

Compêndio Das Obscuras Revelações

www.ravenloft.com.br
2005

Netbook Não Oficial de Ravenloft

Índice

- Conto: Uma Noite nas Brumas 1
Por: **Caio “Van Hellsing” Mendes da
Silveira Cunha**
- Linhagens do Núcleo: Os d’Viernnot 5
Por: **Leandro “Lúcifer Abaddon” Zerbinatti
de Oliveira**
- NPC: Solitus van Sofrietti 11
Por: **Alfonso “Arghsupremo” Garcia**
- NPC: Wagnard 16
Por: **Eurick Dimitri “Sr.Mr” Cabral
Ferreira da Silva**
- Nova Sociedade: A Caravana Pingnom 19
Por: **Eurick Dimitri “Sr.Mr” Cabral
Ferreira da Silva**
- Masque of the Red Death: A Máscara do
Tirano de Ferro (Masque of the Iron
Tyrant) 24
Por: **Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves
dos Santos**

Arte

- Maurice d’Viernnot (pág. 10) e Solitus van
Sofrietti (pág. 12)
Por: **Olga “Lady Draconnasti” Gomes
Hazin**
- Wagnard (pág. 16)
Por: **Eurick Dimitri “Sr.Mr” Cabral
Ferreira da Silva**

Este é um netbook não oficial de Ravenloft
Ravenloft é marca registrada de Wizards of the Coast Inc. uma subsidiária de
Hasbro.
Netbook produzido pelos *Filhos de Hyskosa*, a equipe do site
www.ravenloft.com.br

Capítulo I

Conto:

Uma Noite nas Brumas

Por: **Caio “Van Hellsing”
Mendes Da Silveira Cunha**

A noite não poderia ter começado mais aterrorizante para Jessica Alecaster, há quase um ano o seu monarca a requisitou como esposa e a rebatizou como Tatyana, ela já sabia que quando o “Demônio Strahd” a escolheu se destino já estava selado, ou se eventualmente se recusa-se a se tornar sua noiva; selaria o destino de seus familiares.

Mas dessa vez era diferente, ela estava grávida e não poderia deixar seu filho nas mãos de seu senhor, ainda mais depois do fato que apesar das inúmeras esposas com o passar dos anos ou décadas segundo alguns; Strahd nunca teve um herdeiro. Era cada vez mais assustador saber que se ele era incapaz de gerar herdeiros, como suas várias mulheres eram?

Ou, se não eram, o que acontecia com seus filhos? Esses e outros pensamentos a assombravam enquanto ela corria pela floresta, “Logo aquele açougueiro me encontrara! Tenho de ser rápida se quiser salvar pelo menos um de nós!” - Pensou ela.

Logo seu terror se tornou uma sensação de alívio, pois havia chegado a seu destino; a casa de sua irmã. Com a hora partindo chegando, sua irmã e seu cunhado já haviam tomado providências. O parto transcorreu normalmente, mas o resultado foi surpreendente; ela havia dado a luz a gêmeos.

“- Eles estão chegando, o Sheriff e aquele homem sombrio está junto!” - Robert não era um homem corajoso, um bom homem, mas não um guerreiro.

Peguei as cartas que eu havia escrito enquanto pensava no dia em que daria a luz, eram duas cartas, a primeira contava uma história de como morrem as pessoas que se

opõem aos poderosos e que o melhor que poderia fazer era tentar encontrar uma esposa ou um marido e tentar ser feliz.

A segunda carta era mais mórbida, dizia de todos os horrores que sofri e presenciei no Castelo Ravenloft, dizia quantas vezes Strahd tentou me tornar como ele, uma criatura da noite que se alimenta de sangue e de terror. Junto com a carta havia uma adaga, que eu tantas vezes tentei enterrar no coração de meu “esposo” e de como cada tentativa falhava miseravelmente, além de vários segredos que eu presenciei naquele castelo.

“-Ele já sabe que você está aqui e não tem como esconder essa criança, pelo Senhor Da Manhã! Estamos condenados Jéssica” – Bradou Vanessa.

“-Não, ainda temos um trunfo! Eles não sabem que eu tive gêmeos, pelo menos um deles eu posso salvar!”.

“-Você está dizendo que vai escolher qual filho vai viver e qual vai morrer? Isso é loucura! Não há como você tomar uma decisão dessas!”.

“-Vanessa, se eu não tomar essa decisão morrerão os dois! Não é mais uma escolha, é um fato!”.

E de uma forma muito simples e até mesmo cruel eu decidi qual dos meus filhos morreria; eu me lembrei de quando a minha mãe dizia que o sol nasce sempre à direita do Castelo Ravenloft e que tudo que vinha da direita e da esquerda sempre vinha o pior, ou seja, a noite.

Podia ser apenas mais um folclore de sua fantasiosa mãe, mas foi decisivo para a sua vida naquele momento.

“-Eu decidi, Robert esconda o bebe da direita e me de o da esquerda! Vanessa eu lhe imploro, pelo Senhor Da Manhã, Ezra, Hala e até Belenus! Quando ele alcançar os 16 anos

lhe entregue essas cartas e cuide dele, por mim!”.

“-Tarde demais!” - Gritou Robert. Minha irmã foi rápida ao esconder o bebe, enquanto eu lamentava pelo destino que havia dado a meu filho. Quando a porta se abriu, aquela figura sombria atravessou pela porta.

“-Você achou que iria escapar de seu senhor? Você é tão tola a esse ponto?” – Vociferou.

“-Se o “meu senhor” fosse um escolha minha, eu jamais fugiria dele!” -Respondi em tom de desafio.

“-Sua petulância não vai de acordo com seu poder mulher! Por isso modere suas palavras!”.

“-O que vão fazer? Me matar duas vezes?” -Respondi com o máximo de sarcasmo que podia naquela situação.

“-Realmente! Seus argumentos são bons senhorita Jessica.”

As atenções se voltaram para aquele homem tranqüilo, seus profundos olhos azuis, seus cabelos negros e lisos, seus modos era mais que delicados, eram profundamente calculados. Diferente do primeiro que era rústico e portava armas e armaduras ameaçadoras, esse era de uma calma perturbadora. Seu nome? Vladimir Von Zarovich, segundo dizem ele é um diplomata a serviço do monarca, mas o povo mais esclarecido afirma sua posição de assassino mais discreto de toda Barovia ou mesmo um discípulo do próprio Strahd.

“-Já não basta o modo como irrita nosso senhor se recusando a se unir a ele na eternidade?Você precisa fugir para provocá-lo?” -Disse ele com sua assustadora calma.

“-Você acha que eu decido isso? Eu nem imagino porque ele não consegue me transformar em algo como ele!”.

“-Vladimir, nós não viemos aqui conversar e sim caçar uma fugitiva” - Interrompeu Sheriff com o desembainhar de sua espada.

“-Tem razão! Sheriff, seja rápido ao eliminar o “pequeno problema”.

“-O que você quis dizer com...”

E um soco com uma manopla de ferro atinge o meu rosto. Eu caí para trás sentindo o gosto de meu sangue engolindo alguma coisa que pouco depois descobri serem alguns de meus dentes. Quando abri os olhos vi o filho que condenei nos braços de Sheriff.

“-Strahd não quer se preocupar com futuras vinganças, seja de seus inimigos, seja de teu filho!”.

E um pequeno corpo foi lançado ao ar, e uma espada levantada. O sangue parecia uma chuva, ninguém imaginava que um bebe possuía tanto sangue, Vladimir virou o rosto como se não quisesse se sujar, Vanessa gritou, Robert havia caído no chão.

Eu fiquei lá parada. Não havia gritado, nem me movido ou piscado.

“-Chego a pensar que você se diverte com isso” -Censurou Vladimir.

“-Pois está errado, não me trás prazer vencer um inimigo se qualquer chance de se defender, mas ordens são ordens.”

“-Pegue a mulher e vamos retornar”.

Sendo arrastada, não reagi, sequer disse algo ou me mexi. Apenas fitei Vladimir e ele me olhou de forma como se estivesse em nostalgia.

“-Vocês tem sorte! Foram inteligentes em não tentar impedir que nos a levássemos, por isso vão viver!” -Rosnou Sheriff para Vanessa e seu marido.

Talvez não fosse a benevolência, fosse apenas decepção por Strahd ter acionado um combatente como ele para caçar uma “égua selvagem”, sem falar em utiliza-lo para “baixar a taxa de natalidade” do domínio.

Já Vladimir se perdia em pensamentos, de como essa mulher em especial lhe lembrava sua irmã mais nova.

“-Como chamaremos essa criança?” - Robert juntando a única frase que veio a sua cabeça após a horrenda cena que presenciara.

“-Alex, como o primeiro pretendente de Jéssica, que possivelmente seria seu marido se Strahd não tivesse interferido no destino de minha irmã.”.

E dessa forma sombria termina o ano de 740, com o surgimento da Greta Sombria, o desaparecimento de inúmeros países na Grande Conjunção e um nascimento marcado pelo sangue e pela desgraça.

Capítulo II

Meu querido pai, senhor e conselheiro, escrevo-te enquanto minha carruagem parte de Dementlieu.

Falei com os prováveis aliados, e durante minha viagem pelas “terras iluminadas” da ciência e da cultura no núcleo, pude identificar vários prováveis aliados, e de igual valor, conhecimentos e suprimentos que nos serão úteis na nossa empenhada luta contra os vis e monstruosos membros (e em especial o réptil venenoso Ivan Dilysnia) cuja família deu origem a nossa linhagem. Família esta da qual poucas são as almas que se salvam, como seriam as gentis almas de meus avós, caso nosso monstruoso parente não os tivesse assassinado. Tal pensamento me tomou muito a mente durante a viagem, meu pai.

Entendo teu ódio, quero que saibas, mas pai, peço te, e insisto, não te tornes tão cruel quanto aquele que odeia, é justo fazê-lo pagar, e sempre estarei a teu lado para tal feito, mas destruir um monstro não justifica destruir a própria alma e doçura, nem mesmo agir ao lado de outro monstro para derrubar um.

Peço-te que tires da cabeça a idéia de se unir ao Dukkar contra teu tio Ivan, pois não apenas o governante de Borca cairia, e sim nossa amada pátria, Borca e milhares de inocentes. Por favor pai, unir-se às tropas de Malocchio Aderre, o Dukkar, caso haja um conflito com Borca pela perseguição dos vistani que o Dukkar está realizando em nossas fronteiras seria por demais monstruoso, pior e mais imperdoável seria influir para que Invidia tivesse motivos para atacar Borca, sabotando nossa pátria, e ofendendo Invidia para depois se aliar aos invasores e derrubar seu odioso tio.

Façamos justiça pai, e não matança desmedida. Estou do teu lado, e amo-te incondicionalmente.

-Teu devotado filho

Caius d'Viernnot

Linhagens do Núcleo

Os d'Viernnot

A linhagem de Viernnot não é uma família no sentido puro da palavra, podendo ser considerado mais um nome.

Na verdade essa família nunca existiu, e nunca irá existir, tudo não passa de um nome falso que seus membros adotaram para esconder e ao mesmo tempo negar suas origens.

Os membros dos d'Viernnot fazem parte de uma das mais conhecidas e antigas famílias da Terra das Névoas, e não somente, mas também de uma das famílias mais traiçoeiras e perversas, cuja perversão já data desde dias anteriores à criação do semiplano. Pois, na verdade, os indivíduos que adotaram o nome “d'Viernnot” são na verdade descendentes dos Dilisnya.

No ano de 763 CB, na noite em que um dos atuais darklords de Borca, Ivan Dilisnya (antigo darklord de Dorvinia) assassinou sua irmã e seu marido, em um ataque de ciúmes, ele tentou também matar seu sobrinho, o bebê recém-nascido de sua irmã. Porém, no último momento a criança acabou sendo salva por uma das serviçais.

Mais tarde, após a Grande Conjunção o domínio de Dorvânia deixou de existir e Ivan, junto com sua prima Ivana Boritsi passou a governar o domínio de Borca. Durante esse tempo ele não apenas falhou em localizar a serviçal como nunca mais teve qualquer notícia da criança que escapou de sua fúria.

Nenhum outro membro da família Dilisnya foi capaz de localizar a criança, e embora a família tenha tendência para as artes furtivas, para o assassinato, disfarce, espionagem e rastrear suas vítimas, nem todo esse talento foi capaz de encontrar o membro perdido.

A serviçal escapou com a criança, e, escondendo-se no domínio de Dorvinia, lá permaneceu, mudando seu nome e mudando o nome da criança para Maurice d'Viernnot, nome que ela mesma inventou para salvar o pequeno sem levantar suspeitas.

O tempo passou, e Maurice foi educado pela sua família adotiva, a criança sempre demonstrou uma certa resistência a veneno e substâncias tóxicas, sua saúde sempre foi excelente e ele provou ser também um hábil observador e estrategista.

Aos 15 anos a caridosa alma que o acolhera morreu, mas antes contou-lhe sobre quem ele era, e qual foi o destino trágico de seus pais. Maurice jurou vingança contra Ivan Dilisnya e contra todos os Dilisnya, mas o primeiro deveria ser Ivan, para ele, a mais perigosa das cobras.

Embora Maurice tenha sido criado em uma família boa, ele não negava o sangue que carregava nas veias, e dedicou-se às artes da enganação e do assassinato, estudando anatomia por conta própria (sem tirar a vida de ninguém, apenas dissecando cadáveres de animais e estudando o corpo humano por observação). Seu conhecimento de táticas militares, especialmente as que envolviam furtividade foi se aprimorando e ele passou a montar as bases de uma família, cujo nome é apenas uma fachada para derrubar Ivan Dilisnya e toda a sua linhagem.

Maurice casou, e junto com a família de sua esposa (que mais tarde adotariam também o nome d'Viernnot) organizou uma rede contra os Dilisnya.

Após o fim de Dorvinia na Grande Conjunção, os remanescentes da família se mudaram para Borca, onde como uma família pequena e sem qualquer traço de posses ou de nobreza, se estabeleceram e começaram a agir nas sombras.

Maurice tem uma causa nobre, erradicar o homem terrível que é Ivan

Dilisnya, porém, embora sua causa seja boa, ele carrega em si a crueldade dos Dilisnya, logo, seus meios não são tão bons e justos.

Não se sabe se ele foi cegado pela sede de vingança, ou se só está agindo de acordo com sua natureza. Mas o fato é que para conseguir o que quer ele usa e todos os meios disponíveis, não importa o quão cruéis sejam, nem quantas vidas ele precise tirar. Ele não se importa de cometer assassinatos, ou de comprometer inocentes para que consiga atingir seu alvo.

Seja qual for a verdade, Maurice sabe que carrega no sangue o veneno dos Dilisnya, mas não no seu comportamento assassino e impiedoso, e sim talvez pela tentativa de envenenamento que sofreu de seu tio.

Antes que a babá o salvasse, o atual patriarca dos d'Viernnot foi exposto a uma quantidade mortal de veneno, mas saiu ileso. Aos 30 anos descobriu que não apenas sua imunidade ao veneno não é natural (talvez seu corpo tenha adquirido uma resistência inexplicável por ter sobrevivido ao veneno de Ivan), como seu próprio sangue é venenoso ao extremo. Qualquer um que venha a ingerir seu sangue sofrerá uma morte horrível por envenenamento, e isto é certamente uma consequência do ataque de seu tio.

Atualmente Maurice conta com oitenta e três anos de idade, porém sua aparência é de um homem 30 anos mais jovem. Sua forma física ainda é atlética, e sua mente está cada vez mais cruel.

Com os esforços de toda uma vida sua rede cresceu, e ele conta agora com o apoio de seus descendentes, entre eles seu dedicado filho Caius d'Viernnot, que embora também ávido para fazer Ivan e todos os Dilisnya pagarem pelo que fizeram (e fazem), tem um bom coração e tenta resolver tudo sem arriscar vidas inocentes ou apelar para a crueldade.

Enquanto age com compaixão, tentando alcançar seus fins com atos dignos, Caius tenta convencer o pai a trilhar por um caminho mais nobre.

Porém, Maurice não está disposto a ceder, pois ele deseja ver seu tio cair antes que sua vida chegue ao fim.

Para isso ele está disposto a tudo, seja dar a própria vida ou até mesmo sacrificar a sua família inteira para dar um ataque decisivo a Ivan, ou até pôr em prática suas idéias mais desesperadas como se aliar ao Dukkar em Invidia (cujas tropas algumas vezes adentram Borca para caçar vistani, o que ameaça causar um conflito entre Borca e Invidia), ou até mesmo “dar uma ajuda” para que tal conflito ocorra, para depois se aliar a Invidia e na queda de Borca aproveitar para derrubar Ivan.

Como ser um Viernnot

Personagens jogadores podem facilmente se encaixar na família como netos de Maurice, ou como membros por parte da família de sua já falecida esposa.

Os membros da família costumam se empenhar em atividades furtivas, assim classes como Ladrão e Assassino se encaixariam bem. Embora não sejam incomuns guerreiros, ou até um ocasional feiticeiro.

Todos os membros da linhagem ganham um bônus de +3 em testes de fortitude contra veneno. E uma penalidade de -1 em carisma.

Artefato de Família

Adaga da Cicatriz Rúnica

Este artefato tem um poder incomum e poderoso, assim como o preço que ele demanda.

Inicialmente o usuário deve se cortar com a adaga; um corte profundo o suficiente para que deixe uma cicatriz permanente. Porém não basta um corte simples, a cicatriz deve ter a forma de uma runa representando a magia ou o elemento desejado (só vale para magias que dêem uma certa imunidade ou símbolos do poder, como “atordoar”, etc).

Porém, a adaga demanda um preço alto, para cada 2 níveis da magia que a runa representar o indivíduo perde 1 ponto de Carisma permanentemente, além da enorme dor causada pelo processo.

Além do que, após o primeiro uso a adaga ficara magicamente presa à mão do usuário até que ele mate alguém e marque no corpo de sua vítima uma runa semelhante a que ele marcou em si (a runa no corpo da vítima não terá poder, mas será constrangedor para o usuário).

A cicatriz no usuário jamais perderá a coloração vermelho sangue.

Maurice d'Viernnot

Humano Guerreiro7/Feiticeiro6: ND 13; Humanóide (Médio – humano); 7d10 + 28, 6d4 + 24; 106 PV; Inic. +1; Desl. 9m; CA 19 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: espada bastarda +13/+8 (dano: 1d10 +5) ou arco longo reforçado +11/+6 (dano: 1d8+3); QE Magias; tend. NM; TR Fort. +11, Ref +5, Von +7; For 16, Des 12, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 16

Pericias e Talentos: Cavalgar + 10, Conhecimento (arcano) + 9, Escalar 10, Identificar magia + 9, Intimidação 10; Usar arma exótica (bastarda), Ataque poderoso, trespassar, especialização em arma, Ignorar componentes materiais, Esquiva, Sucesso decisivo aprimorado.

Imune a veneno



Capítulo III

Solitus van Sofrietti

Vampiro humano Bardo10: ND 12; Humanóide (Médio – humano); 10d12DV; 70 PV; Inic. +7; Desl. 9m; CA 19 (toque 13, surpresa 16); Corpo a corpo: pancada +10/+5 (dano: 1d6 +3 Mais drenar energia) ou sabre +10/+5 (dano: 1d6 +3); AE Drenar sangue, filhos da noite, cria, dominação, drenar energia, magias, QE Alterar forma, Redução de dano 10/ prata e mágica, visão no escuro 18m, cura acelerada 5, forma gasosa, resistência a ao frio e eletricidade 10, Teias de aranha, Resistência a expulsão, Conhecimento de bardo, Musica de bardo; tend. NM; TR Fort. +3, Ref +10, Von +9; For 16, Des 16, Con -, Int 19, Sab 15, Car 24

Perícias e Talentos: Atuação (instrumento de corda) +20, Atuação (oratória) +25, Atuação (instrumento de teclado) +25, Blefar +17, Conhecimento (arcano) + 14, Conhecimento (planos) +14, Conhecimento (Religioso) +14, Decifrar escrita +12, Diplomacia 17, Identificar magia 14, Sentir Motivação 12, Usar instrumento mágico +20; Aptidão musical (**novo talento, veja capítulo específico**), Foco em perícia (cantar), Foco em perícia (piano), Iniciativa aprimorada, Especialização em combate.

Background

Dizia minha mãe que nasci para ser músico, que nasci aos sons de piano. Minha tia, que estava muito doente, tocou sua última música quando minha querida mãe dava a luz a mim. Elas acreditavam que os dons de uma pessoa despertavam no dia seu nascimento e minha tia muito desejava que sua música não morresse com ela, queria passar para seu sobrinho, filho de sua irmã amada. Ao final da última nota ela morreu e eu dei meu primeiro choro. Naquela noite fui agraciado com o dom da música e também da morte.



Minha mãe ficou muito feliz quando comecei a dar meus primeiros passos na música e aos cinco anos de idade já tocava piano para ela. A música e o estilo de tocar eram parecidos com os de minha tia e as lembranças a faziam sofrer. Eu, pequeno, não entendia sua dor e acabava sozinho sem entender. Ela começou a beber e me espancava sempre que bêbada. Fugia de casa para um bosque perto de casa onde podia apreciar o canto das aves. Lá descobri meu segundo dom, o dom de matar. Torturava e matava os pobres animais quando sua musica não me satisfazia. Mas não era apenas por rancor, pela raiva contida que fazia isso, eu gostava, sentia prazer em vê-los na minha mão sofrendo.

Comecei a tocar com ódio. Aprendi como afetar as pessoas, suas emoções e sentimentos com a musica. Aos meus quatorze anos de idade minha mãe estava quase surda e muito doente, definhando por ouvir todos esses anos minha musica de pesar. Ela passava todo o tempo na cama, mas eu sentia prazer ao ver seus olhos encherem de lágrimas, sua agonia estampando no rosto quando eu tocava. Eu ria vendo a sua dor.

Logo mamãe morreu, no velório, seu rosto era triste e cansado, como se ela tivesse mais de 80 anos. Herdei apenas suas dívidas, então fui embora. Nunca me importei, não era dinheiro que me importava, procurava algo especial, a música perfeita. Mudei-me para Mordentshire, quando tinha apenas 15 anos de idade. Vivi em becos escuros e vi coisas que não deveriam ser vistas. Ao tocar minha música nas tavernas meu nome começou a ser conhecido e sussurrado por todos os cantos. Mulheres e homens apaixonavam-se por mim, mas eu não me importava com sexo, amor e poder, mas sim com a minha música.

Então comecei a perambular pelo mundo, mas, nada que ouvia me agradava. Muitos músicos errantes eu encontrei, mas nenhum tinha a música que procurava. Cheguei a conhecer alguém que pensei pudesse me ajudar, Kate, na escola de harmonia em Kartakass. Ela tinha o dom de cantar, sua música era sublime, mas ela vivia acorrentada ao mundo por um amor, que a enganou por muito tempo a matando aos poucos.

Voltei para Mordentshire já com muita idade e via que mesmo sendo o maior músico que conheci, ainda não tinha desfrutado da música perfeita. Ia morrer logo. Então de novo aos becos sujos voltei, encontrei-me com um ser infernal que podia me ajudar, se auto-intitulava, a morte escarlata. Naquela noite eu me transformei num ser das trevas, vampiro. Agora tinha a eternidade para aperfeiçoar minha música e naquela noite comecei a trabalhar na música mais perfeita de todas, passei dias e dias até finalmente descobrir. Escrevi-a toda em apenas uma noite, era linda e ao chegar o amanhecer adormeci. Ao acordar as folhas da partitura estavam apagadas. Insistentemente eu continuei e novamente no dia seguinte ela estava apagada. E assim por todas as noites seguintes. Ganhei não só a vida eterna, mas desenvolvi também ainda mais meus dons musicais, mas fui amaldiçoado em não tê-la

para mim, por mais que eu tente, ela sempre escapa de minhas mãos.

Texto extraído do diário de Solitus van Sofrietti.

Situação atual:

Solitus é um músico do fundo de sua alma e um sádico de coração, e talvez também de alma. Talvez ele seja uma coisa só, um músico e um sádico do fundo de sua alma e de todo seu ser.

Sua busca é voltada para a música perfeita, porém, foi acometido pela maldição de nunca conseguir compor a música perfeita.

Porém, sua visão de música perfeita vai muito além de simples “música”. Sendo um sádico por excelência, e extremamente arrogante Sofrietti crê que música perfeita não se extrai só de instrumentos e notas, mas sim da dor humana misturada ao som dos instrumentos.

Assim, a cada noite ele coleta vítimas e as expõe ao sofrimento enquanto se delicia ao ouvir seus lamentos soando em uníssono com o som dos instrumentos. Tentando igualar a melodia triste do violino com gritos agonizados.

Seu destino, no entanto é de, tanto por sua maldição, quanto pelo seu ego jamais conseguir encontrar a música perfeita.

Embora Solitus sinta prazer nas suas mórbidas melodias, ele não as considera perfeitas, cada uma de suas anotações nas partituras sobre seus progressos desaparecem a cada despertar, e assim, noite a pós noite ele continua em busca de seu prazer e de seu mórbido sonho.

Combate:

Anda sempre com, pelo menos, duas de suas cinco crias vampíricas. Ao iniciar o combate, usa magias de proteção e manda suas crias o defenderem. Quando suas magias de proteção estiverem em efeito manda suas crias atacarem e usa suas músicas para aumentar o poder das crias.

Refúgio:

Solitus van Sofrietti vaga pelas grandes cidades do core, especialmente em domínios como Dementlieu, Lamordia, Mordent e Richemulot, onde as formas de arte são mais desenvolvidas. Também é possível encontra-lo em Kartakass. Sofrietti, devido à sua natureza vampírica, gosta de refúgios escuros, e as vezes costuma se “instalar” em esgotos ou catacumbas, as quais possuem uma excelente acústica para seus “ensaios”. Também aprecia o luxo, e as vezes pode ser encontrado em quartos de estalagens mais prestigiadas.

Mórbida Possibilidade:

Morte Escarlate

A entidade conhecida como Morte Escarlate, responsável por conceder os poderes de Sofrietti pode estar à espreita.

Morte Escarlate pode ser alguma entidade não viva maligna, talvez um grande e antigo vampiro. Ou talvez de acordo com as próprias palavras de Sofrietti, um dos terríveis Diabos que habitam os Nove Infernos. E talvez essa seja sua real natureza.

A criatura pode estar tentando manipular Sofrietti, ou talvez esteja querendo que após utilizar seus poderes e se corromper totalmente, Solitus tenha que lhe pagar o preço pelo poder concedido, preço este que seria nada mais que sua alma.

A entidade pode estar manipulando-o, talvez absorvendo as almas daqueles que Solitus tortura buscando a música perfeita, ou talvez ainda tenha outros planos para o bardo vampiro, planos que ainda não foram revelados. Se este for o caso, “Morte Escarlate” poderia certamente se irritar com quem se opor a seu “servo”. E enfrentar uma criatura extraplanar seria uma consequência terrível.

Mórbida Possibilidade:

Réquiem de Dor.

Sofrietti, com sua música cruel e por sua natureza morta viva pode acabar atraindo a atenção de almas infelizes ou de suas vítimas.

Não demoraria muito para que ele se tornasse um Dirgist, um indivíduo com as habilidades musicais o colocam em contato com os mortos.

Assim a classe de prestígio **Dirgist**, do livro *Van Richten's Arsenal* se encaixaria perfeitamente em Solitus van Sofrietti.

“A glória e a desgraça de um guerreiro vêm pela espada.”

Wargnard

Humano; Homem; guerreiro 8º nível/Vingador 3º nível; nd:9;tam:med ; DV; 8; PV: 75; Ini: +6; Vel 6; Ca: 18(+2 des,+4 gibão de peles, +2 escudo grande de madeira; penalidade total por armadura:-5) BBA +8/+6; Fotr:+12; Ref: +5;Vont:+6; Al: Neutro e Maligno For 17;Des 14;Con 16;Sab 13;Int 12;Car 15;

Perícias:Adestrar animais +4;Acrobacia: +6;Cavalgar:+ 6;Conhecimento: História/Geografia/Natureza: +3/+3/+3;Intimidação: +5
Ofícios: Artesão/Carpinteiro: +4/+4; Sobrevivência+3; Mover-se em silêncio: +4; Esconder: +3; Conhecimento: heráldica: +2

Talentos: Ataque poderoso; Trespasar;Trespasar maior Resistência;Especialização em combate; Iniciativa Aprimorada;Lutar às cegas; Rastrear;Exaurido.

Equipamento: Escudo grande de madeira; Espada longa;Gibão de peles.

Background

Natural da vila de Tokarl em Verbeck, filho de um artesão, Wargnard desde cedo aprendeu a enfrentar a dureza da vida. Quando jovem, seus pais foram mortos durante um ataque de feras da floresta.

Ele cresceu e se tornou um forte caçador, sua força passou a ser conhecida nas redondezas.E muitos aldeões o viram como herói quando ele sozinho derrotou um grupo de bestas que atacava a sua vila.

Wargnard ganhou a confiança de todos em sua aldeia, que há muito tempo



sofria ataques. Pouco depois, os anciões decidiram que a vila só sobreviveria se todos migrassem e fundassem outra vila, pois um dia Wargnard poderia não resistir às bestas.

Por ser o mais bravo entre todos os homens da vila, Wargnard foi escolhido para liderar a ruma. Durante cinco anos os aldeões vagaram pelas terras, até que encontraram um lugar onde poderiam fundar a nova vila de Tokarl. A glória de Wargnard crescia rapidamente entre os aldeões, tanto que ele foi eleito para chefiar a vila, derrubando assim o conselho de anciões.

Durante anos ele liderou com pulso firme suas terras, mas era um homem querido por todos na aldeia. Nova Tokarl prosperava e chegara a atingir mais de cem habitantes adultos. No entanto em 748 um pequeno batalhão foi para a vila exigindo que ela pagasse tributos ao senhor Malocchio, o Dukkar.

Como sua pequena guarda não resistiria a ataques futuros, Wargnard acaba

pagando os tributos. Algumas semanas depois uma guarnição chega à vila, exigindo novos tributos já que, a mesma encontra-se dentro dos domínios de Sithicus e, portanto, eles devem obediência a Soth. Não havia como pagar esses tributos e Wagnard decide combater as tropas do local. Durante uma noite bastante chuvosa os soldados lutaram, houve poucos sobreviventes, dentre os quais o chefe da vila, que havia escondido sua família em um porão numa casa um pouco afastada.

O combate havia sido duro entre as tropas e quando todos os soldados inimigos haviam sido derrotados, restavam apenas dez homens defendendo a vila de Nova Tokarl. Vendo que havia vencido, Wagnard correu o mais rápido que pode para a cabana, apenas para ver seus filhos mortos e sua esposa violentada e ferida. Numa mistura de ira, tristeza, desespero, medo e ódio. Wagnard jurou que iria destruir aquele que enviou as tropas para destruir sua vila, sua família e tudo mais que ele batalhou para conseguir. E que para isso iria mover os céus se fosse preciso.

Por anos Wagnard perseguiu e matou os lacaios de Soth, tornando-se o mais procurado bandido das terras dominadas pelo cavaleiro negro e reunindo um grupo de guerreiros que também desejava destruir o governante de Sithicus.

O ódio em Wagnard lentamente o consumia e ele tornava-se seu escravo, aquele que outrora fora um homem glorioso agora era uma imagem decadente de um guerreiro consumido pela sua sede de vingança.

Situação atual

Quando a maré das Sombras Uivantes invadiu o Castelo Nedragaard, os soldados de Wagnard planejavam o ataque definitivo e encontravam-se acampados no grande abismo. Foram testemunhas oculares da Maré das Sombras Uivantes.

Nesse momento, Wagnard que tanto perseguiu Soth, sentiu que sua vingança

não seria realizada com as próprias mãos. A cólera o consumiu nesse instante de tal forma que ele foi capaz de matar todos os seus soldados.

Desde então ele vaga pelo núcleo. No entanto o que ele desconhece é que aqueles que atacaram sua vila eram bandidos disfarçados que aproveitaram a situação para tentar saquear a Nova Tokarl se passando por soldados de Soth. E que sua vingança há muito fora concluída.

Como um cavaleiro da vingança ele vaga fazendo justiça com as próprias mãos e lamentando-se por não ter matado pessoalmente Soth, pois apenas a sede de vingança o mantém existindo.

Combate

Como um ser cheio de ódio, Wagnard é guiado pela vontade de destruir, tudo o que esteja relacionado a seu ódio, ou que simplesmente o faça lembrar dela, assim como qualquer coisa que tentar impedi-lo de se vingar.

Ele não mede esforços, e ataca quem quer que veja como inimigos sem sequer pensar, aproveitando cada oportunidade, e se deliciando com cada golpe desferido.

Refúgio

Procura lugares que não chamem a atenção, e que sejam o suficiente para passar a noite. Wagnard está acostumado com a vida na natureza, portanto dispensa luxo. Não costuma ficar muito tempo no mesmo lugar, sempre vagando à procura de vingança.

Mórbida Possibilidade: A Nova Vingança

Wagnard já teve sua vingança completada, mas ainda não sabe disso. Ou assim se pensa, pois na verdade o antigo senhor de Sithicus não foi o responsável pelo ataque, logo não era ele seu real objeto de vingança.

Talvez aqueles homens que atacaram sua vila estivessem a serviço de alguém, e se o vingador descobrir essa verdade sua vida terá um novo propósito, que pode leva-lo a se tornar mais cruel em busca de vingança, ou leva-lo à redenção.

Talvez aqueles homens estivessem a serviço de alguém, talvez até mesmo do Dukkar de Invidia. Seja quem for que os mandou, o dia em que o vingador souber a verdade, sua fúria não conhecerá limites para realizar sua vingança, o que pode leva-lo a se tornar ainda pior do que aqueles que destruíram sua família.

Capítulo IV

Nova Sociedade:

A Caravana Pingnom

Um comboio se aproxima de uma cidade. Os moradores ficam apreensivos, sabem que viajantes sempre trazem problemas; logo muitos trazem muitos problemas.

Sua angustia cresce incessantemente, até que um homem alto, bem vestido e sorridente sai de uma das carroças e diz:

“- Senhoras e senhores, trago-lhes sua felicidade, venham adquirir seus sonhos na caravana Pingnom.”

A caravana Pingnom é composta por várias pessoas diferentes, que viajam por motivos diferentes, mas aparentemente com um único objetivo: ganhar dinheiro. Ela é formada por vários vagões e todos são acorrentados uns aos outros em fila, sendo puxados por um grande número de cavalos, bois e mulas.

Nos vagões pode-se encontrar uma enorme variedade de mercadorias, desde repolhos a antigos livros de magia. No entanto a barraca mais curiosa é uma pequena tenda preta onde há uma placa: Vendem-se Sonhos.

Enquanto viaja a caravana é composta por vários comerciantes temporários, mas existem aqueles que permanecem por muito tempo acompanhando as viagens da Pingnom. Esta para aceitar um membro temporário pede uma taxa de adesão. Quando chega em uma cidade além de realizar serviços comerciais, quem acompanha a caravana geralmente oferece serviços extras, que vão desde aulas de magia a "eliminação de incômodos". Por isso sempre é possível encontrar mercenários e comerciantes dos mais variáveis tipos.

Os Malditos da Caravana

Gerard Pingnom: Líder da caravana. Este homem alto de pele morena e cabelos cacheados anda sempre bem vestido. Sua bela aparência e seu grande sorriso escondem um homem angustiado pela perda da esposa. Mas Gerard continua sua vida de comerciante, viajando por várias partes do mundo.

Como é líder e fundador da caravana ele, mesmo não tendo sangue vistani, é bastante respeitado entre os viajantes das névoas, pois eles sabem que há algo de sobrenatural em Gerard Pingnom.

Carol Verstak: Um homem baixo e gordo. Por ter sangue Vistani encontrou seu lugar viajando pelo mundo. Em sua tenda, Corte profundo, Pode-se encontrar sementes, ferramentas agrícolas e outros utensílios para agricultores.

Essa geralmente é uma das tendas mais visitadas e também uma das maiores.

Horof Diritum: Assim como as jóias, relógios, estatuetas e outras obras de arte que vende; pequeno é o dono da tenda das maravilhas, o anão Horof Diritum.

Possuindo um comportamento geralmente bastante incomum para um anão, ele passa os dias lendo ou examinando suas peças de arte.

Raramente Horof lapida uma ou outra pedra preciosa, fato que tranqüiliza Grondam e Tirandur, seus primos que o ajudam nos negócios e querem, eliminar seu tipo para poderem tomar conta dos mesmos; mas de forma discreta.

Ilaunê Arash: Esta elfa, que se formou três anos atrás na academia bárdica de Kartakass, viaja com a caravana pois decidiu que escreverá um livro contendo canções e cantos de todas as partes do “Núcleo”. E é isso que ela vende, música, que alegra as viagens da Pingnom e as cidades pelas quais ela passa. Além de vender instrumentos musicais feitos por ela mesma e uns poucos livros.

Elarim Klail: Vindo de uma terra distante este elfo forasteiro possui um vasto conhecimento acerca das terras das brumas, que chega a ser superior ao de muitos estudiosos nativos. Além disso, seus poderes arcanos o tornam um dos mais misteriosos dos viajantes do grupo.

Em sua pequena tenda estudantes de magia podem adquirir um pouco de conhecimento ou instrumentos que os ajudem em seus estudos.

Poulage: Este garoto vindo de Nova Vaasa é responsável pelo cuidado com os animais que estejam com a caravana, sua alimentação, venda e compra de filhotes além de outros cuidados. Ele também cuida das montarias e animais de qualquer viajante ou cidadão de uma cidade onde eles parem, por um preço, logicamente. Alguns animais depois de passarem a noite sob os cuidados de Poulage amanheceram bastante debilitados.

Rurik Targov: O responsável pela segurança dos viajantes é forte como um urso. Vindo da terra mais remota que Gerard já visitou, Vorostokov.

Rurik lidera um grupo de dez soldados armados. Eles não são bem treinados, mas possuem uma coragem e força acima do normal. Qualquer um que se una à caravana, mesmo que temporariamente, deve pagar uma taxa para Rurik também ou ajudar a fazer a escolta durante as viagens e ficar de Guarda durante a noite.

Segredos Sombrios

Esses são os "comerciantes" que estão frequentemente a viajar acompanhando Gerard, mas Pingnom já chegou a contar com mais de trinta barracas diferentes vendendo todo tipo de produto, serviço ou coisas bizarras.

Sendo aquilo que mais chama a atenção na caravana, A "tenda dos sonhos" é gerenciada

pelo próprio Gerard. Nela, aqueles que adentram caem um mundo de ilusões onde seus desejos são realizados. Ao menos enquanto seu dinheiro puder pagar por eles. Ninguém recorda-se do interior da tenda, somente de ter entrado e passado muito tempo lá dentro.

Várias são as pessoas que dão quase tudo que possuem para permanecer por mais tempo na tenda dos sonhos. E muitos são aqueles que quando a caravana vai embora entram em depressão ou cometem suicídio. As pessoas ficam impressionadas, pois realmente chegam a envelhecer se passarem muito tempo desfrutando dos seus sonhos.

Esse estranho fenômeno ocorre devido ao verdadeiro propósito das viagens de Gerard, pois dentro da tenda encontra-se Rosa, a esposa de Pingnom, dentro de um caixão com a "Pedra das Ilusões", que cria um mundo fictício, onde as fantasias de quem estiver perto dela se realizam.

No entanto, ela suga lentamente a essência da vida de todos aqueles que desfrutarem do seu poder. Essa essência sugada mantém Rosa em um estado crítico entre a vida e a morte, enquanto Gerard procura um meio de trazer sua esposa de volta.

As pessoas que têm suas almas sugadas lentamente tornam-se zumbis, vagando em busca da pedra mais uma vez.

Mas Gerard não é o único na caravana que possui conhecimento sobre a pedra. O elfo Elain além de saber a existência da pedra suga a energia da mesma. Já que possui com sigilo um artefato adormecido, cujos poderes ele mesmo desconhece, mas deseja despertar, uma vez que acredita na imensidão dos mesmos.

Assim utiliza-se de poderosos rituais para sugar secreta e lentamente a energia dos sonhos. Além deles dois, Ilaunê conhece os efeitos

da pedra das ilusões, sabe das desgraças que ela traz para quem dela se utiliza. Por isso o real motivo dela acompanhar a caravana é vigiar Gerard enquanto busca um meio de destruir a pedra. Além disso, Elain fez um acordo com Rurick, o quarto membro da caravana que sabe da existência da pedra. Ele secretamente a quer para si já que assim poderia desfrutar de felicidade por muito tempo.

Ninguém tomou ou destruiu a pedra devido a diversos encantamentos e maldições que Gerard colocou sobre a tenda e a pedra. Não se sabe por que ele não adormece quando entra na mesma, já que até os elfos se vêem dentro do mundo de sonhos quando adentram a tenda.

Mórbida Possibilidade

A Pedra dos Pesadelos

A Pedra das Ilusões, embora aparente ser um artefato benigno, na verdade é um artefato maligno que suga a vitalidade daqueles que sonham.

Porém, sem que Gerard saiba, suas incursões nos sonhos acabaram por criar uma das esferas dos sonhos, uma espécie de mundo de sonhos que fica localizado no domínio conhecido como Terra dos Pesadelos.

Essa “incursão” indireta na Terra dos Pesadelos acabou por chamar a atenção dos senhores do local, a Corte dos Pesadelos, que viu nisso uma ótima oportunidade para invadir os sonhos alheios, e é apenas questão de tempo antes que a Corte tome conta dos sonhos, e se apodere da criação de Gerard, mergulhando seus clientes em um mundo de pesadelos, o que poderá fazer com que toda a caravana seja tragada para a Terra dos Pesadelos.

Por outro lado, o fato de Gerard aprisionar as almas pode estar frustrando os planos da Corte dos Pesadelos, que ao invés de aprisionarem os clientes do mestre da Caravana, acabam perdendo-os. E por isso não irá demorar até que a Corte dê um jeito de impedir os trabalhos de Gerard, seja fazendo com que os poderes da pedra funcionem diferentemente, ou tragando sua esposa para a Terra dos Pesadelos a fim de atrair Gerard e sua caravana para lá, onde eles ficarão totalmente vulneráveis.

Mórbida Possibilidade:

A Caravana como parte do
Carnival

Com algumas
modificações a Caravana
Pingnom poderia fazer parte do
Carnival. Bastaria adicionar
algumas deformidades e
maldições a seus membros.

Talvez Isolde, a senhora
do Carnival aceite Gerard, caso
ele quera se redimir de seus
erros. Ou talvez ela o esteja
punindo pelo mal que ele causa
aos outros, embora ele ainda não
saiba disso, mas em breve
certamente sentirá as
conseqüências pelos seus atos.

Capítulo V

Masque of the Iron Tyrant

A Máscara do Tirano de Ferro

Introdução

Este compêndio tem o intuito de revelar os segredos e mistérios das terras de Dalanor, um reino governado a punho de ferro por Bölverk VIII. A mais de 300 anos atrás o primeiro Bölverk subiu ao trono sobre uma bandeira de paz que logo queimou, a promessa de paz e prosperidade tornou-se tirania e submissão.

As raças semi-humanas são oprimidas e não valem mais que um cão ou boi. A magia que existia em abundância neste mundo que já foi belo, definhou sobre a corrupção e profanação do primeiro tirano, tudo o que resta hoje são sombras distorcidas da magia e da pureza do povo feerico.

Agora a Velha Aliança reuni tudo o que resta de suas forças em uma tentativa desesperada de dar fim ao julgo esmagador da dinastia Bölverk, e você deve fazer parte desta empreitada, elfo, anão, gnomo ou humano, todos devem lutar pelo fim do terror.

Bem vindo à Dalanor! E que os velhos deuses tenham piedade de sua alma...

O Relato dos Anos

Da história antiga de nossa terra pouco se sabe, tudo foi obscurecido pelas névoas e tudo o que sobrou foram lendas e especulações. O que se tem registrado remete-se a cerca de 400 anos atrás, com o início da revolução e a chegada do terror.

Sabe-se que antes da ditadura Kierkov, as terras centrais do continente gozavam de certa paz, salvo os ataques de tribos bárbaras do norte. O preço dessa paz era o marasmo, nada acontecia nada saía do lugar, o cidadão trabalharia sua vida inteira para construir

uma casa para o filho e este faria o mesmo pela sua prole.

Vivendo em um governo feudal, a maior parte da população estava submetida a um senhor, salvo os nobres e aqueles que conquistaram sua liberdade. Como nada acontecia, nenhuma nova riqueza era encontrada, os recursos foram se esgotando, e o rei nada fazia para mudar a situação.

Iniciaram-se pequenas revoltas de aldeões e camponeses, posteriormente alguns nobres próximos à falência juntavam-se aos motins, foi neste cenário que a bandeira do clã Kierkov foi erguida, sob a promessa de uma nova forma de governo, muitos foram os que se juntaram a Ighor Kierkov na luta contra o rei, e esta guerra civil duraria longos anos.

A Guerra Civil

Ighor conseguiu formar alianças com alguns nobres, mas a ajuda mais importante que teve foi a da guilda de mercadores, pois assim ele pôde manter controle sobre os produtos que entravam e saíam da capital, em pouco mais de dois anos as coisas estavam quase prontas para a cartada final de Ighor e tomada do castelo, mas um imprevisto ocorreu.

Não era bem um imprevisto, em outros tempos seria considerado uma benção, mas dado o cenário político da época, a notícia de que a esposa de Ighor estava grávida não agradou e fora considerada um fardo entre os líderes da revolução, mas Ighor amava a esposa e não viu problemas em afastar-se um pouco da política em prol da saúde e bem estar de sua amada e de seu futuro herdeiro, assim Corsac, braço direito de Ighor, assumiu a liderança.

No tempo que Corsac ficou no poder as coisas ocorreram bem, bem de mais até, ele conseguiu apoio dos anões e neutralidade entre as outras raças não-humanas, era apenas uma questão de tempo.

Alguns barões e condes estavam com receio de manterem-se ao lado do regente, que estava prestes a cair, então muitos foram os que proclamaram sua independência neste cenário de caos, deixando o governo atual sem pilares que os sustentassem. Estes novos reinos que iam sendo formadas mantinham uma política de neutralidade, visando principalmente sua construção, mantendo-se afastados da guerra civil como podiam, mesmo assim alguns destes novos reinos foram obrigados a ceder tropas para um dos lados da luta ou até mesmo foram anexados a um reino oportunista.

Nove meses depois, em uma fria noite de inverno, na mansão dos Kierkov, ghor estava apreensivo, pois em um dos quartos da casa, sua mulher estava dando a luz a sua prole. Dizem os relatos da época que no momento em que Boverk Kierkov saiu do ventre de sua mãe uma tempestade de proporções épicas caiu em toda a região, dizem ainda que a magia inata que existia em nossa terra foi distorcida e depravada, os seres feéricos murcharam enquanto sua vida era drenada pela energia caótica que emanava da mansão. A esposa de Ighor não suportou a dor de parto e faleceu. Desde aquele dia a terra nunca mais foi à mesma.

Ighor não abateu-se pela morte da esposa, e logo voltou a luta. O regente estava em desespero, completamente sozinho e sem nenhum apoio ele trancou-se em seu quarto e abandonou o povo a própria sorte. A cada dia que se passava Ighor e suas forças se aproximavam ainda mais do castelo até o dia que o jogo virou.

O regente em seu desespero enviou um mensageiro às terras quentes ao sul e propôs um acordo com os seres mais desprezíveis que se pode imaginar, o povo de lá é ganancioso e só aceitou o acordo depois que o regente (por intermédio de um emissário) prometeu dar-lhes sessenta por cento de suas terras.

Ighor foi pego de surpresa pelos inimigos sulistas e não tiveram chance de lutar, Ighor e seu filho, ainda pequeno, foram levados como escravos.

A seguir, os eventos ão de se suceder de forma a gerar a ascensão dos Kierkov, mas isto deverá ser relatado me dias vindouros.

O que é a Máscara do Tirano de Ferro

A Máscara do Tirano de Ferro é uma versão alternativa para Masque of the Red Death, que se passa em um mundo místico.

Tudo começou durante o nascimento de Boverk, uma criança que estava destinada a governar, no entanto, uma entidade de enorme poder vindo de outro plano de existência encontrava-se à beira da destruição, tendo quase todo seu poder perdido e extinto definitivamente, mas ainda lhe restava uma última força e sua maldade e perversão continuavam incomparáveis como sempre foram.

Utilizando o último poder que lhe restava a terrível entidade, aqui chamada de “O Tirano de Ferro”, adentrou um mundo do plano material, justamente quando nascia uma criança pertencente à nobreza, e suprimindo a alma da criança, ela ocupou seu corpo, conseguindo sobreviver, e agora com um corpo, no qual espalharia toda sua maldade naquele mundo.

Utilizando o corpo de Boverk, e uma máscara de ferro para esconder sua imortalidade pelos séculos, a entidade dizimou as raças não humanas, e corrompeu a morte do mundo. Fazendo com que cada alma morta retorne a vida, mesmo contra a sua vontade, todas elas agora estão presas ao poder maligno de Boverk.

Algumas dessas almas servem o tirano de Ferro por prazer, mascarando-se como seres vivos para causar mais morte e destruição, para quem sabe no futuro criar uma terra de morte onde todas as almas a assombrar o mundo sirvam o tirano.

Caso o mestre assim deseje, Boverk pode ser incorporado em Masque of the Red Death, como um vilão ou um servo da Red Death, uma vez que seu poder é extremamente inferior ao dela e sua natureza é diversa.

Em futuros lançamentos darmos continuidade ao cenário, que como já foi mencionado pode ser usado como um suplemento de Masque of the Red Death ou como algo alternativo.