta
- Um servo é enviado para procurar Malachai nos aposentos
- O servo não retorna após vários minutos

- Igor sai para fazer uma busca mais ampla por Malachai
- Penelope conversa com Tiranus sobre Ex Miscellanea e a Ordem de Hermes
- Igor retorna confirmando que Malachai não foi encontrado em lugar algum

Investigação do Sanctum

Penelope entra no sanctum de Malachai para investigar o régio mencionado por ele, descobrindo uma entrada portal dimensional.

- Severicus fornece um token mágico para Penelope usar magia dentro do Aegis
- Penelope entra na sala lateral do sanctum de Malachai
- Ela nota que algo mudou de lugar na sala desde sua última visita
- Penelope tenta detectar entradas de régio usando magia espontânea
- Ela descobre uma entrada de régio no meio da sala, visível apenas quando a luz é bloqueada
- A entrada aparece como partículas brilhantes quando o sol é tapado
- Penelope decide atravessar o portal dimensional

Entrada no Mundo dos Sonhos

Penelope atravessa o portal e entra em um mundo de sonhos distorcido.

- Penelope passa pela entrada e imediatamente adormece
- Seu corpo físico cai no chão e bate o queixo
- Ela se encontra em um dreamscape que lembra um castelo anterior
- O palácio está feito de vidro cortante e espinhento
- Pode ver uma porta de madeira que leva de volta ao quarto do Malachai
- Descobre que não consegue moldar este sonho pois não é o sonhador
- Tenta usar habilidades de navegação em sonhos mas falha

Transformando Vidro em Areia no Sonho

Penelope usa magia para transformar o vidro cortante do castelo em areia para criar um caminho seguro.

- Penelope debate as propriedades mágicas do vidro e como alterá-las
- Ela decide usar Muto Imaginem para transformar vidro em areia
- Usa duração 'dream' pela primeira vez dentro de um sonho
- Consegue criar um caminho seguro transformando o vidro cortante em areia
- Entra no castelo de vidro através do caminho que criou

- As portas do castelo se abrem automaticamente quando ela se aproxima

Explorando o Castelo de Vidro

Penelope entra no castelo misterioso e explora seus corredores e salas vazias.

- Vê um castelo enorme com escadarias em espiral e centenas de salas
- Observa decorações detalhadas como tapeçarias, escudos e armaduras
- Grita 'oi' e sua voz ecoa pelo salão vazio
- Não encontra ninguém inicialmente no castelo
- Usa magia Intelligo Mentem para contar quantas mentes estão presentes
- Descobre que existem três mentes no sonho, incluindo a sua própria

Investigação Mágica no Castelo

Penelope usa magia para explorar um castelo dentro de um sonho, descobrindo várias salas e pessoas.

- Penelope usa Intelligo Imaginem para ver através das paredes do castelo
- Ela vê uma cozinha, sala de jantar e vários quartos
- Descobre Maria em um quarto comendo comida e usando uma coroa de princesa
- Encontra um lenhador falando com as árvores que suspiram para ele
- Localiza Malachai dormindo em uma cama, completamente enrolado por serpentes
- Avista uma figura sombria no canto da sala do Malachai, usando capuz e coroa de vidro cortante
- A criatura sai pela porta quando Penelope a observa
- Penelope escuta o barulho de uma porta batendo

Perseguição no Corredor

Penelope segue a entidade misteriosa através dos corredores do castelo de sonho.

- Penelope sobe escadas espiraladas até um longo corredor
- O corredor lembra o hotel do filme O Iluminado, com quartos dos dois lados
- Vê a entidade sem rosto no final do corredor, usando coroa de vidro
- Penelope grita 'Ei, espera!' para a criatura
- A entidade começa a correr em direção a Penelope
- Ambas param e se aproximam lentamente até ficarem frente a frente

- Quando estão a 10-15 passos de distância, Penelope ainda não consegue ver o rosto da criatura

Confronto com o Necrófago Onírico

Penelope enfrenta uma criatura grotesca feita de partes de animais dentro do sonho, tentando usar magia para derrotá-la.

- A criatura remove sua mortalha revelando ser feita de pedaços de diferentes animais
- Possui pernas de camelo, cabeças de cachorro e outras partes animais misturadas
- A criatura não possui rosto, apenas um vazio que emite um rosnado de fome
- Todas as portas do corredor se abrem quando a criatura fala
- A criatura desenvolve quatro braços terminando em bicos de pássaro
- Penelope tenta usar Rego Mentem para fazer a criatura dormir, mas a magia falha
- A criatura ataca Penelope causando 6 pontos de dano e uma ferida média
- Penelope perde dentes e cai no chão sangrando pela boca

Combate Mágico

Penelope usa magia para prender a criatura onírica e escapar pelo corredor.

- Penelope usa Hands of Grasping Earth para prender a criatura com mãos de areia
- A criatura tenta se libertar, chegando a arrancar partes do próprio corpo
- A magia funciona efetivamente, impedindo a criatura de se mover
- Penelope consegue passar pela criatura presa e correr pelo corredor
- Ela examina vários quartos vazios enquanto procura por Malachai
- Encontra o servo enrolado por serpentes em um dos quartos
- Continua procurando até localizar o quarto onde Malachai está preso

Resgate do Malachai

Penelope encontra Malachai preso por serpentes em um quarto e tenta acordá-lo.

- Penelope encontra Malachai inconsciente, enrolado por serpentes em uma cama
- Fecha a porta do quarto atrás de si para se proteger
- Tenta transformar as serpentes em sapos usando Muto Animal, mas falha por falta de poder
- Decide tentar acordar Malachai diretamente usando sua magia de despertar

- Uma serpente morde Penelope quando ela tenta tocar Malachai, envenenando-a
- Penelope tenta novamente e consegue despertar Malachai com sucesso
- Ambos acordam do sonho e retornam ao mundo real
- Descobrem que o servo ainda está dormindo e preso no sonho

Despertar e Descobertas

Malachai e Penelope acordam do sonho e descobrem a situação do servo ainda preso.

- Malachai acorda e ambos retornam ao sanctum real
- Eles descobrem que o servo ainda está dormindo e preso no sonho
- Malachai explica que a criatura expandiu sua influência além do esperado
- Penelope relata tudo o que aconteceu no mundo dos sonhos
- Eles identificam que três mentes estavam no sonho: Penelope, Malachai e o servo
- Decidem avisar os outros magos sobre a situação
- Planejam que precisam voltar ao sonho para resgatar o servo

Explicações e Planejamento

Malachai e Penelope explicam a situação para os outros magos e fazem planos para resolver o problema do régio.

- Eles saem e explicam o que aconteceu para Igor, Tiranus e Severicus
- Malachai explica sobre o régio e suas suspeitas sobre a criatura
- Os outros magos ficam irritados porque a situação está afetando todo o covenant
- Encontram as pessoas que Penelope viu no sonho (serva, lenhador) que relatam ter tido sonhos estranhos
- Confirmam que apenas o servo que entrou no sanctum está realmente desaparecido
- Malachai sugere fazer planejamento calmo em vez de agir com urgência
- Decidem passar vários dias desenvolvendo estratégias antes de retornar

Passagem do Tempo e Chegada de Notícias

O tempo passa até o outono, com Penelope ainda ausente, e chegam cartas importantes para os magos.

- Penelope permanece ausente até o final do verão
- Sera retorna no outono trazendo uma opala para Drusilla por 5 libras
- Chegada de uma carta da Domus Magna de Verditius para Spatha

- A carta autoriza Spatha como agente para investigar as ruínas de Barbegal
- Spatha é instruído a proteger o local e recuperar itens de valor Verditius
- A carta menciona que três magos Verditius abandonaram misteriosamente o trabalho em Barbegal
- Spatha responde aceitando a missão e prometendo restaurar a honra da casa

Decisões de Outono

Os magos fazem planos para o outono, incluindo promessas de ajuda mútua e preparações futuras.

- Sera promete trazer um professor de grego e latim no próximo outono
- Sera também trará uma Suma de Perdo no próximo outono
- Spatha faz um teste de personalidade sobre sua ambição versus ajudar Apolo
- Spatha consegue resistir à sua ambição para ajudar Apolo com seu ritual
- Discussão sobre consequências se Apolo não realizar seu ritual no outono
- Distribuição de pontos de experiência e confidence para os jogadores
- Planejamento para várias semanas de preparação para futuras atividades

Npcs

Sera

Mercadora que trabalha para os magos, responsável por trazer suprimentos e itens especiais. Retornou no outono trazendo uma opala para Drusilla por 5 libras e prometendo trazer um professor de grego e latim e uma Suma de Perdo no próximo outono.

Sybil

Uma personagem mencionada como tendo 'vontades' e sendo tratada de forma questionável por alguns membros do covenant. Há tensões não resolvidas sobre como ela é tratada, especialmente por parte de Felipe.

Malachai

Um mago Ex Miscellanea de Rosnov especialista em sonhos e mistérios oníricos. Enviou um chamado urgente para Penelope através de um vaso com runas nórdicas, pedindo para ela aparecer vendada. Ficou preso em seu próprio sonho devido à influência da criatura necrófaga, enrolado por serpentes místicas, mas foi libertado por Penelope. Responsável pelo ritual que abriu o régio e permitiu a entrada da criatura.

Severicus

Um mago sênior de Rosnov que fornece um token mágico para Penelope poder usar magia dentro do Aegis do covenant. Demonstra mais autoridade que os outros magos e oferece ajuda limitada na investigação do desaparecimento de Malachai. Dá a Penelope 24 horas para tentar resolver a situação.

Servo de Rosnov

Um servo do covenant de Rosnov que carrega uma vela e tenta passar despercebido. Foi enviado para procurar Malachai em seus aposentos pessoais, mas desaparece durante a busca e não retorna quando chamado. Acaba sendo puxado para o mundo dos sonhos, onde permanece preso por serpentes e precisa ser resgatado.

Igor

Um mago Ex Miscellanea de Rosnov, descrito como ríspido e pouco amigável. Questiona a presença de Penelope no covenant e demonstra atitudes elitistas sobre a Ordem de Hermes. Fala eslavo com os servos, tem pouca paciência para explicações, e não demonstra empatia pelos covenfolk. Responsável por procurar Malachai quando ele desaparece.

Balbucus

Companheiro de Luc na exploração de mistérios. Luc planeja viajar para a casa dele no final do verão para continuar suas investigações com seu totem de osso de coruja.

Lenhador

Um homem com machado que aparece no sonho falando com alguém invisível sobre árvores que suspiram para ele. Está localizado em uma área externa dentro do castelo de sonho.

Apolo

Mago mencionado como precisando de ajuda com um ritual no outono. Spatha fez um teste de personalidade para decidir se ajudaria Apolo ou focaria em sua própria ambição, decidindo ajudar o amigo.

Necrófago Onírico

Uma criatura sinistra e grotesca sem rosto, feita de partes de diferentes animais coladas juntas (pernas de camelo, cabeças de cachorro, etc.). Possui apenas um vazio escuro onde deveria ter rosto e emite rosnados de fome. Usa uma coroa feita de pedaços de vidro cortante e tem quatro braços que terminam em bicos de pássaro. Alimenta-se de sonhos e pesadelos, viajando de sonho em sonho como um predador onírico extremamente hostil e imune a magias de Rego Mentem.

Tiranus

Outro mago Ex Miscellanea de Rosnov, mais reservado que Igor. Fica responsável por vigiar Penelope enquanto Igor procura por Malachai. É compenetrado, pensativo, mas não muito conversador. Tem opiniões fortes sobre a Ordem de Hermes e considera Ex Miscellanea como uma forma de controle sobre magos de origem desconhecida.

Maria

Uma jovem que aparece no sonho sentada na beira de uma cama, comendo queijos e outras comidas enquanto usa uma coroa de princesa. Parece ser a mesma moça que ajudava Penelope anteriormente em Rosnov.

Locations

Mons Clara

Covenant principal dos personagens, mencionado como local de retorno e onde chegam as cartas importantes no outono. Possui uma estátua com coroa de gelo.

Rosnov

Um covenant mágico localizado no topo de uma montanha, habitado por magos Ex Miscellanea. Possui escadarias esculpidas na pedra levando a um altar com marcas de sangue antigas, tochas marcadas com runas nórdicas, e regras rígidas sobre quem pode acessar o topo da montanha. O local tem cerca de 30 andares de escadas de pedra.

Castelo de Vidro Onírico

Um palácio distorcido feito inteiramente de vidro cortante e espinhento, localizado dentro de um dreamscape. O castelo lembra um local anterior mas está contorcido de forma sinistra, com escadarias perigosas cheias de pontas cortantes. Possui escadarias em espiral, centenas de salas, corredores longos iluminados por velas, e é decorado com tapeçarias, escudos e armaduras. As portas se abrem automaticamente.

Corredor do Castelo de Sonho

Um longo corredor dentro do castelo de vidro no mundo dos sonhos, que lembra o hotel do filme O Iluminado. Possui quartos dos dois lados, teto rebuscado de castelo, armaduras e escudos decorativos, e é iluminado apenas por velas espalhadas. Local onde ocorre o confronto com o necrófago onírico.

Barbegal

Ruínas antigas que Spatha foi autorizado a investigar pela Domus Magna de Verditius. Local de interesse histórico da Casa Verditius onde três magos abandonaram misteriosamente seu trabalho, deixando uma marca na história da casa. Local onde Spatha esteve durante o verão.

Mimizan

Destino da viagem planejada de Drusilla para a primavera de 235, relacionada aos seus estudos e atividades como aprendiz.

Domus Magna de Verditius

Sede da Casa Verditius de onde veio a carta oficial autorizando Spatha a investigar Barbegal e recuperar itens mágicos perdidos. Atualmente sem um Primus definido, sendo governada por um conselho de líderes.

Sanctum de Malachai

O sanctum pessoal de Malachai em Rosnov, composto por uma antessala pequena que serve de entrada para os quartos pessoais e laboratório, e uma sala lateral onde ele recebe pessoas e realiza rituais. A sala lateral contém um divã e foi onde um caldeirão foi colocado durante rituais anteriores. A entrada do régio está localizada nesta sala.

Spells

Muto Imaginem (Transformar Vidro em Areia)

Penelope usa uma magia espontânea de Muto Imaginem com duração 'dream' para transformar o vidro cortante do castelo em areia, criando um caminho seguro. Esta foi a primeira vez que ela usou a duração 'dream' dentro de um sonho, estabelecendo que funciona quando o target também é dream. Base 3, touch, duração dream.

Intelligo Imaginem (Prime Eyes)

Magia usada por Penelope para ver através das paredes do castelo de sonho, permitindo visualizar diferentes locais e pessoas dentro da estrutura. Requer toque na parede e concentração contínua. Base 1, touch, concentration, estrutura. Permitiu descobrir Maria, o lenhador, Malachai e a criatura sombria.

Rego Mentem (Voice of the German Slumber)

Magia tentada por Penelope para fazer o necrófago onírico dormir, mas que falhou completamente pois a criatura não possui uma mente convencional que possa ser afetada por magias de Mentem. A criatura mostrou-se imune ou resistente a efeitos mentais.

Hands of Grasping Earth

Magia de Rego Terram/Imaginem (base 15, duração diâmetro) usada por Penelope para criar mãos de areia solidificada que prendem o necrófago onírico. A magia funcionou efetivamente, impedindo a criatura de se mover livremente e permitindo que Penelope escapasse pelo corredor.

Muto Animal (Transformar Serpentes)

Tentativa de Penelope de transformar as serpentes que prendiam Malachai em sapos ou outros animais inofensivos. A magia falhou devido à dificuldade de afetar múltiplas criaturas simultaneamente e por não ter poder mágico suficiente (base 5, touch, diâmetro = 15, mas só conseguiu 10).

Rego Mentem (Acordar)

Magia para acordar uma pessoa dormindo que Penelope possui como fórmula. Usou esta magia com sucesso para despertar Malachai do sonho, apesar de ser mordida por uma serpente durante o processo e sofrer envenenamento. A magia teve penetração suficiente para superar a resistência mágica de Malachai.

Detecção de Régio Mágico

Uma magia espontânea de nível 20 de Intellego Vim usada por Penelope para detectar entradas de régios mágicos. Requer concentração e foi usada para descobrir a entrada bidimensional na sala do Malachai, visível apenas quando a luz é bloqueada.

Intelligo Mentem (Contar Mentes)

Magia de estrutura usada por Penelope para detectar e contar quantas mentes estão presentes dentro do castelo de sonho. Descobriu que existem três mentes no total: ela mesma, Malachai e o servo. Base 3, touch, momentânea, estrutura.

Rego Animal (Criação de Venda)

Magia espontânea usada por Penelope para criar uma venda de lã com requisito animal. A magia teve dificuldade 35, funcionou mas causou fadiga por falhar por 7 pontos. Foi necessária para cumprir a exigência de Malachai de aparecer vendada.

Piercing the Faerie Veil

Uma magia de Intellego Vim que Penelope possui como fórmula para detectar entradas de régios féricos. Ela considerou adaptá-la espontaneamente para procurar por portais para o mundo dos sonhos, mas decidiu usar uma versão para régios mágicos.

Items

Coruja Quebrada

Item mencionado que Spatha havia enviado anteriormente para a Domus Magna, que foi um dos motivos pelos quais eles acreditam que pode haver outros itens valiosos em Barbegal.

Totem de Osso de Coruja

Um item encantado criado por Luc feito de osso de coruja, que ele planeja levar em sua viagem para a casa de Balbucus no final do verão.

Carta da Domus Magna

Documento oficial da Casa Verditius autorizando Spatha como agente para investigar as ruínas de Barbegal. A carta enfatiza a importância de proteger o local e recuperar itens Verditius perdidos para restaurar a honra da casa. Menciona que três magos Verditius abandonaram misteriosamente seu trabalho, deixando uma marca na história da casa.

Opala

Pedra preciosa trazida por Sera para Drusilla no outono, custando 5 libras. Item solicitado anteriormente para propósitos mágicos não especificados.

Mortalha Rasgada

Um pano rasgado usado pelo necrófago onírico para esconder sua forma grotesca, removido durante o confronto para revelar o corpo feito de partes de diferentes animais.

Caldeirão Ritual

Um caldeirão localizado no centro da sala lateral do Malachai, usado em rituais mágicos. Serve como ponto de referência para localizar a entrada do régio mágico que aparece no mesmo local.

Vaso com Runas Nórdicas

Um vaso marcado com runas antigas do norte, similar às encontradas nas tochas de Rosnov. Foi usado por Malachai para enviar um chamado para Penelope através de conexão arcana. Penelope acordou abraçada com ele e as runas são descritas como sendo de regiões mais próximas às áreas nórdicas, distantes de Rosnov mas mais próximas das regiões nórdicas.

Coroa de Vidro Cortante

Uma coroa feita inteiramente de pedaços afiados de vidro usada pelo necrófago onírico.

Lembra a coroa de gelo da estátua de [Mons Clara](#) , mas é feita de material cortante e perigoso, simbolizando o poder sinistro da criatura. Cai no chão quando a criatura remove sua mortalha.

Entrada do Régio

Uma porta bidimensional mágica invisível que só pode ser detectada com magia específica. Aparece como partículas brilhantes quando a luz do sol é bloqueada, permitindo passagem para o mundo dos sonhos. Deve ser atravessada diretamente, não funcionando se tentada pelos cantos.

Venda de Lã

Uma venda mágica criada por Penelope usando Rego Animal com requisito. Foi feita para cumprir a exigência de Malachai de aparecer vendada. A magia funcionou mas causou fadiga por falhar por 7 pontos na dificuldade.

Token Mágico

Uma pedrinha de rio lisa e redonda fornecida por Severicus para permitir que Penelope use magia dentro do Aegis de Rosnov. O token tem validade de 24 horas e é essencial para a investigação do régio.

Sessions/2025-08-04 O luxo, o mundano e o Troll.md

Date: Aug 4th, 2025

Summary

A sessão começou com uma reunião tensa entre os magos após o jantar, onde [Penelope](#)  retornou de Rosnov para descobrir os problemas causados pela presença de Liliana no covenant. Themis explicou que haviam recebido dinheiro do pai da jovem, um mercador, para cuidar dela enquanto ele fugia de perseguidores. Drusilla contou como o homem chegara desesperado pedindo ajuda, e como haviam decidido abrigar sua filha por motivos cristãos.

O conflito principal girava em torno do luxo excessivo que Liliana estava vivendo, causando inveja em [Sybil](#) , a fada companheira de Penelope. A discussão se intensificou quando Penelope expressou preocupações sobre a segurança do covenant, questionando que informações Liliana poderia estar obtendo e como isso poderia vazar para o mundo exterior.

Ela lembrou do incidente anterior onde rumores sobre os poderes de [Mons Clara](#)  levaram à captura de um dos seus e à morte do capitão da guarda durante o resgate.

Themis assumiu total responsabilidade por Liliana, defendendo que ela deveria ser tratada como uma convidada nobre, enquanto outros magos questionavam se isso era necessário. Houve debates intensos sobre apagar a memória da jovem versus usá-la como potencial aliada, com votações sobre colocá-la para dormir magicamente e reduzir seu padrão de vida - ambas rejeitadas pela maioria. A decisão final foi manter o status quo até o fim de sua estadia.

Posteriormente, [Spatha](#) procurou Themis para uma conversa filosófica sobre luxo versus arte, onde discutiram a diferença entre ostentação comprada e criação artística genuína. Spatha revelou sua frustração com estudos mágicos que não progrediam, mencionando estar próximo de desvendar um segredo importante além da teoria básica de Bonisagus. Themis ofereceu inspiração artística e depois deixou flores e uma carta de desculpas para Penelope.

A segunda parte da sessão focou na expedição à Ponte de [Castellane](#) para lidar com o [troll](#) anual. O grupo investigou rachaduras mágicas na ponte romana, descobrindo através da magia de Themis que eram efeitos especiais vindos do régio, não danos estruturais reais. Teorizaram que alguém estava tentando encontrar uma passagem alternativa do régio.

À meia-noite, quando a fumaça púrpura putrefata começou a emergir, um troll gigantesco apareceu - muito maior que os anteriores, tendo crescido durante cinco anos preso no régio desde [1228](#). O confronto foi desastroso: as magias de Drusilla falharam em penetrar as defesas da criatura (Might 30+), Spatha foi derrubado em um teste de força, e mesmo os ataques corajosos do grog Gideon com seu machado não causaram dano significativo.

A situação forçou uma retirada estratégica, com Spatha se sacrificando para distrair o troll enquanto os outros fugiam. Ele usou Leap of Homecoming para escapar e pediu ajuda a Luc, que se transformou em coruja para verificar a segurança do grupo. Luc observou o troll comendo carcaças e diminuindo de tamanho antes de retornar ao régio, relatando suas descobertas ao grupo exausto mas seguro. A sessão terminou com a discussão sobre se deveriam retornar para enfrentar o troll novamente, agora que ele havia diminuído.

Scenes

Reunião dos Magos sobre a Visitante

Os magos se reúnem após o jantar para discutir os problemas causados pela presença de Liliana no covenant e o conflito com Sybil.

- Penelope retorna de Rosnov e descobre sobre os problemas com Sybil e Liliana
- Themis explica que receberam dinheiro do pai de Liliana para cuidar dela
- Drusilla conta como o mercador chegou fugindo de piratas e pediu ajuda
- Discussão sobre o luxo excessivo que Liliana estava vivendo
- Debate sobre o papel de Sybil no covenant e sua relação com Penelope

- Conflito entre os magos sobre como tratar visitantes no futuro
- Penelope expressa preocupações sobre segurança e informações que Liliana pode obter
- Themis assume responsabilidade total por Liliana
- Discussão sobre os custos financeiros e esclarecimentos sobre as negociações com o pai de Liliana
- Debate sobre apagar a memória de Liliana versus usá-la como potencial aliada
- Votação sobre colocar Liliana para dormir magicamente - rejeitada pela maioria
- Votação sobre reduzir o padrão de vida de Liliana - rejeitada
- Decisão final de manter o status quo para Liliana até o fim de sua estadia

Conversa entre Spatha e Themis sobre luxo e arte

Spatha procura Themis para discutir sobre os luxos de Liliana e a natureza da arte versus ostentação.

- Spatha questiona Themis sobre o padrão de vida dos mercadores
- Themis filosofa sobre os prazeres da vida abastada e como são difíceis de abandonar
- Discussão sobre a diferença entre arte/perfeição e luxo desnecessário
- Spatha explica que sua armadura é sua própria criação, não ostentação comprada
- Themis oferece inspiração artística para ajudar Spatha em seus estudos
- Spatha revela estar frustrado com seus estudos mágicos que não progredem
- Spatha menciona estar próximo de desvendar um segredo mágico importante
- Spatha agradece a conversa e diz que estará no laboratório de [Apolo](#) 

Pedido de Desculpas de Themis

Themis deixa flores e uma carta de desculpas para Penelope após a discussão anterior.

- Themis deixa um buquê de flores na frente do quarto de Penelope
- Themis escreve uma carta pedindo desculpas pelos humores exaltados durante a reunião
- Themis reforça o apreço especial que tem por Penelope

Preparação para a Ponte de Castellane

Os magos se preparam para lidar com o troll na ponte, discutindo estratégias e quem irá.

- Discussão sobre quem tem a magia de coletar vis
- Drusilla e Lisanda decidem ir junto para a ponte

- Spatha decide ir na frente por ser resistente
- Themis vai apenas para tentar desenhar o troll
- Luc decide não ir devido ao incidente anterior com parede de fogo
- Discussão sobre levar o Grog Gideon que já viu o troll antes

Investigação da Ponte Mágica

Os personagens investigam rachaduras mágicas na ponte romana que aparecem devido a efeitos de um régio.

- Observação das rachaduras espalhadas onde o círculo foi colocado no ano anterior
- Spatha e Drusilla analisam a estrutura da ponte
- Themis usa 'The Brushstrokes Revealed' para examinar as rachaduras
- Descoberta de que as rachaduras são efeitos mágicos, não danos estruturais reais
- Teorização sobre alguém tentando encontrar passagem alternativa do régio
- Discussão sobre a possibilidade de entrar no régio para investigar, mas decidem que é muito arriscado
- Preparação dos buffs mágicos antes da meia-noite

Confronto com o Troll Gigante

À meia-noite, um troll enormemente crescido emerge do régio e ataca o grupo.

- À meia-noite, fumaça púrpura putrefata começa a sair do régio
- Um braço gigantesco emerge, seguido por um troll muito maior que os anteriores
- O troll cresceu durante 5 anos preso no régio desde 1228, atingindo tamanho +3
- Drusilla tenta lançar 'Call to Slumber' mas falha em penetrar as defesas do troll (Might 30+)
- Spatha se posiciona invisível entre o troll e o grupo
- O troll derruba Spatha no chão com sua força superior em teste de força
- Gideon (o grog) ataca corajosamente com seu machado mas não consegue causar dano significativo
- Themis tenta magias de Intelligo Corpus mas não consegue penetrar as defesas
- Drusilla grita para Lisanda fugir e sai correndo com ela
- Spatha cancela sua invisibilidade e ordena que todos fujam enquanto ele distrai o troll
- O troll arranca uma árvore com raízes para usar como arma
- Spatha usa 'Leap of Homecoming' para escapar

Resgate e Reconhecimento

Após o combate, Spatha pede ajuda a Luc para verificar a segurança do grupo, e Luc voa como coruja para encontrá-los.

- Spatha chega em casa e pede para Luc voar até a ponte para verificar o grupo
- Luc se transforma em coruja usando 'Wizard Sidestep' e voa rapidamente até o local
- Luc encontra Drusilla, Themis, Gideon e Lisanda seguros mas exaustos a algumas centenas de passos da ponte
- Lisanda está chorando pelo trauma do encontro e Drusilla a consola
- Luc observa o troll comendo carcaças de animais sob a ponte
- O troll diminui de tamanho após comer e retorna ao régio
- Luc relata suas observações ao grupo sobre o comportamento do troll
- Discussão sobre se devem retornar para enfrentar o troll novamente, agora que ele diminuiu

Npcs

Liliana

Filha de um mercador pirata que está hospedada no covenant há uma temporada. Jovem que vive com luxos pagos pelo pai, causando conflitos internos no covenant por seu estilo de vida privilegiado e acesso a informações sensíveis. Janta com os magos e tem acesso às áreas do covenant.

Sybil

Fada companheira de Penelope que causou problemas ao desejar o mesmo tratamento luxuoso que Liliana recebia. Considerada parte do entourage mágico de Penelope, não uma serva do covenant. Tem livre vontade e é descrita como irmã e companheira de Penelope.

Ricardo

Tesoureiro do covenant responsável pelas finanças. Foi quem reportou os problemas financeiros causados pelos gastos de Sybil, mas esclareceu a situação quando questionado diretamente por Penelope.

Mercador (pai de Liliana)

Comerciante pirata e membro da Ordem de Hermes que trouxe sua filha ao covenant pedindo proteção enquanto fugia de piratas. Pagou generosamente pelos cuidados com Liliana e ofereceu tecidos raros como parte da negociação.

Mulher Catar

Médica e curandeira catar encontrada por Spatha em [Barbegal](#) 🔗, fugindo de um cavaleiro. Única catar entre os valdesianos em Mons Clara, agora serve como parteira e cirurgiã do covenant.

Johannes

Membro do covenant altamente recomendado pela Casa Mercere que lida com questões administrativas. Foi quem contou as moedas de prata e pedras preciosas deixadas pelo pai de Liliana, determinando que o valor cobria 3 anos de despesas.

Tibaut 🔗

Especialista em apagar memórias que não está mais disponível no covenant. É mencionado como a pessoa que normalmente lidaria com questões de memória de visitantes.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que acompanha a expedição à ponte. Jovem estudante de magia que está aprendendo sobre criaturas fantásticas e teoria mágica. Fica traumatizada após o encontro com o troll gigante.

Gideon

Um grog corajoso conhecido como 'mentiroso' por suas histórias exageradas. Demonstrou grande bravura ao enfrentar o troll gigante com seu machado, defendendo os magos heroicamente mesmo sabendo que estava em desvantagem. É respeitado por sua lealdade e coragem em situações perigosas.

Troll Gigante

Um troll massivo que cresceu durante 5 anos preso no régio da ponte desde 1228. Possui Size +3, Might estimado em 30, braços musculosos com verrugas, pele esverdeada resistente, garras enormes e nariz grande. É vulnerável à luz do dia mas não particularmente ao fogo. Diminui de tamanho após se alimentar de carcaças e retorna ao régio.

Sera

Personagem que trouxe uma carta para Penelope, uma opala para Drusilla e cartas verdes para Spatha durante suas viagens.

Apolo

Mago do covenant mencionado como tendo um laboratório onde Spatha planeja trabalhar em seus estudos mágicos avançados.

Locations

Mons Clara

O covenant dos magos localizado numa montanha, onde ocorrem as discussões sobre Liliana e onde todos os personagens principais vivem. Possui áreas restritas aos magos e é o lar dos personagens principais. Local que precisa ser protegido de rumores e vazamento de informações.

Rosnov

Local onde Penelope esteve durante o verão usando conexão arcana para teleportar. De onde ela retornou para descobrir sobre os problemas no covenant. Penelope ainda tem um Coven Folk lá e o régio ainda está ativo.

Barbegal

Local onde Spatha esteve e encontrou uma mulher catar fugindo de um cavaleiro, trazendo-a para Mons Clara. Spatha planeja retornar lá para suas contemplações.

Nascente do Verdon

Área mágica explorada rapidamente durante o verão, onde Luc coletou vis e notou mudanças estranhas na floresta. Os animais estavam maiores e mais agressivos, e a floresta tinha uma atmosfera diferente, como de filme de terror.

Castellane

Cidade próxima onde um dos Sodalis foi capturado devido a rumores sobre os poderes de Mons Clara, resultando na morte do capitão da guarda durante o resgate realizado por Sybil.

Laboratório de Apolo

Local onde Spatha planeja passar boa parte da estação trabalhando em seus estudos mágicos avançados, buscando desvendar segredos além da teoria básica de Bonisagus.

Ponte de Castellane

Ponte romana antiga próxima à cidade onde aparece o troll à meia-noite. Apresenta rachaduras mágicas que são efeitos especiais na pedra vindos do régio, não danos estruturais reais. Local perigoso onde o grupo enfrentou o troll gigante.

Régio da Ponte

Um espaço mágico dimensional conectado à ponte romana, acessível apenas em certas condições. Dentro há cavernas onde um escultor desconhecido trabalha com ferramentas, criando uma escultura de troll. O troll ficou preso lá por 5 anos, crescendo continuamente até atingir tamanho gigantesco.

Torre do Luc

Local onde Spatha vai buscar ajuda após escapar do troll, pedindo para Luc voar como coruja para verificar a segurança dos outros companheiros.

Spells

Call to Slumber

Magia de Mentem lançada por Drusilla para tentar adormecer o troll gigante. Apesar de ser bem executada com gestos exagerados e voz alta, atingindo casting total de 33-36, falhou em penetrar as defesas mágicas da criatura devido ao alto Might do troll (30+). Requer que o alvo ouça a voz do conjurador.

The Brushstrokes Revealed

Magia de Intelligo usada por Themis para analisar detalhadamente as rachaduras mágicas na ponte. Requer um círculo desenhado ao redor do alvo para revelar a verdadeira natureza de efeitos mágicos, confirmando que as rachaduras eram manifestações mágicas vindas do região, não danos estruturais reais.

Roscacani Vis Infusion

Magia mencionada para coletar vis, que Drusilla possui e outros magos deveriam aprender. Essencial para a coleta de vis mágico durante as expedições anuais.

Leap of Homecoming

Magia de teleporte usada por Spatha para escapar rapidamente da ponte após distrair o troll e retornar instantaneamente ao covenant. Permite retorno seguro em situações de emergência quando o combate direto não é viável.

Wizard Sidestep

Magia de transformação usada por Luc para se transformar em coruja. A transformação cria um efeito visual onde a pessoa vê uma coruja perfeita deslocada um passo para o lado, permitindo voo rápido para reconhecimento e comunicação.

Intelligo Corpus

Magia de investigação corporal que Themis tentou usar para descobrir informações sobre o troll, como fraquezas, mas não conseguiu penetrar suas defesas mágicas devido ao Might elevado da criatura.

Magia do Sono Prolongado

Magia ritual proposta para fazer Liliana dormir pelos próximos 6-7 meses restantes de sua estadia, evitando que ela obtenha mais informações sobre o covenant. Seria um ritual devido à duração prolongada, mas foi rejeitada pelos magos.

Ward Against Trolls

Proteção mágica mencionada que estava ativa em alguns personagens durante o confronto, mas não foi suficiente para deter o troll gigante devido ao seu alto poder mágico.

Items

Capa

Tecido fino prometido pelo mercador para Penelope como parte do pagamento pelos cuidados com Liliana. Themis menciona que Penelope vai gostar da capa quando ela chegar.

Vinhos e Tecidos

Luxos trazidos pelo mercador para manter o estilo de vida de Liliana no covenant, causando inveja em Sybil. Incluem vinhos especiais e tecidos finos que geraram conflitos sobre gastos excessivos.

Opala

Pedra preciosa trazida por [Sera](#) para Drusilla durante suas viagens.

Cartas Verdes

Correspondência trazida por Sera especificamente para Spatha.

Saco de Moedas de Prata

Pagamento deixado pelo pai de Liliana para cobrir os custos de sua estadia no covenant. Equivale a 15 libras junto com as pedras preciosas e foi calculado para cobrir 3 anos de despesas, embora Liliana fique apenas 1 ano.

Tecidos Raros

Tecidos especiais oferecidos pelo mercador como parte adicional da negociação. Foram a única coisa extra negociada além do pagamento principal em moedas, não um valor monetário adicional.

Pedras Preciosas

Parte do pagamento deixado pelo pai de Liliana, contadas junto com as moedas de prata por [Johannes](#) para determinar o valor total de 15 libras.

Buquê de Flores

Flores deixadas por Themis na frente do quarto de Penelope como pedido de desculpas após a discussão sobre Liliana e Sybil. Acompanhadas de uma carta expressando arrependimento pelos humores exaltados.

Vellum para Desenho

Pele de ovelha preparada que Themis leva para fazer rascunhos do troll, já que papel não existe no período medieval. Instrumento adequado para suas tentativas artísticas durante a expedição.

Machado de Gideon

Arma de combate corpo a corpo usada pelo grog Gideon durante o confronto com o troll. Apesar de conseguir acertar o alvo, não foi capaz de penetrar a resistente pele do troll gigante, demonstrando a necessidade de armas mágicas contra criaturas poderosas.

Árvore Arrancada

Uma árvore que o troll gigante arrancou com raízes e tudo para usar como arma improvisada durante o combate, demonstrando sua força bruta.

Armadura de Spatha

Armadura mágica criada pelo próprio Spatha, mencionada na conversa com Themis como exemplo de arte e perfeição versus luxo comprado. A armadura é removida magicamente mas às vezes a magia falha.

Sessions/2025-08-11 Quando troll não morre.md

Date: Aug 11th, 2025

Summary

A sessão começou com Luc voando em forma de coruja para investigar a ponte de [Castellane](#) 🔗, onde descobriu que o [troll](#) 🔗 não conseguia retornar ao seu esconderijo porque a ward de Drusilla ainda funcionava. O troll havia escapado da proteção mágica mas permanecia preso do lado de fora, incapaz de quebrar o círculo intencionalmente. Luc retornou rapidamente para comunicar a situação aos outros Sodalis, alertando que o troll solto representava um perigo iminente para a cidade fortificada.

Drusilla decidiu cancelar sua ward usando a habilidade Harness Magic, concentrando-se para desfazer o efeito mágico à distância. Quando Luc voltou para verificar, encontrou o troll caminhando lentamente em direção a Castellane, carregando uma árvore como arma e estimou que a criatura chegaria aos portões da cidade em quinze minutos. Enquanto isso, Luc procurou uma conexão arcana com Castellane e encontrou uma lasca de granito romano da ponte antiga, que duraria algumas horas como ligação mística.

O grupo se dividiu para responder à ameaça: Luc voou até [Mons Clara](#) 🔗 para buscar [Spatha](#) 🔗 e [Apolo](#) 🔗, enquanto Drusilla, Themis, Gideon e a jovem aprendiz Lisandra correram atrás do troll. Drusilla lançou Eyes of the Cat para melhorar sua visão noturna durante a perseguição. O grupo conseguiu se aproximar da criatura gigantesca que arrastava o tronco pelo chão, fazendo barulho suficiente para ser facilmente rastreada na escuridão.

Quando o troll percebeu a aproximação do grupo, ele se virou e arremessou a árvore inteira contra eles com força devastadora. Themis conseguiu se esquivar completamente e empurrou Lisandra para salvá-la, mas Gideon sofreu um ferimento no braço e Drusilla teve o tornozelo gravemente ferido quando as raízes da árvore se enrolaram em sua perna. O rugido de dor e raiva do troll ecoou pela noite, alto o suficiente para ser ouvido até em Castellane.

O combate direto começou com o troll correndo em direção ao grupo com suas garras mortais. Themis tentou chamar a atenção da criatura falando com ela, mas o troll não demonstrou capacidade de comunicação. Gideon se posicionou defensivamente com seu escudo, preparado para proteger os outros. Quando o troll atacou Gideon com força suficiente para matá-lo, a ward mágica ativa no jovem guerreiro o protegeu completamente, deixando tanto Gideon quanto o troll surpresos com a proteção total.

Drusilla, ferida no chão com penalidades severas, reuniu suas forças para lançar uma magia Rego Mentem no troll. Sua magia de controle mental foi bem-sucedida, fazendo a criatura gigantesca cambalear e cair adormecida. Themis, que havia fugido inicialmente, retornou correndo ao ver o troll desabar. Com a criatura temporariamente neutralizada, Drusilla instruiu todos a recuarem enquanto ela criava uma contenção mais permanente.

Apesar de estar com o pé quebrado, Drusilla começou a desenhar um círculo mágico ao redor do troll adormecido. Themis ajudou usando giz branco para riscar o chão de terra batida da estrada, criando um círculo grande o suficiente para conter a criatura. Drusilla então lançou

uma Ward Against Magical Creatures no círculo, criando uma prisão mágica que manteria o troll contido mesmo quando acordasse.

Enquanto isso, Luc havia chegado a Mons Clara e alertado Spatha e Apolo sobre a situação crítica. Os dois magos se teletransportaram imediatamente para a ponte de Castellane usando Wizard's Leap e correram em direção ao local do confronto. No caminho, encontraram Gideon e Lisandra retornando, com Gideon claramente ferido e carregando a jovem aprendiz em segurança.

Quando Spatha e Apolo chegaram ao local, encontraram Drusilla caída no chão com ferimentos graves, Themis cuidando dela, e o troll dormindo dentro do círculo mágico. O troll acordou quando Apolo começou a lançar magias de fogo contra ele, rugindo e tentando atacar, mas permanecendo preso dentro do círculo. Apolo também criou luz do dia mágica que causou medo na criatura, embora não conseguisse causar dano direto por falta de penetração mágica.

O que se seguiu foi um combate prolongado de atrito, com Apolo lançando repetidamente Pilum of Fire contra o troll enquanto Spatha o atacava com sua espada. A criatura gradualmente acumulou ferimentos e penalidades, tornando-se cada vez mais vulnerável. O combate durou muitos rounds, com o troll eventualmente perdendo um braço que pegou fogo, até finalmente ficar incapacitado e parar de se mover.

Durante a batalha, três soldados a cavalo de Castellane se aproximaram para investigar os gritos do troll. Themis tentou convencê-los de que era apenas um cavalo morrendo, mas sua tentativa de persuasão falhou miseravelmente, deixando os soldados suspeitos. Eles deixaram um guarda vigiando Themis enquanto dois continuaram em direção ao som da batalha.

Themis usou magia Muto Mentem para alterar as memórias do soldado que ficou para vigiá-lo, fazendo-o acreditar que deveria retornar à cidade. O soldado partiu confuso mas obediente. Os outros dois soldados chegaram ao local e encontraram o corpo carbonizado e irreconhecível do troll, cutucando-o com lanças antes de decidir deixá-lo lá e retornar a Castellane.

Após a batalha, o grupo começou a retornar ao covenant. Drusilla conseguiu se teletransportar de volta a Mons Clara apesar de seus ferimentos graves, gastando energia extra para garantir o sucesso. Spatha usou invisibilidade para proteger Themis durante a caminhada de retorno, enquanto Apolo coletou um dedo do troll como conexão arcana antes de partir.

Todos chegaram ao covenant ao amanhecer após horas de viagem. Drusilla estava incapacitada na cama devido aos ferimentos, enquanto Gideon chegou com Lisandra, ambos feridos mas seguros. Gideon ficaria com o braço imobilizado por um mês para se recuperar adequadamente. Apolo decidiu usar um poderoso ritual de cura em Drusilla, gastando quatro pawns de vis Corpus do tesouro do covenant para lançar Incantation of the Body Made Whole, curando-a completamente mas ganhando Warping no processo.

O grupo discutiu as implicações da batalha, revelando que há três anos Spatha e Theros haviam explorado o regio do troll e visto estátuas sendo criadas por uma entidade misteriosa. Descobriram que os trolls renascem como crianças após serem mortos, mas crescem em poder ao longo do tempo até atingir Might 30, quando se tornam capazes de superar as defesas do covenant. A impossibilidade de comunicação com os trolls tornava a diplomacia inviável.

Lisandra, a jovem aprendiz, expressou interesse em aprender a criar armas após testemunhar a batalha. Os magos discutiram estratégias para se preparar melhor para futuros confrontos, sabendo que eventualmente outro troll cresceria e se tornaria uma ameaça similar. A conexão arcana obtida por Apolo seria valiosa para magias futuras direcionadas à espécie.

A atenção então se voltou para outro problema: o necrófago onírico que ameaçava o covenant. Penelope  e os outros magos discutiram estratégias, debatendo entre alimentar a criatura com sonhos bons ou deixá-la passar fome. A criatura se alimentava de pesadelos e pensamentos perdidos, e havia criado um regio dos sonhos de onde emergia para ameaçar os habitantes.

Penelope decidiu entrar no regio para tentar resolver o problema diretamente. Ela se preparou magicamente, lançando Ward Against Magical Creatures em si mesma, enquanto Spatha criou proteção adicional em suas roupas. Quando Penelope entrou fisicamente no regio, seu corpo adormeceu e ela se encontrou em um ambiente nebuloso dentro do reino dos sonhos.

O castelo de contos de fadas que ela havia visitado anteriormente se transformou em uma torre negra e sinistra, semelhante à Torre de Sauron, com arquitetura espinhosa, tempestades constantes e gritos de monstros. Penelope precisou usar magia de levitação para subir pela lateral da torre, evitando os espinhos cortantes e enfrentando uma revoada de criaturas semelhantes a macacos voadores que a perseguiram até o topo.

No pátio circular do topo da torre, iluminado apenas por relâmpagos, Penelope encontrou o necrófago onírico. A criatura possuía múltiplos braços, cabeça de corvo, rosto ausente e uma coroa espinhosa, sussurrando constantemente sobre sua fome. Um servo estava deitado em um altar de pedra sendo devorado pela criatura, mantendo uma expressão pacífica apesar dos ferimentos.

O necrófago se moveu com velocidade sobrenatural e conseguiu agarrar Penelope com seus múltiplos braços. Mesmo capturada, ela conseguiu esticar o braço e tocar o servo, lançando Touch of Awakening para despertá-lo. O servo acordou assustado e seu corpo desapareceu, sendo libertado do regio. A criatura tentou segurar Penelope mais firmemente e alcançar seu rosto.

Penelope tentou usar Call the Dream em si mesma para alterar a natureza do regio, criando um tema de alegria baseado em situações sociais onde não era temida. O ambiente se

transformou temporariamente em um mercado alegre onde ela podia socializar normalmente, mas a transformação se corrompeu quando as pessoas começaram a acusá-la de ser uma bruxa, com todos os rostos se transformando no rosto do necrófago.

Como estratégia final, Penelope lançou uma magia Muto Mentem diretamente no necrófago onírico para transformar sua fome constante em uma sensação de saciedade. A magia foi bem-sucedida, e a criatura ficou saciada por uma duração de lua, representando uma vitória temporária sobre a ameaça que permitiria aos outros magos trabalharem em uma solução mais permanente para destruir o regio.

Scenes

Recapitulação da Sessão Anterior

Os jogadores discutem os eventos da sessão passada, incluindo o escape do troll do ward de Drusilla.

- Discussão sobre visitante único da sessão anterior
- Troll escapou do ward de 26 de proteção que Drusilla havia colocado
- Troll gigante atacou todo mundo e todos fugiram
- Grupo não conseguiu afetar o troll com ataques físicos ou mágicos

Luc Investiga a Ponte

Luc voa em forma de coruja para examinar a situação na ponte após a fuga do grupo.

- Luc se transforma em coruja e voa até a ponte
- Descobre que o troll não consegue voltar porque o ward de Drusilla ainda funciona
- Troll não quebrou a ponte nem o círculo intencionalmente
- Luc volta para comunicar a situação aos outros Sodalis

Planejamento da Resposta ao Troll

O grupo discute como lidar com o troll solto que representa perigo para Castellane.

- Luc explica que o troll pode ser um perigo para a cidade
- Drusilla considera cancelar o ward usando Harness Magic
- Luc vai buscar Spatha e Apolo em Mons Clara
- Grupo decide que precisa enfrentar o troll

Drusilla Cancela o Ward

Drusilla usa sua habilidade para cancelar magias e derruba o ward que impedia o troll de retornar.

- Drusilla se concentra e cancela o efeito do ward
- Luc volta para verificar se o troll conseguiu entrar
- Troll está caminhando em direção a Castellane carregando uma árvore
- Luc estima que o troll chegará aos portões em 15 minutos

Busca por Conexão Arcana

Luc procura uma conexão arcana com Castellane para facilitar o transporte mágico do grupo.

- Discussão sobre usar conexão arcana para teleporte
- Luc faz teste de Perception mais Awareness
- Encontra um pedaço de pedra da ponte que lascou recentemente
- Pedra é de granito romano que deve durar algumas horas como conexão

Perseguição ao Troll

O grupo persegue o troll que escapou da ward e está se dirigindo para Castellane.

- Drusilla, Themis, Gideon e Lisandra correm atrás do troll
- Drusilla casta Eyes of the Cat para ver melhor no escuro
- O grupo se aproxima do troll que está arrastando uma árvore
- O troll os escuta se aproximando e se vira para enfrentá-los

Ataque da Árvore

O troll arremessa uma árvore no grupo, causando ferimentos graves em Drusilla e Gideon.

- O troll arremessa o tronco de árvore nos quatro personagens
- Themis consegue se esquivar completamente
- Themis empurra Lisandra para salvá-la, mas é atingido pela árvore
- Gideon sofre um medium wound (braço quebrado)
- Drusilla sofre um heavy wound (tornozelo quebrado)
- O troll ruge alto o suficiente para ser ouvido em Castellane

Combate contra o Troll

Os personagens enfrentam um troll gigante em combate direto após ele escapar da ward mágica.

- Drusilla tenta lançar Coach Slumber no troll para fazê-lo dormir
- Lisandra se esconde atrás do tronco de árvore que o troll havia arremessado
- Themis tenta chamar a atenção do troll falando com ele
- O troll corre em direção ao Themis com garras para atacá-lo
- Gideon se posiciona defensivamente com escudo para proteger o grupo
- Iniciativa de combate é rolada - ordem: Themis, Troll, Drusilla, Gideon
- Themis foge correndo de volta para a ponte
- O troll ataca Gideon com suas garras mas não consegue penetrar a ward mágica
- Gideon fica surpreso ao perceber que a ward o protegeu completamente do ataque mortal do troll

Drusilla Controla o Troll

Drusilla, ferida no chão, usa magia para controlar a mente do troll e fazê-lo adormecer.

- Drusilla está no chão com ferimentos graves e penalidades de -5
- Ela lança uma magia Rego Mentem para controlar o troll
- A magia é bem-sucedida e o troll cai adormecido
- Themis volta correndo ao ver o troll cair

Criação do Círculo Mágico

O grupo trabalha para criar um círculo mágico ao redor do troll adormecido para contê-lo.

- Drusilla instrui todos a recuarem enquanto ela cria um círculo
- Gideon pega Lisandra pela mão e corre para longe
- Drusilla tem dificuldade para desenhar o círculo devido ao pé quebrado
- Themis ajuda desenhando o círculo com giz branco no chão de terra batida
- Drusilla lança Ward Against Magical Creatures no círculo
- O troll permanece dormindo durante o ritual

Chegada de Reforços

Luc retorna a Mons Clara e busca Spatha e Apolo para ajudar com a situação do troll.

- Luc voa de volta para Mons Clara em forma de coruja
- Ele alerta Spatha e Apolo sobre a situação
- Spatha e Apolo se teletransportam para a ponte de Castellane usando Wizard's Leap
- Eles correm em direção ao local onde o troll está contido

Confronto com o Troll Adormecido

Os personagens encontram o troll dormindo dentro de um círculo mágico e decidem eliminá-lo usando magia de fogo.

- Spatha e Apolo encontram Gideon e Lisandra feridos voltando
- Gideon está com o braço quebrado e escudo rachado
- Chegam ao local e encontram Drusilla caída no chão com o pé ferido
- Themis está cuidando da Drusilla
- O troll está dormindo dentro de um círculo mágico
- Apolo lança Pilum of Fire no troll causando dano
- O troll acorda gritando mas permanece preso no círculo
- Apolo considera usar luz solar contra o troll

Combate Prolongado contra o Troll

Os personagens continuam lutando contra o troll preso no círculo mágico, usando fogo e ataques físicos repetidamente.

- Apolo cria luz do dia com magia touch/diâmetro que dura dois minutos
- O troll reage com medo à luz mas não sofre dano por falta de penetração
- Apolo lança múltiplos Pilum of Fire no troll causando Light Wounds
- Spatha ataca o troll com espada causando dano adicional
- O troll gradualmente acumula ferimentos e penalidades
- Combate se torna uma guerra de atrito com ataques repetidos
- Troll eventualmente fica incapacitado após múltiplos ferimentos
- O braço do troll pega fogo e cai
- O combate dura aproximadamente 12 rounds

Chegada dos Soldados de Castellane

Soldados a cavalo de Castellane se aproximam investigando os gritos do troll, forçando Themis a tentar dissuadi-los.

- Três soldados a cavalo se aproximam da estrada vindos de Castellane
- Themis tenta convencer os soldados que é apenas um cavalo morrendo
- Themis falha em sua tentativa de persuasão (botch)
- Os soldados ficam suspeitos e deixam um guarda vigiando Themis
- Dois soldados continuam em direção ao local do combate

Manipulação Mental do Guarda

Themis usa magia para alterar as memórias do soldado que ficou para vigiá-lo.

- Themis lança uma magia Muto Mentem espontânea no soldado
- A magia altera a memória do soldado para que ele acredite que deve voltar para a cidade
- O soldado parte de volta para Castellane confuso mas obediente

Investigação do Troll Morto

Os dois soldados restantes chegam ao local e encontram o corpo queimado do troll.

- Os soldados chegam ao círculo onde estava o troll
- Eles encontram o corpo carbonizado e irreconhecível do troll
- Os soldados cutucam o corpo com lanças para investigar
- Eles pisam no círculo mágico, destruindo-o acidentalmente
- Os soldados decidem deixar o corpo lá e retornar à cidade

Retorno ao Covenant

Os personagens retornam ao Covenant após a batalha contra o troll.

- Drusilla tenta usar Leap apesar de estar com Heavy Wound
- Ela gasta um ponto de Confidence para garantir o sucesso do teleporte
- Spatha e Apolo ficam invisíveis para evitar os cavaleiros
- Spatha encontra Themis na estrada e o acompanha de volta
- Spatha usa invisibilidade para proteger Themis durante o caminho
- Todos chegam ao Covenant ao amanhecer após cerca de 3 horas de caminhada
- Drusilla está incapacitada na cama devido aos ferimentos

- Gideon chega com Lisandra, ambos feridos mas seguros
- Gideon fica com o braço imobilizado por um mês devido aos ferimentos

Cura Mágica de Drusilla

Apolo usa magia ritual para curar os ferimentos graves de Drusilla.

- Apolo decide usar a magia Incantation of the Body Made Whole para curar Drusilla
- A magia requer 4 pawns de vis Corpus do covenant
- Apolo realiza o ritual de cura com sucesso
- Lisandra observa o ritual e aprende sobre os procedimentos mercurianos
- Drusilla é completamente curada, evitando perder a estação de recuperação
- Apolo ganha um ponto de Warping devido ao uso de vis

Discussão sobre o Troll e Ameaças Futuras

Os personagens discutem a natureza do troll derrotado e as implicações para o futuro.

- Apolo obtém uma conexão arcana com o troll (um dedo) para uso futuro
- Os personagens discutem que há alguém ou algo criando trolls no regio
- Revelam que há três anos Spatha e Theros exploraram o regio e viram estátuas de troll sendo criadas
- Descobrem que os trolls crescem em poder ao longo do tempo até atingir Might 30
- Revelação de que o troll renasce como criança após ser morto, mas cresce ao longo do tempo
- Discussão sobre como o troll só se tornou um problema quando atingiu 30 de might, superando a ward da Drusilla
- Conversa sobre a impossibilidade de comunicação com os trolls
- Lisandra expressa interesse em aprender a fazer armas
- Menção da maçã gigante criada por Lisandra usando magia Creo Herbam
- Planejam se preparar melhor para enfrentar futuros trolls mais poderosos

Planejamento para o Necrófago Onírico

Penelope e os outros magos discutem estratégias para lidar com o necrófago onírico que ameaça o covenant.

- Discussão sobre alimentar o necrófago com sonhos bons versus deixá-lo passar fome
- Explicação de que o necrófago se alimenta de pesadelos e pensamentos perdidos

- Revelação de que a criatura é mágica e veio do reino dos sonhos
- Plano de Penelope para criar uma armadilha para prender a criatura
- Coordenação com outros magos Tremere e Miscellanea para destruir o regio permanentemente
- Penelope decide entrar no regio para tentar resolver o problema

Preparação e Entrada no Regio dos Sonhos

Penelope se prepara magicamente e entra no regio onírico para enfrentar o necrófago.

- Penelope casta Ward Against Magical Creatures em si mesma
- Spatha casta uma magia de proteção na roupa de Penelope
- Penelope entra fisicamente no regio e seu corpo adormece
- Ela se encontra em um ambiente nebuloso dentro do regio dos sonhos

Entrada na Torre Sinistra

Penelope entra no regio dos sonhos e encontra um castelo transformado em uma torre negra e ameaçadora.

- O castelo de contos de fadas se transformou em uma torre negra semelhante à Torre de Sauron
- A torre está cercada por tempestades, gritos de monstros e arquitetura espinhosa
- Penelope precisa subir por uma escadaria externa perigosa
- Trovões ecoam e raios iluminam a noite

Voo até o Topo da Torre

Penelope usa magia para levitar e subir até o topo da torre, enfrentando criaturas voadoras.

- Penelope considera suas opções mágicas para subir a torre
- Ela decide usar uma magia de levitação para voar até o topo
- Uma revoada de criaturas semelhantes a demônios se aproxima dela
- As criaturas se revelam como macacos voadores com asas
- Penelope consegue chegar ao topo da torre, onde as criaturas desaparecem como em um sonho

Confronto com o Necrófago Onírico

No topo da torre, Penelope encontra o necrófago onírico alimentando-se de um servo e tenta salvá-lo.

- Penelope chega a um pátio no topo da torre iluminado apenas por relâmpagos
- Ela encontra o necrófago onírico com múltiplos braços, cabeça de corvo e rosto ausente
- A criatura usa uma coroa espinhosa e sussurra 'fome'
- Um servo está deitado em um altar de pedra sendo devorado pela criatura
- Penelope tenta se aproximar para tocar o servo e acordá-lo

Batalha e Resgate do Servo

Penelope luta contra o necrófago onírico e consegue despertar o servo capturado.

- O necrófago onírico se move com velocidade sobrenatural e tenta agarrar Penelope
- Penelope falha em esquivar e é capturada pelos múltiplos braços da criatura
- Mesmo capturada, ela consegue esticar o braço e tocar o servo
- Penelope lança Touch of Awakening no servo usando sua magia Mentem
- O servo desperta assustado e seu corpo desaparece, sendo libertado
- A criatura tenta segurar Penelope mais firmemente e alcançar seu rosto

Tentativa de Manipular o Sonho

Penelope tenta usar magia para alterar a natureza do regio dos sonhos e afetar o necrófago onírico.

- Penelope lança Call the Dream em si mesma para definir um tema de alegria
- Ela teoriza que suas expectativas e humor afetam o regio dos sonhos
- O ambiente se transforma em um mercado alegre onde ela pode socializar normalmente
- A transformação é temporária - as pessoas começam a notar e acusar Penelope de ser uma bruxa
- Todos os rostos se transformam no rosto do necrófago onírico gritando 'Bruxa da Montanha'
- Penelope decide tentar lançar uma magia diretamente no necrófago para mudar sua fome em saciedade

Confronto Final com o Necrófago Onírico

Penelope usa magia para transformar a fome do necrófago onírico em saciedade.

- Penelope tenta castigar Muto Mentem no necrófago para transformar sua fome em saciedade
- A magia é bem-sucedida e o necrófago fica saciado por uma duração de lua
- A transformação da emoção da criatura representa uma vitória temporária sobre a ameaça

Npcs

Necrófago Onírico

Uma criatura mágica com múltiplos braços, cabeça de corvo, rosto ausente e uma coroa espinhosa. Move-se com velocidade sobrenatural e se alimenta de pesadelos e pensamentos perdidos. Sussurra constantemente sobre sua fome e pode transformar sonhos em pesadelos. Veio do reino dos sonhos e criou um regio.

Esther

Médica do covenant mencionada para cuidar dos ferimentos de Gideon na enfermaria.

Soldados de Castellane

Três homens a cavalo armados com lanças e tochas que vieram investigar os gritos do troll. Ficaram suspeitos de Themis mas foram enganados por sua magia mental. Dois deles investigaram o corpo queimado do troll e decidiram deixá-lo no local.

Lisandra

Aprendiz de nove anos do covenant que acompanhou o grupo na missão contra o troll. Foi salva por Themis quando o troll arremessou a árvore. Demonstra interesse em aprender a criar armas e já criou uma maçã gigante usando magia Creo Herbam. Observa rituais mágicos e aprende sobre procedimentos mercurianos.

Gideon

Grog do covenant especializado em defesa com escudo. Durante o combate contra o troll, posicionou-se defensivamente e foi salvo pela ward mágica. Sofreu um medium wound (braço quebrado) quando atingido pela árvore arremessada pelo troll, ficando com o braço imobilizado por um mês.

Troll

Criatura mágica gigantesca que escapou da ward de Drusilla e se dirigia para Castellane. Possui força suficiente para arrancar e arremessar árvores inteiras como armas, causando ferimentos graves no grupo. Tem Might 22 na área, garras mortais e alta resistência a dano

físico e mágico, mas é vulnerável à luz do sol. Renasce como criança após ser morto, mas cresce em poder ao longo do tempo.

Themis

Companheiro do grupo que ajudou na perseguição ao troll e na criação do círculo mágico. Usa giz branco para desenhar círculos e possui habilidades de magia mental para manipular memórias de soldados.

Macacos Voadores

Criaturas semelhantes a demônios com asas que aparecem durante tempestades no regio dos sonhos. Perseguem intrusos mas desaparecem como miragens quando chegam ao topo da torre.

Servo Capturado

Um homem que estava sendo mantido adormecido e devorado pelo necrófago onírico em um altar de pedra. Apesar de ter o corpo mutilado, mantinha uma expressão pacífica de sono até ser despertado por Penelope e libertado.

Malachai

Mago que nunca encontrou o necrófago onírico específico antes e que faz perguntas sobre as capacidades de Penelope para criar armadilhas.

Theros

Personagem mencionado que explorou o regio do troll com Spatha há três anos. Testemunhou a criação de estátuas de troll e a presença de uma entidade criadora no local.

Locations

Estrada para Castellane

Estrada de terra batida que leva à cidade fortificada de Castellane, onde o grupo perseguiu o troll durante a noite. Local onde ocorreu o confronto com a árvore arremessada, onde o troll foi contido em um círculo mágico, e onde os soldados investigaram o corpo queimado.

Rosnove

Local onde Penelope está localizada, mencionado como estando distante do grupo principal.

Mons Clara

O covenant dos personagens, onde Luc retornou para buscar reforços e onde os personagens retornam após a aventura. Local onde Drusilla recebe cuidados médicos, onde Apolo realiza o ritual de cura, e onde ocorrem as discussões sobre estratégias. Possui uma enfermaria e laboratórios mágicos.

Castellane

Cidade murada fortificada que estava sendo ameaçada pela aproximação do troll. Fica a cerca de 15 minutos de caminhada da ponte. Os soldados desta cidade investigaram os gritos do troll.

Ponte de Castellane

Ponte antiga feita de granito romano onde o troll estava preso pelo ward de Drusilla. Local onde Luc encontrou uma lasca de pedra para usar como conexão arcana e onde Spatha e Apolo se teletransportaram.

Regio do Troll

Local explorado há três anos por Spatha e Theros, onde viram estátuas de troll sendo criadas e uma entidade misteriosa que os perseguiu. Local onde os trolls são aparentemente criados e de onde emergem.

Regio dos Sonhos

Um reino mágico onírico onde habita o necrófago. Um lugar nebuloso e sem descrição clara, onde Penelope entra em espírito enquanto seu corpo físico adormece.

Torre Sinistra do Regio dos Sonhos

Uma torre negra e ameaçadora semelhante à Torre de Sauron, com arquitetura espinhosa, tempestades constantes e uma escadaria externa perigosa. No topo há um pátio circular com espelhos de obsidiana e um altar de pedra no centro.

Mercado dos Sonhos

Uma transformação temporária do regio que se assemelha aos mercados que Drusilla visitou, onde Penelope pode socializar normalmente sem ser temida, mas que se corrompe quando as pessoas a reconhecem como bruxa.

Spells

Muto Mentem (Transformação de Emoção)

Magia para transformar completamente uma emoção de uma pessoa. Penelope a usa para transformar a fome do necrófago onírico em uma sensação de saciedade, com duração de lua.

Call the Dream

Magia de Muto Mentem que define o tema de um sonho. Penelope a usa em si mesma tentando criar um tema de alegria baseado em situações sociais normais onde não é temida.

Touch of Awakening

Uma magia Mentem que Penelope usa para despertar o servo capturado pelo necrófago onírico, libertando-o do estado de sono forçado e fazendo seu corpo desaparecer do regio.

Incantation of the Body Made Whole

Poderoso ritual de cura Corpus de nível 40 usado por Apolo para curar completamente os ferimentos graves de Drusilla. Requer 4 pawns de vis Corpus e causa Warping no conjurador. Cura ferimentos médios e restaura completamente a saúde do alvo.

Invisibilidade

Magia usada por Spatha e Apolo para se tornarem invisíveis e evitar serem detectados pelos cavaleiros que investigavam o local da batalha. Spatha também a usa durante a jornada de retorno.

Muto Mentem

Magia lançada por Themis para alterar as memórias dos soldados, fazendo-os acreditar que deveriam retornar à cidade ao invés de vigiar o local ou investigar.

Luz do Dia

Magia Creo Ignem de nível 15 que cria luz brilhante como luz solar direta. Usada por Apolo com range touch e duração diâmetro, fazendo um círculo brilhar por dois minutos. Causa medo no troll mas não dano por falta de penetração.

Pilum of Fire

Magia Creo Ignem de nível 20 que cria projétil de fogo. Usada repetidamente por Apolo contra o troll, causando +15 de dano. Requer penetração de 23 para afetar o troll efetivamente.

Wizard's Leap

Magia de teletransporte usada por Spatha e Apolo para se transportarem rapidamente da Mons Clara para a ponte de Castellane. Também usada por Drusilla para retornar ao Covenant

apesar de seus ferimentos graves.

Ward Against Magical Creatures

Ward mágica de nível 30 lançada por Drusilla no círculo desenhado ao redor do troll para contê-lo. A magia foi lançada com penetração suficiente para afetar a criatura. Também usada por Penelope em si mesma para proteção contra o necrófago onírico.

Rego Mentem

Magia de controle mental lançada por Drusilla no troll para fazê-lo adormecer. A magia foi bem-sucedida apesar das penalidades de ferimento de Drusilla.

Ward Mágica

Proteção mágica ativa em Gideon que o protegeu completamente do ataque mortal do troll. A ward tem penetração de 26 pontos, suficiente para bloquear o Might 22 do troll na área.

Coach Slumber

Magia de sono que Drusilla tentou lançar no troll para fazê-lo adormecer. A magia tem penetração adicional de 3 pontos, mas requer concentração e gestos para ser executada adequadamente.

Eyes of the Cat

Magia lançada por Drusilla para melhorar sua visão noturna durante a perseguição ao troll, permitindo que ela pudesse ver a criatura à distância na escuridão.

Harness Magic

Habilidade especial de Drusilla que permite cancelar qualquer uma de suas magias simplesmente se concentrando, funcionando a qualquer distância.

Magia de Proteção de Roupa

Magia Muto Ânimo de nível 15 castada por Spatha que transforma fisicamente o material da roupa para torná-la super resistente, fornecendo +3 de soak.

Creo Herbam

Magia usada por Lisandra para criar uma maçã gigante, demonstrando sua habilidade de manipular plantas e aumentar seu tamanho.

Magia de Levitação

Penelope usa uma magia baseada em Rise of the Feathery Body para levitar e se mover livremente em todas as direções, permitindo que ela suba pela lateral da torre evitando os espinhos cortantes.

Ward

Magia de proteção de nível 26 lançada por Drusilla para manter o troll preso. Impedia o troll de retornar ao seu local de origem até ser cancelada usando Harness Magic.

Items

Armadura de Âmbar

Armadura especial usada por Spatha, mencionada nas notas do grupo como parte de seu equipamento.

Maçã Gigante

Uma maçã de tamanho aumentado criada por Lisandra usando magia Creo Herbam, demonstrando suas habilidades mágicas emergentes.

Lanças dos Soldados

Armas usadas pelos soldados de Castellane para investigar e cutucar o corpo queimado do troll.

Tochas

Tochas carregadas pelos soldados de Castellane durante sua patrulha noturna para investigar os gritos do troll.

Tronco de Árvore

Árvore inteira que o troll arrancou e usou como arma de arremesso contra o grupo. O impacto causou ferimentos graves em Drusilla e Gideon, demonstrando a força destrutiva da criatura. Posteriormente serviu como esconderijo para Lisandra durante o combate.

Pedra da Ponte

Lasca de granito romano da ponte de Castellane encontrada por Luc. Pedra antiga que não se usa mais, esfareladinha e recente, serve como conexão arcana que deve durar algumas horas.

Tiporia

Equipamento médico usado para immobilizar o braço ferido de Gideon. Necessária para sua recuperação adequada durante um mês de repouso após os ferimentos sofridos na batalha contra o troll.

Escudo

Escudo básico usado por Spatha, que é especializado em defesa com escudo ao invés de ataque com espada. O escudo de Gideon ficou rachado após o confronto com o troll.

Giz Branco

Pedra de giz branco usada por Themis para desenhar o círculo mágico no chão de terra batida ao redor do troll adormecido, permitindo que Drusilla criasse a ward de contenção.

Dedo do Troll

Conexão arcana obtida por Apolo do troll derrotado. Um dedo arrancado da criatura que durará décadas e pode ser usado para magias direcionadas ao troll ou sua espécie. Representa uma ligação mística poderosa com a criatura.

Vis Corpus

Quatro pawns de vis Corpus do tesouro do covenant, utilizados por Apolo no ritual de cura de Drusilla. Essência mágica necessária para realizar a poderosa magia de cura Incantation of the Body Made Whole.

Sessions/2025-08-18 Sonhos e a Futura Rainha.md

Date: Aug 18th, 2025

Summary

A sessão começou com a resolução do problema do necrófago onírico que havia assombrado o reino dos sonhos. [Penelope](#) havia usado magia para saciar a fome da criatura, fazendo com que ela entrasse em um portal de sombras enquanto fagulhas escuras saíam dos rostos das pessoas no mercado onírico. Após o desaparecimento da criatura, o ambiente tornou-se mais quieto e menos colorido, e as pessoas pararam de interagir com Penelope, como se ela tivesse se tornado parte do pano de fundo.

Determinada a encontrar a criatura e entender melhor o reino, Penelope decidiu explorar o ambiente onírico. Ela viajou através de diferentes paisagens que mudavam constantemente - das docas onde marinheiros dormiam perto de seus barcos, passando por uma cidade pequena com uma estalagem vazia, até chegar a uma floresta extraordinária. Nesta floresta

misteriosa, todas as folhas das árvores eram páginas de velum que sussurravam segredos no ouvido de quem se aproximava.

As páginas sussurravam fofocas sobre pessoas do Covenant e outros segredos escandalosos. Quando Penelope tentou navegar mais profundamente na floresta, descobriu que ela se fechava, impedindo sua passagem. Percebendo que precisava oferecer algo em troca, ela sussurrou um segredo sobre [Spatha](#) e [Apolo](#) terem um caso amoroso. Uma página em branco caiu da árvore, e Penelope manifestou uma caneta, usando seiva da árvore como tinta para escrever o segredo. Ela continuou escrevendo várias fofocas que havia ouvido, conseguindo assim penetrar mais fundo na floresta.

Finalmente, Penelope encontrou uma clareira no centro da floresta onde havia um ninho gigante feito de galhos espinhosos e vinhos. Dentro do ninho, o necrófago onírico dormia profundamente, com um barrigão inflado que subia e descia com sua respiração lenta. Decidindo interrogar a criatura, Penelope lançou uma magia de questionamento silencioso, modificando-a para alcançar a distância através do lago.

A criatura respondeu que havia ouvido um chamado de alguém que abriu um espaço das partes mais profundas dos sonhos, e que veio porque havia muito alimento disponível. A resposta lembrou Penelope de seu próprio ritual de iniciação. Infelizmente, os gritos mágicos acordaram o necrófago, que se levantou irritado, cortou a própria barriga e liberou serpentes no lago antes de desaparecer, deixando apenas pele no ninho. Penelope rapidamente lançou uma magia de levitação para se proteger, observando o ninho afundar no lago que se agitou antes de se acalmar novamente.

Percebendo que não conseguiria mais informações, Penelope decidiu acordar do sonho. Ela encontrou todos os seis magos de Rosnov esperando ao lado de seu divã, prontos para executar o ritual de fechamento do portal onírico. Após relatar que a criatura estava saciada e tentando voltar a dormir, [Malachai](#) decidiu confiar em seu relatório e proceder com o plano.

Os magos discutiram a complexidade técnica da operação, determinando que precisariam de uma magia de nível 80 para fechar o portal. Quatro magos Tremere e Miscellanea se reuniram para realizar um Wizard's Communion, combinando seus poderes para alcançar o nível necessário. Penelope não pôde participar por não conhecer a magia de comunhão. O ritual foi executado com sucesso, fechando permanentemente a entrada do reino onírico, embora Igor demonstrasse irritação com Malachai durante o processo.

Após o sucesso da operação, Malachai agradeceu Penelope pelo trabalho realizado e prometeu apresentá-la à Somnifer de [Merinita](#) quando ela estivesse mais preparada em seus conhecimentos. Ele também pediu para que ela destruísse sua conexão arcana com Rosnov ao retornar. Penelope voltou para casa uma semana depois, ansiosa para ler uma carta urgente que havia chegado.

A carta era de Rixenda, uma maga de [Ostal des Exiles](#), solicitando proteção para uma missão politicamente crucial. [Margaret](#) de Provence, filha de Raimon IV, estava prestes a se casar com o rei Luís IX da França na primavera de [1234](#). A viagem de [Margaret](#) de [Forcalquier](#) até Lyon precisava ser protegida de interferências mágicas, criaturas sobrenaturais e inimigos políticos. A rainha regente Blanche de Castille havia enviado um cavaleiro para escoltá-la, mas Rixenda, que estava do lado perdedor na intriga do último tribunal, temia que isso não fosse suficiente contra ameaças mágicas.

Os magos discutiram estratégias para a missão, com Penelope se voluntariando para ir devido às suas habilidades sociais com a nobreza. Themis e Luc também foram escolhidos para acompanhar a escolta. Drusilla decidiu não viajar fisicamente, mas contribuir criando cruzes de cobre mágicas como proteção para o cavaleiro e a princesa. A viagem levaria aproximadamente doze dias - quatro até Forcalquier e oito até Lyon - passando por Barjols, Digne e Sisteron.

Durante as discussões de planejamento, os magos debateram teorias sobre como magos percebem quando suas magias expiram, especialmente a Parma e Wards pessoais. Eles também discutiram as diferenças entre Folk Ken e Area Lore para entender a nobreza francesa, determinando que Area Lore seria mais apropriado para conhecimento acadêmico sobre nobres regionais.

Um dos magos fez um teste de conhecimento sobre as figuras históricas mencionadas na carta, descobrindo informações importantes sobre Blanche de Castille, a rainha regente da França, e sobre Ramon Berenguer IV, que havia conseguido casar todas as suas filhas com reis europeus. Eles também aprenderam que Margaret nascera em Forcalquier, a cidade mais próxima de Montclar.

Enquanto isso, Spatha realizou observações celestiais em seu observatório durante a noite, lançando uma magia para ouvir os murmúrios dos astros. A contemplação renovou sua convicção para terminar seus trabalhos e despertou seu interesse em estudar mais sobre o rio Verdon. Ele buscou recomendações sobre magos elementalistas e mencionou o antigo laboratório no moinho que havia sido desmontado.

Themis descobriu as regras para escrever tratados mágicos e planejou criar um tratado de Intellego de alta qualidade. Com sua comunicação e habilidade de ensino, ele poderia produzir tratados de qualidade 11, que seriam valiosos para outros magos. [Sera](#), uma mercadora, ofereceu procurar compradores para os tratados, e foi sugerido que Aurélia ex-Bonisagus do Cenóbio poderia avaliar o trabalho.

[Johannes](#) e [Ricardus](#) apresentaram o relatório financeiro anual do covenant, mostrando crescimento na produção de perfumes, prata e mel. O censo revelou 134 habitantes em [Mons Clara](#), mas também um problema demográfico significativo. Melissokomos, o apicultor

grego, propôs expandir a produção de mel dobrando o número de colmeias, mas precisaria de assistentes jovens para treinar.

Quando os magos decidiram enviar Chloe e Liliana, duas jovens com olhos púrpura, como assistentes, Melissokomos reclamou em grego sobre trabalhar com meninas. Isso levou a um debate sobre papéis de gênero e oportunidades de trabalho, com Drusilla argumentando que mulheres podiam ser apicultoras citando exemplos bíblicos, enquanto Themis questionava a necessidade de mudança nas tradições.

O problema demográfico se estendeu além da apicultura. Johannes revelou que havia uma maioria masculina no covenant, causando insatisfação entre os homens que queriam se casar mas não encontravam mulheres disponíveis. Apenas Danielle de 17 anos e Simone de 16 anos estavam solteiras e em idade de casamento. Os magos decidiram permitir que os homens buscassem esposas em outras cidades, seguindo o exemplo de Bertrand, que já estava namorando secretamente Juliana em [Briançonnet](#).

A sessão incluiu uma celebração especial para Charles, o morador mais antigo de Mons Clara, que completava 90 anos. Apesar de seus 19 pontos de decrepitude e dificuldades físicas, ele foi apresentado aos magos em uma pequena cerimônia. Drusilla lhe deu uma pulseirinha de cobre como presente, e Spatha ofereceu fazer seu horóscopo e observar as estrelas com ele.

Os magos também planejaram recompensar Gideon, o grog veterano que havia arriscado a vida múltiplas vezes defendendo o covenant. Eles decidiram presenteá-lo com um escudo personalizado com seu nome gravado, que Drusilla enchantaria com uma ward mágica e Themis decoraria com pinturas artísticas. O escudo simbolizaria seu novo status como Defensor de Mons Clara e segundo em comando.

A sessão terminou com os preparativos para a Aegis anual, o ritual de proteção do covenant. Drusilla se preparou para lançar a Aegis of the Hearth no nível 30 com 29 de penetração, que foi considerado o melhor resultado do covenant até então. Houve discussões sobre usar Wizard's Communion para melhorar a penetração, mas foi decidido manter o ritual como estava planejado.

A sessão começou com Penelope resolvendo o problema do necrófago onírico no régio dos sonhos. Após saciar a criatura com magia, ela explorou o ambiente onírico, passando por paisagens mutáveis até chegar a uma floresta misteriosa onde as folhas eram páginas de velum que sussurravam segredos. Oferecendo fofocas em troca de passagem, Penelope encontrou o necrófago dormindo em um ninho gigante. Ao interrogá-lo magicamente, descobriu que a criatura havia sido atraída por um chamado de alguém que abriu espaço das partes profundas dos sonhos. O necrófago acordou irritado e desapareceu, permitindo que os magos de Rosnov executassem com sucesso um ritual de nível 80 para fechar permanentemente o portal onírico.

De volta ao covenant, Penelope recebeu uma carta urgente de Rixenda solicitando proteção para Marguerite de Provence em sua viagem para se casar com o rei Luís IX da França. Os magos planejaram a missão de escolta, com Penelope, Themis e Luc sendo escolhidos para acompanhar a princesa. Paralelamente, o covenant enfrentou questões administrativas importantes: Johannes apresentou o relatório financeiro anual mostrando crescimento na produção, mas revelou um problema demográfico com excesso de homens solteiros. Os magos decidiram permitir que os habitantes buscassem esposas em outras cidades e planejaram recompensar Gideon com um escudo encantado pelo seu serviço como defensor. A sessão terminou com os preparativos para a Aegis anual, com Drusilla se preparando para lançar o ritual de proteção no nível 30.

Scenes

Resolvendo o Necrófago Onírico

Penelope resolve a situação com o necrófago onírico que estava causando problemas no régio dos sonhos.

- Penelope havia usado magia para saciar a fome do necrófago onírico na cena do mercado
- Um portal de sombras se abriu e o necrófago entrou nele
- As pessoas no mercado voltaram ao normal com fagulhas de sombra saindo de seus rostos
- O necrófago desapareceu, mas as pessoas pararam de interagir com Penelope
- O ambiente ficou mais quieto e menos colorido, como pano de fundo

Explorando o Régio dos Sonhos

Penelope decide explorar o régio para encontrar o necrófago e entender melhor o ambiente onírico.

- Penelope sai do mercado e passa pelas docas da cidade
- Vê marinheiros dormindo perto de seus barcos
- Entra em um barco que a leva para outra cidade pequena
- Visita uma estalagem vazia com apenas um estalajadeiro dormindo
- A topografia vai mudando conforme ela viaja - montanha, rio, floresta

A Floresta de Segredos

Penelope encontra uma floresta misteriosa onde as folhas das árvores são páginas que sussurram segredos.

- Descobre árvores com folhas feitas de páginas de velum com escritas
- As páginas sussurram segredos no ouvido dela
- Ouve fofocas sobre pessoas do Covenant e outros segredos
- Tenta navegar pela floresta mas não consegue penetrar profundamente
- A floresta se fecha sempre que ela tenta ir mais fundo

Negociando Entrada na Floresta

Penelope tenta ganhar acesso à floresta oferecendo seus próprios segredos em troca.

- Decide sussurrar um segredo sobre Spatha e Apolo terem um caso amoroso
- Uma página em branco cai da árvore na sua frente
- Manifesta uma caneta e usa seiva da árvore como tinta
- Escreve o segredo sobre Spatha e Apolo na página
- Adiciona outras fofocas que Sybil havia contado para ela
- Outra página em branco cai, indicando que precisa de mais segredos
- Faz um teste de inteligência mais intrigante para lembrar fofocas
- Usa um ponto de confiança para melhorar o resultado
- Consegue escrever cerca de nove segredos diferentes

Encontrando o Necrófago Dormindo

Penelope finalmente encontra o necrófago onírico dormindo em um ninho gigante no centro da floresta.

- Começa a ouvir um som de respiração lenta vindo de uma clareira
- Encontra um ninho gigante feito de galhos espinhosos e vinhas
- Vê o necrófago dormindo dentro do ninho com um barrigão inflado
- O barrigão infla e desinfla com a respiração da criatura
- Confirma que a criatura está claramente dormindo

Interrogando o Necrófago Onírico

Penelope usa magia para questionar a criatura adormecida sobre suas origens e como chegou ao régio.

- Penelope decide tentar castar 'Posing the Silent Question' na criatura adormecida
- Ela modifica a magia para usar Voice range em vez de Touch devido à distância
- Primeira tentativa falha na penetração

- Segunda tentativa com penetração 16 é bem-sucedida
- A criatura responde que ouviu um chamado de alguém que abriu um espaço das partes mais profundas dos sonhos
- A criatura explica que veio porque havia muito alimento disponível
- A resposta da criatura lembra Penelope de seu próprio ritual de iniciação
- Necrófago acorda irritado com os gritos mágicos de Penelope
- Criatura se levanta, corta a própria barriga e libera serpentes no lago
- Necrófago se esvazia e deixa apenas pele no ninho

Fuga e Levitação

Penelope usa magia para se proteger quando o necrófago desperta e se transforma.

- Penelope lança Rego Corpus para levitar e escapar do perigo
- Gasta ponto de confiança para garantir sucesso da magia
- Observa o ninho afundar no lago enquanto flutua no ar
- Lago se agita mas depois se acalma, sugerindo que a criatura partiu
- Penelope decide acordar do sonho por não conseguir mais informações

Ritual de Fechamento do Régio

Penelope acorda para encontrar os magos de Rosnov prontos para fechar o portal onírico.

- Penelope acorda no quarto com todos os seis magos de Rosnov esperando
- Relata que o necrófago estava saciado e tentando voltar a dormir
- Malachai decide confiar no relatório de Penelope
- Os magos discutem a dificuldade técnica de fechar o régio, determinando que precisam de uma magia de nível 80
- Quatro magos Tremere e Miscellanea de Rosnov se reúnem para realizar o Wizard's Communion
- Penelope não pode participar por não ter Wizard's Communion
- O ritual é executado com sucesso, fechando a entrada do portal do régio
- Os magos se cumprimentam após o sucesso da operação
- Igor demonstra irritação com Malachai durante o processo

Conversa Final com Malachai

Malachai conversa com Penelope sobre os próximos passos após o fechamento do portal e seus planos futuros.

- Malachai agradece Penelope pelo trabalho realizado no régio
- Ele promete continuar monitorando a situação para ver se a criatura retorna
- Malachai menciona que apresentará Penelope à Somnifer de Merinita quando ela estiver pronta
- Penelope relata suas descobertas sobre o necrófago onírico ter vindo durante sua iniciação
- Malachai pede para Penelope destruir sua conexão arcana com Rosnov ao retornar

Retorno de Penelope e Leitura da Carta Urgente

Penelope retorna de Rosnov após resolver o problema do necrófago onírico e lê uma carta urgente de Rixenda.

- Penelope volta de Rosnov uma semana após resolver o problema do necrófago onírico
- Penelope destrói a conexão arcana com Rosnov
- Penelope lê a carta urgente de Rixenda sobre a proteção da futura rainha
- A carta revela que Margaret de Provence, filha de Raimon IV, vai se casar com o rei Luís IX
- Rixenda pede proteção para a viagem de Margaret de Forcalquier até Lyon na primavera de 1234
- A viagem deve ser discreta para evitar inimigos do rei
- Um cavaleiro de Blanche de Castille foi enviado para encontrar Margaret
- A carta enfatiza a importância política para a estabilidade da França e Provence

Discussão sobre Teoria Mágica

Os jogadores debatem sobre como magos percebem quando suas magias expiram, especialmente Parma e Wards.

- Discussão sobre se magos sabem automaticamente quando Parma cai
- Debate sobre percepção passiva versus ativa de efeitos mágicos
- Explicação sobre como sigils mágicos ajudam a identificar efeitos próprios
- Comparação entre diferentes tipos de magias e sua detectabilidade
- Consenso de que Parma é especial por ser controlávelativamente
- Discussão sobre Wards pessoais e como são percebidas quando expiram
- Estabelecimento de que parma é sempre perceptível pelo próprio mago
- Acordo sobre regras de percepção mágica para o jogo

Discussão sobre Habilidades e Conhecimento da Nobreza

Os jogadores discutem as diferenças entre Folk Ken e Area Lore para entender a nobreza francesa.

- Discussão sobre qual habilidade usar: Folk Ken vs Area Lore para conhecimento de nobreza
- Explicação de que Area Lore seria mais apropriado para conhecimento acadêmico sobre nobres
- Determinação de que Area Lore França cobriria conhecimento sobre a nobreza regional
- Menção de que Organization Lore seria para estruturas organizacionais específicas
- Consideração sobre trocar especialização de Folk Ken para Area Lore

Teste de Conhecimento sobre Figuras Históricas

Um dos magos faz um teste de Area Lore para descobrir informações sobre a nobreza francesa mencionada na carta.

- Teste de inteligência para conhecimento sobre a história
- Resultado inicial baixo, mas usa confiança para melhorar
- Obtém informações sobre pessoas com reputação 6 ou mais na região
- Descobre detalhes sobre Blanche de Castille, rainha regente da França
- Aprende sobre Margaret de Provence e sua localização em Forcalquier
- Recebe informações sobre o cavaleiro enviado de Paris para buscar Margaret
- Descobre que Ramon Berenguer IV conseguiu casar todas as filhas com reis europeus

Planejamento da Missão de Escolta

Os magos discutem estratégias mágicas e logística para proteger a futura rainha Margaret durante sua viagem.

- Penelope se voluntaria para ir na missão de escolta
- Discussão sobre os perigos da viagem e as limitações de cada mago
- Decisão de que Themis e Luc devem ir na missão
- Drusilla decide não ir fisicamente mas fazer cruzes de cobre como proteção
- Cálculo da duração da viagem: 4 dias até Forcalquier e 8 dias até Lyon
- Discussão sobre transporte (cavalo vs barco) e duração da viagem
- Debate sobre quem deve acompanhar a missão
- Discussão sobre magias de proteção e ocultação para a escolta
- Discussão sobre as limitações de tempo para aprender novas magias

Preparativos e Recursos do Covenant

Os magos organizam recursos e itens mágicos disponíveis para a missão, incluindo discussões sobre itens existentes e limitações de tempo.

- Verificação dos itens mágicos disponíveis, incluindo botas de Leap
- Discussão sobre onde guardar itens mágicos do covenant
- Planejamento das atividades de outono dos magos
- Themis continua estudos na biblioteca
- Spatha ajuda Apolo com ritual de longevidade
- Organização do inventário mágico do covenant
- Discussão sobre as habilidades mágicas de Drusilla sendo as mais altas do covenant
- Themis sendo reconhecido como tendo potencial para alcançar os outros rapidamente
- Conversa sobre a necessidade de livros de Ignem para progressão de Luc

Planejamento de Correspondência

Os magos discutem o sistema de cartas e comunicação entre diferentes covenants.

- Explicação do sistema de entrega de cartas entre covenants
- Discussão sobre os tempos de viagem para diferentes locais
- Conversa sobre Rixenda ser de Ostal des Exiles e não do Cenóbio
- Análise dos conflitos políticos entre diferentes covenants
- Discussão sobre timing de cartas e quando podem ser enviadas

Contemplação Astronômica de Spatha

Spatha realiza observações celestiais em seu observatório durante a noite.

- Spatha sobe ao observatório no meio da noite
- Lança a magia 'Hearing the Silent Chorus'
- Tenta decifrar os murmúrios dos astros e sabedoria cósmica
- Sente renovação de sua convicção para terminar seus trabalhos
- Expressa interesse em estudar mais sobre o rio Verdon
- Busca recomendações sobre magos elementalistas

Investigação sobre o Rio Verdon

Spatha expressa interesse em estudar mais sobre o rio mágico e busca recomendações.

- Spatha manifesta fascínio pelo rio Verdon
- Discussão sobre magos elementalistas e Tibaut
- Menção ao antigo laboratório no moinho
- Conversa sobre o status de Tibaut estar considerado morto
- Discussão sobre o laboratório sendo mantido por Micaela
- Planejamento de carta para Marcella sobre descobertas
- Discussão sobre convidar Marcella para visitar o covenant em 1236

Criação de Tratados Mágicos

Themis aprende sobre como escrever tratados mágicos e planeja criar um tratado de Intellego.

- Explicação das regras para escrever tratados mágicos
- Themis descobre que pode escrever três tratados de Intellego devido ao seu nível 15
- Cálculo da qualidade do tratado: 6 base + 2 comunicação + 3 Good Teacher = 11 de qualidade
- Discussão sobre exposição e experiência ganha ao escrever tratados
- Planejamento para vender tratados através de Sera
- Sera oferece procurar compradores para tratados de Intellego
- Discussão sobre preços: um vis por tratado de qualidade 9-12
- Sugestão de dar uma cópia para Aurélia ex-Bonisagus para avaliação

Relatório Financeiro Anual

Johannes e Ricardus apresentam o relatório financeiro do covenant, mostrando crescimento na produção de perfumes, prata e mel.

- Johannes apresenta relatório financeiro positivo do covenant
- Ricardus menciona redução de gastos com laboratório de Tibaut
- Produção de perfumes, prata e mel continua crescendo
- Mercadores conseguiram evitar assaltos de bandidos
- Censo revela 134 habitantes em Mons Clara

Proposta de Expansão da Apicultura

Melissokomos propõe expandir a produção de mel, mas precisa de assistentes jovens para treinar.

- Melissokomos solicita dobrar o número de colmeias de seis para doze

- Pede dois assistentes jovens para ajudar na expansão
- Expressa preferência por rapazes como assistentes
- Magos decidem enviar Chloe e Liliana como assistentes
- Melissokomos reclama em grego sobre a decisão de enviar meninas
- Sybil traduz as reclamações de Melissokomos sobre enviar meninas
- Drusilla argumenta que mulheres podem ser apicultoras citando a Bíblia
- Themis questiona a necessidade de mudança nas tradições
- Debate sobre papéis de gênero e oportunidades de trabalho

Problema Demográfico do Covenant

Johannes apresenta o problema de desequilíbrio populacional e a necessidade de permitir casamentos externos.

- Maioria masculina está causando insatisfação no vilarejo
- Homens pedem permissão para buscar esposas em outras cidades
- Discussão sobre impacto na segurança e disciplina do covenant
- Decisão de permitir que homens busquem esposas externamente
- Identificação de mulheres solteiras disponíveis: Danielle (17 anos), Simone (16 anos)
- Discussão sobre a idade apropriada para casamento e fertilidade
- Análise dos homens solteiros, incluindo Greg (38 anos) e Gaston
- Preocupações sobre proporção de dois homens para cada mulher solteira
- Menção de que Bertrand já está namorando secretamente Juliana em Briançonnet
- Preocupação sobre aumentar o footprint do covenant na região
- Discussão sobre aposentadoria aos 50 anos e o problema dos idosos aposentados
- Proposta de mudanças nas regras de aposentadoria para novos trabalhadores

Celebração do Aniversário de Charles

O morador mais antigo de Mons Clara, Charles, completa 90 anos e é apresentado aos magos em uma pequena celebração.

- Charles é apresentado como o morador mais antigo de Mons Clara
- Drusilla presenteia Charles com uma pulseirinha de cobre
- Spatha oferece fazer o horóscopo de Charles e observar as estrelas
- Discussão sobre a idade avançada de Charles e seus 19 pontos de decrepitude
- Charles demonstra dificuldades físicas devido à idade avançada
- Charles veio com o grupo dos valdesianos e vive no covenant há 13 anos

Planejamento de Recompensa para Gideon

Os magos discutem como recompensar Gideon por seus serviços heroicos ao covenant, especialmente após a aventura contra o troll.

- Decisão de presentear Gideon com um escudo especial personalizado
- Drusilla planeja adicionar uma ward mágica ao escudo no inverno
- Themis oferece fazer uma pintura decorativa no escudo
- Discussão sobre símbolos apropriados: mariposa, [troll](#), fantasmas
- Reconhecimento de Gideon como segundo em comando e defensor de Mons Clara
- O escudo aumentará sua defesa em +1 e simbolizará seu status especial

Preparação da Aegis Anual

Os magos se preparam para realizar o ritual anual da Aegis of the Hearth para proteger o covenant.

- Drusilla prepara-se para lançar a Aegis of the Hearth
- Discussão sobre usar Wizard's Communion para melhorar a penetração
- A Aegis foi estabelecida no nível 30 com 29 de penetração
- Menção de que Penelope tem Wizard's Communion mas foi criticada anteriormente
- Confirmação de que foi o melhor ano para a Aegis do covenant

Npcs

Necrófago Onírico

Criatura das profundezas dos sonhos que foi atraída por um chamado mágico durante a iniciação de alguém. Tinha fome constante e foi saciado pela magia de Penelope.

Posteriormente encontrado dormindo em um ninho gigante com um barrigão inflado, respirando lentamente. Criatura sem face com dedos como bicos de pato que, quando acordada, cortou a própria barriga liberando serpentes antes de desaparecer.

Estalajadeiro

Figura meio dormindo na estalagem vazia dentro do régio dos sonhos. Quando acordado por Penelope, apenas apontou para fora sem falar nada.

Marinheiros

Vários marinheiros dormindo perto de seus barcos nas docas da cidade onírica. Pareciam cansados e descansando durante a exploração de Penelope.

Malachai

Mago sênior de Rosnov que coordena a operação de fechamento do portal do régio. Demonstra gratidão pelo trabalho de Penelope e promete apresentá-la à Somnifer quando ela estiver mais preparada. Planeja continuar monitorando a situação para detectar possíveis retornos da criatura.

Severicus

Mago sênior de Rosnov que participou do ritual de fechamento do régio onírico e demonstrou autoridade sobre os outros magos presentes.

Igor

Mago de Rosnov que participa do ritual de fechamento do portal. Demonstra irritação e descontentamento com Malachai durante o processo do Wizard's Communion.

Somnifer

Mago de Merinita que vive em Lápis-Crudos e se especializa em trabalhos com sonhos. Malachai planeja apresentá-lo à Penelope quando ela estiver mais avançada em seus conhecimentos de Imaginem.

Rixenda

Magia de Ostal des Exiles que enviou uma carta urgente para Penelope pedindo proteção para a viagem de Margaret de Provence. Ela é uma das Gerbitons do tribunal e estava do lado perdedor na intriga do último tribunal.

Margaret de Provence

Filha mais velha de Raimon IV, Conde de Provence, que se casará com o rei Luís IX da França. Nasceu em Forcalquier e precisa ser escoltada até Lyon para assinar o tratado de casamento na primavera de 1234.

Raimon IV

Conde de Provence e pai de Margaret. Consegiu arranjar o casamento de sua filha com o rei da França, um feito político notável.

Rei Luís IX

Rei da França que se casará com Margaret de Provence. Filho de Blanche de Castille, que atualmente governa a França como regente.

Blanche de Castille

Rainha regente da França, mãe do rei Luís IX. Nasceu na Espanha e tinha inveja de Eleanor de Aquitaine. Foi responsável pelo tratado onde Raymond VII se submeteu ao rei. Enviou um cavaleiro para buscar Margaret de Provence.

Beatrice de Savoy

Mãe de Margaret de Provence de Provence.

Ramon Berenguer IV

Conde de Provence e pai de Margaret. Historicamente conhecido por conseguir casar todas as suas filhas com reis europeus, levando alguns a especular que fez um pacto demoníaco devido ao seu sucesso.

Raymond VII

Conde de Toulouse que se submeteu ao rei da França através de um tratado negociado por Blanche de Castille. Sua filha Joana casou com Alfonso, irmão do rei.

Damocles

Jerbiton mais antigo do Cenobium com 114 anos, mencionado como alguém sem traços de personalidade definidos.

Marcella

Magia Bonisagus que reside em [Stella Durus](#) e que os magos planejam convidar para visitar o covenant em [1236](#) para discutir as descobertas de [Barbegal](#). É interessada no moinho e possivelmente em estudos sobre água.

Micaela

Pessoa responsável por manter o laboratório de [Tibaut](#) após sua morte presumida, aguardando declaração oficial. Agora ensina latim no covenant desde que os componentes místicos do laboratório se deterioraram.

Luc

Mago que precisa aprender Ignem para abrir as artes do aprendiz, mencionado como estudando constantemente desde [1222](#).

Sera

Mercadora que chegou no começo do outono e trouxe cartas. Oferece seus serviços para procurar compradores de tratados mágicos de Intellego e negocia preços baseados na qualidade dos trabalhos.

Aurélia ex-Bonisagus

Trianoma do Cenóbio, especialista em Intellego e bem conectada academicamente. Conhece muitos estudiosos Bonisagus e pode avaliar e fazer resenhas de tratados mágicos para aumentar suas vendas.

Johannes

Administrador do covenant que apresenta relatórios financeiros e questões demográficas. Preocupado com o crescimento populacional e seus impactos na segurança do covenant. Responsável por coordenar as apresentações administrativas.

Ricardus

Contador e administrador financeiro que trabalha junto com Johannes. Realizou um censo mostrando que o covenant tem 134 pessoas e identificou o problema da desproporção de gênero entre os residentes.

Melissokomos

Apicultor grego do covenant que fala latim quebrado. Responsável pela produção de mel e quer expandir as operações, mas tem preconceitos sobre mulheres trabalharem com abelhas. Reclama em grego quando magos decidem enviar meninas como assistentes.

Chloe

Jovem do covenant com olhos púrpura escolhida para ser assistente de apicultura, representando a nova geração que está crescendo no covenant.

Liliana

Jovem do covenant com olhos púrpura escolhida para ser assistente de apicultura junto com Chloe, parte da discussão sobre igualdade de gênero.

Hugo

Jovem do covenant considerado como possível assistente de apicultura, mas não foi escolhido devido à decisão de enviar apenas meninas.

Charles

Morador mais antigo de Mons Clara, completando 90 anos. Tem 19 pontos de decrepitude e dificuldades físicas devido à idade avançada. Veio com o grupo dos valdesianos e vive no covenant há 13 anos. Demonstra fragilidade física mas ainda mantém lucidez.

Gideon

Grog veterano e herói do covenant que arriscou a vida múltiplas vezes defendendo Mons Clara. Será recompensado com um escudo personalizado por seus serviços. Tornou-se segundo em comando e é considerado o Defensor de Mons Clara.

Bertrand

Residente de Mons Clara que está namorando secretamente Juliana em Briançonnet. Serve como exemplo de como outros homens do covenant poderiam procurar esposas em cidades próximas.

Juliana

Mulher de Briançonnet que está namorando Bertrand. Representa uma conexão romântica externa ao covenant e um modelo para futuras relações entre residentes de Mons Clara e pessoas de outras cidades.

Danielle

Jovem de 17 anos, única mulher solteira em idade de casamento no covenant. Representa uma das poucas opções matrimoniais disponíveis para os homens solteiros.

Simone

Jovem de 16 anos, uma das poucas mulheres solteiras disponíveis para casamento no covenant.

Greg

Soldado mais velho do covenant com 38 anos que permanece solteiro. Mencionado como alguém que deveria ter se casado há muito tempo, mas não conseguiu encontrar uma parceira adequada. Está no covenant desde o início da campanha.

Gaston

Homem solteiro do covenant que nunca se casou. Descrito como tendo padrões muito específicos para mulheres, o que dificulta encontrar uma esposa adequada.

Josephine

Serva de 29 anos de Penelope que nunca se casou. Trabalha no covenant desde os 18 anos e é considerada uma das opções matrimoniais, embora seja descrita como a serva que menos trabalha.

Locations

Mercado dos Sonhos

Local dentro do régio onírico onde Penelope inicialmente encontrou o necrófago. Após resolver a situação, as pessoas pararam de interagir com ela e o ambiente ficou mais quieto e menos colorido.

Docas da Cidade Onírica

Área portuária dentro do régio dos sonhos com marinheiros dormindo perto de seus barcos. Local de passagem durante a exploração de Penelope.

Cidade Pequena no Régio

Uma cidade pequeninha dentro do régio dos sonhos que já tinha uma florestinha. Estava bem vazia durante a visita de Penelope.

Estalagem Vazia

Estabelecimento dentro da cidade pequena do régio com apenas um estalajadeiro meio dormindo. Quando acordado, ele apenas apontou para fora.

Floresta de Páginas

Floresta misteriosa dentro do régio onde todas as folhas das árvores são páginas de velum com escritas. As páginas sussurram segredos e a floresta só permite entrada mediante oferenda de segredos escritos.

Clareira do Ninho

Clareira no centro da floresta de páginas onde se encontra um ninho gigante feito de galhos espinhosos e vinhas. Local onde o necrófago onírico estava dormindo.

Lago no Régio Onírico

Um lago dentro do régio dos sonhos onde o necrófago onírico construiu seu ninho. Fica a aproximadamente 120 passos da margem, exigindo que Penelope grite para usar magia de Voice range.

Quarto em Rosnov

Quarto onde Penelope estava deitada em um divã durante sua exploração onírica, onde acordou para encontrar os magos de Rosnov.

Rosnov

Covenant onde ocorre o ritual de fechamento do portal do régio onírico. Local onde os magos Tremere e Miscellanea se reúnem para realizar o Wizard's Communion e onde Penelope possui uma conexão arcana que precisa ser destruída.

Lápis-Crudos

Covenant localizado no Reno onde vive Somnifer de Merinita. É um lugar peculiar onde todo o covenant está preso dentro de um régio, e só é possível sair se alguém similar entrar para substituir a pessoa que sai.

Nice

Cidade mencionada inicialmente como ponto de partida de Margaret de Provence em sua viagem para se casar com o rei Luís IX.

Lyon

Destino final da viagem de Margaret, onde ela deve assinar um tratado acordando os detalhes do casamento com o rei Luís IX. Segunda maior cidade da França, localizada na divisa do tribunal com a Normandia.

Paris

Capital da França de onde o cavaleiro foi enviado pela rainha regente Blanche de Castille para buscar Margaret de Provence. Destino final da viagem após Lyon.

Castellane

Cidade mencionada como parte da rota que Margaret seguirá em sua viagem para o norte.

Provence

Região governada pelo Conde Raimon IV, pai de Margaret, e área de influência política importante para a missão.

Ostal des Exiles

Covenant onde Rixenda ex Jerbiton reside. Localizado distante o suficiente para que cartas demorem um ano para chegar.

Forcalquier

Cidade onde nasceu e mora Margaret de Provence, filha do Conde de Provence. É a cidade mais próxima de Montclar e de onde a princesa deve partir para Lyon. Local onde o cavaleiro de Paris deve chegar para escoltá-la. Localizada a 4 dias de viagem de Mons Clara.

Mont Ventoux

Monte localizado entre Avignon e Forcalquier, onde Spatha fez suas observações celestiais.

Rio Ródano

Rio que liga as montanhas do norte da França até o mar, passando por Lyon e descendo paralelo às montanhas. Conecta Lyon às montanhas do norte.

Barjols

Primeira parada na rota de viagem até Forcalquier, onde os viajantes passariam a primeira noite.

Digne

Segunda parada na rota de viagem até Forcalquier.

Sisteron

Terceira parada na rota de viagem até Forcalquier.

Observatório de Spatha

Torre onde Spatha realiza suas observações celestiais e contemplações astronômicas durante a noite.

Moinho

Local onde existia um laboratório antigo relacionado a estudos sobre água e aura, agora desmontado.

Cenóbio

Covenant próximo que possui quatro Jerbitons e é considerado o segundo maior covenant do tribunal. Local onde reside Aurélia ex-Bonisagus.

Barbegal

Local onde foram feitas descobertas importantes que os magos planejam discutir com Marcella. Lugar para onde alguns magos retornam regularmente para suas contemplações.

Mimizan

Destino da viagem planejada de Penelope para a primavera de 235, relacionada à sua iniciação mágica.

Stella Durus

Covenant onde Marcella reside, descrito como um local meio fora de mão que dificulta a comunicação.

Mons Clara

O covenant principal onde vivem 134 habitantes, enfrentando problemas demográficos de desequilíbrio de gênero e questões administrativas sobre casamentos e aposentadoria. Local onde Charles vive há 13 anos como o morador mais antigo.

Briançonnet

Cidade próxima onde Bertrand encontrou uma namorada, servindo como exemplo de onde os homens do covenant podem buscar esposas.

Spells

Magia para Saciar Fome

Magia lançada por Penelope para mudar a mente do necrófago onírico e deixá-lo saciado de sua fome. Teve duração de 1 e resultou na criatura entrando em um portal de sombras.

Posing the Silent Question

Magia Intellego Mentem que permite fazer uma pergunta a uma criatura e receber uma resposta mental. Penelope a modificou para usar Voice range em vez de Touch, gritando através do lago para alcançar o necrófago onírico adormecido. Primeira tentativa falhou na penetração, segunda foi bem-sucedida mas acordou a criatura.

Rego Corpus (Levitação)

Magia de levitação usada por Penelope para flutuar vários metros acima do lago quando o necrófago acordou e se transformou, garantindo sua segurança.

Wizard's Communion

Magia coletiva não-ritual usada pelos magos de Rosnov para combinar seus poderes e alcançar o nível necessário (80) para fechar o portal do régio onírico. Permite que múltiplos magos contribuam com seus níveis mágicos para um único efeito poderoso. Também mencionada como forma de melhorar a penetração da Aegis.

Perdo Vim

Magia ritual de nível 80 usada para fechar permanentemente o portal do régio onírico. Funciona como um efeito de dispel poderoso capaz de destruir a entrada mágica do régio, impedindo futuras manifestações da criatura.

The Shrouded Glen

Magia de ocultação mencionada como referência para criar proteção mágica para a escolta. Seria adaptada para funcionar em carroças, mas apresenta limitações práticas para a missão.

Rego Mentre

Escola de magia discutida como possível solução para proteção, mas considerada difícil de implementar sem preparação adequada.

Hearing the Silent Chorus

Magia lançada por Spatha em seu observatório para ouvir e decifrar os murmúrios dos astros e obter sabedoria cósmica das estrelas.

Aegis of the Hearth

Ritual anual de proteção do covenant lançado por Drusilla no nível 30 com 29 de penetração. É a defesa mágica principal do covenant contra intrusões mágicas.

Items

Páginas de Velum

Folhas das árvores na floresta misteriosa feitas de pedaços de pele de animais com escritas. Sussurram segredos no ouvido de quem se aproxima e algumas caem em branco para serem preenchidas com novos segredos.

Caneta Manifestada

Caneta que Penelope manifestou dentro do sonho para escrever segredos nas páginas em branco. Puxada do bolso durante a exploração da floresta.

Seiva da Árvore

Seiva das árvores da floresta de páginas usada por Penelope como tinta para escrever os segredos nas páginas em branco.

Ninho de Galhos Espinhosos

Ninho gigante feito de galhos espinhosos e vinhas onde o necrófago onírico dormia no centro do lago, que afundou após a criatura despertar.

Cruzes de Cobre

Itens mágicos que Drusilla planeja criar como presentes para o cavaleiro e Margaret. Funcionam como proteção contra criaturas mágicas e demônios quando usadas por cristãos.

Sela

Equipamento de montaria singular que o covenant possui, mencionado no contexto da necessidade de conseguir uma égua para Drusilla no futuro.

Botas de Leap

Item mágico com cargas limitadas (possivelmente duas cargas restantes) que permite saltos mágicos. Criado por Drusilla para o covenant, usado anteriormente por Themis e possivelmente outros magos.

Pulseirinha de Cobre

Pequeno presente de cobre que Drusilla oferece a Charles em sua celebração de aniversário de 90 anos. Representa um gesto de carinho e reconhecimento pela longevidade do morador mais antigo de Mons Clara.

Escudo Personalizado de Gideon

Escudo especial que será criado para Gideon como recompensa por seus serviços heroicos. Terá o nome dele gravado, uma ward mágica de Drusilla, e decorações artísticas de Themis. Aumentará sua defesa em +1 e simbolizará seu status como Defensor de Mons Clara.

Sessions/2025-08-25 Jornada pra Forcalquier.md

Date: Aug 25th, 2025

Summary

O inverno de [1233](#) trouxe suas consequências para os habitantes de [Mons Clara](#). Três pessoas ficaram de cama por um mês devido aos efeitos do envelhecimento: o Sr. Gregório, Laís (a ex-parteria aposentada) e [Anil](#). Mais preocupante ainda foi o caso de [Michaela](#), uma covenfolk idosa de 90 anos que perdeu seu ritual de longevidade e agora enfrentaria o envelhecimento acelerado como uma senhora de sua idade real. [Ricardus](#) também teve uma crise relacionada ao envelhecimento, mas seu Unaging o protegeu dos piores efeitos.

Durante as discussões sobre a distribuição de vis do covenant, [Sybil](#) expressou sua preocupação com [Penelope](#) sobre [Sera](#) sempre receber vis de forma, questionando se a Redcap estava contribuindo adequadamente para o covenant. Penelope defendeu que não deveriam criticar os Mercere abertamente, lembrando que Sera tinha suas próprias responsabilidades e métodos de trabalho. A distribuição atual concedeu a [Spatha](#) dois peões de vis de vim e dois de rego.

Após três estações de estudo intenso em [Barbegal](#), Spatha finalmente conseguiu desvendar os mistérios do laboratório de Homero ex Verditius. Sua dedicação foi recompensada quando ele dominou a Celestial Magic, perdendo seu conhecimento anterior de Planetary Magic no processo. Esta nova habilidade lhe permitia fazer horóscopos para atividades de laboratório, usar durações astrológicas em suas magias (minuto, hora, dia, mês), descobrir horas favoráveis diariamente para lançar feitiços, e criar efeitos astrologicamente ligados a pessoas específicas. O tempo passado no laboratório de alto warping lhe custou 3 pontos de warping e desenvolveu um efeito colateral permanente: ele agora ouvia constantemente os sussurros dos planetas.

Os preparativos para a missão da rainha começaram a tomar forma. Sera se preparava para sua ronda anual como Redcap, levando várias solicitações: uma carta para Marcela convidando-a para vir a Mons Clara em [1236](#), pedidos para comprar uma Summa de Imaginem e materiais de laboratório, e a busca por especialistas em magia Atlantean. Penelope enviou uma resposta para Rixenda explicando que não poderia participar da missão devido ao seu gift, mas que seus companheiros iriam ajudar na escolta de [Margaret](#) de Provence.

A questão da visitante que aguardava seu pai no covenant foi discutida, com várias opções consideradas: colocá-la em estase mágica, enviá-la para um convento, ou até mesmo arranjar um casamento local. A decisão foi adiada até o retorno da missão. Spatha também expressou interesse em encontrar um familiar mágico, oferecendo consultar os astros para orientação tanto para si quanto para seus companheiros.

Quando chegou a hora de partir, o grupo se organizou cuidadosamente. A equipe seria composta por Spatha, Drusilla, Themis e Luc. Themis preparou materiais de pintura e roupas de nobreza adequadas para interagir com a alta sociedade. Spatha examinou as moedas locais para poder criar ilusões delas se necessário, e Drusilla preparou seu vinho mágico. Eles levaram 15 shillings para cobrir as despesas da viagem e organizaram três animais para carregar seus equipamentos.

A primeira noite da viagem foi passada em Barbegal, onde dormiram no salão comunal da estalagem. Spatha dormiu sobre sua sela para protegê-la de roubo, enquanto ele e Drusilla tentaram se esconder para não assustar os outros hóspedes com seu gift. Themis, com sua beleza sobrenatural, inevitavelmente chamou atenção, mas os bandidos locais decidiram não se arriscar com um grupo tão estranho.

Na manhã seguinte, eles encontraram um frei viajante pregando um sermão sobre os perigos da bruxaria e demônios na Provence. O homem religioso falava com termos específicos sobre manipulação mental que deixaram Luc desconfiado. Enquanto o resto do grupo seguia viagem, Luc ficou para investigar e Themis retornou para uma investigação mais próxima. Fingindo buscar confissão sobre um amor perdido, Themis conseguiu se aproximar do frei e descobrir que ele não possuía o gift mágico, obtendo também um fio de cabelo como conexão arcana.

Durante a viagem entre Barbegal e Digne, o grupo encontrou uma presença sinistra em um desfiladeiro sombrio. O ambiente ficou subitamente silencioso, sem pássaros ou insetos, e sussurros demoníacos começaram a atormentar Themis e Drusilla. Spatha vestiu sua armadura enquanto Drusilla lançou uma poderosa proteção contra demônios. O grupo acelerou o passo e conseguiu escapar da influência maligna quando saíram da sombra do desfiladeiro.

Em Digne, Themis usou magia para espionar o frei suspeito durante a noite, mas não observou nada além de comportamento religioso normal. O homem conversou com pessoas da cidade, pediu conselhos, rezou e dormiu, embora Themis tenha notado que ele bebia álcool de seu cantil.

A chegada a [Forcalquier](#) foi impressionante. A grande cidade murada com suas altas muralhas de pedra, múltiplas chaminés fumegantes e comércio movimentado demonstrava a importância da região. As pessoas olhavam com desconfiança para Spatha e Drusilla devido ao seu gift, mas Themis recebia olhares de admiração. Os guardas questionaram o grupo na entrada, mas a presença nobre de Themis garantiu a passagem.

Antes de se dirigirem ao forte principal, o grupo se preparou magicamente. Themis lançou uma aura de presença nobre em si mesmo enquanto Spatha decidiu usar sua armadura e se apresentar como guarda. Drusilla planejava se disfarçar como serva, e Luc se transformaria em uma coruja local. Um garotinho observou estranhamente seus preparativos mágicos, demonstrando curiosidade sobre suas atividades.

No forte principal, eles presenciaram a chegada de Sir Kylan, um cavaleiro francês de cerca de 30 anos em armadura completa, montado em um cavalo blindado e portando um escudo com leão dourado. Os guardas se referiram a ele como "o cavaleiro da regente", e ficou claro que ele estava em uma missão importante. Themis se apresentou como Sir Poulain de [Castellane](#), alegando estar em missão divina da coroa, enquanto Sir Kylan revelou estar também em missão secreta, mencionando preocupações sobre hereges na Provence e uma possível cruzada do jovem rei.

O senescal de Forcalquier, um homem baixo de cerca de 60 anos usando óculos dourados, se aproximou para questionar os negócios dos visitantes. Themis explicou estar em missão para escoltar a [Dama](#) Margaret, e durante a conversa, a própria Margaret de Provence apareceu. A jovem de 15 anos era de beleza incomparável, usando vestimentas trançadas com fios de ouro e um crucifixo enorme no peito. Os preparativos para a viagem de escolta ficaram evidentes quando Sir Kylan ordenou que seus homens preparam os animais para partir em breve, confirmando que a missão estava prestes a começar.

Scenes

Relatório de Envelhecimento de 1233

Os jogadores fazem as roladas de envelhecimento para o ano de 1233 e discutem os efeitos nos NPCs do covenant.

- Três pessoas ficaram de cama por um mês durante o inverno: Sr. Gregório, Laís (ex-partera) e Anil
- Michaela perdeu seu ritual de longevidade e agora envelhecerá como uma senhora de 90 anos
- Ricardus teve uma crise mas não foi afetado devido ao seu Aned
- Discussão sobre pontos de Warping e como funcionam os efeitos de envelhecimento
- Explicação sobre Twilight Scars e como magos velhos desenvolvem características físicas estranhas

Discussão sobre Distribuição de Vis

Sybil reclama com Penelope sobre a distribuição de vis, especialmente sobre Sera sempre receber vis de forma.

- Sybil comenta que Sera recebeu vis de forma pela terceira vez consecutiva
- Discussão sobre o charter do covenant que exige dedicar uma estação de trabalho a cada cinco anos
- Debate sobre como Sera usa vis e se ela realmente contribui para o covenant

- Penelope defende que não devem criticar Mercere abertamente
- Confirmação de que Spatha ganhou 2 de vim e 2 de rego na divisão atual

Conclusão do Mistério de Celestial Magic

Spatha finalmente completa seu estudo de três estações em Barbegal, aprendendo Celestial Magic após uma rolagem bem-sucedida.

- Spatha passa sua terceira estação estudando em Barbegal
- Ele rola 31 (1 e 8) em sua tentativa final de aprender o mistério
- Spatha aprende Celestial Magic, perdendo Planetary Magic no processo
- Ele ganha a habilidade de fazer horóscopos para atividades de laboratório
- Spatha pode agora usar durações astrológicas em suas magias (minuto, hora, dia, mês)
- Ele pode descobrir horas favoráveis diariamente para casting
- Spatha pode criar efeitos astrologicamente ligados a pessoas específicas
- Ele ganha 13 pontos de warping por passar tempo no laboratório de alto warping
- Spatha desenvolve um minor flaw relacionado a ouvir os planetas constantemente
- Spatha planeja construir uma Armillary Sphere para ajudar nos cálculos astrológicos

Preparativos para a Missão da Rainha

Os magos fazem os preparativos finais para partir em missão para escoltar Margaret de Provence até Lyon.

- Spatha escreve um tratado chamado 'Echoes of the Unseen' de qualidade 11
- Sera se prepara para sua ronda anual como Redcap
- Penelope envia carta para Rixenda explicando que não irá na missão devido ao seu gift
- Sera é solicitada a procurar especialistas em magia Atlantean
- Discussão sobre comprar uma Summa de Aquam de melhor qualidade
- Sera oferece procurar compradores para tratados de Intellego
- Spatha solicita 3 pounds de prata para construir uma Armillary Sphere

Discussão sobre a Visitante do Covenant

Os magos discutem o que fazer com a mulher que está hospedada no covenant esperando seu pai.

- Discussão sobre colocar a visitante em estase mágica até o pai aparecer
- Spatha oferece fazer magia de círculo para preservá-la
- Consideração de enviar a visitante para um convento

- Menção ao Monastério de Santo André como opção próxima
- Sugestão de que ela poderia casar com alguém do covenant, como Gaston
- Decisão de adiar a resolução até voltarem da missão da rainha

Planejamento da Missão

Os personagens discutem os preparativos finais para a missão de escolta da Margaret de Provence.

- Discussão sobre procurar familiares mágicos
- Spatha oferece ajuda astrológica para encontrar criaturas mágicas
- Planejamento da composição da equipe para a missão
- Decisão de não levar Gideon ou outros covenant folk
- Organização dos cavalos e equipamentos de viagem
- Confirmação de que a equipe será composta por Spatha, Drusilla, Themis e Luc

Consulta Astrológica

Spatha tenta usar magia astrológica para obter orientação sobre familiares.

- Spatha sobe em sua torre para lançar Hearing the Silent Chorus
- Primeira tentativa de consulta astrológica para si mesmo
- Segunda tentativa de consulta para Themis no dia seguinte
- Falha na segunda rolagem astrológica
- Spatha ganha pontos de Warping devido aos efeitos da magia

Planejamento da Viagem para Forcalquier

O grupo planeja a rota de viagem de Mons Clara até Forcalquier para encontrar Margaret de Provence.

- O grupo define a rota: Mons Clara → Barlet → Digne → Sisteron → Forcalquier
- Themis explica que Margaret é filha do Conde Raymond IV e provavelmente está hospedada com ele
- Discussão sobre equipamentos e provisões para a viagem
- Preparação dos cavalos e animais de carga
- Planejamento de seguir Margaret até Lyon por oito dias

Preparativos e Equipamentos

Discussão detalhada sobre os equipamentos, roupas e materiais que cada membro levará na missão.

- Themis prepara materiais de pintura e escrita (pincéis, tintas, vélum)
- Discussão sobre roupas de nobreza e materiais de grooming da época
- Drusilla prepara vinho usando sua magia (transformando água)
- Spatha leva espada e escudo normais
- Organização de três animais para carregar equipamentos
- Planejamento de levar 15 shillings para cobrir despesas da viagem
- Spatha examina as moedas locais para poder criar ilusões delas se necessário

Primeira Noite em Barbegal

O grupo passa a primeira noite da viagem na estalagem de Barbegal, tomando precauções contra roubos.

- Chegada em Barbegal no final do dia após viagem cansativa
- Hospedagem no salão comunal da estalagem com outros viajantes
- Spatha dorme em cima da cela para protegê-la de roubo
- Personagens com Gift (Spatha e Drusilla) tentam se esconder para não assustar outros hóspedes
- Themis chama atenção pela sua beleza sobrenatural
- Bandidos locais decidem não tentar roubar o grupo devido à aparência estranha

Encontro com o Frade Pregador

Pela manhã, o grupo encontra um frade viajante pregando sobre bruxaria e perigos na Provence.

- Frade viajante prega sermão sobre perigos da bruxaria e demônios
- Frade fala sobre sombra caindo sobre a Provence e corrupção da união entre França e Império
- Luc fica para trás para ouvir o discurso usando suas habilidades de percepção
- Luc conclui que o frade é carismático mas não consegue determinar se é fanático religioso ou tem motivos ocultos
- Frade usa termos específicos sobre manipulação mental que deixam Luc desconfiado
- Resto do grupo segue viagem enquanto Luc investiga
- Themis decide retornar para investigar pessoalmente o frei

Investigação do Frei

Themis se aproxima do frei pregador para investigar se ele possui o Gift, fingindo buscar confissão.

- Themis espera o frei terminar seu sermão para uma multidão de cerca de 20 pessoas
- Themis se aproxima fingindo precisar de confissão sobre um amor perdido
- O frei oferece ouvir a confissão de Themis em local mais privado
- Themis lança 'Glimpse of the Apprentice' para detectar se o frei tem o Gift
- A magia é bem-sucedida e revela que o frei NÃO possui o Gift
- Themis continua a farsa da confissão e consegue obter um fio de cabelo do frei como conexão arcana
- O frei pede bênçãos e orações, comportando-se como um religioso comum

Encontro com Entidade Demoníaca no Desfiladeiro

O grupo encontra uma presença demoníaca em um desfiladeiro sombrio durante a viagem.

- O ambiente fica subitamente silencioso - sem pássaros ou insetos
- Spatha veste sua armadura e lança Music of Unwanted Attention
- Themis escuta um sussurro dizendo 'sua magia é fraca'
- Drusilla escuta 'seus amigos não são cristãos' e faz o sinal da cruz
- Drusilla lança Ward Against Demons com 27 de penetração
- O grupo acelera o passo para sair da região sombria
- Os sussurros param quando saem da sombra do desfiladeiro
- Sons normais da natureza retornam quando deixam o local

Espionagem do Frei em Digne

Themis usa magia para espionar o frei suspeito durante a noite na estalagem.

- Themis lança magia de concentração para observar o frei à distância
- Observa o frei conversando com pessoas da cidade pedindo conselhos
- Frei não demonstra comportamento suspeito, apenas reza e dorme
- Themis nota que o frei bebe álcool de seu cantil
- Decide continuar vigiando o frei nos próximos dias

Chegada a Forcalquier

O grupo chega à grande cidade murada de Forcalquier no final do dia.

- Grupo observa a cidade murada com chaminés e comércio movimentado
- Pessoas olham com desconfiança para Spatha e Drusilla devido ao Gift
- Themis recebe olhares de admiração dos habitantes
- Guardas questionam o grupo na entrada da cidade
- Themis se apresenta como nobre com sua comitiva
- Grupo identifica o forte principal onde deve estar o conde
- Decidem procurar estalagem para passar a noite

Preparação para Audiência

O grupo se prepara para encontrar o conde, decidindo usar magia para melhorar a apresentação.

- Decidem esperar até o dia seguinte para não causar problemas
- Spatha decide usar sua armadura e se apresentar como guarda de Themis
- Drusilla planeja se disfarçar como serva
- Luc vai se transformar em coruja local
- Themis lança Aura of Noble Presence em si mesmo
- Um garotinho observa estranhamente enquanto fazem os preparativos mágicos

Chegada de Sir Kylan

Um cavaleiro francês chega ao forte principal de Forcalquier.

- Guardas gritam para abrir os portões para Sir Kylan
- Sir Kylan chega com armadura completa, cavalo blindado e escudo com leão dourado
- Ele é acompanhado por 3-4 outros homens a cavalo
- Guardas se referem a ele como 'o cavaleiro da regente'
- O grupo decide esperar Sir Kylan entrar antes de se aproximar

Encontro com Sir Kylan

Os personagens chegam ao forte principal de Forcalquier e encontram Sir Kylan, um cavaleiro francês em missão.

- Themis, Spatha e Drusilla chegam ao forte principal de Forcalquier montados a cavalo
- Os guardas inicialmente hesitam mas permitem a passagem após Themis demonstrar presença nobre
- Sir Kylan, um cavaleiro francês de cerca de 30 anos, desce de seu cavalo e questiona a presença do grupo

- Themis se apresenta como Sir Poulain de Castellane, alegando estar em missão divina da coroa
- Sir Kylan revela estar também em missão secreta e menciona hereges na Provence
- Ambos cavaleiros fazem o sinal da cruz e discutem sobre uma possível cruzada do jovem rei
- Sir Kylan sobe as escadas do forte onde um homem bem vestido o aguarda

Encontro com o Senescal e Margaret

O senescal de Forcalquier se aproxima para questionar os negócios dos visitantes, e Margaret de Provence aparece.

- Um homem baixo de cerca de 60 anos, careca e usando óculos dourados se aproxima
- Ele se apresenta como o senescal de Forcalquier
- O senescal faz reverência a Themis, reconhecendo sua nobreza
- Themis explica estar em missão para escoltar a Dama Margaret
- Durante a conversa, uma jovem de 15 anos sai do castelo
- A jovem usa vestimentas trançadas com fios de ouro e um crucifixo enorme
- Ela é identificada como Dona Margaret, de beleza incomparável
- Os preparativos para a viagem de escolta ficam evidentes
- Sir Kylan ordena que seus homens preparem os animais para partir em breve

Npcs

Sr. Gregório

Membro do covenant que ficou de cama por um mês durante o inverno devido a doença relacionada ao envelhecimento.

Laís

Ex-parteira aposentada do covenant que adoeceu e ficou de cama por um mês durante o inverno devido aos efeitos do envelhecimento.

Anil

Membro do covenant que ficou doente e passou um mês de cama durante o inverno. Normalmente não trabalha no inverno, então sua doença não atrapalhou suas atividades.

Michaela

Covenfolk de 90 anos que perdeu seu ritual de longevidade e agora enfrentará envelhecimento acelerado. Tem teoria mágica razoável e apenas 1 ponto de decrepitude com 5 XP.

Charles

Personagem idoso do covenant que fez aniversário recentemente. Tem 20 pontos de decrepitude mas continua vivo surpreendentemente, sendo usado como exemplo de longevidade.

Tibaut

Mago mencionado como exemplo de alguém que desenvolveu Twilight Scars, incluindo a habilidade de ler mentes dos outros e características físicas como olhos brilhantes e cabelos de fumaça.

Sybil

Fada companheira de Penelope que reclama sobre a distribuição de vis no covenant, especificamente sobre Sera sempre receber vis de forma. Demonstra preocupação com a equidade na distribuição de recursos.

Sera

Redcap do covenant que consistentemente recebe vis de forma nas divisões. É criticada por alguns por não contribuir adequadamente com trabalho para o covenant, mas é defendida por outros devido ao seu status de Mercere. Se prepara para sua ronda anual e oferece serviços de procurar compradores para tratados de Intellego e especialistas em magia Atlantean.

Benoit

Membro do covenant mencionado no contexto da distribuição de vis, tendo recebido vis de técnica anteriormente.

Homero ex Verditius

Mago falecido cujo laboratório em Barbegal possui alto warping score. Seus estudos e equipamentos astrológicos ainda estão preservados no local, permitindo que outros magos aprendam seus segredos sobre Celestial Magic.

Aurelia Ex-Bonissagos

Especialista em Intellego mencionada por Sera como alguém que pode avaliar tratados. Spatha planeja enviar seu tratado para ela através de Sera para obter uma avaliação profissional.

Guilhem

Escriba do covenant que pode copiar tratados. Mencionado como uma das opções para copiar o tratado de Spatha 'Echoes of the Unseen' quando estiver disponível na primavera.

Vitório

Escriba do covenant que trabalha junto com Guilhem. Mencionado como alternativa para copiar o tratado de Spatha quando os escribas retornarem ao trabalho.

Marcela

Pessoa mencionada em carta que será convidada para vir a Mons Clara em 1236 para revelar as descobertas feitas em Barbegal por Spatha.

Rixenda

Magia Ex-Jerbiton que enviou carta solicitando ajuda para escoltar Margaret de Provence. Penelope envia resposta explicando que não pode ir devido ao seu gift, mas que outros companheiros irão ajudar na missão.

Adelaide X. Bonissagos

Autora do livro 'Endless Oceans', uma summa de Aquam de nível 20 e qualidade 10 que está disponível para compra.

Gaston

Membro do covenant que frequenta bares proclamando que quer casar e come muitos ovos. Mencionado como possível pretendente para a visitante.

Ricardus

Administrador do covenant responsável pelos recursos, incluindo a prata. Homem solteiro que quer voltar a ser mago e não tem tempo para relacionamentos.

Johannes

Membro do covenant que é casado, mencionado em contraste com o status de solteiro de Ricardus.

Gideon

Grog do covenant que foi considerado para acompanhar a missão mas foi decidido que seria melhor não levar covenant folk. Recentemente foi promovido e é conhecido por sua habilidade

defensiva.

Margaret de Provence

Filha do Conde Raymond IV, jovem nobre de 15 anos que o grupo deve encontrar em Forcalquier. Provavelmente hospedada com o conde, é uma das nobres mais importantes da cidade e deve viajar para Lyon durante a primavera. Descrita como de beleza incomparável, usa vestimentas trançadas com fios de ouro e um crucifixo enorme.

Conde Raymond IV

Conde de Provence que governa entre Forcalquier e Avignon. Pai de Margaret de Provence e figura política importante da região. Sua sede de poder fica em Forcalquier.

Frei Pregador

Homem religioso viajante carismático que prega sobre os perigos da bruxaria e demônios em Barbegal. Usa termos específicos sobre manipulação mental e controle de mentes. Aparenta ser jovem mas meio careca, usa roupas simples amarradas com corda, pés descalços, e carrega um crucifixo de madeira com barbante. Não possui o Gift mágico. Bebe álcool de seu cantil.

Guardas de Forcalquier

Soldados responsáveis pela segurança dos portões da cidade. Demonstram desconfiança em relação a pessoas com Gift mas respeitam a aparente nobreza de Themis.

Sir Kylan

Cavaleiro francês de cerca de 30 anos, forte e bonito, com barba recém-feita e cabelo curto. Usa armadura completa e porta escudo com leão dourado em fundo azul. Está em missão secreta e menciona hereges na Provence. Fala occitano com sotaque francês e demonstra preocupação com uma possível cruzada do jovem rei. Referido como 'o cavaleiro da regente'.

Senescal de Forcalquier

Homem baixo de cerca de 60 anos, careca, usando óculos dourados com corrente. Administrador do forte que recebe visitantes e coordena os negócios do conde. Demonstrava respeito pela nobreza e está ciente dos preparativos para a partida de Margaret.

Garotinho

Criança local que observou estranhamente o grupo enquanto faziam preparativos mágicos, demonstrando curiosidade sobre suas atividades.

Guardas do Forte

Soldados responsáveis pela segurança do forte que inicialmente hesitam mas permitem a passagem do grupo após reconhecerem a nobreza de Themis.

Locations

Mons Clara

O covenant onde os personagens residem e de onde partem para a missão. Local onde ocorrem as discussões sobre envelhecimento, distribuição de vis e preparativos para a viagem. Tem escribas que podem copiar tratados, uma biblioteca e uma mina de prata.

Barbegal

Local onde Spatha passou três estações estudando Celestial Magic no laboratório de Homero ex Verditius. O laboratório possui um alto warping score, causando pontos de warping em quem passa tempo lá. Contém segredos astrológicos, conhecimentos sobre magia celestial e diagramas astrológicos no teto. Cidade onde o grupo passou a primeira noite da viagem e encontrou o frei pregador.

Durenmar

Biblioteca principal da Ordem de Hermes mencionada como recurso para pesquisar magia Atlantean. O covenant tem direito a uma estação de estudo lá, mas apenas uma pessoa pode ir por vez. Contém os livros mais raros do mundo com qualidade muito alta.

Tebas

Local mencionado onde existe um covenant subaquático, usado como exemplo de lugares onde se estuda Aquam intensivamente.

Monastério de Santo André

Antigo monastério abandonado que o grupo passa durante a viagem, localizado ao norte da rota principal. Serve como ponto de referência geográfica. Também mencionado como opção de convento para enviar a visitante.

Torre de Spatha

Torre pessoal onde Spatha realiza suas consultas astrológicas e lança a magia Hearing the Silent Chorus para ouvir os planetas e estrelas.

Barlet

Pequena cidade onde o grupo passa a primeira noite da viagem. Localizada após uma trilha que atravessa a floresta, é um ponto de parada para viajantes que evitam os caminhos mercantes principais.

Digne

Cidade intermediária na rota para Forcalquier, seguindo o rio. Local planejado para a segunda noite da viagem, oferecendo estradas melhores e acomodações seguras. Cidade onde Themis espionou o frei suspeito.

Sisteron

Cidade na rota entre Digne e Forcalquier, com estradas boas e infraestrutura comercial. Ponto estratégico antes do destino final.

Desfiladeiro Sombrio

Local assombrado entre Barbegal e Digne onde o grupo encontrou uma presença demoníaca que sussurrava ameaças. O rio erodia o caminho criando sombras. Caracterizado por silêncio antinatural, ausência de pássaros e insetos.

Forcalquier

Grande cidade murada com altos muros de pedra, múltiplas chaminés, comércio movimentado e um forte principal com duplas muralhas. Sede do poder do Conde Raymond IV e destino principal da missão do grupo. Possui estalagens para viajantes e um forte central onde reside a nobreza.

Forte de Forcalquier

Fortificação principal da cidade de Forcalquier com pátio interno, estábulos e segundo conjunto de muralhas. Local onde reside o conde e onde Margaret se prepara para partir. Possui portões guardados e battlements.

Pátio do Forte

Área interna do forte onde cavaleiros descem de seus cavalos, páginas cuidam dos animais e onde ocorrem os encontros entre nobres e visitantes.

Spells

Celestial Magic

Major virtue que Spatha adquiriu após completar seu mistério em Barbegal. Permite usar durações astrológicas (minuto, hora, dia, mês), fazer horóscopos para atividades de laboratório com bônus de 1-5, criar efeitos astrologicamente ligados a pessoas específicas, e manipular seu gift astrologicamente para encontrar horas favoráveis para casting.

Hearing the Silent Chorus

Magia astrológica de Spatha que permite ouvir os planetas e estrelas para obter orientação. Causa pontos de Warping quando falha e tem efeitos de concentração. Usada para consultar sobre familiares mágicos e orientação astrológica.

Glimpse of the Apprentice

Magia de Intellego Vim lançada por Themis para detectar se o frei pregador possui o Gift. A magia foi bem-sucedida e revelou que o frei não tem habilidades mágicas, sendo apenas um religioso comum.

Music of Unwanted Attention

Magia lançada por Spatha para detectar se o grupo estava sendo observado por entidades hostis. A magia falhou em detectar a presença demoníaca adequadamente no desfiladeiro.

Ward Against Demons

Magia protetiva de Rego Vim lançada por Drusilla contra a entidade demoníaca no desfiladeiro. Foi lançada com alta penetração (27) e ajudou a proteger o grupo da influência demoníaca, fazendo os sussurros pararem.

Magia de Observação à Distância

Feitiço de concentração usado por Themis para espionar o frei em Digne. Permite ver e ouvir à distância por até 45 minutos, revelando quatro sentidos exceto o paladar.

Aura of Noble Presence

Encantamento de Imaginem que Themis lança em si mesmo para aumentar seu charme e presença nobre, facilitando a interação com guardas e nobres. Fornece bônus de +3 em testes sociais e de comunicação.

Items

Vis de Vim

Dois peões de vis de vim que Spatha recebeu na distribuição atual. Vis de técnica considerado mais versátil que vis de forma.

Vis de Rego

Dois peões de vis de rego que Spatha recebeu na distribuição atual. Vis de técnica muito procurado pelos magos do covenant.

Vis de Perdo

Tipo de vis de técnica que ninguém no covenant quer usar, sendo mantido principalmente para trocas com outros Mercere quando necessário.

Armillary Sphere

Instrumento astronômico que Spatha planeja construir para ajudar nos cálculos astrológicos. Será um planetário funcional que permitirá fazer rolagens de astronomia sem stress. Requer design, construção física e encantamento para funcionar adequadamente. Spatha planeja usar 3 pounds de prata da mina do covenant e se basear nos diagramas encontrados em Barbegal.

Echoes of the Unseen

Tratado de qualidade 11 escrito por Spatha sobre seus estudos em Celestial Magic. Será copiado pelos escribas e enviado para Aurelia Ex-Bonissagos para avaliação. Representa o conhecimento adquirido durante seus estudos em Barbegal.

Summa de Imaginem

Livro que Sera foi solicitada a comprar para o covenant. Mencionado como algo que agora está tudo copiado e pode ser adquirido.

Tratado de Vim

Livro especializado que Sera foi solicitada a comprar para o covenant, junto com outros materiais de laboratório.

Endless Oceans

Summa de Aquam escrita por Adelaide X. Bonissagos com nível 20 e qualidade 10. Livro caro mas valioso para estudos avançados de magia aquática.

Sela Especial

Sela mágica que protege cavalos dos efeitos do Gift, permitindo que Spatha e Drusilla viajem montados sem assustar os animais.

Cavalos

Animais de montaria organizados para a viagem, incluindo um cavalo grande o suficiente para carregar Spatha e Drusilla, e outro para Themis.

Materiais de Pintura

Conjunto de pincéis, tintas (tempera feita com pigmento e clara de ovo), vélum e giz que Themis leva para atividades artísticas. Materiais caros e delicados da época, transportados no cavalo.

Roupas de Nobreza

Conjunto de roupas sociais elegantes que Themis leva para se apresentar adequadamente à nobreza. Inclui roupas de viagem e roupas formais para ocasiões especiais.

Espada e Escudo

Armas convencionais que Spatha leva para proteção durante a viagem. Equipamentos normais, não mágicos, adequados para um guerreiro.

Moedas de Prata (Shillings)

15 shillings em moedas de prata relativamente grandes cunhadas localmente. Spatha examinou as moedas para poder criar ilusões delas se necessário. Quantia suficiente para cobrir despesas básicas da viagem.

Fio de cabelo do frei

Conexão arcana obtida por Themis do frei pregador através de um toque disfarçado. Permitirá ao grupo monitorar o frei à distância usando magia de scrying.

Crucifixo de madeira

Crucifixo simples de madeira com cordão que parece barbante, carregado pelo frei pregador. Ele o beija para pedir bênçãos durante suas orações.

Escudo com Leão Dourado

Escudo heráldico de Sir Kylan com um leão dourado em fundo azul, identificando sua linhagem nobre e posição como cavaleiro.

Óculos Dourados

Óculos de ouro com corrente usados pelo senescal, demonstrando sua posição administrativa importante e riqueza.

Vestimentas de Margaret

Roupas luxuosas trançadas com fios de ouro usadas por Dona Margaret, demonstrando sua alta posição social e riqueza da família condal.

Crucifixo de Margaret

Grande crucifixo usado por Dona Margaret no peito, símbolo de sua fé cristã e status social elevado.

Sessions/2025-09-01 Mercadores e a Nobreza.md

Date: Sep 1st, 2025

Summary

O grupo de magos chegou à cidade de [Forcalquier](#), onde Drusilla, Themis, Luc e [Spatha](#) foram questionados na entrada. [Apolo](#) os acompanhava montado em Ventania, um cavalo alazão emprestado pelos Merceretreinado para tolerar magia. A presença nobre de Themis e sua aura mágica garantiram a passagem, embora as pessoas olhassem com desconfiança para alguns membros do grupo enquanto admiravam Themis.

Na cidade, presenciaram a chegada de Sir Kylan, um cavaleiro francês veterano de cruzadas responsável pela escolta oficial. Logo depois, [Margaret](#) de Provence apareceu - uma jovem de quinze anos de beleza incomparável, vestindo trajes trançados com fios de ouro e tecidos luxuosos que impressionaram profundamente Luc. O povo fez reverências à futura rainha enquanto Sir Kylan se ajoelhava diante dela.

Themis se apresentou como Sir Paulo Emílio de [Castellane](#), alegando estar numa missão divina da coroa. Numa demonstração dramática, fez uma jogada de cabelo ao estilo teatral e tentou seduzir Margaret com olhares charmosos. A jovem ficou visivelmente atônita e tremeu ligeiramente, mas tanto o Senescal Millieu quanto Sir Kylan demonstraram clara desaprovação pela atitude inadequada.

O Senescal Millieu, um homem baixinho de óculos dourados, questionou as motivações de Themis e expressou preocupação sobre o constrangimento político que sua presença poderia causar ao conde. Após explicações sobre a missão divina e a oferta de criar uma pintura como presente, Millieu aceitou a presença do grupo, mas instruiu Themis a conversar com Sir Kylan sobre a cadeia de comando. Margaret foi dispensada para seus aposentos até o jantar, enquanto Sir Kylan saiu dramaticamente com uma virada de capa.

Drusilla questionou Themis sobre suas mentiras e identidade falsa durante a missão. Themis explicou que queria manter distância de sua família mundana e estava preocupado que descobrissem seu paradeiro através de contatos nobres. Drusilla expressou confusão sobre lidar com humanos, já que sua casa não se especializava nesse tipo de interação.

Durante suas observações, Luc avistou um menino local de cerca de dez anos que os observava constantemente desde fora da cidade. Quando Spatha tentou se aproximar, o menino fugiu, mas continuou rondando e demonstrando curiosidade sobre o grupo. Luc permaneceu vigilante em forma de coruja, observando de cima.

O confronto com Sir Kylan aconteceu nos estábulos, onde o cavaleiro questionou o "chamado divino" de Themis como conveniente demais. Kylan criticou duramente a aparência não-heráldica de Themis, seus equipamentos inadequados, a falta de símbolos de fé e a qualidade inferior de seu cavalo. Quando Themis provocou publicamente a coragem de Kylan, o cavaleiro desafiou Spatha para um duelo de espadas.

Durante o duelo público, Sir Kylan atacou Spatha com espada e escudo, conseguindo acertá-lo. Spatha fingiu ser derrubado pelo golpe para evitar revelar sua armadura mágica impenetrável, mantendo o disfarce mundano do grupo. Themis elogiou Sir Kylan após a vitória aparente, e o cavaleiro estabeleceu que a missão era sua responsabilidade, mas permitiu que acompanhasssem Margaret.

Drusilla descobriu um problema na preparação da festa quando servos revelaram que não havia vinho suficiente para todos os convidados na despedida de Margaret. Oferecendo-se para ajudar, ela pegou um barril pequeno e foi ao poço dentro das muralhas. Usando magia, transformou água em vinho tocando o barril com o dedo, deixando-o com coloração cobreada. O menino curioso observou secretamente a magia e depois confrontou Drusilla, perguntando como ela havia feito aquilo e mencionando que ninguém bebia daquela água por causar problemas de saúde.

A grande festa de despedida aconteceu no salão do castelo, com múltiplas mesas dispostas hierarquicamente. A esposa do Conde Raimon atuou como anfitriã principal na ausência do conde, enquanto Margaret, suas damas de companhia, Sir Kylan e o bispo se sentaram à mesa principal. Bastante comida foi servida, incluindo bezerros abatidos para a ocasião, e o vinho foi controlado devido à escassez anterior. O bispo, um homem mais velho e careca vestindo roupas ornamentadas, pediu para Themis liderar uma oração de agradecimento, criando um momento tenso.

Enquanto isso, em [Mons Clara](#), [Sybil](#) conversava amigavelmente com Liliana, expressando gratidão pela amizade após um ano difícil. Liliana propôs que visitassem a cidade para fazer compras e conhecer o filho de Sybil, mas a resistência natural de Sybil e a intervenção de [Johannes](#) impediram a saída. Quando Sybil trouxe seu filho de oito anos

para conhecer Liliana, a jovem ficou visivelmente desconfortável ao ver os pequenos chifres na cabeça da criança.

Os jogadores debateram continuar a aventura sem Themis presente, decidindo focar nas atividades da primavera. Apolo trabalhou criando a forma física de sua Armiger's Sphere usando prata das minas do covenant, conseguindo tanto o design quanto o craft físico com sucesso.

No início do verão, um homem chegou ao covenant alegando ser Renato, tio de Liliana e irmão do mercador Pierre. Ele trouxe tecidos caros da Itália e do Oriente, dizendo que Pierre teve contratemplos e não conseguiu retornar. Liliana ficou desesperada ao saber da chegada do tio, revelando que ele era terrível e sempre brigou com seu pai.

Penelope usou magia mental para interrogar tanto Liliana quanto Renato. Descobriu que Liliana confirmava ser sobrinha de Renato, mas que ele era rival violento de seu pai, sabotava seus navios e batia em suas esposas. Liliana expressou certeza de que seu pai nunca mandaria Renato buscá-la. Durante o interrogatório de Renato fora do Aegis, Penelope descobriu através de magia que ele não foi enviado pelo irmão.

Usando uma poderosa magia de controle mental, Penelope dominou Renato completamente, fazendo-o confessar seus crimes. Ele revelou ser rival do irmão há anos, vinha sabotando os negócios de Pierre usando corsários e espiões, e planejava vender Liliana para uma família em Veneza. Drusilla confrontou Renato, ameaçando-o com sua reputação de bruxa da montanha e exigindo que resolvesse seus problemas com Pierre antes de voltar.

Renato partiu frustrado sem conseguir levar Liliana, que agradeceu aos magos e ofereceu-se para trabalhar no covenant. Os magos decidiram mantê-la como serva até que seu pai viesse buscá-la pessoalmente, discutindo a organização dos servos e as necessidades de laboratório.

No verão, Spatha solicitou a Apolo um ritual mercuriano para melhorar suas habilidades de comunicação. Apolo consultou os astros e determinou que quatro da manhã seria o horário mais propício durante uma chuva de estrelas. O ritual foi realizado com sucesso, custando quatro unidades de vis de Mentem, aumentando a comunicação de Spatha mas causando Warping como efeito colateral.

Apolo também trabalhou em seu laboratório abrindo sua Armiger's Sphere como item mágico, conseguindo um bônus que reduziu o custo de vis necessário. Eloi ex Mercere chegou trazendo o Fólio dos Bonisagi de 1221, contendo quatro magias experimentais e dois tratados. As magias incluíam versões melhoradas de feitiços existentes, como uma magia de concentração facilitada e uma de avalanche que não afetava a visão do conjurador.

O covenant enfrentou questões de saúde quando vários covenfolk ficaram doentes no último inverno, incluindo Michaela de noventa anos que perdeu seu ritual de longevidade. Os

magos discutiram atividades futuras, incluindo investigação das fadas, exploração da [nascente do Verdon](#) 🔗, e a chegada prevista de [Sera](#) 🔗 no final do verão trazendo um professor de grego. Vitório foi designado para copiar o novo fólio, trabalho que levaria três estações para completar.

Scenes

Chegada a Forcalquier

O grupo chega à cidade de Forcalquier e é questionado na entrada, mas a presença nobre de Themis garante a passagem.

- Drusilla, Themis, Luc e Spatha chegam a Forcalquier
- Apolo vai montado no cavalo Ventania emprestado pelos Merseri
- O grupo é questionado na entrada da cidade
- A presença nobre de Themis e sua aura de Ovenable Presence garantem a passagem
- As pessoas olham com desconfiança para Spatha, Drusilla e Apolo, mas admiram Themis

Encontro com Sir Kylan e Margaret de Provence

O grupo presencia a chegada do cavaleiro francês Sir Kylan e conhece Margaret de Provence, a futura rainha.

- Sir Kylan, cavaleiro francês da regente, chega à cidade
- Margaret de Provence aparece - jovem de 15 anos de beleza incomparável
- Margaret usa vestimentas trançadas com fios de ouro e tecidos nunca antes imaginados
- Luc fica impressionado com os tecidos luxuosos
- O povo faz reverências à futura rainha
- Sir Kylan se ajoelha diante de Margaret

Apresentação de Themis

Themis se apresenta como Sir Paul Emílio de Castellane e tenta seduzir Margaret com seu charme.

- Themis se apresenta como Sir Paul Emílio de Castellane
- Themis alega estar numa missão divina da coroa
- Themis faz uma jogada de cabelo dramática ao estilo L'Oreal
- Themis tenta seduzir Margaret com olhares e charme
- Margaret fica atônita e dá uma tremidinha no joelho
- O Senescal Millieu demonstra desaprovação

- Sir Kylan também se levanta com desaprovação

Conversa com o Senescal Millieu

O Senescal questiona as motivações de Themis e discute os preparativos da viagem.

- Millieu questiona por que Castellane mandou um cavaleiro
- Themis explica estar numa missão divina para proteger Margaret
- Millieu expressa preocupação sobre constrangimento para o conde
- Discussão sobre a interpretação política da presença de Themis
- Millieu menciona que os preparativos ainda não estão completos
- Sir Kylan sai de forma dramática com virada de capa
- Margaret é dispensada para seus aposentos até o jantar
- Themis oferece criar uma pintura como presente para o conde
- Millieu aceita a presença de Themis mas expressa preocupação sobre a reação do conde
- Millieu convida Themis para o jantar com o bispo
- Themis é instruído a conversar com Sir Kylan sobre a cadeia de comando

Questionamentos de Drusilla sobre as Mentiras

Drusilla questiona Themis sobre suas mentiras e identidade falsa durante a missão.

- Drusilla questiona por que Themis mentiu sobre sua identidade
- Themis explica que quer manter distância de sua família mundana
- Themis revela preocupação sobre sua família descobrir seu paradeiro
- Drusilla expressa confusão sobre lidar com humanos e membros da Ordem

Observação do Menino Curioso

O grupo percebe um menino local que os observa constantemente, causando suspeitas.

- Luc avista um menino de cerca de 10 anos observando o grupo
- O menino segue o grupo desde fora da cidade
- Spatha tenta se aproximar do menino, que foge quando percebe
- O grupo decide que precisa falar com Sir Kylan antes do jantar
- Luc continua observando de cima em forma de coruja

Confronto com Sir Kylan

Themis e seu grupo encontram Sir Kylan nos estábulos, onde surge tensão sobre a legitimidade da missão de Themis.

- Sir Kylan questiona o 'chamado divino' de Themis como conveniente
- Kylan critica a aparência e equipamentos de Themis
- Kylan menciona que o bispo fará perguntas específicas durante o jantar
- Kylan questiona a falta de brasões e símbolos de fé de Themis
- Kylan critica o cavalo fraco e a falta de squire de Themis
- Themis provoca Sir Kylan publicamente, questionando sua coragem
- Sir Kylan desafia Spatha para um duelo de espadas
- Spatha aceita o duelo para proteger a honra de Themis
- Sir Kylan ataca Spatha com espada e escudo
- Spatha finge ser derrubado pelo golpe para evitar revelar sua armadura mágica
- Themis elogia Sir Kylan após a vitória aparente
- Sir Kylan estabelece que a missão é dele, mas permite que acompanhem Margaret

Problema do Vinho em Forcalquier

Drusilla descobre que há escassez de vinho para a festa de despedida de Margaret de Provence e decide ajudar usando magia.

- Servos de Forcalquier descobrem que não há vinho suficiente para servir todos os convidados na festa
- Drusilla se oferece para ajudar e pede um barril pequeno
- Drusilla vai ao poço dentro das muralhas para encher o barril com água
- Drusilla usa magia para transformar água em vinho, tocando o barril com o dedo
- Um menino local observa secretamente Drusilla fazendo magia
- Drusilla entrega o vinho transformado para os servos da cozinha

Confronto com o Menino Curioso

Um menino local confronta Drusilla sobre ter visto ela fazer magia, criando uma situação delicada.

- O menino se aproxima de Drusilla com medo mas curioso
- O menino pergunta como Drusilla transformou água em vinho
- O menino menciona que ninguém bebe da água do poço porque causa problemas de saúde

- O menino nota que o barril ficou com cor cobreada após a magia
- Drusilla nega ter feito qualquer coisa e afasta o menino com voz brava

Festa de Despedida de Margaret

A grande festa de despedida para Margaret de Provence acontece no castelo com todos os nobres e visitantes presentes.

- Uma grande festa é organizada para a despedida de Margaret de Provence
- Várias mesas são dispostas, com a mesa dos nobres em posição de destaque
- Bastante comida é servida, incluindo bezerros abatidos para a ocasião
- O vinho é servido de forma controlada devido à escassez anterior
- A cadeira principal permanece vazia pois o Conde não está presente
- A esposa do Conde Raimon atua como anfitriã principal
- Margaret, suas damas de companhia, Sir Kylan e o bispo se sentam à mesa principal
- Os magos tentam ser discretos durante o jantar para não chamar atenção

Pedido do Bispo para Oração

O bispo pede para Themis (Sir Paulo Emílio) liderar uma oração de agradecimento, criando um momento tenso.

- O bispo anuncia que há um convidado muito devoto presente
- O bispo pede para Sir Paulo Emílio (Themis) liderar uma prece de agradecimento pela comida
- Todos ficam em silêncio olhando para Themis, criando pressão social
- A cena corta para Mons Clara antes de mostrar a resposta de Themis

Conversa entre Sybil e Liliana em Mons Clara

Em Mons Clara, Sybil e Liliana têm uma conversa amigável, com Sybil expressando gratidão pela amizade.

- Sybil expressa gratidão a Liliana por ter sido uma boa amiga
- Sybil menciona que pessoas fizeram comentários maldosos mas Liliana a apoiou
- Sybil declara que Liliana é sua melhor amiga no convento após um ano inteiro
- Liliana propõe que ela e Sybil visitem a cidade para fazer compras
- Liliana sugere que Sybil compre presentes para o marido e roupas novas
- Liliana menciona o filho de Sybil e expressa interesse em conhecê-lo
- Sybil resiste ao chamado devido ao seu traço de personalidade Pack Mentality

- Penelope intervém sugerindo que Sybil peça permissão ao Johannes
- Johannes nega a permissão para Sybil sair do covenant
- Sybil traz seu filho de 8 anos para conhecer Liliana
- Liliana fica desconfortável ao ver o filho de Sybil com chifres pequenos

Discussão sobre continuar a quest sem Themis

Os jogadores debatem se devem continuar a aventura de escolta de Margaret de Provence sem o personagem Themis presente.

- Discussão sobre os riscos de continuar a quest sem Themis
- Consideração sobre possíveis mortes de personagens durante a viagem
- Decisão de pular a quest e focar nas atividades da primavera
- Planejamento das atividades de verão para os personagens

Criação da Armiger's Sphere

Apolo trabalha na primavera criando a forma física da sua Armiger's Sphere usando prata do covenant.

- Apolo rola teste de inteligência mais astronomia para fazer o design da Armiger's Sphere
- Apolo consegue bater a dificuldade 12 no design
- Apolo rola teste de destreza mais craft para criar a forma física
- Apolo usa prata equivalente a um crânio humano das minas do covenant
- Apolo consegue criar com sucesso a forma física da esfera

Chegada do Tio de Liliana

Um homem se apresenta como Renato, tio de Liliana, alegando ter vindo buscá-la a pedido do pai dela.

- Um homem chega ao covenant com carroça e tecidos
- Ele se apresenta como Renato, irmão do mercador Pierre
- Diz que Pierre teve contratempos e não conseguiu retornar
- Trouxe tecidos da Itália e do Oriente como prometido
- Liliana fica desesperada ao saber da chegada do tio
- Liliana revela que o tio é terrível e sempre brigou com seu pai
- Os magos decidem investigar as verdadeiras intenções de Renato

Interrogatório mágico de Liliana

Penelope usa magia para descobrir a verdade sobre o relacionamento de Liliana com seu tio Renato.

- Penelope lança 'Pose in the Silent Question' em Liliana
- Liliana confirma que Renato é seu tio e rival de seu pai
- Revelação de que Renato sabotou navios do pai de Liliana e batia em suas esposas
- Liliana expressa que seu pai nunca mandaria Renato buscá-la
- Descoberta de que Liliana tentará fugir se entregue ao tio

Interrogatório de Renato

Os magos confrontam Renato fora do Aegis para descobrir suas verdadeiras motivações.

- Penelope usa magia Pose in the Silent Question para ler a mente de Renato
- Descobrem que não foi o pai de Liliana que mandou Renato
- Penelope usa Enslave the Mortal Mind para controlar Renato
- Renato revela ser rival do irmão Pierre há anos
- Confessa que vem sabotando os negócios do irmão
- Revela plano de vender Liliana para uma família em Veneza
- Admite ter usado espiões para descobrir onde Liliana estava
- Drusilla ameaça Renato e o expulsa sem Liliana

Decisão sobre Liliana

Os magos decidem manter Liliana no covenant até que seu pai venha buscá-la pessoalmente.

- Drusilla decide não entregar Liliana para Renato
- Exige que Renato resolva seus problemas com Pierre antes de voltar
- Ameaça Renato com sua magia se ele tentar mentir novamente
- Renato parte frustrado sem conseguir levar Liliana
- Liliana agradece aos magos e se oferece para trabalhar no covenant
- Decidem que Liliana ficará como serva até o pai vir buscá-la

Discussão sobre Servos e Laboratórios

Os magos discutem a organização dos servos do covenant e as necessidades de laboratório.

- Discussão sobre Liliana se tornar serva de Themis ou de Sybil
- Explicação sobre como servos ajudam em laboratórios
- Menção de que Chloe é a pessoa mais inteligente do covenant
- Discussão sobre servos pessoais versus servos do covenant
- Conversa sobre Denis, que agora tem 18 anos

Atividades de Laboratório no Verão

Apolo trabalha em seu laboratório abrindo sua Armiger's Sphere como item mágico.

- Apolo faz rolagem de estresse para usar seu mérito
- Consegue bônus de 4 para reduzir custo de vis
- Discussão sobre permanecer no laboratório para não perder a estação

Ritual Mercuriano de Comunicação

Spatha solicita a Apolo um ritual mercuriano para melhorar suas habilidades de comunicação, que é realizado durante uma chuva de estrelas às 4 da manhã.

- Spatha pede ajuda a Apolo para melhorar sua comunicação através de um ritual mercuriano
- Apolo consulta os astros e determina que 4 da manhã seria o horário mais propício durante uma chuva de estrelas
- O ritual é realizado com sucesso, custando 4 vis de Mentem
- Spatha ganha +1 ponto de comunicação (de -3 para -2) mas também ganha 1 ponto de Warping
- Discussão sobre os riscos crescentes de Warping para alguns membros do covenant

Chegada do Fólio dos Bonisagi

Eloi ex Mercere traz o Fólio de 1221 contendo novas magias e tratados para o covenant.

- Eloi ex Mercere chega com o Fólio dos Bonisagi de 1221
- O fólio contém quatro magias experimentais e dois tratados
- Primeira magia: versão melhorada de 'Maintain the Demanding Spell' que facilita testes de concentração
- Segunda magia: versão de avalanche que não afeta a visão do conjurador

- Terceira magia: reduz mente adulta ao nível infantil com efeito de felicidade prolongada
- Dois tratados incluídos: um de Rego (qualidade 10) sobre interações entre formas, e um de Mentem (qualidade 8) chamado 'Thinking About Thinking'
- Vitório é designado para copiar o fólio, que levará três estações para completar

Planejamento e Discussões do Covenant

Os magos discutem atividades futuras, problemas de saúde dos covenfolk e melhorias necessárias.

- Discussão sobre Michaela, de 90 anos, que perdeu seu ritual de longevidade e pode morrer no próximo inverno
- Vários covenfolk ficaram doentes no último inverno, incluindo [Anil](#), Gregório e Laís
- Planejamento de atividades futuras: investigação das fadas, exploração da nascente do Verdon
- Menção de um eclipse solar previsto para o próximo verão
- Sera retornará no final do verão trazendo um professor de grego
- Discussão sobre a chegada futura de sumas de Perdo e Imaginem para a biblioteca do covenant

Npcs

Sir Kylan

Cavaleiro francês da regente responsável pela escolta oficial de Margaret. Veterano de cruzadas que demonstra desconfiança e hostilidade em relação a Themis, questionando sua legitimidade, equipamentos e motivações. Critica a aparência não-heráldica de Themis e estabelece que a missão de escoltar Margaret é sua responsabilidade, mas permite que o grupo os acompanhe.

Margaret de Provence

Jovem de 15 anos, filha do conde Raimond IV, de beleza incomparável. Futura rainha que usa vestimentas trançadas com fios de ouro e tecidos luxuosos. Fica atônita e dá uma tremidinha no joelho com o charme de Themis.

Millieu

Senescal de Forcalquier, homem baixinho de óculos dourados. Responsável pelos preparativos da viagem de Margaret. Inicialmente cético sobre as motivações de Themis, mas aceita sua presença após explicações sobre missão divina e oferecimento de arte como presente.

Bispo de Forcalquier

Homem mais velho, meio gordinho e completamente careca, vestindo roupas cheias de detalhes dourados. Atua como autoridade religiosa na festa e pede para Themis liderar uma oração.

Esposa do Conde Raimon

Dama do castelo que atua como anfitriã principal da festa na ausência do Conde, sentada à mesa dos nobres junto com Margaret e os outros dignitários.

Damas de Companhia

Acompanhantes de Margaret de Provence que fazem parte de seu séquito e estão presentes na festa de despedida.

Menino Local

Criança curiosa de aproximadamente 10 anos que observa constantemente o grupo de magos. Demonstra interesse particular nas ações de Drusilla e questiona suas atividades mágicas, mostrando-se esperto e observador. Conhece os perigos da água do poço local.

Servos de Forcalquier

Dois servos (uma moça e um rapaz) responsáveis pela preparação da festa que descobrem a escassez de vinho. Tentam disfarçar o problema na frente dos visitantes mas aceitam ajuda de Drusilla.

Liliana

Filha do mercador Pierre que está hospedada no covenant. Tenta convencer Sybil a sair do covenant para visitar a cidade e fazer compras. Fica desconfortável ao ver o filho de Sybil com características não-humanas. Jovem que teme seu tio Renato e revela através de interrogatório mágico que ele é rival de seu pai e uma pessoa violenta. Expressa gratidão por não ser entregue ao tio e oferece-se para trabalhar no covenant.

Sybil

Fada companheira de Penelope com traço de personalidade Pack Mentality. Resiste às tentativas de Liliana de convencê-la a sair do covenant. Tem um filho de 8 anos com pequenos chifres na cabeça.

Johannes

Membro da administração do covenant que nega permissão para Sybil sair do covenant quando consultado sobre a proposta de Liliana.

Filho de Sybil

Menino de 8 anos, filho de Sybil, que possui pequenos chifres na cabeça decorados com uma florzinha. É trazido por Sybil para conhecer Liliana.

Renato

Tio de Liliana e irmão rival do mercador Pierre. Mercador desonesto que embosca os navios do irmão usando corsários e espiões. Planeja vender Liliana para uma família em Veneza. Demonstra covardia quando confrontado magicamente e é controlado por Penelope através de magia mental. Foi expulso do covenant após ser descoberto.

Pierre

Pai de Liliana e mercador de Marselha. Está sendo sabotado pelo próprio irmão Renato sem saber, acreditando que os ataques aos seus navios são obra de piratas comuns.

Chloe

Filha de Luiz, identificada como a pessoa mais inteligente do Covenant de Mons Clara. Serve como assistente de laboratório para Themis devido à sua alta inteligência.

Denis

Servo pessoal que agora tem 18 anos. Começou como menino e cresceu no covenant, sempre foi gordinho. Serve como exemplo da passagem do tempo no covenant.

Eloi ex Mercere

Mercador mágico que traz regularmente correspondência e materiais para o covenant. Pessoa amigável que conhece Sera e aprecia sua companhia. Responsável por entregar o Fólio dos Bonisagi de 1221 contendo magias experimentais e tratados.

Michaela

Covenfolk de 90 anos que perdeu seu ritual de longevidade no último inverno e agora enfrenta envelhecimento acelerado. Possui conhecimento em teoria mágica e ensina latim para outros covenfolk. Aceita tranquilamente seu destino, sabendo que chegou a hora de descansar.

Vitório

Escriba do covenant responsável por copiar textos mágicos. Mais eficiente que Guilherme na cópia de manuscritos, sendo designado para copiar o Fólio dos Bonisagi, trabalho que levará três estações para completar.

Anil

Ferreiro do covenant que ficou de cama por um mês durante o último inverno devido a uma crise de saúde. Pessoa importante para as operações do covenant.

Gregório

Covenfolk que ficou de cama por um mês durante o último inverno devido a problemas de saúde.

Laís

Covenfolk que ficou de cama por um mês durante o último inverno devido a problemas de saúde.

Sera

Membro do covenant que retornará no final do verão trazendo um professor de grego. Pessoa apreciada por Eloi ex Mercere, que a considera maravilhosa.

Locations

Forcalquier

Cidade onde nasceu Margaret de Provence, filha do Conde Raimond IV. Local onde o grupo chegou para escoltar a futura rainha. Possui um forte do conde e várias instalações incluindo estabulos, barracas para guardas, cozinha, poço com sistema de polia e área pública onde se reúnem transeuntes.

Salão do Castelo de Forcalquier

Grande salão onde acontece a festa de despedida de Margaret, com múltiplas mesas dispostas hierarquicamente e a cadeira principal vazia do Conde. Local onde será servido o jantar com a presença do bispo, Margaret de Provence e outros nobres.

Estábulos

Área adjacente às barracas onde Sir Kylan estava cuidando de seus cavalos e conversando com guardas. Local do confronto entre Themis e Kylan.

Cozinha de Forcalquier

Local onde os servos preparam a comida para a festa e onde Drusilla entrega o vinho transformado. Tem barris vazios para coleta de água da chuva.

Poço de Forcalquier

Poço com sistema de manivela e polia localizado dentro das muralhas do castelo. A água deste poço é conhecida por causar problemas de saúde se consumida.

Mons Clara

O covenant onde os magos residem e onde os eventos se desenrolam. Local onde Liliana está hospedada, onde Sybil conversa com ela, onde Apolo trabalha em sua oficina para craftar a Armiger's Sphere, e onde ocorrem os rituais e discussões administrativas.

Oficina do Covenant

Local onde Apolo trabalhou durante a primavera criando a forma física da Armiger's Sphere usando as ferramentas e prata disponíveis.

Área externa de Mons Clara

Local fora do Aegis onde Renato aguardava com sua carroça e dois ajudantes. Área de segurança onde visitantes são mantidos antes de entrar no covenant e onde ocorreu o interrogatório mágico.

Veneza

Cidade italiana mencionada como destino onde Renato pretendia vender Liliana para casamento com uma família local.

Marselha

Cidade natal de Liliana e base dos negócios de seu pai Pierre, onde Renato também opera como rival comercial.

Nascente do Verdon

Local mencionado para futura exploração pelos magos, conhecido por suas propriedades mágicas e manifestações místicas.

Spells

Ovenable Presence

Aura mágica usada por Themis que ajudou a garantir a passagem do grupo pela entrada da cidade, complementando sua presença nobre natural.

Transformação de Água em Vinho

Magia divina castada por Drusilla tocando o barril com o dedo para transformar água em vinho. A magia foi bem-sucedida e deixou o barril com coloração cobreada, sendo observada secretamente por um menino local.

Pose in the Silent Question

Magia de Mentem usada por Penelope para ler os pensamentos e descobrir a verdade tanto de Liliana quanto de seu suposto tio. Revelou as verdadeiras intenções e relacionamentos familiares.

Enslave the Mortal Mind

Poderosa magia de controle mental usada por Penelope para dominar completamente Renato, fazendo-o confessar todos os seus planos e crimes contra o irmão. Deixou-o dócil e obediente durante o interrogatório.

Ritual Mercuriano de Comunicação

Ritual realizado por Apolo para melhorar as habilidades de comunicação de Spatha. Custou 4 vis de Mentem e foi executado durante uma chuva de estrelas às 4 da manhã. O ritual foi bem-sucedido, aumentando a comunicação de Spatha em +1 ponto, mas causou 1 ponto de Warping como efeito colateral.

Maintain the Demanding Spell

Versão experimental de uma magia de concentração encontrada no Fólio dos Bonisagi. Esta versão melhorada facilita os testes de concentração, reduzindo a dificuldade de 6+ para 3+, tornando muito mais fácil manter magias ativas.

Magia de Avalanche Experimental

Versão modificada de uma magia que causa avalanches. Esta variante experimental não afeta a visão do conjurador com poeira, permitindo que mantenha visibilidade clara durante o efeito da magia.

Redução Mental Infantil

Magia de nível 25 que reduz uma mente adulta ao nível de uma criança. A versão experimental inclui um efeito colateral onde a pessoa afetada permanece feliz durante toda a duração da

magia, útil para pacificar adultos problemáticos.

Items

Ventania

Cavalo alazão emprestado pelos Mercerepara Apolo. Cavalo treinado para se acostumar com gift mágico, tendo sido exposto a magia durante seu treinamento.

Espadas e Escudos do Duelo

Armas utilizadas no confronto entre Sir Kylan e Spatha. Sir Kylan demonstrou habilidade com espada e escudo, conseguindo acertar Spatha durante o duelo público que serviu para estabelecer a hierarquia da missão.

Vinho Transformado

Água do poço transformada magicamente em vinho por Drusilla. O barril ficou com coloração cobreada após a magia, sendo entregue aos servos como presente para a festa.

Barril Pequeno

Barril de aproximadamente 15-20 litros trazido pelos servos da cozinha para que Drusilla pudesse encher com vinho. Usado para resolver parcialmente a escassez de vinho na festa.

Armiger's Sphere

Item mágico criado por Apolo durante a primavera. Feito com prata equivalente a um crânio humano das minas do covenant. A forma física foi criada com sucesso através de crafting mundial e posteriormente transformada em item mágico no verão.

Ferramentas de Shape Metal

Ferramentas de oficina de Apolo que fornecem bônus de +2 para trabalhos de craft envolvendo metal, utilizadas na criação da Armiger's Sphere.

Tecidos exóticos

Rolos de tecidos caros trazidos por Renato, incluindo sedas egípcias e outros materiais valiosos. Usados como parte de sua farsa para parecer legítimo e impressionar os magos.

Carroça

Veículo usado por Renato para transportar os tecidos e chegar ao covenant. Puxada por dois cavalos que ficaram nervosos na presença dos magos.

Vis de Mentem

Recurso mágico usado no ritual mercuriano de Spatha. Quatro unidades foram trocadas por vis de Vim para realizar o ritual de melhoria de comunicação.

Fólio dos Bonisagi de 1221

Livro mágico contendo quatro magias experimentais e dois tratados. Inclui versões melhoradas de magias existentes como 'Maintain the Demanding Spell', uma magia de avalanche sem impedimento visual, e uma magia que reduz mentes adultas ao nível infantil. Também contém tratados de Rego (qualidade 10) e Mentem (qualidade 8). Livro em excelente condição comparado aos textos antigos do covenant.

Sessions/2025-09-15 O Alfino.md

Date: Sep 15th, 2025

Summary

A sessão começou com uma conversa casual entre os jogadores sobre cuidados com cabelo e fotos antigas, incluindo discussões sobre fases heavy metal do passado e anedotas sobre calvície. O mestre então recapitulou os eventos anteriores, lembrando do jantar em [Forcalquier](#) na presença de [Margaret](#) de Provence, do senescal Millieu e do bispo de Forcalquier.

Durante o jantar, o bispo convidou Paulo Emílio (nome falso usado por Themis) para fazer uma oração de bênção para a jornada. Após um teste de etiqueta para avaliar a apropriação social, Paulo Emílio fez uma eloquente oração em latim abençoando a viagem, e Margaret balançou a cabeça concordando discretamente, demonstrando seu conhecimento da língua sagrada.

Os personagens observaram atentamente o comportamento de Margaret durante o jantar. [Spatha](#) tentou dar espaço para Sir Kylan se destacar na conversa, mas o cavaleiro permaneceu reservado após o encontro anterior. Margaret mostrou-se atenta e observadora, mas respondia brevemente às perguntas sem elaborar muito. O senescal Millieu dominou a maior parte da conversa. Ao final do jantar, Margaret se levantou, pegou nas mãos do bispo, beijou seu anel e saíram conversando, mantendo sua reputação de moça muito devota.

Na manhã seguinte, a comitiva partiu de Forcalquier em direção a Lyon, onde Margaret aguardaria a comitiva real para se encontrar. A jornada estava planejada para durar oito dias. Sir Kylan liderava o grupo com quatro cavaleiros e seus respectivos escudeiros, enquanto Margaret viajava numa carroça com duas damas de companhia - uma da mesma idade e uma senhora mais velha. O grupo incluía também dois condutores que se alternavam na condução

da carroagem. Os magos ficaram na retaguarda da comitiva conforme havia sido combinado anteriormente.

O passo da viagem revelou-se muito mais lento do que o esperado, com a carroça indo bem devagarzinho. Todo mundo parecia achar isso normal, sendo aparentemente o que tinham planejado desde o início. O caminho inicial era relativamente trafegado, sendo uma rota entre duas cidades grandes, embora no século XIII isso significasse apenas um grupo de viajantes por dia.

Na primeira noite, a comitiva chegou a uma estalagem no meio do caminho. Sir Kylan demonstrou comportamento bastante rude com os locais, esvaziando completamente a estalagem para acomodar Margaret. Ele expulsou todos os peregrinos e outros viajantes, forçando-os a dormir ao relento ou nos estábulos próximos. Tendas foram montadas do lado de fora para os homens da comitiva, já que mesmo eles ficaram excluídos do interior da estalagem.

Sir Kylan se aproximou de Themis para organizar a guarda noturna, explicando que faria a primeira vigília na porta da estalagem e que Millieu o substituiria mais tarde até o amanhecer. Quando chegou a vez de Themis assumir a vigília, Sir Kylan se retirou, mas deixou seu escudeiro vigiando discretamente, demonstrando uma desconfiança cautelosa. A noite passou sem incidentes significativos.

No segundo dia de viagem, enquanto atravessavam uma região de fazendas com plantações de trigo, uma revoada anormalmente grande de corvos surgiu das plantações, assustando os cavalos da comitiva. A carroça deu uma corrida para frente e Spatha e Drusilla tiveram que controlar seus cavalos. Luc voou invisível para investigar a origem dos corvos, mas não encontrou nada suspeito, determinando apenas que o bando era anormalmente grande para esse tipo de pássaro.

Os soldados começaram a falar sobre mau agouro, contando histórias sobre corvos antes de batalhas. Foi então que Margaret desceu da carroagem pela primeira vez, repreendendo todos sobre superstições simplórias. Ela declarou firmemente que eram protegidos por Deus e não deveriam acreditar em fantasias, fazendo Sir Kylan ficar envergonhado e pedir perdão pelos comentários de seus homens.

Durante as noites, Themis usava sua magia de scrying para observar o frei misterioso que havia encontrado anteriormente. Descobriu que o homem estava nu na floresta, falando sozinho para o céu, rezando e andando pelado pela noite. Em uma ocasião, viu o frei comendo pedaços de árvore. Sua magia de áudio não funcionava porque o frei não estava em uma sala fechada.

Spatha planejou cuidadosamente uma oportunidade para encantar o vestido de Margaret com um feitiço de proteção. Ofereceu comida para a princesa como pretexto e, ao se ajoelhar para

arrumar algo que havia pisado no vestido, lançou discretamente a magia usando apenas gestos. O símbolo zodiacal de Peixes apareceu bordado no tecido como sigil mágico, e Margaret manteve a compostura apesar do Gift mágico de Spatha.

No terceiro dia, o grupo encontrou uma ponte bloqueada por uma grande árvore de carvalho que havia caído naturalmente devido a raios e vento. Sir Kylan considerou fazer um desvio de rota, mas Luc voou para reconhecer a área e encontrou uma ponte alternativa a duas horas de distância. O grupo discutiu usar magia para remover a árvore.

Spatha decidiu resolver o problema magicamente, mas de forma discreta. Ele se escondeu no mato, ficou invisível e retornou para lançar uma magia de Rego Herbam. A magia foi bem-sucedida, fazendo a árvore girar 180 graus e sair do caminho, caindo no rio. Todos ficaram surpresos com o aparente "milagre", e Sir Kylan aceitou o resultado, ordenando que continuassem a jornada.

A comitiva passou por uma cidade maior no caminho para reposição de mantimentos, mas Sir Kylan manteve discrição sobre a presença de Margaret. Evitaram a recepção oficial do barão local aliado para não chamar atenção de oportunistas.

Quando se aproximaram da parte mais perigosa da jornada, Sir Kylan explicou sobre o mountain pass perigoso - um vale montanhoso conhecido por ataques de bandidos que se escondiam nas florestas. Luc voou invisível para reconhecimento da área, observando a floresta esparsa e o terreno montanhoso. De repente, escutaram uivos muito mais altos e guturais que lobos normais, fazendo uma das companheiras de Margaret perguntar nervosamente o que eram aqueles sons.

Sons de farfalhar de folhas e galhos quebrando se aproximaram, e todos sacaram armas, posicionando-se defensivamente ao redor da carruagem. Um vulto grande saltou por cima das copas das árvores e pousou a quinze passos da frente do grupo. A criatura revelou-se como um ser híbrido com corpo de lobo, patas dianteiras de águia, cara de lobo e juba vermelha como leão. Os guardas e cavaleiros ficaram em pânico diante da visão.

A criatura assumiu uma posição imponente como esfinge e se apresentou como [Alphyn](#)  , falando em francês. Exigiu que o grupo removesse os estandartes com o leão dourado, considerando-os símbolos ofensivos. Luc tentou usar magia para fazer a criatura dormir, mas falhou porque criaturas inteligentes requerem magias diferentes. Drusilla tentou negociar, perguntando se poderiam passar sem os estandartes visíveis.

O Alphyn exigiu que jogassem os símbolos "depravados" no chão para conceder passagem, causando um conflito interno em Sir Kylan sobre abandonar os estandartes reais por questões de honra. Themis conversou com a criatura, descobrindo que ela considerava os mortais inferiores e que o vale lhe pertencia. Durante a negociação, Luc usou magia invisível para obter secretamente uma pena da asa do Alphyn como conexão arcana.

O Alphyn circulou ao redor do grupo, inspecionando a carroça e Margaret. Spatha argumentou filosoficamente com Sir Kylan sobre honra versus pragmatismo, mas foi Margaret quem resolveu a situação, intervindo pessoalmente e removendo o tabard de Sir Kylan. O grupo concordou em esconder todos os estandartes para atravessar o território da criatura.

Durante a passagem pelo território, Drusilla conversou com Alphyn sobre seus domínios, descobrindo que o vale sempre lhe pertenceu e que viajantes podem passar, mas aqueles com símbolos ofensivos ou más intenções encontrariam sua fúria. Alphyn se retirou sem se despedir, subindo a ladeira e observando de longe. O grupo recolocou os estandartes após sair do território e chegou ao riacho onde alguns escudeiros pediram para se lavar.

O clima da comitiva melhorou significativamente, com o grupo ganhando respeito dos homens pela cautela e diplomacia demonstradas. Spatha conversou com Sir Kylan sobre honra e virtudes, melhorando ainda mais o relacionamento. Themis trabalhou em rascunhos de pinturas de Margaret durante o resto da viagem.

A chegada a Lyon foi bem-sucedida, com Margaret sendo recebida pela população com flores, coroas de flores e pétalas. O papel da escolta havia sido cumprido sem que os temores dos Jerbiton sobre a travessia se concretizassem. Na última noite, Themis usou sua magia de scrying e descobriu que o frei havia chegado às ruínas de uma igreja em [Barbegal](#).

Preocupado com o frei, Spatha decidiu investigar pessoalmente. Ele teleportou para Barbegal usando sua conexão arcana e encontrou o frei (que se chamava [Arnaud](#)) tentando restaurar as ruínas da igreja. O homem estava usando trapos velhos e ferramentas enferrujadas para fazer bancos e um altar improvisado, comportando-se de forma febril e fixada em sua missão.

Spatha conversou com o frei, que revelou estar há dois dias sem comer, sobrevivendo apenas com água. Testou o latim do homem e descobriu que ele tinha conhecimento limitado da língua sagrada. Lançou discretamente uma magia de horóscopo no frei para obter mais informações sobre suas motivações.

Spatha tentou convencer o frei a ir para uma cidade próxima como Barbegal, mas Arnaud se recusou categoricamente a deixar a igreja, acreditando fervorosamente que sua missão sagrada era reconstruir aquele local. O horóscopo não revelou nada de especial, sugerindo que a presença do frei era mera coincidência. Spatha decidiu deixar o frei lá por enquanto, planejando retornar com [Penelope](#) para encontrar uma solução mais definitiva para a situação.

Scenes

Conversa Casual Pré-Jogo

Os jogadores conversam sobre cuidados com cabelo, fotos antigas e fases heavy metal antes de começar a sessão.

- Discussão sobre produtos para cabelo e resultados
- Compartilhamento de fotos antigas dos jogadores
- Conversa sobre fases heavy metal e barbas do passado
- Anedotas sobre calvície e descobertas pessoais

Recapitulação da Sessão Anterior

O mestre recapitula os eventos anteriores do jantar em Forcalquier com Margaret de Provence.

- Relembrar do encontro com o cavaleiro e duelo evitado
- Descrição do jantar na presença de Margaret, Millieu e outros
- Menção da oração do bispo de Forcalquier em latim
- Observação de Margaret prestando atenção na oração

Oração de Paulo Emílio

Themis (usando nome falso Paulo Emílio) é convidado pelo bispo a fazer uma oração de bênção.

- Bispo solicita que Paulo Emílio faça uma oração
- Teste de etiqueta para avaliar apropriação social
- Paulo Emílio faz oração em latim abençoando a viagem
- Margaret balança a cabeça concordando discretamente

Observações Durante o Jantar

Os personagens observam o comportamento de Margaret e tentam interagir socialmente.

- Spatha tenta dar espaço para Sir Kylan se destacar
- Sir Kylan permanece reservado após encontro anterior
- Observação do comportamento atento mas reservado de Margaret
- Margaret responde brevemente às perguntas sem elaborar
- O senescal Millieu domina a conversa durante o jantar
- Margaret se levanta, pega nas mãos do bispo e beija o anel dele
- Margaret e o bispo saem conversando, mantendo sua reputação de moça devota

Início da Jornada para Lyon

A comitiva parte de Forcalquier em direção a Lyon, onde Margaret aguardará a comitiva real.

- A comitiva se prepara para uma jornada de oito dias até Lyon
- Sir Kylan lidera o grupo com quatro cavaleiros e seus escudeiros
- Margaret viaja numa carroça com duas damas de companhia
- O grupo inclui dois condutores da carruagem que se alternam
- O passo da viagem é muito mais lento do que esperado
- Os magos ficam na retaguarda da comitiva conforme combinado

Primeira Noite na Estalagem

A comitiva chega à primeira estalagem do caminho, onde Sir Kylan demonstra comportamento rude com os locais.

- Sir Kylan esvazia completamente a estalagem para Margaret
- Expulsa todos os peregrinos e viajantes da estalagem
- Alguns expulsos ficam nos estábulos ou dormem ao relento
- Tendas são montadas do lado de fora para os homens da comitiva
- Sir Kylan se aproxima de Themis para organizar a guarda
- Sir Kylan fará a primeira vigília na porta da estalagem
- Millieu o substituirá mais tarde até o amanhecer
- Themis assume a vigília noturna enquanto Sir Kylan se retira
- Sir Kylan deixa seu escudeiro vigiando Themis
- O grupo passa a noite na estalagem sem incidentes

A Revoada de Corvos

Uma grande revoada anormal de corvos assusta os cavalos da comitiva durante a viagem.

- Uma revoada anormalmente grande de corvos surge das plantações de trigo
- Os cavalos se assustam e a carroça dá uma corrida para frente
- Spatha e Drusilla fazem teste de Destreza + Ride para controlar o cavalo
- Luc voa para investigar a origem dos corvos mas não encontra nada suspeito
- Luc determina que o bando é anormalmente grande para corvos
- Os soldados começam a falar sobre mau agouro
- Margaret desce da carruagem pela primeira vez

- Ela repreende todos sobre superstições simplórias
- Margaret declara que são protegidos por Deus e não devem acreditar em fantasias
- Sir Kylan fica envergonhado e pede perdão pelos comentários dos homens

Espionagem do Frei

Themis usa magia de scrying para observar o frei misterioso durante a noite.

- Themis usa sua magia de scrying para observar o frei
- O frei está nu na floresta, falando sozinho para o céu
- O frei está rezando e andando pelado pela noite
- Themis descobre que sua magia de áudio não funciona porque o frei não está em uma sala
- O frei está comendo pedaços de árvore

Encantamento do Vestido de Margaret

Spatha planeja e executa um feitiço de proteção no vestido da princesa Margaret.

- Spatha planeja uma oportunidade para tocar no vestido de Margaret discretamente
- Spatha oferece comida para Margaret como pretexto
- Spatha casta um feitiço de proteção no vestido usando apenas gestos
- O símbolo zodiacal de Peixes aparece bordado no tecido como sigil mágico
- Margaret mantém a compostura apesar do Gift mágico de Spatha

A Árvore Caída na Ponte

O grupo encontra uma ponte bloqueada por uma árvore caída e precisa encontrar uma solução.

- Uma grande árvore de carvalho caiu e bloqueou a ponte sobre um afluente do Rhône
- Sir Kylan considera fazer um desvio de rota
- Luc voa para reconhecer a área e encontra uma ponte alternativa a duas horas de distância
- O grupo discute usar magia para remover a árvore
- Spatha decide fazer a magia invisível para evitar detecção
- Spatha se esconde no mato, fica invisível e retorna para lançar a magia
- Spatha lança Rego Herbam com sucesso
- A árvore gira 180 graus e sai do caminho, caindo no rio

- Todos ficam surpresos com o 'milagre'
- Sir Kylan aceita o resultado e ordena continuar a jornada

Passagem por Cidade no Caminho

A comitiva passa por uma cidade maior para reposição de mantimentos, mantendo discrição sobre a presença de Margaret.

- Sir Kylan avisa que não vão anunciar a presença de Margaret
- Decidem ficar anônimos para evitar oportunistas
- Evitam recepção oficial do barão local aliado
- Reposição de mantimentos na cidade

Entrada no Vale Perigoso

A comitiva se aproxima da parte mais perigosa da jornada, um vale montanhoso conhecido por ataques de bandidos.

- Sir Kylan explica sobre o mountain pass perigoso
- Local conhecido por ataques de bandidos que se escondem nas florestas
- Luc voa invisível para reconhecimento da área
- Descrição da floresta esparsa e do terreno montanhoso
- Escutam uivos muito mais altos e guturais que lobos normais
- Companheira de Margaret pergunta o que são os sons
- Drusilla se aproxima da carruagem de Margaret
- Drusilla casta magia Ways of the Forest silenciosamente

Encontro com o Alphyn

O grupo encontra uma criatura mágica chamada Alphyn que bloqueia sua passagem pelo vale.

- Sons de farfalhar de folhas e galhos quebrando se aproximam
- Todos sacam armas e se posicionam defensivamente
- Vulto grande salta por cima das copas das árvores
- Criatura pousa a 15 passos da frente do grupo
- Revelação da criatura: corpo de lobo, patas de águia, cara de lobo e juba vermelha
- Guardas e cavaleiros ficam em pânico
- Criatura assume posição imponente como esfinge
- O Alphyn se apresenta e fala em francês

- Alphyn exige que o grupo remova os estandartes com o leão dourado
- Luc tenta usar magia Rego Animal para fazer a criatura dormir, mas falha
- Drusilla tenta negociar passagem perguntando se podem passar sem os estandartes visíveis

Negociação com o Alphyn

O grupo tenta negociar com a criatura mágica Alphyn para obter passagem através do vale.

- O Alphyn exige que joguem os símbolos 'depravados' no chão para conceder passagem
- Sir Kylan fica conflituoso sobre abandonar os estandartes por questões de honra
- Themis conversa com o Alphyn, descobrindo seu nome e que ele considera os mortais inferiores
- A criatura explica que o vale pertence a ele e que expulsa viajantes com símbolos ofensivos
- Luc usa magia invisível para obter uma pena do Alphyn como conexão arcana
- O Alphyn circula ao redor do grupo, inspecionando a carroça e Margaret
- Spatha argumenta filosoficamente com Sir Kylan sobre honra versus pragmatismo
- Margaret intervém pessoalmente, removendo o tabard de Sir Kylan
- O grupo concorda em esconder todos os estandartes para atravessar o território do Alphyn
- Luc recupera secretamente a pena caída da asa do Alphyn

Passagem pelo Território do Alphyn

O grupo atravessa o território da criatura após negociar a remoção dos estandartes.

- Drusilla pergunta sobre o território de Alphyn e há quanto tempo ele o possui
- Alphyn explica que o vale sempre lhe pertenceu e continuará pertencendo
- Revela que viajantes podem passar, mas aqueles com símbolos ofensivos encontrará sua fúria
- Drusilla expressa interesse em retornar futuramente para conhecer melhor seus domínios
- Alphyn se retira sem se despedir, subindo a ladeira e observando de longe
- O grupo recoloca os estandartes após sair do território
- Chegam ao riacho onde alguns escudeiros pedem para se lavar
- Spatha guarda a pena de Alphyn em sua armadura como conexão arcana

Melhoria das Relações e Chegada a Lyon

O grupo melhora seu relacionamento com Sir Kylan e completa com sucesso a missão de escolta.

- Clima da comitiva melhora, ganhando respeito dos homens pela cautela demonstrada
- Spatha conversa com Sir Kylan sobre honra e virtudes, melhorando o relacionamento
- Themis trabalha em rascunhos de pinturas de Margaret durante a viagem
- Discussão sobre a lenda do Drac, criatura reptiliana dos rios da Provence
- Chegada bem-sucedida a Lyon onde Margaret é recebida com flores e pétalas
- Themis usa magia de scrying para observar o frei na última noite
- Descobre que o frei chegou às ruínas de uma igreja em Barbegal

Investigação do Frei em Barbegal

Spatha vai até Barbegal para investigar pessoalmente o frei misterioso que Themis tem observado.

- Themis usa scrying para verificar a localização atual do frei
- Spatha teleports para Barbegal usando conexão arcana
- Spatha encontra o frei (Arnaud) tentando restaurar as ruínas da igreja
- O frei está usando trapos velhos e ferramentas enferrujadas para fazer bancos e um altar improvisado
- Spatha conversa com o frei, que se mostra febril e fixado em sua missão de reconstruir a igreja
- O frei revela que está há dois dias sem comer, sobrevivendo apenas com água
- Spatha testa o latim do frei e descobre que ele tem conhecimento limitado
- Spatha lança uma magia de horóscopo no frei para obter mais informações
- Spatha tenta convencer o frei a ir para uma cidade próxima como Barbegal
- O frei se recusa categoricamente a deixar a igreja, acreditando ser sua missão sagrada
- O horóscopo do frei não revela nada de especial, sugerindo que sua presença é coincidência
- Spatha decide deixar o frei lá por enquanto, planejando retornar com Penelope para uma solução

Npcs

Margaret de Provence

Filha do Conde de Provence, futura rainha. Jovem devota que mantém compostura e seriedade, raramente demonstrando alegria. Atenta e observadora que presta atenção em tudo ao seu redor, mas é reservada em suas respostas. Demonstra conhecimento ao concordar

discretamente com orações em latim. Viaja numa carroça com duas damas de companhia em direção a Lyon. Demonstra liderança ao intervir pessoalmente na negociação com o Alphyn, removendo o tabard de Sir Kylan para evitar conflito.

Bispo de Forcalquier

Autoridade religiosa presente no jantar que faz orações em latim e solicita que Paulo Emílio também faça uma oração de bênção para a jornada. Recebeu reverências de Margaret, que beijou seu anel e saíram conversando, reforçando a reputação devota da jovem.

Sir Kylan

Cavaleiro francês que comanda a operação de escolta. Demonstra comportamento rude com locais, expulsando hóspedes da estalagem. Permanece reservado após encontro anterior com o grupo. Fica envergonhado quando Margaret o repreende sobre as superstições dos soldados. Cavaleiro orgulhoso que inicialmente se recusa a abandonar os estandartes reais por questões de honra, mas desenvolve respeito pelo grupo após a resolução diplomática da situação com o Alphyn.

Millieu

Senescal de Forcalquier que dominou a conversa durante o jantar. Responsável por substituir Sir Kylan na vigília noturna até o amanhecer.

Damas de Companhia de Margaret

Duas mulheres que acompanham Margaret na carroça - uma da mesma idade dela e uma senhora mais velha que parece dar aulas à jovem. Uma delas demonstra nervosismo ao escutar os uivos estranhos na floresta.

Condutores da Carruagem

Dois homens responsáveis por conduzir a carroça de Margaret, alternando-se na função durante a viagem.

Cavaleiros de Sir Kylan

Quatro cavaleiros que acompanham Sir Kylan, cada um com seu próprio escudeiro, formando uma comitiva considerável.

Escudeiro de Sir Kylan

Jovem que fica de guarda na frente da tenda de Sir Kylan para observar Themis durante sua vigília noturna, demonstrando a desconfiança cautelosa de seu senhor.

Soldados da Comitiva

Homens-de-armas que ficam supersticiosos com a revoada de corvos, falando sobre mau agouro e contando histórias sobre corvos antes de batalhas. Ficam envergonhados quando Margaret os repreende.

Alphyn

Criatura mágica com corpo de lobo, patas dianteiras de águia e juba vermelha como leão. Guardião territorial do vale montanhoso que se ofende com símbolos heráldicos franceses. Possui habilidades sobrenaturais de vigilância territorial e fala francês e occitano. Tem 24 de Might e habilidade de rugido aterrorizante. Considera-se superior aos mortais e exige que viajantes abandonem estandartes ofensivos para atravessar seu vale.

Frei Arnaud

Um frei meio desequilibrado mentalmente que está tentando restaurar sozinho as ruínas da igreja de Barbegal. Veste trapos velhos, está desnutrido após dois dias sem comer, e tem conhecimento limitado de latim. Acredita fervorosamente que sua missão sagrada é reconstruir a igreja e se recusa a abandonar o local, mesmo correndo risco de morrer de fome. Comporta-se de forma estranha, andando pelado pela floresta e comendo cascas de árvore durante suas jornadas.

Locations

Forcalquier

Cidade onde ocorreu o jantar com Margaret, o senescal Millieu e o bispo. Ponto de partida da jornada para Lyon. Ambiente formal da corte do conde onde se realizam as interações sociais entre a nobreza.

Lyon

Destino da jornada de oito dias onde Margaret aguardará a comitiva real para se encontrar. Cidade onde Margaret de Provence foi entregue com sucesso, sendo recebida pela população com flores, coroas de flores e pétalas.

Estalagem no Caminho

Uma estalagem onde a comitiva passou a primeira noite. Sir Kylan esvaziou completamente o local para acomodar Margaret, forçando outros viajantes a dormir ao relento. O grupo montou tendas do lado de fora. Possui uma única entrada e o estalajadeiro foi para a casa de seu tio fazendeiro.

Região de Fazendas com Plantações de Trigo

Uma área rural com extensas plantações de trigo onde ocorreu o incidente com a revoada de corvos. Local onde os cavalos se assustaram e entraram nas plantações.

Ponte sobre afluente do Rhône

Uma ponte de pedra bloqueada por uma grande árvore de carvalho caída. A ponte cruza um afluente do rio Rhône e é essencial para a passagem da comitiva com carroças. A árvore havia caído naturalmente, possivelmente devido a raio e vento.

Ponte alternativa a oeste

Uma ponte menor localizada duas horas de viagem a oeste, descoberta por Luc durante reconhecimento aéreo. Oferece passagem alternativa sobre o rio.

Cidade no Caminho

Uma cidade maior no caminho entre Forcalquier e Lyon onde a comitiva parou para reposição de mantimentos. Governada por um barão aliado do Conde Raimond, mas a comitiva evitou recepção oficial para manter discrição.

Vale do Alphyn

Vale montanhoso controlado pela criatura mágica Alphyn, onde o grupo deve negociar passagem. Local perigoso conhecido por ataques de bandidos, com floresta esparsa, rio e caminho de terra. Alphyn observa todos os viajantes que atravessam e se ofende com símbolos heráldicos franceses.

Floresta do Vale

Floresta esparsa no vale montanhoso onde a comitiva encontrou o Alphyn. Possui copa densa que cria sombras, folhas caídas no chão, galhos e pedaços de árvores. Local onde apareceu a criatura mágica híbrida.

Floresta onde o Frei se encontra

Uma floresta isolada onde o frei misterioso vaga nu durante a noite, falando sozinho e rezando para o céu. Local remoto sem estradas definidas onde o frei come cascas de árvore.

Barbegal

Local das ruínas de uma antiga igreja onde o frei Arnaud está tentando fazer reparos. Possui uma torre próxima que serve como ponto de teleporte através de conexão arcana. Tem uma

oficina abandonada com ferramentas deterioradas.

Igreja em Ruínas de Barbegal

Ruínas de uma igreja antiga sem teto onde o frei Arnaud está tentando fazer reparos. Contém bancos improvisados, um altar feito de caixote e uma cruz. Local onde o frei tem passado as noites trabalhando na restauração. É um local consagrado que pode ter resistência mágica.

Spells

Eye of the Cat

Magia que Drusilla planeja usar em si mesma para vigiar a porta da estalagem e verificar se as informações de Sir Kylan sobre a segurança são verdadeiras.

Eyes of the Sage

Magia de Intellego Corpus usada por Themis para observar o frei à distância. Permite ver uma pessoa específica e o que está ao seu redor em alguns metros, mas tem limitações para escutar conversas. Revelou o comportamento bizarro do frei na floresta e sua chegada às ruínas de Barbegal.

Invisibilidade

Magia usada por Spatha para se tornar invisível, incluindo não ser ouvido. Permite movimento furtivo sem ser detectado pelos outros membros da comitiva. Usada para se esconder enquanto lançava o Rego Herbam na árvore.

Feitiço de Proteção no Vestido

Encantamento castado por Spatha no vestido de Margaret usando apenas gestos, sem voz. O feitiço cria proteção mágica e faz aparecer o símbolo zodiacal de Peixes como sigil no bordado do tecido.

Rego Herbam

Magia espontânea lançada por Spatha para mover a grande árvore que bloqueava a ponte. Foi lançada invisível com gestos e voz para evitar detecção. A magia teve nível 12 e foi bem-sucedida, fazendo a árvore girar 180 graus e sair do caminho.

Ways of the Forest

Magia castada silenciosamente por Drusilla para ficar mais atunada com a floresta ao redor. Permite melhor percepção e navegação no ambiente florestal. Afeta a floresta como um grupo,

proporcionando bônus em testes relacionados ao ambiente natural.

Rego Animal

Magia tentada por Luc para fazer o Alphyn dormir, mas que falhou porque criaturas inteligentes que falam requerem magias Mentem ao invés de Animal para efeitos mentais como sono. A magia teve penetração de 61, mas não foi efetiva devido ao tipo incorreto de magia para a criatura.

Scratch of the Neolesbist

Magia inventada que remove indoloramente pequenos pedaços do corpo de uma criatura (como pelos, unhas ou penas) para obter conexão arcana. Usada com sucesso no Alphyn para obter uma pena, permitindo futuro contato mágico com a criatura.

Intellego Corpus

Magia castada discretamente por Spatha em Frei Arnaud para obter informações necessárias para fazer seu horóscopo. A magia foi bem-sucedida e não foi resistida pelo frei, revelando que sua presença em Barbegal é coincidência.

Teleporte via Conexão Arcana

Magia usada por Spatha para viajar instantaneamente até Barbegal usando a conexão arcana com a maçaneta da torre. Permite viagem rápida sem necessidade de caminhada de três dias.

Items

Vestido de Margaret

O vestido da princesa Margaret que foi encantado por Spatha com um feitiço de proteção. Após o encantamento, o símbolo zodiacal de Peixes apareceu bordado no tecido como sinal mágico de proteção e barreiras.

Árvore de carvalho caída

Uma grande árvore de carvalho que caiu naturalmente devido a raios e vento, bloqueando completamente a ponte. A árvore estava morta e foi magicamente removida usando Rego Herbam, girando 180 graus e caindo no rio.

Cordas improvisadas

Cordas utilizadas pela comitiva para tentar mover a árvore caída da ponte. Foram usadas como disfarce para a verdadeira remoção mágica da árvore.

Pena do Alphyn

Pena da asa da criatura mágica Alphyn obtida secretamente através de magia sutil. Serve como conexão arcana poderosa com a criatura, permitindo futuro contato mágico ou estabelecimento de parceria. Guardada por Spatha em sua armadura para uso futuro.

Estandartes e Tabards

Símbolos heráldicos franceses com leões dourados que ofendem o Alphyn. Incluem bandeiras, tabards dos cavaleiros e outros símbolos da realeza francesa. Foram escondidos e carregados face down para atravessar o território da criatura, sendo recolocados após deixarem o vale.

Conexão Arcana com o Frei

Cabelo do frei Arnaud obtido por Themis através de scrying, usado como conexão arcana para magias à distância. Permite a Themis monitorar e potencialmente afetar o frei magicamente.

Horóscopo do Frei Arnaud

Informações astrológicas obtidas por Spatha através de magia Intellego Corpus. O horóscopo revelou Peixes ascendente em Escorpião e não mostrou nada de especial, sugerindo que a presença do frei em Barbegal é coincidência.

Ferramentas deterioradas

Ferramentas enferrujadas e deterioradas pelo tempo encontradas por Frei Arnaud na oficina abandonada de Barbegal. Usadas pelo frei em suas tentativas de restaurar a igreja em ruínas.

Altar improvisado

Um caixote mal feito usado pelo Frei Arnaud como altar na igreja em ruínas de Barbegal, com uma cruz colocada no fundo da estrutura sem teto.

Sessions/2025-09-29 Totem e Trolls.md

Date: Sep 29th, 2025

Summary

A sessão começou com uma discussão detalhada sobre o totem mágico que Luc precisava criar para completar seus estudos de mistérios [Bjornaer](#) com Balbucus. O mentor havia instruído Luc a criar um totem que o representasse e possuísse os cinco sentidos, mas sem especificar detalhes sobre material ou forma. Após muito debate sobre as limitações da magia

hermética para criar sentidos reais, os magos determinaram que seria possível usar Intelligo Imaginem para transferir os sentidos do usuário para o objeto.

Luc teve uma ideia inovadora: ao invés de tentar emular sentidos artificialmente, ele usaria ossos de pássaros féricos que caçava para criar um totem que pudesse se transformar temporariamente em uma coruja viva. Usando Muto Animal, o totem de osso poderia ganhar vida e, consequentemente, todos os cinco sentidos naturais de uma coruja. Após cálculos complexos das bases mágicas e consideração de materiais como mercúrio para bônus, determinaram que seria um efeito de nível 26 com duração de concentração e dois usos por dia.

O item foi retroativamente criado em [1229](#), cinco anos antes do presente da campanha, quando Luc tinha um Lab Total de 43. O totem funcionava transformando ossos de animal em uma coruja viva que mantinha concentração automaticamente até o nascer ou pôr do sol. Luc também produziu um texto de laboratório contendo as instruções detalhadas, que outros magos poderiam usar para criar itens similares.

Durante este período, [Sera](#) retornou ao covenant trazendo [Damon](#), um carismático professor de grego do mar Egeu, junto com uma Suma de Perdo. Damon demonstrou grande curiosidade sobre fadas e criaturas mágicas, conversando extensivamente com [Spatha](#) sobre encantamentos e itens mágicos. O professor ficou impressionado com a armadura mágica de Spatha e outros itens criados para o covenant, perguntando sobre a possibilidade de criar objetos que inspirassem coragem e alegria.

Damon também procurou Luc para perguntar sobre a floresta encantada próxima ao covenant. Luc confirmou os perigos da floresta, mencionando criaturas inteligentes que agiam em grupos, mas encorajou a exploração cautelosa. Descobriram que Damon possuía mais conhecimento sobre Fairy Lore que alguns dos magos, especialmente em etiqueta de fadas. Luc recomendou que Damon conversasse com [Penelope](#) sobre o assunto.

Durante um jantar comunitário, Damon encantou a todos contando histórias e fábulas dos deuses gregos, enquanto Themis tentava competir pela atenção falando sobre arte. Penelope explicou a Damon sobre os régios féricos na floresta e o conflito atual entre o rei macaco e a rainha, aconselhando cautela extrema devido à situação quase bélica.

O grupo então decidiu lidar com o [troll](#) anual que aparecia na ponte próxima a [Castellane](#). Penelope, Spatha e Drusilla viajaram até lá, atravessando o rio Verdon com André, o jovem barqueiro. Ao chegarem à ponte, notaram que o círculo mágico havia sido reparado e as rachaduras místicas desapareceram, deixando a ponte quase no mesmo estado de 15 anos atrás.

À meia-noite, um troll bebê muito pequeno emergiu do régio dimensional localizado nas sombras da ponte. O pequeno troll tinha dificuldade para sair e parecia claramente uma criança. Penelope rapidamente lançou uma magia de sono, fazendo o troll cair instantaneamente. O grupo coletou vis de Perdo das fumaças putrefatas dos animais mortos e passou a noite em vigília, com Drusilla ensinando teoria mágica para sua aprendiz Lisanda.

Ao amanhecer, o troll despertou desesperado com a luz do sol e correu para as sombras da ponte, desaparecendo de volta ao régio da mesma forma misteriosa que havia emergido. O grupo retornou ao covenant com sucesso, tendo completado a coleta anual de vis sem maiores complicações.

Durante o outono e inverno, a vida no covenant continuou com atividades rotineiras.

[Michaela](#) 🔗, a respeitada senescal de 94 anos, começou a deteriorar mentalmente após a morte de [Tibaut](#) 🔗, ficando cada vez mais reclusa até finalmente falecer. Ela foi enterrada com honras no cemitério local, sendo lembrada por suas décadas de serviço dedicado ao covenant.

O covenant prosperou financeiramente, obtendo lucro de 22 libras anuais com a produção estabilizada de mel. Os magos discutiram investimentos em defesas mundanas e melhorias nos laboratórios, incluindo ingredientes preciosos e equipamentos especializados. Spatha solicitou precious ingredients para seu laboratório, enquanto Themis considerou instalar um espelho e trono em seu espaço de trabalho.

Planejaram também a aquisição de novos livros mágicos, especialmente de Ignem e Imaginem. Drusilla se preparou para viajar para Mimizan na primavera para encontrar a [Dama](#) 🔗, deixando sua aprendiz Lisanda trabalhando na forja com [Gabriel](#) 🔗. O grupo discutiu a necessidade de contactar Titus sobre uma charada relacionada a um livro de Ignem.

Na primavera, Penelope e Luc decidiram investigar as mudanças na floresta encantada. Apesar de se protegerem com wards mágicas contra fadas e criaturas mágicas, entraram na floresta à noite. A floresta se comportava de forma mais agressiva, com animais ativos e sons constantes. Durante a exploração, descobriram uma área estranha onde o som parava abruptamente, centrada em uma árvore antiga coberta de teias de aranha.

Luc, transformado em coruja, identificou as teias como sendo da aranha Lulu, companheira de Mixlyx. Seguindo em direção ao antigo régio da rainha, encontraram Mixlyx em estado de nervosismo extremo, com cabelos bagunçados e olheiras profundas. Ele explicou estar numa posição precária, servindo agora a dois monarcas em conflito.

Mixlyx revelou que a Rainha Alande havia acordado de seu sono e estava tentando retomar seu domínio completo da floresta, enquanto o Rei Macaco também buscava controle total. O servo férreo estava sendo forçado a trabalhar para ambos, criando uma situação insustentável.

Ele explicou que o rei vivia numa choupana no topo das árvores e tinha uma filha que queria casar.

Quando questionado sobre presentes apropriados para apaziguar os monarcas, Mixlyx explicou que o rei gostava de sangue de inimigos, prostração e comida, enquanto a rainha preferia coisas belas, joias e vestidos, mas detestava qualquer coisa feita de pedra. Ele mencionou que a aranha Lulu estava ajudando secretamente a recuperar território para a rainha através de suas teias mágicas.

Mixlyx não conseguia se lembrar do antigo contrato que havia confinado a rainha ao régio, nem de uma pessoa chamada Julius do passado. Ele se mostrou arrependido por algo terrível que havia acontecido relacionado ao vestido que criou para a irmã de Penelope, onde a rainha havia colocado um presente que ele não aprovara.

O grupo decidiu retornar ao covenant com essas informações valiosas para planejar melhor sua abordagem ao conflito férico. A situação na floresta estava claramente tensa, com dois poderes sobrenaturais disputando território e um servo leal preso no meio do conflito. A sessão terminou com os personagens considerando suas opções para resolver diplomaticamente a situação ou pelo menos restaurar algum equilíbrio na região.

Scenes

Discussão sobre o Totem de Luc

Os jogadores discutem os detalhes de um item mágico que Luc precisa criar para completar um mistério relacionado aos estudos com Balbucus.

- Luc relembra as instruções de Balbucus para criar um totem que o represente com cinco sentidos
- Discussão sobre como emular sentidos magicamente usando Intelligo Imaginem
- Debate sobre as limitações da magia hermética para criar sentidos reais
- Análise das bases mágicas necessárias e dificuldades do encantamento
- Decisão de usar Touch como alcance para simplificar o item
- Cálculo final do item como efeito de nível 25 com duração Concentration

Discussão sobre Encantamento do Totem de Osso

Os jogadores discutem as regras e mecânicas para encantar um totem de osso de coruja com os cinco sentidos.

- Luc explica que precisa encantar um totem com todos os cinco sentidos conforme solicitado por Balbucus

- Discussão sobre usar Charged Item versus item permanente
- Luc tem a ideia de transformar um osso de animal em uma coruja viva temporariamente usando Muto Animal
- Debate sobre as bases mágicas apropriadas para a transformação
- Determinação de que a base seria 15 para Muto Animal
- Cálculo dos parâmetros do item: Personal range, Sun duration, resultando em um efeito de nível 25
- Discussão sobre Shape and Material bonuses para osso de animal
- Consideração de usar mercúrio para bônus de Muto
- Determinação de que Luc poderia criar o item em uma estação com seu Lab Total de 43

Criação do Item Mágico de Luc

Luc finaliza a criação de seu totem de osso de coruja que pode se transformar em uma coruja viva.

- Luc completa a criação de um item mágico usando ossos de pássaros féricos
- O item permite transformar ossos de animal em uma coruja viva usando Muto Animal
- O efeito tem base 15, range personal, duration concentration, dois usos por dia
- O item mantém concentração até o nascer/pôr do sol
- Luc produz um texto de laboratório contendo as instruções do item
- O item é considerado adequado para os mistérios de Bjornaer que Luc está estudando
- Confirmação de que o item foi criado em 1229, cinco anos antes do presente
- Item tem nível 26 e custa 3 vis para criar

Discussão sobre Textos de Laboratório

Os magos discutem a importância de catalogar e guardar textos de laboratório produzidos.

- Descoberta de que textos de laboratório não estão sendo adequadamente catalogados
- Discussão sobre a necessidade de criar uma aba de inventário para textos de laboratório
- Explicação de que textos de laboratório são itens físicos que podem ser roubados ou perdidos
- Decisão de implementar um sistema de checkbox para rastrear quais textos cada mago possui
- Reconhecimento de que alguns magos podem ter perdido textos durante viagens ou assaltos
- Drusilla explica que não possui mais alguns textos de laboratório de magias aprendidas antes de treinar com Marcela

- Os primeiros 10 anos de aprendizado focaram em conhecimento Rusticano ao invés de fórmulas

Chegada de Sera e Damon

Sera retorna com Damon, o professor de grego, e uma Suma de Perdo.

- Sera chega ao covenant trazendo Damon, o professor grego
- Entrega da Suma de Perdo prometida
- Discussão sobre próximos passos: visitar a floresta ou lidar com o troll
- Planejamento para atividades futuras

Planejamento da Expedição ao Troll

Os magos discutem estratégias para lidar com o troll anual que aparece na ponte.

- Discussão sobre como o troll foi difícil de matar no ano anterior
- Penelope agora pode fazer o troll dormir com duração adequada
- Drusilla pode criar wards mais fortes com seu talismã
- Decisão de que Penelope, Spatha e Drusilla irão à ponte
- Luc ficará no covenant com Themis

Viagem à Ponte do Troll

O grupo viaja até a ponte onde o troll aparece anualmente para coletar vis.

- Viagem através do rio Verdon com André (antigo menino Gabriel)
- Chegada à ponte próxima de Castellane
- Observação de que o círculo mágico foi reparado e as rachaduras desapareceram
- Ponte está quase no mesmo estado de 15 anos atrás
- Necessidade de reesculpir o círculo se quiserem usá-lo novamente

Confronto com o Troll Bebê

O grupo aguarda à meia-noite na ponte e encontra um troll recém-nascido que emerge do régio.

- À meia-noite, um troll bebê muito pequeno emerge de debaixo da ponte
- O troll tem dificuldade para sair e é claramente uma criança
- Penelope lança uma magia de sono no troll com mastery, fazendo-o cair instantaneamente

- O grupo coleta vis de Perdo das fumaças putrefatas dos animais mortos
- Decidem que o troll bebê não representa ameaça à cidade

Vigília Noturna de Ensino

Drusilla, Penelope, Spatha e Lisanda passam a noite acordados observando o troll e ensinando teoria mágica.

- Drusilla ensina teoria mágica para Lisanda durante a vigília
- Spatha fica de guarda enquanto as outras conversam
- Penelope contempla as estrelas durante a noite
- O grupo discute sobre parma mágica e outros conceitos herméticos
- Passam horas conversando sobre o aprendizado mágico

O Despertar e Retorno do Troll

Ao amanhecer, o troll deserta e retorna ao régio através das sombras da ponte.

- O troll desperta quando o sol aparece no horizonte
- Ele fica desesperado ao perceber a luz e corre para as sombras
- O troll tenta alcançar os corpos dos animais mortos debaixo da ponte
- Ele desaparece nas sombras da ponte, retornando ao régio
- O grupo confirma que o régio funciona como uma entrada dimensional

Passagem do Tempo - Outono e Inverno

O tempo avança através das estações com atividades de rotina e o declínio de Michaela.

- Michaela continua deteriorando mentalmente, ficando cada vez mais reclusa
- Os servos começam a levar comida para Michaela em seu quarto
- Penelope inventa uma nova magia para colocar animais para dormir
- O grupo decide não explorar a floresta durante o outono
- Fazem aging rolls para os personagens

A Morte de Michaela

Michaela morre aos 94 anos após uma vida longa servindo ao covenant.

- Michaela atinge 5 pontos de decrepitude, resultando em morte

- Ela viveu 94 anos com aparência de 56 devido à magia
- O grupo reconhece que ela perdeu a razão de viver após a morte de Tibaut
- Decidem fazer honrarias apropriadas para ela
- Planejam avisar outros sobre sua morte
- Michaela é enterrada no cemitério atrás da cidade com lápide simples
- Themis chora desproporcionalmente no funeral
- Envio de carta para Sera informando sobre a morte

Conversa entre Damon e Spatha sobre Encantamentos

Damon demonstra curiosidade sobre as habilidades de Spatha como artesão mágico e pergunta sobre a criação de itens encantados.

- Damon pergunta a Spatha sobre sua armadura mágica e outros itens encantados
- Spatha explica que criou armaduras, adagas, manópulas e cobertores mágicos para o covenant
- Damon pergunta se Spatha poderia criar objetos que inspirem coragem, alegria ou inspiração
- Spatha esclarece a diferença entre 'talismã' e outros tipos de itens mágicos
- Damon pergunta sobre criar réplicas da Lira de Orfeu ou Aegis de Atena
- Spatha explica que não criaria itens com nomes já utilizados por questões de respeito artístico
- Discussão sobre a possibilidade de deuses antigos serem fadas ou criações de magos herméticos

Damon Procura Luc para Falar sobre a Floresta

Damon visita Luc em seu sanctum para perguntar sobre a floresta encantada próxima ao covenant.

- Damon explica que Johannes ↪ o recomendou a falar com Luc sobre a floresta
- Luc confirma que a floresta é perigosa com criaturas inteligentes que agem em grupos
- Damon expressa curiosidade sobre fadas e criaturas mágicas
- Sybil passa e cumprimenta durante a conversa
- Luc avalia o conhecimento de Damon sobre criaturas mágicas
- Descobrem que Damon tem mais conhecimento sobre Fairy Lore que Luc
- Luc sugere que Damon converse com Penelope sobre fadas
- Luc aconselha cautela mas encoraja a exploração limitada da floresta
- Luc desaconselha levar soldados para exploração

- Luc recomenda que Damon explore por conta própria se tiver curiosidade

Apresentação de Damon à Penelope

Luc leva Damon para conhecer Penelope e discutir sobre fadas e a floresta.

- Luc explica que Penelope precisa ser acordada pela Sybil durante o dia
- Decidem que Damon deve conversar com Penelope durante o jantar
- Damon volta à noite para participar do jantar

Jantar com competição de carisma

Durante o jantar, Damon conta histórias gregas enquanto Themis tenta competir pela atenção.

- Damon conta histórias e fábulas dos deuses gregos para todos
- Themis tenta competir pela atenção falando sobre arte e se comparando às obras de Deus
- Ocorre uma competição de carisma entre Damon e Themis
- Themis vence a competição com um resultado de 14

Conversa sobre fadas e a floresta

Damon conversa com Penelope sobre fadas, etiqueta férica e os perigos da floresta.

- Damon demonstra conhecer mais sobre Fairy Lore que Penelope
- Penelope explica sobre régios féricos na floresta
- Discussão sobre etiqueta de fadas e suas regras específicas
- Penelope menciona o conflito entre o rei macaco e a rainha
- Damon expressa interesse em acompanhar uma expedição
- Penelope sugere cautela e recomenda que ele converse com Sybil

Conversa com Spatha sobre precauções

Spatha adverte Damon sobre os perigos das fadas e a situação atual de conflito.

- Spatha alerta Damon sobre os perigos das fadas
- Explica que cada fada é um caso diferente
- Menciona a situação quase bélica atual na floresta
- Damon agradece pelas precauções e conselhos

Discussão sobre Defesas e Finanças do Covenant

Os magos discutem as finanças positivas do covenant e planejam investimentos em defesas e melhorias nos laboratórios.

- Discussão sobre o lucro de 22 libras do covenant
- Planejamento de investimentos em defesas mundanas
- Conversa sobre a população de 125 habitantes e 20 soldados
- Discussão sobre espionagem em cidades próximas
- Planejamento de melhorias nos laboratórios dos magos
- Consideração de promover o estilo de vida de Sybil para nobre

Preparativos para a Primavera

Os magos fazem planos para as próximas estações, incluindo viagens e estudos.

- Drusilla planeja viajar para Mimizan na primavera
- Sera partirá no início da primavera
- Spatha solicita Precious Ingredients para seu laboratório
- Luc também solicita melhorias para seu laboratório
- Discussão sobre promoção do estilo de vida de Sybil

Planejamento de Defesas Mágicas

Discussão sobre a criação de muralhas mágicas e limitações dos itens encantados.

- Debate sobre criar uma muralha invisível com Rego Imaginem
- Explicação das limitações de encantar itens que devem caber no laboratório
- Discussão sobre rituais obrigatórios e suas restrições em itens
- Consideração de alternativas para defesas do covenant
- Planejamento de rituais para fortificar estruturas existentes

Discussão sobre Melhorias de Laboratório

Os magos discutem sobre equipamentos e melhorias para seus laboratórios, incluindo espelhos, ingredientes preciosos e itens mágicos.

- Themis considera instalar um espelho e trono em seu laboratório
- Discussão sobre bônus de laboratório e especialização em Intelligo

- Spatha planeja pedir ingredientes preciosos para melhorar seu laboratório
- Conversa sobre criação de itens de laboratório para aumentar bônus
- Explicação sobre limitações de virtudes ativas de laboratório

Planejamento de Aquisição de Livros

O grupo discute a necessidade de obter livros de magia, especialmente de Ignem e Imaginem.

- Discussão sobre a quest de Apolo para obter a Suma de Imaginem
- Conversa sobre a charada de Titus para conseguir livro de Ignem
- Planejamento para pedir a Sera uma lista de livros de Ignem disponíveis
- Menção ao livro de Intelligo sem título de Solomon ex Criamon
- Discussão sobre prioridades de estudo e desenvolvimento mágico

Planejamento de Viagens e Atividades

Os personagens organizam suas atividades para as próximas estações, incluindo viagens e estudos.

- Drusilla planeja viajar para Mimizan via portal mágico
- Discussão sobre rota de viagem através de Aegis Mercuriae
- Planejamento de estudos de grego com Damon
- Conversa sobre necessidade de segundo aprendiz no covenant
- Menção à chegada de nova criança para avaliação mágica

Visitas a Locais de Interesse

Spatha e Luc fazem suas visitas regulares a locais importantes.

- Spatha visita Barbegal regularmente para observação
- Luc visita a Nascente do Verdon  para investigação
- Frei Arnaud não retornou mais a Barbegal
- Spatha ocasionalmente cumprimenta Molidius

Observações Astronômicas

Themis realiza suas práticas de observação dos astros.

- Themis sobe ao observatório no outono
- Lança magia para ouvir os astros

- Presta atenção em sussurros celestiais
- Repete o processo no inverno

Preparativos Mágicos para Expedição

Os magos se preparam com proteções mágicas antes da expedição à floresta.

- Drusilla lança wards contra fadas e criaturas mágicas
- Proteções com penetração de 20 pontos aplicadas
- Spatha solicita fórmula de Gift of the Bear's Fortitude para Sera
- Discussão sobre ir à noite versus durante o dia
- Decisão de não levar Damon inicialmente para avaliar segurança primeiro

Partida para Mimizan

Discussão sobre a viagem planejada de Drusilla.

- Confirmação da viagem de Drusilla para Mimizan
- Decisão de deixar a aprendiz Lisanda no covenant
- Lisanda ficará trabalhando na forja com Gabriel
- Planejamento dos cuidados da aprendiz durante a ausência

Exploração da Floresta Encantada

Penelope e Luc entram na floresta à noite para investigar mudanças no território das fadas.

- Penelope e Luc entram na floresta por volta das 19h após o pôr do sol
- A floresta se comporta de forma mais agressiva com bichos mais ativos
- Eles escutam corujas, felinos e outros animais durante a noite
- Penelope e Luc lançam wards contra animais mundanos
- Luc se transforma em coruja e vai no ombro de Penelope
- Descobrem uma área estranha onde o barulho da floresta para abruptamente
- Penelope lança Piercing the Fairy Veil para detectar regios
- Fazem teste de survival e perception para investigar a área
- Luc descobre uma árvore antiga com muitas teias de aranha na copa
- Conectam as teias com a aranha Lulu do Mixlyx
- Seguem em direção ao antigo regio da rainha

Encontro com Mixlyx

Os personagens encontram Mixlyx em estado de nervosismo e descobrem sobre o conflito entre a Rainha Alande e o Rei Macaco.

- Mixlyx aparece com cabelos bagunçados e olheiras, parecendo desesperado
- Ele avisa que não é um bom momento para visitas
- Mixlyx explica que serve agora a dois monarcas em conflito
- Revela que a Rainha Alande acordou e quer retomar seu domínio
- O Rei Macaco também está tentando ter domínio completo da floresta
- Mixlyx está numa posição precária entre os dois poderes
- Explica que o Rei Macaco vive numa choupana no topo das árvores
- Revela que o rei tem uma filha que quer casar
- Menciona que a aranha Lulu está ajudando a recuperar território da rainha
- Discutem sobre presentes apropriados para apaziguar os monarcas
- Mixlyx explica que o rei gosta de sangue de inimigos, prostração e comida
- A rainha gosta de coisas belas, joias e vestidos, mas detesta pedra
- Mixlyx não se lembra do contrato que confinou a rainha ao régio nem de Julius
- Mixlyx relembra ter feito o vestido da irmã de Penelope com teia da Lulu
- Mixlyx menciona que a rainha colocou um presente no vestido que ele não gostou
- Mixlyx se desculpa por algo terrível que aconteceu, mas não especifica o que foi
- O grupo decide retornar com essas informações para planejar melhor a abordagem

Npcs

Balbucus

Mentor de Luc nos estudos de mistérios Bjornaer. Instruiu Luc a criar um totem que o represente com cinco sentidos, sem especificar detalhes sobre material ou forma exata. É descrito como um bom professor que ensina mistérios relacionados à Casa Bjornaer.

Elornis

Personagem que apareceu em [1222](#) perguntando sobre Luc e os mistérios. Recomendou que Luc estudasse com Balbucus, admitindo que ele próprio não era um bom professor. Mencionou a possibilidade de viajarem juntos para a África no futuro.

André

Antigo menino Gabriel, agora um jovem rapaz filho do estalajadeiro. Responsável por remar o grupo através do Verdon até a ponte. Cresceu desde que os personagens o conheceram quando era criança.

Sera

Membro do covenant que retorna trazendo Damon, o professor de grego, e uma Suma de Perdo. Personagem importante para as operações logísticas do covenant e responsável por trazer suprimentos e livros.

Damon

Professor de grego vindo do mar Egeu, trazido por Sera. Homem carismático de aproximadamente 30 anos, curioso sobre fadas e criaturas mágicas. Conhece mais sobre Fairy Lore que alguns magos do covenant e tem especialização em etiqueta de fadas. Demonstra interesse em explorar a floresta e encontrar fadas, mas aceita conselhos de cautela. Tem conhecimento sobre a Ordem de Hermes mas com algumas informações incorretas.

Troll Bebê

Um troll recém-nascido muito pequeno que emerge do régio à meia-noite. Tem dificuldade para sair da ponte e fica desesperado com a luz do sol, buscando as sombras para retornar ao régio.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que acompanha a vigília na ponte. Está visivelmente alterada e com medo devido ao encontro anterior com o troll adulto, mas tenta não demonstrar claramente. Ficará no covenant trabalhando na forja com Gabriel durante a viagem de sua mestra para Mimizan.

Michaela

Covenfolk respeitada de 94 anos que serviu o covenant por décadas como senescal. Era cristã católica tradicional e morreu após perder a vontade de viver. Foi enterrada com honras no cemitério local.

Johannes

Membro da administração do covenant que recomendou que Damon conversasse com Luc sobre a floresta encantada, reconhecendo a expertise de Luc na área.

Sybil

Fada companheira que passa durante a conversa entre Damon e Luc, cumprimentando-os. Sua verdadeira natureza não é reconhecida por Damon devido à sua habilidade de se passar por pessoa normal. Pode ter seu estilo de vida promovido para nobre agora que o covenant tem recursos financeiros.

Ricardus

Contador do covenant que anteriormente alertou sobre problemas financeiros, mas agora o covenant tem lucro de 22 libras anuais.

Titus

Pessoa que possui uma charada relacionada à obtenção de um livro de Ignem, mencionado como alguém que o grupo precisa contactar para esclarecer os requisitos.

Solomon ex Criamon

Autor de um livro de Intelligo sem título que está sendo estudado pelos magos, obra antiga do século 9.

Frei Arnaud

Frei que costumava aparecer em [Barbegal](#) mas não retornou mais após sua última partida.

Molidius

Pessoa que Spatha ocasionalmente cumprimenta durante suas visitas, mas que nunca demonstra gostar da interação.

Gabriel

Pessoa responsável pela forja que cuidará da aprendiz Lisanda durante a ausência de Drusilla.

Mixlyx

Servo férico que trabalha para ambos os monarcas da floresta. Aparece nervoso e desesperado, com cabelos bagunçados e olheiras. Está numa posição precária servindo tanto a Rainha Alande quanto o Rei Macaco. Conhece os gostos e preferências dos dois monarcas e serve como intermediário entre eles. Responsável por proteger a entrada do reino junto com sua aranha Lulu. Criou o vestido da irmã de Penelope e se sente culpado por algo terrível que aconteceu relacionado ao presente da rainha no vestido.

Rainha Alande

Monarca férica que ficou dormente por bastante tempo mas agora está de volta. Está tentando retomar seu domínio completo da floresta e pedindo ajuda de Mixlyx. Gosta de coisas belas, joias e vestidos, mas detesta objetos feitos de pedra. Mantém seu trono próximo a um lago e tem acesso restrito ao seu reino.

Rei Macaco

Monarca férico que vive numa choupana no topo das árvores e está em conflito com a Rainha Alande pelo domínio da floresta. Tem uma filha que quer casar. Gosta de sangue de inimigos, prostração, comida e macacas. Quer colocar a Rainha Alande de lado alegando direitos antigos.

Lulu

Aranha gigante companheira de Mixlyx. Suas teias estão sendo usadas para ajudar a recuperar o território da Rainha Alande. Anteriormente fez a teia usada no vestido de casamento de [Sybil](#).

Julius

Pessoa misteriosa do passado que Mixlyx não se lembra, possivelmente relacionada ao contrato que confinou a rainha Alande ao régio.

Locations

Mons Clara

O covenant dos magos, ponto de partida para expedições. Local onde Sera chega com Damon e onde os magos se preparam para suas missões. Agora com 125 habitantes e 20 soldados, com lucro de 22 libras anuais.

Rio Verdon

Rio que os personagens atravessam de barco com André para chegar à ponte. Rota tradicional de viagem entre o covenant e Castellane.

Ponte próxima de Castellane

Local onde o troll aparece anualmente. Ponte de pedra com círculo mágico esculpido (agora reparado) e animais em decomposição embaixo. Parece ter sido restaurada ao estado de 15 anos atrás. Funciona como entrada para um régio dimensional através das sombras.

Régio do Troll

Entrada dimensional localizada nas sombras da ponte, funcionando como 'plataforma 9¾'.

Local de onde o troll emerge e para onde retorna, sem buraco visível.

Sanctum de Luc

Torre onde Luc tem seu laboratório pessoal, local onde Damon o visita para conversar sobre a floresta encantada.

Forja do Covenant

Local onde Spatha trabalha criando itens mágicos e mundanos, incluindo armaduras, armas e outros objetos encantados para o covenant. Onde Lisanda trabalhará com Gabriel durante a ausência de Drusilla.

Floresta Encantada

Floresta mágica próxima ao covenant onde vivem criaturas féricas. Durante a noite apresenta comportamento mais agressivo com animais ativos. Possui áreas com alterações mágicas na aura e árvores antigas com teias de aranha que afetam o ambiente ao redor. Local de conflito entre o rei macaco e a rainha.

Área das Teias de Aranha

Zona específica na floresta onde o som para abruptamente, centrada em uma árvore antiga com muitas teias de aranha na copa. A área tem formato circular difuso e causa alterações na aura mágica local.

Entrada do Regio da Rainha

Local onde ficava a entrada para o reino da Rainha Alande. Requer vis férigo para entrada e é onde os personagens encontraram Mixlyx durante sua investigação.

Choupana do Rei Macaco

Residência do Rei Macaco localizada no topo das árvores, descrita como uma pagoda ou cabana. Local onde o rei mantém sua corte e recebe visitantes.

Reino da Rainha Alande

Régio férigo onde a rainha Alande mantém seu trono, localizado próximo a um lago com criaturas diferentes. Local de difícil acesso que Mixlyx não pode entrar.

Floresta Antiga

Área da floresta onde a rainha Alande costumava vagar livremente antes de ser confinada ao régio por um contrato.

Sala de jantar do covenant

Local onde ocorrem os jantares comunitários, onde Damon conta histórias gregas e compete com Themis pela atenção dos presentes.

Cemitério atrás da cidade

Local onde Michaela foi enterrada com uma lápide simples, mesmo cemitério onde Frei [Arnaud](#) havia escavado anteriormente.

Mimizan

Destino da viagem planejada de Drusilla na primavera, localizado na Gasconha, próximo à fronteira com a Normandia.

Aegis Mercuriae

Local com portal mágico antigo usado como rota de viagem, conectado ao Templo de Mercúrio.

Castellane

Cidade próxima onde o covenant mantém um espião para monitoramento.

[Briançonnet](#)

Outra localidade próxima onde o covenant também mantém espionagem.

Laboratórios de Mons Clara

Laboratórios mágicos dos magos onde discutem melhorias e instalação de equipamentos especializados como espelhos e ingredientes preciosos.

Barbegal

Local que Spatha visita regularmente para observação e onde Frei Arnaud costumava aparecer, mas não retornou mais.

Nascente do Verdon

Local que Luc visita regularmente para suas investigações mágicas.

Observatório

Torre onde Themis realiza suas observações astronômicas e lança magias para ouvir os astros.

Spells

Transformação de Osso em Coruja

Efeito de Muto Animal com base 15 que transforma ossos de animal em uma coruja viva. Tem range personal, duration concentration, e pode ser usado duas vezes por dia. O item mantém a concentração automaticamente até o nascer ou pôr do sol, permitindo que a transformação persista sem esforço contínuo do usuário.

Magia de Sono

Magia lançada por Penelope no troll bebê com mastery 2, fazendo-o cair instantaneamente sem necessidade de rolagem de dados. Efeito imediato e eficaz.

Ward contra Criaturas Mágicas

Proteção mágica que Drusilla pode criar com maior poder devido ao seu talismã. Mencionada como defesa mais forte contra o troll comparada aos anos anteriores.

Magia para Colocar Animais para Dormir

Nova magia inventada por Penelope durante o outono, criada em forma de grupo para permitir que outros copiem. Desenvolvida porque Luc nunca copiou o texto original.

Ward contra Fadas

Proteção mágica lançada por Drusilla com penetração de 20 pontos para proteger contra criaturas féricas.

Magia para Ouvir os Astros

Magia lançada por Themis no observatório para escutar sussurros celestiais e obter informações astronômicas.

Gift of the Bear's Fortitude

Fórmula mágica que Spatha solicita a Sera, especificamente uma versão com alcance de toque para tornar a pele mais resistente.

Ward Contra Animais

Magia de proteção lançada por Penelope e Luc para se protegerem de animais mundanos na floresta. Tem nível baixo (5) e duração Sun, protegendo os personagens de ataques de criaturas não-mágicas.

Piercing the Fairy Veil

Magia de Intellego lançada por Penelope para detectar regios férices na área. Tem duração Concentration e permite ver entradas para reinos féricos ocultos.

Transformação em Coruja

Magia de Muto Animal usada por Luc para se transformar em coruja, permitindo melhor visão noturna e mobilidade durante a exploração da floresta.

Items

Totem de Osso de Coruja

Item mágico criado por Luc usando ossos de pássaros féricos que ele caça. O totem foi encantado para se transformar temporariamente em uma coruja viva com todos os cinco sentidos. Usa Muto Animal nível 26, custa 3 vis, com duração de concentração e dois usos por dia. O item mantém concentração até o nascer/pôr do sol. Foi criado em 1229 como parte dos estudos de mistérios Bjornaer.

Mercúrio

Material alquímico incorporado no totem de osso para fornecer bônus de +5 para qualquer efeito de Muto. Usado como componente de laboratório para facilitar o encantamento do item.

Texto de Laboratório do Totem

Documento contendo as instruções detalhadas para criar o totem de osso de coruja. Produzido automaticamente quando Luc criou o item mágico. Outros magos podem usar este texto para criar itens similares, e Luc pode usar para bônus de similaridade em criações futuras.

Suma de Perdo

Livro de magia trazido por Sera, relacionado à arte de Perdo. Importante recurso de estudo para os magos do covenant.

Vis de Perdo

Essência mágica coletada das fumaças putrefatas que emanam dos corpos de animais mortos debaixo da ponte. Recurso valioso obtido durante o ritual noturno.

Armadura Mágica de Spatha

Armadura encantada criada por Spatha que ele usa regularmente, impressionando Damon com sua qualidade e encantamentos mágicos.

Adaga Cortadora de Pedras

Ferramenta mágica criada por Spatha que ajuda a cortar pedras da pedreira próxima ao covenant, facilitando o trabalho de mineração.

Manópulas de Força

Par de luvas encantadas feitas por Spatha que ajudam as pessoas a carregarem peso pelo covenant, aumentando a capacidade de carga.

Cobertores Curativos

Cobertores mágicos criados por Spatha que ajudam na recuperação de ferimentos e doenças, proporcionando cura acelerada aos usuários.

Escudos de Qualidade Superior

Escudos não-mágicos mas de qualidade excepcional feitos por Spatha para os soldados principais e chefe da guarda, superiores aos encontrados em cidades comuns.

Precious Ingredients

Ingredientes especiais solicitados por Spatha e Luc para melhorar a qualidade geral de seus laboratórios, aumentando o upkeep em 2 libras cada.

Lápide de Michaela

Lápide simples colocada no túmulo de Michaela no cemitério, sem data de nascimento pois era desconhecida, apenas com a data da morte.

Espelho de Laboratório

Equipamento de laboratório que Themis considera instalar, oferece especialização em Intelligo e é útil para práticas mágicas e vaidade pessoal.

Livro de Intelligo sem Título

Obra antiga de Solomon ex Criamon do século 9, sendo estudada pelos magos, com título que só pode ser compreendido ao completar a leitura.

Suma de Imaginem

Livro mágico que [Apolo](#) está tentando obter através de uma quest, considerado importante para o desenvolvimento mágico do covenant.

Livros de Imaginem

Livros mágicos de diferentes qualidades e níveis discutidos pelos magos para seus estudos, incluindo um de nível 19 e qualidade 11.

Wards Mágicas

Proteções mágicas contra fadas e criaturas mágicas preparadas por Drusilla com penetração de 20 pontos para a expedição.

Vis Férico

Substância mágica necessária para entrar no regio da Rainha Alande. Luc carrega no bolso como chave de acesso ao reino férigo.

Teias de Aranha de Lulu

Teias mágicas produzidas pela aranha gigante Lulu que estão sendo usadas para ajudar a recuperar o território da Rainha Alande. Anteriormente foram usadas para fazer o vestido de casamento de Sybil.

Sessions/2025-10-06 De volta à Mimizan.md

Date: Oct 6th, 2025

Summary

Na primavera de [1235](#), os magos de [Mons Clara](#) se preparavam para diversos empreendimentos. Drusilla organizava sua viagem para Mimizan, onde participaria dos rituais de iniciação do culto das matronas. Durante o inverno anterior, o covenant havia enfrentado uma série de crises de envelhecimento que resultaram na morte de [Michaela](#), a assistente de laboratório de [Tibaut](#), e deixaram vários especialistas como o cervejeiro, perfumista, [Patrizio](#), carpinteiro e [Anil](#) com decrepitude. Os artesãos que sofreram suas primeiras crises começaram a treinar aprendizes para garantir a continuidade de seus ofícios.

Drusilla partiu para Mimizan acompanhada de sua aprendiz Lisanda e uma escolta Mercere, levando consigo quatro vis de corpos. A viagem durou dezoito dias, passando por [Castellane](#), Avignon e usando o portal Mercere até [Aedes Mercurii](#), seguindo depois para

o norte na região da Gascônia até a Baía de Biscaia. A escolta deixou-as na cidade de Mimizan devido ao efeito sinistro da área próxima à Torre da [Dama](#). Ao se aproximarem da torre, Drusilla sentiu a opressão do poderoso Aegis e precisou estender sua Parma Magica para proteger Lisanda dos efeitos mágicos adversos.

Na Torre da Dama, Drusilla foi recepcionada calorosamente por Rebecca, uma das duas matronas do culto junto com a própria Dama. Rebecca explicou a hierarquia do culto, que consistia em irmãs, mães e matronas, e apresentou as duas novas candidatas: Giacoma, uma Bonisagus de Estela Duros, e Antoniette, uma Gerbiton de Belaquim. A torre estava cercada por tendas onde residiam as Sorginaks, bruxas locais que carregavam incensos com cheiro de lírios. Drusilla apresentou Lisanda, que impressionou a todos com seus conhecimentos excepcionais de teoria mágica para sua idade.

Durante sua estadia, Drusilla encontrou Beatrice, aprendiz de Tibaut e uma das irmãs do culto. Beatrice informou que não havia novas investigações sobre o desaparecimento de Tibaut e comentou que ele estava "errático" nos últimos anos, uma observação que deixou Drusilla desconfiada. Quando questionada sobre os últimos momentos de Tibaut, Beatrice apenas repetiu a versão oficial dos eventos que havia ouvido da Dama.

A Dama convocou Drusilla para uma reunião privada na torre, onde explicou o processo de refinamento de seu Gift. Ela ofereceu duas opções: o Gentle Gift, que poderia ser ensinado por Mariola, ou o Feminine Gift, que ela própria ensinaria. Drusilla escolheu ser iniciada pela Dama, demonstrando confiança na líder do culto. Durante a conversa, Drusilla confrontou a Dama sobre as suspeitas de Tibaut, e a líder explicou que Tibaut havia visitado-a cinco anos antes, obcecado com o desaparecimento dos outros Quaestores chefes e acreditando ter sido alvo da mesma conspiração.

A Dama detalhou os rituais de iniciação que Drusilla deveria passar. O primeiro era o ordálio do "unburdening", onde ela deveria confessar seus medos e arrependimentos mais profundos por uma noite e um dia inteiro. Drusilla passou por este ritual intenso em uma pequena cabana de pedra aquecida por braseiros e ervas aromáticas, onde a Dama, vestida como uma freira mas acompanhada de sua serpente familiar Maju, conduziu a sessão. Durante o processo desgastante, Drusilla confessou seus medos mais íntimos, incluindo o medo de falhar com Lisanda como havia falado com seu filho, e surpreendentemente admitiu ter medo de ser traída pelo culto e que Tibaut pudesse estar certo em suas suspeitas.

O segundo ritual foi o banho purificador no lago sagrado de Mimizan, onde uma pedra antiga semelhante a um menir se erguia no centro das águas. Todas as participantes do culto, incluindo as novas candidatas e Lisanda, formaram um círculo ao redor do lago fazendo cânticos. Drusilla entrou na água até a cintura, mantendo apenas seu talismã, enquanto algo bateu em sua Parma Magica sem afetá-la. Após o ritual, Lisanda notou que Drusilla parecia diferente, mais como quando estava ensinando.

Os rituais culminaram com o entrelaçar das cordas, onde fios de cabelo foram entrelaçados com prata em volta de um galho e queimados em oferenda, seguido pelo juramento sagrado do culto. Drusilla jurou sua força para proteger suas irmãs, filhas e todas as mulheres que sofrem nas mãos do mundo que não as entende. Com isso, ela recebeu o Gentle Gift e completou sua iniciação como irmã do culto. As reações variaram entre os membros: Rebecca ficou animada, Azaleis demonstrou ciúme, Marcela ficou orgulhosa mas distante, e Mariola mostrou deceção por não ter sido escolhida como mistagogo.

Após quase um mês em Mimizan, Drusilla retornou a Mons Clara com Lisanda. Durante a viagem de volta, ela notou que seu Gift havia mudado completamente - não afetava mais pessoas nem animais, causando reações diferentes das pessoas ao seu redor. Em Mons Clara, ela observou que os valdesianos, especialmente o Irmão Adrian, agora evitavam olhar em seus olhos e inventavam desculpas para não conversar longamente com ela, enquanto pessoas de outras origens a tratavam normalmente.

Enquanto isso, [Spatha](#) completava sua obra-prima astronômica: uma Armillary Sphere encantada chamada "Via Láctea de bolso", que calculava automaticamente posições astrológicas e fornecia bônus significativo para observações astronômicas. Com a aproximação do verão de 1235, os magos se preparavam para um eclipse solar de sete minutos que ocorreria no dia 15 de agosto às duas da tarde. Spatha convidou todos para observar o fenômeno de seu observatório, enquanto Patrizio criou vidrinhos especiais para permitir a observação segura do sol eclipsado.

No dia do eclipse, cada mago seguiu seus próprios planos. Drusilla foi sozinha às cavernas observar o portão de pedra com inscrições gregas, ativando sua visão de vis para detectar manifestações mágicas. Spatha observou o céu de seu observatório acompanhado de Luc e [Apolo](#), usando magia para ouvir os sons dos astros. [Penelope](#) decidiu dormir e sonhar durante o evento. O eclipse trouxe fenômenos extraordinários: as constelações ficaram visíveis durante o dia, um som de baixa frequência reverberou por toda a região, e a aura de terra aumentou novamente.

Durante o eclipse, Spatha viu uma linha vertical misteriosa riscando a abóbada celeste através de seu telescópio e escutou sussurros em grego vindos do cosmos. Penelope experimentou sonhos intensos relacionados ao elemento terra, onde uma [medusa](#) -lâmia gigantesca apareceu gritando em grego, pedindo libertação e chamando os magos de inúteis. Ela usou magia para confirmar que era apenas uma projeção onírica e para compreender as palavras da criatura.

No ápice do eclipse, uma chuva de estrelas cadentes começou a cair, seguindo a linha misteriosa vista no telescópio. Uma estrela particularmente grande caiu a apenas vinte passos da torre, causando um barulho ensurdecedor. Após o eclipse terminar, Spatha e Luc desceram para investigar o meteoro, descobrindo que era muito maior que os usuais - do tamanho de

uma melancia em vez de uma maçã. O meteoro emitia sussurros em grego e era extremamente pesado como chumbo.

Spatha levou o meteoro para seu laboratório, onde descobriu que era na verdade um geodo. Durante o transporte, o objeto mudou de peso internamente, quase fazendo-o cair. No laboratório, colocou o meteoro em um local escuro, onde ele se abriu sozinho revelando cristais púrpura escuros no interior. De dentro dos cristais emergiu uma criatura metálica semelhante a uma aranha com oito patas, feita de metal polido reflexivo que se movia como um ser vivo.

A criatura demonstrou inteligência e curiosidade, tentando se comunicar com Spatha através de padrões geométricos em grego que apareciam em sua mente como se fossem desenhados com filamentos de teias. Spatha conseguiu entender algumas palavras como "celestial", "planeta" e "reflexo". A comunicação era limitada a conceitos simples e respostas de sim ou não. Quando no escuro, o corpo da criatura exibia constelações cintilantes que mudavam constantemente. A criatura evitava a luz solar e preferia ambientes sombrios.

Após o eclipse, Penelope acordou e foi procurar os outros magos, encontrando Spatha e contando sobre seu sonho com a medusa. Spatha revelou sua descoberta da criatura celestial e, embora Penelope sugerisse pedir ajuda de [Sybil](#) para tradução, ele preferiu aprender organicamente com a criatura. Reconhecendo que precisaria de ajuda com o grego, Spatha decidiu chamar [Damon](#), pedindo-lhe segredo sobre a descoberta. Damon concordou em manter sigilo, e assim começou uma nova fase de comunicação entre os magos de Mons Clara e a misteriosa visitante celestial que havia chegado durante o eclipse solar.

Scenes

Preparativos para a Viagem de Drusilla

Drusilla se prepara para partir para Mimizan, organizando sua viagem e decidindo levar sua aprendiz Lisanda.

- Discussão sobre ingredientes preciosos para cera e vis coletado próximo à estalagem de Castellane
- Witchfolks mencionam que uma nova criança precisará ser testada no próximo ano em 1236
- [Sera](#) procura fórmula do Gift of the Bears e livros de Ignem
- Discussão sobre laboratórios de Duremar e requisitos para aprender magias
- Drusilla decide partir para Mimizan com escolta Mercere
- Decisão de levar Lisanda como parte do entourage
- Preparação de 4 vis de corpos para a viagem

Crise de Envelhecimento no Covenant

Vários covenfolk enfrentam crises de envelhecimento durante o inverno, resultando em decrepitude para muitos especialistas.

- Michaela morre durante o inverno
- Vários craftsmen e especialistas ganham decrepitude: Brewer, Perfumista, Patrizio, Carpinteiro, Anil
- Perfumista e Carpinteiro começam a treinar aprendizes
- Discussão sobre necessidade de encontrar aprendiz para Anil
- Explicação sobre como aprendizes deixam de ser servos durante o treinamento

Viagem para Mimizan

Drusilla e Lisanda viajam com escolta Mercere através de várias cidades até chegarem à região de Mimizan.

- Viagem de 10 dias passando por estalagens
- Primeira parada em Castellane
- Seguem para o sul até Avignon
- Pegam portal Mercere até Aedes Mercurii
- Viajam para o norte na região da Gascônia
- Chegam à região da Baía de Biscaia (Golfo da Biscaia)
- Escolta deixa Drusilla na cidade de Mimizan devido ao efeito sinistro da área
- Drusilla sente a opressão do Aegis ao se aproximar da torre da Dama
- Lisanda fica perdida pelo efeito mágico, Drusilla estende sua Parma para protegê-la

Chegada à Torre da Dama

Drusilla chega à torre da Dama em Mimizan e é recepcionada por Rebecca, que a apresenta à estrutura do culto das matronas.

- Drusilla observa a torre cercada por tendas e várias Sorginaks (Folk Witches) carregando incensos com cheiro de lírios
- Rebecca recepciona Drusilla com um abraço e explica que ela agora está entre os seus
- Rebecca explica a hierarquia do culto: irmãs, mães e matronas
- Rebecca menciona que ainda estão esperando a irmã Marie e a mãe Marcella
- Rebecca apresenta duas novas candidatas: Giacoma (Bonisagus) e Antoniette (Jerbinton)
- Rebecca critica Castra Solis ⚡ por seu 'approach machista'

Apresentação da Aprendiz

Drusilla apresenta sua aprendiz Lisanda para Rebecca e discute o progresso da jovem nos estudos mágicos.

- Drusilla apresenta Lisanda como sua aprendiz
- Rebecca comenta que ter um aprendiz é um dos passos para se tornar uma mãe no culto
- Drusilla expressa como encontrou propósito em treinar Lisanda após a perda de seu filho
- Discussão sobre as habilidades excepcionais de Lisanda em teoria mágica para sua idade
- Lisanda demonstra interesse na flexibilidade da magia e em forjar armas

Conversa com Beatriz

Drusilla encontra Beatrice na tenda e conversam sobre as condições em Mons Clara e o destino de Tibaut.

- Drusilla informa sobre a saída de Benoit e melhoria das condições em Mons Clara
- Drusilla conta sobre a morte de Michaela no último inverno
- Beatrice confirma que se lembra de Michaela
- Discussão sobre a falta de investigações ou informações sobre Tibaut
- Beatrice comenta que Tibaut estava 'errático' nos últimos anos
- Drusilla questiona Beatrice sobre comentários da Dama sobre a visita de Tibaut

Encontro com a Dama na Torre

Drusilla é convocada para uma reunião privada com a Dama na torre de Mimizan.

- A Dama recebe Drusilla calorosamente como uma irmã
- Explicação sobre o refinamento do Gift de Drusilla
- Apresentação das duas opções: Gentle Gift ou Feminine Gift
- Descrição das diferenças entre as duas virtudes mágicas
- Explicação sobre quem pode ensinar cada tipo: a Dama ou Mariola
- Discussão sobre prestígio e riscos de cada escolha
- Drusilla expressa confiança na Dama

Conversa com a Dama sobre Tibaut

Drusilla confronta a Dama sobre as suspeitas de Tibaut e recebe explicações sobre o desaparecimento dos Quaestores.

- Drusilla questiona a Dama sobre as desconfianças de Tibaut
- A Dama explica que Tibaut veio falar com ela cinco anos atrás
- A Dama revela que Tibaut estava obcecado com o desaparecimento dos outros chefes Quaestores
- A Dama conta que Tibaut acreditava ter sido alvo da mesma conspiração que afetou outros Quaestores
- A Dama menciona que Beatrice foi nomeada há quase 10 anos
- A Dama repete a história sobre Oriande Le Fee e o Twilight de Tibaut
- A Dama menciona que Maju foi com Beatrice investigar o local onde encontrou as fadas

Discussão sobre o Mago de Nice

Drusilla relata à Dama sobre o mago misterioso que encontrou em Nice e suas atividades suspeitas.

- Drusilla conta sobre a mulher que perdeu a memória em Nice
- Drusilla explica que o mago parece estar dentro de um régio
- Drusilla revela que não foi a primeira pessoa que ele manipulou a memória
- Drusilla menciona que o mago tem uma nova serva
- Drusilla conta que enviou um presente com seu nome e localização do Covenant
- A Dama diz que tratarão desses assuntos no próximo tribunal

Explicação dos Rituais de Iniciação

A Dama detalha os procedimentos que Drusilla deve seguir para completar sua iniciação no culto.

- A Dama explica o ordeal do unburdening - confessar medos e arrependimentos por uma noite e um dia
- A Dama descreve o ritual do lago com a pedra antiga de Mimizan
- A Dama explica o procedimento do entrelaçar das cordas com fios de cabelo e prata
- A Dama descreve o juramento final sobre um objeto sagrado
- A Dama recita o juramento: 'eu juro minha força para proteger as minhas irmãs, minhas filhas e todas as mulheres que sofrem nas mãos do mundo que não as entende'

O Ordálio do Unburdening

Drusilla passa por um ritual intenso de confissão e purificação em uma cabana quente com a Dama.

- Drusilla entra em uma pequena cabana de pedra com braseiros e ervas aromáticas
- A Dama aparece vestida como freira mas com a serpente familiar Maju
- Drusilla confessa seus medos mais profundos, arrependimentos e dores
- Confissão sobre o medo de falhar com Lisanda como falhou com o filho
- Drusilla admite ter medo de ser traída pelo culto e que Tibaut esteja certo
- Processo alternado entre confissão, meditação e inalação de ervas
- Ritual extremamente desgastante física e mentalmente
- Drusilla revive situações traumáticas e desenvolve paranoia sobre Lisanda

Ritual do Banho no Lago

Cerimônia coletiva de purificação no lago sagrado com todas as participantes do culto.

- Outras candidatas (Bonisagus e Jerbiton) participam do ritual
- Sorginaks formam círculo ao redor do lago fazendo cânticos
- Lisanda é convidada e participa dando as mãos e cantando
- A Dama ajuda Drusilla a se despir, mantendo apenas o talismã
- Drusilla entra no lago até a cintura
- Algo bate na parma de Drusilla mas ela não é afetada
- Ritual de purificação do gift através de cantorias
- Lisanda nota que Drusilla está diferente após o ritual

Ritual dos Cabelos e Juramento Final

Conclusão da iniciação com o ritual dos cabelos e o juramento sagrado do culto.

- Ritual dos cabelos exclusivo para membros do culto
- Drusilla oferece um pedaço de seu cabelo
- Drusilla faz o juramento do culto
- Recebe o major vow como flaw
- Seu gift se torna mais 'quentinho' e 'gostosinho'
- Drusilla ganha o Gentle Gift

Conclusão da Iniciação

Reações dos membros do culto à conclusão da iniciação de Drusilla.

- Rebecca fica animada com a conclusão da iniciação

- Azaleis demonstra ciúme do sucesso de Drusilla
- Marcela fica orgulhosa mas não muito engajada
- Mariola fica decepcionada por não ter sido escolhida como mistagogo
- Drusilla é informada sobre os próximos passos para se tornar uma mãe no culto

Planejamento da Viagem de Retorno

Drusilla planeja sua viagem de volta para Mons Clara e discute obter uma conexão arcana com Mimizan.

- Drusilla decide pegar uma conexão arcana na cidade de Mimizan
- Ela paga cinco vis como tradição pelo tempo do mistagogo
- A Dama explica que não enviará ninguém para Nice até o próximo tribunal
- Beatrice apresentará seu relatório no próximo tribunal
- Marcela e Giacoma conversam com Lisanda mas não demonstram interesse em roubar a aprendiz
- Drusilla ganha reputação de boa parens

Retorno de Drusilla a Mons Clara

Drusilla retorna de sua viagem e observa mudanças na forma como as pessoas reagem a ela devido ao seu novo gift.

- Drusilla percebe que seu gift mudou - não afeta mais pessoas nem animais
- Lisanda nota que Drusilla parece estar sempre 'na hora da aula'
- Teste de Perception revela que os valdesianos, especialmente Irmão Adrian, evitam olhar nos olhos de Drusilla
- Pessoas de outras origens (libertos, bandidos) tratam Drusilla normalmente
- Descoberta de que pessoas religiosas reagem negativamente a Drusilla

Preparativos para o Verão

Os magos discutem seus planos para a estação de verão e questões relacionadas às fadas.

- Spatha planeja começar a aprender grego
- Discussão sobre preparar um presente para o rei macaco
- Debate sobre bananas e se existiam na Europa medieval
- Conversa sobre a extensão do poder das fadas na floresta
- Menção ao régio da rainha e do Mixlyx

Preparação para o Eclipse Solar

Os personagens se preparam para observar um eclipse solar de 7 minutos que acontecerá às duas da tarde do dia 15 de agosto.

- Spatha completa sua Armillary Sphere encantada chamada 'Via Láctea de bolso' com dois efeitos mágicos
- Spatha convida todos para observar o eclipse do topo de seu observatório
- Patrizio cria vidrinhos especiais para observar o eclipse com segurança
- Spatha planeja usar magia para ouvir os sons dos astros durante o eclipse
- Drusilla decide observar o portão de pedra com inscrições gregas durante o eclipse
- Penelope planeja dormir e sonhar durante o eclipse

O Eclipse Solar

O eclipse solar de sete minutos acontece, causando fenômenos mágicos e manifestações estranhas em todo Mons Clara.

- O eclipse começa às duas da tarde com duração de sete minutos
- As constelações ficam visíveis no céu durante o dia devido ao brilho intensificado
- Um som de frequência baixa (rumbling) é sentido por todos, especialmente forte nas cavernas
- A aura de terra aumenta novamente, como em eclipses anteriores
- Drusilla observa o portão com sua visão de vis ativada
- Spatha vê uma linha vertical misteriosa no telescópio que risca a abóbada celeste
- Spatha escuta sussurros em grego vindos do cosmos, palavras que não consegue discernir completamente

Sonhos e Visões Durante o Eclipse

Penelope experimenta sonhos intensos relacionados ao elemento terra durante o eclipse.

- Penelope sonha com uma cidade onde tudo se transforma em pedra
- Ela vê estátuas, pedreiros construindo torres e um quadro de Perseu lutando contra górgonas
- O sonho se torna opressivo, mas ela decide deixar acontecer naturalmente
- Uma medusa-lâmia gigante com corpo de cobra aparece no sonho
- A medusa grita em grego e aponta um arco e flecha para Penelope
- Penelope usa magia para detectar se há uma mente real no sonho

- Penelope descobre que é apenas uma projeção, não uma entidade real
- Penelope usa controle dos sonhos para transformar a flecha em flores
- Penelope usa magia para entender o grego da medusa
- A medusa grita pedindo libertação e chamando os magos de inúteis

A Chuva de Meteoros

Durante o ápice do eclipse, uma chuva de estrelas cadentes cai, com um meteoro particularmente grande atingindo próximo à torre.

- Várias estrelas cadentes começam a cair, seguindo a linha misteriosa vista no telescópio
- Uma estrela cadente maior que as outras cai a apenas 20 passos da entrada da torre
- O meteoro causa um barulho ensurcedor quase como uma explosão
- Spatha espera o eclipse terminar antes de descer para investigar
- Luc acompanha Spatha para examinar o meteoro caído

Descoberta do Meteoro Mágico

Spatha e Luc investigam o meteoro caído, descobrindo que é muito maior que os usuais e emite sussurros em grego.

- O meteoro é do tamanho de uma melancia, muito maior que os usuais (tamanho de maçã)
- Está misturado com terra e pedra solidificada, ainda morno mas não mais pelando
- Spatha escuta novamente sussurros em grego vindos do meteoro
- Luc ajuda Spatha a mover o meteoro pesado (como chumbo) para fora do buraco
- Eles começam a limpar o meteoro com ferramentas como cinzel e lima

Descoberta do Geodo Celestial

Spatha leva o meteoro para seu laboratório e descobre que é um geodo contendo uma criatura metálica.

- Spatha carrega o meteoro pesado para seu laboratório com dificuldade
- O meteoro muda de peso durante o transporte, quase fazendo Spatha derrubá-lo
- Spatha coloca o meteoro em um local escuro do laboratório
- O geodo se abre sozinho, revelando cristais púrpura escuros no interior
- Uma criatura metálica semelhante a uma aranha emerge dos cristais
- A criatura tenta rolar para fugir da luz solar
- A criatura fica mais estável quando colocada no escuro

Primeiro Contato com a Criatura Celestial

Spatha tenta se comunicar com a misteriosa criatura aranha que saiu do meteoro.

- A criatura aranha metálica se move como um ser vivo dentro do geodo
- A criatura projeta palavras em grego na mente de Spatha usando padrões de teia
- Spatha consegue entender algumas palavras como 'celestial', 'planeta' e 'reflexo'
- Spatha tenta se comunicar verbalmente com a criatura
- A comunicação é limitada a conceitos simples e respostas de sim/não
- A criatura repete o nome de Spatha quando ele se apresenta
- Spatha oferece comida à criatura, que recusa
- A criatura exibe constelações brilhantes em seu corpo quando no escuro

Reunião Pós-Eclipse

Os magos se encontram após o eclipse para compartilhar suas experiências.

- Penelope acorda e vai procurar os outros magos no observatório
- Penelope encontra Spatha e conta sobre seu sonho com a medusa
- Spatha revela a descoberta da criatura metálica no geodo
- Penelope sugere pedir ajuda de Sybil para tradução
- Spatha prefere aprender organicamente com a criatura
- Spatha decide chamar Damon para ajudar com o grego
- Spatha pede segredo a Damon sobre a descoberta
- Damon concorda em manter segredo sobre a descoberta

Npcs

Sera

Personagem responsável por procurar fórmulas mágicas e livros. Está buscando a fórmula do Gift of the Bears e investigando livros de Ignem. Já possui informações sobre o livro de Mentem.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que a acompanha na viagem para Mimizan. Jovem que fez a conexão arcana da pena do [Alphyn](#) no inverno anterior. Fica afetada pelos efeitos mágicos da área

próxima à Torre da Dama. Demonstra habilidades excepcionais em teoria mágica para sua idade e interesse na flexibilidade da magia e em forjar armas.

Witchfolks

Bruxas locais que coletam vis próximo à estalagem de Castellane. Fazem predições sobre uma nova criança que precisará ser testada no próximo ano ([1236](#)).

Michaela

Assistente de laboratório de Tibaut de aproximadamente 90 anos que morreu durante o inverno devido a crise de envelhecimento. Sua morte marca o início de uma série de crises entre os especialistas do covenant.

Brewer

Especialista em cervejaria do covenant que sofreu crise de envelhecimento durante o inverno, ganhando decrepitude.

Perfumista

Artesão especializado em perfumes que sofreu sua primeira crise de envelhecimento e começou a treinar um aprendiz.

Patrizio

Membro do covenant que sofreu crise de envelhecimento durante o inverno, ganhando decrepitude. Também criou vidrinhos especiais para observar o eclipse com segurança.

Carpinteiro

Artesão especializado em carpintaria que sofreu sua primeira crise de envelhecimento e começou a treinar um aprendiz.

Anil

Especialista do covenant que sofreu crise de envelhecimento novamente. Trabalha junto com [Gabriel](#) mas não é aprendiz. Precisa de um aprendiz próprio para treinar.

Gabriel

Membro do covenant que trabalha junto com Anil, mas não é seu aprendiz. Mencionado no contexto da necessidade de Anil ter seu próprio aprendiz.

Escolta Mercere

Mercenários que acompanham Drusilla e Lisanda na viagem até Mimizan. Conhecem os perigos da área e se recusam a ir além da cidade devido ao efeito sinistro próximo à Torre da Dama.

Rebecca

Ex-Miscelânea que era uma Sorginak antes de se tornar maga. Uma das duas matronas do culto junto com a Dama. Sempre com cara sissuda mas acolhedora com as irmãs. Responsável por recepcionar Drusilla e explicar a estrutura do culto. Fica animada com a conclusão da iniciação de Drusilla.

Beatrice

Aprendiz de Tibaut e uma das três irmãs do culto. Conhecia Michaela e tem informações sobre os últimos anos de Tibaut. Considera que Tibaut estava errático nos últimos anos e não tem conhecimento de investigações sobre seu desaparecimento. Quaestor atual nomeada há quase 10 anos.

Marie

Uma das três irmãs do culto, ex-aprendiz da Dama. É uma Merenitá que mora em Aramaxima e ainda não havia chegado para o encontro do culto.

Marcella

Ex-Bonisagus que é uma das mães do culto. Ainda não havia chegado para o encontro quando Drusilla chegou à torre. Fica orgulhosa com a iniciação de Drusilla mas não demonstra muito engajamento.

Mariola

Jerbiton que é a segunda mais velha do tribunal e líder de Tolosa Paranhe. Uma das mães do culto que possui Gentle Gift e pode ensinar essa virtude para Drusilla. Fica decepcionada por não ter sido escolhida como mistagogo.

Giacoma

Bonisagus candidata ao culto, vinda de Estela Duros. Uma das duas novas candidatas neste ciclo de iniciação. Conversa com Lisanda e fica impressionada com seus conhecimentos de teoria mágica.

Antoniette

Gerbiton candidata ao culto, vinda de Belaquim. Uma das duas novas candidatas neste ciclo de iniciação junto com Giacoma.

A Dama

Praeco do tribunal e líder do culto das matronas em Mimizan. Aparece com rosto jovem e reluzente, acompanhada de sua serpente familiar Maju com escamas verdes polidas. Fala com calor maternal e oferece iniciação no Feminine Gift para Drusilla. Possui grande habilidade em culto e pode ensinar virtudes que não possui. Conduz os rituais de iniciação e revela informações sobre Tibaut e os Quaestores desaparecidos.

Maju

Serpente familiar da Dama com escamas bem verdes e polidas que reluzem à luz das velas. Fica enrolada no braço da Dama durante as conversas e permanece atenta observando durante os rituais. Foi enviada com Beatriz para investigar o local onde a Dama encontrou as fadas.

Tibaut

Antigo Quaestor que desconfiava da Dama e estava obcecado com o desaparecimento dos outros chefes Quaestores. Veio falar com a Dama cinco anos atrás sobre suas suspeitas. Acreditava ter sido alvo da mesma conspiração que afetou outros Quaestores. Entrou em Twilight durante encontro com Oriande Le Fee.

Xavier

Antigo Quaestor chefe que desapareceu antes de Tibaut. Mencionado como um dos chefes Quaestores que não duraram muito tempo no cargo.

Oriande Le Fee

Fada poderosa que aprisionou a Dama por décadas e enviou soldados que já haviam aprisionado Tibaut antes. Responsável pelo Twilight de Tibaut durante encontro com a Dama. Descrita como antiga deusa galesa Cirona com capacidade de ver e afetar cordas mágicas dos familiares.

Mago de Nice

Mago misterioso operando em Nice dentro de um régio. Manipula memórias de pessoas, incluindo uma mulher que Drusilla ajudou. Tem uma nova serva e se recusa a revelar informações. Está incógnito e não quer que o tribunal saiba de sua presença.

Nicolette

Mulher de Nice que teve sua memória manipulada pelo mago misterioso. Drusilla explicou para ela que não teria mais o problema de desaparecer.

Sorginaks

Folk witches que trabalham na região de Mimizan. Participam do ritual do lago formando um círculo ao redor e fazendo cânticos. Uma delas oferece uma toalha para Drusilla após o banho ritual.

Azaleis

Membro do culto que demonstra ciúme em relação ao sucesso de Drusilla na iniciação, mostrando sinais de inveja durante a cerimônia.

Irmão Adrian

Líder religioso valdesiano em Mons Clara que agora evita olhar nos olhos de Drusilla e inventa desculpas para não passar muito tempo conversando com ela, demonstrando desconforto com as mudanças em seu gift.

Rei Macaco

Entidade férica que governa parte da floresta próxima a Mons Clara. Os magos consideram preparar um presente para ele para apaziguar conflitos. Sua presença só foi notada após os magos começarem a explorar o régio da rainha.

Mixlyx

Entidade associada ao régio da rainha na floresta, mencionada no contexto dos territórios féricos próximos ao covenant.

Damon

Professor de grego que Spatha decide chamar para ajudar na comunicação com a criatura metálica. Possui conhecimento de Magic Lore e é descrito como uma pessoa confiável e prestativa. Concorda em manter segredo sobre a descoberta.

Criatura Aranha Celestial

Uma criatura metálica semelhante a uma aranha com oito patas que emergiu de um geodo meteórico. Feita de metal polido reflexivo, comunica-se através de padrões geométricos em grego que aparecem na mente de quem interage com ela. Demonstra inteligência e curiosidade, evita luz solar e prefere ambientes escuros. Seu corpo exibe constelações cintilantes quando no escuro.

Medusa-Lâmia

Entidade onírica que apareceu no sonho de Penelope durante o eclipse. Criatura gigantesca com cabeça de cobras e corpo de serpente da cintura para baixo. Portava arco e flecha e gritava em grego pedindo libertação, chamando os magos de inúteis por não a ajudarem.

Locations

Castellane

Cidade próxima onde há uma estalagem e onde amuletos estão presos nas árvores. Local onde os coven folks coletam vis e onde Witchfolks fazem predições sobre crianças que precisarão ser testadas.

Avignon

Cidade onde fica um portal Mercere que permite viagem rápida. Ponto de parada importante na rota para Mimizan, localizada a 10 dias de viagem de Mons Clara.

Aedes Mercurii

Destino do portal Mercere a partir de Avignon. Local de onde se segue viagem terrestre para o norte.

Mimizan

Cidade costeira na Baía de Biscaia, região da Aquitânia. Antiga cidade romana com aqueduto, poço central importante, lago gigantesco e restos de construções históricas. Era ponto de parada tradicional para viajantes indo para a Normandia no século XI. Local onde a escolta deixa os viajantes devido ao efeito sinistro da área.

Torre da Dama

Residência permanente da Dama, localizada após algumas colinas a partir da cidade de Mimizan. Protegida por um Aegis muito forte que causa opressão e efeitos mágicos nos visitantes. Torre cercada por pequenas tendas onde residem as Folk Witches Sorgnac, com um lago próximo. Diferente de outros covenants, não possui soldados ou [grogos](#) visíveis.

Duremar

Local com laboratórios de qualidade e aura mágica de 7, mencionado como destino futuro para estudos avançados de magia.

Tenda das Irmãs

Tenda onde ficam hospedadas as irmãs do culto, incluindo Beatrice. Local onde Drusilla se aloja durante sua estadia e onde ocorrem conversas entre os membros do culto.

Nice

Região onde Drusilla encontrou uma mulher com memória manipulada e um mago misterioso operando dentro de um régio. Local onde o mago se recusa a revelar informações e mantém uma nova serva.

Normandia

Região para onde a Dama viajou para falar com os [Merinita](#) locais sobre os efeitos das cortes féricas. Local onde Maju e Beatriz investigaram vestígios mágicos.

Cabana de Pedra do Ordálio

Pequena construção de pedras empilhadas com telhado de palha, contendo apenas um cômodo. Possui braseiros nos cantos com ervas aromáticas, velas espalhadas e uma atmosfera de sauna muito quente com fumaça branca saindo pelo teto.

Lago Sagrado de Mimizan

Laguinho com uma pedra central que parece um menir no meio. Local sagrado para o culto onde são realizados rituais de purificação. Possui tochas penduradas ao redor durante as cerimônias noturnas.

Mons Clara

O covenant principal onde os personagens residem. Local onde Drusilla retorna após sua viagem e onde observa as mudanças nas reações das pessoas devido ao seu novo gift.

Floresta

Área próxima a Mons Clara onde se estende o poder das fadas, incluindo o território do rei macaco e o régio da rainha.

Observatório de Spatha

Torre de observação astronômica onde Spatha instalou seu telescópio e a nova Armillary Sphere encantada. Local onde o grupo se reuniu para observar o eclipse solar e de onde puderam ver a chuva de meteoros.

Laboratório de Spatha

Sanctum pessoal de Spatha na torre, onde ele leva o meteoro para análise. Local escuro com cantos sombrios onde a criatura se sente mais confortável e onde suas constelações corporais ficam visíveis.

Portão de Pedra

Portão gigante de metal com inscrições em grego e uma imagem da Medusa gravada, localizado nas cavernas. Local onde Drusilla observa emanações mágicas tentando escapar durante o eclipse, mas sendo contidas por alguma força.

Cavernas de Mons Clara

Cavernas montanhosas onde Drusilla vai observar o portão de pedra durante o eclipse. Local traiçoeiro e escuro que requer fonte de luz, onde o som do eclipse é sentido com mais vigor.

Spells

Parma Magica

Magia de proteção que Drusilla estende para proteger Lisanda dos efeitos mágicos adversos próximo à Torre da Dama. A proteção estendida reduz a efetividade mas oferece alguma defesa contra efeitos mágicos hostis.

Magia de Ouvir os Sons dos Astros

Feitiço usado por Spatha para escutar os sons cósmicos durante o eclipse. Permitiu que ele ouvisse palavras em grego vindas do cosmos, uma voz robótica e precisa que nunca havia escutado antes.

Intellego Mentem - Detectar Mente

Magia usada por Penelope em seu sonho para verificar se a medusa lâmia era uma entidade real ou apenas parte do sonho. Revelou que não havia uma consciência completa, apenas uma projeção ou ilusão.

Intellego Mentem - Compreender Línguas

Feitiço espontâneo de Intellego Mentem usado por Penelope para compreender o que a medusa estava gritando em grego durante seu sonho. Permitiu entender que a criatura pedia ajuda e liberação.

Controle de Sonhos

Habilidade de Penelope para moldar seus sonhos, usada para transformar uma flecha da medusa em flores. Requer teste de inteligência contra dificuldade 9 e permite efeitos equivalentes a magnitudes mágicas baseadas no resultado.

Palm of Flame (Creo Ignem)

Magia de nível 5 de Creo Ignem usada por Drusilla para criar uma fonte de luz e iluminar as cavernas escuras durante sua exploração do portão de pedra.

Visão de Vis

Habilidade mágica de Drusilla que permite ver energia mágica (vis). Usada para observar as manifestações mágicas que emanam do portão de pedra durante o eclipse.

Items

Ingredientes preciosos para cera

Materiais especiais coletados recentemente, incluindo cabelinhos e vis da fonte. Ingredientes necessários para criar cera mágica com propriedades especiais.

Vis de corpos

Quatro pawns de vis do tipo Corpus que Drusilla leva consigo para a viagem a Mimizan. Energia mágica essencial para conjuração de magias.

Conexão arcana da pena do Alphyn

Conexão mágica fixada por Lisanda no inverno de [1234](#) usando uma pena da criatura Alphyn. Permite teleporte mágico para locais específicos.

Amuletos presos nas árvores

Objetos mágicos encontrados próximo à estalagem de Castellane, onde os coven folks coletam vis. Relacionados às atividades das Witchfolks na região.

Fios de cabelo e prata

Materiais usados no ritual de entrelaçar das cordas, onde todos os membros do culto entrela fios de cabelo em volta de um galho junto com fios de prata, queimando tudo em oferenda no final do processo.

Presente de vis

Vis enviado por Drusilla como presente para o mago misterioso de Nice, junto com seu nome e localização do Covenant, na tentativa de estabelecer comunicação.

Talismã de Drusilla

Item pessoal mágico que Drusilla mantém consigo mesmo durante o ritual de banho no lago, sendo a única peça que não remove durante a cerimônia de purificação.

Eervas Aromáticas

Eervas queimadas em braseiros durante o ordálio que produzem fumaça branca e um cheiro muito forte. Usadas para induzir estados alterados de consciência durante a confissão ritual.

Plaquinha Romana do Aqueduto

Objeto considerado como possível conexão arcana com Mimizan. Seria uma peça histórica do aqueduto romano da cidade, oferecendo uma conexão mais duradoura e significativa do que uma simples pedra.

Armillary Sphere 'Via Láctea de bolso'

Instrumento astronômico encantado criado por Spatha com dois efeitos mágicos: calcula automaticamente a posição astrológica do local atual e pode ser reconfigurada para cálculos específicos. É um item de qualidade que fornece +8 de bônus em roladas de astrologia.

Vidrinhos de Eclipse

Dispositivos especiais criados por Patrizio para permitir a observação segura do eclipse solar. Funcionam escurecendo quando colocados sobre uma vela, permitindo olhar diretamente para o sol eclipsado.

Geodo Meteórico

Um meteoro do tamanho de uma melancia que caiu durante o eclipse solar. Inicialmente coberto de terra e pedra, quando limpo revelou ser um geodo com cristais púrpura escuros por dentro. Abriu-se sozinho para revelar a criatura aranha celestial. Demonstra comportamento estranho, tentando rolar para longe da luz solar.

Cristais Púrpura

Cristais de cor púrpura muito escura, quase negra como o céu noturno, encontrados dentro do geodo meteórico. Servem como habitat para a criatura aranha metálica.

Sessions/2025-10-13 Os Magos do Camargo.md

Date: Oct 13th, 2025

Summary

No final da primavera de [1235](#), Luc voou em sua forma de coruja até a torre de [Elornis](#) e Balbucus, acompanhado por sua pequena corujinha mágica criada como totêmico. A viagem que levaria dias a pé foi completada rapidamente através do voo, chegando a uma torre simples de três andares sem janelas de vidro, apenas pequenas aberturas para ventilação. Luc procurou por Balbucus, imaginando encontrá-lo transformado em sua forma de boi, mas inicialmente só avistou trabalhadores e gado do Cenóbio próximo.

Ao chegar à porta da torre, Luc foi recebido por uma serva idosa de cerca de 55 anos que o reconheceu imediatamente em sua forma de coruja. A mulher, que trabalhava ali desde jovem, ofereceu grãos e conversou com curiosidade sobre a corujinha mágica que acompanhava Luc. Quando Luc explicou que havia criado a criatura e a tratava como família, a serva subiu ao segundo andar para chamar Balbucus.

Balbucus desceu para receber Luc e ficou impressionado ao descobrir que ele havia desenvolvido a capacidade de falar em forma de coruja. Luc demonstrou seu progresso transformando-se de volta à forma humana e apresentando o totêmico de osso de coruja que havia criado. Com concentração, ele ativou a magia que transformou o pequeno objeto esculpido em uma coruja viva com todos os sentidos funcionais, depois cancelou o efeito para mostrar como funcionava.

Balbucus avaliou o trabalho de Luc, questionando como o totêmico ampliava sua percepção do cosmos. Luc explicou sua filosofia sobre ter duas naturezas e como queria dar ao objeto a mesma oportunidade que ele teve de experimentar diferentes perspectivas do mundo através da transformação. Embora Balbucus tenha elogiado a abordagem criativa, ele notou que o item não expandia suas próprias percepções e encorajou Luc a explorar novas ideias mágicas além de animais.

Satisfeito com o progresso inicial, Balbucus apresentou três tarefas para ampliar o conhecimento de Luc sobre a Casa [Bjornaer](#). A primeira era visitar um septo de Bjornaer reclusos nas Montanhas de Atlas, no norte da África, que mantinham tradições únicas e conhecimentos místicos especiais. A segunda tarefa envolvia encontrar um djinn para obter uma história antiga, pois essas criaturas possuíam as narrativas mais antigas necessárias para invocar o espírito da grande besta. A terceira missão era rastrear o lendário Leão de Barbary, uma criatura que andava pelas estepes sem deixar vestígios.

Balbucus explicou que essas tarefas eram essenciais para aumentar o conhecimento de Luc sobre a Casa Bjornaer, preparando-o para o próximo passo de seus mistérios. Ele colocou o totêmico de Luc em sua estante junto com outros objetos importantes e discutiu os mistérios da

Quimera e Sensory Magic. Quando Luc expressou interesse em se tornar uma quimera urso-coruja, Balbucus explicou que seria necessário encontrar o espírito de uma grande besta urso para esse propósito específico.

Durante a conversa, Balbucus aconselhou Luc sobre sua próxima jornada, explicando que a viagem com Elornis seria também um teste de caráter e paciência. Ele elogiou o sucesso de [Mons Clara](#) e como Luc havia se libertado de situações difíceis, mas alertou que regredir para uma situação com uma pessoa mais experiente faria parte de sua trilha de crescimento. Balbucus sugeriu que Elornis preferia vis como presente ao invés de livros ou tratados, devido à sua natureza mais prática.

Balbucus também mencionou que estava na idade de ter um aprendiz e pediu para Luc ficar atento a jovens com o gift, já que o próximo Ritual dos 12 Anos aconteceria em [1239](#). Ele revelou que nunca havia tido um aprendiz antes e estava ansioso para encontrar um candidato adequado. Luc prometeu ficar atento e comentar com seus sodales em Mons Clara sobre possíveis candidatos.

Nos dias seguintes, Balbucus ensinou Luc sobre a importância do equilíbrio entre as formas humana e animal. Ele observou que Luc passava cerca de 70% do tempo em forma de coruja e explicou as divergências filosóficas entre os Bjornaer sobre esse assunto. Balbucus defendia que ambas as formas eram naturais e importantes, criticando aqueles que usavam a forma animal apenas em situações de necessidade, comparando-os a magos de outras casas que usavam metamorfose.

A conversa se aprofundou nos seis clãs da Casa Bjornaer e suas filosofias distintas. Balbucus explicou sobre os Arelie (preservadores da memória), Ferto (mistagogos principais), Maruhs (almas livres e românticas), o clã dos líderes (descendentes de Birna), Cirkas (protetores) e Wilkes (focados no futuro). Ele revelou que Luc pertencia ao clã Arelie e era harmonista, enquanto Elornis era do clã Maruhs com tendências wilderistas, explicando assim a tensão filosófica entre mentor e aprendiz.

Quando Elornis retornou do Cenóbio, ele cumprimentou Luc calorosamente e comentou sobre problemas financeiros com os Mercere. Ele expressou interesse nos desenvolvimentos de Mons Clara e mencionou desconfiança em relação a alguns membros do covenant. Luc contou sobre seu progresso com Balbucus e o totem que havia criado, fortalecendo a relação com seu parente original.

Elornis e Luc discutiram os detalhes da viagem às Montanhas de Atlas, que duraria cerca de 20 dias. Elornis questionou se corujas conseguiriam fazer viagens migratórias tão longas, recomendando que Luc se preparasse fisicamente para a jornada. Eles planejaram a viagem para o próximo inverno, quando Elornis faria sua migração anual. A conversa incluiu

discussões sobre os perigos das montanhas, incluindo as Rocs - aves de rapina gigantes que habitavam a região e representavam uma ameaça real para viajantes menores.

Paralelamente, em Mons Clara, [Spatha](#) levou [Damon](#) para conhecer a criatura celestial Ninip em sua torre. A criatura reagiu com curiosidade à presença do professor grego, que conseguiu estabelecer comunicação parcial através de conceitos transmitidos mentalmente. Ninip comunicou sobre um desalinhamento que precisava corrigir e sua necessidade de ir a um lugar específico, embora não conseguisse chegar lá sozinha. Damon explicou que a criatura achava tudo muito brilhante, sugerindo sua origem espacial onde estava acostumada apenas com a luz distante das estrelas.

Spatha negocou com Damon um cronograma intensivo de ensino de grego em troca de acesso à biblioteca do covenant. Damon demonstrou interesse particular em aprender sobre criaturas mágicas e filosofia, conhecimentos que não possuía. Eles estabeleceram um acordo onde Damon continuaria no covenant após ensinar grego, tendo acesso aos tomos sobre artes liberais, Magic Lore e Faerie Lore após dominar a leitura em latim.

Ao longo das semanas seguintes, Spatha observou os comportamentos únicos de Ninip. A criatura evitava locais claros durante o dia mas ficava à vontade à noite, demonstrando hesitação em sair da torre durante o dia. Spatha estabeleceu uma rotina de levá-la ao observatório para ver as estrelas, onde ela demonstrava maior conforto. Notavelmente, a criatura não consumia comida ou água e não produzia dejetos, examinando cuidadosamente meteoritos e metais trazidos por Spatha como se procurasse algo específico.

Um dia, Spatha descobriu que Ninip havia construído uma estrutura elaborada de teias prateadas no canto do laboratório. As teias tinham aparência de fios de prata verdadeiros, cintilantes e brilhantes, formando um tubo que servia como ninho. Spatha decidiu deixar a construção intocada e instruiu sua serva Lisanda para não limpar as teias, demonstrando respeito pela criatura e curiosidade sobre seus hábitos.

No começo do outono, [Sera](#) chegou trazendo materiais preciosos para os laboratórios de Luc, Spatha e Drusilla. Estes precious ingredients forneciam bônus de qualidade geral para trabalhos de laboratório, embora viessem com custos de manutenção adicionais. Sera também trouxe a suma "Limitless Imagination" de Sofina ex [Merinita](#) e ofereceu opções de livros de Ignem, incluindo um de [Castra Solis](#) disponível por preços especiais para amigos dos Flambeau.

Durante discussões sobre as contribuições de Sera ao covenant, os magos debateram suas obrigações e possíveis tarefas que ela poderia realizar. Consideraram enviar Sera para buscar novas fontes de vis, procurar crianças com gift, ou realizar missões diplomáticas, reconhecendo que ela nunca havia tomado iniciativa para oferecer contribuições ao covenant.

Suas limitações profissionais como Mercere criavam conflitos de interesse que restringiam certas ações.

A revisão dos recursos do covenant revelou uma descoberta significativa: vinte unidades de vis (1 de aura e 19 de terra) que haviam sido guardadas desde a partida de [Tibaut](#) em [1226](#). Estes recursos, mantidos em uma caixinha especial no tesouro, agora estavam disponíveis para uso do covenant. A descoberta coincidiu com discussões sobre os custos de binding de familiares e outros projetos mágicos ambiciosos que os magos planejavam empreender.

Os preparativos para o outono incluíram planejamento de estudos intensivos, trabalho de laboratório aproveitando a aura mágica ainda forte, e preparação para futuras aventuras. Spatha continuaria aprendendo grego para melhorar a comunicação com Ninip, enquanto outros magos se preparavam para projetos próprios. A sessão terminou com planos para a próxima reunião, incluindo a exploração do sanctum abandonado de Tibaut e investigações na ponte de [Castellane](#), prometendo novas descobertas e desafios para o covenant.

Scenes

Viagem para a Torre dos Bjornaer

Luc voa para a casa de Elornis e Balbucus no final da primavera de 1235, chegando rapidamente em sua forma de coruja.

- Luc voa para a torre de Elornis e Balbucus com sua corujinha mágica
- Chega a uma torre simples de três andares sem janelas de vidro
- Procura por Balbucus, imaginando que ele esteja transformado em boi
- Voa ao redor da torre observando trabalhadores e gado do Cenóbio

Chegada à Torre

Luc é recebido por uma serva que o reconhece em sua forma de coruja e vai chamar Balbucus.

- Luc bate na porta da torre em forma de coruja
- Uma serva idosa de cerca de 55 anos o reconhece
- A serva oferece grãos e conversa com Luc sobre sua corujinha mágica
- Luc explica que criou a corujinha e a trata como família
- A serva sobe para chamar Balbucus no segundo andar

Encontro com Balbucus

Luc se encontra com Balbucus e demonstra seu progresso mágico através do totem de coruja que criou.

- Balbucus desce e cumprimenta Luc
- Luc demonstra que pode falar em forma de coruja
- Luc transforma-se de volta à forma humana
- Demonstra o totem de osso de coruja que se transforma em coruja viva
- Cancela a magia, transformando a corujinha de volta em totem
- Explica sua filosofia sobre percepção e transformação para Balbucus

Avaliação do Progresso e Próximas Tarefas

Balbucus avalia o trabalho de Luc e apresenta três tarefas para ampliar seu conhecimento da Casa Bjornaer.

- Balbucus questiona como o totem amplia a percepção de Luc
- Luc explica sua reflexão sobre ter duas naturezas e diferentes perspectivas
- Balbucus elogia a abordagem mas nota que não expande suas próprias percepções
- Balbucus encoraja Luc a explorar novas ideias mágicas além de animais
- Balbucus apresenta três tarefas: visitar os Bjornaer das Montanhas de Atlas, encontrar um djinn para obter uma história antiga, e rastrear o lendário Leão de Barbary
- Balbucus coloca o totem de Luc em sua estante junto com outros objetos
- Discussão sobre os mistérios da Quimera e Sensory Magic
- Luc expressa interesse em se tornar uma quimera urso-coruja
- Balbucus explica que os djinns possuem as histórias mais antigas, necessárias para invocar o espírito da grande besta

Conselho sobre a Viagem e Busca por Aprendiz

Balbucus aconselha Luc sobre sua próxima jornada e menciona sua busca por um aprendiz.

- Balbucus explica que a viagem com Elornis será um teste de caráter e paciência para Luc
- Balbucus comenta sobre o sucesso de Mons Clara e como Luc se libertou de situações difíceis
- Balbucus sugere que Elornis prefere vis como presente ao invés de livros ou tratados
- Luc confirma que Elornis o convidou gentilmente para a viagem à África
- Balbucus menciona que está na idade de ter um aprendiz e pede para Luc ficar atento a jovens com o gift
- Balbucus esclarece que o próximo Ritual dos 12 Anos será em 1239

- Balbucus revela que nunca teve um aprendiz antes
- Luc promete ficar atento e comentar com seus sodales em Mons Clara sobre possíveis candidatos

Filosofia sobre o Equilíbrio das Formas

Balbucus ensina Luc sobre a importância do equilíbrio entre as formas humana e animal.

- Balbucus observa que Luc passa 70% do tempo em forma de coruja
- Explicação sobre as divergências filosóficas entre os Bjornaer
- Balbucus defende que ambas as formas são naturais e importantes
- Crítica aos Bjornaer que usam a forma animal apenas em necessidades específicas
- Luc demonstra desconforto com a comparação a magos que usam metamorfose
- Discussão sobre como a forma humana tem semelhança com Deus
- Luc expressa dificuldades práticas com nudez ao se transformar
- Balbucus menciona conhecer uma fórmula para criar roupas temporárias

Lições sobre os Clãs Bjornaer

Discussão detalhada sobre os seis clãs da Casa Bjornaer e suas filosofias.

- Explicação dos seis clãs: Arelie, Ilfetu, Maruhs, Midusulf, Sirnas e Wilkis
- Descrição das diferenças entre Wilderist e Harmonist
- Revelação de que Luc pertence ao clã Arelie e é harmonista
- Identificação da tensão entre Luc e Elornis como diferença filosófica (harmonista vs wilderist)
- Discussão sobre a preservação das tradições e o uso da língua gótica
- Balbucus menciona que a chefe do clã Arelie se chama Úrsula, uma loba
- Explicação sobre os septos como grupos menores dentro dos clãs
- Discussão sobre a importância da língua gótica nas tradições Bjornaer

Chegada de Elornis

Elornis retorna do Cenóbio e se encontra com Luc para discutir a viagem planejada.

- Elornis chega do Cenóbio após resolver questões com os Mercere
- Cumprimentos calorosos entre Elornis e Luc
- Elornis comenta sobre problemas financeiros com os Mercere

- Menção aos desenvolvimentos em Mons Clara e interesse de outros magos
- Elornis expressa desconfiança em relação a alguns membros de Mons Clara
- Luc conta sobre seu progresso com Balbucus e o totem que criou

Planejamento da Viagem às Montanhas de Atlas

Luc e Elornis discutem os detalhes da viagem às Montanhas de Atlas e os desafios envolvidos.

- Discussão sobre a viagem às Montanhas de Atlas - duração de 20 dias
- Elornis questiona se corujas conseguem fazer viagens migratórias longas
- Planejamento da viagem para o próximo inverno
- Elornis recomenda que Luc se prepare fisicamente para a jornada
- Conversa sobre os perigos das Montanhas de Atlas - lugar mágico com criaturas perigosas
- Discussão sobre as Rocs - aves de rapina gigantes que habitam as montanhas
- Luc usa seu conhecimento de Magic Lore para entender melhor as criaturas
- Explicação sobre a diferença entre criaturas mágicas e animais de virtude
- Menção ao Great Stallion do Camargue próximo ao covenant dos Bjornaer
- Elornis confirma que fará a viagem no inverno, durando cerca de 20 dias
- Planejamento da estadia de uma estação completa nas montanhas

Apresentação do Ninip a Damon

Spatha leva Damon para conhecer a criatura celestial Ninip em sua torre.

- Spatha explica a Damon sobre a criatura que se comunica em grego
- Ninip reage com curiosidade à presença de Damon
- Damon tenta se comunicar com Ninip em grego
- A criatura transmite conceitos sobre desalinhamento e necessidade de ajuda
- Ninip indica que precisa ir a um lugar específico mas não consegue chegar sozinha
- Damon explica que a criatura acha tudo muito brilhante, sugerindo origem espacial
- A criatura se anima quando percebe que Damon a entende

Negociação de Ensino Acelerado

Spatha negocia com Damon um cronograma intensivo de ensino de grego em troca de acesso à biblioteca.

- Spatha pede para acelerar o aprendizado de grego devido à urgência da situação
- Damon propõe uma troca: ensino extra em troca de acesso aos tomos da biblioteca

- Discussão sobre livros de Magic Lore, Faerie Lore e filosofia disponíveis
- Acordo sobre ensinar latim adicional para Damon poder ler os livros
- Spatha concorda em consultar os outros magos sobre o acesso à biblioteca
- Acordo estabelecido para Damon continuar no covenant após ensinar grego

Observação do Comportamento de Ninip

Spatha observa os hábitos noturnos e comportamentos únicos de Ninip ao longo das semanas.

- Spatha estabelece rotina diária de comunicação com a criatura
- A criatura evita locais claros durante o dia mas fica à vontade à noite
- A criatura demonstra hesitação em sair da torre durante o dia
- Spatha leva a criatura para ver as estrelas no observatório
- A criatura examina meteoritos e outros metais trazidos por Spatha
- Descoberta de que a criatura não come, bebe ou produz dejetos
- A criatura sempre fica curiosa sobre objetos novos mas depois perde o interesse
- Spatha oferece água e comida tradicional mas a criatura não demonstra interesse

Construção do Ninho de Teias

Ninip constrói uma estrutura elaborada de teias prateadas no laboratório de Spatha.

- A criatura constrói um tubo de teias prateadas e cintilantes no canto do laboratório
- As teias têm aparência de fios de prata verdadeiros
- Spatha decide deixar o ninho intocado e elogia a construção
- Instruções dadas à serva Lisanda para não limpar as teias
- Spatha demonstra curiosidade e animação pelo ninho que ela construiu

Preparação para o Outono

Os personagens planejam suas atividades para a próxima estação, incluindo estudos e trabalho de laboratório.

- Spatha decide continuar aprendendo grego no outono
- Discussão sobre aproveitar a aura mágica de terra que ainda está forte
- Planejamento de ensinar magia de terra para aproveitar a aura
- Preparação para chegada da Sera no começo do outono
- Discussão sobre Gift e composição do covenant

- Contagem dos magos com Gift normal: Luc, Daniel e [Apolo](#)
- Identificação de 2 magos com Gentle Gift, incluindo Themis
- Menção de que Tibaut morreu e não está mais no covenant

Chegada da Sera e Materiais Preciosos

Sera chega trazendo materiais preciosos para o laboratório e outros itens importantes.

- Sera traz precious ingredients para Luc, Spatha e Drusilla
- Explicação sobre os benefícios dos precious ingredients no laboratório
- Discussão sobre custos de upkeep e bônus de General Quality
- Decisão de não ativar o bônus de longevity ritual por enquanto
- Sera traz a suma 'Limitless Imagination' de Sofina ex Merinita
- Oferta de livro de Castra Solis por 16 peões para amigos dos Flambeau
- Preço dobrado (32 peões) para não-amigos dos Flambeau
- Discussão sobre como se tornar amigo dos Flambeau no próximo tribunal
- Rumor sobre livro em Novgorod disponível em 5 anos por 25 divisas

Discussão sobre Contribuições da Sera

Os jogadores discutem as obrigações e possíveis contribuições da Sera para o covenant.

- Debate sobre se Sera deve oferecer uma estação de trabalho para o covenant
- Discussão sobre conflitos de interesse entre deveres profissionais e contribuições ao covenant
- Consideração de tarefas que Sera poderia realizar, como buscar novas fontes de vis ou procurar crianças com gift
- Reconhecimento de que Sera nunca tomou iniciativa para oferecer contribuições
- Sugestões de enviar Sera para missões diplomáticas ou de espionagem

Gestão de Vis e Recursos

Revisão das fontes de vis do covenant e descoberta de recursos acumulados do Tibaut.

- Verificação da divisão de vis entre membros do covenant
- Descoberta de 20 vis guardados que pertenciam ao Tibaut (1 de aura e 19 de terra)
- Discussão sobre coleta de vis do dungeon de [Briançonnet](#) no verão de 1235

- Rolagem para caça de vis mágico por Luc
- Coleta de vis do vento Mistral e meteoritos
- Explicação dos custos de binding de familiar (1 vis para cada 5 de LabTotal)
- Discussão sobre a possibilidade de melhorar bindings existentes pagando apenas a diferença
- Consideração sobre quando começar a gastar vis acumulado
- Discussão sobre as diferentes cordas de familiar: prata (XP extra), ouro (dados de botch), bronze (soak)
- Menção de que familiares podem aprender como criaturas mágicas
- Planejamento para a próxima sessão incluindo invasão do Sanctum do Tibaut e ponte de Castellane

Npcs

Balbucus

Mago ex-Bjornaer que vive na torre com Elornis. Sua forma animal é um boi. É mentor de Luc e avalia seu progresso nos mistérios Bjornaer. Passa tempo desenvolvendo projetos como aquários em laboratório e estuda vis. Não possui biblioteca própria, indo ao Cenóbio para estudar. Está na idade de ter um aprendiz e busca jovens com o gift para o próximo Ritual dos 12 Anos em 1239. Nunca teve um aprendiz antes. Ensina sobre filosofia Bjornaer e a importância do equilíbrio entre as formas humana e animal.

Elornis

Mago ex-Bjornaer que vive na torre com Balbucus. Sua forma animal é um flamingo. É o parens (mentor original) de Luc. Costuma viajar e passa a maior parte do tempo ao ar livre, não gostando muito de atividades de laboratório. Membro do clã Maruhs com tendências wilderistas. Tem uma relação tensa com Luc devido às diferenças filosóficas entre harmonismo e wilderismo. Conhece o caminho para as Montanhas de Atlas e pode levar Luc até lá. Recentemente esteve no Cenóbio resolvendo questões com os Mercere.

Serva da Torre

Mulher idosa de cerca de 55 anos que trabalha na torre desde jovem. Reconhece Luc em sua forma de coruja e o trata com familiaridade. Cuida dos afazeres domésticos e serve como intermediária entre visitantes e os magos.

Úrsula

Chefe do clã Arelie da Casa Bjornaer. Sua forma animal é uma loba. É muito amiga de Falke, a prima dos Bjornaer da época atual.

Falke

Prima dos Bjornaer na época atual, cuja forma animal é um falcão. É muito amiga de Úrsula, a chefe do clã Arelie.

Azaleis

Mago que comenta positivamente sobre o sucesso de Mons Clara e a capacidade dos magos de lá melhorarem rapidamente a situação do covenant.

Damon

Professor de grego de aproximadamente 30 anos, com aparência bonachona e conhecimento tanto de grego antigo quanto moderno. Consegue se comunicar parcialmente com Ninip e está interessado em ter acesso à biblioteca de Mons Clara em troca de ensino intensivo. Demonstra interesse em aprender sobre criaturas mágicas e filosofia.

Ninip

Criatura celestial que caiu do céu, com aparência aracnídea e capacidade de criar teias prateadas. Comunica-se em grego através de transmissão mental, pedindo ajuda para corrigir um desalinhamento e ir a um lugar específico. Evita luz forte durante o dia mas fica à vontade à noite, não consome comida ou água, e demonstra curiosidade por meteoritos e metais.

Lisanda

Serva de laboratório de Spatha, jovem de 24 anos que trabalha no covenant desde criança. Casada com Finesse mas ainda sem filhos. Recebe instruções específicas para cuidar da criatura celestial e não limpar suas teias.

Sera

Membro Mercere do covenant que deve oferecer contribuições sazonais. Tem limitações profissionais que impedem certas ações devido a conflitos de interesse, mas pode buscar novas fontes de vis ou procurar crianças com gift. Nunca tomou iniciativa para oferecer contribuições ao covenant. Traz materiais preciosos e livros para o covenant.

Elaine

Uma das filhas do Flambeau em Castra Solis, responsável por oferecer livros de Ignem para magos. Oferece preços especiais para amigos dos Flambeau.

Sofina ex Merinita

Autora da suma 'Limitless Imagination' que foi trazida pela Sera. Relacionada à quest que [Penelope](#) completou anteriormente.

Tibaut

Ex-membro do covenant que partiu em 1226 e deixou 20 vis guardados (1 de aura e 19 de terra) no tesouro do covenant. Seus recursos foram mantidos separados por anos antes de serem redistribuídos. Seu sanctum será invadido na próxima sessão.

Finesse

Marido de Lisanda, mencionado como parte da vida pessoal da serva de laboratório de Spatha.

Locations

Torre de Elornis e Balbucus

Uma torre simples de três andares onde vivem os magos Bjornaer Elornis e Balbucus. Não possui janelas de vidro, apenas pequenas aberturas para ar e luz. Tem poucos servos e não possui biblioteca própria, sendo usada principalmente para atividades de laboratório. Os magos passam a maior parte do tempo ao ar livre.

Cenóbio

Local próximo à torre onde Elornis e Balbucus vão para estudar na biblioteca. Possui gado que às vezes confunde Luc quando procura por Balbucus transformado. Local onde Elornis esteve resolvendo questões com os Mercere.

Montanhas de Atlas

Região montanhosa no norte da África onde vive um septo de Bjornaer reclusos. Estes magos fazem parte da Ordem de Hermes mas mantêm suas próprias tradições e conhecimentos místicos únicos. Local perigoso com grande aura mágica e várias criaturas mágicas como as Rocs. Destino da futura viagem de Luc com Elornis.

Península Ibérica

Região alternativa mencionada por Balbucus onde os árabes possuem conhecimento sobre djinns e djinnas, podendo ser uma opção para Luc encontrar essas criaturas mágicas.

Mons Clara

Covenant de Luc, mencionado como um exemplo de sucesso e boa organização entre os magos. Local onde Spatha mantém sua torre com laboratório e observatório.

Camargue

Região próxima ao covenant dos Bjornaer onde habita o Great Stallion, um animal de virtude famoso.

Torre de Spatha

Torre onde Spatha mantém seu laboratório e observatório. Local onde a criatura celestial Ninip reside, evitando áreas claras durante o dia mas se movimentando livremente à noite. Contém um ninho de teias prateadas construído por Ninip.

Observatório

Parte superior da torre de Spatha onde ele leva Ninip para observar as estrelas durante a noite. Local onde a criatura demonstra maior conforto e interesse.

Biblioteca do Covenant

Biblioteca de Mons Clara contendo tomos sobre artes liberais, filosofia, criaturas mágicas e fadas. Local onde Damon terá acesso após aprender latim adequadamente.

Tebas

Cidade onde a Ordem de Hermes prefere usar grego ao invés de latim, mencionada como fonte potencial de livros em grego sobre filosofia e Magic Lore.

Castra Solis

Covenant dos Flambeau onde está disponível um livro de Ignem de nível 14, qualidade 12, oferecido por Elaine, uma das filhas do Flambeau.

Novgorod

Local distante onde supostamente existe uma cópia de um livro muito bom, mas com acesso difícil e muitas complicações políticas. Sera menciona que pode conseguir acesso em 5 anos.

Tribunal da Escandinávia

Novo tribunal criado na campanha, onde o covenant do Jones é o terceiro co-operante fundado.

Dungeon de Briançonnet

Local onde o covenant coleta vis regularmente. Mencionado como fonte de vis coletado no verão de 1235.

Spells

Magia de Fala Animal

Magia que permite a Luc falar enquanto está em sua forma de coruja. Foi desenvolvida ou redescoberta por ele, sendo uma habilidade comum entre os Bjornaer para comunicação em forma animal.

Transformação do Totem

Efeito mágico que transforma o totem de osso em uma coruja viva pequena com todos os sentidos funcionais. Controlado por concentração do mago e pode ser cancelado para retornar o objeto à forma original.

Items

Totem de Osso de Coruja

Item mágico criado por Luc como parte de sua iniciação nos mistérios Bjornaer. Esculpido em osso de coruja, pode se transformar em uma pequena coruja viva com todos os cinco sentidos. Representa a filosofia de Luc sobre ter duas naturezas e diferentes perspectivas do mundo. Funciona por concentração e pode ser ativado e desativado pelo mago. Foi colocado por Balbucus em sua estante como símbolo de progresso.

Tomo de Tarefas

Pequeno livro com poucas páginas contendo três tarefas específicas que Balbucus preparou para Luc ampliar seus conhecimentos da Casa Bjornaer. Inclui instruções sobre visitar os Bjornaer das Montanhas de Atlas, encontrar um djinn, e rastrear o Leão de Barbary.

Teias Prateadas

Estrutura tubular construída por Ninip no laboratório de Spatha, feita de teias com aparência de fios de prata verdadeiros, cintilantes e brilhantes. Representa uma forma de ninho ou abrigo criado pela criatura celestial.

Meteoritos

Fragmentos celestiais que caíram junto com Ninip, pelos quais a criatura demonstra particular interesse e curiosidade, examinando-os cuidadosamente como se procurasse algo específico.

Tomos da Biblioteca

Livros sobre artes liberais, filosofia, criaturas mágicas e fadas mantidos na biblioteca do covenant. Escritos em latim, serão disponibilizados para Damon após ele dominar a leitura em latim. Incluem conhecimentos sobre Magic Lore e Faerie Lore.

Precious Ingredients

Materiais preciosos de laboratório que fornecem +1 de General Quality, +2 de upkeep e +1 bônus para rituais de longevidade. Representam materiais especiais que o RedCap traz regularmente. Trazidos pela Sera para Luc, Spatha e Drusilla.

Limitless Imagination

Suma de Imaginem escrita por Sofina ex Merinita, trazida pela Sera como resultado de uma quest anterior de Penelope.

Livro de Ignem de Castra Solis

Livro de magia de fogo de nível 14, qualidade 12, disponível em Castra Solis por 16 peões para amigos dos Flambeau ou 32 peões para outros. Oferecido por Elaine, uma das filhas do Flambeau.

Livro de Novgorod

Livro misterioso supostamente disponível em Novgorod por 25 divisas, mas com acesso difícil e incerto devido às complicações políticas da região. Sera menciona que pode conseguir uma cópia em 5 anos.

Vis de Tibaut

Vinte unidades de vis (1 de aura e 19 de terra) que estavam guardadas no tesouro do covenant desde a partida de Tibaut em 1226. Foram mantidas separadas em uma caixinha especial e agora estão disponíveis para uso do covenant.

Sessions/2025-10-20 O Sanctum de Tibaut.md

Date: Oct 20th, 2025

Summary

A sessão começou com [Sera](#) revelando duas cartas importantes que havia encontrado na Casa Mercere. A primeira era uma convocação oficial para o Tribunal Provençal de [1235](#), que havia sido adiado para [1236](#) devido a uma terrível colheita no lado oeste do tribunal. O evento seria realizado em [Miniatia Sophia](#), um covenant Criamon localizado nas montanhas

dos Pirineus, e solicitava contribuições de vis de Creo, Herbam ou Animal para rituais de criação de comida.

A segunda carta era muito mais misteriosa - endereçada a [Mons Clara](#) 🔗, mas de origem completamente desconhecida. A carta era de Ahmad Ibn Nasser, ex Tytalus, que se apresentava como alguém que havia obtido informações sobre uma pessoa que procurava e que atualmente se encontrava em Mons Clara. Ahmad oferecia uma troca desta pessoa - Liliana, filha de um mercador que havia sido prometida a um de seus contatos em Veneza - por algo de interesse dos magos. Como alternativa, ele oferecia informações sobre a localização de parte do que foi pilhado pelos cruzados de Mons Clara há 20 anos, incluindo uma conexão arcana.

[Penelope](#) 🔗 revelou que já havia encontrado Ahmad antes, em [1223](#) 🔗, quando seu navio foi abordado no Mediterrâneo entre Marseille e Perpignan. Ahmad comandava um navio com bandeira vermelha e marinheiros mouros, e havia reconhecido Penelope como membro da Ordem de Hermes, permitindo que ela partisse após o encontro. Na época, ele já havia mencionado ter informações sobre itens roubados de Mons Clara. Após discussões sobre as implicações éticas de negociar com a vida de Liliana, o grupo decidiu responder convidando Ahmad para se encontrar no tribunal ou vir a Mons Clara, mantendo as opções abertas.

Os magos então discutiram quem representaria o covenant no tribunal de 1236. Themis e Drusilla confirmaram sua participação, enquanto [Spatha](#) 🔗 decidiu não participar inicialmente. Houve uma discussão detalhada sobre a geografia dos Pirineus e a dificuldade de viajar para Miniata Sophia, que ficava nas montanhas entre outros covenants importantes como [Aedes Mercurii](#) 🔗 e [Ara Maxima Nova](#) 🔗. Themis mencionou que aprenderia Leap of Homecoming durante o inverno, o que facilitaria futuras viagens.

Finalmente chegou o momento de explorar o sanctum abandonado de [Tibaut](#) 🔗, após confirmarem que já haviam se passado sete anos desde seu desaparecimento em Twilight. Tibaut havia tido um warping score muito alto, o que explicava o longo período de ausência. Drusilla se vestiu com armadura por precaução, e encontraram a porta do sanctum destrancada, com a chave do lado de fora.

Na antessala, encontraram a cama arrumada de Tibaut e uma escrivaninha aparentemente não utilizada. Durante uma busca minuciosa, Drusilla descobriu um saco de veludo contendo cinco moedas de prata da região de Provence, cunhadas há cerca de 50 anos, que continham vis Vim. Eles também encontraram um círculo de proteção esculpido na pedra, preenchido com um araminho de ferro tenso que servia como proteção contra fadas. O araminho parecia ter sido feito de forma rústica e relativamente recente.

Quando Spatha abriu a porta do laboratório, um sistema de alarme mágico foi ativado, produzindo gritos altos que ecoaram por todo o covenant e fazendo covens aparecerem em

fogo. Efeitos mágicos bateram no Parma dos intrusos, mas não conseguiram penetrar. O laboratório estava em completa escuridão, sendo totalmente escavado na montanha sem janelas ou luz natural.

Ao iluminar o ambiente com velas, descobriram que o laboratório estava em completa desordem, com papéis e pergaminhos espalhados por toda parte. Nas paredes havia conspiracy boards cobertos com tecidos, contendo mapas detalhados e anotações sobre pessoas e locais. Uma pena de grifo enorme estava em posição de destaque, junto com várias penas menores para referência. Uma pena mágica começou a escrever sozinha quando detectou os intrusos, escrevendo "intruso, vírgula, desconhecido".

Os conspiracy boards revelaram as investigações paranóicas de Tibaut sobre uma vasta conspiração. Ele havia mapeado locais importantes como Mons Clara, Aedes Mercurii, Mimizan, locais nos Alpes, o Monastério de Santo André, e a [Nascente do Verdon](#) 🔗. Mais perturbador ainda eram suas avaliações detalhadas de cada membro do covenant, incluindo suspeitas sobre suas lealdades e conexões. [Apolo](#) 🔗 era descrito como "peão potencial" com conexões Mercere, Luc como "wildcard" e "unpredictable", e Penelope como "bruxa da montanha" com Casa [Merinita](#) 🔗 circulada várias vezes.

As anotações mais chocantes eram sobre Drusilla, que Tibaut suspeitava estar "comprometida" e "iniciada no culto da [Dama](#) 🔗". Ele havia anotado que a viu mudar durante sua viagem a Mimizan e questionava se ela estaria reportando suas perguntas para a Dama. A Dama era identificada como sua "suspeita principal", acreditando que ela havia sido comprometida por uma força externa e estava conectada a Oriande Le Fee, descrita como uma "deusa antiga" de mais de 50 anos.

Tibaut havia deixado instruções para entregar "o caso" para Solis, uma quaeſitor, caso algo lhe acontecesse. Suas notas revelavam uma teoria elaborada sobre desaparecimentos de quaeſidores anteriores, incluindo Senex e Protandus, e conexões com figuras como Garos, primus da Casa Flambeau. Ele também suspeitava da familiar serpente da Dama, Maju, notando que a Dama não tinha familiar quando foi capturada pela Oriande em Arcádia.

Entre os materiais encontrados estava um mapa da Provence com uma rota marcada em tinta vermelha ligando os Pirineus aos Alpes, identificada como a "Rota dos Legados" ou rota das cruzadas. Tibaut havia teorizado sobre como o infernal poderia estar se alimentando do racha religioso causado pelos movimentos heréticos como os Cátaros e Valdenses. Suas pesquisas sobre a pena de grifo indicavam que ela não era de origem feérica, mas possivelmente infernal.

Além das investigações, encontraram um livro inacabado que Tibaut estava escrevendo - uma suma de Code of Hermes intitulada "Investigationum in Proventia" (Investigações na Provence). O livro era autobiográfico, contando sobre sua carreira como investigador, mas foi

abandonado quando ele começou suas investigações sobre a conspiração. Também descobriram um rosário pendurado na parede contendo 10 pontos de corpus vis, e mais 15 moedas de prata espalhadas pelo laboratório, totalizando 20 pontos de vim vis e 10 de corpus vis.

Enquanto isso, Themis continuava progredindo em seus estudos de grego e sua comunicação com Ninip, a criatura celestial aracnídea. Ninip explicou estar preocupado com "desalinhamentos" que precisava corrigir e pediu ajuda de Themis para visitar locais específicos. A criatura demonstrava conhecimento extenso sobre constelações e astronomia, mas não se lembrava de antes de aparecer no covenant, sentindo que algo estava faltando. Themis prometeu ajudar, mas queria entender melhor antes de embarcar em missões perigosas.

O grupo também discutiu a aquisição de novos livros através de Sera. Decidiram pedir um livro de Mentem (nível 12, qualidade 16) por 14 vis para ajudar principalmente Apolo, e consideraram um livro de Ignem de Novgorod que demoraria 5 anos para ser obtido. Themis solicitou ao Spatha uma armadura leve e discreta para suas missões, levando a discussões sobre soluções mágicas e a possibilidade de usar rituais de Apolo para aumentar sua força.

Para coletar os recursos sazonais, Drusilla, Lisanda e um grog foram ao [troll](#) para coletar vis de Perdo. O troll havia crescido desde o ano anterior, agora equivalente a um pré-adolescente, mas Drusilla conseguiu adormecê-lo com magia e coletaram 4 vis de Perdo com sucesso. Durante o inverno, também coletaram 8 vis de Terra das estalactites e 4 vis de Rego da coroa, ambas as fontes localizadas dentro do covenant.

A sessão terminou com discussões sobre a distribuição de vis entre os membros do covenant. Com 98 vis disponíveis após reservas para comprar livros, decidiram distribuir 10 vis para cada mago. Houve problemas técnicos com a planilha de controle, mas foram resolvidos. Os magos fizeram seus preparativos finais para o tribunal de 1236, incluindo planos para tentar fazer amizade com os Flambeau para conseguir descontos em livros. Drusilla adquiriu uma nova magia chamada "Eyes on the Wall" que lhe permite ver qualquer estrutura dentro do covenant, aumentando ainda mais a segurança do local.

Scenes

Revelação das Cartas de Sera

Sera revela duas cartas importantes que havia encontrado na Casa Mercere.

- Sera revela a primeira carta convocando para o Tribunal Provençal de 1235, adiado para 1236 devido a uma má colheita

- O tribunal será realizado em Miniata Sophia e solicita contribuições de vis de Creo, Herbam ou Animal para rituais de criação de comida
- Sera apresenta uma segunda carta misteriosa endereçada a Mons Clara, de origem desconhecida
- A carta é de Ahmad Ibn Nasser, ex Tytalus, oferecendo uma troca por Liliana
- Ahmad oferece informações sobre itens pilhados de Mons Clara há 20 anos em troca da filha do mercador
- Penelope revela que já encontrou Ahmad antes quando seu navio foi abordado no Mediterrâneo em 1223
- Ahmad havia mencionado ter informações sobre itens roubados de Mons Clara, incluindo uma conexão arcana
- O grupo decide responder convidando Ahmad para se encontrar no tribunal ou vir a Mons Clara
- Discutem as implicações éticas de negociar com a vida de Liliana
- Decidem não mencionar Themis na resposta e manter as opções de encontro abertas

Planejamento para o Tribunal de 1236

Os magos decidem quem irá representar o covenant no próximo tribunal e discutem logística.

- Themis e Drusilla confirmam participação no tribunal
- Spatha decide não participar inicialmente
- Discussão sobre tokens de votação e representação do covenant
- Penelope expressa incerteza sobre sua participação
- Explicação detalhada da geografia dos Pirineus e localização dos covenants
- Discussão sobre [Castra Solis](#) e outros locais importantes
- Menção às dificuldades de viagem através das montanhas
- Referências a covenants como Aedes Mercurii, Ara Maxima Nova e Fochdins
- Discussão sobre a dificuldade de viajar para Miniata Sophia nos Pirineus
- Decisão de que Themis aprenderá Leap of Homecoming no inverno

Preparativos para Explorar o Sanctum do Tibaut

Os magos se preparam para finalmente entrar no sanctum abandonado de Tibaut após sete anos.

- Confirmação de que já se passaram sete anos desde o desaparecimento de Tibaut
- Discussão sobre o tempo de Twilight e as regras de warping

- Explicação de que Tibaut tinha warping score 9 ou mais
- Decisão de explorar o sanctum no final do outono/inverno
- Drusilla se veste com armadura por precaução
- Encontram a porta do sanctum destrancada com a chave do lado de fora

Exploração da Antessala

Os personagens exploram a antessala do sanctum, encontrando pistas e itens valiosos.

- Entram na antessala onde ficava a cama de Tibaut
- Drusilla quebra o círculo de proteção na pedra com sua faca de cobre
- Descobrem um círculo esculpido na pedra e um araminho de ferro tenso
- Fazem busca minuciosa na escrivaninha
- Encontram um saco de veludo com cinco moedas de prata contendo vis
- Drusilla usa sua visão de vis para detectar itens mágicos
- Removem o araminho de ferro que protegia contra fadas
- Descobrem que o araminho foi feito de forma rústica e relativamente recente

Entrada no Laboratório

Spatha abre a porta do laboratório de Tibaut, ativando alarmes mágicos.

- Spatha abre a porta do laboratório usando armadura
- Um grito alto ecoa por todo o covenant como alarme
- Efeitos mágicos batem no Parma de Spatha sem penetrar
- Descobrem que o laboratório está completamente escuro
- Covens em fogo aparecem como parte do sistema de alarme
- Pegam velas para iluminar o ambiente
- O grito continua enquanto a porta permanece aberta

Descoberta do Laboratório

Os personagens exploram o laboratório caótico de Tibaut e descobrem seus materiais de pesquisa.

- Encontram o laboratório em completa desordem com papéis e pergaminhos espalhados
- Descobrem conspiracy boards pregados nas paredes com mapas e anotações
- Veem a pena de grifo enorme em posição de destaque no laboratório
- Encontram outras penas de grifo menores para referência

- Uma pena mágica começa a escrever sozinha quando detecta intrusos
- A pena escreve 'intruso, vírgula, desconhecido' ao detectar Spatha e Drusilla
- Descobrem que os conspiracy boards estavam cobertos com tecidos e panos

Análise das Investigações de Tibaut

Os personagens examinam os conspiracy boards e anotações detalhadas sobre pessoas e locais.

- Descobrem mapas com locais marcados: Mons Clara, Aedes Mercurii, Mimizan, Alpes, Monastério de Santo André, Nascente do Verdon
- Encontram anotações sobre pessoas: Oriande la Faye, Beatrice, a Dama, Senex, Protantos
- Veem desenho da cobra familiar da Dama junto com suas anotações
- Descobrem que todos os personagens estão mapeados exceto Sera
- Encontram avaliações detalhadas de cada membro do covenant com suspeitas e conexões
- Leem avaliação de Apolo como 'peão potencial' e 'fonte de informação' com conexões Mercere
- Descobrem suspeitas sobre Luc como 'wildcard' e 'unpredictable' com lealdades questionáveis
- Veem Penelope descrita como 'bruxa da montanha' com Casa Merinita circulada várias vezes

Revelação das Suspeitas de Tibaut

Os personagens leem as anotações paranóicas de Tibaut sobre cada membro do grupo.

- Encontram anotações sobre Themis como 'baixa relevância' e 'facilmente manipulado'
- Descobrem que Tibaut suspeitava de Drusilla como 'comprometida' e 'iniciada no culto da Dama'
- Leem avaliação de Spatha como 'quantidade desconhecida' com interesse astronômico
- Encontram anotações identificando a Dama como 'suspeita principal'
- Descobrem teoria de que 'a serpente foi comprometida por uma força externa'
- Veem conexões traçadas entre a Dama e Oriande Le Fee
- Encontram referências a 'deusa antiga' conectada com o mestre da Dama
- Descobrem que Tibaut confiava cegamente em Beatrice

Descoberta da Conspiração Principal

Os personagens descobrem as teorias centrais de Tibaut sobre a Dama e forças externas.

- Encontram nota sobre Solis como 'possível contato se eu cair'
- Descoberta de notas sobre Protandus, o quaesitor anterior que também desapareceu
- Encontro de referência a Garos, primus da Casa Flambeau
- Descoberta de notas sobre Maju, a familiar serpente da Dama, descrita como muito inteligente
- Drusilla conecta as notas com sua experiência durante o ritual, lembrando que algo bateu em sua Parma quando a cobra a encarava
- Descoberta de que a Dama não tinha familiar quando foi capturada pela Oriande em Arcádia
- Encontro de pesquisas sobre a pena de grifo, com notas indicando que não é fada mas possivelmente infernal

Descoberta do Mapa e Teorias

Os personagens encontram mapas e teorias sobre movimentos heréticos e rotas antigas.

- Descoberta de um mapa da Provence com uma rota marcada em tinta vermelha ligando os Pirineus aos Alpes
- Encontro de notas sobre heréticos, Cátaros, Valdenses e a teoria de que o infernal se alimenta do racha religioso
- Descoberta de uma lista de nomes: Julius ex Merinita, Protandus ex-Tremere e Tumbarius (parens de Tibaut)
- Encontro de notas sobre Aedes Mercurii mencionando o fim do ritual de longevidade de alguém
- A rota é identificada como 'Rota dos Legados' ou rota das cruzadas
- Teorias sobre como o racha religioso pode estar sendo fabricado para atrair o infernal

Descoberta do Livro Inacabado e Tesouros

Os personagens encontram um livro que Tibaut estava escrevendo e descobrem vis escondido no sanctum.

- Descoberta de um livro inacabado sobre Code of Hermes que Tibaut estava escrevendo
- Encontro de textos de laboratório não traduzidos
- Reconhecimento de notas sobre o talismã e varinha de ferro que Tibaut havia feito
- Descoberta de um rosário/terço com 10 pontos de corpus vis

- Encontro de mais 15 moedas de prata espalhadas pelo laboratório
- Total de vis encontrado: 20 de vim e 10 de corpus
- O livro é uma suma de Code of Hermes nível 4, qualidade 8, mas incompleto
- Tibaut abandonou o livro quando começou suas investigações sobre a conspiração

Análise das Descobertas e Planejamento

Os personagens analisam as implicações das descobertas e discutem como proceder com as informações de Tibaut.

- Themis comenta sobre a paranoia de Tibaut e como ele foi classificado como 'baixa relevância'
- Discussão sobre a ausência de notas sobre Themis, já que ele chegou depois de [1230](#)
- Decisão de entregar o 'case' para Solis no tribunal conforme instruções de Tibaut
- Debate sobre o que constitui 'o caso' - se são as notas paranoicas ou a investigação completa
- Reconhecimento de que Tibaut confiou em Solis em vez de Beatrice para receber as informações
- Discussão sobre como Tibaut demonstrava devoção a Beatrice mas escolheu Solis para guardar seus segredos
- Spatha questiona Drusilla sobre sua participação no culto da Dama
- Drusilla defende que o culto apenas ajuda mulheres necessitadas

Discussão sobre as Investigações de Tibaut

Os personagens discutem as descobertas no sanctum de Tibaut e suas suspeitas sobre a Dama e outros magos.

- Drusilla relata sua conversa honesta com a Dama sobre as acusações
- A Dama respondeu que essas acusações são comuns desde que voltou do régio
- Discussão sobre entregar as evidências para Solis ou Beatrice no tribunal
- Decisão de entregar o 'case' para Solis conforme pedido por Tibaut
- Análise das suspeitas sobre dois magos que entraram em Twilight na frente da Dama
- Discussão sobre a conveniência do desaparecimento de Tibaut logo após entrar em Twilight
- Menção de que Solis foi evasiva quando Apolo tentou investigar mais profundamente

Organização dos Pertences de Tibaut

Os magos organizam os materiais encontrados no sanctum de Tibaut para levar ao tribunal.

- Decisão de incluir a pena de grifo principal junto com as notas de investigação
- Separação de penas de grifo adicionais como referência
- Spatha pega uma pena de grifo genérica como lembrança
- Organização lenta durante outono e inverno para preparar tudo para o tribunal
- Decisão de adicionar o livro inacabado à biblioteca do covenant
- Discussão sobre copiar o livro para levar ao tribunal
- O título do livro é 'Investigationum in Proventia' (Investigações na Provence)

Discussão sobre Livros da Biblioteca

Os magos discutem a qualidade e origem dos livros em sua biblioteca, analisando como foram escritos por mestres antigos.

- Análise do livro de Animal (21 de qualidade, 14 de nível) escrito por Wilkes da Casa Bjornaer
- Discussão sobre como livros de alta qualidade requerem conhecimento extremo dos autores
- Comparação com a Bíblia como exemplo de livro com múltiplos autores e qualidade reduzida
- Explicação sobre como Puissant não conta para escrever livros ou ensinar
- Menção do lab text de Shadow of Life Renewed (nível 75) que ninguém consegue aprender
- Discussão sobre como magos precisam de décadas para acumular conhecimento suficiente para escrever sumas de qualidade

Comunicação com Ninip

Themis continua aprendendo grego e se comunicando melhor com a criatura celestial Ninip.

- Themis progride de grego nível 2 para 3 durante o outono
- Ninip explica estar preocupado com 'desalinhamentos' que precisa corrigir
- A criatura pede ajuda de Themis para ir a locais específicos e arrumar os alinhamentos
- Ninip demonstra paciência e inteligência, comunicando através de fórmulas mentais e diagramas
- Themis promete ajudar mas quer entender melhor antes de sair em missões perigosas
- Themis descobre que Ninip não precisa comer, sustentando-se da aura mágica
- Ninip demonstra conhecimento extenso sobre constelações e astronomia

- Themis descobre que Ninip não se lembra de antes de aparecer no covenant, mas sente que algo está faltando
- Ninip mostra interesse em ir na direção sul do covenant durante os passeios noturnos

Planejamento de Aquisição de Livros

Os magos discutem a compra de livros de Mentem e outros através da Sera, incluindo negociações com diferentes covenants.

- Discussão sobre a necessidade de um livro de Mentem para ajudar Apolo
- Decisão de pedir livro de Mentem (nível 12, qualidade 16) por 14 vis
- Consideração sobre livro de Ignem de Novgorod que demoraria 5 anos
- Planejamento de fazer amizade com Flambeau no tribunal para conseguir desconto
- Discussão sobre livro de Aquam disponível no catálogo
- Decisão de pedir dois livros totalizando 34 vis
- Discussão sobre usar a biblioteca de Duremar para Apolo aprender magias de aumento de inteligência
- Apolo precisa estudar Mentem antes de ir para o intercâmbio
- Possibilidade de Apolo vender serviços de aumento de inteligência para outros magos

Pedido de Proteção de Themis

Themis solicita ao Spatha uma armadura leve e discreta para suas missões, levando a discussões sobre soluções mágicas.

- Themis expressa insegurança em missões perigosas do covenant
- Pedido por proteção que não seja pesada devido à sua força -3
- Spatha aceita o desafio de criar armadura invisível
- Discussão sobre disfarces e proteção mundana
- Consideração do talismã de Themis para o projeto
- Sugestão de usar rituais de Apolo para aumentar a força de Themis
- Explicação dos rituais Strength of Apollo (4 vis + 1 warping por nível)
- Spatha menciona fórmula para reduzir peso de armaduras
- Discussão sobre magias de Rego Corpus e Rego Terram para proteção
- Menção da magia Wizard's Parry como exemplo de proteção mágica

Coleta de Vis do Troll

O grupo planeja e executa a coleta de vis de Perdo do troll, com Drusilla usando magia para adormecer a criatura.

- Drusilla, Lisanda e um grog vão coletar vis do troll
- Themis fica em casa doente
- O troll cresceu desde o ano passado, agora é pré-adolescente
- Drusilla usa magia de sono com penetração suficiente
- Coleta bem-sucedida de 4 vis de Perdo
- Retorno seguro ao covenant
- Durante o inverno, coleta de 8 vis de Terra das estalactites
- Coleta de 4 vis de Rego da coroa
- Ambas as fontes estão dentro do covenant

Distribuição de Vis e Planejamento

Os magos discutem a distribuição de vis entre os membros do covenant e fazem reservas para comprar livros.

- Cálculo de 98 vis disponíveis para distribuição após reservas
- Discussão sobre reservar vis para compra de livros de Aquam (20 vis) e Mentem (14 vis)
- Planejamento para pedir livro de Ignem no tribunal (16 vis se forem amigos dos Flambeau)
- Themis precisa de vis de Corpus para rituais do Apolo para aumentar sua força
- Decisão de guardar vis de Vim para o Aegis do covenant
- Discussão sobre usar vis de Imaginem para pagar pelos livros
- Planejamento de distribuir 10 vis para cada mago do covenant
- Problemas técnicos com a planilha de controle de vis do covenant
- Erro de referência aparece nas planilhas da biblioteca do covenant
- Problema é resolvido após identificar que foi causado por copy-paste acidental

Preparativos para o Tribunal

Os magos fazem os preparativos finais para o tribunal que acontecerá no próximo ano.

- Confirmação de que o tribunal será em 1236 em Miniata Sophia
- Discussão sobre tentar fazer amizade com os Flambeau no tribunal
- Planejamento da visita da Marcela na primavera
- Preparação para fazer aging rolls no inverno
- Encerramento do ano de 1235 e planejamento para 1236
- Drusilla ganha nova magia 'Eyes on the Wall' que permite ver qualquer estrutura dentro do covenant

- Definição das preferências de vis: Themis quer corpus para rituais do Apolo, outros querem terra e mentem
- Discussão sobre sistema de distribuição de vis e suas vantagens

Npcs

Ahmad Ibn Nasser

Mago pirata ex Tytalus que enviou uma carta misteriosa oferecendo trocar informações sobre itens pilhados de Mons Clara por Liliana. Abordou o navio de Penelope em 1223 e demonstrou conhecimento sobre a Ordem de Hermes. Possui informações sobre uma conexão arcana e outros itens roubados do covenant há 20 anos. Reconheceu Penelope como membro da Ordem e permitiu que ela partisse após abordar o navio.

Liliana

Filha de um mercador que está atualmente em Mons Clara. Foi prometida em casamento a um contato de Ahmad em Veneza, mas desapareceu. É o objeto da negociação proposta por Ahmad Ibn Nasser na carta misteriosa.

Valgraven

Arquimago Jerbiton de Belaquin, considerado um dos magos mais antigos do tribunal e segundo mago mais velho da região. Esperado para participar do tribunal de 1236.

Marcella

Magia que virá visitar durante o tribunal de 1236, mencionada como tendo mudado seus planos devido ao atraso do tribunal. Tem interesse em moinhos de água e assuntos relacionados.

Aurélia Bonisagus

Especialista em Intellego da Casa Bonisagus, residente do Cenobium próximo a Avignon. Trianoma que provavelmente estará presente no tribunal. Themis planeja entregar-lhe uma cópia de seu tratado de Intellego para revisão e buscar orientação sobre estudos avançados.

Damon

Professor de grego que está ensinando a língua para Themis até o final do inverno. Oferece 22 XP para um estudante ou 20 XP se houver dois estudantes. Na primavera aprenderá o alfabeto latino com o Padre Vitorino.

Padre Vitorino

Clérigo que ensinará o alfabeto latino para [Damon](#) na primavera, permitindo que ele comece a aprender latim. Possui habilidades em Scribe, Latim e Teaching.

Tibaut

Ex-mago Guernicus de Mons Clara que desapareceu há sete anos em Twilight. Tinha alto warping score (9 ou mais) e era conhecido por pesquisa imprudente e escura. Era extremamente paranóico e conduzia investigações sobre uma conspiração envolvendo a Dama. Mantinha conspiracy boards detalhados sobre todos no covenant e foi expulso de seu próprio covenant anterior.

Michaela

Antiga assistente de Tibaut que tinha acesso ao seu laboratório. Já falecida e teve um enterro cristão, por isso não se tornou fantasma. Era a única pessoa além de Tibaut que entrava no laboratório. Descrita nas notas de Tibaut como 'ex-Warped'.

A Dama

Praeco do tribunal e figura central nas investigações de Tibaut, identificada como sua 'suspeita principal'. Tibaut acreditava que ela foi comprometida por uma força externa e estava conectada a uma conspiração maior. Segundo Drusilla, ela responde naturalmente às acusações, dizendo que essas alegações são comuns desde que voltou do régio. Possui uma familiar serpente chamada Maju.

Oriande Le Fee

Pessoa mencionada nas anotações de Tibaut como 'o link' e conectada à Dama. Descrita como tendo mais de 50 anos e sendo uma 'deusa antiga' conectada com o mestre da Dama. Foi responsável por capturar a Dama em Arcádia.

Beatrice

Quaesitor em quem Tibaut confiava cegamente, aparentemente a única pessoa em suas anotações sem suspeitas negativas. Mencionada como alguém em quem ele depositava total confiança, mas mesmo assim escolheu Solis para receber suas investigações.

Solis

Quaesitor Guernicus escolhido por Tibaut para receber 'o caso' em caso de seu desaparecimento. Tibaut confiou nela em vez de Beatrice para guardar suas descobertas sobre a conspiração. Foi evasiva quando Apolo tentou investigar mais profundamente o desaparecimento de Tibaut.

Senex

Ex-Quaesitor anterior a Beatrice, mencionado nas investigações de Tibaut como parte da conspiração que ele estava investigando.

Protantos

Outro ex-Quaesitor mencionado nas anotações de Tibaut, aparentemente parte do padrão de desaparecimentos que ele estava investigando.

Protandus ex-Tremere

Quaesitor anterior que desapareceu antes de Senex. Mencionado nas notas de investigação de Tibaut como parte do padrão de desaparecimentos de quaeisitores. Tremere do tribunal.

Garos

Primus da Casa Flambeau mencionado nas notas de Tibaut. Referido como 'o Flambeauzão' e aparece no contexto da liderança e investigações sobre desaparecimentos.

Maju

Familiar serpente da Dama, descrita nas notas de Tibaut como muito inteligente ou 'inteligente demais'. A Dama não tinha familiar quando foi capturada pela Oriande em Arcádia, sugerindo que Maju foi adquirida posteriormente.

Julius ex Merinita

Nome encontrado na lista de investigação de Tibaut, sem anotações específicas mas conectado ao padrão de pessoas desaparecidas ou suspeitas.

Tumbarius

Parens de Tibaut mencionado na lista de nomes da investigação. Sua conexão com os eventos não está clara nas notas encontradas.

Wilkes

Mestre da Casa [Bjornaer](#) que escreveu o melhor livro de Animal da biblioteca. Autor de uma suma de qualidade excepcional (21 de qualidade, 14 de nível) que requereu conhecimento de pelo menos 42 em Animal. Era conhecido como especialista em sua arte e possuía habilidades de comunicação e ensino.

Ninip

Criatura celestial aracnídea que se comunica em grego através de transmissão mental. Não precisa comer, sustentando-se da aura mágica. Demonstra conhecimento extenso sobre constelações e astronomia, mas não se lembra de antes de aparecer no covenant. Sente que algo está faltando e precisa corrigir 'desalinhamentos' em locais específicos. É paciente, ordenado e inteligente, comunicando-se através de fórmulas e diagramas mentais.

Sera

Mercadora Redcap responsável por conseguir livros e fórmulas para o covenant. Atualmente está no covenant e partirá na primavera, sendo a intermediária para aquisições de conhecimento mágico de outros covenants. Foi ela quem trouxe as cartas misteriosas encontradas na Casa Mercere.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que acompanha a expedição para coletar vis do troll. Jovem estudante que está aprendendo sobre a vida perigosa dos magos através de experiências práticas.

Anil

Ferreiro do covenant com 41 anos e habilidade 7 em Craft Armor Smith. Possui Puissant Craft Armor Smith e várias características incluindo Independent Craftsman, Mild Aging, Custos, Foreign Upbringing, Warped by Magic e Sleep Disorder.

Gabriel

Membro do covenant com 35 anos e habilidade 7 em sua especialidade principal.

Nicolau Jovios

Pessoa mencionada nas notas de Tibaut com possível conexão, mas não reconhecida pelos personagens principais.

Locations

Miniatia Sophia

Covenant Criamon localizado nas montanhas dos Pirineus, entre Ara Maxima Nova e Aedes Mercurii, onde será realizado o tribunal de 1236. Descrito como um local remoto e de difícil acesso, sendo uma caverna nas montanhas. Local onde será realizado o Tribunal Provençal de 1236, sede de um covenant que aceitou hospedar o evento após o adiamento devido à má colheita.

Casa Mercere

Local onde Sera encontrou as cartas misteriosas, incluindo a carta de Ahmad Ibn Nasser endereçada a Mons Clara. Ninguém sabia dizer de onde a carta havia vindo.

Mediterrâneo

Área marítima onde Penelope encontrou Ahmad Ibn Nasser em 1223, quando seu navio foi abordado entre Marseille e Perpignan. Ahmad comandava um navio com bandeira vermelha e marinheiros mouros.

Veneza

Cidade mencionada na carta de Ahmad como destino onde Liliana deveria ser entregue a um mercador para casamento arranjado.

Aedes Mercurii

Casa Mercere localizada no extremo oeste dos Pirineus, próxima à costa francesa. Ponto de parada obrigatório para quem viaja através dos Pirineus. Covenant localizado na ponta oeste dos Pirineus, servindo como referência geográfica para outras localizações.

Castra Solis

Covenant Flambeau localizado ao sul de Bordeaux, conhecido por sediar torneios Flambeau em campos abertos ensolarados. Descrito como 'Campinas Solares' ou 'Campinas Ensolaradas'. Tem uma peregrinação consistente de visitantes devido aos eventos regulares.

Ara Maxima Nova

Covenant localizado no lado leste dos Pirineus, próximo a Perpignan, servindo como referência geográfica importante na região.

Fochdins

Covenant mencionado como localizado no final dos Pirineus, no extremo oposto de Aedes Mercurii, próximo ao lado espanhol.

Cenobium

Região espalhada onde vivem os magos Bonisagus, incluindo Aurélia. Localizada próxima a Avignon, a cerca de 15 dias de caminhada de Mons Clara.

Sanctum de Tibaut

Laboratório mágico abandonado de Tibaut no segundo andar de Mons Clara, protegido por círculo de ferro e alarmes mágicos. Contém uma antessala com cama arrumada e

escrivaninha, e o laboratório principal em completa desordem com conspiracy boards, penas de grifo e materiais de pesquisa espalhados. Completamente escuro e escavado na montanha.

Mons Clara

Covenant principal onde os personagens residem, mencionado extensivamente nos mapas e anotações de Tibaut como centro de suas investigações. Local onde Themis passeia com Ninip durante a noite e onde ocorrem as discussões sobre recursos.

Mimizan

Local importante nas investigações de Tibaut, conectado ao culto da Dama e às viagens de Drusilla. Mencionado nas notas de Tibaut como conectado à pena de grifo e às mentiras das fadas.

Nascente do Verdon

Local marcado nos conspiracy boards de Tibaut como parte de suas investigações sobre a conspiração.

Monastério de Santo André

Local marcado nos mapas de conspiração de Tibaut como parte de suas investigações.

Rota dos Legados

Caminho antigo romano marcado em tinta vermelha no mapa de Tibaut, ligando os Pirineus aos Alpes. Possivelmente relacionado às cruzadas e movimentos heréticos. Via romana que ligava Roma à Gália.

Durenmar

Biblioteca mágica mencionada como destino futuro para Apolo aprender magias de aumento de inteligência.

Carcassonne

Cidade mencionada nas notas de Tibaut como centro da cruzada, com anotações sobre heréticos e movimentos religiosos.

Albi

Cidade mencionada junto com Carcassonne como centro da cruzada nas notas de Tibaut.

Belaquin

Covenant onde reside o arquimago Valgraven, mencionado como um dos locais importantes do tribunal.

Spells

Leap of Homecoming

Magia de teletransporte que Themis planeja aprender durante o inverno de 1235. Permitirá viagens rápidas e será útil para o tribunal. Themis aprenderá esta magia no inverno de 1235.

Visão de Vis

Magia usada por Drusilla para detectar a presença de vis nos objetos encontrados no sanctum, permitindo identificar as moedas de prata como contendo vis mágico. Dura o dia inteiro.

Sistema de Alarme Mágico

Efeito mágico ativado quando a porta do laboratório é aberta, produzindo gritos altos e fazendo covens aparecerem em fogo. Os efeitos batem no Parma dos intrusos mas não conseguem penetrar.

Efeito de Intellego

Magia de detecção que bate no Parma dos personagens quando entram no laboratório, aparentemente parte do sistema de segurança de Tibaut para identificar intrusos.

Strength of Apollo

Ritual de Corpus que aumenta a força de uma pessoa. Custa 4 vis e causa 1 ponto de warping por nível de aumento. Pode elevar a força de -6 até 0 através de múltiplas aplicações, totalizando 12 vis e 3 warping para o efeito completo. Apolo possui esta magia.

Wizard's Parry

Magia de Rego Terram de nível 5 que permite aparar um golpe completamente, anulando todo o dano de um ataque. Funciona apenas contra ataques baseados em terra/metal, não contra ataques de animais ou materiais orgânicos. Pode ter requisito de casting para incluir outras artes.

Magia de Sono

Magia usada por Drusilla para adormecer o troll durante a coleta de vis. Tem duração momentânea e penetração suficiente para afetar a criatura crescida. O troll acorda sozinho após algum tempo.

Eyes on the Wall

Magia de Structure que permite a Drusilla ver qualquer lugar dentro do covenant, similar à magia do Luc mas focada em estruturas ao invés de runas. Não funciona dentro de sanctums. Drusilla adquire esta magia.

Gift of the Bears Fork

Fórmula de muto corpus que Spatha pediu para Sera conseguir, destinada a dar mais proteção aos membros do covenant. É de nível alto e causará warping quando castada em outros, mas eventualmente os magos podem aprender para usar em si mesmos.

Homecoming

Magia de teletransporte mencionada como sendo conhecida por vários magos do covenant, permitindo viagens rápidas.

Items

Carta do Tribunal Provençal

Convocação oficial para o Tribunal Provençal de 1235, adiado para 1236 devido a uma má colheita no lado oeste do tribunal. Solicita contribuições de vis de Creo, Herbam ou Animal para rituais de criação de comida e informa sobre a realização do evento em Miniata Sophia.

Carta de Ahmad Ibn Nasser

Carta misteriosa endereçada a Mons Clara, de origem desconhecida, encontrada na Casa Mercere. Contém uma proposta de troca de Liliana por informações sobre itens pilhados de Mons Clara há 20 anos, incluindo uma conexão arcana. Escrita por Ahmad Ibn Nasser, ex Tytalus.

Conexão Arcana

Item mágico mencionado por Ahmad Ibn Nasser como parte dos bens pilhados de Mons Clara há 20 anos. Ahmad afirma saber sua localização e oferece essa informação como parte da negociação.

Tratado de Intellego

Tratado de qualidade 11 sobre Intellego escrito por Themis. Uma cópia foi feita no verão de 1235 e será enviada para Aurélia Bonisagus para revisão e orientação sobre estudos avançados em Intellego.

Saco de veludo com moedas de prata

Saco feito de veludo contendo cinco moedas de prata da região de Provence, cunhadas há cerca de 50 anos. As moedas contêm 5 pawns de vis Vim e foram encontradas na gaveta da escrivaninha de Tibaut.

Araminho de ferro

Fio de ferro tenso e esticado que preenchia o círculo esculpido na pedra, usado como proteção contra fadas. Aparenta ter sido feito relativamente recente de forma rústica, além da capacidade normal de Tibaut.

Círculo de proteção

Semicírculo esculpido na pedra do chão na entrada do laboratório de Tibaut, preenchido com araminho de ferro como proteção contra criaturas féricas.

Pena de Grifo Enorme

Pena de grifo de tamanho considerável mantida em posição de destaque no laboratório de Tibaut. Era o foco principal de suas pesquisas, com anotações indicando que não era de origem feérica e possivelmente infernal. Tibaut a trouxe após ser atacado por um grifo.

Penas de Grifo Menores

Várias penas de grifo menores encontradas no laboratório, aparentemente usadas como material de referência para comparação com a pena principal.

Pena Mágica Escriba

Pena encantada que escreve automaticamente quando detecta intrusos no laboratório. Escreveu 'intruso, vírgula, desconhecido' ao detectar a presença de Spatha e Drusilla.

Conspiracy Boards

Quadros de conspiração pregados nas paredes do laboratório contendo mapas, desenhos toscos, nomes e anotações curtas sobre pessoas e locais. Estavam cobertos com tecidos e panos para ocultação. Incluem avaliações detalhadas de cada membro do covenant.

Notas de Investigação de Tibaut

Extensas anotações conspiratórias sobre desaparecimentos de quaesidores, mapas com rotas marcadas, teorias sobre influência infernal nos movimentos heréticos, e suspeitas sobre vários

magos e locais. Contém informações sobre a Dama, sua familiar Maju, e conexões com Arcádia.

Rosário com Vis

Terço ou rosário pendurado na parede do sanctum contendo 10 pontos de corpus vis. Aparentemente mantido como reserva de emergência por Tibaut.

Moedas de Prata com Vis

15 moedas de prata espalhadas pelo laboratório contendo vim vis, aparentemente usadas por Tibaut em rituais relacionados ao estudo da pena de grifo. Total de 20 pontos de vim vis quando combinadas com as do saco de veludo.

Investigationum in Proventia

Livro autobiográfico inacabado de Tibaut ex Guernicus, uma suma de Code of Hermes de nível 4 e qualidade 8. Contém resumo da carreira de Tibaut e seus casos mais difíceis como investigador. Foi abandonado quando ele começou suas investigações sobre a conspiração. O título é um trocadilho em francês que os magos locais entenderiam.

Mapa da Provence

Mapa rudimentar da Provence com uma rota marcada em tinta vermelha ligando os Pirineus aos Alpes, identificada como a 'Rota dos Legados' ou rota das cruzadas. Contém teorias sobre movimentos heréticos e influência infernal.

Pena de Grifo Principal

A pena de grifo mais importante encontrada no sanctum de Tibaut, que será incluída junto com suas notas de investigação para levar ao tribunal. É considerada parte essencial do material investigativo.

Penas de Grifo Adicionais

Várias outras penas de grifo encontradas no sanctum de Tibaut, aparentemente coletadas como referência para suas pesquisas. Uma foi separada por Spatha como lembrança.

Livro de Animal de Wilkes

Uma suma excepcional de Animal (nível 14, qualidade 21) escrita por Wilkes da Casa Bjornaer. É considerado o melhor trabalho já feito sobre Animal, todo iluminado e decorado com motivos de pássaros, representando o conhecimento de uma vida inteira.

Lab Text de Shadow of Life Renewed

Um texto de laboratório de nível 75 para magia de ressurreição (Rego Vitam) encontrado por Benoit. É impossível de aprender em uma estação devido ao seu nível extremamente alto, requerendo lab total de pelo menos 75 pontos.

Livro de Mentem

Suma de Mentem nível 12, qualidade 16, disponível por 14 vis através do catálogo 'No Strings Attached'. Destinado principalmente para ajudar Apolo e outros magos do covenant, exceto Penelope que já possui conhecimento avançado.

Livro de Ignem de Novgorod

Livro avançado de Ignem disponível em Novgorod, mas que demoraria 5 anos para ser obtido devido às complicações políticas e distância do local.

Livro de Aquam

Suma de Aquam de alto nível disponível no catálogo, considerada como solução definitiva para estudos de magia aquática no covenant.

Vis de Perdo

4 pawns de vis de Perdo coletados do troll durante o outono. O troll cresceu desde o ano anterior e agora é equivalente a um pré-adolescente.

Vis de Terra das Estalactites

8 pawns de vis de Terra coletados das stalactites dentro do covenant durante o inverno.

Vis de Rego da Coroa

4 pawns de vis de Rego coletados da coroa dentro do covenant durante o inverno.

Talismã de Tibaut

Item mágico pessoal de Tibaut mencionado em suas notas de laboratório, com textos sobre sua criação encontrados entre seus pertences.

Varinha de Ferro

Item mágico feito de ferro criado por Tibaut, mencionado em seus textos de laboratório encontrados no sanctum.

Sessions/2025-10-27 Marcella ex Bonisagus.md

Date: Oct 27th, 2025

Summary

A sessão começou com a conclusão da distribuição anual de vis entre os membros do covenant. [Penelope](#), Luc e [Apolo](#) finalmente receberam suas cotas, Apolo obteve dez vis no total: cinco de Terra, dois de Ignem, dois de Herbam e um de Corpus. Durante as discussões sobre pagamentos, os magos mencionaram a necessidade de se tornarem amigos dos Flambeau para conseguir desconto em um valioso livro de Ignem.

[Sera](#) apresentou suas contribuições para melhorar as operações do covenant, demonstrando um regador mágico que economizaria seis pounds por ano nas plantações através de um efeito de Creo Aquam. Ela também mostrou uma varinha especial que transformava penas de galinha em penas de ganso mais apropriadas para escrita, economizando quatro pounds em materiais. Como presente especial para Themis, Sera trouxe o Book Stand of Espera, um item mágico que flutuava atrás do usuário permitindo consultar livros enquanto caminhava. Para todos os laboratórios, ela ofereceu tapeçarias místicas decoradas com símbolos místicos que dariam bônus de estética.

Os magos discutiram suas contribuições individuais para o covenant. Luc planejava transcrever suas magias para a biblioteca, incluindo uma nova magia que havia inventado para colocar animais para dormir. Luc explicou os desafios técnicos de expandir sua magia Securing the Harvest para proteger plantações inteiras, descobrindo que círculos mágicos maiores eram exponencialmente mais difíceis de manter e propensos a falhas. A conversa revelou as complexidades de magias rituais e a necessidade de vis para efeitos de longa duração.

[Johannes](#) pediu permissão aos magos para arranjar casamentos para seus filhos adolescentes de dezesseis e quinze anos. Ele tinha contatos na Inglaterra que conheciam pessoas na corte de Paris, planejando enviar sua filha para se casar e receber uma moça para seu filho. Os magos discutiram as expectativas e preocupações sobre trazer uma nova pessoa ao covenant, mencionando que o filho poderia buscar uma carreira mais nobre que lavrador.

A conversa se voltou para Liliana e as múltiplas ofertas de casamento que ela estava recebendo para se casar com alguém em Veneza. Penelope expressou preocupação sobre o interesse excessivo, questionando por que tantas pessoas, incluindo até um pirata, estavam se envolvendo nas negociações. Themis sugeriu que Liliana deveria decidir por si mesma após cortejo adequado, mas havia preocupação sobre ela conhecer muitos segredos do covenant.

Durante o inverno, os personagens fizeram suas rolagens anuais de envelhecimento. Luc obteve um resultado favorável, não aparentando envelhecer naquele ano, contrastando com

anos anteriores quando havia perdido força e estamina. Os magos planejaram suas atividades para as próximas quatro estações, designando trabalho para covenfolk como Vitório e Guilherme, enquanto [Damon](#) ensinaria artes liberais para o [padre Vitolino](#).

Sera recebeu várias missões para realizar durante suas viagens, incluindo pedir para Aurélia ex Bonisagus avaliar o tratado de Intellego de Themis e buscar informações sobre magias de Intellego Aquam. Penelope solicitou que Sera procurasse compradores para suas magias de sono, enquanto Luc preparava seu talismã com a forma física que Sera havia trazido. As dificuldades de transporte devido ao tribunal próximo foram discutidas.

Na primavera, o covenant realizou a tradicional coleta de vis dos cabelos de bebês. Themis foi designado para verificar se alguma criança tinha Gift usando sua magia de detecção. Apolo realizou múltiplos rituais de aprimoramento de atributos, melhorando a comunicação e força de vários magos, incluindo múltiplos rituais para Themis para zerar seus atributos negativos.

A maga Marcella ex Bonisagus chegou a [Mons Clara](#) após uma longa viagem marítima de três semanas pelo Mediterrâneo. Ela estava acompanhada por um Redcap que se parecia notavelmente com Leon, o filho da Sera, e dois soldados. Durante o jantar, Luc mencionou um caso passado de infernalismo no covenant na frente do Redcap, causando constrangimento quando Sera se levantou e saiu da sala.

Marcella explicou sua pesquisa sobre as pedras mágicas de Rotula ex Verditius e sua busca para reconstruir o moinho de [Barbegal](#). Ela revelou ter encontrado todas as pedras exceto a de Vim, que era necessária para desenvolver um breakthrough na extração de vis de técnicas. A conversa se voltou para a possibilidade de estabelecer um novo covenant ou chapter house em Barbegal, com [Spatha](#) expressando preocupação sobre conflitos futuros entre covenants próximos.

No dia seguinte, Spatha e Marcella visitaram o moinho de Mons Clara onde descobriram a pedra de Vim que faltava, jogada num canto do segundo andar e coberta de farinha. Marcella ficou emocionada ao reconhecer o símbolo de Vim esculpido na pedra, completando finalmente sua coleção. Spatha ofereceu usar seu talismã encantado para transportar a pesada pedra até Barbegal, apesar das limitações de distância e linha de visão.

Os dois fizeram a viagem de três dias até Barbegal, conversando sobre teoria mágica e astrologia durante o caminho. Spatha mencionou ter aprendido grego recentemente, impressionando Marcella com sua erudição. Chegando às ruínas, Marcella examinou o local e as outras pedras mágicas, planejando estabelecer um laboratório no espaço que havia pertencido à Rotula. Spatha apresentou Marcella ao Molidius, a topeira mágica gigante que protegia o local, que permaneceu caracteristicamente indiferente.

Durante as conversas, Marcella e Spatha discutiram sobre Drusilla e sua aprendiz, com Marcella expressando preocupação sobre o trauma causado pelos Rusticani. Spatha defendeu Drusilla, elogiando suas contribuições positivas para Mons Clara. Marcella planejou os próximos passos de sua pesquisa, decidindo fazer uma análise completa do local antes de determinar se estabeleceria uma chapter house ou transportaria as pedras para [Stella Durus](#).

De volta a Mons Clara, Marcella ofereceu ajuda para investigar a aura da região e descobrir mais sobre o tether da [Nascente do Verdon](#). Luc se ofereceu para acompanhá-la na investigação, levando-a ao local de grande beleza natural com aura mágica de nível seis. Marcella ficou impressionada com a força da aura e questionou por que não havia um covenant ou laboratório em local tão poderoso.

Usando sua magia Piercing the Magical Veil, Marcella revelou a entrada de um régio mágico na nascente, bem embaixo da cachoeirinha. Ela também detectou vestígios de atividade mágica recente no local, descobrindo resíduos de terceira ou quarta magnitude que indicavam que alguém havia lançado magia ali recentemente. A descoberta levou a discussões sobre proteção das fontes de vis e a possibilidade de estabelecer um sanctum no local.

Enquanto isso, Spatha conversou extensivamente com Ninip sobre suas missões para corrigir desalinhamentos na realidade. A criatura celestial explicou sua capacidade de detectar imperfeições nas teias da realidade e forneceu coordenadas usando constelações como referência. Spatha ofereceu tornar Ninip seu familiar para criar um laço inquebrável, proposta que intrigou a criatura. Eles planejaram missões conjuntas para o verão, com o primeiro local localizado na direção da floresta férica.

Os magos discutiram os riscos das missões de Spatha e os planos para o tribunal em Miniata Sofia. Spatha confirmou que não iria ao tribunal, preferindo focar nas missões com Ninip, e decidiu deixar seu sigil de voto com Penelope para representá-lo. A viagem ao tribunal levaria de dezesseis a vinte e quatro dias, dependendo dos ventos para a viagem de barco.

Para encerrar a estação, Apolo realizou um ritual final de comunicação em si mesmo, eliminando com sucesso todos os seus atributos sociais negativos. Com isso, ele poderia parar de interpretar fala enrolada e confusa, tendo finalmente corrigido todas as suas deficiências sociais através dos rituais mágicos. A primavera chegou ao fim com os magos se preparando para o verão e o tribunal que se aproximava.

Short Summary

A sessão começou com a distribuição anual de vis entre os membros do covenant, os magos discutiram melhorias para as operações. Sera apresentou várias contribuições valiosas, incluindo um regador mágico que economizaria seis pounds anuais, uma varinha

transformadora de penas e o Book Stand of Espera como presente para Themis. Durante o inverno e primavera, os magos realizaram suas atividades sazonais, com Apolo executando múltiplos rituais de aprimoramento de atributos para melhorar as características de vários membros do covenant, enquanto Themis foi designado para verificar o Gift em crianças durante a tradicional coleta de vis.

O evento mais significativo foi a chegada da maga Marcella ex Bonisagus, que estava pesquisando as pedras mágicas de Rotula ex Verditius para reconstruir o moinho de Barbegal. Após descobrir a pedra de Vim que faltava no moinho de Mons Clara, Spatha a acompanhou até Barbegal em uma viagem de três dias. Marcella também investigou a nascente do Verdon com Luc, revelando através de sua magia a entrada de um régio mágico e vestígios de atividade mágica recente no local. Paralelamente, Spatha desenvolveu uma parceria com Ninip para missões de correção de desalinhamentos na realidade, oferecendo torná-lo seu familiar, enquanto os magos se preparavam para o tribunal em Miniata Sofia e discutiam questões familiares como os casamentos planejados por Johannes para seus filhos.

Scenes

Divisão de Vis do Covenant

Os magos completam a distribuição anual de vis entre os membros do covenant.

- Penelope, Luc e Apolo recebem suas cotas de vis
- Apolo recebe 10 vis: cinco de Terra, dois de Ignem, dois de Herbam e um de Corpus
- Discussão sobre pagamento do Aegis e compra de livros
- Menção de que precisam se tornar amigos dos Flambeau para conseguir desconto em livro de Ignem

Presentes de Sera para o Covenant

Sera apresenta várias contribuições mágicas que fez para melhorar as operações do covenant.

- Sera mostra regador mágico que economiza 6 pounds por ano nas plantações
- Apresenta varinha que transforma penas de galinha em penas de ganso para escrita
- Dá presente especial para Themis: Book Stand of Espera com bônus de especialização em textos
- Oferece tapeçarias místicas para todos os laboratórios que dão bônus de Aesthetics
- Sera explica que a receita de Mão Claras aumentará para 15 pounds por ano devido aos novos itens

Contribuições e Projetos dos Magos

Discussão sobre as contribuições individuais dos magos para o covenant e projetos futuros.

- Luc planeja transcrever suas magias para a biblioteca do covenant
- Johannes pode lançar Securing the Harvest para proteger as plantações
- Discussão sobre dificuldades de fazer círculos mágicos grandes para proteção
- Explicação sobre rituais necessários para magias de longa duração
- Luc menciona ter inventado uma magia própria para colocar animais para dormir

Discussão sobre Magia de Proteção de Plantações

Luc discute os desafios técnicos de expandir sua magia de proteção de plantações para cobrir áreas maiores.

- Luc explica as limitações de sua magia Securing the Harvest para proteger plantações
- Discussão sobre os problemas de fazer círculos mágicos grandes para cobrir plantações inteiras
- Explicação sobre como círculos maiores são mais difíceis de manter e mais propensos a falhas
- Luc considera evoluir a magia para boundary/year mas descobre que seria um ritual custoso
- Spatha explica como usa círculos de pedra para proteger árvores individuais
- Discussão sobre a necessidade de vis para rituais e dificuldades práticas

Proposta de Casamento dos Filhos de Johannes

Johannes pede permissão aos magos para arranjar casamentos para seus filhos adolescentes.

- Johannes anuncia que seus filhos têm 16 e 15 anos e estão prontos para casar
- Ele tem contatos na Inglaterra que conhecem pessoas na corte de Paris
- Planeja enviar sua filha para se casar e receber uma moça para seu filho
- Os magos discutem as expectativas e preocupações sobre trazer uma nova pessoa ao covenant
- Menção de que o filho pode buscar uma carreira mais duradoura que lavrador
- Discussão sobre profissões mais nobres disponíveis no covenant

Discussão sobre o Casamento de Liliana

Os magos debatem sobre as múltiplas ofertas de casamento para Liliana e suas implicações.

- Penelope expressa preocupação sobre o interesse excessivo no casamento de Liliana
- Discussão sobre por que tantas pessoas querem casar Liliana com alguém em Veneza
- Themis sugere que Liliana deveria decidir por si mesma após cortejo adequado
- Preocupação sobre Liliana saber muitos segredos do covenant
- Menção de que até um pirata se envolveu nas negociações
- Proposta de que o pretendente venha cortejá-la pessoalmente

Rolagens de Envelhecimento

Os personagens fazem suas rolagens anuais de envelhecimento para o inverno de 1235.

- Luc faz sua rolagem de envelhecimento e obtém resultado zero
- Discussão sobre os resultados anteriores de envelhecimento de Luc
- Cálculos de modificadores de idade e condições de vida
- Menção de que Luc teve problemas de envelhecimento em anos anteriores perdendo força e estamina
- Planejamento das atividades para as próximas quatro estações

Planejamento das Atividades de Primavera

Os magos organizam suas atividades para a primavera de 1236, incluindo trabalho de covenfolk e projetos pessoais.

- Spatha planeja quatro estações de atividades com placeholders
- Vitório e Guilherme precisam de trabalho designado
- Damon vai ensinar artes liberais para o padre Vitolino
- Gabriel continua trabalhando como escriba
- Chegada de um novo livro que pode ser copiado
- Themis é solicitado a escrever mais tratados de teoria mágica

Missões de Sera

Sera recebe várias missões para realizar durante suas viagens, incluindo avaliações de livros e compras.

- Sera vai pedir para Aurélia X. Bonissagos avaliar o tratado de Intellego de Themis

- Pedido de informações sobre magias de Intellego Aquam
- Busca por suma de 'Discerning Deceptions' de Mentem
- Penelope pede para trocar vis com Sera
- Dani solicita que Sera procure compradores para magias de sono
- Sera pode conseguir dois vis por cada venda de pacote de magias
- Sera explica dificuldades de transporte devido ao tribunal

Preparação do Talismã de Luc

Luc prepara seu talismã com a ajuda de Sera, que trouxe a forma física necessária.

- Sera trouxe a forma física do talismã de Gabriel
- Luc vai gastar vis para abrir o talismã
- Como não é Verditius, Gabriel não pode criar a forma física sozinho
- Sera pode levar bundles de magias copiadas em suas viagens
- Discussão sobre dificuldades de transporte devido ao tribunal

Coleta de Vis dos Bebês

O covenant realiza a tradicional coleta de vis dos cabelos de bebês durante a primavera.

- Realização da tradicional 'carnavalha de mãos claras'
- Coleta dos cabelos dos bebês para vis
- Themis designado para verificar se alguma criança tem Gift
- Processo realizado sem problemas
- Planejamento da visita da Marcella

Rituais de Aprimoramento de Atributos

Apolo realiza múltiplos rituais para melhorar os atributos de comunicação e força dos magos.

- Apolo casta ritual de comunicação para Themis usando 4 vis de Mentem
- Ritual de força também é realizado para Themis
- Themis realiza múltiplos rituais para zerar seus atributos negativos
- Troca de vis entre os magos para conseguir os componentes necessários
- Cada ritual gera 1 XP de Warping para quem recebe
- Apolo usa Cautious Sorcerer para reduzir dados de botch

Efeitos dos Rituais e Recuperação

Os magos observam os efeitos dos rituais de aprimoramento e discutem as mudanças físicas resultantes.

- Themis aparece visivelmente mais magro após os rituais
- Comentários sobre como a comida de Mons Clara afeta a aparência dos magos
- Discussão sobre o sistema de aging e warping na ficha de personagem
- Apolo também teve seus atributos melhorados anteriormente
- Observação de que todos os magos chegaram com atributos negativos

Chegada da Marcella

A maga Marcella ex Bonisagus chega a Mons Clara acompanhada de um Redcap e dois soldados após uma longa viagem marítima.

- Marcella chega ao covenant após três semanas de viagem de navio pelo Mediterrâneo
- É acompanhada por um Redcap que se parece com Leon, filho da Sera
- Discussão sobre a filha de Apolo, Elea, que nasceu com olhos púrpura e orelhas pontudas
- Marcella explica sua pesquisa sobre as pedras mágicas de Barbegal e extração de vis
- Conversa sobre o projeto de reconstrução do moinho e breakthrough para destilar técnicas
- Marcella critica a ambição descontrolada dos magos da Ordem

Discussão sobre Infernalismo na Frente do Red Cap

Luc menciona um caso de infernalismo passado no covenant na frente de um Red Cap visitante, causando constrangimento.

- Luc menciona que tiveram um sodalis expulso por infernalismo
- O Red Cap para de comer e presta atenção na conversa
- Sera se levanta e sai da sala para evitar a situação
- Thierry entra na sala para jantar durante a conversa tensa
- Marcella pede elaboração sobre a acusação séria

Marcella Explica sua Pesquisa sobre as Pedras de Barbegal

Marcella detalha sua busca pelas pedras mágicas de Rotula ex-Verditius e seus planos de pesquisa.

- Marcella explica que encontrou todas as pedras exceto a de Vim
- Ela revela que a pedra de Vim foi a única coisa trazida de Barbegal originalmente

- Marcella descreve suas tentativas de comunicação com Molidius, a topeira mágica gigante
- Spatha oferece ajuda para transportar a pedra usando seu talismã
- Explicação sobre o breakthrough para extrair vis de técnicas

Discussão sobre o Futuro de Barbegal

Marcella e os magos de Mons Clara discutem a possibilidade de estabelecer um novo covenant ou chapter house em Barbegal.

- Marcella sugere criar um novo covenant em Barbegal no próximo tribunal
- Spatha expressa preocupação sobre conflitos futuros entre covenants próximos
- Discussão sobre as defesas limitadas de Barbegal (apenas o Regio e Molidius)
- Proposta de fazer Barbegal uma chapter house de Mons Clara
- Marcella considera vir residir temporariamente para completar sua pesquisa
- Conversa sobre investimentos necessários e fontes de vis
- Menção de que Mons Clara ainda é um Spring Covenant

Conselhos sobre os Flambeau

Spatha pede conselhos a Marcella sobre como se tornar amigo dos Flambeau para ter acesso à biblioteca deles.

- Marcella sugere demonstrar capacidade de ajudar os Flambeau com cruzadas
- Menciona Renaud, um Flambeau corajoso de Stella Durus
- Recomenda fazer armamentos mágicos para os Flambeau como Verditius
- Explica que Flambeau são orgulhosos e preferem presentes como recompensas por vitórias
- Discussão sobre mise-en-scène apropriado para impressionar Flambeau

Descoberta da Pedra de Vim

Marcella e Spatha visitam o moinho de Mons Clara e encontram a pedra de Vim que faltava para completar a coleção.

- Spatha avisa os trabalhadores do moinho sobre a visita
- Sobem ao segundo andar onde havia os antigos wards
- Encontram a pedra de Vim jogada num canto, coberta de farinha
- Marcella reconhece imediatamente o símbolo de Vim esculpido na pedra
- Confirmação de que agora possuem todas as pedras necessárias
- A pedra é descrita como grande e pesada

Planejamento do Transporte da Pedra

Discussão sobre como transportar a pesada pedra de Vim de Mons Clara até Barbegal.

- Spatha oferece usar seu talismã encantado para teleportar a pedra
- Explicação das limitações: uma légua por vez, limitado pela visão
- Cálculo da distância: seis léguas até Arles, mais três até Barbegal
- Planejamento da rota: um dia até Arles (fácil), dois dias de floresta (difícil)
- Decisão de fazer a viagem com Marcella e dois guardas, sem os Redcaps
- Estratégia de usar guardas com bandeirinhas para marcar distâncias

Viagem para Barbegal

Spatha e Marcella viajam para as ruínas de Barbegal para investigar as pedras mágicas do antigo moinho.

- Spatha e Marcella fazem a viagem de três dias até Barbegal
- Durante a viagem, Spatha conversa sobre teoria mágica e astrologia com Marcella
- Spatha menciona ter aprendido grego recentemente e discute sobre erudição
- Marcella comenta sobre a importância do grego como segunda língua da Ordem
- Chegam às ruínas de Barbegal, que estão como Spatha havia deixado
- Não há evidência da presença do frei maluco que esteve lá anteriormente

Investigação em Barbegal

Marcella examina as ruínas e as pedras mágicas, planejando sua pesquisa sobre destilação de vis.

- Spatha mostra a Marcella o local e as pedras mágicas encontradas
- Marcella fica animada ao ver as outras pedras do moinho
- Ela começa a fazer um levantamento do local para possível instalação de laboratório
- Spatha apresenta Marcella ao Molidius como 'um dos nossos'
- Molidius permanece indiferente e não interage
- Marcella avalia o espaço que pertencia à Rotula para usar como laboratório
- Discussão sobre necessidade de servos, soldados e fortificações mínimas

Conversas sobre Drusilla e a Ordem

Marcella e Spatha discutem sobre Drusilla, sua aprendiz, e questões da Ordem Hermética.

- Marcella expressa preocupação com o trauma de Drusilla causado pelos Tytalus
- Spatha defende Drusilla, dizendo que ela surpreende positivamente
- Discussão sobre o potencial da aprendiz de Drusilla, Lisanda
- Marcella critica as tradições dos Tytalus como destrutivas
- Conversa sobre a importância de Drusilla para Mons Clara
- Marcella questiona se a aprendiz precisará de um Bonisagus para terminar o treinamento
- Menção de que Drusilla agora tem Gentle Gift

Planejamento da Pesquisa

Marcella planeja os próximos passos de sua pesquisa e discute logística com Spatha.

- Marcella decide ficar alguns dias em Barbegal para fazer levantamento
- Spatha concorda em ficar um dia com ela, mas não mais que isso
- Discussão sobre a necessidade de transportar magicamente as 10 pedras
- Marcella planeja pesquisar uma fórmula ou ritual para mover as pedras
- Ela oferece fazer uma análise completa e enviar relatório para Mons Clara
- Decisão sobre estabelecer Chapter House fica para depois
- Planejamento da viagem de volta: três dias para ir, um dia lá, três dias para voltar

Discussão sobre Pesquisa na Nascente do Verdon

Marcella oferece ajuda para investigar a aura da região e descobrir mais sobre o tether da Nascente do Verdon.

- Marcella oferece pesquisar a aura da região para ajudar com o plano da Chapter House
- Ela sugere investigar a Nascente do Verdon para descobrir o tether do local
- Luc se oferece para acompanhar Marcella na investigação
- Discussão sobre quem no covenant é bom de escrever tratados
- Marcella critica a falta de erudição geral dos magos
- Conversa sobre diferentes casas mágicas e suas especialidades

Viagem à Nascente do Verdon

Luc acompanha Marcella até a Nascente do Verdon para investigar a aura mágica do local.

- Luc e Marcella caminham algumas horas até a Nascente do Verdon
- Marcella fica encantada com a beleza e força da aura do local (aura 6)
- Ela questiona por que não há um covenant ou laboratório em local tão poderoso
- Luc explica que fazem coleta de vis no local regularmente
- Marcella sugere que deveria haver uma chapter house no local
- Luc mostra os animais mágicos que aparecem no local

Descoberta do Régio na Nascente

Marcella usa magia para revelar a entrada de um régio mágico na nascente do Verdon, descobrindo também vestígios de magia recente no local.

- Marcella aponta para um régio que ainda não havia sido investigado
- Luc abaixa sua parma para permitir que Marcella lance uma magia nele
- Marcella lança Piercing the Magical Veil (magnitude 25) em Luc
- A entrada do régio é revelada bem na nascente, embaixo da cachoeirinha
- Marcella detecta vestígios de magia de terceira ou quarta magnitude no local
- Descoberta de que alguém lançou magia recentemente na beira do rio
- Discussão sobre se foram as bruxinhas ou magos do Cenóbio que estiveram lá
- Marcella explica como funcionam os resíduos mágicos e sua duração

Discussão sobre Proteção das Fontes de Vis

O grupo debate sobre como proteger melhor suas fontes de vis e considera estabelecer um sanctum na nascente.

- Luc expressa preocupação sobre não estarem preparados para proteger as fontes de vis
- Discussão sobre a possibilidade de Luc estabelecer seu sanctum na nascente
- Debate sobre a viabilidade de criar outro aegis no local
- Consideração sobre enviar alguém para pesquisar e registrar as fontes de vis
- Identificação de quais magos teriam habilidades adequadas para investigação (Intelligo Vim)
- Menção de que Drusilla e Themis seriam os mais adequados para essa tarefa
- Discussão sobre as limitações de cada mago para essa tarefa

Discussão sobre Exploração do Régio Mágico

Os magos discutem a descoberta de um régio mágico na nascente do Verdon e planejam sua exploração.

- Marcella revela ter detectado a entrada de um régio mágico na nascente do Verdon
- O grupo discute a necessidade de aprender a magia Piercing the Magical Veil para explorar o régio
- Marcella oferece ensinar as fórmulas de detecção de entradas de régio para todos os reinos
- Penelope oferece seu tratado sobre magia dos sonhos para Marcella em troca de colaboração
- Planejamento da exploração do régio é adiado para depois do tribunal
- Marcella oferece fórmulas tanto pessoais quanto de toque

Conversa de Spatha com Ninip sobre Missões

Spatha conversa com a criatura celestial Ninip sobre suas missões de realinhamento da realidade.

- Ninip explica sua missão de corrigir imperfeições nas teias da realidade
- Spatha descobre que Ninip não consegue viajar durante o dia devido à luz intensa
- Ninip fornece coordenadas de locais desalinhados usando constelações como referência
- Spatha oferece tornar Ninip seu familiar para criar um laço inquebrável
- Ninip demonstra interesse na proposta mas pede para entender melhor
- Planejamento de missões conjuntas para o verão é discutido
- Ninip fica ligeiramente desapontado com o adiamento mas comprehende

Planejamento das Missões de Ninip

Spatha e Ninip discutem as missões para corrigir desalinhamentos na realidade, usando coordenadas astrológicas para localizar os pontos problemáticos.

- Ninip explica que o primeiro local desalinhado fica próximo, a cerca de 5 horas de caminhada
- Ninip fornece coordenadas usando constelações, indicando direção da floresta férica
- Spatha decide usar sua Armillary Sphere para calcular as localizações exatas
- Ninip mapeia 5-6 locais ao redor de Mons Clara, o mais distante a 10 dias de caminhada
- Spatha decide adiar as missões para o início do verão para terminar seus estudos de Terra
- Ninip mede distâncias pela força dos desalinhamentos que consegue detectar

Discussão sobre Segurança e Tribunal

Os magos discutem os riscos das missões de Spatha e os planos para o tribunal em Miniata Sofia.

- Penelope expressa preocupação sobre Spatha viajar sozinho para locais inexplorados
- Discussão sobre quem ficará no covenant durante o tribunal para dar suporte
- Spatha confirma que não irá ao tribunal, preferindo focar nas missões com Ninip
- Spatha decide deixar seu sigil de voto com Penelope para representá-lo no tribunal
- Planejamento da viagem ao tribunal: 16-24 dias até Miniata Sofia, dependendo dos ventos
- Sugestão de que [Sybil](#) poderia acompanhar Spatha em missões perigosas
- Discussão sobre conexões arcana para facilitar viagens futuras

Ritual Final de Comunicação de Apolo

Apolo realiza um ritual final de comunicação em si mesmo para eliminar seus atributos sociais negativos.

- Apolo casta um ritual de Creo Mentem em si mesmo para melhorar sua comunicação
- O ritual é bem-sucedido, zerando todos os atributos sociais negativos de Apolo
- Discussão sobre futuros estudos de Mentem e rituais de atributos
- Menção ao livro de Mentem que foi comprado para o covenant
- Apolo agora pode parar de interpretar fala enrolada e confusa

Encerramento da Primavera

A estação da primavera chega ao fim e os magos se preparam para o verão e o tribunal.

- Confirmação do fim da primavera de 1236
- Preparativos para o tribunal no verão
- Planejamento das atividades da próxima estação
- Marcella permanecerá até o final da primavera

NPCs

Sera

Magia Mercere que trouxe várias contribuições mágicas para o covenant, incluindo itens encantados para agricultura e escrita. Demonstra carinho especial por Themis ao dar-lhe um presente único. Responsável por missões de transporte e comércio, avalia livros e procura compradores para magias.

Johannes

Tem filhos adolescentes de 16 e 15 anos e está planejando arranjar casamentos para eles através de contatos na Inglaterra e na corte de Paris. Envolvido na administração e operações do covenant.

Liliana

Jovem que está sendo cortejada por múltiplas pessoas para casar com alguém em Veneza. Conhece muitos segredos do covenant, o que preocupa os magos. Até um pirata se envolveu nas negociações de seu casamento.

Filho de Johannes

Jovem de 16 anos que está procurando uma carreira mais duradoura que lavrador. Seu pai está arranjando um casamento para ele com uma moça da corte de Paris.

Filha de Johannes

Jovem de 15 anos para quem o pai está arranjando um casamento através de contatos na Inglaterra que conhecem pessoas na corte de Paris.

Aurélia X. Bonissagos

Magia Bonisagus do Cenóbio que será consultada para fazer peer review do tratado de Intellego de Themis e fornecer informações sobre magias de Intellego Aquam.

Vitório

Covenfolk que precisa de trabalho designado para a primavera de [1236](#) ⚭.

Guilherme

Covenfolk que precisa de trabalho designado para a primavera de 1236.

Gabriel

Escriba do covenant que continua seu trabalho de cópia de textos e está preparando seu talismã com a ajuda de Sera.

Damon

Professor que vai ensinar artes liberais para o padre Vitolino durante a primavera.

Padre Vitolino

Religioso que vai aprender artes liberais, incluindo escrita em latim e letras, com Damon.

Marcella ex Bonisagus

Maga Bonisagus de 92 anos de Stella Durus, especialista em Vim e pesquisas sobre auras mágicas. Busca reconstruir o moinho de Barbegal para desenvolver um breakthrough na extração de vis de técnicas. Foi a parente de Drusilla e está interessada em estabelecer uma chapter house em Barbegal. Personalidade acadêmica e distraída, crítica das tradições Tytalus.

Redcap

Mensageiro moreno, narigudo com cara de francês que acompanha Marcella. Tem aparência muito similar a Leon, o filho da Sera que saiu de Mons Clara aos seis anos. Observa discretamente as conversas sobre infernalismo.

Leon

Filho da Sera que saiu de Mons Clara quando tinha seis anos. É mencionado como tendo aparência muito similar ao Redcap que acompanha Marcella.

Elea

Filha de Apolo nascida no verão de [1228](#) , com características físicas incomuns incluindo olhos púrpura, cabelos prateados e orelhas pontudas. Ainda não foi enviada para treinamento com os Mercere e fica escondida no dia a dia.

Rotula ex Verditius

Antiga maga Verditius de Barbegal que desenvolveu as pedras mágicas para extração de vis. Foi contemporânea de Selena e suas pesquisas são a base do trabalho atual de Marcella.

Selena

Única sobrevivente conhecida do ataque a Barbegal. Veio para Mons Clara e posteriormente se juntou ao Cenóbio, onde teve aprendizes antes de morrer anos depois.

Molidius

Entidade mágica que habita as ruínas de Barbegal, descrita como uma topeira mágica gigante. Protege o local e mantém a aura intacta. Entende a língua dos magos mas não demonstra interesse em comunicação. Permanece indiferente à presença de visitantes.

Romulus

Antigo mago Flambeau que organizou um laboratório improvisado no moinho de Mons Clara há 50 anos. Era especialista em magias de proteção e foi solicitado por Marcella para proteger o local.

Renaud

Mago Flambeau jovem e corajoso que reside em Stella Durus junto com Marcella. Descrito como muito digno e envolvido com cruzadas. Exemplo dado por Marcella de como os Flambeau valorizam coragem e ações militares.

Giacoma

Magia que atualmente reside em Stella Durus com Marcella mas precisa encontrar um novo covenant. Necessita de espaço próprio para conduzir suas pesquisas e seria beneficiada se Marcella se mudasse, liberando espaço em Stella Durus.

Thierry

Personagem que entra na sala para jantar durante a conversa tensa sobre infernalismo, causando a saída de Sera da sala.

Ninip

Criatura celestial aracnídea que se comunica telepaticamente em grego. Possui a habilidade de detectar desalinhamentos na realidade e conhece as coordenadas de vários locais que precisam ser corrigidos. É uma criatura lógica e racional que comprehende limitações práticas, mas fica ligeiramente desapontada quando os planos são adiados. Não consegue viajar durante o dia devido à luz intensa.

Sybil

Personagem mencionada como possível acompanhante para Themis em missões perigosas, devido ao seu conhecimento sobre criaturas férias.

Locations

Mons Clara

O covenant principal onde os magos residem e realizam suas atividades. Local das reuniões, distribuição de vis, rituais de aprimoramento e onde Marcella chega para sua visita. Ainda é considerado um Spring Covenant.

Castra Solis

Local onde os Flambeau possuem um livro famoso de Ignem que vendem por preços diferentes dependendo da amizade.

Miniatia Sophia ☈

Covenant Criamon localizado nas montanhas onde será realizado o próximo tribunal. Fica a 16-24 dias de viagem de Mons Clara, dependendo dos ventos para a viagem de barco. Também mencionado como covenant que está pedindo doações de vis de Creo e Herbam.

Plantações de Mons Clara

Área agrícola do covenant onde Johannes planeja aplicar sua magia de proteção contra pragas, mas enfrenta desafios técnicos para cobrir toda a área.

Inglaterra

Local de origem de Johannes, onde ele tem contatos familiares que podem ajudar a arranjar casamentos para seus filhos.

Corte de Paris

Local onde Johannes tem conexões através de conhecidos para arranjar o casamento de sua filha.

Veneza

Cidade misteriosa onde múltiplas pessoas querem casar Liliana, gerando suspeitas entre os magos sobre as verdadeiras motivações.

Cenóbio

Covenant onde reside Aurélia X. Bonissagos, que será consultada para avaliar o tratado de Intellego de Themis.

Narbonne

Cidade portuária onde Marcella teve que caminhar durante sua viagem antes de pegar o navio. Também mencionada como local onde Marcella vive nos porões, descrito como terrível para extrair vis.

Nice

Cidade onde Marcella chegou alguns dias antes de chegar a Mons Clara, sendo a última parada de sua viagem marítima.

Barbegal

Ruínas de um antigo covenant Verditius localizado dentro de um Regio mágico. Local protegido apenas pelo Regio e pela criatura Molidius. Possui aura mágica intacta e poderosa onde Marcella pretende estabelecer sua pesquisa sobre destilação de vis. Fica a três dias de viagem de Mons Clara.

Moinho de Mons Clara

Moinho local que foi reapropriado para funções normais após a remoção dos wards mágicos. Possui segundo andar acessível por escada e alçapão, onde foi encontrada a pedra de Vim entre ferramentas e sacos de farinha. Anteriormente continha um laboratório arcano improvisado.

Arles

Cidade intermediária no caminho para Barbegal, localizada a seis léguas de Mons Clara. O caminho até lá é descrito como fácil, com estradas e infraestrutura urbana, contrastando com os dois dias de floresta necessários de Arles até Barbegal.

Stella Durus

Covenant estabelecido nos Pirineus onde Marcella reside atualmente. Possui biblioteca ampla, quantidade razoável de vis para todos os sodalis, e abriga outros magos incluindo Renaud (Flambeau) e Giacoma que precisa de espaço para suas pesquisas.

Nascente do Verdon

Local mágico com aura muito forte (nível 6), possui uma cachoeira e é fonte de vis. Tem maçãs mágicas que crescem nas árvores e uma entrada de régio mágico embaixo da cachoeira. Local de grande beleza natural onde aparecem animais mágicos e onde foram detectados vestígios de atividade mágica recente.

Régio Mágico da Nascente

Entrada de régio mágico recém-descoberta por Marcella na nascente do Verdon, ainda não explorada pelo grupo.

Floresta Férica

Região próxima a Mons Clara onde Ninip detecta um dos desalinhamentos da realidade que precisa ser corrigido. Localizada na direção da constelação de Capricórnio, a cerca de 5 horas de caminhada do covenant.

Observatório de Themis

Local onde Themis possui sua Armillary Sphere encantada, capaz de fazer cálculos astronômicos automáticos para determinar coordenadas e distâncias baseadas nas constelações.

Castellane

Cidade mencionada na rota de viagem para o tribunal, parte do caminho até Cannes.

Cannes

Cidade portuária na rota para o tribunal, de onde se pega barco para Marseille.

Marseille

Cidade portuária importante na rota marítima para o tribunal.

Carcassonne

Cidade na rota terrestre para Miniata Sofia após Narbonne.

Items

Regador Mágico

Item encantado criado por Sera que irriga uma área ampla da plantação com efeito de Creo Aquam nível 30, economizando 6 pounds por ano para o covenant.

Varinha de Ganso

Varinha de madeira com detalhes de ganso esculpidos que transforma penas de galinha em penas de ganso apropriadas para escrita, economizando 4 pounds em materiais de escrita.

Book Stand of Espera

Item mágico de nível 20 dado especialmente para Themis que flutua atrás do usuário, permitindo consultar livros enquanto caminha. Dá bônus de 2 pontos de especialização em textos e facilita o aprendizado de fórmulas.

Tapeçarias Místicas

Tapetes decorativos feitos com tecido especial contendo símbolos místicos, cobras e pentagramas. Podem ser instalados em laboratórios para dar bônus de Aesthetics ou como Lesser Feature para bônus adicional de Imagem.

Círculos de Pedra

Estruturas mágicas criadas por Spatha para proteger árvores individuais. São mais duráveis que círculos comuns e permitem que a magia de proteção funcione enquanto o círculo permanecer intacto.

Talismã de Gabriel

Talismã mágico cuja forma física foi trazida por Sera. [Gabriel](#) vai gastar vis para abri-lo, sendo necessário investir uma quantidade significativa de vis no processo de abertura.

Tratado de Intellego de Themis

Tratado escrito por Themis que será enviado para avaliação por Aurélia X. Bonissagos no Cenóbio para peer review.

Suma de Discerning Deceptions

Livro de Mentem com qualidade 16, escrito por Dana X Merenitaia, que já foi adquirido pelo covenant.

Pacote de Magias de Sono

Conjunto de magias relacionadas ao sono que Dani quer vender através de Sera, incluindo versões de diferentes níveis que podem render dois vis por venda.

Pedra de Vim

Pedra mágica maciça e pesada com símbolo de Vim esculpido, encontrada no segundo andar do moinho de Mons Clara coberta de farinha. É a última pedra necessária para completar a coleção que Marcella precisa para sua pesquisa sobre destilação de vis. Fazia parte do antigo sistema mágico de Barbegal criado por Rotula ex Verditius.

Talismã de Spatha

Talismã encantado de Spatha com efeito de teleporte que permite transportar objetos até uma légua de distância, limitado pela linha de visão. Possui usuários ilimitados e não apresenta risco de acidentes mágicos, sendo a solução proposta para transportar a pesada pedra de Vim até Barbegal.

Pedras Mágicas do Moinho

Conjunto de pedras mágicas criadas por Rotula ex Verditius, cada uma marcada com símbolos de diferentes formas mágicas. Marcella possui todas exceto a de Vim, que está em Mons

Clara. Essenciais para a pesquisa de destilação de vis que Marcella pretende desenvolver. São pesadas e requerem transporte mágico para serem movidas longas distâncias.

Armillary Sphere

Instrumento astronômico encantado de Themis capaz de fazer cálculos automáticos de distância e condições astrológicas. Usado para determinar coordenadas baseadas nas constelações fornecidas por Ninip.

Sigil de Voto

Símbolo mágico que representa o voto de Spatha no tribunal. Será deixado com Penelope para que ela possa votar em seu nome durante o tribunal em Miniata Sofia.

Vis de Communication

Quatro vis utilizados por Apolo para completar rituais de aprimoramento de atributos, especificamente para zerar sua Communication negativa.

Tratado de Vim de Penelope

Tratado sobre magia dos sonhos escrito por Penelope, focando em como o sonho transforma o uso prático de vis em imagens. Oferecido para Marcella em troca de colaboração.

Livro de Mentem

Livro adquirido pelo covenant que será usado para estudos futuros de Mentem pelos magos.

Maçãs Mágicas

Maçãs que crescem nas árvores da Nascente do Verdon e contêm vis. Fonte regular de vis para o covenant.

Fórmulas de Detecção de Régio

Conjunto de fórmulas mágicas que Marcella oferece ensinar, incluindo versões pessoais e de toque para detectar entradas de régios mágicos, féricos, divinos e infernais.

Spells

Securing the Harvest

Magia de proteção contra pragas desenvolvida por Johannes para proteger plantações. Funciona como uma ward que previne ataques de insetos e outras pragas, mas tem limitações

de área e duração que tornam difícil proteger plantações inteiras. Requer círculos mágicos para funcionar.

Colt Slumber

Versão de magia de sono com Concentration criada por Dani, parte do pacote de magias que ela quer vender através de Sera.

Bears Fortitude com Touch

Magia de Muto Corpus que foi pedida por Dani no ano passado e ainda não foi entregue por Sera.

Ritual de Comunicação

Ritual de Creo Mentem realizado por Apolo para melhorar o atributo de comunicação. Requer 4 vis de Mentem e gera 1 XP de Warping. Tem modificador +39 para o teste de conjuração.

Ritual de Força

Ritual de Creo Corpus realizado por Apolo para melhorar o atributo de força. Requer vis de Creo Corpus e gera 1 XP de Warping. Usado para corrigir atributos negativos dos magos.

Magia de Petrificação

Poder teórico da [Medusa](#)  para transformar pessoas em pedra. Calculado como Mutocorpus base 15, com modificadores para alcance e duração, resultando em magia de nível 35. Requer penetração para superar resistência mágica dos magos.

Piercing the Magical Veil

Magia de Intellego Vim de magnitude 25 lançada por Marcella em Luc para revelar a entrada do régio mágico na nascente. Permite ver entradas de régios mágicos que normalmente são invisíveis.

Magias de Detecção de Resíduos Mágicos

Magias espontâneas de Intellego Vim que Marcella usou para detectar atividade mágica recente na Nascente do Verdon, descobrindo resíduos de terceira ou quarta magnitude.

Piercing the Fairy Veil

Magia que o covenant possui para detectar entradas de régios féricos, aprendida por um dos magos.

Ritual de Creo Mentem

Ritual de comunicação realizado por Apolo em si mesmo para melhorar seus atributos sociais. O ritual foi bem-sucedido, eliminando todos os modificadores negativos de comunicação e outros atributos sociais.

Magia de Detecção de Gift

Fórmula mágica que Themis possui para verificar se crianças têm Gift, sendo designado para examinar os bebês durante a coleta de vis.

Fórmulas de Detecção de Entradas de Régio

Conjunto de magias que Marcella oferece ensinar, incluindo versões para todos os reinos (mágico, férreo, divino, infernal) tanto pessoais quanto de toque.

Sessions/2025-11-03 O Tribunal em Miniata Sophia Parte 1.md

Date: Nov 3rd, 2025

Summary

Numa linda manhã de primavera, Themis, Drusilla e o soldado Gaston partiram de [Mons Clara](#) em direção ao estuário do rio Verdon, onde dois rios se encontravam formando uma região brejosa e mística. O objetivo era coletar vis, a essência mágica que emanava daquelas águas quietas e silenciosas. Durante a jornada, Themis e Drusilla conversaram sobre fé e cristianismo, com Drusilla defendendo que os valores religiosos poderiam beneficiar a sociedade de Mons Clara, enquanto Themis, apesar de sua vaidade, encontrava alívio em conversar com alguém devoto.

Ao chegarem ao local, Gaston utilizou uma peneira mágica criada por Drusilla para extrair o vis da água. Enquanto trabalhava, ele levantou preocupações sobre a dificuldade dos soldados em encontrar esposas, devido às crenças valdesianas da região que consideravam trazer filhos ao mundo uma afronta. A conversa foi interrompida pela chegada de uma mulher cansada e visivelmente infeliz, que arrastava uma criança de dois anos chamada Marie-Anne. A mulher, tia da criança, apresentou-a para avaliação, mantendo os olhos baixos e demonstrando relutância.

Themis abaixou-se gentilmente para cumprimentar Marie-Anne, que chorava e resistia. Após um comando da mulher em uma língua desconhecida, a criança segurou a mão de Themis, permitindo que ele utilizasse sua magia de toque silenciosamente. Sua mão ficou levemente dormente, confirmando que Marie-Anne possuía o Gift, a aptidão mágica rara e preciosa.

Themis acenou para Drusilla, que agradeceu à mulher e assegurou que a criança seria muito bem cuidada. Após uma breve discussão, decidiram levar Marie-Anne imediatamente para Mons Clara, argumentando que crianças com Gift eram raras demais para serem arriscadas.

A mulher partiu visivelmente nervosa, mas com certa sensação de alívio, enquanto Marie-Anne tentava correr atrás dela, sendo trazida de volta. Durante a viagem de retorno, Drusilla tentou acalmar a criança com uma pulseirinha de bronze, enquanto Themis também fazia esforços, embora sem muito sucesso. Gaston manteve distância, expressando desconforto com a criança e comparando-a à criança adotada por [Sybil](#) 🔗, que ele considerava um "demôniozinho" por ter chifres. Drusilla defendeu que ter chifres não tornava alguém um demônio, mas a tensão permaneceu.

Ao chegarem a Mons Clara, Drusilla apresentou Marie-Anne aos outros magos durante o jantar. Uma longa discussão se seguiu sobre o futuro da criança. Drusilla ofereceu-se para cuidar dela nos primeiros anos formativos, enquanto os magos debatiam se ela deveria ser aprendiz de alguém em Mons Clara ou oferecida a outras Casas, como os Flambeau, para estreitar laços políticos. Themis expressou interesse em tê-la como aprendiz se ela tivesse Blatant Gift, apesar de reconhecer sua falta de capacidade para cuidar de crianças. A ideia de oferecer a criança como presente ou moeda de troca gerou debate, com alguns considerando de mau gosto.

Decidiram consultar Marcella, a maga Bonisagus de [Stella Durus](#) 🔗 que estava visitando Mons Clara. Marcella sugeriu que Giacoma, sua aprendiz, já estava grande o suficiente para ter seu próprio aprendiz, e mencionou Aurélia do Cenóbio e Juniper de [Aedes Mercurii](#) 🔗 como possíveis mestres. Marcella também compartilhou suas teorias sobre a [nascente do Verdon](#) 🔗, acreditando que algo estava vazando de um régio natural no local, causando flutuações na aura mágica. Ela recomendou que Themis aprendesse mais sobre Vim e Teoria Mágica para entender melhor o fenômeno, e prometeu manter contato sobre sua pesquisa.

Quando o verão chegou, os magos de Mons Clara embarcaram em uma longa jornada para o Tribunal Provençal em [Miniata Sophia](#) 🔗. A viagem incluiu paradas em [Castellane](#) 🔗, Cannes, Marseille e Narbonne, onde se juntaram aos magos de Stella Durus, incluindo Marcella, Giacoma, Ducat, Renaud e Giammaria. A jornada continuou pelos Pirineus, passando por Carcassonne e Foix, até chegarem a Miniata Sophia, um covenant Criamon composto por tendas simples e cavernas na base de uma montanha. A recepção foi austera, com comida simples e vegetariana, contrastando com os banquetes de tribunais anteriores. Leonarda, a Criamon mais velha, recebeu os visitantes e agradeceu as doações de vis, destacando a generosidade de Aedes Mercurii, o que irritou o Primus Flambeau de [Castra Solis](#) 🔗.

Antes do início formal do tribunal, [Penelope](#) 🔗 buscou socializar com os magos de [Ara Maxima Nova](#) 🔗, encontrando sua parens Jeanne, que expressou frustração com a austeridade do

evento. Penelope conversou com Luc sobre um sonho recente envolvendo uma górgona, buscando informações sobre criaturas míticas gregas e sua possível conexão com Mons Clara. Luc explicou as lendas das górgonas e sugeriu que a [Dama](#) teria mais conhecimento sobre a transformação de fadas. Guilhermo, um Mercere e quaestor, compartilhou fofocas sobre as doações de vis e as tensões políticas na região, incluindo a pressão de Roma por uma nova cruzada e a ebullição em Tolosa-Paragne.

Na manhã seguinte, a chegada de Tres, acompanhado de seus aprendizes Charlotte e Brutus, e de um mago barbudo chamado Calai, causou burburinho. Todos os magos foram convidados a entrar nas cavernas de Miniata Sophia, um local antigo com pinturas rupestres e iluminação por tochas. A sala principal, com um rio subterrâneo e um lago, serviu de cenário para o tribunal, com os magos sentados no chão, causando desconforto aos mais velhos. Leonarda deu as boas-vindas e convidou a Dama e Beatrice para iniciar as atividades.

Beatrice confirmou o início do tribunal de [1235](#), realizado em [1236](#) devido à crise da fome, e apresentou a agenda principal, que incluía discussões sobre as cruzadas, a situação de Tolosa-Paragne e a seca. [Tumbarius](#) agradeceu formalmente as doações de vis, destacando novamente Aedes Mercurii, o que gerou mais irritação em Castra Solis. Um Flambeau propôs censurar divinações alarmistas sobre a seca e as cruzadas, enquanto Tumbarius propôs uma moção para contemplação, questionando se a resposta do tribunal à seca foi adequada, gerando indignação entre os Flambeau.

Tres levantou suas queixas, acusando vários covenants dos Pirineus de participarem ativamente das atividades com os cruzados, causando sofrimento aos mundanos e violando o código. Ele pediu multas para Castra Solis e Aedes Mercurii, gerando tensão. Outras disputas foram apresentadas, incluindo uma entre Azaleis e Marcella sobre uma dívida e uma biblioteca, um pedido de um [Bjornaer](#) para reconhecer uma salamandra gigante como parte de seu sanctum, e uma acusação de roubo de aprendiz entre magos de Ballaqi e Aedes Mercurii. O tribunal estava apenas começando, e as tensões políticas e as tretas prometiam tornar o evento longo e complicado.

NPCs

Gaston

Um dos primeiros soldados contratados em Mons Clara, conhecido por ser 'o solteirão' do covenant, pois se recusa a casar. Ele é responsável por coletar vis usando uma peneira mágica. Demonstra preocupação com a falta de esposas para os soldados e com as crenças valdesianas sobre não ter filhos, que ele considera heréticas. Ele é um homem de fé, mas também com opiniões conservadoras. Expressa desconforto com Marie-Anne, comparando-a à criança adotada por Sybil.

Senhor André

O jovem proprietário de uma estalagem perto da nascente do Verdon, que herdou o negócio de seu pai. Ele é um rapaz agora, indicando que o tempo passou desde a última visita do grupo.

Mulher Cansada

Uma mulher que traz Marie-Anne para avaliação. Ela parece cansada, infeliz e relutante em cumprir a tarefa, não fazendo contato visual direto com os magos. Ela fala em uma língua que Themis não entende e é descrita como a tia de Marie-Anne.

Marie-Anne

Uma criança de dois anos com Gift, filha da irmã da mulher que a trouxe. Ela chora e resiste a ser deixada com os magos, sendo arrastada pela mulher que a acompanha. Themis detecta a presença de aptidão mágica nela. Ela é levada para Mons Clara para ser cuidada e eventualmente treinada como maga.

Março

Um jovem soldado que chegou a Mons Clara e se casou no ano passado com uma moça chamada Simone, que se recusa a ter filhos devido às suas crenças valdenses.

Simone

Esposa de Março, que se recusa a ter filhos por acreditar que trazer uma nova alma para o mundo é uma afronta, seguindo a religião valdense.

Irmão Eden

Mencionado como alguém que censurou quem falou sobre as crenças valdenses de não ter filhos.

Senhora Laís

Mencionada como alguém que censurou quem falou sobre as crenças valdenses de não ter filhos.

Senhor Gregor

Mencionado por Gaston como alguém que inicialmente compartilhava suas preocupações sobre as crenças valdenses, mas depois mudou de ideia.

Marcella

Uma maga Bonisagus de Stella Durus, que se junta ao grupo de Mons Clara para a viagem ao tribunal. Ela está interessada em pesquisar a nascente do Verdon e a aura mágica do local, e em [Barbegal](#) como um laboratório alternativo. Ela tem uma aprendiz chamada Giacoma e está envolvida em uma disputa com Azaleis sobre uma dívida e uma biblioteca. Ela ajuda a sugerir possíveis mestres para Marie-Anne.

Giacoma

Aprendiz de Marcella, que a acompanha ao tribunal. Ela é descrita como já grande o suficiente para cuidar de si mesma e está animada para ir para Barbegal. Ela fez 'cagadas' no tribunal da Normandia e voltou para casa, o que gerou frustração em Marcella.

Ducat

Um mago Tytalus de Stella Durus que viaja com Marcella e o grupo para o tribunal.

Renaud

Um mago Flambeau de Stella Durus que viaja com Marcella e o grupo para o tribunal. Themis expressa interesse em fazer amizade com ele.

Giammaria

Uma maga Jerbiton de Stella Durus que viaja com Marcella e o grupo para o tribunal.

Leonarda

A Criamon mais velha de Miniata Sophia, parente de Benoît, Corvus e Tumbarius. Ela coordena os procedimentos do tribunal e recebe os magos com uma atitude austera, enfatizando a meditação e a contemplação. Ela recebe as doações de vis e abre formalmente o tribunal.

Hans

Um mago Criamon de Miniata Sophia, que recebe os visitantes com um sorriso e um sotaque distinto. Ele é um dos anfitriões do tribunal.

Jeanne

A parente de Penelope, uma maga [Merinita](#) de Ara Maxima Nova. Ela está presente no tribunal e expressa frustração com a austeridade do evento, preferindo a socialização e as festas.

Etienne

Mago Merinita de Ara Maxima Nova, que conversa com Penelope. Ele foi aprendiz de Julius e confirma que Julius não era um bom parens, mais interessado em assistentes de laboratório.

Luc

Mago Bjornaer de Ara Maxima Nova, que conversa com Penelope sobre seu sonho com uma górgona e a história das górgonas e [Medusa](#). Ele também discute a pesquisa de lendas gregas e a história de Julius. Ele é parte do culto dos heróis.

Guilhermo

Um Mercere de Ara Maxima Nova, quaestor do tribunal e conhecido por ser o melhor em Certamen. Ele compartilha fofocas sobre as doações de vis e as tensões políticas na região, incluindo a pressão de Roma por uma nova cruzada e a ebullição em Tolosa-Paragne.

Threes

Um mago Bjornaer que chega ao tribunal com seus aprendizes Charlotte e Brutus, e um mago chamado Calai. Ele lidera um covenant móvel chamado 'Bando de Threes' e é conhecido por causar 'treta'. Ele levanta questões sobre a interferência dos cruzados e a proteção dos Covenfolk, pedindo multas para vários covenants.

Charlotte

Aprendiz de Threes, que o acompanha ao tribunal.

Brutus

Aprendiz de Threes, que o acompanha ao tribunal.

Calai

Um mago barbudo e com aparência selvagem que acompanha Tresao tribunal. Ele detesta política e tribunais, mas foi convencido a vir para resolver uma questão com o resto do tribunal.

Dama

A Praeco do tribunal, uma maga de Castra Solis. Ela é responsável por presidir as atividades do tribunal e é vista com Beatrice. Ela é mencionada como tendo estudado com Oriande e tendo conhecimento sobre a organização das cortes feéricas.

Beatrice

A chefe coadjutora do tribunal, filha de [Tibaut](#). Ela organiza o tribunal e lida com as disputas e votações. Ela é vista com a Dama e é responsável por confirmar o início do tribunal.

Tumbarius

Um mago Criamon de Miniata Sophia, parens de Leonarda. Ele agradece formalmente as doações de vis e propõe uma moção para contemplação, questionando se a resposta do tribunal à seca foi adequada ou se demonstrou uma falha da vontade hermética.

Azaleis

Uma maga envolvida em uma disputa com Marcella sobre uma dívida e a biblioteca de um falecido como colateral, levando o caso ao tribunal.

Aurélia

Maga Bonisagus do Cenóbio, quase terminando seu aprendizado e possivelmente procurando um novo aprendiz. Mencionada por Marcella como uma possível mestre para Marie-Anne.

Juniper

Maga Flambeau de Aedes Mercurii, uma Hoplita recém-iniciada que está procurando um aprendiz. Mencionada por Marcella como uma possível mestre para Marie-Anne.

Venarius ex Verditius

Mago mencionado por Marcella como alguém que está procurando um aprendiz.

Solis ex Guernicus

Maga mencionada por Marcella como alguém que está procurando um aprendiz. Ela foi a pessoa que entregou o [Cryptex](#) e é considerada confiável por Tibaut.

Sigurd ex Mercere

Mago Mercere que se espera que chegue ao covenant de Mons Clara no verão.

Julius

Antigo membro de Mons Clara e parens de Etienne, que mais tarde se mudou para Ara Maxima Nova. Ele é descrito como não sendo um bom parens, mais interessado em assistentes de laboratório. Não há registros de que ele tenha compartilhado informações sobre a górgona sob Mons Clara.

Sera

Uma Mercere de Mons Clara, descrita como excelente e com uma aprendiz. Ela é elogiada por sua competência e por ter uma boa situação financeira, tendo se juntado a um movimento de independência financeira.

Apolo

Um Mercere de Mons Clara, cuja perda é lamentada pelo oeste do tribunal. Ele é conhecido por praticar rituais de melhoria do corpo, utilizando Creo em rituais de Corpus e Mente para aprimorar os soldados do covenant.

Esther

Uma perfecta cátara que está hospedada em Mons Clara. Sua presença é um ponto de discussão sobre a interferência mundana e a percepção dos magos sobre as diferentes crenças religiosas.

Tibaut

Um mago que, segundo os relatos, foi para o Final Twilight. Sua filha, Beatrice, é a quaestor chefe do tribunal.

Benoît

Um mago que desapareceu após ir para a antiga mansão de Nicolau. Sua ausência é notada e discutida no tribunal.

Margaret **de Provence**

Uma princesa de Provence que foi escoltada pelos sodales de Mons Clara. Themis teve mais contato com ela durante a escolta.

Primus Flambeau (Garos)

Um mago de Castra Solis, descrito como uma presença imponente no tribunal. Seu covenant fez uma doação de vis, e ele fica visivelmente irritado quando Tumbarius destaca a doação de Aedes Mercurii.

Rebecca

Uma Ex-Miscellanea que era uma Sorginak antes de se tornar maga, membro de Castra Solis. Ela é uma das matronas do culto e é descrita como tendo uma expressão séria, mas acolhedora.

Protendus

Um mago Tremere de Aedes Mercurii, descrito como um velhinho de 87 anos, que demonstra dificuldade em se sentar no chão durante o tribunal.

Mariola

Uma maga mais velha, com cabelos brancos, que demonstra dificuldade em se sentar confortavelmente no chão durante o tribunal. Mencionada como uma das poucas que não se envolve nas tretas dos cruzados.

Pila

Uma das magas mais antigas de Aedes Mercurii, que também demonstra desconforto com as condições do tribunal.

Elornis

Um dos três Bjornaers conhecidos do tribunal, mencionado em relação à sua presença ou ausência em eventos.

Balbucus

Um dos três Bjornaers conhecidos do tribunal, mencionado em relação à sua presença ou ausência em eventos.

Bjornaer de Tolosa-Paragne

Um Bjornaer que faz um pedido ao tribunal para reconhecer legalmente uma criatura mágica domesticada (uma salamandra gigante) como parte de seu sanctum, gerando debate sobre a definição de sanctum.

Mago de Ballaqi

Mago que acusa um mago de Aedes Mercurii de roubar seu aprendiz, alegando que o aprendiz foi seduzido pela vasta biblioteca de Aedes Mercurii.

Mago de Aedes Mercurii (Guernicus)

Mago acusado de roubar um aprendiz de um mago de Ballaqi. Ele afirma que o aprendiz decidiu por conta própria trocar de mestre, pois a tutelagem anterior era arcaica e monótona.

Flambeau de Castra Solis

Um mago que propõe censurar formalmente qualquer mago que faça divinações alarmistas sobre a seca e as cruzadas, gerando burburinho no tribunal.

Sessions/2025-11-10 O Tribunal em Miniata Sophia Parte 2.md

Date: Nov 10th, 2025

Summary

Drusilla retornou a [Miniata Sophia](#) durante o Tribunal Provençal de [1235](#), buscando Beatrice, a quaeſitor-chefe, para discutir as descobertas sobre o sanctum de [Tibaut](#). Beatrice estava ocupada com os preparativos finais do tribunal, especialmente devido à presença inesperada de Tres e seu bando, além de Caleis, um Bonisagus que ninguém sabia que residia no tribunal. Quando Drusilla finalmente conseguiu uma audiência no final do dia, ela compartilhou que havia finalmente aberto o sanctum de Tibaut após tantos anos. Beatrice comentou sobre como o tempo havia passado rapidamente desde que visitara Tibaut em [Mons Clara](#), lembrando-se de como ele havia se recuperado de seu longo twilight e retomado suas investigações antigas.

Drusilla começou a explicar as anotações encontradas no sanctum, incluindo observações sobre vários sodales do tribunal. Havia uma nota curta sobre a própria Beatrice, indicando que Tibaut acreditava que ela "via a verdade", mas que ele precisava levá-la suas descobertas antes que ela se tornasse muito próxima da [Dama](#). Beatrice ficou surpresa com essas revelações, explicando que sabia que Tibaut queria investigar o que aconteceu com os quaeſitores que a sucederam, mas nunca imaginou que ele suspeitava de uma grande conspiração. Ela expressou que, como quaeſitor-chefe atual, não possuía nenhuma informação secreta especial que justificasse alguém querer eliminá-la ou seus predecessores.

Drusilla mencionou que Tibaut parecia ter manipulado a memória de Solis quando lhe entregou um [cryptex](#), pois ela não se recordava de quem o havia recebido. Beatrice sugeriu que seria possível ajudar Solis a recuperar essas memórias, mas reconheceu que magias de Perdo não podem ser revertidas. Ela também notou que Solis era muito jovem e tímida, o que poderia complicar a situação. Drusilla apontou que Solis havia sido responsável pela investigação da morte de Ophilio, outro momento importante nas anotações de Tibaut.

Beatrice confessou, em voz baixa, que não era fã de fadas em geral, e que isso era o que mais a deixava inquieta em relação à Dama. Ela explicou que Maju, o familiar da Dama, era uma fada, algo que os [Merinita](#) conseguiam vincular com suas cordas mágicas. Durante todos os anos junto das Matronas, Beatrice nunca viu nada que levantasse suspeitas de infernalismo ou conspirações. No entanto, ela levantou a possibilidade perturbadora de que talvez a pessoa

que voltou do twilight não fosse realmente a Dama original, embora admitisse que não tinha evidências suficientes para causar um constrangimento público.

Drusilla mencionou a Summa de Code of Hermesque Tibaut estava quase terminando, e Beatrice expressou entusiasmo em finalizar e publicar esse trabalho como um verdadeiro legado de seu pai. Ela não queria que a memória de Tibaut fosse manchada por suas investigações obsessivas e suspeitas infundadas. Drusilla concordou em conversar com seus sodales sobre enviar a Summa para Beatrice, pedindo apenas que uma cópia fosse devolvida a Mons Clara quando o trabalho estivesse completo. Beatrice agradeceu e, vendo que outras pessoas esperavam para falar com ela, incluindo Azaleis e Marcella que pareciam estar em conflito, encerrou a conversa.

Quando Drusilla voltava para a tenda de Mons Clara, Tres se aproximou acompanhado de Brutus e Charlotte, sua ex-aprendiz. O homem de barba branca e aparência envelhecida pelo sol pediu uma palavra particular, mas Drusilla recusou firmemente, exigindo que ele agendasse uma audiência formal na tenda de Mons Clara com testemunhas presentes. Brutus tentou intervir fisicamente, mas Tres o conteve, e Drusilla o dispensou com um "bom menino" enquanto se afastava. Um Criamon observou a cena brevemente antes de continuar seu caminho aleatório.

Mais tarde, Tres apareceu na tenda de Mons Clara, onde Drusilla estava com [Penelope](#), Themis e [Sera](#). Ele pediu uma audiência formal e começou a clarificar sua posição, dizendo que havia ouvido críticas ao seu trabalho no tribunal. Tres afirmou que seu único objetivo era limitar o braço mágico da Ordem de Hermes sobre a população que sofria com as cruzadas, a seca e a fome. Ele acusou vários covenants dos Pirineus de apoiar ativamente os cruzados, especialmente [Castra Solis](#) e [Aedes Mercurii](#), pedindo uma censura formal e multas que ele distribuiria às comunidades afetadas. Drusilla respondeu diplomaticamente que pensaria no assunto, e Tres se retirou, convidando os magos a procurá-lo se quisessem saber mais sobre seu trabalho.

Drusilla então procurou Solis para entregar os materiais de pesquisa de Tibaut, conforme decidido pelo covenant. Ela explicou que as anotações indicavam que Tibaut havia confiado o cryptex a Solis, e que isso a levava a crer que ele realmente o havia entregado pessoalmente. Solis ficou chocada com o conteúdo dos materiais, especialmente ao descobrir que o cryptex vinha de Tibaut, algo que mudava completamente sua perspectiva sobre as investigações dele. Drusilla alertou Solis para tomar cuidado, pois Tibaut acreditava que muitos quaesitores haviam sumido pela mesma causa, e ela não gostaria de ver outra mulher do tribunal em uma enrascada.

O tribunal foi dominado por discussões sobre as cruzadas e a crise interna de [Tolosa](#) [Paragne](#), que estava dividido entre facções pró e anticataristas. A líder Mariola não conseguia conter a situação, e as duas facções traziam constantemente questões ao tribunal.

Havia uma preocupação generalizada de que uma nova onda de cruzadas, especialmente após o príncipe se tornar rei, causasse destruição massiva e deslocamento de pessoas, agravando os problemas da seca. Os Criamon de Miniata Sophia foram elogiados por sua capacidade de mediar e desescalar as conversas, acalmando os nervos dos magos presentes.

Circularam boatos sobre as causas não mundanas da seca, incluindo teorias sobre a manipulação do vento Mistral ou desequilíbrio elemental entre Ignem e Aquam. Calais, o Bonisagus recluso que vivia nas montanhas, expressou ceticismo sobre essas teorias. Descobriu-se que ele estava procurando um aprendiz, o que causou pânico generalizado entre os magos, que começaram a esconder seus aprendizes. Ser levado por um Bonisagus da montanha era visto como pior do que ser levado por um Bonisagus de Durenmar, levando a um movimento de proteção das crianças gifted.

Drusilla procurou Juniper, uma jovem e decidida Flambeau de Aedes Mercurii, para discutir o destino de Marie-Anne, a criança de dois anos com o dom. Juniper aceitou a responsabilidade de cuidar da criança, prometendo que Aedes Mercurii tinha infraestrutura adequada, incluindo um templo de Mercúrio, para criar a menina até que ela estivesse pronta para o aprendizado. Em troca, Drusilla pediu que Juniper tentasse convencer seus sodales a enviar uma cópia de um livro de Ignem para Mons Clara, pois o covenant tinha deficiências nessa arte. Juniper concordou em fazer seu melhor para obter o livro se Drusilla conseguisse levar a criança até o final do tribunal sem que Calais a descobrisse.

O primeiro caso votado foi sobre o aprendiz roubado, onde Constantino de Belaquin acusava [Arnaud](#) 🔗, um Guernicus de Aedes Mercurii, de ter aliciado seu aprendiz mais promissor mesmo após as artes terem sido abertas. Drusilla decidiu votar contra Arnaud, apesar de querer manter boas relações com Aedes Mercurii, pois considerava a prática de roubar aprendizes fundamentalmente errada. A maioria do tribunal concordou, e Arnaud foi condenado a devolver o aprendiz e pagar uma multa.

O segundo caso envolveu Renaud de [Stella Durus](#) 🔗 acusando Cenobion de coleta excessiva de vis em um rio, afetando as fontes de Stella Durus. O Protentus de Cenobion negou as acusações, atribuindo-as ao azar e má gestão de recursos. Drusilla votou contra Cenobion, lembrando-se de tentativas anteriores do covenant de roubar vis de Mons Clara. O bloco dos Pirineus, sofrendo com a seca, votou contra Cenobion, que recebeu apenas um "puxão de orelha" do tribunal, sendo recomendado a moderar a coleta sem punições específicas.

Um mago de [Ostal des Exiles](#) 🔗 apresentou uma moção exigindo compensação dos Mercere de Aedes Mercurii por ingredientes valiosos perdidos quando uma caravana foi atacada por cruzados. Os Mercere alegaram força maior, argumentando que não podiam fazer nada contra a patrulha cruzada. Nenhum mago votou contra os Mercere, mas o incidente causou dano significativo à sua reputação, mesmo sem punição formal.

Giraud, um [Bjornaer](#) de Tolosa Paragne, solicitou que sua salamandra mágica fosse legalmente reconhecida como parte integrante de seu sanctum. O quaesitor explicou que isso poderia mudar a definição de sanctum e criar precedentes perigosos, permitindo que magos atacassem outros em defesa de criaturas fora de seus sanctums. Mons Clara, incluindo o voto de Luc representado por Drusilla, votou contra a moção, argumentando que Giraud deveria encontrar uma solução hermética para seu problema. O tribunal decidiu que ele teria que declarar uma Guerra de Magos formal se quisesse retaliar a morte de sua criatura.

Um mago de Castra Solis, agindo em nome de Garus, o Primus da Casa Flambeau, propôs censurar divinações alarmistas sobre as cruzadas e a seca. A moção foi vista como um movimento político para silenciar críticos, especialmente de covenants como Stella Durus que sofriam com a situação. Drusilla e Luc votaram contra a censura, alinhando-se com os Flambeau de Aedes Mercurii. A moção falhou, enviando uma mensagem clara de que a liberdade de expressão não seria calada.

Tumbalhos, o anfitrião Criamon de Miniata Sophia, propôs uma moção filosófica questionando se o atraso do tribunal foi uma resposta apropriada à seca ou uma falha da vontade hermética. A maioria dos magos ficou confusa com a natureza da pergunta, não entendendo o que estavam votando. A votação resultou em confusão generalizada sem nenhum resultado prático, embora Tumbalhos buscassem uma contemplação coletiva sobre a responsabilidade dos magos.

Azaleis do Cenobion e Marcella de Stella Durus disputaram a biblioteca pessoal de Flamarcos, um Flambeau falecido em [1226](#) lutando contra os cruzados. Azaleis alegava que Flamarcos havia prometido os livros a ela como sua mentora pessoal, apresentando correspondências como prova. Marcella apresentou recibos de uma dívida de Flamarcos com Stella Durus, para a qual a biblioteca foi dada como garantia. Drusilla votou com Marcella, considerando que colateral era colateral e que a dívida tinha prioridade sobre promessas verbais. Apesar do voto de Mons Clara, a moção não passou, e Azaleis ficou com a dívida e os livros.

Tres apresentou sua moção principal, acusando Castra Solis e Aedes Mercurii de violarem o Código de Hermes ao interferir com mundanos durante as cruzadas, causando sofrimento e gerando refugiados. Ele propôs que os covenants pagassem multas que seriam distribuídas aos mundanos afetados. Mons Clara votou contra a moção de Tres, recusando-se a apoiar a imposição de multas. Aedes Mercurii e Castra Solis votaram contra em bloco, demonstrando uma rara união. A moção falhou com aproximadamente vinte votos a favor, mas Tres observou cuidadosamente quem o apoiou para identificar potenciais aliados.

Damocles, um Jerbiton do Cenobium, propôs uma moção para padronizar os requisitos mínimos de hospitalidade para anfitriões de tribunal, causando constrangimento aos Criamon de Miniata Sophia. Drusilla riu da moção, e Mons Clara votou contra, defendendo a humildade e criticando a indelicadeza de fazer tal proposta na frente dos anfitriões. A moção não foi aprovada, mantendo os requisitos atuais.

A última votação do tribunal foi para decidir a localização do próximo Tribunal Provincial em [1241](#). Cenobium, Aedes Mercurii e Castra Solis se voluntariaram para sediar o evento. Mons Clara votou de forma dividida, com Themis votando para Cenobium devido à proximidade, enquanto Luc e [Spatha](#) votaram para Aedes Mercurii. Após uma votação acirrada, Aedes Mercurii venceu com vinte e cinco votos, seguida por Castra Solis com vinte votos e Cenobium com dezenove votos.

Enquanto o tribunal se encerrava, a criança Marie-Anne foi secretamente entregue à Flambeau Juniper, escondida em uma caixa de papelão para evitar a atenção de Calais. Charlotte, a ex-aprendiz de Tres, foi vista sugerindo ao Bonisagus que procurasse um aprendiz em Mons Clara, demonstrando inveja de Drusilla. A criança foi levada para Aedes Mercurii, onde seria criada até estar pronta para o aprendizado.

Themis se encontrou com Aurélia, uma especialista em Intellego de Cenobion, para entregar seu tratado e buscar mentoria. Ele expressou interesse em se especializar em Intellego, especialmente Intellego Aquam, para entender a natureza mágica do Verdon e da região. Aurélia reconheceu a riqueza mágica da Provença e sugeriu que Themis procurasse o "Galho de Intellego", um livro raro e valioso. Ela explicou que a cópia mais famosa e de maior qualidade estava em Durenmar, enquanto outras cópias em locais como a Normandia possuíam qualidade inferior devido ao processo de cópia e à antiguidade do livro.

Short Summary

Drusilla retornou a Miniata Sophia durante o Tribunal Provençal de 1235 para discutir com Beatrice, a quaeſitor-chefe, as descobertas perturbadoras do sanctum de Tibaut. As anotações revelaram que Tibaut suspeitava de uma conspiração envolvendo o desaparecimento de quaeſitores e acreditava que Beatrice "via a verdade", mas precisava alertá-la antes que se tornasse muito próxima da Dama. Beatrice confessou sua desconfiança em relação às fadas, especialmente Maju, o familiar da Dama, e levantou a possibilidade perturbadora de que a pessoa que retornou do twilight talvez não fosse a Dama original. Drusilla entregou os materiais de pesquisa de Tibaut a Solis, revelando que ele havia manipulado sua memória ao entregar-lhe um cryptex, e alertou-a para tomar cuidado. Beatrice expressou interesse em finalizar a Summa de Code of Hermesde Tibaut como seu legado, sem manchar sua memória com suspeitas infundadas. Durante o tribunal, Tres apresentou acusações contra Castra Solis e Aedes Mercurii por apoiarem cruzados, pedindo censura e multas, enquanto Drusilla negociou com Juniper de Aedes Mercurii para entregar Marie-Anne, a criança gifted, em troca de um livro de Ignem, escondendo-a de Calais, o Bonisagus recluso que procurava aprendiz.

O tribunal foi dominado por discussões sobre as cruzadas e a crise em Tolosa Paragne, com os Criamon de Miniata Sophia mediando os conflitos. Drusilla votou em diversos casos: contra Arnaud por roubar um aprendiz, contra Cenobion por coleta excessiva de vis, contra a moção de Giraud para reconhecer sua salamandra como parte do sanctum, contra a censura de

divinações proposta por Castra Solis, e com Marcella na disputa pela biblioteca de Flamarcos. A moção de Tres contra Castra Solis e Aedes Mercurii falhou, mas ele identificou potenciais aliados. Aedes Mercurii venceu a votação para sediar o próximo tribunal em 1241. Marie-Anne foi secretamente entregue a Juniper escondida em uma caixa para evitar Calais, enquanto Charlotte, ex-aprendiz de Tres, demonstrou inveja ao sugerir que o Bonisagus procurasse aprendiz em Mons Clara. Themis se encontrou com Aurélia de Cenobion para buscar mentoria em Intellego, especialmente Intellego Aquam, e ela sugeriu que procurasse o "Galho de Intellego", um livro raro cuja melhor cópia estava em Durenmar.

Scenes

Drusilla Encontra Beatrice no Tribunal

Drusilla procura Beatrice, a quaesitor-chefe, para discutir as descobertas sobre Tibaut e suas investigações, encontrando-a ocupada com os preparativos do Tribunal Provençal.

- Drusilla encontra Beatrice no final do dia, enquanto ela encerra suas atividades de preparação para o tribunal.
- Beatrice menciona a presença de Tres e seu bando, além de Caleis, um Bonisagus que ninguém sabia que morava no tribunal, o que aumentou a carga de trabalho.
- Drusilla informa Beatrice sobre a abertura do sanctum de Tibaut após tantos anos e as anotações encontradas lá.
- Beatrice expressa surpresa com as anotações de Tibaut, que indicavam desconfianças sobre ela e outros quaesitores.
- Beatrice compartilha sua perspectiva sobre as investigações de Tibaut, explicando que ele queria investigar o que aconteceu com os quaesitores que a sucederam, mas ela não acreditava em uma grande conspiração.
- Beatrice revela que Tibaut pode ter manipulado a memória de Solis ao entregar-lhe um cryptex, pois Solis não se lembra de quem o recebeu.
- Beatrice expressa inquietação com o familiar da Dama, Maju, que é uma fada, e levanta a possibilidade de a Dama atual não ser a mesma pessoa que voltou do twilight.
- Drusilla menciona a Summa de Code of Hermesque Tibaut estava escrevendo, e Beatrice expressa o desejo de finalizá-la e publicá-la como legado de Tibaut.
- Drusilla informa que o Covenant de Mons Clara decidiu entregar a pesquisa de Tibaut a Solis, pois Tibaut havia confiado o Cryptex a ela.
- Beatrice concorda em conversar com Solis e, se os sodales de Mons Clara concordarem, finalizar e publicar a Summa, pedindo uma cópia para a biblioteca de Mons Clara.

Confronto com Tres

Tres tenta abordar Drusilla para uma conversa, mas ela o rejeita, exigindo uma audiência formal com testemunhas de seu próprio covenant.

- Tres, acompanhado por Brutus e Charlotte (sua ex-aprendiz), se aproxima de Drusilla enquanto ela retorna para a tenda de Mons Clara.
- Tres pede uma palavra a Drusilla, que recusa, exigindo que ele agende uma audiência na tenda de Mons Clara com testemunhas presentes.
- Brutus tenta intervir fisicamente, mas Tres o impede, e Drusilla o dispensa com um 'bom menino' enquanto ele se afasta.
- Um Criamon observa a cena e continua seu caminho aleatório.

Discurso de Tres na Tenda de Mons Clara

Tres faz um discurso na tenda de Mons Clara, criticando Castra Solis e Aedes Mercurii por seu envolvimento nas cruzadas e pedindo uma censura formal.

- Tres aparece na tenda de Mons Clara e pede uma audiência com Drusilla na presença de seus sodales (Penelope, Themis e Sera).
- Tres clarifica seu objetivo no Tribunal: limitar o braço mágico da Ordem de Hermes que opõe a população afetada pelas cruzadas, seca e fome.
- Ele acusa vários covenants dos Pirineus de apoiar ativamente os cruzados, e especificamente pede uma censura a Castra Solis e Aedes Mercurii.
- Tres afirma que, se seu pedido for acatado com uma multa, ele usará os fundos para aliviar o sofrimento das comunidades mundanas.
- Drusilla responde que pensará no assunto, e Tres se retira, convidando os magos a procurá-lo se quiserem saber mais sobre seu trabalho.

Drusilla Entrega os Materiais de Tibaut a Solis

Drusilla encontra Solis para entregar os materiais de pesquisa de Tibaut, revelando desconfianças sobre a Dama e outros Quaestores, levando Solis a reconsiderar suas visões anteriores.

- Drusilla entrega a Solis os materiais de pesquisa de Tibaut, incluindo anotações sobre o Cryptex e sobre vários sodales do tribunal.
- Solis revela que não se lembra de ter recebido o Cryptex de Tibaut, mas as anotações indicam que ele o entregou a ela.
- Drusilla explica que Tibaut estava investigando o desaparecimento de vários Quaestores e que confiou em Solis ao entregar-lhe o Cryptex.

- Solis expressa surpresa e repensa sua visão anterior sobre as investigações de Tibaut, especialmente após descobrir que o Cryptex veio dele.
- Solis questiona Drusilla sobre possíveis pistas ou indícios para investigar, mas Drusilla sugere que ela leia os materiais e converse com Beatrice.
- Solis expressa preocupação com a possibilidade de um grupo secreto operando no tribunal e promete se encontrar com os outros Quaestores no final do tribunal para discutir.

Discussão sobre as Cruzadas e a Crise de Tolosa Paragne

O tribunal é dominado por discussões sobre as cruzadas e a crise interna do covenant de Tolosa Paragne, que está dividido entre facções pró e anticataristas.

- O principal tópico de conversa no tribunal é a questão das cruzadas e o medo de uma nova onda de ataques após o príncipe se tornar rei.
- Covenants dos Pirineus, como Tolosa Paragne, estão em crise devido a facções pró e anticataristas (facção branca e facção preta), dividindo o covenant.
- A líder de Tolosa Paragne, Mariola, não consegue conter a crise interna do covenant, e as duas facções trazem várias questões para o tribunal.
- A preocupação geral é que uma cruzada forte, com apoio real, cause destruição, deslocamento de pessoas e problemas para o tribunal devido à seca e migração.
- Os Criamon de Miniata Sophia são elogiados por sua capacidade de mediar e desescalar as conversas, acalmando os nervos dos magos.

Boatos sobre a Seca e o Bonisagus Calais

Circulam boatos sobre as causas não mundanas da seca, enquanto o Bonisagus Calais, um mago recluso, busca um aprendiz no tribunal, causando alvoroço entre os magos com aprendizes.

- Surgem teorias sobre as causas não mundanas da seca, como a manipulação do vento Mistral ou desequilíbrio elemental entre Ignem e Aquam.
- Calais, um Bonisagus recluso que vive nas montanhas, é visto comendo constantemente e expressa ceticismo sobre as teorias da seca.
- É revelado que Calais está procurando um aprendiz, o que causa pânico entre os magos com aprendizes, que tentam escondê-lo.
- Há um movimento generalizado de esconder todos os aprendizes do tribunal, pois ser levado por um Bonisagus da montanha é visto como pior do que ser levado por um Bonisagus de Durenmar.

Drusilla Entrega Marie-Anne à Juniper Flambeau

Drusilla decide entregar a criança Marie-Anne, que possui o dom mágico, à Juniper Flambeau de Aedes Mercurii para protegê-la de Calais e garantir seu futuro.

- Drusilla procura Juniper, uma Flambeau jovem e decidida de Aedes Mercurii, para discutir o destino de Marie-Anne.
- Juniper aceita a responsabilidade de cuidar de Marie-Anne, prometendo infraestrutura e um futuro próspero em Aedes Mercurii, apesar da pouca idade da criança.
- Em troca, Drusilla pede a Juniper que convença seus sodales a enviar uma cópia de um livro de Ignem para Mons Clara.
- Juniper concorda em tentar obter o livro se Drusilla conseguir levar a criança até o final do tribunal sem problemas.
- O grupo discute estratégias para esconder Marie-Anne de Calais, incluindo mantê-la dormindo e escondida até o final do tribunal.

Votação: Caso do Aprendiz Roubado

O tribunal debate o caso de um aprendiz supostamente roubado por um mago de Aedes Mercurii, com Mons Clara votando contra o roubo de aprendizes.

- O mago Constantino de Belaquin acusa Arnaud (um Guernicus, não Flambeau) de Aedes Mercurii de ter aliciado seu aprendiz mais promissor, mesmo após as artes do aprendiz terem sido abertas.
- O aprendiz não é ouvido no tribunal, pois seria arriscado para ele falar.
- Drusilla decide votar contra Arnaud de Aedes Mercurii, apesar de querer manter boas relações com o covenant, pois considera a prática de roubar aprendizes errada.
- A maioria do tribunal vota contra Arnaud, que é condenado a devolver o aprendiz e pagar uma multa.

Votação: Coleta de Vis no Rio

O tribunal discute a moção de Stella Durus contra Cenobion por coleta excessiva de vis em um rio, com Mons Clara votando contra Cenobion devido a desconfianças passadas.

- Renaud, um Flambeau de Stella Durus, pede ao tribunal para censurar Cenobion por coletar vis de forma irresponsável e excessiva em um rio, afetando as fontes de vis de Stella Durus.

- O Protentus de Cenobion nega as acusações, atribuindo-as ao azar e má gestão de recursos de Stella Durus.
- Drusilla vota contra Cenobion, lembrando-se de uma tentativa anterior de Cenobion de roubar vis de Mons Clara.
- O bloco dos Pirineus vota contra Cenobion, buscando alguém para culpar pela seca.
- Cenobion recebe um 'puxão de orelha' do tribunal, sendo recomendado a moderar a coleta de vis, mas sem punições específicas.

Votação: Compensação dos Mercere

Um mago de Ostal des Exiles apresenta uma moção exigindo compensação em vis dos Mercere de Aedes Mercurii, após os Redcaps perderem ingredientes valiosos para um laboratório devido a um ataque de cruzados.

- Um mago de Ostal des Exiles faz uma moção demandando compensação em vis dos Mercere de Aedes Mercurii por ingredientes perdidos.
- Os Mercere alegam força maior, afirmando que a caravana foi destruída por um conflito mundial extraordinário (patrulha cruzada).
- Ostal argumenta que o atraso prejudicou sua pesquisa e exige compensação por danos morais e materiais.
- Nenhum mago vota contra os Mercere, e a moção não avança, embora o incidente cause dano à reputação dos Mercere.

Votação: Reconhecimento da Salamandra de Giraud

Giraud, um Bjornaer, solicita que sua salamandra mágica seja legalmente reconhecida como parte integrante de seu sanctum, gerando um debate sobre precedentes e a definição de Sanctum.

- Giraud, um Bjornaer de Tolosa Paragne, solicita que sua salamandra mágica seja legalmente reconhecida como parte integrante de seu Sanctum, com todas as proteções do código.
- O quaesitor explica que a definição atual de Sanctum é um espaço físico demarcado, e a moção de Giraud poderia mudar essa definição, permitindo que magos atacassem outros em defesa de suas criaturas fora do Sanctum.
- Penelope demonstra interesse nas implicações de precedentes para seu próprio Sanctum onírico.
- Mons Clara, incluindo o voto de Luc (representado por Drusilla), vota contra a moção de Giraud, argumentando que ele deveria encontrar uma solução hermética para o problema.

- O tribunal decide que Giraud teria que declarar uma Guerra de Magos para retaliar a morte de sua criatura, seguindo os procedimentos burocráticos.

Votação: Moção contra Divinações Alarmistas

Um mago de Castra Solis propõe censurar divinações alarmistas sobre as cruzadas e a seca, mas a moção é rejeitada com o apoio de Mons Clara.

- Um mago de Castra Solis, agindo em nome do Garus (Primus da Casa Flambeau), propõe uma moção para censurar formalmente qualquer mago que realizar divinações 'amplas ou alarmistas' sobre os resultados da cruzada ou o futuro da seca.
- O proponente argumenta que tais divinações incitam pânico, atrapalham a ordem mundana e atraem atenção indesejada da igreja.
- Drusilla e Luc (representado por Drusilla) votam contra a censura, alinhando-se com os Flambeau de Aedes Mercurii.
- A moção é vista como um movimento político para silenciar críticos, especialmente de Stella Durus e outros covenants que sofrem com a seca.
- A moção falha, enviando uma mensagem clara ao tribunal de que a liberdade de expressão não será calada.

Votação: Contemplação Coletiva de Tumbalhos

Tumbalhos, o anfitrião de Miniata Sophia, propõe uma moção filosófica sobre o atraso do tribunal e a vontade hermética, que causa confusão geral.

- Tumbalhos, o anfitrião Criamon de Miniata Sophia, propõe uma moção para que o tribunal vote se o atraso do tribunal foi uma resposta apropriada à seca ou uma falha da vontade hermética.
- A maioria dos membros do tribunal fica confusa com a natureza filosófica da moção, não entendendo o que estão votando.
- Tumbalhos busca uma contemplação coletiva sobre se fazer o tribunal um ano depois foi um exemplo da falta de vontade dos magos de resolver o problema coletivamente.
- Ninguém vota de forma clara, resultando em confusão generalizada e nenhum resultado prático.

Votação: Disputa pela Biblioteca de Flamarcos

Azaleis do Cenobion e Marcella de Stella Durus disputam a posse da biblioteca pessoal de Flamarcos, um mago falecido, devido a promessas e dívidas.

- Azaleis do Cenobion e Marcella de Stella Durus disputam a biblioteca pessoal de Flamarcos, um Flambeau de Aedes Mercurii falecido em 1226 lutando contra os cruzados.
- Azaleis alega que Flamarcos prometeu os livros a ela como sua mentora pessoal, apresentando correspondências como prova.
- Marcella, representando Stella Durus, apresenta recibos de uma dívida de Flamarcos com o covenant, para a qual a biblioteca foi dada como garantia.
- Azaleis propõe assumir a dívida de Flamarcos para receber a herança, mas Marcella argumenta que colateral é colateral.
- Drusilla vota com Marcella, considerando a dívida como prioridade sobre promessas verbais, e Themis se abstém.
- Apesar do voto de Mons Clara, a moção não passa e Azaleis fica com a dívida e os livros.

Votação: Moção de Tres contra Castra Solis e Aedes Mercurii

Tres apresenta uma moção acusando Castra Solis e Aedes Mercurii de violarem o Código de Hermes ao interferir com mundanos durante as cruzadas, buscando multas para distribuir aos afetados.

- Tres acusa Castra Solis e Aedes Mercurii de causar sofrimento mundial e gerar refugiados através de suas atividades pró-cruzadas, violando o Código de Hermes ao interferir com mundanos.
- Ele propõe que os covenants paguem multas, que seriam distribuídas aos mundanos afetados.
- Calais se abstém da votação.
- O bando de Tres vota a favor da moção (3 votos).
- Ara Maxima Nova , Miniata Sophia e Belaquin votam contra a moção, embora alguns membros se abstenham.
- Os covenants dos Pirineus, que sofrem com a presença dos cruzados, mostram-se divididos, com muitos se abstendo ou votando a favor.
- Mons Clara (representado por Drusilla) vota contra a moção de Tres (5 votos), recusando-se a apoiar a imposição de multas a Castra Solis e Aedes Mercurii.
- Tolosa Paragne vota de forma dividida (4 votos a favor, 4 votos contra).
- Aedes Mercurii (13 votos) e Castra Solis (13 votos) votam contra a moção em bloco, demonstrando uma rara união.
- Cenobium também vota contra a moção.
- A moção de Tres falha, com aproximadamente 20 votos a favor no total.
- Tres observa quem votou a favor de sua moção, identificando potenciais aliados.

Votação: Moção de Damocles sobre Hospitalidade

Damocles, um Jerbiton do Cenobium, propõe uma moção para padronizar os requisitos mínimos de hospitalidade para os anfitriões do tribunal, causando constrangimento aos Criamon de Miniata Sophia.

- Damocles, do Cenobium, propõe uma moção para padronizar os requisitos mínimos de hospitalidade para os anfitriões do tribunal, incluindo quantidades específicas de comida, vinho e hospedagem.
- Drusilla ri da moção, que é vista como um insulto direto a Miniata Sophia, os anfitriões atuais.
- Os membros de Miniata Sophia permanecem em silêncio, aguardando a decisão do tribunal.
- Beatrice explica que os requisitos atuais para ser anfitrião são voluntariar-se no tribunal anterior e ser capaz de hospedar os membros, sem especificações detalhadas.
- Um outro Jerbiton apoia a moção de Damocles.
- Mons Clara (Drusilla, Luc e Themis) vota contra a moção, defendendo a humildade e criticando a indelicadeza de fazer tal proposta na frente dos anfitriões.
- A moção para padronizar os requisitos de hospitalidade não é aprovada, mantendo os requisitos atuais.

Votação para a Próxima Sede do Tribunal

O tribunal realiza a votação final para decidir a localização do próximo Tribunal Provincial em 1241, com Cenobium, Aedes Mercurii e Castra Solis se voluntariando.

- A última votação do tribunal é para definir a sede do próximo Tribunal Provincial em 1241.
- Cenobium, Aedes Mercurii e Castra Solis se voluntariaram para sediar o evento.
- O bando de Tres vota para que o tribunal seja no Cenobion (3 votos).
- Calais se abstém.
- Ara Maxima Nova vota para Aedes Mercurii (3 votos).
- Miniata Sophia se abstém.
- Belaquin vota para Castra Solis (3 votos) e Aedes Mercurii (2 votos).
- Stella Durus vota dividido (1 voto para cada candidato).
- Mons Clara vota para Cenobion (Themis) e Aedes Mercurii (Luc e Spatha, 2 votos cada), totalizando 5 votos divididos.
- Ostal vota para Castra Solis (3 votos) e Aedes Mercurii (3 votos).
- Tolosa Paragne não vota em bloco, cancelando seus votos.
- Aedes Mercurii vota em bloco para si mesma (12 votos, pois uma pessoa não vota).
- Castra Solis vota em bloco para si mesma (13 votos).

- Cenobium vota em bloco para si mesma (14 votos).
- Aedes Mercurii vence a votação com 25 votos, seguida por Castra Solis (20 votos) e Cenobion (19 votos).
- O próximo Tribunal Provincial será em 1241, em Aedes Mercurii.

Entrega da Criança e Conversa com Aurélia

A criança Marie-Anne é entregue à Flambeau Juniper para ser criada em Aedes Mercurii, e Themis se encontra com Aurélia para discutir seu tratado de Intellego e buscar mentoría.

- A criança Marie-Anne é secretamente entregue à Flambeau Juniper de Aedes Mercurii, que promete cuidar dela e, em troca, tentar conseguir uma cópia de um livro de Ignem para Mons Clara.
- O grupo esconde Marie-Anne de Calais, o Bonisagus que procura um aprendiz, usando estratégias como mantê-la dormindo e escondida em uma caixa de papelão.
- Charlotte, a ex-aprendiz de Tres (não de Themis), é vista sugerindo ao Senhor Calais que ele procure um aprendiz em Mons Clara, demonstrando inveja de Drusilla.
- Themis se encontra com Aurélia, uma especialista em Intellego, para entregar seu tratado e buscar sua opinião e mentoría.
- Themis expressa interesse em se especializar em Intellego, especialmente Intellego Aquam, para entender a natureza mágica do Verdon e da região.
- Aurélia reconhece a riqueza mágica da região da Provença e sugere que Themis procure o 'Galho de Intellego', um livro raro e valioso, para aprofundar seus estudos.
- Aurélia explica que a cópia mais famosa e de maior qualidade do 'Galho de Intellego' está em Durenmar, e que outras cópias em locais como a Normandia possuem qualidade inferior.

NPCs

Beatrice

A quaeſitor-chefe do Tribunal Provençal, ex-aprendiz de Tibaut e uma das três irmãs do culto das Matronas. Está ocupada com os preparativos do tribunal e se encontra com Drusilla para discutir as descobertas sobre Tibaut. Expressa surpresa com as anotações de Tibaut sobre a Dama e outros quaeſitores, mas não acredita em uma grande conspiração. Revela inquietação com o familiar da Dama, Maju, que é uma fada, e levanta a possibilidade de a Dama atual não ser a mesma pessoa. Concorda em ajudar a publicar a Summa de Tibaut e conversar com Solis sobre o Cryptex.

Tres

Um mago que aparece no tribunal com seu bando, apresentando-se como protetor dos mundanos. Tenta confrontar Drusilla e depois faz um discurso criticando Castra Solis e Aedes Mercurii por seu envolvimento nas cruzadas, pedindo uma censura e multas para ajudar a população. É acompanhado por Brutus e Charlotte. Sua moção no tribunal falha, mas ele observa quem o apoiou para identificar potenciais aliados. Beatrice desconfia de suas intenções, acreditando que ele tem uma agenda pessoal.

Brutus

Um homem forte e musculoso, companheiro de Tres, que o acompanha no tribunal. Tenta intervir fisicamente quando Drusilla rejeita Tres, mas é contido por ele.

Charlotte

A ex-aprendiz de Tres, que o acompanha no tribunal. Mais tarde, é vista sugerindo ao Senhor Calais que procure um aprendiz em Mons Clara, demonstrando inveja de Drusilla.

Caleis

Um Bonisagus cuja presença no tribunal foi inesperada, pois ninguém sabia que ele morava no tribunal. Sua presença adicionou mais pautas aos preparativos.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla (não de Beatrice), descrita como tendo grande conhecimento em teoria mágica, que é o foco do treinamento de Drusilla.

Dama

Uma figura carismática e líder no tribunal há muitos anos, que chama muita devoção. Tibaut a investigava, mas Beatrice, que a conhece há décadas, não acredita que ela seja responsável pelos desaparecimentos de quaesidores. Seu familiar é uma fada chamada Maju. Beatrice levanta a possibilidade de a Dama atual não ser a mesma pessoa que voltou do twilight.

Solis

A quaesitor mais jovem do tribunal, de Aedes Mercurii. Tibaut pode ter manipulado sua memória ao entregar-lhe um cryptex, do qual ela não se lembra de quem o recebeu. Foi responsável pela investigação da morte de Ophilio. Recebe os materiais de pesquisa de Tibaut de Drusilla e começa a reconsiderar suas visões sobre as investigações de Tibaut, expressando preocupação com a possibilidade de um grupo secreto operando no tribunal.

Ophilio

Um quaesitor cuja morte foi investigada por Solis, e que Tibaut também parecia desconfiar.

Maju

O familiar da Dama, descrito como uma fada, que causa inquietação em Beatrice e é objeto de desconfiança nas anotações de Tibaut.

Coendalon

Um indivíduo mencionado por Beatrice, que negava ser uma fada quando questionado, ilustrando a natureza enganosa das fadas.

Azaleis

Uma Mercere e líder do Cenobium, que disputa a biblioteca de Flamarcos, alegando que ele a prometeu a ela como sua mentora pessoal. Ela assume a dívida de Flamarcos para com Stella Durus e, no final, fica com a dívida e os livros.

Marcella

Uma maga de Stella Durus, que disputa a biblioteca de Flamarcos, apresentando recibos de uma dívida do falecido mago com seu covenant, para a qual a biblioteca foi dada como garantia. Drusilla vota a seu favor.

Graud

Um Bjornaer de Tolosa Paragne que apresenta uma moção no tribunal para que sua salamandra mágica seja reconhecida como parte de seu Sanctum, gerando debate sobre a definição de Sanctum. Sua moção é rejeitada.

Calais

Um Bonisagus recluso que vive nas montanhas e está procurando um aprendiz no tribunal. Ele é visto comendo constantemente e é considerado um mago que estuda ventos e raios. Sua busca causa pânico entre os magos com aprendizes, que tentam escondê-lo. Se abstém de várias votações.

Juniper

Uma jovem e forte Flambeau de Aedes Mercurii, com cerca de 35-40 anos, descrita como decidida. Aceita cuidar da criança Marie-Anne em troca de Drusilla tentar obter um livro de Ignem para Mons Clara. Promete infraestrutura e um futuro próspero em Aedes Mercurii para a criança.

Tumbalhos

O anfitrião Criamon de Miniata Sophia, que propõe uma moção filosófica sobre o atraso do tribunal, buscando uma contemplação coletiva sobre a vontade hermética. Sua moção causa confusão entre os magos.

Damocles

Um Jerbiton do Cenobium que propõe uma moção para padronizar os requisitos mínimos de hospitalidade para anfitriões de tribunal, causando constrangimento aos anfitriões de Miniata Sophia. Sua moção não é aprovada.

Flamarcos

Um Flambeau de Aedes Mercurii que morreu em 1226 lutando contra os cruzados. Sua biblioteca pessoal é objeto de disputa entre Azaleis e Marcella, pois ele a havia prometido a Azaleis e a usou como colateral para uma dívida com Stella Durus.

Aurélia

Uma especialista em Intellego de Cenobion, com sotaque francês em seu latim, que recebe Themis para discutir seu tratado. Demonstra conhecimento sobre a arte de Intellego e a magia da região da Provença, e aconselha Themis sobre o 'Galho de Intellego', um livro raro e valioso.

Constantino

Um mago Jerbiton de Belaquin que acusa Arnaud de Aedes Mercurii de ter aliciado e roubado seu aprendiz mais promissor.

Arnaud

Um mago Guernicus (não Flambeau) de Aedes Mercurii acusado de aliciar o aprendiz de Constantino de Belaquin. O tribunal decide que ele deve devolver o aprendiz e pagar uma multa.

Renaud

Um Flambeau de Stella Durus que apresenta uma moção ao tribunal para censurar o Cenobion por coleta irresponsável e excessiva de vis.

Mariola

Líder do covenant de Tolosa Paragne, que está lutando para manter a situação sob controle devido à crise interna de seu covenant entre facções pró e anticataristas.

Garus

O Primus da Casa Flambeau, em nome de quem um mago de Castra Solis propõe a moção para censurar divinações alarmistas.

Protentus

Um mago de Cenobion que nega as acusações de Stella Durus sobre a coleta excessiva de vis, atribuindo-as ao azar e má gestão de recursos.

Ricardo

Um dos Flambeaus de Aedes Mercurii, mencionado como estando com Juniper.

Malfortes

Um dos Flambeaus de Aedes Mercurii, mencionado como estando com Juniper.

Mídeos

Um dos Flambeaus de Aedes Mercurii, mencionado como estando com Juniper.

Pila

Uma das Flambeaus de Aedes Mercurii, mencionada como estando com Juniper.

Sebasten

Uma maga que se abstém de votar no caso do aprendiz roubado, citando sua própria experiência como aprendiz que trocou de mestre e a falta de informações suficientes para julgar.

Locations

Miniate Sophia

Local do Tribunal Provençal de 1235, uma caverna nas montanhas dos Pirineus que serve como sede de um Covenant Criamon. Apesar da logística e infraestrutura modestas, os Criamon são eficazes em mediar e acalmar os ânimos durante as discussões do tribunal.

Mons Clara

Covenant onde Tibaut residia e onde Beatrice foi aprendiz. É o covenant dos personagens jogadores, localizado próximo ao Verdon. Possui duas cópias de uma Summa de Intellego e busca obter um livro de Ignem de Aedes Mercurii.

Aedes Mercurii

Um dos covenants do Tribunal Provençal, criticado por Tres por seu envolvimento nas cruzadas. É escolhido como sede do próximo tribunal em 1241. Possui infraestrutura para cuidar de crianças, incluindo um templo de Mercúrio, e é o lar da Flambeau Juniper e da especialista em Intellego Aurélia. Possui uma cópia de um livro de Ignem que Mons Clara deseja.

Castra Solis

Um dos covenants do Tribunal Provençal, criticado por Tres por seu envolvimento nas cruzadas. Vota em bloco com Aedes Mercurii em algumas questões e é um dos principais blocos de poder político no tribunal.

Cenobion

Um dos covenants do Tribunal Provençal, acusado por Stella Durus de coleta excessiva de vis. É um dos locais que se voluntaria para sediar o próximo tribunal e é frequentemente alinhado com Castra Solis. Localizado próximo a Mons Clara.

Stella Durus

Covenant onde Marcella reside, que apresenta uma moção contra Cenobion pela coleta de vis e está envolvido na disputa pela biblioteca de Flamarcos. Está passando por dificuldades devido à seca.

Tolosa Paragne

Um dos covenants mais antigos da região dos Pirineus, atualmente em crise devido a facções pró e anticataristas (facção branca e facção preta), que trazem diversas questões ao tribunal. A líder Mariola não consegue conter a crise interna.

Ostal des Exiles

Covenant de refugiados de covenants destruídos que busca compensação dos Mercere por ingredientes perdidos. Tem pouco poder político no tribunal.

Belaquin

Covenant de onde vem o mago Constantino, que acusa Arnaud de Aedes Mercurii de roubar seu aprendiz.

Ara Maxima Nova

Um covenant localizado no lado leste dos Pirineus, próximo a Perpignan, que faz parte do bloco dos Pirineus no tribunal.

Durenmar

Local onde se encontra a cópia mais famosa e de maior qualidade do livro 'Galho de Intellego', um livro raro e muito procurado sobre a arte de Intellego.

Normandia

Região onde existe uma cópia do livro 'Galho de Intellego', porém com qualidade inferior à de Durenmar.

Verdon

Região próxima a Mons Clara, de interesse de Themis para estudos de Intellego Aquam devido à sua natureza mágica.

Items

Cryptex

Um objeto entregue por Tibaut a Solis, que ela não se recordava de ter recebido. Ao ser aberto, revelou ser de Tibaut, sugerindo uma manipulação de memória. É um item chave na pesquisa de Tibaut e é entregue a Solis pelo covenant de Mons Clara.

Summa de Cogitatione

Um livro quase terminado por Tibaut sobre a arte de Cogitatio, que Beatrice considera um exemplo do legado respeitável de Tibaut. Ela expressa o desejo de finalizá-lo e publicá-lo, e Mons Clara concorda em enviá-lo a ela para esse fim, pedindo uma cópia para a biblioteca de Mons Clara.

Pesquisa de Tibaut

As anotações e descobertas de Tibaut sobre os quaesidores desaparecidos, a Dama e outros sodales do tribunal. Este material é entregue a Solis pelo covenant de Mons Clara, conforme decisão majoritária.

Livro de Ignem

Um livro de magia focado na arte de Ignem, possuído por Castra Solis e Aedes Mercurii. Mons Clara deseja obter uma cópia para aprimorar suas habilidades nesta arte. Juniper promete tentar convencer seus sodales a enviar uma cópia em troca de cuidar de Marie-Anne.

Tratado de Intellego

Um tratado escrito por Themis sobre a arte de Intellego, que ele apresenta a Aurélia para obter feedback e buscar mentoria. A primeira página do tratado contém um desenho dele nu e autografado.

Galho de Intellego

Um livro raro e muito procurado sobre a arte de Intellego, de nível 20 e qualidade 15, essencial para quem deseja se aprofundar na arte. A cópia mais famosa e de maior qualidade está em Durenmar, enquanto outras cópias em locais como a Normandia possuem qualidade inferior devido ao processo de cópia e à antiguidade do livro.

Summa de Intellego

Livros de Intellego que Mons Clara possui, mencionados por Themis durante sua conversa com Aurélia. Mons Clara possui duas cópias de uma Summa de Intellego.

Sessions/2025-11-17 O Frei e o Portão.md

Date: Nov 17th, 2025

Summary

No início do verão, Eloi ex-Mercere retornou a [Mons Clara](#) , trazendo consigo o antigo fólio de 1165 em troca do mais recente fólio de [1221](#)  . O documento histórico continha magias revolucionárias para sua época, incluindo encantamentos para detectar vis e minérios valiosos, além de uma curiosa variação que fazia crescer orelhas de morcego no conjurador. Junto às magias, vieram tratados de alta qualidade sobre Intellego e Corpus, que os escribas do covenant começariam a copiar nas próximas estações.

Durante o verão, [Spatha](#)  decidiu visitar [Barbegal](#)  para verificar a situação do local. Ao se teletransportar para perto da torre em ruínas, ele imediatamente percebeu que algo havia mudado. Barulhos de construção ecoavam pela área, e um jovem trabalhador se assustou ao vê-lo aparecer do nada, correndo em direção à igreja enquanto gritava por socorro. Spatha rapidamente se tornou invisível e investigou, descobrindo que o Frei [Arnaud](#)  havia retornado

com sete homens e carroças cheias de materiais de construção, determinado a reconstruir a igreja abandonada.

O Frei reconheceu Spatha quando este se revelou, apresentando-o aos trabalhadores como um "homem de Deus" que o havia ajudado anteriormente. Arnaud explicou que havia tido uma visão divina de uma grande igreja naquele local e que conseguira fundos de um benfeitor em Paris para realizar a obra. Spatha advertiu firmemente que as terras não pertenciam ao Frei e que o verdadeiro dono não toleraria a invasão, mas Arnaud parecia convencido de que aquele era seu destino divino. Frustrado, Spatha desapareceu novamente na invisibilidade e começou a sabotar sutilmente o trabalho, quebrando rodas de carroças e causando pequenos acidentes que aterrorizaram os trabalhadores, fazendo-os acreditar que o local estava amaldiçgado por demônios.

Quando Spatha retornou ao covenant e relatou os eventos, os magos se reuniram para discutir uma solução. [Penelope](#) sugeriu usar magia de sonhos para redirecionar a obsessão do Frei para o Monastério de Santo André, um local abandonado que precisava de restauração. O grupo decidiu interceptar Arnaud e seus homens antes que chegassem a [Barles](#), onde poderiam chamar atenção indesejada para Barbegal. Luc, na forma de coruja, voou pela floresta durante horas até localizar o acampamento noturno do grupo, onde encontrou os homens dormindo ao redor de uma fogueira, com apenas um guarda e dois cães de vigília.

Penelope e Spatha seguiram Luc através da floresta escura, com Penelope sofrendo fadiga pela longa caminhada. Ao se aproximarem do acampamento, os cães começaram a rosnar, sentindo a presença dos intrusos invisíveis. Penelope rapidamente lançou um encantamento que fez o guarda e todos os homens caírem em sono profundo. Os cães dispararam em sua direção, mas Luc transformou um deles em sapo com sua magia, enquanto o segundo foi impedido de atacar pela proteção mágica de Penelope contra animais. Quando o Frei Arnaud acordou com a comoção, Penelope o fez dormir também, e Luc transformou o segundo cão em sapo, silenciando completamente o acampamento.

Penelope tentou alterar as memórias de Arnaud, mas descobriu que ele possuía resistência mágica natural que bloqueava seus encantamentos. Os magos então coletaram um fio de cabelo do Frei para estabelecer uma conexão arcana, e Spatha passou uma hora elaborando seu horóscopo astrológico para fortalecer a penetração da magia. Com essas preparações, Penelope finalmente conseguiu modificar as memórias de Arnaud, substituindo sua visão de reconstruir a igreja em Barbegal pelo desejo de restaurar o Monastério de Santo André. Ela verificou o sucesso da operação lendo suas memórias alteradas, e o grupo partiu antes do amanhecer, deixando Arnaud e seus homens adormecidos com suas novas convicções.

No início do outono, [Sera](#) retornou ao covenant trazendo a fórmula do encantamento de fortificação, além de vis como pagamento pelas magias de sono de Penelope. Ela também informou que havia encontrado novos compradores para o pacote de magias potentes do

covenant. Luc visitou a [Nascente do Verdon](#) para coletar vis, onde observou novamente o misterioso reflexo de uma torre nas águas e conseguiu extrair quatro pontos de vis mágico da manifestação.

Finalmente, o grupo se reuniu diante do antigo portão de metal na montanha, preparando-se para investigar seus segredos. Drusilla e Spatha se protegeram com encantamentos contra criaturas mágicas e fadas, enquanto Penelope se defendeu contra animais. Drusilla usou sua magia para espiar através das paredes, revelando uma vasta sala de pedra com colunas, tochas enormes e algo que parecia um templo ao fundo, com um trono onde jazia um vestido longo caído. Quando Spatha tentou abrir o portão, sentiu que estava magicamente selado, não por uma tranca física, mas por algum poder místico.

Ao ler em voz alta a inscrição em grego, Spatha dissipou uma ilusão que revelou camadas de mensagens anteriores. Ele cuidadosamente removeu uma placa de bronze, descobrindo que o portão era feito de um metal exótico com coloração azulada-esverdeada, sugerindo uma técnica de forja desconhecida. A inscrição de Julius ex [Merinita](#) declarava que ele havia "encontrado e colocado este portão não por força, mas por mente" e que havia "selado o monstro", advertindo que "a história é a chave" e para "não olhar, mas ver o reflexo".

Usando magia de Intellego Terram, Spatha revelou a inscrição mais antiga, forjada no próprio metal do portão em latim arcaico. A mensagem advertia: "Não revele, a porta dos deuses abaixo se abre apenas para os mortos." Os magos debateram intensamente o significado das inscrições, especulando sobre conexões com mitos gregos de Hefesto, Hades, Hipnos e Tântatos. A ordem das mensagens sugeria que o portão era muito mais antigo que a Ordem de Hermes, possivelmente de origem pré-hermética ou até mesmo divina.

O grupo decidiu não abrir o portão precipitadamente, reconhecendo que precisavam entender melhor sua natureza e propósito. Eles planejaram consultar o outro Luc, especialista em mitologia grega, enviar uma carta para a Casa Verditius devido à sua conexão histórica com o culto de Vulcano, e procurar tratados deixados por Julius. A pista mais intrigante era a advertência para "ver o reflexo" em vez de olhar diretamente, sugerindo que a chave para desvendar o mistério poderia estar em observar o portão através de um espelho ou do reflexo na água. Com essas questões pendentes, os magos se preparam para investigar mais profundamente antes de arriscar abrir o portal para o que quer que estivesse selado nas profundezas da montanha.

Short Summary

No início do verão, Eloi ex-Mercere retornou a Mons Clara trazendo o antigo fólio de 1165 com magias revolucionárias e tratados valiosos. Durante esse período, Spatha descobriu que o Frei Arnaud havia retornado a Barbegal com trabalhadores para reconstruir a igreja abandonada, alegando ter tido uma visão divina. Apesar das tentativas de sabotagem falharem em dissuadir o Frei,

os magos decidiram interceptá-lo antes que chegassem a Barles. Penelope, Spatha e Luc localizaram o acampamento noturno do grupo, neutralizaram os guardas e cães, e após elaboradas preparações para superar a resistência mágica natural de Arnaud, Penelope conseguiu alterar suas memórias, redirecionando sua obsessão para restaurar o Monastério de Santo André ao invés de Barbegal.

No outono, Sera retornou com a fórmula do encantamento de fortificação e notícias de novos compradores para as magias do covenant. O grupo finalmente investigou o misterioso portão de metal na montanha, onde Spatha descobriu inscrições sobrepostas que revelaram camadas de história: a mensagem mais recente de Julius ex Merinita advertia sobre um "monstro selado" e que "a história é a chave" e para "ver o reflexo", enquanto a inscrição mais antiga, forjada no próprio metal em latim arcaico, declarava que "a porta dos deuses abaixo se abre apenas para os mortos". Reconhecendo a antiguidade e perigo potencial do portão, os magos decidiram não abri-lo precipitadamente, planejando consultar especialistas em mitologia grega, a Casa Verditius, e procurar tratados deixados por Julius antes de arriscar desvendar o que estava selado nas profundezas da montanha.

Scenes

Recapitulação e Chegada do Fólio

Eloi ex-Mercere retorna a Mons Clara, trocando um fólio antigo por um mais recente que contém novas magias e tratados, e o grupo discute a cópia do novo fólio.

- Eloi ex-Mercere visita Mons Clara, levando o fólio de 1221 e trazendo o fólio de 1165.
- O fólio de 1165 contém as magias 'Spotting the Vis', 'The Miner's Keen Touch' e 'Eyes of the Bat' (com orelhas de morcego), além de tratados de Intellego (Qualidade 12) e Corpus (Qualidade 14).
- O grupo discute a cópia do fólio, estimando que levará três estações para o melhor escriba do covenant.
- É mencionada a ociosidade dos escribas e a necessidade de dar-lhes mais trabalho.

Spatha em Barbegal e o Retorno do Frei Arnaud

Spatha se teletransporta para Barbegal e encontra o Frei Arnaud, que está tentando reconstruir a igreja local com a ajuda de um grupo de homens.

- Spatha se teletransporta para Barbegal no meio do verão, aparecendo perto de uma torre em ruínas.
- Ele ouve barulhos e vê um garoto dentro de uma oficina em ruínas, que se assusta e tenta

fugir.

- Spatha grita para o garoto em francês, mas ele corre em direção à igreja.
- Spatha se torna invisível e se aproxima, observando carroças com materiais e um grupo de sete pessoas simples, que parecem estar reconstruindo a igreja.
- Ele vê o Frei Arnaud no meio do grupo, acalmando o garoto assustado e chamando todos para conversar com Spatha na torre.
- Spatha se revela ao Frei Arnaud e seu grupo, causando espanto e desconfiança entre os homens.
- O Frei Arnaud reconhece Spatha e o apresenta como um 'homem de Deus' que o ajudou anteriormente.
- Spatha adverte o Frei Arnaud que o local é perigoso e que as terras não pertencem a ele, pedindo que ele e seu grupo partam.
- O Frei Arnaud explica que teve uma visão de uma grande igreja a ser reconstruída ali e que conseguiu fundos em Paris para a obra.
- Spatha reitera o aviso, ameaçando que o verdadeiro dono das terras os expulsará à força, e então se torna invisível novamente.
- O Frei Arnaud e seu grupo ficam confusos e assustados, alguns acreditando que Spatha é um demônio, enquanto o Frei tenta orar e entender a situação.
- Spatha sabota o trabalho do grupo, quebrando a roda de uma carroça e causando outros incidentes sem ferir ninguém.
- O povo fica aterrorizado, acreditando que o local é assombrado por um demônio, e decide partir.
- Frei Arnaud decide ir para Barles para descobrir quem é o verdadeiro dono das terras, e o grupo se organiza para deixar Barbegal.

Discussão e Planejamento no Covenant

Após o retorno de Spatha ao covenant, ele relata os eventos em Barbegal, e os magos discutem estratégias para lidar com o Frei Arnaud e redirecionar sua obsessão para outro local.

- Spatha retorna ao covenant e relata os acontecimentos em Barbegal para Penelope e Drusilla, que acabaram de voltar do tribunal.
- Os magos discutem a persistência do Frei Arnaud e sua motivação por um 'sonho divino'.
- Penelope sugere usar magia de sonhos para implantar uma nova visão em Arnaud, direcionando-o para o Monastério de Santo André, um local abandonado.
- Há uma discussão sobre a viabilidade e os riscos de manipular as memórias de Arnaud com magia.
- Os magos decidem interceptar Arnaud e seu grupo antes que cheguem a Barles.

Rastreamento Noturno na Floresta

Luc, na forma de coruja, rastreia o grupo do Frei Arnaud pela floresta, enquanto Penelope e Spatha o seguem para realizar uma intervenção mágica.

- Luc, na forma de coruja, voa até Barbegal e encontra os rastros do grupo de Arnaud, seguindo-os pela floresta.
- Luc localiza o acampamento de Arnaud, observando uma fogueira, os homens dormindo, um guarda e dois cães de guarda.
- Penelope e Spatha seguem Luc, que os guia através da floresta durante a noite, com Penelope sofrendo fadiga devido à longa caminhada.
- Ao se aproximarem do acampamento, os cães de guarda começam a rosnar, sentindo a presença deles.

Neutralização do Acampamento e Modificação de Memória

Penelope usa magia para fazer o guarda e o Frei Arnaud dormirem, enquanto Luc transforma os cães em sapos. Penelope tenta então alterar as memórias do Frei, mas encontra resistência mágica.

- Penelope lança uma magia para fazer o grupo de homens dormir, e o guarda cai inconsciente.
- Os cães de guarda disparam na direção de Penelope.
- Luc, em sua iniciativa, transforma um dos cães em um sapo com uma magia de Muto Animal.
- O segundo cão tenta atacar Penelope, mas sua proteção mágica contra animais a defende, deixando-o confuso.
- O Frei Arnaud acorda com a comoção e tenta acordar seus homens, mas eles permanecem dormindo devido à magia de Penelope.
- Penelope lança outra magia para fazer Arnaud dormir, que cai inconsciente.
- Luc transforma o segundo cão em um sapo, silenciando o acampamento.
- Penelope tenta usar Muto Mentem para alterar a memória de Arnaud, redirecionando seu desejo de reconstruir a igreja em Barbegal para o Monastério de Santo André, mas a magia é resistida.
- Os magos coletam um fio de cabelo de Frei Arnaud para estabelecer uma conexão arcana e Spatha realiza um horóscopo para ele, a fim de aumentar a penetração de sua magia.
- Após uma hora de preparação ceremonial, Penelope lança a magia novamente, conseguindo alterar as memórias de Arnaud.
- Penelope usa Intellego Mentem para verificar o sucesso da modificação de memória.

- Com o nascer do sol, os magos se preparam para retornar ao Covenant, deixando Frei Arnaud e seus homens adormecidos com suas memórias alteradas.

Retorno ao Covenant e Preparativos para o Outono

Os magos retornam ao covenant após a longa noite de intervenção com o Frei Arnaud, e se preparam para futuras explorações.

- Os magos retornam ao covenant após a longa noite de intervenção com o Frei Arnaud, com Penelope exausta pela noite de magia e caminhada.
- Luc volta voando com os sapos transformados.
- O grupo discute os próximos passos, incluindo a necessidade de descansar e a exploração da nascente do Verdon.

Coleta de Vis na Nascente do Verdon

Luc visita a Nascente do Verdon para coletar vis, onde ele observa um reflexo misterioso de uma torre na água e consegue extrair vis mágico.

- Luc viaja para a Nascente do Verdon para coletar vis.
- Ele não encontra nada óbvio, mas percebe um reflexo de uma torre ou templo na água, um fenômeno já observado anteriormente.
- Luc utiliza sua magia para extrair vis desse reflexo, obtendo dois vis de Mistral e dois de Imago.
- Ele retorna com quatro pontos de vis para o covenant.

Retorno de Sera e Preparativos para o Outono

Sera retorna ao covenant no início do outono, trazendo uma nova fórmula mágica, informações sobre vendas de magias e vis para Penelope, enquanto o grupo se prepara para futuras explorações.

- Sera retorna ao covenant no início do outono.
- Ela traz a fórmula do 'Gift of the Bear's Fortitude' para a biblioteca.
- Sera informa que encontrou novos compradores para o pacote de magias potentes do covenant e que levará cópias no próximo verão.
- Ela menciona que trará a Suma de Aquam no próximo ano.
- Sera entrega dois vis (Vim ou Rego Mentem) a Penelope como pagamento pelas suas magias de sono.

Exploração do Portão da Montanha

O grupo se reúne diante de um antigo portão de metal com inscrições misteriosas, preparando-se com proteções mágicas e investigando as mensagens ocultas para entender sua natureza e propósito.

- O grupo se posiciona em frente a um grande portão de metal com inscrições antigas.
- Drusilla lança 'Ward Against Magical Creatures' (30) e 'Ward Against Fairies' (20) sobre si mesma para proteção.
- Spatha lança 'Ward Against Magical Creatures' (30) sobre si mesmo.
- Penelope lança 'Ward Against Animals' sobre si mesma.
- Drusilla utiliza a magia 'Eyes on the Wall' para espiar o interior da estrutura, revelando uma sala de pedra com colunas, tochas, uma estrutura que parece um templo e um trono com um vestido longo caído.
- Spatha tenta abrir o portão, sentindo que ele está magicamente selado.
- Spatha lê em voz alta a inscrição mais recente em grego, que desaparece, revelando camadas de mensagens anteriores.
- Spatha remove cuidadosamente uma placa de bronze, revelando uma inscrição em latim antigo por baixo.
- A inscrição em latim revela: 'Eu, Julius ex Merinita, encontrei e coloquei este portão não por força, mas por mente, e selei o monstro. A história é a chave.'
- A inscrição em grego diz: 'Não olhe, veja o reflexo.'
- Spatha e Drusilla examinam o material do portão, notando sua composição exótica e coloração incomum (azulada/esverdeada), sugerindo uma técnica de forja desconhecida.
- Spatha utiliza 'Intellego Terram' para ler a inscrição mais antiga, forjada no próprio metal do portão, que revela uma mensagem em latim arcaico: 'Ne revelas porta dei infra mortius tantum patet' (Não revele, a porta dos deuses abaixo se abre apenas para os mortos).
- Os magos discutem as implicações das inscrições, a identidade de Julius e a possível natureza da criatura selada, especulando sobre sua conexão com mitos gregos (Hefesto, Hades, Hipnos, Tânatos) e sonhos.
- Os magos consideram que a criatura pode ser uma fada ou uma górgona, e que Julius, um hermético, a prendeu em uma aura mágica forte.
- Os magos decidem consultar o outro Luc (o NPC) sobre o portão, enviar uma carta para a Casa Verditius (devido à sua história com o culto de Vulcano/Hefesto) e procurar tratados de Julius.
- Os magos planejam usar um espelho ou uma bacia de água para tentar ver o reflexo da porta, seguindo a pista 'não olhe, veja o reflexo'.

NPCs

Eloi ex-Mercere

Um Mercere que retorna a Mons Clara para trocar um fólio antigo por um novo, contendo magias e tratados.

Frei Arnaud

Um frei mentalmente instável e obcecado em reconstruir uma igreja. Ele acredita ter uma visão divina e um benfeitor de Paris. É confrontado por Spatha em Barbegal e tem suas memórias manipuladas por Penelope para redirecionar sua obsessão para o Monastério de Santo André. Possui resistência mágica, o que dificulta as tentativas de Penelope de alterar suas memórias.

Garoto

Um jovem encontrado na oficina em ruínas de Barbegal, que se assusta com a aparição de Spatha e tenta fugir.

Homens do Frei Arnaud

Cerca de sete homens simples e fortes que acompanham o Frei Arnaud, ajudando-o na reconstrução da igreja em Barbegal. Parecem estar ali por trabalho e foram colocados para dormir por magia.

Cães de Guarda

Dois cães presentes no acampamento do Frei Arnaud, que estão quietos perto da fogueira. Eles rosnaram e tentaram atacar os magos, mas foram transformados em sapos por Luc.

Julius ex Merinita

Um mago antigo da Casa Merinita, cujo nome aparece em uma das inscrições do portão da montanha, indicando que ele selou um monstro ali 'não por força, mas por mente'. Sua identidade e motivações são um mistério para os magos. Ele é descrito como um estudante de sonhos e possivelmente um opressor por prender criaturas. Sua mensagem no portão indica que ele o 'encontrou e colocou', sugerindo que o portão não foi feito no local.

Sera

Uma personagem que retorna no outono, trazendo a fórmula do 'Gift of the Bear's Fortitude', vis e informações sobre compradores para as magias de Penelope.

Locations

Mons Clara

O covenant onde os personagens estavam no início do verão, recebendo a visita de Eloi ex-Mercere.

Barbegal

Local de ruínas de uma igreja, onde o Frei Arnaud tenta reconstruir um templo. Spatha o confronta aqui, e o grupo de Arnaud é interceptado na floresta próxima. Inclui uma torre e uma oficina em destroços.

Monastério de Santo André

Um monastério abandonado e em ruínas, sugerido como um novo local para o Frei Arnaud reconstruir sua igreja através de manipulação de sonhos.

Floresta (entre Barbegal e Barles)

Uma área densa e escura da floresta onde o grupo de Frei Arnaud acampou. O local é silencioso à noite, exceto pelos sons da natureza e, brevemente, pelos rosnados dos cães de guarda. Cenário da perseguição noturna e do acampamento do Frei Arnaud, caracterizada por ser um terreno sem estradas e de difícil navegação.

Nascente do Verdon

Uma área mágica com um rio, conhecida por ser uma fonte de vis. Luc visitou o local e observou um reflexo de uma torre/templo na água, de onde extraiu vis. Conhecida por manifestações místicas.

Portão da Montanha

Um antigo e exuberante portão de metal, com múltiplas camadas de inscrições em grego e latim, que selo uma estrutura subterrânea. Sua composição é exótica e sua origem é desconhecida, sugerindo que não foi feito no local. A entrada de uma masmorra na montanha, selada por um portão de metal antigo. O portão é de uma construção exuberante e material exótico, sugerindo uma origem não-hermética.

Items

Fólio de 1221

Um dos fólios mais recentes que o grupo tinha acesso, levado por Eloi ex-Mercere.

Fólio de 1165

Um fólio mais antigo trazido por Eloi ex-Mercere, contendo três magias e dois tratados. As magias são 'Spotting the Vis', 'The Miner's Keen Touch' e 'Eyes of the Bat' (com orelhas de morcego). Os tratados são de Intellego (Qualidade 12) e Corpus (Qualidade 14).

Carroças e Ferramentas

Materiais e equipamentos trazidos pelo grupo do Frei Arnaud para a reconstrução da igreja em Barbegal. Uma das rodas de carroça foi sabotada por Spatha.

Fio de Cabelo de Frei Arnaud

Um pedaço de cabelo do Frei Arnaud, usado como conexão arcana para aumentar a eficácia da magia de Penelope ao manipular suas memórias.

Horóscopo do Frei Arnaud

Um horóscopo feito por Spatha para o Frei Arnaud, usado como conexão arcana para aumentar a penetração da magia de Penelope ao alterar suas memórias.

Portão de Metal

Um portão antigo e exuberante, feito de um metal exótico com coloração azulada/esverdeada natural, que não parece enferrujar. Possui múltiplas camadas de inscrições em grego e latim, revelando a história de uma criatura selada por Julius ex Merinita. A porta está magicamente selada e parece ser de uma construção impressionante, talvez não feita no local. Possui múltiplas camadas de inscrições: uma original em grego arcaico ('o caos está ligado, a lei prevalece, firme como a bigorna'), uma intermediária em latim antigo ('não revele, portão dos deuses, apenas para os mortos se abre'), e a mais recente de Julius ex-Merinita ('encontrei e coloquei este portão não por força mas por mente e eu selei o monstro a história é a chave, não olhe, veja o reflexo'). O portão parece ter sido forjado com a inscrição original e não esculpido.

Placa de Bronze

Uma placa de bronze que cobria uma das inscrições do portão de metal, revelando uma mensagem de Julius ex-Merinita. Foi cuidadosamente removida por Spatha.

Fórmula do Gift of the Bear's Fortitude

Uma fórmula mágica trazida por Sera para ser adicionada à biblioteca do covenant.

Spells

Spotting the Vis

Uma magia de Intellego Vim que permite ao conjurador tocar em alguém para que essa pessoa comece a enxergar o vis. É uma magia de Concentração, Visão e Toque Pessoal.

The Miner's Keen Touch

Uma magia similar a 'Spotting the Vis', mas usada para identificar minérios valiosos. É uma magia de Concentração, Visão e Toque Pessoal.

Eyes of the Bat

Uma magia que, por sua curiosidade experimental, faz com que o conjurador cresça orelhas de morcego ao ser conjurada. Foi adicionada ao fólio de 1165.

Rego Mentem (Sono)

Magia usada por Penelope para fazer o grupo do Frei Arnaud, incluindo o guarda e o próprio frei, caírem em sono profundo durante a interceptação noturna na floresta.

Muto Animal (Transformar em Sapo)

Magia usada por Luc para transformar os cães de guarda do acampamento de Arnaud em sapos, silenciando-os e neutralizando a ameaça.

Ward Against Animals

Magia de proteção lançada por Penelope para se defender dos cães no acampamento, impedindo que eles a atacassem fisicamente.

Muto Mentem (Alteração de Memória)

Magia usada por Penelope para alterar a memória do Frei Arnaud, redirecionando seu desejo de reconstruir a igreja em Barbegal para o Monastério de Santo André. Foi lançada com o auxílio de conexões arcana (fio de cabelo e horóscopo) para superar a resistência mágica do Frei.

Intellego Mentem

Usada por Penelope para tentar ler a memória do Frei Arnaud e verificar o sucesso de sua intervenção.

Ward Against Magical Creatures

Magia de proteção lançada por Drusilla e Spatha sobre si mesmos para se proteger de criaturas mágicas ao se aproximarem do portão misterioso.

Ward Against Fairies

Magia de proteção lançada por Drusilla sobre si mesma para se proteger de fadas ao se aproximarem do portão misterioso.

Eyes on the Wall

Magia usada por Drusilla para inspecionar o interior da estrutura do portão, revelando uma sala de pedra com colunas, tochas e um trono com um vestido longo caído.

Intellego Terram

Magia usada por Spatha para revelar inscrições ocultas e antigas no portão de metal, decifrando mensagens que estavam por baixo de outras camadas.

Gift of the Bear's Fortitude

Uma fórmula de magia trazida por Sera no outono.

Sessions/2025-11-24 A Floresta de Epona.md

Date: Nov 24th, 2025

Summary

No covenant de [Mons Clara](#), os magos debateram o futuro de [Damon](#), o professor de grego carismático cuja música atraía as jovens da cidade. Decidiram que ele permaneceria por pelo menos mais um ano, embora sua permanência a longo prazo ainda fosse incerta.

[Penelope](#) aproveitou o momento para planejar uma série de cartas importantes: uma para Verdi perguntando sobre Efesto, Vulcano, prisões e portões; outra para [Luc ex Merinita](#) de [Ara Maxima Nova](#) com informações sobre mitologia grega; e cartas para Somnifer e Langdus Exmerinita apresentando-se e procurando informações sobre as pesquisas de Julius ex [Merinita](#) e trocas de conhecimento sobre sonhos. Ela também escreveu para [Malachai](#), atualizando-o sobre seus estudos e informando que em breve teria cumprido sua tarefa de elevar seu conhecimento de Imaginem.

Quando a noite caiu, Penelope e [Spatha](#) partiram em uma expedição à floresta férica do norte, levando apenas Ninip, a criatura celestial aracnídea que havia caído do céu. Antes de partir, Spatha lançou proteções contra fadas e criaturas mágicas em ambos, enquanto conjuravam visão felina para navegar pela escuridão da lua nova. Caminharam por cerca de cinco horas para o norte, passando pela bela [Nascente do Verdon](#), até chegarem à borda de uma floresta onde não havia mais trilhas. À medida que se aproximavam, escutaram flautas

sinistras e viram luzes entre as árvores, enquanto as plantas cresciam maiores, os cheiros ficavam mais intensos e os sons dos insetos se amplificavam. Penelope reconheceu que estavam perto de uma entrada de régio férigo que já havia visitado antes, então decidiram dar uma volta grande para evitar os sátiros que tocavam música, adicionando uma hora à jornada.

Finalmente chegaram a uma vasta clareira do tamanho de um campo de futebol, onde um bando de cinco cavalos galopava em círculos intermináveis. A grama crescia com velocidade sobrenatural, sendo pisoteada pelos cavalos apenas para se regenerar quase instantaneamente. Ninip apontou para Polaris no céu e explicou que precisavam conectar a estrela ao centro do lugar para corrigir o desalinhamento. Spatha levou a criatura até uma árvore no centro, e Ninip saltou entre três árvores criando um triângulo equilátero perfeito com suas teias prateadas, do qual uma linha tênue de luz parecia subir para o céu. Quando o triângulo foi completado, os cavalos pararam de galopar abruptamente.

Nesse momento, Epona apareceu montada em um cavalo branco gigante, acompanhada por vários potros. A Rainha dos Cavalos, rústica e selvagem, vestindo roupas simples e descalça, olhou com desaprovação para as teias e ordenou que seus cavalos galopasse em direção às árvores para rompê-las. Penelope gritou para Spatha parar, e quando Epona questionou o que estava acontecendo, Spatha explicou que estavam corrigindo o caminho da luz das estrelas. Ele contou uma história sobre as estrelas como irmãs distantes que se comunicavam através de cometas, e que Polaris sempre admirou aquele campo e desejava vê-lo melhor. Epona, curiosa mas céтика sobre os sonhos e as estrelas, questionou Spatha sobre sua identidade, notando que sua armadura era diferente das dos cavaleiros que conhecia. Quando Spatha revelou que havia forjado sua própria armadura, a rainha férica ficou impressionada.

Epona então propôs uma barganha: se as teias de Ninip não criassesem problemas para seus cavalos, ela pedia que Spatha forjassem ferraduras mágicas que permitissem seus cavalos correrem aos céus e verem as estrelas de perto. Spatha aceitou a barganha, prometendo cumprir em um ano e um dia. A rainha e seus cavalos se retiraram majestosamente, e os cavalos restantes deram uma reverência antes de retomar seu galope circular. Nesse momento, uma linha de luz desceu do céu, iluminando o triângulo de teias, e Ninip pulou de alegria celebrando que o alinhamento estava completo e que Polaris agora estabilizaria o lugar.

No caminho de volta, Penelope expressou preocupação sobre a barganha com a rainha férica, alertando Spatha sobre os perigos de fazer contratos com fadas e sobre como a situação poderia ter terminado de forma muito diferente se Epona não tivesse sido razoável. Spatha, no entanto, estava satisfeito com o resultado e ansioso para encontrar mais pontos de desalinhamento para corrigir. Eles discutiram a importância da descoberta, reconhecendo que Epona era uma das três rainhas féricas da Provença, junto com [Divona](#) e Alande. Penelope decidiu que conversaria com sua parens sobre a descoberta, pois era crucial saber onde estavam as grandes rainhas féricas da região. Spatha planejou usar o outono para criar um item de laboratório para ajudar a vincular Ninip, o inverno para completar o vínculo, e a

primavera para forjar as ferraduras celestiais que havia prometido, com a ajuda de seu companheiro estelar recém-vinculado.

Short Summary

No covenant de Mons Clara, os magos decidiram que Damon, o professor de grego carismático, permaneceria por pelo menos mais um ano. Penelope aproveitou para planejar uma série de cartas importantes para diversos magos, incluindo Verdi, Luc ex Merinita, Somnifer e Langdus Exmerinita, buscando informações sobre mitologia, pesquisas de Julius ex Merinita e conhecimento sobre sonhos. Ela também escreveu para Malachai informando que em breve teria cumprido sua tarefa de elevar seu conhecimento de Imaginem.

Quando a noite caiu, Penelope e Spatha partiram em expedição à floresta férica do norte, levando apenas Ninip, a criatura celestial aracnídea. Após cinco horas de caminhada e evitando uma entrada de régio férico habitada por sátiros, chegaram a uma vasta clareira onde cinco cavalos galopavam em círculos intermináveis. Ninip criou um triângulo equilátero perfeito com suas teias prateadas entre três árvores, conectando o lugar a Polaris e fazendo os cavalos pararem abruptamente. Nesse momento, Epona, a Rainha dos Cavalos, apareceu montada em um cavalo branco gigante e inicialmente tentou destruir as teias, mas Spatha a convenceu com uma história sobre as estrelas. Impressionada quando Spatha revelou ter forjado sua própria armadura, Epona propôs uma barganha: se as teias não criassem problemas para seus cavalos, Spatha deveria forjar ferraduras mágicas que permitissem seus cavalos correrem aos céus em um ano e um dia. Spatha aceitou, e após a partida de Epona, a linha de luz desceu do céu completando o alinhamento. No retorno, Penelope alertou Spatha sobre os perigos de barganhas com fadas, enquanto ele planejava usar os próximos meses para criar um item de laboratório, vincular Ninip e forjar as ferraduras celestiais prometidas.

Scenes

Discussões no Covenant e Preparativos para a Viagem

Os magos discutem a permanência de Damon, planejam o envio de cartas para obter informações e se preparam para uma expedição a uma floresta férica.

- Os magos decidem que Damon permanecerá no covenant por pelo menos mais um ano, com discussões sobre sua permanência a longo prazo devido à sua influência carismática nas jovens da cidade através de sua música.
- Penelope planeja enviar cartas para Verdi perguntando sobre Efesto, Vulcano, Prisões e Portões, e para Luc ex Merinita de Ara Maxima Nova convidando-o a retornar a Mons Clara com informações sobre mitologia grega e o culto dos heróis.

- Penelope decide enviar cartas para Somnifer Exmerinita e Langdus Exmerinita apresentando-se, explicando seu interesse em sonhos, procurando informações sobre as pesquisas de Julius ex Merinita e propondo troca de textos sobre sonhos.
- Penelope envia uma carta para Malachai perguntando sobre Julius ex Merinita, atualizando-o sobre seus estudos e informando que provavelmente no final do inverno de [1237](#) terá cumprido o que ele pediu (subir *Imaginem* para 20).
- Spatha e Penelope decidem viajar para a floresta, levando apenas Ninip consigo, sem levar mundanos ou [Sybil](#).
- Antes da viagem, Spatha lança feitiços de proteção Ward contra Fadas e Ward contra Criaturas Mágicas em si mesmo e em Penelope.
- Penelope e Spatha lançam Eyes of the Cat em si mesmos para auxiliar na navegação noturna.

Viagem Noturna para a Floresta Férica

Penelope e Spatha partem à noite em direção ao norte, caminhando por cerca de cinco horas até chegarem à borda da floresta férica.

- Penelope e Spatha decidem viajar à noite, descansando durante o dia, aproveitando a escuridão da lua nova.
- Spatha explica a Ninip que vão a um lugar habitado por seres feéricos, criaturas feitas de imaginação, e que Penelope os acompanhará por entender melhor dessas criaturas.
- Após aproximadamente quatro horas de caminhada para o norte, passam pela Nascente do Verdon, um lugar muito bonito.
- Chegam à borda da floresta onde não há mais trilha ou estrada.
- Ninip indica que estão se aproximando do desalinhamento, sentindo que tudo está ficando mais caótico e distorcido.
- Penelope lança Piercing the Faerie Veil para ver os limites dos ríegos féricos.
- Ao se aproximarem, escutam música de flautas e veem luz entre as árvores, percebendo que as plantas estão ficando maiores, os cheiros mais fortes e os sons dos insetos mais volumosos.
- Penelope reconhece que estão se aproximando da direção de uma entrada de um ríego férico que ela já visitou antes.
- Decidem dar uma volta grande para evitar a fonte da música e luz, adicionando aproximadamente uma hora à viagem para manter distância segura dos sátiros.

A Clareira e o Encontro com Epona

Penelope e Spatha chegam a uma clareira mágica onde cavalos galopam em círculos, e são confrontados pela Rainha Epona enquanto Ninip realiza

o alinhamento estelar.

- Chegam a uma grande clareira do tamanho de um campo de futebol, onde escutam barulho de cavalos galopando.
- Observam um bando de cinco cavalos andando em círculos, pisoteando a grama que cresce muito rapidamente e se regenera constantemente.
- Penelope percebe a beleza selvagem e natural do lugar, com cheiros e cores intensificados, sentindo que é o ápice da aura férica.
- Ninip aponta para Polaris no céu e explica que precisam 'colocar uma estaca na Terra' para conectar a estrela ao centro do lugar.
- Penelope lança Disguise of the Transformed Image em si mesma para alterar a cor de seus olhos e testar a aura, confirmando que é uma aura férica forte e confortável.
- Spatha leva Ninip até uma árvore no centro da clareira, e Ninip salta entre três árvores criando um triângulo equilátero perfeito com teias prateadas, do qual uma linha tênue de luz parece subir para o céu.
- Quando Ninip termina o triângulo, os cavalos param de galopar.
- Epona, a Rainha dos Cavalos, aparece montada em um cavalo branco gigante, acompanhada por vários potros.
- Epona aponta para as árvores com cara brava, e os cavalos começam a galopar em direção às teias, tentando rompê-las, mas a maioria está muito alta.
- Penelope grita para Spatha parar Ninip e tenta intervir.
- Epona levanta o braço e os cavalos param, questionando o que está acontecendo.
- Spatha explica que veio corrigir um desalinhamento das estrelas.
- Penelope mostra o triângulo para Epona, apontando para a luz das estrelas.
- Epona se apresenta e pede que façam uma cortesia, o que ambos fazem respeitosamente.
- Epona aponta para Ninip dizendo que a criatura está tentando colocar uma rédea em seu campo.
- Spatha explica que estão corrigindo o caminho da luz das estrelas para melhor iluminar o campo de Epona, contando uma história sobre as estrelas como irmãs que se comunicam através de cometas, e que Polaris sempre gostou muito desse campo e quer visualizá-lo melhor.
- Epona questiona Spatha sobre quem ele é, seu cavalo e sua dama , e sobre sua armadura.
- Spatha se apresenta como servo das estrelas, artesão da forja, e apresenta Penelope como sua guia e varinha dos sonhos.
- Epona comenta sobre os sonhos serem pouco práticos e nota que a armadura de Spatha é diferente das dos cavaleiros que conhece.
- Spatha confirma que foi ele quem forjou sua armadura.

- Epona propõe uma barganha: se as linhas de Ninip não criarem problemas para seus cavalos, ela pede que Spatha forje ferraduras que permitam seus cavalos correrem aos céus e verem as estrelas de perto.
- Spatha aceita a barganha, prometendo cumprir em um ano e um dia.
- Epona e seus cavalos se retiram pelo mesmo lugar de onde vieram.
- Os cavalos restantes dão uma reverência para Epona e continuam a correr como antes.
- Uma linha de luz desce do céu, iluminando o triângulo de teias de Ninip.
- Ninip pula de alegria, celebrando que o alinhamento está completo e que Polaris vai estabilizar o lugar.

Reflexões e Retorno ao Covenant

Após o encontro com Epona, Penelope e Spatha discutem as implicações da barganha e planejam os próximos passos.

- Spatha expressa satisfação com o resultado, dizendo que deu tudo mais certo do que imaginava e que precisam procurar mais desses pontos para alinhar.
- Penelope adverte que por um momento correram perigo e expressa preocupação sobre ter levado sorte, pois na próxima vez pode ser diferente.
- Spatha comenta que Ninip ficou animado e que Polaris vai estabilizar o lugar.
- Penelope expressa que não gosta de levar fada para floresta de fada e que não queria estar na mesma cena com Penelope e Sybil.
- Discutem sobre a identidade de Epona como uma das três rainhas féricas da Provença (junto com Divona e Alande).
- Penelope menciona que vai conversar com sua parens sobre a descoberta, pois é importante saber onde estão as grandes rainhas féricas da região.
- Spatha planeja usar o outono para criar um item de laboratório para ajudar a bindar Ninip, o inverno para bindar Ninip, e a primavera para fazer o item que Epona pediu com a ajuda de Ninip.
- Penelope expressa preocupação sobre fazer contratos com fadas e sobre a imprevisibilidade de suas reações.
- Discutem que fadas adoram histórias e que Epona pareceu curiosa e razoável.
- Penelope menciona que não sabe se quer falar com a Dama sobre isso, mas vai conversar com sua parens.
- Comentam sobre a floresta dos sátiros e a possibilidade de que eles tenham sequestrado a filha do barão de [Castellane](#) há 16 anos.
- Decidem retornar ao covenant sem explorar a floresta dos sátiros.
- Planejam a exploração do régio da nascente do Verdon para o outono.

NPCs

Damon

Professor de grego de aproximadamente 30 anos, vindo de uma pequena ilha do mar Egeu. Homem de aparência bonachona com cara gordinha, ombros largos, cabelo enrolado e olhos esverdeados. Não é muito bonito, mas é extremamente carismático e sua música atrai as jovens da cidade. Sua permanência no covenant é debatida, com decisão de que ficará pelo menos mais um ano.

Sera

Personagem que auxilia na comunicação entre covenants e é responsável por tentar enviar cartas para locais de difícil acesso como Lápis Crudos. Conhece as limitações de comunicação com diferentes covenants.

Ninip

Criatura celestial que caiu do céu, com aparência aracnídea e capacidade de criar teias prateadas. Comunica-se em grego através de transmissão mental. Acompanha Spatha em sua missão para corrigir desalinhamentos estelares, demonstrando grande entusiasmo e precisão geométrica. Gosta de coisas ordenadas e não aprecia o caos. Evita luz forte durante o dia mas fica à vontade à noite. Fica confortável pendurado no peito de Spatha durante caminhadas. Demonstra grande alegria ao completar o alinhamento estelar, pulando como um cachorro feliz.

Epona

A Rainha dos Cavalos e da fertilidade, uma das três rainhas féricas da Provença (junto com Divona e Alande). Aparece montada em um cavalo branco gigante, o dobro do tamanho dos demais, acompanhada por vários potros. É rústica, selvagem, descalça e veste roupas extremamente simples, quase ausentes. Demonstra curiosidade e perplexidade diante das ações de Spatha e Penelope. Nega ser rainha, dizendo que suas irmãs são rainhas. Aprecia artesãos e demonstra interesse pelas estrelas. Faz uma barganha com Spatha para que ele forje ferraduras que permitam seus cavalos correrem aos céus em troca de permitir o alinhamento estelar, dando-lhe um ano e um dia para cumprir.

Sybil

Fada companheira de Penelope, mencionada como alguém que poderia acompanhar a expedição mas foi deixada para trás. Penelope prefere não levá-la para evitar complicações com outras fadas e para não ter que interpretar duas personagens na mesma cena.

Mixlyx

Servo férico mencionado como alguém que estava descabelado quando Luc entrou na floresta. Associado à floresta entre o covenant e [Briançonnet](#) .

Locations

Mons Clara

O covenant onde os magos residem e se reúnem para discutir assuntos internos, planejar expedições e realizar preparativos mágicos. Local de partida para a expedição à floresta férica.

Nascente do Verdon

Um lugar muito bonito que Penelope e Spatha passam durante sua caminhada noturna, localizado aproximadamente quatro horas ao norte do covenant. É um ponto de referência no caminho para a floresta férica e um local conhecido por manifestações místicas.

Floresta Férica do Norte

Uma floresta densa e selvagem onde a aura férica é palpável, caracterizada por plantas maiores, cheiros intensos, sons de flautas e insetos volumosos. Inclui a entrada de um régio férico onde habitam sátiros e a clareira de Epona. Localizada ao norte da Nascente do Verdon, entre as montanhas.

Clareira de Epona

Uma vasta clareira no meio da floresta férica, do tamanho de um campo de futebol, onde cavalos selvagens galopam em círculos e a grama cresce e se regenera rapidamente. É um local de forte aura férica, onde Epona, a Rainha dos Cavalos, reside. Local do desalinhamamento estelar que Ninip corrigiu.

Briançonnet

Forte próximo ao covenant, mencionado como referência geográfica. Localizado do outro lado da floresta do Mixlyx.

Monastério de Santo André

Monastério localizado ao norte do covenant, mencionado como ponto de referência no caminho para a floresta férica do norte.

Floresta de [Barbegal](#)

Floresta que faz parte do régio do norte, mencionada como parte da mesma região férica que inclui a floresta onde ocorreu a expedição.

Castellane

Cidade próxima ao covenant, cujo barão teve uma filha sequestrada por sátiros há 16 anos. O barão atual é o irmão dela.

Items

Teias de Ninip

Fios de teia prateada criados por Ninip, semelhantes às que ele cria em laboratório. Usadas para formar um triângulo equilátero perfeito entre três árvores na clareira, servindo como foco para o ritual de alinhamento estelar. A estrutura canaliza uma linha de luz do céu, conectando Polaris ao centro do lugar.

Armadura de Spatha

Armadura forjada por Spatha, que impressiona Epona por sua qualidade artística e por ser diferente das armaduras dos cavaleiros franceses que ela conhece. Possui detalhes que permitem Ninip se esconder pendurado no peito de Spatha, parecendo parte da armadura de longe.

Ferraduras Celestiais

Ferraduras que Epona pede a Spatha para forjar para seus cavalos, com a propriedade mágica de permitir que eles corram aos céus e vejam as estrelas de perto. Spatha promete entregá-las em um ano e um dia. Ele planeja criá-las na primavera com a ajuda de Ninip após bindá-lo.

Spells

Ward contra Fadas

Feitiço de proteção lançado por Spatha em si mesmo e em Penelope antes da viagem, conferindo resistência contra influências e ataques féricos. A proteção de Spatha alcançou nível vinte, enquanto a de Penelope alcançou nível dezoito.

Ward contra Criaturas Mágicas

Feitiço de proteção lançado por Spatha em si mesmo e em Penelope antes da viagem, conferindo resistência contra influências e ataques de criaturas mágicas. A proteção de Spatha alcançou nível vinte, enquanto a de Penelope alcançou nível dezenove.

Eyes of the Cat

Feitiço lançado por Penelope e Spatha em si mesmos para melhorar a visão em condições de pouca luz. Permite navegar pela escuridão da noite de lua nova usando apenas a luz das estrelas. Tem duração Sun.

Piercing the Faerie Veil

Feitiço lançado por Penelope em si mesma para perceber os limites e a natureza dos régios féricos. Permite ver os boundaries dos Regios e identificar a presença e força da aura férica. Tem duração Sun e foi lançado ao entrarem na floresta.

Disguise of the Transformed Image

Feitiço lançado por Penelope em si mesma para alterar sua aparência, especificamente a cor de seus olhos. Foi usado para testar a intensidade da aura férica do local, permitindo sentir que a aura era mais forte na clareira do que na entrada do régio e que era confortável para magia férica.

Sessions/2025-12-01 Novamente o Frei.md

Date: Dec 1st, 2025

Summary

Na ponte de [Castellane](#) 🔗, os magos se reuniram mais uma vez para enfrentar o [troll](#) 🔗 que ressurge anualmente de debaixo da estrutura. [Penelope](#) 🔗, Drusilla, Lisanda e [Spatha](#) 🔗 chegaram perto da meia-noite, observando a criatura emergir das sombras com um tamanho maior que antes, embora ainda menor que em encontros anteriores. Penelope rapidamente induziu um sono profundo no troll com sua magia, deixando-o telado sob a ponte enquanto Drusilla e Lisanda coletavam o vis que emanava da criatura adormecida. O grupo debateu se deveriam matar o troll ou deixá-lo dormir, com Penelope expressando curiosidade sobre o que aconteceria se esperassem o nascer do sol.

Drusilla criou uma ward circular ao redor do troll usando pedras para garantir que ele não escapasse, e Spatha tentou atacá-lo com magia de fogo, mas os feitiços apenas chamuscaram a criatura sem causar dano real devido à sua resistência extraordinária. Frustrada com a ineficácia de suas magias, Spatha afiou sua espada com um encantamento e começou a atacar o troll adormecido, causando ferimentos médios com cada golpe. Penelope tentou remover a dor do troll com uma magia de compaixão, mas falhou em penetrar sua resistência, levando-a a desaparecer em frustração usando magia de movimento. Após muitos rounds de ataques meticolosos, Spatha finalmente conseguiu decapitar o troll, cortando braços, pernas e finalmente o pescoço, enquanto Drusilla extraía um vis de terra do corpo morto.

Durante a primavera e o verão, Apolo  viajou para a Nascente do Verdon  para estudar vis de fogo, concentrando-se em galhos chamuscados que emitiam fumaça constante. Enquanto observava os galhos em brasa que nunca apagavam, duas figuras se aproximaram à distância, mas ao perceberem sua presença, viraram as costas e começaram a fugir. Apolo usou magia para voar em alta velocidade em direção a elas, mas as figuras fizeram gestos com as mãos e gritaram algo em latim antes de desaparecerem completamente. Ao retornar ao covenant, Apolo relatou o incidente aos seus companheiros, suspeitando que os indivíduos fossem membros do Cenóbio que já haviam sido vistos investigando a fonte de vis anteriormente.

No inverno, os guardas do covenant encontraram um homem desnutrido e delirante na parte norte da região, levando-o às barracas para ser cuidado e alimentado. Quando interrogado, o homem revelou ser um ajudante de construção de Cannes que havia trabalhado dias e noites sem parar, sem comer ou beber, como se estivesse em transe, na reconstrução de um antigo monastério perto de Barlet e Castellane. Ele descreveu como Frei Arnaud , vindo de Paris com muitos fundos, estava liderando a construção de uma grande catedral, e como em algum momento ele percebeu sua condição de desnutrição e fugiu, deixando seu mestre pedreiro para trás. Os magos reconheceram o nome de Frei Arnaud de encontros anteriores e decidiram investigar imediatamente.

Drusilla, acompanhada por Penelope e Apolo invisíveis, viajou para o norte em direção ao Monastério de Santo André, onde observaram intensa atividade de construção com materiais espalhados, andaimes e tendas. Entre vinte e trinta trabalhadores estavam ativamente envolvidos na construção, movendo madeira e carregando pedras, mas todos pareciam visivelmente desnutridos, com olheiras, descalços e com sinais de necrose nos dedos das mãos, pés, orelhas e narizes. Nenhum dos trabalhadores notou a presença de Drusilla, agindo como se estivessem em transe, focados unicamente em suas tarefas, pedindo licença apenas se ela ficava no caminho. Penelope, invisível, lançou uma pergunta mental em um trabalhador, questionando se ele estava com fome, e o homem respondeu que não, mas hesitou, derrubou as madeiras que carregava, olhou para si mesmo com susto e fugiu correndo.

Drusilla entrou na capela reconstruída, onde encontrou Frei Arnaud ajoelhado em oração, vestindo roupas simples e surradas, com barba grisalha, descalço e visivelmente mais magro. O freي se levantou e cumprimentou Drusilla, acreditando que ela era uma peregrina vindo buscar a graça divina, e quando questionado sobre a desnutrição dos trabalhadores, negou que passassem fome, afirmando que Deus provia tudo. Ele descreveu ter vivido como frei em voto de pobreza, recebendo visões divinas que o levaram a Paris para obter fundos do arcebispo, e explicou sua visão de construir uma grande catedral que serviria como destino de peregrinação, maior que a de Castellane. Frei Arnaud revelou possuir uma relíquia, um osso do dedo de São Crispim em uma pequena lanterna de ferro presa a um cordão, e convidou Drusilla para a missa da tarde.

Durante a missa, Frei Arnaud conduziu o ritual em latim com carisma notável, e os trabalhadores, embora não compreendessem as palavras, pareciam inspirados e participavam com devoção. Tanto Drusilla quanto Apolo sentiram um efeito mágico batendo em suas proteções durante a cerimônia, enquanto a presença divina no local se intensificava temporariamente. Após a missa terminar e Drusilla sair da capela, Penelope lançou um feitiço de sono em um grande grupo de trabalhadores do lado de fora, fazendo todos caírem adormecidos, exceto Frei Arnaud que resistiu ao efeito. O frei ficou confuso e chocado, saindo da capela e acusando Drusilla de ser Satanás, de tentar acabar com sua missão e de ter matado seus homens, começando a gritar furiosamente e jogar pedras nela.

Drusilla fugiu gritando que o frei havia enlouquecido, enquanto Apolo, invisível, riu alto de forma sinistra para desviar a atenção do frei, fazendo-o correr de volta para a capela assustado. No caminho de volta ao covenant, Penelope avistou um corvo dando voltas no alto e pediu a Apolo para atacá-lo, suspeitando que fosse uma manifestação demoníaca, mas quando Apolo olhou, não conseguiu ver a criatura. Os magos debateram a natureza dos eventos no monastério, com Penelope sugerindo que era obra demoníaca e Drusilla argumentando que parecia ser divino baseado na interação com suas proteções mágicas. Eles ponderaram sobre a relíquia de Frei Arnaud e se ela estava conferindo resistência mágica a ele, sem chegar a uma conclusão definitiva sobre como proceder.

Enquanto isso, Spatha dedicou o inverno à criação de um item mágico, um escudo flutuante que permitia que familiares levitassem pelo laboratório, e passou todas as noites no observatório com Ninip, sua criatura celestial. Ele pediu a Ninip para traçar mapas astrológicos, mostrando de onde ele veio e as posições das estrelas vizinhas, tentando entrar na mente da criatura para forjar as cordas de ligação entre eles. Spatha descobriu que Ninip podia aprender francês e latim mas tinha uma inabilidade natural de falar outras línguas além do grego, embora pudesse comprehendê-las, e que existiam várias localidades alinhadas com estrelas, muitas coincidindo com áreas de aura feérica que eles já conheciam.

Scenes

Confronto Anual com o Troll da Ponte

Os magos se reúnem na ponte de Castellane para lidar com o troll que ressurge anualmente, tentando matá-lo e coletar seu vis.

- Penelope, Drusilla, Lisanda e Spatha se reúnem na ponte de Castellane à meia-noite para enfrentar o troll.
- O troll emerge de debaixo da ponte com tamanho maior que antes, mas menor que em encontros anteriores.
- Penelope usa magia para colocar o troll para dormir com alta penetração, deixando-o telado sob a ponte.

- Drusilla e Lisanda coletam o vis das emanações do troll adormecido.
- O grupo discute se deve matar o troll ou deixá-lo adormecido, com Penelope expressando curiosidade sobre a petrificação ao nascer do sol.
- Drusilla cria uma ward circular ao redor do troll usando pedras para garantir que ele não escape.
- Spatha tenta usar Pilum of Fire no troll, mas a magia apenas chamasca a criatura sem causar dano real devido à sua alta resistência.
- Spatha usa uma magia para afiar sua espada (Razor Edge of the Razor) e ataca o troll adormecido, causando um ferimento médio.
- Penelope tenta usar uma magia para remover a dor do troll (Quell an Emotion in a Person), mas a magia falha em penetrar sua resistência.
- Penelope se frustra com a situação e desaparece usando Rego Corpus, deixando os outros para lidar com o troll.
- Spatha continua atacando o troll com sua espada afiada, causando outro ferimento médio.
- Apolo tenta novamente com Pilum of Fire, mas o feitiço apenas esquenta o troll sem causar dano.
- O grupo discute a natureza do troll e a possibilidade de um 'escultor' mágico por trás de seu reaparecimento.
- Eles estimam que o troll cresce 5 de might por ano e que levaria 5 anos para ele atingir might 30 e conseguir passar pela ward.
- Spatha eventualmente consegue decapitar o troll após vários rounds de ataques, cortando braços, pernas e finalmente o pescoço.
- Drusilla extrai um vis de terra do troll morto.
- O grupo decide que precisará entrar no régio e lidar com o escultor nos próximos 5 anos antes que o troll se torne muito poderoso novamente.

Apolo Estuda Vis na Nascente do Verdon

Apolo passa a primavera e o verão estudando vis de Ignem na Nascente do Verdon e tem um encontro suspeito com intrusos.

- Apolo vai à Nascente do Verdon para estudar vis de Ignem, concentrando-se em galhos chamuscados que emitem fumaça constante.
- Ele observa os galhos em brasa que nunca apagam, sentindo o cheiro da fumaça e estudando seu comportamento.
- Duas pessoas se aproximam à distância, mas ao perceberem a presença de Apolo, viram as costas e começam a ir embora.
- Apolo usa uma magia de voo (Rego Corpus) para persegui-las em alta velocidade.

- As figuras fazem gestos com as mãos e gritam algo em latim antes de desaparecerem completamente.
- Apolo retorna ao covenant e relata o incidente aos sodalis, suspeitando que os indivíduos sejam membros do Cenóbio que já haviam sido vistos investigando a fonte de vis anteriormente.
- O grupo discute a presença contínua do Cenóbio na região e o fato de que eram dois magos que não estavam no tribunal.

O Trabalhador Desnutrido e a Descoberta

Um homem desnutrido é encontrado perto do covenant, revelando uma história perturbadora de trabalho forçado sob Frei Arnaud.

- Durante o inverno, Bardi e os guardas encontram um homem desnutrido e delirante na parte norte da região do covenant.
- O homem é levado às barracas dos guardas para ser cuidado e alimentado.
- Johannes  pede ajuda aos magos, pois o homem fala coisas estranhas sobre estar obcecado e louco.
- Os magos vão interrogar o homem, que está dormindo após ter sido alimentado.
- Bardi acorda o homem, que implora para não ser morto.
- Drusilla interroga o homem, que revela ser um ajudante de construção de Cannes.
- Ele descreve ter trabalhado dias e noites sem parar, sem comer ou beber, como se estivesse em transe, na reconstrução de um antigo monastério perto de Barlet e Castellane.
- O homem menciona que Frei Arnaud, vindo de Paris com muitos fundos, está à frente da construção de uma catedral onde antes havia um monastério.
- Ele explica que em algum momento percebeu sua condição de desnutrição e fugiu, mas está dividido entre voltar para salvar seu mestre pedreiro ou esquecer tudo.
- Os magos reconhecem o nome de Frei Arnaud de encontros anteriores e decidem investigar.

Investigação no Monastério de Santo André

Drusilla, acompanhada por Penelope e Apolo invisíveis, investiga o monastério em reconstrução e observa trabalhadores em transe.

- Drusilla, Penelope (invisível) e Apolo (invisível) viajam para o norte em direção ao Monastério de Santo André.
- Ao se aproximarem, observam intensa atividade de construção com materiais espalhados, andaimes e tendas.

- A antiga igrejinha onde ficava a estátua de Mercúrio não está mais lá, mas a chama eterna ainda arde no mesmo local no chão.
- Entre 20 e 30 trabalhadores estão ativamente envolvidos na construção, movendo madeira, carregando pedras e carrinhos de areia.
- Os trabalhadores parecem alegres mas estão visivelmente desnutridos, com olheiras, descalços e com sinais de necrose nos dedos das mãos, pés, orelhas e narizes.
- Nenhum dos trabalhadores nota a presença de Drusilla, agindo como se estivessem em transe, focados unicamente em suas tarefas.
- Quando Drusilla se aproxima, os trabalhadores continuam trabalhando, pedindo licença se ela fica no caminho, mas sem reconhecê-la como algo estranho.
- Penelope, invisível, lança Posing the Silent Question em um trabalhador, perguntando mentalmente se ele está com fome.
- O trabalhador responde que não, mas hesita, derruba as madeiras que carregava, olha para si mesmo e para Drusilla com susto, e foge correndo.
- Outro trabalhador imediatamente assume a tarefa de carregar as madeiras abandonadas, sem questionar a partida do colega.
- Drusilla pergunta aos trabalhadores quem está a cargo da obra e é informada que é Frei Arnaud, que deve estar na capela.
- Drusilla se dirige à capela, que foi reconstruída com pedras, algumas reutilizadas da antiga igrejinha, com espaços para vitrais e um altar rústico.
- Apolo decide investigar as catacumbas e descobre que a entrada foi completamente barrada com pedras, sugerindo que não há tráfego diário.

Encontro com Frei Arnaud na Capela

Drusilla encontra Frei Arnaud em oração na capela e tenta entender sua missão e a condição dos trabalhadores.

- Drusilla entra na capela reconstruída, que possui bancos, um altar feito de materiais do antigo monastério e uma cruz simples.
- Ela encontra Frei Arnaud ajoelhado em oração, vestindo roupas simples e surradas, com barba grisalha, descalço e visivelmente mais magro.
- Frei Arnaud se levanta e cumprimenta Drusilla, acreditando que ela é uma peregrina vindo buscar a graça de Deus.
- Drusilla questiona Frei Arnaud sobre a desnutrição dos trabalhadores, mas ele nega que passem fome, afirmando que 'Deus provê'.
- Drusilla menciona ter visto Frei Arnaud em uma taverna em Barlet no passado.
- Frei Arnaud confirma, mas diz que isso foi antes de encontrar seu 'caminho verdadeiro' e receber a missão de reconstruir a morada de Deus.

- Ele descreve ter vivido como frei em voto de pobreza, recebendo uma visão que o levou a encontrar ruínas de uma igreja.
- Frei Arnaud explica que recebeu outra visão que o levou a Paris, onde convenceu o arcebispo a dar-lhe fundos para a reconstrução.
- Ele relata que ao reiniciar as obras, percebeu que deveria fazer algo maior e chegou às ruínas do Monastério de Santo André.
- Frei Arnaud descreve sua visão de construir uma grande catedral que servirá como destino de peregrinação, maior que a de Castellane.
- Ele afirma que muitos homens se juntaram à causa por devoção, enquanto outros são pagos com dinheiro da igreja.
- Drusilla pergunta sobre relíquias nas ruínas, mas Frei Arnaud diz que encontrou apenas destruição, provavelmente pilhagem por bandidos.
- Frei Arnaud revela possuir uma relíquia, um osso do dedo de São Crispim, que recebeu do Bispo de Paris, mostrando uma pequena lanterna de ferro presa em um cordão.
- Trabalhadores começam a chegar para a oração da tarde.
- Frei Arnaud convida Drusilla para a missa, e ela decide ficar e assistir, sentando-se ao fundo.

A Missa e o Efeito Mágico

Durante a missa de Frei Arnaud, os magos sentem uma influência mágica e Penelope intervém com um feitiço de sono.

- Penelope decide sair da capela antes do início da missa, enquanto Apolo permanece invisível dentro.
- Frei Arnaud conduz a missa em latim, e os trabalhadores, embora não compreendam as palavras, parecem inspirados e participam com devoção.
- Drusilla observa que a missa é prazerosa de ouvir, sentindo o carisma de Frei Arnaud ao falar com as massas.
- Durante a missa, tanto Drusilla quanto Apolo sentem um efeito mágico batendo em seus parmas.
- A aura divina no local aumenta temporariamente de 3 para 6 durante a missa.
- Frei Arnaud realiza o ritual da transubstancialção e Drusilla participa da comunhão.
- Após a missa terminar, Drusilla sai da capela.
- Penelope, do lado de fora, lança Voice of the Dreaming Slumber em um grande grupo de trabalhadores.
- Todos os trabalhadores caem no chão adormecidos, exceto Frei Arnaud, que resistiu ao efeito.

- Frei Arnaud fica confuso e chocado, perguntando o que está acontecendo e tentando acordar os homens.
- Ele sai da capela e vai em direção a Drusilla, que estava caminhando para fora.
- Frei Arnaud acusa Drusilla de ser Satanás, de tentar acabar com sua missão e de ter matado seus homens.
- Ele começa a gritar furiosamente, babando e cuspido, e joga pedras em Drusilla.
- Drusilla foge gritando que 'o Frei endoidou'.
- Apolo, invisível, riu alto de forma sinistra para desviar a atenção do Frei de Drusilla.
- Frei Arnaud, assustado com a risada, correu de volta para a capela.

O Corvo Misterioso e a Discussão

No caminho de volta, Penelope avista um corvo suspeito e os magos discutem a natureza dos eventos no monastério.

- Penelope e Apolo observam os trabalhadores acordarem e retomarem suas atividades com renovada motivação, como se tivessem tido um sono revigorante.
- No caminho de volta ao covenant, Penelope avista um corvo dando voltas no alto.
- Penelope pede a Apolo para atirar no corvo, suspeitando que seja o demônio que encontraram anteriormente.
- Quando Apolo olha, não consegue ver o corvo.
- Penelope tenta lançar Voice of the Dreaming Slumber no corvo usando fast casting, mas não consegue determinar se a magia falhou por ser um animal comum ou por resistência mágica.
- Os magos discutem se o corvo era uma criatura infernal, com Penelope acreditando que era o 'capiroto' observando-os.
- Eles debatem a natureza dos eventos no monastério, com Penelope sugerindo que é demoníaco e Drusilla argumentando que parece ser divino baseado na interação com seus parmas.
- Drusilla explica que se fosse infernal, não teria batido em seu parma, pois sua ward contra o infernal teria bloqueado primeiro.
- Apolo mencionou sua magia Apollo Solar Arrow e a dificuldade de usá-la devido à aura divina do local.
- Os magos discutem a relíquia de Frei Arnaud e se ela está conferindo resistência mágica a ele.
- Drusilla expressou preocupação com a violação do código de Hermes ao interferir com a igreja.
- Apolo argumentou que não é a igreja que mandou construir, mas sim Frei Arnaud usando fundos que obteve.

- Eles ponderam sobre a natureza do fenômeno e como proceder, sem chegar a uma conclusão definitiva.

Atividades de Inverno - Ligação de Familiar

Spatha dedica o inverno à criação de um item mágico e à ligação de seu familiar Ninip.

- No outono, Spatha cria um item de laboratório, um escudo flutuante que permite que familiares levitem pelo laboratório.
- O escudo concede um bônus de +4 para atividades de familiar no laboratório e não ocupa espaço.
- Durante o inverno, Spatha passa todas as noites no observatório de seu laboratório com Ninip.
- Ele pede a Ninip para traçar mapas astrológicos, mostrando de onde ele veio e as posições das estrelas vizinhas.
- Spatha tenta entrar na mente de Ninip para forjar as cordas de ligação, especialmente a de prata (mental).
- Ele compartilha seus conhecimentos astronômicos e de teoria mágica com Ninip.
- Spatha busca similaridades entre as cordas de ligação e as teias de Ninip.
- Ele descobre que Ninip pode aprender francês e latim, mas tem uma inabilidade natural de falar em outras línguas além do grego.
- Ninip pode compreender livros em grego, mas não consegue aprender de livros em outras línguas.
- Ninip revela que existem várias localidades (entre 5 e 10) alinhadas com estrelas, a maioria desconhecida.
- Spatha percebe que alguns desses lugares coincidem com locais de aura feérica que eles já conhecem.
- Spatha planejou forjar 4 cordas de prata e 1 de bronze com Ninip.

NPCs

Lisanda

Aprendiz de Drusilla que acompanha a expedição à ponte de Castellane. Ajuda a coletar o vis do troll adormecido e observa os eventos.

Troll da Ponte

Uma criatura mágica que ressurge anualmente de debaixo da ponte de Castellane. Cresce consistentemente se não for morto, estimado em 5 de might por ano. Possui alta resistência a

ataques mágicos de fogo e físicos, com soak elevado que varia com seu tamanho. Quando adormecido, emana vis que pode ser coletado. Acredita-se que seja criado por um 'escultor' mágico em um régio próximo.

Bardi

Um dos guardas do covenant, responsável por encontrar e trazer o homem desnutrido para o covenant. Lidera os guardas na parte norte da região e pede ajuda aos magos para lidar com a situação.

Johannes

Membro da administração do covenant que pede conselhos aos magos sobre como lidar com o homem desnutrido encontrado pelos guardas. Demonstra preocupação com a situação e incerteza sobre como proceder.

Trabalhador Desnutrido

Um ajudante de construção de Cannes que fugiu da obra de Frei Arnaud. Estava em estado de desnutrição severa, trabalhando dias e noites sem parar como se estivesse em transe. Ao perceber sua condição, fugiu e chegou ao covenant. Está dividido entre voltar para salvar seu mestre pedreiro ou esquecer tudo que aconteceu.

Frei Arnaud

Um frei magro com barba grisalha, vestindo roupas simples e surradas, descalço. Lidera a reconstrução de uma catedral nas ruínas do Monastério de Santo André. Afirma ter recebido visões divinas que o levaram a Paris para obter fundos do arcebispo. Possui uma relíquia, um osso do dedo de São Crispim em uma pequena lanterna de ferro presa a um cordão, que parece conferir-lhe resistência mágica. É carismático ao pregar, mas reage com fúria quando sua obra é perturbada, acusando Drusilla de ser Satanás e jogando pedras nela.

Trabalhadores do Monastério

Cerca de 20 a 30 homens desnutridos, com olheiras, descalços e com sinais de necrose nos dedos das mãos, pés, orelhas e narizes. Trabalham incessantemente na reconstrução do monastério, aparentemente alegres mas em estado de transe. Ignoram a presença de estranhos e continuam suas tarefas sem questionar. Podem ser despertados do transe por questionamentos diretos, mas retornam ao trabalho motivados após dormirem. Participam das missas de Frei Arnaud, embora não compreendam o latim.

Ninip

Criatura celestial com aparência aracnídea que Spatha está vinculando como familiar. Comunica-se em grego através de transmissão mental e possui habilidade de criar teias prateadas. Pode aprender francês e latim mas tem inabilidade natural de falar outras línguas além do grego, embora possa compreendê-las. Capaz de traçar mapas astrológicos e tem conhecimento de várias localidades alinhadas com estrelas, muitas coincidindo com áreas de aura feérica.

Corvo Misterioso

Um corvo avistado por Penelope dando voltas sobre o monastério. Ela suspeita que seja uma manifestação do demônio que encontraram anteriormente, mas Apolo não consegue vê-lo quando ela o aponta. Penelope tenta usar magia de sono no corvo sem sucesso, deixando incerto se era um animal comum ou uma criatura sobrenatural.

Locations

Ponte de Castellane

Local onde um troll emerge periodicamente de debaixo da ponte. É um ponto de confronto recorrente para os magos e fonte de coleta de vis. Possui um declive e um morrinho próximo onde os magos se posicionam. A ponte fica a alguns quilômetros de distância do antigo local da estátua de Mercúrio.

Nascente do Verdon

Uma área mágica conhecida por ser fonte de vis de Ignem, com aura mágica de +6. Local onde Apolo estudou vis durante a primavera e verão, observando galhos chamuscados que emitem fumaça constante. Foi palco de um encontro suspeito com duas figuras que Apolo acredita serem do Cenóbio.

Covenant de Mons Clara

O lar dos magos, onde o homem desnutrido foi encontrado na parte norte da região e levado às barracas dos guardas para recuperação. Local de onde partem as expedições e para onde retornam após investigações.

Monastério de Santo André

Ruínas de um antigo monastério localizado próximo a Barlet e Castellane, onde uma grande catedral está sendo reconstruída sob liderança de Frei Arnaud. O local possui intensa atividade de construção com materiais espalhados, andaimes e tendas. A antiga igrejinha onde ficava a estátua de Mercúrio não está mais presente, mas a chama eterna ainda arde no mesmo local no chão. Possui aura divina de 3, que aumenta para 6 durante as missas.

Capela do Monastério de Santo André

Uma capela rústica reconstruída com pedras, algumas reutilizadas da antiga igrejinha. Possui espaços vazios para vitrais, bancos de madeira, um altar feito de materiais do antigo monastério (alguns levemente queimados) e uma cruz simples sem adornos. Comporta cerca de 30 a 40 pessoas. É onde Frei Arnaud conduz suas missas diárias (manhã e tarde) e onde os trabalhadores se reúnem para oração.

Catacumbas do Monastério de Santo André

Antigas catacumbas localizadas perto do cemitério do monastério, acessadas por uma escada com alçapão. A entrada foi completamente barrada com várias pedras, indicando que não há tráfego diário. Seria necessário o trabalho de duas pessoas durante uma tarde inteira para remover todas as pedras e abrir o alçapão.

Observatório do Laboratório de Spatha

O observatório no laboratório de Spatha, onde ele passa as noites do inverno realizando estudos astrológicos e rituais de ligação com seu familiar Ninip. Local onde são traçados mapas astrológicos e compartilhados conhecimentos sobre as estrelas.

Items

Vis de Terra do Troll

Vis extraído do troll morto na ponte de Castellane por Drusilla após a batalha. O troll já havia dado vis de corpos e vim em ocasiões anteriores, mas desta vez forneceu vis de terra.

Vis de Ignem

Vis estudado por Apolo na Nascente do Verdon, manifestado como pedaços de galhos chamuscados que permanecem em brasa eternamente, emitindo fumaça constante. Apolo estudou 3 pounds deste vis durante a primavera e verão.

Escudo Flutuante para Familiar

Um item de laboratório criado por Spatha no outono, um escudo que flutua sozinho permitindo que familiares levitem pelo laboratório para ter acesso fácil a tudo. Concede um bônus de +4 para atividades de familiar no laboratório e não ocupa espaço. Pode ser usado por familiares que caibam em um objeto do tamanho de um escudo.

Osso do Dedo de São Crispim

Uma relíquia sagrada que Frei Arnaud recebeu do Bispo de Paris. O osso está contido em uma pequena lanterna de ferro presa a um cordão que o Frei usa no pescoço. Acredita-se que esta relíquia confere resistência mágica a Frei Arnaud e pode estar relacionada à influência que ele exerce sobre os trabalhadores.

Sessions/2025-12-08 Atravessando o Mediterrâneo.md

Date: Dec 8th, 2025

Summary

A jornada começou em [Mons Clara](#), onde [Elornis](#) chegou para buscar Luc e iniciar uma longa viagem à África. Durante um jantar com [Penelope](#) e [Spatha](#), os dois magos discutiram os planos da expedição e a filosofia da Ordem de Hermes. Elornis provocou Luc sobre sua dependência de livros, argumentando que a verdadeira força da ordem vinha da união de ideias e tradições, não apenas do conhecimento escrito. Luc revelou seus objetivos para a viagem: encontrar um Djinn para obter uma história antiga e localizar o Leão da Barbária, além de investigar os mistérios da Quimera e da Magia Sensorial.

Antes de partir, Luc e Spatha visitaram as barracas para conversar com [Bard](#), um soldado com ascendência de espíritos do fogo. Bard compartilhou lendas sobre os Djinns, explicando que eram espíritos elementais de diversos domínios que estavam eternamente presos a barganhas e pactos. Spatha complementou mencionando os Sair, magos do Oriente Médio especializados em sumonar e negociar com essas criaturas. Luc compreendeu que para obter a história antiga que buscava, precisaria fazer uma barganha com um Djinn, embora não soubesse qual seria o preço.

Na manhã seguinte, Luc e Elornis partiram de Mons Clara. Elornis se transformou em um flamingo gigante e majestoso, enquanto Luc assumiu sua forma de coruja, usando uma magia especial para adaptar seu corpo para voos de longa distância. Suas asas ficaram mais robustas e eficientes, cada batida tendo grande intensidade. Eles voaram por horas até uma formação rochosa costeira, onde Elornis mantinha um abrigo improvisado para descanso antes das grandes travessias.

A travessia do Mediterrâneo foi árdua. Eles voaram por vinte horas sobre o oceano, enfrentando uma tempestade severa com ventos fortes, chuva e relâmpagos. Durante a tempestade, Luc avistou um navio lutando contra as ondas e sugeriu que se abrigassem, mas Elornis insistiu em continuar. Luc então conjurou uma magia para aumentar seu tamanho, transformando-se em uma coruja gigantesca para melhor enfrentar os elementos. Apesar da dificuldade, conseguiram atravessar a tempestade e chegaram a uma formação rochosa na costa africana, onde Elornis estava visivelmente exausto enquanto Luc permanecia sem sinais de fadiga.

Na manhã seguinte, Luc observou habitantes locais se aproximando de Elornis em sua forma de flamingo, trazendo cestas de frutas e fazendo orações e reverências, como se ele fosse uma criatura divina. Após a partida dos locais, Elornis explicou que isso acontecia toda vez que ele chegava ali. Ele então ofereceu a Luc a escolha entre ir para as Montanhas Atlas ou para o Nilo, mencionando cidades antigas como Memphis e Gizé como possíveis locais para encontrar espíritos. Luc decidiu ir primeiro para as Montanhas Atlas para se aclimatar e aprender com os [Bjornaer](#) locais.

Após dias de viagem, eles chegaram a um septo Bjornaer nas Montanhas Atlas, uma vila de cerca de cinquenta pessoas construída na montanha. Três homens se aproximaram, liderados por Tawanda, um mago de cerca de sessenta anos que falava latim com sotaque carregado. Luc explicou que buscava conhecimentos místicos e mencionou que Balbucus o havia orientado a procurar aquele lugar. Tawanda propôs um teste: Luc deveria enfrentar a Cobra Coroada sem usar magia, para provar sua conexão com o lado animal.

No dia seguinte, Luc foi levado a uma área desértica onde a cobra o aguardava. Em sua forma de coruja, ele planejou cuidadosamente seu ataque, usando folhas de palmeira para criar sombras e distrair a serpente. O combate foi intenso e prolongado, com a cobra tentando mordê-lo várias vezes, mas a resistência mágica de Luc e sua forma animal o protegeram do veneno mortal. Apesar de suas tentativas frustradas, Luc conseguiu ferir a cobra e, finalmente, desferiu um golpe decisivo que a matou instantaneamente.

Luc retornou à vila com o corpo da cobra, sendo recebido com alegria e orações pelo povo do septo. Tawanda elogiou Luc, explicando que a cobra se guiava pelo olfato e que ele deveria aprender a usar seus sentidos de forma diferente. O líder Bjornaer então forneceu instruções sobre como encontrar o Leão da Barbária, descrevendo a região das savanas entre as Montanhas Atlas e o Nilo. Ele explicou que Luc deveria procurar não pegadas do leão, mas marcas de outros animais fugindo, pois o leão causava medo terrível em todas as criaturas que o avistavam.

Luc e Elornis partiram para a savana africana, uma região com lagos e diversos animais. Luc tentou se aproximar de uma gazela invisível, mas ela o sentiu e fugiu, ensinando-lhe que precisava confiar em mais do que apenas a visão. Ele então fez uma zebra dormir e usou magia para ler suas memórias, descobrindo um vale nas montanhas Atlas onde um leão majestoso havia sido avistado. Durante a leitura das memórias, crocodilos emergiram da água e atacaram a zebra, forçando Luc a se afastar rapidamente.

Luc passou vários dias investigando o vale, observando o comportamento dos animais para rastrear o leão. Ele notou que estava em um local verdadeiramente selvagem, sem presença humana, diferente das florestas da Provença onde sempre havia algum sinal de civilização. Durante esses dias, Elornis permaneceu nas proximidades, dando espaço a Luc mas

mantendo-se disponível. Eles conversavam ocasionalmente durante as refeições noturnas, com Elornis criando círculos de proteção no chão para se proteger de animais.

Finalmente, Luc percebeu uma sombra incomum no vale, a sombra de uma criatura que não estava visível. Ele voou para que sua própria sombra passasse perto da sombra misteriosa, e lentamente um enorme leão se revelou. Era uma criatura majestosa com uma juba imponente que parecia três vezes maior que seu corpo, músculos torneados e um rabo balançando como o de um gato. O leão abriu a boca, revelando presas enormes, e soltou um rugido poderoso que ecoou pelo vale.

O rugido não era apenas som, mas magia pura. Luc sentiu um medo avassalador e não natural, diferente de qualquer coisa que já havia experimentado. Sua resistência mágica não foi suficiente para resistir ao poder do leão, e ele fugiu aterrorizado, voando para longe o mais rápido possível. Após alguns minutos, quando estava seguro e distante, Luc se recompondo e percebeu que o medo havia sido causado por um efeito mágico, não por uma reação natural.

Refletindo sobre a experiência, Luc compreendeu que precisava se preparar magicamente para enfrentar o leão novamente. Ele planejou lançar um feitiço sobre si mesmo para se tornar imune ao medo, permitindo-lhe confrontar a criatura sem ser dominado pelo terror. No dia seguinte, Luc retornou ao vale, invisível, e lançou a magia silenciosamente sobre si mesmo, concentrando-se profundamente para manter o efeito ativo.

Imune ao medo, Luc voou perto da sombra do leão, provocando-o como no encontro anterior. O leão se revelou novamente e soltou seu rugido mágico com grande poder, mas desta vez Luc permaneceu inabalável. Ele manteve sua concentração na magia protetora, voando cuidadosamente para que sua sombra passasse pela sombra do leão. O rugido ecoou pelo vale, mas Luc não sentiu medo, apenas a determinação de aprender com aquela criatura majestosa e descobrir os segredos antigos que ela guardava.

Scenes

Jantar de Despedida em Mons Clara

Elornis chega a Mons Clara para iniciar uma viagem com Luc. Durante o jantar com Penelope e Spatha, discutem os planos da jornada e a filosofia da Ordem de Hermes.

- Elornis chega a Mons Clara, pronto para a viagem, e convida Luc para jantar.
- Luc e Elornis discutem o que comer, com Luc mencionando aveia e Elornis insetos da floresta.
- Johannes , o senescal, é mencionado como responsável por providenciar a comida.

- Penelope e Spatha estão presentes no jantar, mas a mesa está mais vazia do que o esperado.
- Elornis e Luc debatem sobre a importância dos livros versus a união de ideias e experiências na Ordem de Hermes, com Elornis criticando a supervalorização do conhecimento livresco.
- Luc revela seus objetivos para a viagem: encontrar um Djinn e o Leão da Barbária, além de investigar os mistérios da Quimera e da Magia Sensorial.
- Elornis questiona a preparação de Luc para encontrar criaturas como o Leão da Barbária e Odin, provocando-o sobre sua inexperiência.
- Spatha e Penelope sugerem que o Bard, um membro do covenant com ascendência de Djinn, pode ter informações úteis.
- Spatha explica a Luc sobre os diferentes tipos de Djinns e a existência dos magos Sair/Sahrir que barganham com eles.
- Luc expressa a necessidade de encontrar um Djinn para obter uma história antiga, conforme instruído por Balbucus.
- Luc e Spatha discutem a logística da viagem, incluindo a navegação e a falta de conhecimento formal de Elornis sobre mapas estelares.
- Elornis provoca Luc sobre a falta de histórias sobre ele no Cenóbio, comparando-o com outros magos do covenant.
- Spatha expressa preocupação com a fragilidade dos covenants e a necessidade de se unir aos mais fortes, mencionando Barbegal  e Faxo.

Conversa com Bard sobre Djinns

Luc e Spatha visitam as barracas para conversar com Bard, que revela sua ascendência ligada a espíritos do fogo e compartilha lendas sobre Djinns.

- Luc e Spatha vão às barracas para encontrar Bard, que está jantando com os soldados.
- Os homens nas barracas se aprumam ao ver Luc e Spatha, mas são tranquilizados por Luc.
- Bard revela que sua família tem sangue de antigos espíritos do fogo e que o fogo nunca o queimou, demonstrando com uma vela em sua mão.
- Bard explica que Djinns são espíritos elementais de diversos domínios (infernais, divinos, fééricos, mágicos) e que todos estão presos a barganhas e pactos.
- Spatha complementa, mencionando os Sair/Sahrir, magos do Oriente Médio que praticam magia dedicada a sumonar e barganhar com Djinns.
- Luc explica que Balbucus o instruiu a encontrar um Djinn para que ele transmita uma história antiga, provavelmente através de uma barganha.

- Luc expressa preocupação com a falta de wards de Drusilla que durem o suficiente para a viagem.
- Bard e Spatha oferecem apoio e conselhos a Luc, com Spatha lamentando não poder acompanhá-lo devido à natureza da viagem.

Preparativos para a Viagem

Luc e Elornis discutem os detalhes da longa viagem para a África, incluindo a logística de transporte de itens e a magia de transformação.

- Spatha adverte sobre os perigos de Alexandria, que está além do domínio da Ordem de Hermes.
- Luc expressa a intenção de encontrar Bjornaer reclusos nas montanhas e discute a barreira linguística, já que o latim não será falado por todos.
- Elornis, aparentemente mais pesado, sugere levar um presente para o septo Bjornaer, como um anel de cobre com Vis de Animum.
- Luc e Elornis discutem como os itens se transformam com eles, com a bolsa de Elornis se tornando parte de sua forma animal e o anel de Luc caindo ao se transformar, exigindo adaptação.
- Luc testa sua magia de transformação para voo de longa distância, adaptando seu corpo de coruja para ser mais leve e com asas mais eficientes.
- Elornis decola correndo sobre a água para ganhar impulso em sua forma de flamingo gigante, com Luc o seguindo.

Primeira Etapa da Travessia

Luc e Elornis voam da Provença até uma formação rochosa costeira, fazendo uma parada estratégica antes da grande travessia do Mediterrâneo.

- Luc e Elornis voam por horas até uma região costeira com montanhas.
- Elornis retorna à sua forma humana e os dois encontram um abrigo improvisado em uma formação rochosa, onde Elornis costuma descansar antes de grandes travessias.
- Eles passam a noite no abrigo, descansando para a próxima etapa da viagem.
- Na manhã seguinte, Luc e Elornis partem em direção ao oceano para a travessia de 20 horas até a costa africana.
- Luc realiza um teste de Stamina mais Athletics para a longa jornada de voo, chegando menos cansado que Elornis.
- Nuvens escuras começam a aparecer à medida que se aproximam de uma pequena ilha rochosa no meio do oceano.

- Elornis lança uma magia de Rego Animal para afastar os animais (caranguejos, focas) da ilha, liberando o local para descanso.

Travessia do Mediterrâneo e Tempestade

Luc e Elornis enfrentam uma severa tempestade enquanto voam sobre o Mediterrâneo, com Luc usando magia para aumentar seu tamanho e superar as adversidades.

- Luc e Elornis continuam sua jornada aérea sobre o Mar Mediterrâneo.
- O tempo se deteriora rapidamente, com ventos fortes, chuva e relâmpagos, formando uma tempestade intensa.
- Elornis começa a demonstrar sinais de dificuldade para atravessar a tempestade.
- Luc avista um navio à vela lutando contra a tempestade e sugere que se abriguem, mas Elornis insiste em continuar a travessia.
- Luc conjura uma magia para aumentar seu próprio tamanho, transformando-se em uma coruja gigantesca para melhor enfrentar os elementos.
- Eles conseguem atravessar a tempestade e chegam a uma região rochosa na costa da África.
- Elornis está visivelmente exausto ao chegar, enquanto Luc permanece sem sinais de fadiga.

Chegada à Costa Africana

Após a árdua travessia, Luc e Elornis descansam em uma formação rochosa na costa africana, onde são visitados por habitantes locais que trazem oferendas.

- Luc e Elornis descansam em uma formação rochosa na costa da África após a travessia.
- Na manhã seguinte, Luc acorda e observa Elornis em forma de flamingo em uma pedra, sendo abordado por pessoas locais.
- Pessoas de pele morena e vestes rudimentares se aproximam, trazendo cestas de frutas e fazendo orações e reverências a Elornis.
- Após a partida dos locais, Elornis come as frutas e convida Luc a fazer o mesmo, explicando que é uma tradição local.
- Elornis oferece a Luc a escolha entre ir para as Montanhas Atlas ou para o Nilo, mencionando cidades como Memphis e Gizé como possíveis locais para encontrar espíritos.
- Luc decide ir primeiro para as Montanhas Atlas para se aclimatar e aprender com os Bjornaer locais.

Chegada ao Septo Bjornaer nas Montanhas Atlas

Luc e Elornis chegam a uma vila Bjornaer nas Montanhas Atlas, onde são recebidos por Tawanda e outros membros do septo.

- Luc e Elornis pousam e se transformam em suas formas humanas, sendo observados por crianças e adultos locais sem surpresa.
- Três homens, incluindo Tawanda, o líder do septo, se aproximam e cumprimentam Elornis e Luc.
- Luc explica que sua viagem é um desejo antigo e que busca conhecimentos místicos nas montanhas, mencionando Balbucus como sua fonte de informação.
- Tawanda propõe um teste para Luc: enfrentar a 'Cobra Coroada' sem usar magia, para provar seu conhecimento e conexão com o lado animal.
- Luc e Elornis passam a noite no septo, aproveitando a hospitalidade dos Bjornaer.

O Teste da Cobra Coroada

Luc, em sua forma de coruja, enfrenta uma cobra venenosa em uma área desértica, utilizando suas habilidades animais para vencer o desafio imposto pelo septo Bjornaer.

- Luc é levado a uma área desértica onde a Cobra Coroada (Naja) o aguarda.
- Luc, em forma de coruja, voa para uma área desértica onde a cobra está, planejando usar folhas de palmeira para criar sombras e distraí-la antes de atacar.
- Luc tenta atacar a cobra com suas garras, mas erra os primeiros botes.
- A cobra tenta morder Luc, mas ele resiste ao veneno e à mordida devido à sua forma animal e resistência mágica.
- Após várias tentativas, Luc consegue ferir a cobra, causando um ferimento leve.
- Luc persiste no ataque e desfere um golpe final, matando a cobra instantaneamente.
- Luc retorna à vila com o corpo da cobra, sendo recebido com alegria e orações pelo povo do septo.

Reconhecimento e Novas Pistas

Após vencer a cobra, Luc é elogiado por Tawanda, que lhe oferece orientações sobre como encontrar o Leão da Barbária.

- Tawanda elogia Luc, explicando que a cobra se guiava pelo olfato e que Luc deve aprender a usar seus sentidos de forma diferente.
- Tawanda fornece a Luc instruções sobre como encontrar o Leão da Barbária, descrevendo a região das savanas entre as Montanhas Atlas e o Nilo, e a importância de observar o

comportamento dos outros animais.

- Luc expressa sua intenção de observar o leão e aprender com ele, em vez de combatê-lo ou dominá-lo.
- Luc e Elornis passam tempo no septo, aproveitando a hospitalidade dos Bjornaer.

A Busca pelo Leão da Barbária

Luc e Elornis partem para a savana africana em busca do Leão da Barbária.

Luc usa sua magia para ler a mente de uma zebra e localizar o vale onde o leão foi avistado.

- Luc e Elornis partem para a savana africana, uma região com lagos e diversos animais.
- Luc, invisível, tenta pousar em uma gazela, mas ela o sente e foge.
- Luc usa uma magia para fazer uma zebra dormir e, em seguida, usa 'Abrindo o Tomo da Mente Animal' para ler suas memórias.
- Através das memórias da zebra, Luc descobre um vale nas montanhas Atlas onde um leão majestoso foi avistado.
- Durante a leitura das memórias, crocodilos emergem da água e atacam a zebra, forçando Luc a se afastar.
- Luc passa vários dias investigando o vale, observando o comportamento dos animais para rastrear o leão.

O Rugido do Leão

Luc encontra a sombra do Leão da Barbária e, ao se aproximar, é dominado por um medo mágico avassalador causado pelo rugido do leão.

- Luc percebe uma sombra incomum no vale, indicando a presença de uma criatura invisível.
- Ele voa para que sua sombra passe perto da sombra da criatura, revelando lentamente um enorme e majestoso leão com uma juba imponente.
- O leão solta um rugido poderoso que afeta Luc com um efeito mágico de medo (Mentem 25).
- Luc sente um medo avassalador e não natural, fugindo rapidamente para longe do leão.
- Após alguns minutos, Luc se recompõe e percebe que o medo foi causado por um efeito mágico.

Preparação Mágica para o Segundo Encontro

Após a experiência aterrorizante, Luc decide se preparar magicamente para enfrentar o leão novamente, lançando um feitiço de Perdo Mentem em si

mesmo para se tornar imune ao medo.

- Luc reflete sobre o efeito mágico do rugido do leão e decide que precisa se proteger contra o medo.
- Ele planeja lançar um feitiço de Perdo Mentem em si mesmo para reduzir ou anular o medo.
- Após discutir as opções de duração e alvo, Luc decide usar uma magia espontânea de Perdo Mentem para se tornar imune ao medo enquanto se concentra.
- Luc lança a magia silenciosamente e invisivelmente, preparando-se para o próximo encontro.

Confronto Final com o Leão

Imune ao medo, Luc retorna ao vale para confrontar o Leão da Barbária, provocando-o com sua sombra enquanto permanece invisível e concentrado em sua magia.

- Luc retorna ao vale, invisível, e lança a magia de Perdo Mentem em si mesmo para se tornar imune ao medo.
- Ele voa perto da sombra do leão, provocando-o como no encontro anterior.
- O leão ruge com grande poder, mas Luc permanece inabalável devido à sua magia.
- A sessão termina com Luc e o leão em um impasse, com Luc imune ao medo e pronto para o que vier a seguir.

NPCs

Elornis ex Bjornaer

Um mago Bjornaer que se transforma em um flamingo gigante. Ele é o mestre de Luc e o guia na jornada para a África do Norte. Demonstra uma personalidade provocadora e desafiadora, testando Luc e criticando a dependência de livros na Ordem de Hermes. É experiente em viagens pela África e tem locais de descanso estratégicos ao longo do caminho.

Johannes

O senescal de Mons Clara, responsável pela administração e provisão de alimentos no covenant. Ele é mencionado por Elornis para providenciar aveia para Luc.

Balbucus

Companheiro de Luc na exploração de mistérios, mencionado por Luc como alguém que o orientou sobre o Leão da Barbária e os Djinns. Elornis o descreve como sábio, mas que nunca

visitou o septo nas montanhas Atlas.

Bard

Um soldado do covenant de Mons Clara, descendente de espíritos do fogo (Djinn). Ele compartilha histórias de sua família e a natureza dos Djinn com Luc e Spatha, explicando que todos os Djinn estão presos a barganhas. Sua família é do Mediterrâneo, com um avô vindo do delta do Nilo. É respeitado pelos soldados e tem uma relação de confiança com Spatha.

Tawanda ex Bjornaer

O líder do septo Bjornaer nas Montanhas Atlas, um homem de cerca de 60 anos que se transforma em um texugo. Ele recebe Luc e Elornis, fala latim com sotaque carregado e desafia Luc a provar seu valor enfrentando uma cobra sem magia. É sábio e valoriza a conexão com a natureza e os sentidos animais, oferecendo orientação sobre a busca pelo Leão da Barbária.

Dramor ex Bjornaer

Um dos companheiros de Tawanda no septo Bjornaer, mais jovem que ele. Sua Heartbeast é uma raposa do deserto.

Tironios ex Bjornaer

Um dos companheiros de Tawanda no septo Bjornaer, mais jovem que ele. Sua Heartbeast é um lagarto.

Cobra Coroada (Naja)

Uma cobra grande e ágil, extremamente venenosa, que serve como teste para Luc. Ela é associada à sabedoria e à figuração nas testas dos faraós egípcios. Sua percepção é aguçada pelo olfato, especialmente durante o dia quando sua visão é limitada.

Leão da Barbária

Um leão enorme e majestoso com uma juba impressionante e músculos torneados. Ele possui um rugido mágico que causa medo avassalador em quem o ouve. É uma criatura solitária que habita as savanas entre as Montanhas Atlas e o Nilo. Luc o procura para aprender sobre mistérios antigos.

Locations

Mons Clara

O covenant dos magos na Provença, onde Elornis e Luc se preparam para uma longa viagem. O ambiente é de um jantar, com a presença de Penelope e Spatha, e uma discussão sobre a vida e os objetivos dos magos. Local de partida para a jornada de Luc.

Barracas (Mons Clara)

Local onde os soldados e outros membros do covenant jantam e se reúnem. É um ambiente mais informal e barulhento, mas que se acalma com a presença dos magos. Luc e Spatha visitam este local para conversar com Bard.

Formação Rochosa Costeira (Provença)

Um abrigo improvisado em uma montanha costeira, usado por Elornis como ponto de descanso antes de grandes travessias. Possui madeiras e telhado de folhas, necessitando de pequenos reparos.

Ilha Rochosa no Mediterrâneo

Um pequeno pedregulho no meio do oceano, com cerca de 20 metros quadrados, utilizado por Elornis como ponto de parada. Habitada por caranguejos e focas, que são afastados magicamente por Elornis antes do pouso.

Costa da África (Região Rochosa)

Uma formação rochosa na costa da África, onde Luc e Elornis chegam após a travessia do Mediterrâneo. O local é mais agradável em termos de temperatura do que Mons Clara e é visitado por habitantes locais que trazem oferendas.

Montanhas Atlas

Uma cadeia de montanhas no Norte da África, onde se localiza um septo Bjornaer. O clima é mais agradável que na Provença, com vegetação e rios que descem das montanhas. É um local selvagem, com pouca presença humana, ideal para o aprendizado místico dos Bjornaer.

Septo Bjornaer nas Montanhas Atlas

Uma vila construída na montanha, com cerca de 50 a 60 pessoas, plantações e construções rústicas. É o lar de um grupo de Bjornaer que vivem isolados, mas são membros oficiais da Ordem de Hermes. Eles falam uma língua nativa e latim com sotaque carregado.

Área Desértica (Montanhas Atlas)

Um local amplo e aberto, sem muita vegetação, onde Luc enfrenta a cobra coroada. Há palmeiras nas redondezas.

Savanas entre as Montanhas Atlas e o Nilo

Uma vasta região de savanas, com lagos e oásis, que serve como habitat para o Leão da Barbária. É uma área de transição entre as montanhas e o deserto, com vegetação influenciada pela proximidade da costa e rios que descem das montanhas.

Vale nas Montanhas Atlas

Um vale com vegetação e algumas árvores, localizado na base das montanhas Atlas, onde um rio costumava correr. É um local selvagem e ermo, sem presença humana, onde Luc encontra o Leão da Barbária.

Alexandria

Uma cidade antiga mencionada por Spatha como um dos poucos lugares conhecidos na região do Norte da África, associada a estudos gregos e bibliotecas. Em [1220](#), tornou-se pequena em comparação com seu passado glorioso, sendo agora um centro de ensinamento islâmico com muitas mesquitas e mausoléus, possuindo uma forte aura de domínio.

Memphis

Antiga cidade egípcia, atualmente em ruínas, sugerida por Elornis como um bom lugar para encontrar espíritos antigos.

Gizé

Local com uma ampla necrópole, afastada da cidade, também sugerido por Elornis como um possível lugar para encontrar espíritos.

Items

Anel de Cobre com Vis de Animum

Um anel de cobre que Luc pretende usar para transferir Vis de Animum, possivelmente como um presente para os Bjornaer das montanhas. A discussão sobre como ele se transformaria com Luc em forma animal destaca a complexidade da magia Bjornaer, com o anel caindo ao chão durante a transformação e precisando ser adaptado como uma tornozeleira para a perna da coruja.

Bolsa de Elornis

Uma bolsa que Elornis usa para carregar seus pertences. Ela se transforma e se torna parte de seu corpo quando ele assume sua forma animal, demonstrando uma aplicação prática da magia Bjornaer de transformação.

Folhas de Palmeira

Folhas grandes usadas por Luc para criar sombra e distrair a cobra coroada durante seu combate, demonstrando sua astúcia e adaptação ao ambiente desértico.

Sessions/2025-12-15 Morte de Sr Gregoire.md

Date: Dec 15th, 2025

Summary

O inverno rigoroso trouxe mais do que frio para [Mons Clara](#)  . Enquanto [Spatha](#)  trabalhava na forja, finalizando o ritual de ligação com seu familiar celestial Ninip, sua serva Alamanda apareceu com lágrimas nos olhos. Seu pai, Gregório, um dos lavradores mais antigos e respeitados do Covenant, estava gravemente doente com febre terrível e não respondia mais a ninguém. A situação era desesperadora, e a família temia que Deus estivesse prestes a levá-lo.

Spatha consultou [Johannes](#)  sobre a condição de Gregório e descobriu um dilema delicado. A esposa do lavrador, Lenor, antiga parteira de Mons Clara, insistia em trazer um padre de [Castellane](#)  para realizar a extrema unção. No entanto, isso representava um risco enorme para o segredo do Covenant, pois o padre veria a localização das torres e da vila. Lenor rejeitava veementemente os padres locais disponíveis - o Padre Vitorino, que era casado, e o Irmão Adrian, considerado herético. Johannes estava visivelmente preocupado com a situação, temendo que o descontentamento da família pudesse escalar.

Após consultar os outros magos, Spatha tomou uma decisão autoritária. Não haveria padre de fora, independentemente dos desejos da família. Ele instruiu Johannes a manter os guardas alertas caso tentassem trazer alguém, embora permitisse que o filho mais velho, Pierre, que vivia em Nice, viesse visitar o pai moribundo. A decisão foi dura, mas necessária para proteger o Covenant. Spatha ofereceu pagar por uma missa na cidade após a morte, mas essa opção não era comum para pessoas sem sangue nobre.

Enquanto lidavam com a crise de Gregório, uma tragédia ainda mais súbita abalou o Covenant. Durante uma conversa rotineira com Spatha sobre as finanças e o recente pedido de aposentadoria do padeiro Henri, [Ricardus](#)  , o contador e Chamberlain, foi encontrado caído em sua cadeira. Spatha tentou desesperadamente acordá-lo, sacudindo-o e dando tapas em seu rosto, mas não houve resposta. Johannes correu para chamar Esther, a médica do Covenant, que examinou o corpo e declarou que Deus havia levado sua alma. A morte era especialmente chocante porque Ricardus aparentava ter apenas vinte anos, embora tivesse a mesma idade de Gregório, graças a um efeito de longevidade.

A perda de Ricardus devastou Johannes, que havia sido amigo próximo do contador durante sua juventude na Inglaterra. O Covenant concedeu dois dias de luto, e Ricardus foi enterrado em uma cerimônia simples, pois não tinha família próxima. Ele havia perdido seu dom mágico anos atrás e trabalhava como contratado dos Mercere antes de se juntar a Mons Clara. Sua morte deixou o Covenant sem Chamberlain, embora os magos decidissem que poderiam pedir um substituto mais tarde, se necessário.

Dias depois, Gregório também faleceu, e seu funeral tornou-se um momento carregado de emoção e tensão. A família preparou cadeiras para os enlutados, mas uma permaneceu vazia entre Guilherme, o escriba, e os outros irmãos - simbolizando Esclarmonde, a filha desaparecida que havia fugido com o servo de Benoit anos atrás. Lenor, vestida de preto e com o rosto vermelho de tanto chorar, segurava um terço comprido enquanto se levantava para fazer um discurso emocionante. Ela falou sobre como Gregório não era homem de muitas palavras, mas que a terra falava por ele através das calosidades em suas mãos. Ele havia plantado quando só havia ruínas, colhido quando os magos antigos retornaram, e nunca largou o arado mesmo quando cruzados atravessaram a ponte.

O discurso de Lenor tornou-se mais amargo quando ela apontou para a cadeira vazia, lamentando que Gregório morrera com a dor de não ver Esclarmonde uma última vez. Ela então virou-se para os magos presentes - Spatha, Drusilla e [Penelope](#) - e pediu que os senhores em sua sabedoria perdoassem aqueles que eram apenas de carne e osso, que quebravam, adoeciam e morriam, ao contrário deles que assistiam de suas torres. O ressentimento era palpável, e os filhos olharam para os magos com expressões amarguradas quando Esclarmonde foi mencionada. Lenor jogou seu terço na cova, e os filhos começaram a jogar terra sobre o corpo de seu pai.

Após o funeral, surgiu uma disputa de sucessão na família Gregor. Pierre, o filho mais velho que vivia em Nice com sua esposa e dois filhos, começou a introduzir ideias urbanas, sugerindo que a família deveria pedir pagamentos em prata em vez de apenas trocar trabalho por proteção feudal. Isso gerou conflito com Bertrand, o terceiro filho que havia vivido toda a vida em Mons Clara ao lado do pai e agora se via como o verdadeiro herdeiro das tradições familiares. Guilherme, o escriba, manteve-se neutro, não querendo se envolver na disputa. Drusilla, ao saber da situação através de [Sybil](#), fez questão de cumprimentar Pierre especialmente, lembrando-o de que Mons Clara não o havia esquecido, antes de se retirar.

Na primavera seguinte, um visitante inesperado chegou a Mons Clara. Os guardas avisaram sobre um velho maltrapilho e barbudo que pedia para falar com os magos, especificamente com Spatha. Quando Spatha e Drusilla foram ao encontro do visitante nas bordas da floresta ao sul, reconheceram Caleis ex Bonisagus, um mago que Spatha havia encontrado anteriormente durante uma tempestade e que todos haviam visto no tribunal em [Miniatia Sophia](#). Apesar de sua aparência humilde, Caleis falava um latim impecável e carregava

uma estafe consigo. Ele pediu desculpas por vir sem aviso prévio, explicando que onde vivia não recebia visitas de Redcaps.

Caleis foi levado para dentro de Mons Clara, expressando admiração pelas ruínas romanas na entrada. Na sala de recepção, ele explicou o propósito de sua visita: estava envelhecendo e precisava encontrar um aprendiz excepcional para continuar seu legado. Ele procurava especificamente alguém com talento para conhecimentos de raios e ventos, uma habilidade rara e específica. Caleis mencionou que havia sido recomendado a vir a Mons Clara por uma senhora no tribunal, companheira de alguém envolvido em controvérsias. Quando pressionado sobre quem era, ele mencionou casualmente o nome de Três.

A atmosfera mudou instantaneamente. Drusilla apontou para a cicatriz ao redor de seu olho, onde seu talismã estava embutido, e declarou friamente que aquilo era um presente de Três - quando ele assassinou sua família. Caleis ficou surpreso, admitindo que não conhecia o histórico e que não participava muito das políticas do tribunal. Ele explicou que não conhecia Marcella ex Bonisagus, a maga que havia resgatado Drusilla e terminado seu aprendizado. Apesar da tensão, Caleis continuou explicando que precisava verificar os aprendizes do Covenant para ver se algum tinha a afinidade que procurava.

Spatha admitiu que ainda não tinha aprendiz, pois havia dedicado seu tempo à forja e recentemente ao binding de Ninip, seu familiar celestial. Caleis ficou intrigado com a criatura do céu, fazendo várias perguntas sobre ela. Drusilla, por sua vez, confirmou que tinha uma aprendiz chamada Lisanda, de treze anos, no quinto ano de aprendizado. Ela havia aberto suas artes em mil duzentos e trinta e dois e recentemente se graduara como mestre artesã em armas, tendo passado anos na forja aprendendo as tradições Rusticani. Caleis expressou interesse em avaliá-la, pedindo permissão para lançar magias de Intellego.

Drusilla foi buscar Lisanda na biblioteca, onde a jovem estudava. Ela explicou a situação de forma vaga, dizendo que Caleis estava interessado em suas habilidades. Lisanda, confusa mas ansiosa para impressionar sua mestra, concordou em demonstrar suas capacidades. De volta à sala de recepção, Caleis pediu um token para poder lançar magias dentro do Aegis ou ir para fora dele. Drusilla conjurou uma moeda de cobre mágica que aparecia e desaparecia, entregando-a como símbolo de confiança temporária.

Caleis segurou o rosto de Lisanda, olhando-a de diferentes ângulos com seus olhos esbugalhados. Então pediu suas mãos e, segurando-as firmemente, lançou um Intellego Corpus enquanto olhava fixamente para ela. Após alguns momentos de concentração, ele soltou suas mãos e expressou desapontamento educado. Lisanda não possuía o talento específico que ele procurava. Ele agradeceu pelo tempo de todos e pediu abrigo para a noite, planejando partir pela manhã. Drusilla imediatamente revogou o token, que desapareceu do bolso de Caleis.

Durante a noite, Caleis revelou mais sobre sua pesquisa. Ele vivia em solidão no Monte Ventoux, estudando um espírito que acreditava ser o próprio espírito do Mistral, ligado a uma rede de ventos que se espalhavam por toda a Provence. Quando Spatha descreveu um pássaro espiritual que havia encontrado, Caleis explicou que aquele era apenas um dos espíritos menores da região. Sua teoria era que os ventos poderiam ser utilizados como canal mágico, similar ao uso de rios e estradas por outros magos. Este era o trabalho de toda sua vida, herdado de um parente que morrera sem conseguir um breakthrough significativo.

Spatha sugeriu que Caleis escrevesse uma carta para [Sera](#) 🔗, a Redcap do Covenant, que poderia ajudar na busca por um aprendiz adequado. Caleis demonstrou desconfiança dos Redcaps, considerando-os fofoca-rios demais, mas concordou em deixar uma carta tanto para Sera quanto para Marcella ex Bonisagus, que poderia ter informações através da comunicação interna da Casa. Ele mencionou que ainda tinha rumores de outro aprendiz potencial na Normandia para investigar, mas precisava alinhar as estações apropriadas para a viagem. Na manhã seguinte, Caleis partiu, deixando Lisanda confusa sobre o significado da visita. Drusilla a consolou, explicando que cada mago tinha seu próprio caminho e que ela precisava encontrar o seu - protegendo as pessoas como a ponta da lança da Ordem de Hermes.

Enquanto isso, os magos de Mons Clara continuavam seus planejamentos. Drusilla realizou o ritual anual do Aegis do Lar, mantendo-o no nível trinta após discussões sobre possivelmente aumentá-lo. Decidiram que o Covenant ainda era um Spring Covenant e que ameaças maiores viriam com histórias específicas, não aleatoriamente. Implementaram um regime de saúde com Esther, a médica, que ofereceria bônus de condições de vida para seis membros importantes do Covenfolk: [Anil](#) 🔗, [Gabriel](#) 🔗, Johannes, a própria Esther, Bardo e [Patrizio](#) 🔗. Solicitaram magias adicionais para Johannes e livros em grego para Ninip, que demonstrava preferência por aprender naquele idioma. O inverno rigoroso havia passado, deixando mortes, conflitos familiares e novas conexões em seu rastro, enquanto Mons Clara se preparava para os desafios da primavera.

Scenes

A Doença de Gregório e o Dilema do Padre

Alamanda informa Spatha sobre a grave doença de seu pai, Gregório, gerando um dilema sobre trazer um padre externo para a extrema unção.

- Spatha está finalizando o ritual de ligação com seu familiar, Ninip, quando Alamanda, sua serva, aparece chorosa.
- Alamanda informa que seu pai, Gregório, está gravemente doente com febre terrível e não está mais falando.

- Spatha consulta Johannes sobre a condição de Gregório e descobre que a esposa dele, Lenor, quer trazer um padre de Castellane para a extrema unção.
- Johannes explica que isso seria perigoso para o segredo do Covenant, pois o padre veria a localização.
- Lenor rejeita os padres locais - o Padre Vitorino (casado) e o Irmão Adrian (herético).
- Spatha decide autoritariamente que não haverá padre de fora, instruindo que a família deve aceitar essa decisão.

A Morte Súbita de Ricardus

Ricardus, o contador do Covenant, é encontrado morto repentinamente em sua cadeira, chocando toda a comunidade.

- Durante uma conversa com Spatha, Ricardus é encontrado caído em sua cadeira, aparentemente sem vida.
- Spatha tenta acordá-lo sacudindo e dando tapas, mas sem sucesso.
- Johannes corre para chamar Esther, a médica do Covenant.
- Esther examina Ricardus e declara que ele faleceu, expressando surpresa pela juventude aparente do homem.
- A comunidade fica abalada com a morte súbita, especialmente Johannes, que era amigo próximo de Ricardus.
- É revelado que Ricardus tinha a mesma idade de Gregório, mas aparentava ter apenas vinte anos devido a um efeito de longevidade.

O Funeral de Gregório e a Cadeira Vazia

Gregório é enterrado em Mons Clara com um funeral emocionante onde Lenor lamenta a ausência da filha desaparecida.

- Gregório falece após dias de doença, e seu funeral é preparado no cemitério de Mons Clara.
- Ricardus também é enterrado em uma cerimônia mais simples, pois não tinha família próxima.
- Spatha e Drusilla comparecem ao funeral de Gregório junto com a comunidade.
- Uma cadeira vazia é colocada entre os filhos, simbolizando Esclarmonde, a filha desaparecida.
- Lenor faz um discurso emocionante, falando sobre o legado de Gregório como lavrador e sua dedicação a Mons Clara.
- Ela expressa dor pela ausência de Esclarmonde e ressentimento sutil em relação aos magos, contrastando a mortalidade dos mundanos com a aparente imortalidade dos

magos.

- Os filhos demonstram desconforto quando Esclarmonde é mencionada, olhando para os magos com ressentimento.

Conflito de Sucessão na Família Gregor

Após o funeral, surge uma disputa entre os filhos de Gregório sobre o futuro das terras da família.

- Pierre, o filho mais velho que mora em Nice, retorna com sua família para o funeral.
- Pierre começa a introduzir ideias urbanas, sugerindo que a família peça pagamentos em prata em vez de apenas proteção feudal.
- Bertrand, o terceiro filho que sempre viveu em Mons Clara, entra em conflito com Pierre sobre essas mudanças.
- Guilherme, o escriba e segundo filho, mantém-se à margem do conflito.
- Drusilla interage sutilmente com Pierre, lembrando-o de sua conexão com Mons Clara.
- A Sybil informa os magos sobre essa disputa familiar e o potencial descontentamento.

A Chegada de Caleis ex Bonisagus

Um velho mago Bonisagus maltrapilho chega a Mons Clara em busca de um aprendiz com talento específico.

- Os guardas avisam sobre a chegada de um visitante surpresa, descrito como um velho maltrapilho e barbudo.
- Spatha e Drusilla vão ao encontro do visitante, que se revela ser Caleis ex Bonisagus.
- Caleis explica que está procurando um aprendiz com afinidade para raios e ventos para continuar seu legado.
- Ele menciona que foi recomendado a vir a Mons Clara por uma senhora no tribunal.
- Drusilla revela que sua cicatriz no olho é um presente de Três, um Bonisagus que assassinou sua família.
- Caleis, aparentemente alheio ao histórico de Três, pede para avaliar os aprendizes do Covenant.
- Caleis é levado para dentro de Mons Clara, expressando admiração pelas ruínas romanas.

A Avaliação de Lisanda

Caleis realiza um teste mágico em Lisanda, a aprendiz de Drusilla, mas não a considera adequada para suas necessidades.

- Drusilla vai buscar Lisanda, que está na biblioteca estudando.

- Drusilla explica a situação para Lisanda, que fica confusa mas disposta a demonstrar suas habilidades.
- Caleis pede para lançar magias de Intellego em Lisanda e solicita um token ou ir para fora do Aegis.
- Drusilla concede um token mágico a Caleis, uma moeda de cobre que aparece e desaparece.
- Caleis realiza um Intellego Corpus em Lisanda, segurando suas mãos e olhando fixamente para ela.
- Após o teste, Caleis expressa desapontamento, indicando que Lisanda não possui o talento específico que procura.
- Drusilla revoga o token de Caleis, que desaparece de seu bolso.

A Pesquisa do Mistral

Caleis revela sua pesquisa sobre o espírito do Mistral e a possibilidade de usar ventos como canal mágico.

- Caleis pede abrigo para a noite, expressando desapontamento por não ter encontrado o aprendiz que procura.
- Spatha pergunta sobre a dedicação de Caleis, e ele explica sua pesquisa sobre um espírito no topo da montanha Ventoux.
- Caleis acredita que este espírito está ligado a uma rede de ventos que se espalham por toda a Provence, o espírito do Mistral.
- Ele descreve um pássaro que Spatha havia encontrado anteriormente como um dos espíritos menores da região.
- Caleis explica que sua teoria é usar os ventos como canal mágico, similar ao uso de rios e estradas por outros magos.
- Ele revela que herdou este conhecimento de um parente que morreu sem conseguir um breakthrough.
- Spatha sugere que Caleis escreva uma carta para Sera, a Redcap, para ajudar na busca por um aprendiz.
- Caleis expressa desconfiança dos Redcaps, mas concorda em deixar uma carta para Sera e Marcella ex Bonisagus.

Discussões sobre o Aegis e Saúde do Covenant

Os magos debatem melhorias no Aegis e implementam um regime de saúde para membros importantes do Covenant.

- Drusilla realiza o ritual anual do Aegis do Lar, atualmente no nível trinta.

- Os magos discutem a possibilidade de aumentar o nível do Aegis para enfrentar ameaças mais poderosas.
- [Apolo](#) é sugerido para aprender a conjurar o Aegis com ajuda de Wizard's Communion para economizar vis.
- É revelado que Apolo já possui Wizard's Communion de nível trinta e cinco, facilitando o processo.
- Os magos decidem manter o Aegis no nível atual, considerando que o Covenant ainda é um Spring Covenant.
- Discute-se a implementação de um regime de saúde com Esther, a médica, para seis membros do Covenfolk.
- São selecionados Anil, Gabriel, Johannes, Esther, Bardo e Patrizio para receber um bônus de mais dois em Condições de Vida.
- Os magos consideram trazer um segundo médico e pedem magias adicionais para Johannes e summas em grego para Ninip.

Planejamento e Despedida

Caleis parte de Mons Clara e os magos fazem planos para o futuro, incluindo pedidos de livros e magias.

- Lisanda pergunta a Drusilla sobre o significado da visita de Caleis.
- Drusilla explica que cada mago tem seu próprio caminho e encoraja Lisanda a encontrar o seu.
- Caleis decide partir no dia seguinte, mencionando rumores de outro aprendiz na Normandia.
- Os magos preparam uma lista de magias para Johannes, incluindo Charm Against Putrefaction e Flight of the Phoenix.
- Spatha solicita uma summa de Teoria Mágica em grego para Ninip, seu familiar.
- É decidido que Sera levará cartas e pedidos para diversos magos, incluindo um pedido por um novo Chamberlain.
- Os magos discutem brevemente a possibilidade de construir muralhas, mas decidem adiar essa decisão.
- Spatha planeja visitar Epona no outono para entregar as ferraduras encantadas que prometeu fazer.

NPCs

Alamanda

Serva de Spatha e filha de Gregório. Aparece chorosa e preocupada com a grave doença de seu pai, informando Spatha sobre sua condição terminal. Demonstra melhora no tratamento com Drusilla após o ritual em Mimizan.

Gregório

Pai de Alamanda, um lavrador idoso e respeitado em Mons Clara, o mais velho dos que ficaram antes da chegada dos Verditius. Tinha papel de liderança na união dos lavradores. Fica gravemente doente durante o inverno rigoroso e eventualmente falece. Deixa nove filhos e vários netos.

Lenor

Esposa de Gregório e antiga parteira de Mons Clara. Deseja trazer um padre de Castellane para a extrema unção de seu marido, rejeitando os padres locais. No funeral, faz um discurso emocionante expressando dor pela perda do marido e pela ausência da filha desaparecida, Esclarmonde, e demonstra ressentimento sutil em relação aos magos.

Johannes

Membro da administração do Covenant responsável pelas relações públicas e gestão do dia a dia. É consultado por Spatha sobre a doença de Gregório e o dilema do padre. Fica visivelmente abalado com a morte de seu amigo próximo Ricardus, com quem foi roommate na Inglaterra quando jovem.

Ricardus

Contador e Chamberlain do Covenant, responsável por gerenciar as finanças e operações de back-end. É encontrado morto subitamente em sua cadeira durante uma conversa. Tinha aparência jovem de vinte anos apesar de ter a mesma idade de Gregório, devido a ter passado por um ritual de longevidade. Era amigo próximo de Johannes desde a juventude na Inglaterra.

Esther

Médica do Covenant com seis de Medicina e sete de Cirurgia. É chamada para examinar Ricardus e declara sua morte. É uma figura de consolo para a comunidade e é escolhida para instituir um regime de saúde para seis membros do Covenfolk, oferecendo bônus de mais dois em Condições de Vida.

Padre Vitorino

Um dos padres disponíveis em Mons Clara, descrito como padre casado. Não é aceito por Lenor para a extrema unção de Gregório, que o considera uma afronta.

Irmão Adrian

Um dos padres disponíveis em Mons Clara, descrito como padre herético. Não é aceito por Lenor para a extrema unção de Gregório. É encarregado de preparar o cemitério para os enterros.

Pierre

Filho mais velho de Gregório, com trinta e cinco anos, casado e residente em Nice. Retorna para o funeral do pai com sua esposa e dois filhos. Traz ideias urbanas sobre pagamentos em prata em vez de apenas proteção feudal, gerando conflito com seu irmão Bertrand.

Guilherme

Segundo filho de Gregório e escriba do Covenant. Pessoa estudada que se mantém neutro na disputa entre seus irmãos Pierre e Bertrand sobre o futuro das terras da família.

Bertrand

Terceiro filho de Gregório e Teamster do Covenant. Viveu toda a vida em Mons Clara ao lado do pai. Entra em conflito com seu irmão Pierre, defendendo as tradições locais contra as novas ideias de cidade.

Esclarmonde

Filha desaparecida de Gregório e Lenor, gêmea de Guilherme, que teria trinta e três anos. Desaparecida desde mil duzentos e vinte e dois. Fugiu com o servo de Benoit após ele pedir atos atrozes como desenterrar um bebê. Sua ausência é simbolizada por uma cadeira vazia no funeral e é fonte de grande dor para a família, especialmente para Lenor.

Caleis ex Bonisagus

Mago Bonisagus idoso e maltrapilho, mas com latim impecável e olhos esbugalhados. Vive no Monte Ventoux em solidão, estudando o espírito do Mistral. Procura um aprendiz com afinidade para raios e ventos para continuar seu legado de pesquisa sobre usar ventos como canal mágico. Herdou conhecimento de um parente que morreu sem conseguir breakthrough. Demonstra desconhecimento sobre o passado de Três e desconfiança dos Redcaps.

Lisanda

Aprendiz de Drusilla com treze anos, no quinto ano de aprendizado. Abriu suas artes em mil duzentos e trinta e dois. Estudiosa e esperta, recentemente graduada como mestre artesã em armas. Tem força mais dois e ombros largos. É avaliada por Caleis com Intellego Corpus, mas

não possui o talento específico que ele procura. Demonstra curiosidade e desejo de agradar sua mestra.

Bardo

Membro do Covenant que informa os magos sobre a chegada de Caleis. É instruído por Spatha a ficar atento e impedir a entrada de padres externos. É um dos seis Covenfolk selecionados para o regime de saúde de Esther.

Patrizio

Perfumista do Covenant que sofreu crise de envelhecimento dois anos atrás. Tem um aprendiz. É um dos seis Covenfolk selecionados para o regime de saúde de Esther.

Anil

Membro do Covenant selecionado para receber o regime de saúde de Esther, que oferecerá bônus de mais dois em Condições de Vida.

Gabriel

Membro do Covenant que trabalha na forja. É um dos seis Covenfolk selecionados para o regime de saúde de Esther.

Ninip

Familiar de Spatha, uma criatura celestial de aparência aracnídea que caiu do céu. Comunica-se através de constelações e caracteres, agora em latim e grego após o binding. Tem Artes Liberales três e demonstra curiosidade e inteligência, com preferência por aprender em grego. Possui might dez efetivo e size menos três.

Sera

Redcap do Covenant encarregada de levar cartas e pedidos para diversos magos. Acabou de partir em sua missão anual quando Caleis chegou. É apreciada por Eloi ex Mercere. Caleis considera deixar uma carta para ela auxiliar na busca por um aprendiz.

Henri

Padeiro do Covenant com sete de craft padeiro que se aposenta devido à idade e ao inverno rigoroso. É substituído por um aprendiz de quatorze anos com craft quatro padeiro, resultando em perda de qualidade do pão.

Três

Bonisagus mencionado por Drusilla como o assassino de sua família e responsável por sua cicatriz no olho. Parente de Caleis, cuja menção gera tensão durante a visita. Envolvido em alguma controvérsia no tribunal.

Marcella ex Bonisagus

Maga que resgatou Drusilla do aprendizado de Três e terminou seu treinamento. Caleis sugere que ela pode ter informações sobre aprendizes através da comunicação interna da Casa Bonisagus.

Benoit

Mago mencionado por suas ações passadas que levaram ao desaparecimento de Esclarmonde. Pediu atos atrozes ao seu servo, incluindo desenterrar um bebê, fazendo-o fugir com Esclarmonde.

Locations

Mons Clara

O Covenant onde os magos residem, construído dentro de uma montanha com ruínas romanas na entrada. Durante o inverno, há cheiro de comida e aquecedores. Possui forja, laboratório, biblioteca, sala de recepção e cemitério. As ruínas romanas dão um toque romântico mas também um penalty de aesthetics por estarem mal cuidadas.

Castellane

Cidade próxima de onde Lenor deseja trazer um padre para a extrema unção de Gregório. Representa uma ameaça potencial ao segredo do Covenant se padres de lá descobrirem a localização.

Nice

Cidade grande e comercial onde Pierre, o filho mais velho de Gregório, se casou e reside com sua família. É de onde ele retorna para o funeral do pai, trazendo ideias urbanas que geram conflito familiar.

Monte Ventoux

Montanha onde Caleis ex Bonisagus reside em solidão, estudando o espírito do Mistral. Local de sua pesquisa sobre a rede de ventos que se espalham por toda a Provence. É para onde ele planeja retornar após sua busca por um aprendiz.

Cemitério de Mons Clara

Local de descanso final dos habitantes de Mons Clara, onde os funerais de Gregório e Ricardus foram realizados. A atmosfera estava carregada de tristeza e ressentimento durante o funeral de Gregório, especialmente devido ao discurso de Lenor e à cadeira vazia simbolizando Esclarmonde.

Bordas da Floresta ao Sul

Local onde os guardas de Mons Clara encontraram Caleis ex Bonisagus aguardando. É o ponto de entrada para visitantes vindos do sul, onde Spatha e Drusilla foram encontrá-lo.

Miníata Sophia

Cavernas dos Criamon nos Pirineus onde Caleis esteve durante sua peregrinação em busca de um aprendiz. Local onde Spatha e Caleis se encontraram anteriormente durante um tribunal.

Normandia

Região distante mencionada por Caleis como seu próximo destino, onde há rumores de outro aprendiz potencial que ele precisa investigar.

Items

Cobertor Encantado

Um cobertor mágico tecido por Spatha que foi levado para ajudar a confortar Gregório durante sua doença. Representa o limite do poder de Spatha para ajudar com a condição do lavrador moribundo.

Terço

Um terço comprido que Lenor, a viúva de Gregório, segura durante o funeral. Ela o joga na cova de Gregório como um gesto de despedida, simbolizando sua fé e dor pela perda.

Token Mágico

Uma moeda de cobre que Drusilla conjura e que aparece e desaparece magicamente. Entregue a Caleis como símbolo de confiança para permitir que ele realize magias de Intellego em Lisanda dentro do Aegis do Covenant. Desaparece do bolso de Caleis após o teste, quando Drusilla revoga a permissão.

Cordas de Ligação

Uma corda de bronze e quatro cordas de prata utilizadas por Spatha no ritual de binding de Ninip. As cordas estabelecem uma forte conexão mental entre mago e familiar, com a corda de bronze representando uma conexão mais profunda.

Summa de Teoria Mágica em Grego

Um livro de conhecimento mágico solicitado por Spatha para Ninip, seu familiar, que demonstra preferência por aprender em grego apesar de já entender latim. Representa o investimento no desenvolvimento intelectual do familiar celestial.

Ferraduras Encantadas

Item mágico que Spatha planeja criar no verão de mil duzentos e trinta e sete para Epona, a Rainha dos Cavalos. As ferraduras permitirão que os cavalos de Epona corram aos céus, cumprindo uma barganha feita anteriormente.

2025-12-22 O Leão da Barbary

Date: Dec 22nd, 2025

Summary

Luc, em sua forma de coruja e invisível, confrontou o Leão da Barbárie no Vale Africano. O rugido ensurdecedor do leão normalmente afugentava todos os animais da região, mas Luc havia se protegido com magia contra o medo. Quando o leão exigiu que a criatura covarde se revelasse, Luc respondeu filosoficamente que os verdadeiros covardes eram aqueles que fugiam do rugido tremendo, e que ele tinha razão em fazê-lo. O leão, usando seu olfato apurado, detectou a presença estranha de Luc - uma mistura de pessoa com coruja e algo azedo que não conseguia identificar completamente.

Luc explicou que havia vindo em busca de ajuda, elogiando a nobreza do leão e seu olfato extraordinário. Ele revelou que era capaz de fazer magias que afetavam os sentidos, e estava particularmente impressionado com o rugido do leão e o medo que causava. O leão, inicialmente desinteressado em assuntos de magia, ficou intrigado quando Luc perguntou sobre a natureza mágica de seu rugido. Luc explicou que havia estudado muito para criar uma magia que o protegesse do efeito aterrorizante do rugido, e queria entender melhor esse poder.

O leão propôs um acordo: ensinaria Luc a trazer o verdadeiro medo ao coração de seus oponentes, mas primeiro precisava ouvir uma história inspiradora sobre um grande ancestral. Luc contou a história de [Bjornaer](#) 🔗, a fundadora de sua casa mágica, que enfrentou o preconceito dos outros magos por sua magia de transformação animal. Apesar de sua magia parecer menos imponente que a dos outros, Bjornaer não se intimidou e provou que a magia

dos animais era tão importante quanto qualquer outra, conquistando seu lugar na Ordem de Hermes.

O leão, inicialmente desinteressado em histórias de humanos, gradualmente se intrigou com o conceito de humanos que também eram animais. Ao final da narrativa, ele concordou em ensinar Luc, mas exigiu que ele fosse um aluno paciente e voltasse todas as manhãs para o treinamento. [Elornis](#) 🔗, o mensageiro que havia acompanhado Luc, expressou preocupação com ele ficar sozinho, mas Luc deu sua palavra ao leão e decidiu permanecer.

Durante todo o inverno, Luc retornou fielmente todas as manhãs para aprender com o Leão da Barbárie. O leão nunca usou sua própria voz durante o treinamento, mas ensinou Luc sobre a postura correta, o pensamento necessário e como os olhos deviam ficar ao evocar medo. Ele explicou como sentir o cheiro de uma criatura amedrontada e como perceber o sentimento de medo surgindo. Cada dia abordava um aspecto diferente do poder do rugido, e Luc trabalhava para traduzir esses ensinamentos para seus conhecimentos herméticos.

No final do inverno, Luc dominou uma nova magia que chamou de Rugido da Barbária. Era uma magia especial que aumentava o som de sua voz, criando um rugido que alcançava o dobro da distância normal e causava medo imediato em quem o escutasse. O mais notável era que a magia funcionava em animais, apesar de ser baseada em princípios que normalmente só afetariam mentes humanas - uma característica única que a tornava impossível de ser ensinada através de textos de laboratório. O leão ficou satisfeito ao ver Luc usar a magia e assustar outras criaturas da floresta.

Quando Elornis retornou no final do inverno, Luc voltou com ele para [Mons Clara](#) 🔗 após uma viagem difícil com chuvas. Ao chegarem, receberam a notícia chocante da morte de [Ricardus](#) 🔗 e Gregoire. [Johannes](#) 🔗, que havia assumido as responsabilidades financeiras de Ricardus, descobriu um livro com anotações crípticas sobre pagamentos anuais não contabilizados de trinta libras de prata. Ele não conseguia decifrar para quem os pagamentos estavam indo ou qual era o propósito, e pediu orientação aos magos.

Algumas semanas depois, [Sybil](#) 🔗 relatou a [Penelope](#) 🔗 vários descontentamentos entre os habitantes do covenant. A costureira não estava mais recebendo tecidos finos, o cervejeiro não tinha as melhores ervas para sua cerveja, e os teamsters reclamavam de rações menores. Sybil revelou que havia se acostumado com certos luxos após a chegada de Liliana, e que Ricardus havia continuado bancando secretamente esses extras mesmo após a partida dela. Johannes investigou mais a fundo e descobriu que Ricardus estava comprando itens excedentes através dos Teamsters de [Castellane](#) 🔗 e [Briançonnet](#) 🔗, mantendo pessoas compradas e silenciando outras para assegurar que o conhecimento de Mons Clara ficasse restrito.

No verão, os magos planejaram uma expedição à [Nascente do Verdon](#) para coletar vis. Luc preparou uma magia improvisada para detectar vis, lançando-a de forma exagerada e barulhenta para superar as limitações de sua magia caótica. A magia fez com que o vis brilhasse intensamente onde quer que estivesse. Luc detectou o Mistral voando na nascente, que foi coletado através dos cataventos, e encontrou passarinhos mágicos que forneceram vis de Auram. Ele também descobriu vis na água da cachoeira, coletando um total impressionante de quatro vis de Auram e dois de Aquam.

No início do outono, [Sera](#) retornou trazendo uma carta de Marcella e um tratado de teoria mágica de qualidade excepcional sobre a Nascente do Verdon. O tratado continha ilustrações detalhadas, descrições da nascente, reportes dos passarinhos e animais que Luc havia visto ao longo dos anos, e histórias de fantasmas. A carta de Marcella detalhava sua investigação sobre os custos de reconstrução de [Barbegal](#), estimando trezentas libras de prata - duzentas para iniciar e cem ao longo de dez anos. Esses custos não incluíam proteções mágicas ou fortificações adicionais.

Os magos debateram longamente sobre a viabilidade de reconstruir Barbegal. Com apenas duzentas e dezesseis libras no tesouro e um excedente anual de quatorze libras, não tinham os recursos necessários. Foram consideradas várias alternativas, incluindo fazer uma Chapter House na Nascente do Verdon, buscar parceria com o Cenobion, ou verificar se [Stella Durus](#) teria interesse em relocar. No entanto, havia pouco interesse mágico em Barbegal e preocupações sobre separar o grupo e o tempo necessário para gerenciar tal empreendimento.

A discussão se voltou para o registro de fontes de vis com os Redcaps da Casa Mercere. A Nascente do Verdon era uma fonte mutável, o que dificultava o registro tradicional, mas os magos consideraram registrá-la como uma fonte de seis vis por ano. Havia preocupação de que o Cenobion já pudesse ter registrado a fonte, levando a uma revisão da história de Mons Clara. Descobriram que Romulus havia morrido em mil duzentos e dois, deixando [Tibaut](#) sozinho até ele entrar em Twilight em mil duzentos e seis. Era possível que a fonte tivesse sido descoberta nesse período mas nunca registrada, ou que os registros tivessem sido perdidos durante o saque de Mons Clara.

Os magos decidiram responder a Marcella que não tinham recursos financeiros nem disponibilidade de tempo para gerenciar a reconstrução de Barbegal. Estavam abertos a uma parceria se ela assumisse a liderança do empreendimento, mas não empreenderiam o projeto sozinhos. A carta expressaria gratidão pelas investigações de Marcella e o desejo de continuar tendo-a como aliada, mas deixaria claro que Mons Clara estava enfrentando suas próprias dificuldades.

Luc decidiu focar seus estudos em Magic Lore para aprender mais sobre Djinns e como interagir respeitosamente com eles. Ele planejava ler a suma *Animalis Compendia* e pedir a

Sera para procurar tratados específicos sobre Djinns. Também considerou aprender as magias de proteção de Drusilla contra criaturas mágicas e féricas, embora reconhecesse que uma proteção de nível moderado provavelmente não seria suficiente contra um Djinn poderoso. A abordagem seria mais sobre habilidades sociais e conhecimento do que combate direto.

A questão de Liliana também foi discutida, pois ela possuía informações sensíveis sobre Mons Clara. Os magos consideraram a possibilidade de apagar suas memórias antes de liberá-la, mas Penelope, especialista em sonhos, explicou suas limitações em criar efeitos permanentes de esquecimento. Foi sugerido um ritual que faria Liliana esquecer tudo sobre Mons Clara até retornar ao covenant, uma fórmula que poderia ser útil em outras situações também. Havia também a questão do pirata que estava interessado em Liliana e que poderia ter informações sobre registros antigos de Mons Clara.

A biblioteca do covenant foi revisada, revelando cento e quarenta e dois itens, muitos dos quais nunca haviam sido lidos. Entre eles estava o livro Soaring Winds de Auram, encontrado em Barbegal, com qualidade quase vinte mas nunca estudado. A suma de Mentem havia chegado recentemente, e havia vários outros textos valiosos esperando por leitores. Os magos reconheceram que tinham uma biblioteca excepcional, mas que o único recurso verdadeiramente limitado era o tempo para estudar tudo que tinham disponível.

Scenes

Encontro com o Leão da Barbárie

Luc, invisível em forma de coruja, confronta o Leão da Barbárie no Vale Africano, buscando aprender sobre o poder de seu rugido mágico.

- Luc, invisível, provoca o Leão da Barbárie, que responde com um rugido poderoso que normalmente afugenta todos os animais da região.
- O leão, irritado, exige que a 'criatura covarde' se mostre, mas Luc permanece invisível.
- Luc se revela verbalmente, explicando que está ali em busca de ajuda e elogiando a nobreza do leão.
- O leão, usando seu olfato apurado, detecta a presença de Luc e questiona sua abordagem 'sorrateira'.
- Luc argumenta que foi precavido, não sorrateiro, e expressa seu interesse em aprender sobre a magia dos sentidos, especialmente o poder do rugido do leão.
- O leão, inicialmente desinteressado em magia, se intriga quando Luc pergunta sobre a natureza mágica de seu rugido.
- Luc explica que usou magia para não ser amedrontado pelo rugido, elogiando sua eficácia.
- O leão propõe ensinar Luc a 'trazer o medo ao coração dos oponentes' em troca de uma história inspiradora sobre um grande ancestral.

A História de Bjornaer e o Acordo de Treinamento

Luc narra a história de Bjornaer para o leão e aceita um treinamento diário para aprender os segredos do rugido.

- Luc precisa passar um teste de Communication mais Bjornaer Lore para convencer o leão com sua história.
- Luc conta a história de como Bjornaer entrou na Ordem de Hermes, superando preconceitos contra sua magia de transformação animal.
- O leão, inicialmente desinteressado em histórias de humanos, fica intrigado com o conceito de humanos que são animais também.
- Luc usa um ponto de confidence e consegue passar no teste com uma rolagem de 9.
- O leão concorda em ensinar Luc, mas exige que ele seja um aluno paciente e volte todas as manhãs.
- Elornis expressa preocupação com Luc ficando sozinho, mas Luc decide permanecer para aprender.
- Luc dá sua palavra ao leão de que virá todas as manhãs para o treinamento.

O Treinamento do Inverno com o Leão

Durante todo o inverno, Luc aprende com o Leão da Barbárie sobre a natureza do medo e desenvolve uma nova magia.

- Todas as manhãs, o leão ensina Luc sobre a pose, o pensamento e como os olhos devem ficar ao evocar medo.
- O leão explica como sentir o cheiro de uma criatura que está com medo e como perceber o sentimento de medo aparecendo.
- Cada dia, o leão aborda um aspecto diferente do poder do rugido, sem nunca usar a própria voz.
- Luc tenta traduzir esses ensinamentos para seus conhecimentos herméticos.
- No final do inverno, Luc aprende uma nova magia: o 'Rugido da Barbária'.
- A magia é similar ao Panic of the Trembling Heart, mas é uma magia de voz (não Eye) e diâmetro (não Sun).
- É uma magia especial não hermética que aumenta o som da voz e funciona em animais, apesar de ser Creo Mentem.
- O leão fica satisfeito ao ver Luc usar a magia e assustar outras criaturas da floresta.
- Elornis retorna no final do inverno e Luc decide voltar com ele para Mons Clara.

Retorno a Mons Clara e Descobertas Financeiras

Luc retorna a Mons Clara e descobre a morte de Ricardus e Gregoire. Johannes revela pagamentos misteriosos não contabilizados.

- Luc e Elornis retornam a Mons Clara após uma viagem difícil com chuvas.
- Eles recebem a notícia da morte de Ricardus e Gregoire.
- Johannes, assumindo as responsabilidades de Ricardus, descobre um livro com anotações crípticas sobre pagamentos anuais de 30 pounds de prata.
- Johannes não consegue decifrar para quem os pagamentos estavam indo ou o propósito.
- Sybil confirma que os pagamentos não eram para espiões.
- Johannes pede orientação aos magos sobre como proceder com a investigação ou ignorar os pagamentos.
- Luc ganha 4 XP de aventura pela viagem ao norte da África.

Investigação dos Pagamentos de Ricardus

Sybil relata descontentamentos entre os covenfolks, e Johannes descobre que Ricardus usava os pagamentos para manter lealdade e silenciar pessoas.

- Sybil relata a Penelope vários descontentamentos: falta de tecidos para a costureira, ervas para o cervejeiro, rações menores para os teamsters.
- Sybil menciona que as coisas estão custando mais caro e que ela se acostumou com luxos após a chegada de Liliana.
- Sybil revela que Ricardus continuou bancando secretamente alguns luxos extras mesmo após a partida de Liliana.
- Penelope compartilha essas informações com Johannes, que investiga mais a fundo.
- Johannes descobre que Ricardus estava comprando itens excedentes via Teamsters de Castellane e Briançonnet.
- Os pagamentos eram para manter pessoas compradas e apagar o silêncio de algumas pessoas nessas cidades.
- Ricardus estava se assegurando de que o conhecimento de Mons Clara ficasse restrito.
- Johannes decide continuar os pagamentos temporariamente para não causar transtornos.

Planejamento para a Nascente do Verdon

Os magos planejam uma expedição à Nascente do Verdon para coletar vis, com Luc preparando uma magia para detectá-lo.

- Os magos decidem ir à Nascente do Verdon para coletar vis.
- Luc confirma que aprendeu as magias Rusticani e Vis Infusion.

- Luc planeja usar uma magia espontânea de Intellego Vim para detectar vis.
- Há discussão sobre os detalhes técnicos da magia, incluindo a limitação de Chaotic Magic de Luc.
- Luc decide fazer uma magia de nível 15 com alcance Vision e duração Sun.
- A magia será lançada 'Loud and Exaggerated' para compensar o Chaotic Magic.

Detecção e Coleta de Vis na Nascente

Luc lança com sucesso sua magia de detecção e a equipe coleta vis de várias fontes na Nascente do Verdon.

- Luc lança a magia espontânea de Intellego Vim com sucesso, rolando 39 e atingindo exatamente o nível 15 necessário.
- A magia faz com que o vis brilhe intensamente onde quer que esteja.
- Luc detecta o Mistral voando na nascente, que é coletado através dos cataventos.
- Ele encontra passarinhos mágicos que fornecem 2 vis de Auram.
- Luc descobre vis na água da cachoeira, fornecendo 2 vis de Aquam.
- A equipe coleta um total de 4 vis de Auram (2 dos passarinhos + 2 do Mistral) e 2 de Aquam.
- Eles também viajam para Briançonnet e coletam vis lá sem problemas.
- Spatha coleta meteoritos que caem das estrelas cadentes durante o verão.

Retorno de Sera e Relatório sobre Barbegal

Sera retorna com uma carta de Marcella e um tratado sobre a Nascente do Verdon, detalhando os custos de reconstrução de Barbegal.

- Sera retorna no início do outono, trazendo uma carta de Marcella e um tratado de teoria mágica de qualidade 11 sobre a Nascente do Verdon.
- O tratado contém ilustrações, descrições da nascente, reportes de passarinhos e animais, e histórias de fantasmas.
- Marcella estima que a reconstrução de Barbegal custaria cerca de 300 pounds: 200 para iniciar e 100 ao longo de 10 anos.
- Os custos não incluem proteções mágicas ou fortificações.
- Marcella sugere que magia e vis de terra poderiam economizar dinheiro na reconstrução.
- Ela menciona que o local foi destruído por Cid e precisaria de fortificações adicionais (muralhas, fossos, forte).
- É levantada a questão de quem seria o dono das terras e se haveria permissão para construir.

- A possibilidade de viver dentro do régio é discutida, mas apresenta desafios como encontrar covenfolks dispostos e falta de ciclo dia/noite.

Discussão sobre a Viabilidade de Barbegal

Os magos debatem a reconstrução de Barbegal, considerando recursos financeiros, tempo e alternativas.

- Os magos discutem que não têm os 300 pounds necessários para a reconstrução.
- O surplus atual de Mons Clara é de 14 pounds por ano, com 216 pounds no tesouro.
- É debatida a possibilidade de zerar o tesouro para bancar Barbegal, mas é considerado muito arriscado.
- A ideia de fazer uma Chapter House na Nascente do Verdon é sugerida como alternativa.
- Os magos expressam preocupação sobre separar o grupo e a falta de interesse mágico em Barbegal.
- É mencionado que Marcella não possui os 300 pounds, mas talvez pudesse contribuir com vis.
- A possibilidade de parceria com o Cenobion é levantada, mas há desinteresse geral.
- Stella Durus é considerada como possível interessada, mas seus membros estão focados em outras coisas.
- Os magos decidem responder a Marcella que não têm recursos ou tempo para gerenciar a reconstrução, mas estão abertos a uma parceria se ela assumir a liderança.

Registro de Fontes de Vis e História de Mons Clara

Os magos discutem registrar a Nascente do Verdon como fonte de vis e investigam a história dos registros de Mons Clara.

- É explicado que os magos podem registrar fontes de vis com os Redcaps da Casa Mercere para proteção legal.
- A Nascente do Verdon é uma fonte mutável, o que dificulta o registro tradicional.
- Os magos consideram registrá-la como uma fonte de 6 vis por ano (4 da nascente + 2 do Mistral).
- Há preocupação de que o Cenobion já possa ter registrado a fonte.
- A história de Mons Clara é revisada: Romulus morreu em 1202, Tibaut ficou sozinho e entrou em Twilight em 1206.
- É especulado que a fonte pode ter sido descoberta entre 1200-1206 mas nunca registrada.
- A possibilidade de que os registros foram perdidos durante o saque de Mons Clara é considerada.

- Os magos decidem que precisam encontrar o pirata para acessar registros antigos de Mons Clara.

Planejamento de Estudos e Preparação para o Djinn

Luc planeja seus estudos para o outono, focando em Magic Lore para lidar com o Djinn.

- Luc decide estudar Magic Lore para aprender mais sobre Djinns e como lidar com eles.
- É discutido que o Djinn pode ser férreo, mágico, divino ou infernal, mas divino é menos provável.
- Luc considera aprender as wards de Drusilla (Ward Against Magical Creatures e Ward Against Fairy Creatures).
- É mencionado que uma ward de nível 20 provavelmente não protegeria contra o Djinn principal.
- A importância de habilidades sociais e conhecimento de lore é enfatizada sobre combate direto.
- Luc planeja ler a suma 'Animalis Compendia' de Magic Lore.
- É sugerido que Luc peça ao Balbucus para ensinar Bjornaer Lore.
- Luc expressa o desejo de aprender a magia de teletransporte Rego Corpus 35.
- É discutido que Luc precisa aumentar seu Rego ou Corpus para atingir o LabTotal necessário.

Revisão da Biblioteca e Recursos Disponíveis

Os magos revisam os livros disponíveis na biblioteca do covenant e discutem opções de estudo.

- A biblioteca de Mons Clara possui 142 itens, sendo considerada muito boa.
- Vários livros nunca foram lidos: Artes Liberales, Corporem, Magic Lore, Church Lore, Artem e Milagres, Auram, Mentem.
- O livro 'Soaring Winds' de Auram foi encontrado em Barbegal, tem qualidade quase 20, mas nunca foi lido.
- A suma de Mentem chegou no outono de 1237.
- É mencionado que a suma de Rego só vai até nível 10.
- Luc considera comprar um tratado de Rego ou a fórmula de teletransporte de Rego Animal dos Bjornaer.
- É discutido que Luc poderia estudar vis de Animal ou Rego para aumentar suas habilidades.
- A possibilidade de fazer um item de laboratório para aumentar Animal é mencionada.

- Sera pode procurar tratados específicos sobre Djinns para Luc.

Questão de Liliana e o Pirata

Os magos discutem o problema de Liliana ter informações sensíveis sobre o covenant e a possibilidade de apagar suas memórias.

- É mencionado que um pirata está interessado em Liliana e enviou uma carta através de Marcella.
- Os magos discutem que Liliana possui informações sensíveis sobre Mons Clara.
- Penelope, especialista em sonhos, explica suas limitações em apagar memórias permanentemente.
- É sugerido um ritual de Perdo Mentem com uma condição específica.
- A ideia de uma magia que faz Liliana esquecer tudo sobre Mons Clara até retornar é discutida.
- Tibaut é mencionado como o especialista em apagar memórias, mas não está mais disponível.
- Os magos consideram que a fórmula de esquecimento poderia ser útil em outras situações também.

NPCs

Leão da Barbárie

Um leão mágico nativo do norte da África, também conhecido como Leão de Atlas ou Leão Egípcio. Possui um rugido aterrorizante que afugenta todos os animais da região. É um grande caçador orgulhoso que entende de caça, medo e fúria. Inicialmente cético sobre magia humana, mas se intriga com a coragem de Luc e sua história sobre Bjornaer. Ensina Luc durante todo o inverno sobre a natureza do medo e como evocar terror através do rugido, transmitindo conhecimento sobre postura, pensamento e percepção do medo.

Balbucus

Mestre de Luc que o orientou a buscar conhecimento sobre os sentidos e seus antepassados. Sugeriu que o Leão da Barbárie poderia oferecer aprendizado relacionado à magia dos sentidos. É mencionado como a melhor pessoa para ensinar Bjornaer Lore a Luc.

Johannes

Membro da administração do covenant que assume as responsabilidades financeiras após a morte de Ricardus. Descobre um livro com anotações crípticas sobre pagamentos anuais não contabilizados de 30 pounds de prata. Investiga os pagamentos misteriosos e descobre que

Ricardus estava usando os fundos para comprar lealdade e silenciar pessoas em Castellane e Briançonnet através dos Teamsters. Busca orientação dos magos sobre como proceder.

Ricardus

Falecido contador e administrador financeiro do covenant. Seus registros financeiros revelam pagamentos anuais não contabilizados de 30 pounds de prata. Usava esses fundos para manter a lealdade de covenfolks, comprar itens excedentes e luxuosos, e silenciar pessoas em cidades vizinhas, agindo de forma eficiente mas secreta. Mantinha 'agrados' para diferentes pessoas que contribuíam para a moral positiva do covenant.

Gregoire

Membro do covenant que morreu junto com Ricardus, mencionado nas notícias que Luc recebe ao retornar a Mons Clara.

Sera

Mensageira que retorna ao covenant no início do outono, trazendo uma carta de Marcella e um tratado de teoria mágica de qualidade 11 sobre a Nascente do Verdon. Atua como intermediária nas comunicações e relata as descobertas de Marcella sobre os custos e desafios da reconstrução de Barbegal. Pode procurar tratados específicos sobre Djinns para Luc.

Marcella

Magia da Casa Mercere que reside em Stella Durus. Enviou uma carta e um tratado de teoria mágica sobre a Nascente do Verdon. Sua carta detalha os custos estimados para reconstruir Barbegal (300 pounds: 200 para iniciar e 100 ao longo de 10 anos), sem incluir proteções mágicas ou fortificações. Está interessada em fazer pesquisas no moinho de Barbegal e trocaria de covenant se encontrasse um bom esquema. Não possui os 300 pounds mas talvez pudesse contribuir com vis.

Sybil

Fada companheira de Penelope que relata descontentamentos entre os covenfolks após a morte de Ricardus, como falta de tecidos para a costureira, ervas para o cervejeiro e rações menores para os teamsters. Revela que Ricardus continuou bancando secretamente luxos extras para ela e outros mesmo após a partida de Liliana, o que contribuía para a moral positiva do covenant.

Tibaut

Antigo especialista em apagar memórias do covenant que não está mais disponível. É mencionado como a pessoa ideal para lidar com questões de memória de visitantes. Entrou em Twilight em 1206 após ficar sozinho em Mons Clara por quatro anos.

Liliana

Filha de um mercador pirata que está hospedada no covenant. Possui informações sensíveis sobre Mons Clara. Seu estilo de vida luxuoso era bancado por Ricardus, causando descontentamento após sua morte. Os magos consideram apagar suas memórias antes de liberá-la.

Pirata

Mercador pirata, pai de Liliana, que está interessado nela e enviou uma carta através de Marcella. Pode ter informações sobre registros antigos de Mons Clara. Os magos consideram como contatá-lo para obter esses registros.

Romulus

Mago de Mons Clara que morreu em 1202 lutando na Cruzada Albigense. Era o último mago junto com Tibaut antes de sua morte.

Selen

Verditius que desapareceu de Mons Clara em 1146. Possivelmente seu esqueleto foi encontrado nas cavernas sob a montanha, junto com Casting Tools.

Djinn

Criatura que Luc pretende encontrar e com a qual deseja conversar para obter uma história. Pode ser féroco, mágico, divino ou infernal. Luc está estudando Magic Lore para aprender mais sobre Djinns e como interagir respeitosamente com eles.

Apolo

Mago mercuriano que pode realizar rituais de Communication para aumentar permanentemente a habilidade de comunicação de outros magos, custando 4 vis por nível (mais barato que o normal de 7 vis) e causando um Warping.

Locations

Vale Africano

Um vale montanhoso no norte da África onde o Leão da Barbárie reside. É um local onde o rugido do leão faz com que todos os outros animais fujam de medo. Luc passou o inverno aqui aprendendo com o leão sobre a natureza do medo e o poder do rugido.

Mons Clara

O covenant onde os magos residem. É o local onde Johannes revela as irregularidades financeiras de Ricardus, onde as discussões sobre Barbegal ocorrem, e o centro das atividades administrativas e sociais dos personagens. Possui um tesouro de 216 pounds e um excedente anual de 14 pounds.

Nascente do Verdon

Uma área mágica conhecida por ser uma fonte de vis inconstante. Os magos visitam o local para coletar vis, onde Luc usa sua magia para detectar manifestações de vis no Mistral (através de cataventos), em passarinhos mágicos (Auram) e na água da cachoeira (Aquam). É o foco de um tratado de teoria mágica de qualidade 11 trazido por Sera.

Briançonnet

Um forte próximo ao covenant, visitado pelos magos para coletar vis. Também é um dos locais onde Ricardus fazia pagamentos secretos através dos Teamsters para manter pessoas compradas e silenciadas.

Barbegal

Ruínas de um antigo covenant destruído por Cid. A torre principal permaneceu intacta dentro do região. Marcella investigou o local e relatou os custos estimados de reconstrução (300 pounds), incluindo a necessidade de fortificações adicionais. É objeto de discussão sobre sua possível reconstrução e viabilidade como novo covenant ou Chapter House.

Castellane

Cidade próxima ao covenant onde Ricardus fazia pagamentos anuais secretos através dos Teamsters para manter pessoas compradas e silenciadas, assegurando que o conhecimento de Mons Clara ficasse restrito.

Stella Durus

Covenant localizado nos Pirineus onde Marcella reside atualmente. É um dos covenants mais antigos da região, mas seus membros estão focados em outras atividades e não demonstram interesse em relocate para Barbegal.

Items

Rugido da Barbárie

Uma magia especial não hermética aprendida por Luc com o Leão da Barbárie. É uma magia vocal de Creo Mentem, base 15, com alcance de voz e duração diâmetro. Aumenta o som da voz de Luc, criando um rugido que dobra o alcance normal de uma magia de voz. Causa um sentimento de medo imediato em quem escuta, exigindo um teste de Brave com dificuldade 12 para não fugir. Funciona em animais apesar de ser Mentem, uma característica única que a torna não hermética e impossível de ser ensinada através de textos de laboratório.

Livro de instruções de Ricardus

Um livro com anotações crípticas sobre pagamentos anuais de 30 pounds de prata não contabilizados nas finanças principais do covenant. Johannes o encontra e descobre que Ricardus usava esses fundos para comprar lealdade, itens excedentes e luxuosos, e silenciar pessoas em Castellane e Briançonnet através dos Teamsters.

Tratado de Teoria Mágica sobre a Nascente do Verdon

Um livro de qualidade 11 escrito por Marcella, com várias ilustrações e descrições detalhadas da Nascente do Verdon. Inclui desenhos da nascente, reportes de passarinhos mágicos e animais diferentes que Luc viu ao longo dos anos, e histórias de fantasmas. Foi trazido por Sera e é um recurso valioso para entender a magia do local.

Carta de Marcella

Uma carta detalhando as investigações de Marcella sobre o custo de reconstrução de Barbegal. Estima 300 pounds de prata (200 para iniciar e 100 ao longo de 10 anos), sem incluir proteções mágicas ou fortificações. Menciona a possibilidade de usar magia e vis de terra para economizar dinheiro, e a necessidade de fortificações adicionais devido à destruição por Cid.

Meteoritos

Objetos celestes coletados por [Spatha](#) durante o verão, que caem das estrelas cadentes.

Vis de Auram

Vis coletado na Nascente do Verdon, encontrado em passarinhos mágicos (2 vis) e no Mistral através dos cataventos (2 vis), totalizando 4 vis de Auram.

Vis de Aquam

Vis coletado na água da cachoeira na Nascente do Verdon, totalizando 2 vis de Aquam.

Fórmulas de Piercing the Veil

Fórmulas de magia de Intellego Vim de nível 20 que permitem 'perfurar' os véus mágico, féroco e infernal para detectar a presença de diferentes tipos de energias e criaturas. Marcella prometeu enviar essas fórmulas como presente, incluindo Piercing the Magic Veil e Piercing the Infernal Veil.

Suma de Magic Lore

Um livro de qualidade 11 sobre Magic Lore que Luc decide estudar para obter mais informações sobre Djinns e outras criaturas mágicas.

Animalis Compendia

Um tratado sobre Animalis disponível na biblioteca desde [1230](#) 🔗, que Luc considera ler para aprimorar sua arte Animal.

Suma de Mentem

Um livro de Mentem de qualidade 10 que chegou ao covenant no outono de [1237](#) 🔗, disponível para estudo.

Soaring Winds

Um livro de Auram de qualidade quase 20, encontrado danificado em Barbegal e posteriormente copiado. Disponível na biblioteca mas nunca lido.

Suma de Artes Liberales

Um livro de qualidade 4 sobre Artes Liberales, cobrindo o trivium (gramática, lógica, retórica) e o quadrivium (aritmética, geometria, astronomia, música). Considerado o melhor livro para quem não possui a habilidade.

Bíblia Sagrada

Um livro na biblioteca com qualidade 3, considerado uma má perda de tempo para estudo.

Ward Against Magical Creatures

Uma fórmula de magia defensiva de Drusilla disponível na biblioteca. Protege contra criaturas mágicas, embora uma versão de nível 20 possa não ser suficiente contra um Djinn poderoso.

Ward Against Fairy Creatures

Uma fórmula de magia defensiva de Drusilla disponível na biblioteca. Protege contra criaturas féricas.

2025-12-29 De volta à Epona

Date: Dec 29th, 2025

Summary

[Spatha](#) anunciou aos seus sodalis que estava pronto para entregar as ferraduras mágicas à Rainha Epona e convidou quem quisesse acompanhá-lo. Drusilla decidiu ir junto, preocupada com possíveis complicações, e os dois debateram sobre precauções contra fadas. Spatha descreveu as ferraduras como uma obra de arte feita de mercúrio e cobre, com um caduceu de Mercúrio no centro, encantadas com Rego Animal para permitir que cavalos voassem. Drusilla optou por usar uma proteção contra fadas de nível vinte que não afetaria Epona, mas os protegeria de outras criaturas feéricas no caminho.

Ao chegarem à clareira à noite, Spatha e Drusilla observaram as teias prateadas que se estendiam até o céu, remanescentes de um encontro anterior. Epona apareceu montada em sua égua gigante, Orleia, acompanhada por outros cavalos que demonstraram inquietação na presença dos magos. Spatha se ajoelhou e apresentou as ferraduras como "o caminho até Polaris", destacando a arte envolvida em sua criação. Quando Epona questionou se eram de ferro, Spatha esclareceu que eram de cobre e mercúrio, mas a rainha exigiu que ele próprio as instalasse. Spatha explicou que era um artista, não um ferreiro, e não possuía oficina adequada ali, então Epona concordou que ele retornasse no dia seguinte com os materiais e um ferreiro apropriado.

De volta ao covenant, Spatha recrutou [Gabriel](#), o ferreiro, e seu amigo Alain, que possuía um dom natural para acalmar animais. Gabriel passou a noite forjando pregos de cobre, enquanto Spatha criou magicamente um martelo de bronze para evitar o uso de ferro na presença das fadas. No dia seguinte, Spatha instruiu Gabriel e Alain sobre como se comportar diante de uma nobre, e o trio retornou à clareira com Drusilla, que lançou magias para aprimorar a visão noturna e as roupas do grupo.

Quando chegaram, Orleia demonstrou menos agitação do que antes, mas ainda reagiu negativamente à aproximação de Gabriel. Alain se aproximou e acalmou a égua com sua presença, impressionando Epona, que comentou sobre sua conexão com os animais. Gabriel removeu as ferraduras antigas e instalou as novas "Polaris", e a cada prego fixado, um cheiro de ozônio e pequenas estrelas emanavam das ferraduras. Epona instruiu Orleia a sussurrar "À Polaris" ao vento, e a égua ascendeu aos céus, girando e rindo de felicidade enquanto as ferraduras brilhavam com estrelas.

Epona elogiou Spatha, chamando-o de "construtor magnífico" que conseguiu "trazer a força da montanha para a velocidade do oceano". Ela ofereceu a ele uma escolha de recompensas: vis feérico de Animal, um potro de seu rebanho, ou um favor de um ano e um dia. Com a ajuda de

[Penelope](#) para esclarecer as ofertas, Spatha escolheu o vis feérico, recebendo quatro unidades de Animal na forma de uma mecha da crina de Orleia. Epona então convidou Alain a trabalhar com sua corte, reconhecendo seu dom especial com os animais, antes de cavalgar de volta para a floresta.

Ao retornar ao covenant no fim da madrugada, Ninip estava agitado e levou Spatha até o telescópio. Quando Spatha olhou através dele, percebeu que as estrelas no céu haviam mudado, brilhando mais intensamente e formando novas constelações que não estavam lá antes. Ele se perguntou se Epona realmente havia alcançado as estrelas ou se era uma ilusão, e decidiu continuar observando o fenômeno com Ninip até o amanhecer, maravilhado com o possível alcance da magia feérica.

No dia seguinte, Spatha relatou os eventos aos outros membros do covenant durante o almoço, destacando o dom de Alain com animais e a vis recebida de Epona. Ele decidiu trocar o vis feérico de Animo por vis de Terra para o covenant e começou a planejar seus próximos projetos. Spatha planejava encantar a corda de Ninip com uma magia de teletransporte, enquanto Drusilla considerava criar um broche mágico para Elea, a filha de [Apolo](#), que permitiria à menina tímida mudar sua aparência à vontade. Os magos também discutiram uma expedição planejada ao régio do Verdon no verão ou outono de 1238, e debateram as complexidades de criar itens mágicos que concedessem virtudes ou habilidades especiais a seus usuários.

Scenes

Preparativos para a Entrega das Ferraduras

Spatha anuncia sua intenção de entregar as ferraduras mágicas a Epona e convida os outros magos a acompanhá-lo. Drusilla decide ir junto, e eles discutem precauções contra fadas.

- Spatha anuncia que irá entregar as ferraduras para Epona e convida os outros sodalis a acompanhá-lo.
- Drusilla decide acompanhar Spatha, expressando preocupação com possíveis problemas com Epona.
- Spatha e Drusilla debatem sobre o uso de wards contra fadas, decidindo que Drusilla usará uma ward de nível vinte que não afetará Epona mas protegerá contra outras fadas.
- Spatha descreve as ferraduras como sendo feitas de uma liga de mercúrio e cobre, com um caduceu de Mercúrio no centro, e com um efeito de Rego Animal para permitir que os cavalos voem.
- Eles planejam a viagem para ocorrer à noite.

Primeiro Encontro Noturno com Epona

Spatha e Drusilla chegam à clareira à noite e encontram Epona montada em sua égua gigante, Orleia. Spatha apresenta as ferraduras, mas Epona exige que ele as instale.

- Spatha e Drusilla chegam à clareira à noite, observando as teias prateadas que se estendem até o céu.
- Epona aparece montada em seu cavalo gigante, Orleia, acompanhada por outros cavalos que demonstram inquietação na presença dos magos.
- Epona cumprimenta os magos e Spatha se ajoelha, apresentando as ferraduras como 'o caminho até Polaris'.
- Epona questiona se as ferraduras são de ferro, e Spatha esclarece que são de cobre e mercúrio, destacando a arte envolvida.
- Epona pede para Spatha ferrar seu cavalo, Orleia, mas Spatha explica que não possui uma oficina adequada ali e que é um artista, não um ferreiro.
- Epona concorda que eles voltem no dia seguinte com os materiais e um ferreiro.
- No caminho de volta, Penelope adverte Spatha sobre os perigos de envolver as irmãs de Epona, que são outras rainhas fadas com relações complicadas com o covenant.

Preparativos para a Instalação das Ferraduras

Spatha recruta Gabriel, o ferreiro do covenant, e seu amigo Alain para retornar à clareira e instalar as ferraduras. Gabriel passa a noite forjando pregos de cobre, enquanto Spatha cria um martelo de bronze mágico.

- Spatha pede a Gabriel para forjar pregos de cobre para as ferraduras.
- Gabriel expressa preocupação com o tempo, mas Spatha se oferece para ajudar.
- Gabriel pede para levar seu amigo Alain, que tem um dom para acalmar animais, pois os cavalos não gostam muito dele.
- Spatha vai falar com o Bard para liberar Alain do serviço de soldado por uma noite.
- Gabriel passa a noite forjando os pregos de cobre.
- Spatha cria um martelo de bronze mágico usando Creo Terra, com duração de um mundo, embora não esteticamente perfeito.
- Spatha instrui Gabriel e Alain sobre como se comportar na presença de Epona, uma nobre.

A Ferradura de Orleia e a Recompensa de Epona

Spatha, Gabriel e Alain retornam à clareira para ferrar a égua de Epona. Alain acalma o animal enquanto Gabriel instala as ferraduras, que emanam

um cheiro de ozônio e pequenas estrelas. Epona, satisfeita, oferece a Spatha uma escolha de recompensa.

- Spatha, Gabriel e Alain retornam à clareira à noite, com Drusilla lançando 'Olhos de Gato' e aprimorando suas roupas.
- Epona e Orleia os recebem, e a égua demonstra menos estranheza do que na primeira visita.
- Orleia reage negativamente à aproximação de Gabriel, mas Alain consegue acalmá-la com sua presença.
- Gabriel remove as ferraduras antigas e instala as novas ferraduras 'Polaris'.
- Durante a instalação, um cheiro de ozônio e pequenas estrelas emanam das ferraduras a cada prego fixado.
- Epona instrui Orleia a sussurrar 'Apolaris' ao vento para voar, e a égua ascende aos céus, girando e rindo de felicidade.
- Epona elogia Spatha, chamando-o de 'construtor magnífico' e oferecendo-lhe uma escolha de recompensa: 'o caminho do centauro' (vis feérico de Animo), um potro de seu rebanho, ou um 'pacto de ferro' (um favor de um ano e um dia).
- Penelope intercede para Spatha, pedindo esclarecimentos sobre as ofertas.
- Spatha, após considerar, escolhe 'o caminho do centauro', recebendo quatro vis feéricos de Animo.
- Epona convida Alain a trabalhar com ela, reconhecendo seu dom com os animais.
- Spatha, Gabriel e Alain retornam ao covenant.
- Spatha, um perfeccionista, percebe uma pequena imperfeição nas ferraduras após a instalação, mas ninguém mais nota.

Observações Celestes e Reflexões

Ao retornar ao covenant, Spatha é levado por Ninip para observar o telescópio, onde percebe que as estrelas no céu mudaram, brilhando mais intensamente e formando novas constelações, um possível efeito da magia de Epona.

- Ao retornar ao covenant no fim da madrugada, Ninip, agitado, leva Spatha até o telescópio.
- Ninip aponta para o céu, onde Spatha observa estrelas mais brilhantes e novas constelações que não estavam lá antes.
- Spatha se pergunta se Epona realmente alcançou as estrelas ou se é uma ilusão.
- Ele decide continuar observando o fenômeno com Ninip até o amanhecer.
- Spatha e Ninip ficam observando as estrelas até amanhecer.

Discussões no Covenant e Planos Futuros

No dia seguinte, os membros do covenant discutem os eventos recentes, incluindo o dom de Alain com animais e a vis recebida de Epona. Eles também planejam atividades futuras, como estudos, encantamentos e uma expedição ao régio do Verdon.

- Spatha relata os eventos da visita a Epona para os outros membros do covenant no almoço.
- É notado o dom de Alain com animais, contrastando com a dificuldade de Gabriel.
- Spatha recebe quatro vis féricos de Ânimo de Epona e decide trocá-los por vis de Terra para o covenant.
- São discutidos os planos de estudo para o inverno, com Spatha focando em Rego Terra para encantar a corda de Ninip com 'Leap of Homecoming'.
- Penelope planeja escrever tratados de Imaginem.
- É planejada uma expedição ao régio do Verdon no verão ou outono de 1238 para encontrar a entrada mágica.
- São feitas discussões sobre a criação de itens mágicos pelos Rusticani, especificamente para conceder virtudes ou habilidades, como um martelo para ferreiros ou um broche para Elea mudar sua aparência.
- Os personagens realizam os testes de envelhecimento para o ano de [1237](#).
- Drusilla planeja criar um broche Muto Corpus para Elea, filha de Apolo, para mudar sua aparência à vontade.
- Spatha planeja encantar a corda de Ninip com 'Leap of Homecoming' usando Rego Terra para teletransporte diário.
- É mencionada uma carta para Marcella sobre a reconstrução de Barbegal e um pedido de fórmula de Rego Imagonem.
- Spatha envia uma carta a [Malachai](#) informando sobre sua chegada e descobertas em Imaginem.

NPCs

Epona

A Rainha dos Cavalos e da fertilidade, uma das três rainhas féricas da Provença. Ela aparece montada em sua égua gigante, Orleia, acompanhada por vários cavalos. É rústica e selvagem, demonstra curiosidade e aprecia a arte de Spatha. Após receber as ferraduras mágicas, ela elogia Spatha como um 'construtor magnífico' e oferece a ele uma escolha de recompensas. Ela também convida Alain a trabalhar com ela, reconhecendo seu dom com os animais.

Orleia

A égua gigante de Epona, com dois metros de altura e pelagem ao redor das patas. Demonstra agitação inicial com estranhos, especialmente Gabriel, mas é acalmada por Alain. Ela é a receptora das ferraduras 'Polaris' e ganha a capacidade de voar aos céus após a instalação.

Gabriel

O ferreiro do covenant, encarregado por Spatha de forjar pregos de cobre e instalar as ferraduras de Orleia. Ele é habilidoso em seu ofício, mas os animais não gostam muito dele. Ele passa a noite forjando os pregos de cobre e acompanha Spatha à clareira para instalar as ferraduras.

Alain

Um soldado do covenant e amigo de Gabriel, que possui um dom natural para acalmar animais. Ele acompanha Gabriel para ajudar a ferrar Orleia e é crucial para o sucesso da instalação das ferraduras. Epona o convida a trabalhar com sua corte, reconhecendo seu talento. Ele menciona que passarinhos pousam em seu dedo.

Ninip

Uma criatura celestial com aparência aracnídea que reside no covenant. Ele ajuda Spatha no laboratório pela primeira vez durante a criação das ferraduras. Após a missão, ele está agitado e leva Spatha ao telescópio, onde ambos observam novas estrelas brilhando no céu, sugerindo um efeito mágico de Epona.

Bard

O comandante dos soldados do covenant, a quem Spatha pede permissão para liberar Alain de suas funções por uma noite para acompanhá-lo à clareira de Epona.

Elea

Filha de Apolo e [Sera](#) 🔗, de 9 anos, com características físicas únicas como orelhas de elfo, olhos púrpura com fenda e cabelo prateado. Ela é tímida e se sente excluída por ser diferente das outras crianças. Drusilla planeja criar um broche para ela que permitirá mudar sua aparência à vontade.

Tibor

Filho de Rafael, de 5 anos, descrito como tendo chifres. É considerado para um futuro papel como soldado ou aprendiz de ferreiro.

Johannes

Membro da administração do covenant que passa por um teste de envelhecimento, resultando em 'No apparent aging'.

Sybil

Esposa de Gabriel, mencionada em relação aos testes de envelhecimento.

Malachai

Mago para quem Spatha envia uma carta, informando sobre suas descobertas em Imaginem e pedindo os próximos passos.

Marcella

Destinatária de uma carta de Spatha, onde ele discute a reconstrução de Barbegal  e oferece ajuda ou pede propostas.

Locations

Clareira de Epona

Uma clareira na floresta onde Epona, a Rainha dos Cavalos, reside. Caracterizada por árvores centrais e uma linha prateada que se estende ao céu, remanescente de teias celestiais. É o local de encontro com a rainha fada e seus cavalos, onde as ferraduras mágicas foram instaladas em Orleia.

Mons Clara

O covenant onde os personagens residem. É o ponto de partida e retorno das missões, onde Gabriel e Alain são recrutados para ajudar Spatha, e onde ocorrem as discussões sobre os eventos e planos futuros. Também é onde Ninip leva Spatha para observar as mudanças nas estrelas através do telescópio.

Nascente do Verdon

Um régio mágico que os magos planejam visitar no verão ou outono de 1238 para explorar e aprender uma magia específica.

Items

Ferraduras Polaris

Um conjunto de ferraduras forjadas por Spatha, feitas de uma liga de mercúrio e cobre, com um caduceu de Mercúrio no centro. Elas possuem um efeito de Rego Animal que permite aos cavalos voar, movendo-os rapidamente em qualquer direção. Foram entregues à Rainha Epona para seu cavalo Orleia. Durante a instalação, emitem um cheiro de ozônio e pequenas estrelas saindo delas. Para ativar o efeito, é necessário sussurrar 'Apolaris' ao vento.

Pregos de Cobre

Pregos especiais forjados por Gabriel durante a noite, feitos de cobre, necessários para fixar as ferraduras 'Polaris' na égua de Epona, pois ferro não pode ser usado em criaturas féricas.

Martelo de Bronze

Um martelo temporário criado por Spatha usando magia Creo Terra, feito de bronze para evitar o uso de ferro na presença de fadas. Embora funcional, sua aparência é descrita como 'poligonal', como um item de videogame antigo ou do Minecraft. Foi usado por Gabriel para instalar as ferraduras de Orleia e dura um mundo.

Vis Feérico de Animo

Quatro unidades de vis feérico de Animo, recebidas por Spatha como recompensa de Epona por sua obra de arte e serviço. Spatha planeja trocá-las por vis de Terra no covenant.

Mecha da Crina de Orleia

Um pedaço da crina de Orleia, a égua de Epona, cortado e entregue a Spatha como parte de sua recompensa por ter forjado as ferraduras. Contém vis feérico.

Corda de Ninip

Uma corda que Spatha planeja encantar com a magia 'Leap of Homecoming' para permitir que Ninip se teletransporte uma vez por dia.

Broche Muto Corpus

Um broche que Drusilla planeja criar para Elea, filha de Apolo, que permitirá à menina mudar sua aparência à vontade usando Muto Corpus com duração de concentração mantida pelo item, ajudando-a a se sentir mais confortável e a se misturar em ambientes mundanos.

2026-01-05 Quintus e a Nascente do Verdon

Date: Jan 5th, 2026

Summary

O grupo preparou-se para uma expedição à [Nascente do Verdon](#) no verão de 1238, reunindo [Apolo](#), [Penelope](#), [Spatha](#), Drusilla e o jovem soldado Giles, filho de Liliana, que possuía a habilidade de enxergar o sobrenatural. Ninip, a criatura celestial, também os acompanhou, preso na armadura de Spatha. Antes de partir, todos receberam proteções mágicas poderosas contra criaturas sobrenaturais, com Drusilla ativando todas as magias de seu talismã, incluindo visão na escuridão completa e presença aprimorada.

Ao chegarem à nascente em um belo dia de verão, Penelope detectou um portal mágico escondido atrás da cachoeira. Giles confirmou a visão, descrevendo-a como um "buraco de luz". Penelope entrou primeiro, dando a mão para Apolo, seguidos pelos demais. Ao atravessarem a passagem, foram imediatamente atingidos por uma tempestade mágica violenta, como se estivessem no olho de um furacão, com paredes de água correndo violentamente e ventos terríveis tentando arrastá-los.

A força da tempestade testou cada membro do grupo severamente. Spatha, com sua força extraordinária, conseguiu se firmar no chão batido e segurar Apolo, Penelope e Drusilla, criando uma barreira humana intransponível contra o vento. Drusilla, reconhecendo que a tempestade era mais forte que seus músculos, concentrou toda sua determinação para se manter no lugar. Giles, o último a entrar e menos preparado, foi arrancado do chão e arremessado para fora do portal como uma folha ao vento. Apolo e Penelope, no entanto, descobriram que suas proteções mágicas os tornavam completamente imunes aos efeitos da tempestade, permitindo-lhes ver e se mover normalmente enquanto os outros lutavam contra os elementos.

Penelope apontou para uma segunda passagem mágica acima deles, no topo do redemoinho. Apolo a carregou voando através da tempestade até a passagem superior, enquanto Spatha e Drusilla permaneceram no primeiro nível. Ao entrarem, o caos cessou abruptamente, revelando um ambiente completamente diferente: um local de mármore branco geometricamente perfeito, com aquedutos e canais transportando água de forma ordenada. Apesar da perfeição arquitetônica, várias rachaduras marcavam as estruturas, por onde água escorria e brilhava misteriosamente.

Das águas emergiu uma figura espectral: um homem de meia-idade vestindo toga romana, feito inteiramente de água cristalina. Ele se apresentou como [Quintus](#), falando em latim arcaico difícil de compreender. Quintus confundiu os visitantes com os "inspetores mercurianos" que ele esperava há "duas luas" para reparar os dutos de Fons Aeterna, uma obra de infraestrutura imperial. Ele expressou frustração com a demora e questionou as qualificações de Penelope, demonstrando preconceito ao perguntar "o que uma mulher saberia de mecânicas e magia?". Apolo, identificando-se como mercuriano, conseguiu convencer Quintus de sua competência ao demonstrar conhecimento sobre criaturas mágicas. Quintus então revelou o problema: uma "obstrução maligna" de lodo na câmara de distribuição primária

que estava devorando a estrutura e criando as rachaduras, dissolvendo seus servos que tentaram removê-la.

Quintus girou uma alavanca antiga, e um lodo escuro, amarronzado e borbulhante começou a jorrar dos aquedutos. A massa repugnante se acumulou na fonte, formando uma criatura monstruosa: uma hidra de lodo com múltiplas cabeças de serpente emergindo do corpo viscoso. Quintus desapareceu, caindo como água no chão. A criatura imediatamente atacou, cobrindo toda a área com lodo escorregadio mágico e tentando morder Apolo e Penelope repetidamente com suas múltiplas cabeças. Apolo respondeu com uma flecha de fogo etérea e enorme que atingiu a criatura, fazendo-a gritar enquanto evaporava água e derretia parte de seu corpo. Penelope tentou fazer a criatura dormir com sua magia mental, mas falhou. A hidra então tentou expelir jatos de lodo negro sobre eles.

Para surpresa e alívio de todos, as proteções mágicas de Apolo e Penelope provaram ser absolutamente eficazes contra todos os ataques da criatura. As mordidas, o lodo e os jatos não conseguiam penetrar suas defesas, transformando o que seria uma batalha mortal em um impasse frustrante. Penelope, em um momento de desespero antes de perceber isso, quase criou uma parede de terra para proteger Apolo. No entanto, o grupo logo descobriu um problema crítico: a criatura se regenerava completamente a cada momento, curando todos os ferimentos que Apolo infligia. Incapazes de causar dano permanente e sem conhecimento de qualquer fraqueza da criatura, a hidra eventualmente desistiu de atacá-los e recuou através de um aqueduto que parecia flutuar no ar, desaparecendo em um nível ainda mais profundo do portal mágico.

Do lado de fora, Spatha, Drusilla e Giles observaram a água da nascente ficar turva e barrenta por cerca de dois minutos antes de clarear novamente. Quando a água se purificou, pescadores romanos apareceram na margem do rio, comentando que "o seu Quintus deve estar trabalhando de novo". Apolo e Penelope retornaram através da tempestade, e o grupo se reuniu para compartilhar suas experiências. Penelope criou uma imagem mágica da hidra para mostrar aos outros, e todos concordaram que a criatura estava além de suas capacidades atuais. Eles coletaram o tributo mágico normal da nascente: essências de aura do vento místico e essências de água dos pescadores, além de frutos mágicos com essências de criação. O grupo percebeu que Quintus e os pescadores não eram fantasmas verdadeiros, mas ecos mágicos de pessoas que trabalharam no local na época romana.

Reconhecendo a necessidade de recuar e se preparar melhor, o grupo retornou a [Mons Clara](#). Apolo estimou que precisaria de pelo menos dois anos para desenvolver suas habilidades o suficiente para derrotar a criatura regenerativa. Eles discutiram várias estratégias futuras: consultar Luc, o especialista em criaturas mágicas, sobre possíveis fraquezas da hidra; Apolo aprimorar sua magia de fogo para lançar múltiplas flechas simultaneamente; e Drusilla criar artefatos mágicos especializados em destruir criaturas sobrenaturais. Também

consideraram aproveitar um eclipse previsto para [1239](#) para fortalecer Ninip durante um possível aumento da energia terrestre. Enquanto aguardavam respostas de correspondências enviadas a outros magos e planejavam seus próximos passos, o grupo sabia que eventualmente retornariam à Nascente do Verdon para enfrentar a hidra de lodo e desvendar os mistérios mais profundos do portal mágico.

Scenes

Preparativos para a Expedição à Nascente do Verdon

O grupo discute os preparativos para uma expedição à Nascente do Verdon, decidindo quem os acompanhará e quais magias e proteções serão utilizadas.

- Apolo confirma sua participação na exploração da Nascente do Verdon no verão de 1238.
- O grupo decide levar Giles, o filho de Liliana, um soldado de 19 anos com Second Sight que encontrou a sala secreta quando bebê.
- Ninip, a criatura celestial, também se junta à expedição.
- Todos recebem Ward contra criaturas mágicas e féricas de 20, exceto Drusilla que tem 30 e 30.
- Jones confirma que pode voar usando magia.
- Drusilla ativa todas as magias de seu talismã, incluindo BANE, Visão no Escuro e Enable Presence.
- O grupo discute extensamente as regras de Resistência Mágica e o que constitui um item 'muito próximo' para ser protegido, debatendo exemplos como taças, correntes e roupas.

Entrada no Regio da Nascente do Verdon

O grupo chega à Nascente do Verdon e Penelope detecta um Regio, revelando uma passagem mágica atrás de uma cachoeira.

- O grupo chega à Nascente do Verdon em um belo dia de verão, sem ver nenhuma outra pessoa ou mago sorrateiro.
- Penelope lança Piercing the Faerie Veil e detecta um Regio com uma passagem mágica atrás da cachoeira.
- Giles, com Second Sight, confirma a visão de um 'buraco de luz' na passagem.
- Penelope entra primeiro, dando a mão para Apolo, seguidos por Spatha, Drusilla e Giles.
- Ao entrar, o grupo é atingido por uma tempestade terrível de vento e água, como se estivessem no olho de um furacão, com paredes de água correndo violentamente.

Confronto com a Tempestade Mágica

Dentro do Regio, o grupo enfrenta uma tempestade mágica intensa que testa sua força física e resistência mágica.

- Penelope e Apolo são puxados pela força do vento, mas Apolo consegue se segurar com uma rolagem de 23.
- Spatha, com grande força e uma rolagem de 23, consegue se segurar e proteger Apolo, Penelope, Drusilla e Giles.
- Drusilla gasta um ponto de confidence para se segurar, percebendo que a tempestade é mais forte do que seus músculos podem suportar.
- Giles, o último a entrar, é levado pelo vento e sai voando, sendo arremessado para fora do Regio.
- Apolo e Penelope descobrem que não são afetados pela tempestade devido à sua alta resistência mágica contra Aquam (31), que supera o efeito mágico da tempestade (penetration 30 com aura 6).
- A hidra tenta morder Apolo e Penelope várias vezes, mas suas resistências mágicas impedem qualquer dano físico.
- Spatha decide voltar com Grog, reconhecendo que não pode protegê-lo adequadamente dentro do Regio.

O Segundo Nível do Regio e o Encontro com Quintus

Apolo e Penelope avançam para um segundo nível do Regio, encontrando um ambiente de mármore branco geometricamente perfeito e um espírito romano chamado Quintus.

- Penelope aponta para uma segunda passagem do Regio, localizada acima da tempestade.
- Apolo carrega Penelope voando para a segunda passagem, enquanto Spatha e Drusilla permanecem no primeiro nível.
- Ao entrar, o caos cessa abruptamente, e eles se encontram em um local de mármore branco, geometricamente perfeito, com aquedutos e uma fonte.
- Uma entidade feita de água, na forma de um homem de 40-50 anos em toga romana, se materializa e se apresenta como Quintus.
- Quintus, falando latim arcaico, os confunde com os 'auxiliares' ou 'inspetores mercurianos' que ele esperava para reparar os dutos de Fons Aeterna.
- Penelope tenta convencer Quintus de sua competência em magia, demonstrando conhecimento sobre criaturas mágicas com uma rolagem de 14 (usando confidence).
- Quintus descreve uma 'obstrução maligna' de lodo na câmara de distribuição primária que está devorando a estrutura e criando rachaduras.

Batalha contra a Hidra de Lodo

Quintus revela a criatura de lodo que obstrui os dutos. Apolo e Penelope enfrentam a hidra, mas suas resistências mágicas os protegem dos ataques.

- Quintus gira uma alavanca, e um lodo escuro, amarronzado e borbulhante começa a jorrar dos aquedutos, formando uma hidra de lodo com várias cabeças de serpente.
- Quintus desaparece, caindo como água no chão.
- A hidra gasta um Might Point para criar um 'Flood of Filth', cobrindo a área com lodo escorregadio mágico.
- Apolo e Penelope não são afetados pelo lodo devido à sua resistência mágica contra Aquam (31), que supera o efeito mágico (penetration 31).
- Apolo ataca a hidra com sua magia 'Apollo's Solar Arrow', causando 27 de dano e um ferimento médio, fazendo a criatura gritar e evaporar água.
- Penelope tenta usar uma magia de Mentem para fazer a criatura dormir, mas falha com uma rolagem alta de penetration (49).
- A hidra tenta morder Apolo três vezes e Penelope duas vezes, mas suas resistências mágicas impedem qualquer dano físico.
- Penelope, em desespero, tenta criar uma parede de terra para proteger Apolo, mas percebe que não é necessário devido à resistência mágica dele.
- A hidra tenta expelir um jato de lodo negro, mas o efeito também é resistido pela magia dos magos, causando apenas nojo.
- O grupo percebe que a criatura se regenera um nível de vitalidade a cada rodada, tornando a batalha um impasse.

Retirada e Planejamento Futuro

Incapazes de derrotar a hidra de lodo devido à sua regeneração, Apolo e Penelope decidem recuar e planejar uma estratégia futura.

- Apolo e Penelope percebem que não podem derrotar a criatura no momento devido à sua regeneração e à falta de uma fraqueza conhecida.
- A criatura, incapaz de ferir os magos, recua para um nível mais profundo do Regio através do aqueduto, que parece flutuar no ar e não estar ligado a nada.
- A água do Regio se limpa, e a pressão nas rachaduras diminui temporariamente.
- Spatha, Drusilla e Giles, do lado de fora, observam a água da nascente ficar turva por cerca de dois minutos e depois limpar.
- Após a água clarear, aparecem pescadores romanos na margem do rio.
- Apolo usa Leap of Homecoming para confirmar que é possível sair do Regio magicamente.

- O grupo se reúne e compartilha suas experiências, com Penelope criando uma imagem da hidra para mostrar aos outros.
- Eles discutem que a criatura pode estar relacionada à fonte de Vis do mistral e que resolver o problema pode aumentar ou diminuir a quantidade de Vis.
- O grupo decide que precisam de mais tempo e pesquisa para enfrentar a criatura, com Apolo estimando que precisará de dois anos para se preparar adequadamente.
- Eles coletam o Vis normal da nascente: dois Vis de Auram do mistral e Vis de Aquam dos pescadores, além de berries mágicas com dois Vis de Creo.
- O grupo discute estratégias futuras, incluindo consultar Luc sobre criaturas mágicas, Apolo aumentar a maestria de sua magia para lançar três flechas por rodada, e Drusilla criar itens com afinidade para Vim ou Rego.
- Eles consideram que os pescadores e Quintus não são fantasmas, mas ecos mágicos ou vestígios de pessoas que trabalharam no local na época romana.

NPCs

Giles

Filho de Liliana, um soldado de 19 anos com Second Sight. Foi o bebê que encontrou a sala secreta. Acompanha o grupo à Nascente do Verdon e consegue ver a passagem mágica do Regio, descrevendo-a como um 'buraco de luz'. É o último a entrar no Regio e é levado pelo vento da tempestade mágica, sendo arremessado para fora devido à sua baixa resistência mágica. Tem força 1 e atlético 3 especializado em running. Recebe Ward contra criaturas mágicas de 20.

Ninip

Criatura celestial com aparência aracnídea que acompanha a expedição. Já está com Lickathon coming. É mencionado que está preso na armadura de Spatha durante a tempestade mágica. Os personagens discutem a possibilidade de fortalecê-lo durante um eclipse em 1239, aproveitando um possível aumento da aura de terra.

Quintus

Uma entidade feita de água, na forma de um homem de 40-50 anos vestindo uma toga romana. Fala latim arcaico difícil de entender. É o guardião de Fons Aeterna, uma 'obra de infraestrutura imperial', e está esperando por inspetores mercurianos para reparar uma obstrução maligna nos dutos. Expressa frustração com a demora, dizendo que pediu ajuda 'umas duas luas atrás'. Questiona Apolo e Penelope sobre seus conhecimentos de engenharia e mecânicas, demonstrando preconceito contra mulheres ('o que uma mulher saberia de mecânicas e Auram?'). Descreve a criatura como um 'sedimento', uma 'obstrução maligna', uma 'massa de lodo' que 'se recusa a fluir' e está 'devorando a estrutura, criando as

rachaduras'. Menciona que seus 'poucos servos valorosos que tentaram foram dissolvidos'. Gira uma alavanca para abrir as portas e revelar a criatura. Desaparece quando a água começa a jorrar, caindo como água no chão. Não é um fantasma, mas um eco mágico ou vestígio de pessoas que trabalharam no local na época romana.

Hidra de Lodo

Uma criatura mágica feita de lodo escuro, amarronzado e borbulhante, misturado com plantas, limo e musgo. Possui múltiplas cabeças de serpente que emergem do lodo. Tem Might 30 (reduzido para 29 após gastar um ponto). Gasta um Might Point para criar um 'Flood of Filth', um efeito de Creo Aquam que cobre toda a área com lodo escorregadio mágico (penetration 31). Possui soak 15 e size +4. Pode fazer cinco mordidas com cada cabeça, com ataque de 21 e dano de +15. Tenta expelir jatos de lodo negro. Regenera um nível de vitalidade a cada rodada. Recua para um nível mais profundo do Regio através de um aqueduto que flutua no ar quando não consegue afetar os magos. É descrita como uma 'abominação da natureza' que está 'ofendendo essa geometria perfeita'.

Pescadores Romanos

Figuras que aparecem na margem do rio na Nascente do Verdon após a água clarear. Mencionam que 'o seu Quintus deve estar trabalhando de novo' quando a água fica barrenta. Não falam de trabalho durante o descanso. Trocam peixes com o grupo. Não são fantasmas ou almas divinas, mas ecos mágicos ou vestígios de pessoas que trabalharam no local na época romana.

Luc

Um mago ex-[Bjornaer](#) especialista em criaturas mágicas, mencionado como uma possível fonte de conhecimento sobre a criatura de lodo e suas fraquezas. Sua carta de resposta é esperada para retornar este ano (1238). O grupo considera consultá-lo sobre a hidra, possivelmente através de um sonho criado por Penelope.

Ardor

Uma criatura ou entidade na Forja com quem Apolo interage e brinca, sendo imune ao fogo. Apolo e o Bardo são os únicos que conseguem brincar com [Ardor](#) de verdade. Apolo menciona que é 'muito brother' com Ardor.

Giane

NPC cuja carta de resposta é aguardada pelos personagens, com previsão de retorno em breve (ano 1238).

Malachai

NPC cuja carta de resposta é aguardada pelos personagens, com previsão de retorno no próximo ano (1239).

Somnifer

NPC cuja carta de resposta é aguardada pelos personagens, com previsão de retorno em [1241](#).

Sybil

Mencionada por Apolo como a pessoa de quem ele aprendeu a fazer limonada que leva para a Forja.

Locations

Nascente do Verdon

Uma área mágica com uma cachoeira que forma um riacho, conhecida por sua forte aura mágica e por abrigar um Regio. É um local de beleza natural onde o grupo chega em um belo dia de verão. A água da nascente fica turva e barrenta por cerca de dois minutos após a criatura de lodo ser perturbada no Regio, depois clareia novamente. Pescadores romanos aparecem na margem do rio após a água clarear. É a fonte de Vis do mistral (dois Vis de Auram) e Vis de Aquam dos pescadores, além de berries mágicas com dois Vis de Creo.

Regio da Nascente do Verdon (Primeiro Nível)

Um ambiente caótico e turbulento acessado através de uma passagem atrás da cachoeira. Caracterizado por uma tempestade mágica intensa de vento e água, como se estivesse no olho de um furacão, com paredes de água correndo violentamente. O chão é batido com pedrinhas e não oferece pontos de apoio. A tempestade é um efeito mágico com penetration 30 (mais aura 6, totalizando 31). Há 'sparklings' que parecem 'proto-Vis' ou o Vis do mistral voando no redemoinho. Possui uma segunda passagem mágica localizada acima, que leva ao segundo nível do Regio.

Fons Aeterna (Segundo Nível do Regio)

Um nível mais profundo do Regio, acessado por uma passagem superior no primeiro nível. É um local de mármore branco, geometricamente perfeito, com aquedutos e canais que transportam água de forma ordenada, como uma fonte. Apesar da perfeição, possui várias rachaduras por onde a água escorre e brilha. É descrito por Quintus como uma 'obra de infraestrutura imperial', não um 'banho público para plebeus'. A pressão dos dutos excede a

tolerância de segurança em 'mais do que 3 partes por milhar'. É o domínio de Quintus e onde a hidra de lodo reside, obstruindo a câmara de distribuição primária. Há um aqueduto que parece flutuar no ar e não estar ligado a nada, de onde a água brota magicamente e por onde a criatura recua para um terceiro nível do Regio.

Mons Clara

O covenant onde os personagens residem e para onde planejam retornar após a exploração do Regio. É mencionado como o destino de Apolo ao usar Leap of Homecoming.

Forja

Local onde Apolo frequentemente visita e interage com Ardor, uma criatura imune ao fogo. Apolo leva limonada para lá e brinca com Ardor.

Items

Talismã de Drusilla

Um artefato pessoal de Drusilla que contém várias magias ligadas. Ela ativa todas as magias ao chegar à Nascente do Verdon, incluindo BANE, Visão no Escuro (Darkness Unveiled) e Enable Presence. A magia de Visão no Escuro é uma criação própria de Drusilla que muda seu corpo para ter visão na escuridão completa, diferente de Eyes of the Cat.

Armadura de Spatha

A armadura de Spatha, mencionada como não tendo peso mágico. Durante a tempestade mágica, Spatha usa seus 'músculos poderosíssimos' para se segurar, não o peso da armadura. Ninip está preso na armadura.

Summa de Aquam

Um livro de magia de Aquam já presente na biblioteca do covenant (10,15). Outro livro de Aquam de nível superior (20,10) está a caminho, vindo do Themis.

Summa de Mentem

Um livro de magia de Mentem que Penelope está estudando para aprimorar suas habilidades. Mesmo estudando a Summa inteira, não será suficiente para ela aprender certas magias até 1241.

Ink of Hermes

Uma tinta mágica específica para ressonância de livros, usada para fazer ressonância de livro. É uma mistura de várias coisinhas e pode ser usada para desenhar símbolos como a 'Moth of Mons Clara' como parte dos materiais de um item mágico.

Reading Lens

Um item mágico que Drusilla planeja criar, com afinidade para Rego, Vim ou Book Learner. Ela precisa de cinco vis de terra para criar este item, que será feito de cobre.

Berries Mágicas

Berries mágicas coletadas na Nascente do Verdon que contêm dois Vis de Creo.