

Compêndio Do Sofrimento

Volume I

www.ravenloft.com.br

2004

Material não-oficial



Índice	1	Brastok	32
Agradecimentos	2	Por: Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves dos Santos	
Valeria Gryphonheart	3	Darklord de Brastok: Kassur	38
Por: Giorgio “Ledz” Fortunato		Por: Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves dos Santos	
Kyle Ashtog	5	Valrena	40
Por: Giorgio “Ledz” Fortunato		Por: Pedro “Fawz” Paulo Pires dos Santos	
Antoine von de Vigny	7	Darklord de Valrena: Orena	48
Por: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira		Por: Pedro “Fawz” Paulo Pires dos Santos	
Rowahyr Galerip	11		
Por: Rodrigo “Welwerin Dalael”			
Gunther Borovich	13		
Por: Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves dos Santos			
Dr. Javar Milton	16		
Por: Matt “Daisu” White			
Aventura			
As Três Faces do Dr. Milton	19		
Por: Matt “Daisu” White			
Feat			
Reflexo profético do olhar diabólico	29		
Por: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira			
Domínios			
Introdução	30		
Por: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira			
(Ilustração) Narrador	31		
Por: Kate “Kitty Valentine” Scarpi			

Agradecimentos

Ravenloft (assim como todas as suas expressões e títulos derivados) é marca registrada da Wizards of the coast inc. , licenciada para Arthaus uma subsidiária da White Wolf. Todos os direitos reservados e protegidos pelas leis de copyrights.

O material deste livro não é oficial. E não tem fins lucrativos.

Os direitos sobre este material pertencem a seus respectivos autores e ao site www.ravenloft.com.br.

A versão brasileira do cenário de campanha de Ravenloft foi lançada pela Devir Livraria, detentora da licença para a tradução do mesmo.

É vedada a reprodução total ou parcial deste material, sem prévio consentimento do site ou de seus autores.

Agradecimentos aos Condenados

Este netbook foi realizado pelos **Filhos De Hyskosa** a equipe do site www.ravenloft.com.br

Agradecemos a todos aqueles que nos deram apoio e incentivo, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

Artigos por: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira;
Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves dos Santos; Pedro “Faws” Paulo Pires dos Santos;
Rodrigo “Welwerin Dalael”; Giórgio “Ledz” Fortunato; Matt “Daisu” White.

Arte: Kate “Kitty Valentine” Scarpi

Auxílio com Regras e Sistemas de Jogo: Alfonso “Arghsupremo” Hagem Garcia; Jefferson “Aurgelmir Erestor” Neves dos Santos

Edição e conversão para PDF: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira

Agradecimentos Especiais: Ana Carolina “deepgirl” Silva Sena dos Santos ; Juliano “Bardo” Barcelos Alves.

Valeria Gryphonheart

Humana; Mulher; Maga 5º nível; ND: 6; Tam: Peq; HD: 5; PV:19; Ini: +1; Vel: 6; CA: 12 (15 com os encantamentos do vestido); BasAt: +2; Ata: +0; AL: Leal e Neutro; Saves: Fort: +1; Ref: +3; Will: +8; For: 7; Dex: 13; Con: 10; Int: 17; Sab: 18; Car: 12;

Perícias: Ofício (Alquimia):9; Concentração: 8; Conhecimento (Arcano):11; Conhecimento (Ravenloft): 11; Identificar Magia: 11; Ouvir: 8; Observar: 5.

Feats: Especialização em Magia: Encantamento; Magia Penetrante; Estender Magia; Foco em Arma: Adaga.

Línguas*: Lamordian, Mordentish, Balok, Vaasi, Dementlieuse.

(* Algumas línguas são usadas em vários domínios, alterando-se apenas o sotaque, como é o caso de Mordentish, que é usado em Richemulot, aqui não se encontram somente os nomes da linguagens, mas sim, as diferentes pronúncias que Valeria conhece, de acordo com os domínios)

Posses: Grimório com inúmeras magias até os níveis 6º e 7º (sendo muitas delas nativas de Ravenloft. Valéria tem conhecimento suficiente para compreender quais as magias são capazes de corrompê-la e de lhe acarretar maldições), um Hamster negro como familiar, uma pequena adaga de prata +1, e um vestido fino bordado em Dementlieu, com magias de proteção.

Valeria Gryphonheart, uma mulher com o envelhecimento escondido atrás de uma aparência de criança, aparenta ser uma menina com cerca de 9 anos de idade, mas possui cerca de 130 anos. Possui estatura grande, para uma criança da idade que aparenta. Tem cabelos negros abaixo dos ombros, olhos azuis muito claros, um nariz fino, pontiagudo, levemente empinado. Veste um vestido preto e branco, costurado por ela



recentemente em Dementlieu, tendo alguns símbolos arcanos imperceptíveis em sua costura. Ela carrega um grimório com magias de níveis altos (algumas de 6º, e uma de 7º), embora as conheça, não é capaz de realizá-las ainda.

História

Enquanto ela havia nascido em uma família cheia de superstições, que temia magia, ela acabou desenvolvendo o sentimento contrário ao de sua família. Aos 17, embarcou para outros domínios, sendo levada por uma caravana Vistani, e nunca mais voltou a encontrar qualquer dos seus familiares. Ela conseguiu adquirir grandes conhecimentos mágicos, embora não tenha a habilidade necessária para colocá-los em prática, e um conhecimento razoável sobre alguns domínios. O mistério sobre os Vistani, suas intenções e sobre as Nevoas que ela atravessou, continuam a instigá-la, mas a busca pelo poder arcano ainda é forte.

Durante suas viagens, ela se deparou com uma mulher muito bela, com um caráter tão ruim, que chegava a ser palpável. Ela amaldiçoou o ventre da mulher,



para que sua prole deveria ter um exterior tão horrível quanto o seu interior, mas que possuía ao mesmo tempo, toda a beleza exterior da mulher, em seu caráter. Após essa maldição, e mais algumas punições pelos atos desonestos e covardes desta mulher, Valeria começou a sentir-se afetada pelos seus atos.

Ela ganhou o que ela chamou de poder obscuro, e dádiva traiçoeira, seu envelhecimento foi retardado, e ela até mesmo passou a retroceder, fisicamente, na sua aparência, e físico, sem afetar a sua mente. Isso lhe teve um custo, ela se tornou alvo da atenção dos mais ignorantes camponeses, dos reinos por que passava, e mesmo quando não parecia estar rejuvenescendo, de alguma maneira, ela atraía a antipatia de muitos. Isso parece não acontecer com algumas pessoas, chamados de forasteiros, e alguns dos Darklords também parecem não ter essa atitude.

Anos depois, Valeria encontra um dos filhos da mulher que ela amaldiçoara no passado, e percebe que sua maldição se mostrou horrível, e embora a mãe tenha realmente sido punida, talvez até em demasia, ela acabara condenando, três inocentes, sendo que dois morreram, e apenas Kyle Ashtog havia sobrevivido. Uma certa compaixão fez com que Valeria se apegasse a Kyle, e ainda mais forte esse sentimento se tornou, com o arrependimento pela maldição que ela havia rogado. Após um tempo com Kyle por perto, ela percebeu que sua idade estava estabilizada, e que a reação das pessoas, em relação a ela, estava sendo atenuada.

Ela começou a acreditar que a proximidade com Kyle a estava curando, de certa forma. Na verdade, ela estava, sem saber, trilhando o caminho de volta, dando os primeiros passos para trás, no caminho que ela começou a trilhar, anos atrás, quando amaldiçoou a mãe de Kyle. Um outro motivo para manter Kyle próximo, é que ele era um homem forte, capaz de protegê-la de quaisquer eventuais ameaças.

Situação Atual

Nos cinco anos em que Valeria e Kyle estão juntos, a dedicação de Valeria teve sua

atenção voltada a Kyle, e a si mesma, em sua, assim chamada, redenção. Ela protege a inocência de Kyle, mesmo que isso lhe tenha custado um tempo precioso em seus estudos.

Eles se tornaram inseparáveis neste pouco tempo em que estão juntos, e um sem o outro, perderiam muito do que são. Sem Kyle, Valeria mergulharia em suas pesquisas, e talvez até perdesse de vez o caminho para sua redenção, enquanto Kyle, sem ela, não tem ninguém e viveria sozinho, em um pesadelo, onde o seu bom coração não teria espaço para seguir o próprio rumo.

Por vezes, mesmo que não queiram, eles recebem uma 'carona', de algum vardo Vistani, da mesma maneira que Valeria recebeu para sair de sua terra natal, que os leva aos pontos mais distantes, e por vezes, lugares que eles nem se quer ouviram falar.

Combate

Valeria é uma maga habilidosa, e é hábil com a adaga, aqueles que a julgam por sua aparência infantil cometem um erro fatal. Ela, porém geralmente evita o uso de suas magias quando ameaçada, principalmente para não chamar atenção para si, contando sempre com Kyle para defendê-la, o que ele faz de bom grado. Valeria em situações menos críticas, ou quando ela é pega de surpresa costuma utilizar-se da dádiva obscura que ganhou dos Dark Powers devido a seus atos malignos do passado, dádivas estas que lhe permitem encantar a mente dos de vontade mais fraca, através de seu olhar inocente de criança.

Olhar Severo da Inocência (So): Valeria ganhou este poder após falhar em um teste de corrupção. Através dele qualquer um que desejar feri-la e confronte-la nos olhos será forçado a deixar seus pensamentos agressivos e fugir com pensamentos vergonhosos devido ao olhar infantil de Valeria. Quando usa este poder (1 vez por dia) seus olhos ficam vermelhos pelo resto do dia em que usar o poder, o que lhe pode causar grandes constrangimentos.

Kyle Ashtog

Caliban masculino; Bárbaro 3º nível; ND: 5; Tam: Méd; HD: 3; PV:32; Ini: +1; Vel: 9; CA: 12 (21 com sua armadura de Batalha) ; BasAt: +3; Ata: +6; AL: Neutro e Bom; Saves: Fort: +4; Ref: +3; Will: +1; For: 17; Dex: 14; Con: 13; Int: 10; Sab: 10; Car: 9;

(Esquiva sobrenatural, iletrado, fúria 1x/dia, movimento rápido, pressentir armadilha +1)

Perícias: Escalar: 1; Intimidação: 6; Sobrevivência: 5; Saltar: 3; Conhecimento (Ravenloft): 2; Conhecimento (Calibans): 1, **Feats:** Santidade (+2 horror, livro Heroes of Light); Back to the Wall (RL 3e).

Línguas*: Mordentish, Invidian

Posses: Machado grande, Montante, Armadura de Batalha +1, Casaco, Cantil, Anel com brasão da família, Rapier masterwork.

Kyle tem 19 anos, longos cabelos loiros, olhos azuis com toques avermelhados, um corpo coberto com mais pelos que o normal, possui as presas ressaltadas, e um físico definido. O nariz lembra um pouco, um focinho, suas unhas tem uma aparência de garras, com uma coloração marrom avermelhada escura. Ele tem um coração bondoso, como o de poucos, e não está inclinado nem para a ordem, e nem para o caos.

Kyle enverga uma armadura que era de seu pai, o único toque mágico que possui, e uma espada de boa qualidade.

História

Kyle Ashtog, nasceu filho de uma comerciante corrupta, que se utilizava da beleza para conseguir tudo o que queria. Ela se casou com Demileu Ashtog, um comerciante considerado quase um nobre, no reino em que vivia, Invidia, e era muito querido por todos, sendo uma pessoa boa e



generosa. Sua morte nunca foi esclarecida, e Kyle, sendo seu filho mais jovem, jamais conheceu o pai. Demileu conheceu Anastácia Vanghourt ainda jovem, e se encantou com sua beleza, cortejando a moça, e casando-se em pouco tempo. Em pouco tempo, ela fazia parte de seus negócios, e passou a tomar controle de tudo que Demileu tinha, sem que este se quer se desse conta do que ocorria.

Ela expandiu as riquezas de Demileu, mas sem que seu marido soubesse, ela guardava para si, e seu amante, toda a riqueza proveniente dos negócios do marido.

Nos primeiros meses do casamento, ela encontrou uma mulher que lhe amaldiçoou, e quase conseguiu expor para Demileu as suas ações. Infelizmente, este estava cego pelo amor, e isso apenas piorou quando Anastácia engravidou. A menina, era de seu amante, mas Demileu nunca descobriu, e nem se importou com a

aparência que ela havia tido quando nasceu. Ela amava a menina, e Anastácia a odiava.

Em sua segunda gravidez, ela não pode mais suportar a ganância de seu amante, e o matou. Ela nunca teve certeza de quem era o pai da segunda criança, mas esta tinha os mesmos traços da maldição sobre o seu útero, que teve a primeira criança. Ambas pareciam ser uma mistura de homem, com um animal, quase uma besta.

Anastácia estava cada vez mais amargurada, pois mesmo conseguindo toda a riqueza, ela havia aberto mão de seu amante, e seus filhos nunca teriam a sua beleza. Logo, ela teve uma terceira criança, mais um menino, que nasceu loiro, como Demileu, mas trazendo traços levemente mais humanos que seus irmãos. Isso foi demais para ela, que preferiu tirar a própria vida, a continuar neste pesadelo. À partir desse momento, Demileu perdeu muito de sua vontade de viver, e se entregou a uma tristeza sem fim. Isto refletia diretamente sobre seus filhos, que mesmo que ele os amasse, e protegesse daqueles não entendiam sua aparência, depois da morte de sua esposa, ele ficou descuidado de seus filhos, à não ser por Kyle.

Seus primogênitos acabaram morrendo, sendo vítimas do ódio de alguns, e isto levou à morte de Demileu também. Dizem que ele morreu da tristeza, e não idade, ou da febre que teve, em seus últimos dias. Kyle, estando abandonado, teve as riquezas do pai usurpadas por seus sócios, podendo ficar com muito pouco para si, e tendo que se manter em viagem, para não se tornar uma vítima como seus irmãos.

Um dia, numa viagem por uma floresta, Kyle se depara com uma carruagem, que para ao seu lado, e deixa desembarcar uma jovem criança, bonita a ponto de fazê-lo ter medo, Valeria Gryphonheart. Seu medo vinha de todos aqueles que o consideravam feio, e que sua feiúra para eles era um crime.

Ao contrário do que Kyle havia pensando, ela se mostrou bem diferente das outras pessoas, e com idéias bem diferentes das de uma criança. Kyle logo entendeu isso, mesmo com toda inocência de sua mente.

Kyle, apesar de ter sido um andarilho perdido na névoa, por vezes, nunca

presenciou nem um tipo de perigo, ou situação sobrenatural, mesmo as que passassem a menos de um palmo dele, como se a sua inocência fosse preservada por algo maior.

Situação Atual

Kyle Ashtog, e Valeria Gryphonheart, estão juntos a cinco anos, e Kyle agora se torna um homem experiente no manejo de armas, usando-as para defender o seu maior objeto de afeição.

Eles se tornaram inseparáveis, nesse pouco tempo que estão juntos, e um sem o outro, perderiam muito do que são. Sem Kyle, Valeria mergulharia em suas pesquisas, e talvez até perdesse de vez o caminho para sua redenção, enquanto Kyle, sem ela, não tem ninguém, e viveria sozinho, em um pesadelo, onde o seu bom coração não teria espaço para seguir o próprio rumo.

Combate

Kyle, apesar de sua aparência fazer com que se suponha o contrário, é um homem dócil e bondoso. Dentro dele há uma fúria contida, talvez pela sua raça, ou pelo preconceito que sofre, porém o carinho de Valeria é uma arma poderosa para manter Kyle no caminho do bem, fazendo sua raiva se conter e seu coração permanecer puro, ao mesmo tempo em que ele retribui tal carinho, e a ajuda a obter a redenção.

Porém Kyle possui suas habilidades, e embora não costume usa-las futilmente, não pensaria duas vezes em canalizar sua raiva contra aqueles que ameacem sua querida Valeria, primeiramente porque a ama, e em segundo lugar por julga-la merecedora, uma vez que ela to tem mantido no caminho do bem e lhe dado o amor que ele nunca teve.

Kyle e Valeria se completam, um é o caminho para a salvação e purificação do outro, portanto Kyle prefere dar sua vida pela salvação dela, uma vez que ela, sem ele, não teria esperança alguma de felicidade.

- A melhor maneira de destruir um homem é dar a ele aquilo que ele mais deseja.

Antoine von de Vigny

Humano; Masculino; Mago 3º/Filósofo Alquímico 7º; ND: 17; Tam: Méd; HD: 10; PV: 52; Ini: +1; Vel: 9; CA: 12; BasAt: +4; Ata: +5; AL: Leal e Neutro; Saves: Fort: +5; Ref: +4; Will: +13; For: 12; Dex: 13; Con: 15; Int: 18; Sab: 20; Car: 15;

Perícias: Ofício (Alquimia): 12; Concentração: 8; Conhecimento (Arcano):6; Conhecimento (Ravenloft): 10; Identificar Magia: 11; Ouvir: 8; Observar: 5, Concentração: 6, Atuar: 7, Conhecimento (Darklords): 7, Conhecimento (Cultura vistani): 9, Avaliar: 5, Decifrar Inscrição: 7, Ofícios (medicina) 11, Ofícios (Artesanato em vidro): 6, Conhecimento (anatomia):10, Usar Aparato Mágico: 9, Ofício (Hipnose): 10

Feats: Especialização em Magia: (Necromancia); Criar Poções, Especialização em Magia (Transmutação), Mente Lógica (+4 will)*, Escrever Pergaminho. (*do livro Van richten's Arsenal)

Línguas*: Lamordian, Mordentish, Balok, Vaasi, Dementlieuse, Darkonese, Patterna, Paridonese.

(* Algumas línguas são usadas em vários domínios, alterando-se apenas o sotaque, como é o caso de Mordentish, que é usado em Richemulot, aqui não se encontram somente os nomes das linguagens, mas sim, as diferentes pronúncias que Antoine conhece, de acordo com os domínios)

Posses: Livros de Alquimia, Maleta com substâncias alquímicas e tubos de ensaio,



2 pistolas com ornamentos em prata, 20 balas de pistola, óculos.

Magias conhecidas: (1º: 3, 2º: 2)

0º - Romper Morto-Vivo; Abrir/Fechar; Consertar; Mãos Mágicas.

1º - Causar Medo; Raio do Enfraquecimento;; Toque macabro; Arma Mágica; Aumentar; Mãos Flamejantes; Patas de Aranha; Queda Suáve; Recuo Acelerado; Reduzir; Toque Chocante.

2º - Mão Espectral; Aterrorizar; Alterar-se; levitação; Visão no Escuro; Cegueira/Surdez

Fórmulas Alquímicas conhecidas (do livro Van Richten's Arsenal): (1º: 7, 2º: 4, 3º: 1)

1º – Quintessência, Purgativo Emocional, Coagulante de Memória, Purificador Corporal, Homúnculo alquímico. 2º – Salvação Regenerativa, Purgativo Corpóreo, Criança Filosófica. 3º – Tecido Regenerador.

Antoine Von de Vigny (lê-se “Antoâne von de Vinhi”) é um homem aparentemente jovem, parece estar em seus 35 anos, veste-se à moda renascentista mais especificamente à moda de Dementlieu, seus trajes preferidos são uma capa pesada,



camisa de seda ornamentada, calças pretas e sapatos, em raras ocasiões usa botas de cavalgada. Possui o olhar sério, e profundo, como que revelando uma certa tristeza e quase imperceptível desespero, mas também uma anormal sabedoria e vivência, jamais vistas em um ser humano, principalmente na idade que aparenta.

Sua face é séria, ornada por um cavanhaque e bigode (curto e bem aparado) com a costeleta quase até o início do pescoço. cabelo preto e curto penteado para trás, com duas pequenas entradas em ambos os lados da testa indicando princípio de calvice, que haveria de aumentar na velhice.

Porém, para Antoine von de Vigny isso nunca vai acontecer.

História

Antoine von de Vigny, jovem estudioso, e que mais tarde, já um homem se formaria na Universidade de Dementlieu, e como predomina na cultura local, ensinado sempre nos conceitos filosóficos, literários, e científicos mais avançados, porém não se sabe ao certo, se pela forma como foi ensinado, ou pela sua própria convicção, sempre viu a religião, especialmente a Igreja de Ezra de sua terra, como nada mais do que “uma forma de os ignorantes passarem o seu tempo”.

Nunca havia visto ninguém que voltou da morte para contar, menos ainda alguém que tenha voltado com provas da recompensa da graça de Ezra. Assim, um descrente assumido, Antoine vivia cada dia, aproveitado ao máximo, porém não como os outros membros da classe alta, em festas, bailes, orgias, mas sim buscando o conhecimento, pois na mesma proporção de cético era também estudioso e não via razão para a existência senão a de adquirir conhecimento.

Ora, não era a vida regida por leis? O mundo criado por fatos e regras que a natureza havia criado, não era tudo sujeito de estudo, revelando assim

conhecimentos? De que adiantava gastar a vida finita em orgias, em prazeres em festas que um dia seriam em vão, quando se poderia conhecer tudo, todas as razões, todos os porquês, e mais ainda, não seria o real motivo da vida, saber o porquê da própria vida, descobrir tudo e acima de qualquer coisa por em prática todo esse conhecimento?

Assim ele estudava, mas o tempo passava, a juventude se fora, a maturidade chegara, e ele compreendia que a vida não lhe daria tempo. A vida, cujo propósito ele achava que era descobrir a verdade por detrás da existência e dar a ela uma utilidade grandiosa se esvaía.

Começando a perceber a impossibilidade de realizar o, (ao seu ver) objetivo da existência, a busca pelo conhecimento supremo, ele ficou cada vez mais desesperado e obcecado.

Até que, nos seus quarenta anos de vida (logo após obter sua graduação acadêmica), von de Vigny descobriu algo que lhe fascinou, algo que não contrariava seu ceticismo e que, ao mesmo tempo em que provava ser compatível com seu olhar científico era também algo milagroso, a Alquimia.

Ele havia então se mudado para uma terra distante e mais avançada chamada Paridon, uma cidade perdida no meio das névoas, onde a alquimia era desenvolvida e existiam organizações dedicadas ao seu estudo e prática. Ele logo aprendeu as artes alquímicas e passou a buscar através delas a vida eterna.

Ele estava estudando uma fórmula que lhe daria uma vida eterna, porém não a eternidade plena, e apenas uma versão sofrida de uma ida prolongada através de trabalhosas e dolorosas fórmulas, ele não queria isso, Antoine queria uma imortalidade plena, que não lhe exigisse trabalho e que não necessitasse de doses de fórmulas a cada mês para lhe dar meros meses a mais de vida. Ele queria um método pelo qual ele fosse imortal, imune aos efeitos do tempo e às necessidades físicas, mas para descobrir tal milagre ele precisaria de pesquisa, e talvez até de experimentos com vidas humanas.



Certa noite chuvosa Antoine encontrou um vistana gravemente ferido, sem chances de sobrevivência, para tentar algum experimento que lhe garantisse a imortalidade, ele, vendo que o jovem ia morrer cedo ou tarde, utilizou seus órgãos no experimento.

Mais tarde quando seus parentes chegaram, me busca do jovem, e descobriram a verdade, a mãe do garoto, com sua voz severa enquanto lágrimas amargas e frias lhe corriam a face, pronunciou as seguintes palavras: *“que tua maior busca seja alcançada por teu maior pecado, e que teu maior tesouro seja tua maior dor, eterno como um diamante, mas ao invés de ostentar o brilho de tal jóia, ostente a maior das dores, que o tempo jamais poderá matar.*

Tu tiraste a vida de meu filho, e agora eu lhe dou a vida assim como toda a dor que ela pode oferecer, pois as dores do mundo são infinitas, assim como será tua existência. Tu tens agora aquilo que quer.

O que tu mais buscaste será tua destruição e o que tu mais repudia, será sua salvação que jamais encontrará.”.

Antoine não compreendeu o que havia acontecido, mas sentiu um calafrio percorrer cada nervo, cada centímetro de seu corpo enquanto uma fina névoa surgia das gotas de chuva que encontravam o chão.

Ele finalmente conseguiu o que queria, a imortalidade. Porém, da mesma forma que uma criança que enjoa de um brinquedo, ele enjoou da vida, ela provou-se para ele uma maldição.

As palavras da vistana tornaram-se claras, ele teve o que mais queria, e isso era agora seu pior castigo.

Ele descobriu muito sobre a natureza do mundo, não a verdade dos cétricos, mas a verdade real, a real natureza da Terra das Névoas. Agora ele sabe que há pouco conhecimento no mundo que ele não tem, e mesmo não o tendo, como por exemplo a natureza das forças que regem o mundo, ou o porque deles o fazerem, ele sabe que esse conhecimento não lhe servirá de nada.

De nada adiantará saber os mistérios finais, uma vez que a vida eterna lhe corroe o espírito, de forma que tudo que ele quer é

descansar, ele quer a morte. E o conhecimento já não lhe tem mais utilidade, pois ele viu que seu saber não tem utilidade alguma na eternidade.

Ele trocava todo seu conhecimento, agora inútil, pelo simples conhecimento de como alcançar a morte, o vazio, seu tão almejado descanso.

Situação Atual

Antoine von de Vigny não vê sentido na vida, embora possua um conhecimento extremamente vasto, para ele esse conhecimento não serve de nada. O cansaço que lhe toma o espírito só lhe faz buscar a morte. E sua sabedoria não é capaz de lhe trazer a paz tão desejada.

Ele vaga o mundo em busca de um meio de tirar a própria vida, porém isso aparece ser impossível, e mesmo as fórmulas avançadas que ele conhece de alquimia não são capazes de fazer com que ele morra.

Von de Vigny ainda procura por conhecimento, mas não por prazer, pois isso ele não tem mais, e sim para talvez encontrar um meio de quebrar a maldição vistani que lhe dá a vida eterna.

Às vezes Antoine tenta desvendar o segredo das entidades que regem o mundo, tentando descobrir algo concreto sobre os Dark Powers, para talvez através dessas entidades conseguir alcançar a morte. Mas ele não tem tido sucesso, e está quase convencido de que essas forças parecem se comprazer com seu sofrimento, que talvez elas é que dêem força à maldição que he foi rogada. Ainda assim, ele tem a eternidade, e está convicto a usa-la para achar um meio de morrer.

Combate

Antoine von de Vigny raramente se coloca em confusão, não por temor, pois ele sabe que nada pode lhe matar, e mesmo que pudesse, é exatamente isso que ele quer. Porém ele agiria loucamente e sem um pinga de remorso se alguém tentasse lhe impedir de descobrir um meio de morrer.



Von de Vigny pode unir-se a um grupo de aventureiros ou a sociedades secretas se achar que eles podem lhe dar algum auxílio na sua busca. Ou ele poderia vir a ser confrontado por um grupo de heróis caso sua busca colocasse em risco vidas inocentes. Em sua busca Antoine pode ser uma fonte de conhecimento, um aliado, ou um terrível inimigo, uma vez que ele é incapaz de morrer, o que significa que conquistar sua inimidade seria o mesmo que ganhar um “presente” eterno.

Chama da Vida Maldita: Antoine von de Vigny é imortal. Seu corpo regenera instantaneamente qualquer dano físico e ele não necessita das necessidades vitais básicas. Caso um membro seja amputado o membro se juntará ao corpo imediatamente, se o membro for destruído ou Antoine tivesse seu corpo destroçado ou queimado, ele seria envolvido por uma densa névoa, e em questão de segundos estaria completamente reformado. Se ele fosse trancado, emparedado vivo, as névoas o transportariam para outro local em 3 dias.

Dolorosa Possibilidade: Morte A Pior das Maldições

Antoine busca a morte, achando que ela irá livrá-lo de seu sofrimento. Ele sofre por toda eternidade com a vida e sua maldição nega-lhe até mesmo a possibilidade de entrar em coma ou de perder os sentidos.

Porém ele desconhece sua real maldição. Existe em algum lugar uma forma de mata-lo. Mas aí é que ele verá o real sofrimento, pois ele se esquece de que a morte não é o fim e de que o espírito permanece, e ao contrário do corpo não pode ser destruído. Assim se conseguir morrer, ele verá para seu desespero que ele estará na condição de espírito, agora sim, eterno e indestrutível e consciente, e verá que de uma forma ou de outra ele terá que existir por toda eternidade, consciente, vivo, e sem poder morrer.

De uma forma ou de outra será inevitável, ele será obrigado a viver sua insuportável vida por toda eternidade.

Porém, toda maldição tem uma exceção, e quem sabe se ele prestasse um grande auxílio aos vistanti, se eles não lhe dessem o descanso que ele tanto almeja, ou se ele conseguisse uma forma de reencarnar em outro corpo com sua memória apagada.

Rowahyr Galerip

Meio-elfo; Masculino; Bardo 1º nível; ND: 1; Tam:Méd; HD: 1; PV: 8; Ini: +3; Vel: 9; CA: 14 (couro); BasAt: +0; Ata: + 3; AL: Caótico e Neutro; Saves: Fort: +2; Ref: +5; Will: 28; For: 13; Dex: 16; Con: 15; Int: 18; Sab: 11; Car: 18;

Perícias: Acrobacia: +7; Atuação (narrativa): +8; blefar: +8; Concentração: +4; Conhecimento (história): +6; Diplomacia: +10; Disfarce: +6; Equilíbrio: +5; Observar: +1; Obter Informação: +8; Procurar: +5; Saltar: +3; Sentir Motivação: +2; Usar Instrumento Mágico: +8.

Feats: Saque Rápido.

Línguas: Silva, Vaasi, Balok, Sithican

Posses: Mochila, Cantil, Corda de Seda (15 m), Pederneira e Isqueiro, Flauta.

Habilidades de Classe: Música Bárdica, Conhecimento Bárdico, Contra Música, Fascinar, Inspirar Coragem.

Magias conhecidas: (0º: 2): Brilho, Detectar Magia, Ler Magias, Prestidigitação.

Rowahyr Galerip é tem a pele muito branca, olhos verdes, cabelos longos (abaixo dos ombros) lisos castanhos claros, orelhas meio pontudas o que lhe distingue de um humano normal e de um elfo de sangue. Usa calças largas, presas por botas negras, e camisa branca com um colete azul por cima, ele tem um colar com uma pena, foi lhe dado quando era pequeno por uma velha senhora que o criou até chegar a sua adolescência. Ela morreu antes de vê-lo entrar na Academia Bárdica de Harmonia.



História

Após ter se formado na escola bárdica, Rowahyr se apaixonou por uma donzela chamada Alicia, e com ela namorou durante um tempo, a pressão dos pais da donzela Alicia Asilin era grande e exigiam que os dois se casassem, mas Rowahyr não queria saber de casamento.

Assim, os pais de Alicia proibiram os dois de se verem pois descobriram que Rowahyr tinha desposado Alicia, até que Rowahyr pedisse a mão de Alicia em casamento. A saudade era grande e Rowahyr não conseguia ficar longe de Alicia, nisso ele foi tentar falar com ela em sua casa, mas logo foi barrado pelo sabre de seu pai, que na hora da raiva lhe fez um corte na barriga, o que lhe traz

lembranças até hoje. Com raiva em seu coração Rowahyr sentia uma enorme força de matar os pais de Alicia e isso ele demonstrava a seus amigos.

Rowahyr que fazia boas apresentações o que lhe rendia um dinheiro razoável começou a juntar dinheiro. O pai de Alicia era um comerciante de muito nome e vivia viajando, antes ele não levava Alicia mas após esse acontecimento ele decidiu levá-la a todos seus negócios assim como levava sua esposa.

Rowahyr não esquecia o que lhe tinha acontecido, em um dia de extrema raiva pegou o dinheiro e ofereceu a dois mercenários para que matassem o pai de Alicia, na estrada, enquanto as mulheres estivessem dormindo.

Naquela noite Rowahyr se remoia de remorso por ter mandado fazer aquilo e pegou seu cavalo e cavalgou para tentar impedir o que ele mesmo havia planejado. Ao se aproximar da carroça viu que as duas mulheres estavam chorando ao corpo do senhor, agora morto, a carroça estava em chamas e os cavalos da carroça estavam mortos.

Alicia quando viu Rowahyr gritou “Eu te Odeio”, “Saia daqui.”. Rowahyr se mostrou arrependido, mas isso não a convenceu.

Ele passou a noite galopando pelas redondezas do povoado de Harmonia, só não esperava que quando chegasse fosse ser preso pela milícia local.

Todos ficaram sabendo da história, e o povo pedia para que ele fosse enforcado em praça pública.

Mas no dia do seu enforcamento o Menestrel da cidade, deixou a sua punição pelas mãos de Alicia que disse as seguintes palavras: “Deixe viver aquele

que eu odeio, deixe ele na prisão para que apodreça com os ratos e vermes.”

Rowahyr ficou anos com as palavras de Alicia na mente

Rowahyr passou anos preso até que o Menestrel mudou e resolveu soltá-lo, pois disse que ele já havia pago pelo que fez.

Situação Atual

Rowahyr agora vive nas tavernas, geralmente bêbado e jogado nos becos do povoado.

Sem nenhum sentido e sem nada para guiar sua vida, ele gasta seus dias de forma decadente, remoendo toda desgraça que causou, e se embebedando para tentar fugir de sua consciência.

Porém, cedo ou tarde os horrores que se escondem por trás das névoas e da cortina do mundo se revelarão, e Rowahyr será obrigado a confrontar sua consciência, ao mesmo tempo em que desvenda os mistérios obscuros do mundo.

Combate

Rowahyr não opta por combates diretos, preferindo agir através de sua música, do seu carisma e blefe. Porém ele não pe covarde e não foge frente ao perigo, utilizando-se do combate corpo-a-corpo se necessário, ou se a situação não permitir outros meios.

Gunther Borovich

Humano; Masculino; Guerreiro 1º nível; ND: 1; Tam: Méd; HD: 1; PV: 12; Ini: +1; Vel: 9; CA: 15; BasAt: +1; Ata: +4; AL: Neutro Bom; Saves: Fort: +4; Ref: +1; Will: +2; For: 16; Dex: 12; Con: 14; Int: 10; Sab: 12; Car: 12;

Perícias: Escalar: +5, Saltar: +5, Ofícios (Armeiro): +2, Natação: +4, Ouvir*: +3, Observar*: +3, Cavalgar: +2, Sobrevivência*: +2

Feats: Assombrado (Tânia), Corajoso, Prontidão

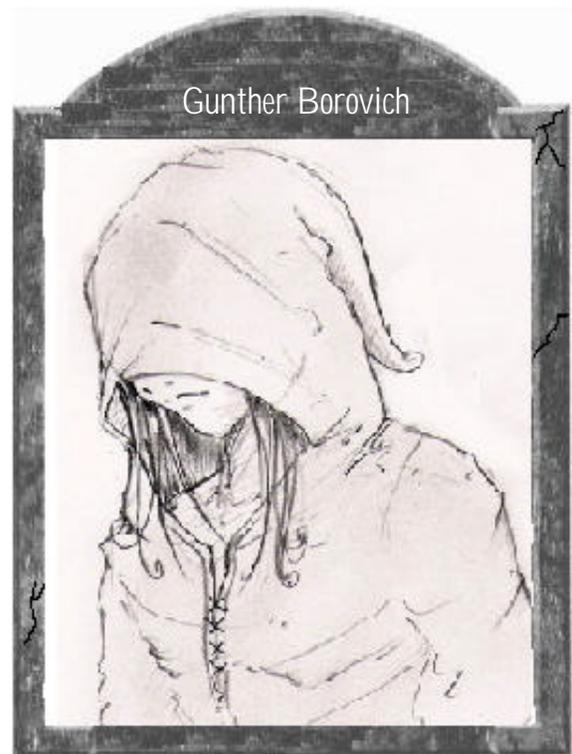
Línguas: Balok, Gundarakite, Mordentish

Posses: Camisão de Cota de malha, Mochila, Ração para 4 dias, Cantil, 3 Tochas, Pederneira, Saco de dormir, Espada longa.

Gunther é um homem alto, de porte físico avantajado. Cerca de 1,76 de altura, alto para um Baroviano, tem os ombros largos e braços fortes. Uma pele clara, outra vez diferente dos Barovianos. Cabelos escuros e mal penteados a altura dos ombros. Olhos escuros com um brilho azulado em seu interior, raramente Gunther fita alguém nos olhos, quando o faz um dos olhos pisca nervosamente.

Seu rosto quase sempre está coberto por um mando, esboça um sorriso falso e trêmulo que logo pode ser substituído pelos seus dentes alvos.

Gunther tem um temperamento explosivo, pode mudar de atitude em fração de segundos, tremendamente zeloso pelo que lhe pertence (seja material ou sentimental). Muitas vezes perde o controle de suas ações quando se vê pressionado por demais.



História

Retirado do diário de Gunther Borovich:

- Minha querida, não existem palavras para descrever o que eu sinto quando estou contigo. Aqui sobre a luz do belo luar de Baróvia, nesse outono acolhedor. Amo-te, Tânia.

Estávamos nós dois, sentados em um banco na pequena praça de Baróvia, a noite estava encantadora e apaixonante. Os cabelos dourados de Tânia caíam-lhe sobre os ombros, ela esboçava um sorriso radiante, seus olhos alegres espelhavam seu espírito jovial.

- Meu amado, sabe que sou tua para todo sempre, nada nem ninguém poderá nos separar, nosso amor será eterno.

Eu não me cansava de ouvir aquelas palavras, porém, mais uma vez nosso amor deveria esperar. Eu sou um Baroviano e ela

uma Gundarakita, na hierarquia social o povo dela estava abaixo do meu e isso me deixava irritado, mas não podia fazer nada. Nós tivemos de sair da praça o mais rápido que podíamos, pois alguns jovens acabavam de arrumar uma confusão ali perto e já estava de noite. Ninguém fica nas ruas durante a noite.

Assim que chegamos frente à porta da casa dela, eu a beijei e me despedi. Acenei também para o pai de Tânia que nos observava pela janela, já preocupado com a filha, apesar de nossas diferenças ele era a favor de nosso amor, me deu apoio quando precisei, mesmo sendo empregado de meu pai, mas entre nós não havia esse tipo de dogma, éramos grandes amigos. Senti-me estranho naquele momento em que virei as costas e caminhei para casa, mas não dei importância aquilo e fui embora.

Logo que ia deitar-me, fui novamente aplacado por aquela estranha sensação, parecia uma sensação de perda, solidão. Era algo ligado a Tânia, comecei então a temer pela segurança dela e não iria descansar enquanto não a visse novamente e teria de ser naquela noite.

Apanhei então meu colete, meu cachecol e calcei minhas bombachas. Pus-me a caminhar pelas ruas escuras de Baróvia.

A cidade estará parada, todo o movimento que víamos durante a manhã não existia mais. Enquanto caminhava pelas ruas, eu evitava olhar os becos e vielas, mas era impossível negar que as sombras observavam cada passo que eu dava.

Conforme dava meus passos determinados rumo a casa de Tânia, aquela estranha sensação ia tomando conta do meu ser, era um pressentimento de que algo ruim estaria acontecendo, mas porque com minha amada Tânia? Eu não voltaria para casa, apesar de ter dado um passo atrás quando cheguei a praça da cidade, olhei o banco onde havíamos nos sentado. Estava tudo quieto e um ar pesado pairava no local, nem mesmo um mendigo sentava ao banco, como era costume nas madrugadas. Talvez não houvesse mais mendigos em Baróvia.

Logo eu estava frente ao portão da casa de Tânia, notei que o mesmo estava

aberto, mas a tranca continuava fechada e parte da coluna de pedra que segurava o portão estava quebrada, ele fora arrombado. Passei a ter mais cautela, não havia trazido nem minha espada nem meu punhal, então peguei um pedaço de madeira que jazia ao chão do jardim.

Caminhei pelo jardim onde havia uma pequena trilha de pedras que me guiava até a frente da casa. A porta também estava aberta, nenhuma pessoa em sua consciência deixaria as portas de sua casa abertas durante a noite, ainda mais em Baróvia.

Eu entrei na sala, estava tudo normal. Havia duas poltronas de frente para uma lareira que ainda queimava, ouvia-se apenas o estalar da madeira crepitando. Cerrei o punho no bastão que trazia e caminhei para outro cômodo da casa.

O corredor sinuoso guiou-me até duas portas, ambas fechadas. Decidi então seguir o corredor, no fim ele quebrava para a direita, onde ficava a cozinha. Para minha surpresa, havia um pé para fora da sala, apressei-me a ir até lá e vi o pai de Tânia caído, de costas, uma grande mancha vermelha molhava o chão de pedra. Como pode aquilo ter acontecido? Realmente havia algo de errado naquela casa, um grande amigo meu jazia agora morto ao chão, pai da mulher que eu amo.

Eu nunca havia visto uma pessoa morta, dei um passo atrás e meu coração disparou, tentei tocar o corpo para conferir, não podia acreditar que ele estivesse morto, falei com ele a cerca de horas atrás, podia lembrar-me do sorriso do velho senhor por baixo daquele grande bigode. Orava para o Senhor da Manhã pela alma do bom homem quando ouvi um som abafado que vinha do outro corredor, era um gemido fraco, voltei. Abri a porta da direita e deparei-me com a cena que mais me chocou em toda vida, até agora. Aquele era o quarto de Tânia, eu vi vultos em sua cama, quando olhei bem a vi junto de alguém, estavam juntos, abraçados! O homem estava de costas para mim e ela de frente, mas sua cabeça estava abaixada. Eu vi apenas suas unhas aranhando as costas daquele homem. Só então percebi o que estava acontecendo, recuso-me até hoje em falar abertamente sobre o acontecido.

Perante aquela cena, meu coração inflamou de fúria e ódio. Há poucas horas eu havia trocado confidências amorosas com aquela mulher que agora estava na cama com outro e uivava de prazer! Ela disse que seria minha para todo sempre e que nada nos separaria, crápula! Minhas mãos tremiam enquanto eu girava o outro punho no bastão que trazia, o que mais queria naquele momento era ver aquele homem morto, e ela! Sim ela!

Olhei a cena por minutos que mais pareciam horas, e os dois continuavam naquele transe bestial, era como se eu não estivesse ali, o corpo de Tânia balançava no ritmo daquele homem, seus olhos estavam virados para cima, ela mal mantinha a boca fechada, babava!

Eu não podia continuar parado, deveria agir! Se Tânia quisesse já teria parado o homem, ou ao menos pedido por ajuda, eu notei que seus olhos vacilantes me fitaram por alguns segundos, mas não esboçou sentimento algum, apenas um olhar morto acompanhado pelos gemidos de prazer.

Serre o punho mais uma vez, segurei o bastão com ambas as mãos, fui até a cama e golpeei o homem várias vezes na cabeça até que a mesma abrisse. Ele estava envolvido de mais com minha amada para defender-se.

Assim que o desfaleci, voltei-me para Tânia. Ela estava em prantos, seu corpo estava sujo pelo sangue daquele homem, que não era bem um homem. Depois de derrubá-lo notei que era uma aberração, tinha uma língua bifurcada e deformidades pelo corpo.

Eu ergui o bastão para Tânia enquanto ela puxava meu colete, balbuciava palavras de súplicas por sua vida. Dizia que me amava, mas quem amava era eu! Ela traiu-me com aquela criatura hedionda. Sem pensar mais eu desci com o bastão no rosto dela e estava feito.

Ela engasgava no próprio sangue, enquanto puxava o colete, logo suas mãos já estavam fraquejando e eu pude ouvir um fraco "Eu te amo", aquilo atingiu-me como o coice de um garanhão, eram palavras fracas,

vacilantes, mas em meu íntimo eu senti que foram as mais verdadeiras que ela já dissera a mim.

Meu mundo havia desmoronado naquele momento, não derramei lágrima alguma, era o sangue que vertia de meus olhos. Abracei o corpo de Tânia, podia sentir o pouco de seu calor que esvaía do corpo. Ali fiquei até que o primeiro raio de sol misericordioso entrasse no quarto.

Sem coragem de viver naquela cidade que dia-a-dia me traria lembranças do acontecido, fugi e desde então vago sem rumo pela terra das névoas.

Situação Atual

Gunther vaga sem rumo pelos domínios próximos a Baróvia, sempre que tenda dar um passo além deste se vê impedido por pensamentos hediondos.

Já foi visto algumas vezes em templos e igrejas de Ezra e do Senhor da Manhã, alguns dos altos sacerdotes com quem conversou, dizem que ele procura uma pessoa que seja capaz de trazer alguém de volta a vida, provavelmente para usar em sua amada.

Combate

Gunther não é uma pessoa maligna e preza os valores como honra, justiça e dignidade. Sempre pronto a defender aqueles que preza ou aquilo que valoriza. Porém esse seu zelo o faz ser extremamente cuidadoso com o que é seu, o com aquilo de que (ou de quem) gosta. Gunther é explosivo e se algo ameaçar aquilo que é seu, ele com certeza irá explodir em fúria, ferozmente avançando contra o motivo de sua fúria, às vezes de forma exagerada, apenas para voltar ao normal depois que a destruição já tiver sido causada.

Dr. Javar Milton

Caliban; Masculino; Expert 3º nível;
ND: 2; Tam: Méd; HD: 3; PV:15; Ini:
+1; Vel: 9; CA: 11; Ata: +5 (Bisturi);
AL: Neutro e Mal; Saves: Fort: +1;
Ref: +2; Will: +6; For: 16; Dex: 12;
Con: 10; Int: 14; Sab: 15; Car: 5;
Perícias: Curar: +9; Observar: +8; Ofício
 (Alquimia): +8; Ouvir +3; Profissão
 (Farmacêutico) +11; Blear: +13;
 Disfarce: +13; Procurar: +13;
 Conhecimento (Anatomia): +10;
 Conhecimento (Cultura humana): +4;
 Conhecimento (arcano): +3;
 Conhecimento (humanóides
 monstruosos):+3; Conhecimento (cultura
 dos metamorfos): +5; Profissão
 (herbalista): +5.
Feats: Educação Universitária; Foco em
 perícia (anatomia); Foco em perícia
 (profissão[farmacêutico]).
Línguas: Paridonese, Mordentish, Vaasi.
Posses: Avental cirúrgico, Bisturi, Luvas
 de couro, Kit de cura, 3 frascos com
 ácido, Fogo de Alquimista (usado em
 situações de emergência).

Dr. Javar Milton foi amaldiçoado a ter o corpo distorcido de um Caliban. Agora com metade a mais do tamanho que tinha em sua antiga forma, seu corpo é composto de bolhas semelhantes a tumores, um olho é maior que o outro e o cabelo que ele tem é ralo e espalhado apenas em algumas partes.

Nenhuma mulher seria capaz de aceitá-lo agora, ele parece tão monstruoso por fora como é por dentro.

Com a ajuda de uma poção de sua própria criação, ele pode parecer com ele era antes, um belo cavaleiro com cabelo negro, levemente grisalho e um bigode bem aparado. Ele é um pouco baixo, mas irradia a aparência de alguém com grande intelecto.



História

Javar Milton se tornou doutor após estudar na Universidade de Dementlieu. Ele era o primeiro da classe por sua habilidade em medicina e anatomia. Ele sonhava que seu talento viesse a salvar os doentes, mas para sua consternação ele, ao contrário trabalhava para aqueles que eram doentes apenas em suas cabeças. Ele rapidamente começou a trabalhar como um talentoso cirurgião, e criou métodos para melhorar a aparência daqueles que eram preenchidos pela vaidade. Javar detestava seu trabalho e as pessoas para as quais ele trabalhava, e cada dia era um exercício de paciência para suportar as ordens de nobres conceituados.

Um dia ele conheceu a filha de um de seus pacientes, sua grande beleza o fez pensar que ela não deveria ser sua paciente. Através de seus pais, Dr. Milton conseguiu a permissão para cortejá-la. Ela recusou todas suas investidas românticas, ela era dez anos



mais nova do que ele e jamais se apaixonaria por ele. Dr. Milton logo parou de tentar e colocou seus esforços em seu trabalho, fazendo suas pacientes parecerem, ao menos, com ela. Após uma reflexão profunda ele teve um plano, ele iria deformá-la e depois desfazer isso, fazendo-a voltar ao normal, e ela o amaria por gratidão.

Ele colocou seu plano em prática aquela noite, e no próximo dia ele esperou ansiosamente que seus pais a levassem até ele. Porém ele descobriu que ela havia se suicidado e agora jamais estaria ao alcance dele. Antes de morrer ela amaldiçoou Dr. Milton para se tornar tão feio quanto era em seu interior. Nos próximos dias que se seguiram Dr. Milton foi vitimado por uma pavorosa doença, seu corpo se partia em dor e se contorcia. Seus colegas doutores tentaram medicá-lo e mesmo uma cirurgia não pode reverter seu estado. Dr. Milton não poderia continuar seu trabalho, pois ninguém aceitaria ser tratado por um monstro. Ele só tinha permissão para exercer a medicina á portas fechadas e cirurgia para pacientes inconscientes. Quando um deles acordou e o viu, ele foi forçado a deixar Dementlieu.

Ele foi para Paridon com outro doutor e lá trabalhou em segredo. Em seu tempo escasso ele estudou metamorfos e logo criou um método, usando certas ervas, sangue de racistas e sangue de doppelganger para criar uma poção para alterar a forma daquele que a beber, dando-lhe uma forma sem deformidades.

Mas ele não poderia ter um suprimento inesgotável, pelo menos para o sangue de doppelganger. Uma de suas pacientes estava dando a luz a um bebê cujo pai era comprovadamente um doppelganger. Quando o bebê ficou órfão, pelas mãos de Milton, ele roubou a criança e deixou Paridon com ela antes que alguém percebesse. Criando a doppelganger como sua filha e usando pequenas doses de seu sangue para recriar as poções, ele logo fundou uma nova prática nos becos de Rookhausen, Darkon. Ele ajudou vários companheiros calibans a viver uma vida sem suas deformidades, fazendo-os leais a ele.

A limpeza das ruas por Dr. Milton tem feito os becos pobres de Rookhausen amistosos aos não humanos. Sua ajuda aos

pobres fez os nobres não o importunarem por medo de que as pessoas das classes baixas pudessem se rebelar contra eles. E, embora os guardas da cidade estejam em alerta sobre ele, eles não farão nada se não forem financiados pelas moedas dos nobres.

Situação Atual

Dr. Milton acredita que seu bem pesa mais do que seu mal. Ele fez ao mundo um grande serviço, livrando-se de pessoas racistas, o que é um preço pequeno para auxiliar os necessitados. Ele realmente gosta de ajudar os doentes e pobres, o que acredita ser o que os doutores deveriam estar fazendo. Milton tem desgosto pelos nobres, mas jamais demonstraria isso na frente de algum nobre, pois tal ato não seria sensato. Javar Milton mantém em segredo seu trabalho de ajuda aos calibans, utilizando-se de outros pacientes para espalhar sua palavra para os excluídos da civilização.

Ele é um intelectual e protetor dos pobres, e para os não humanos, especialmente os calibans que auxilia, ele é um herói.

Combate

Dr. Milton odeia sujar suas mãos com tal ato incivilizado. Ele deixará que outros o protejam e tentará dialogar com seus inimigos. Ele primeiro se passará por ignorante e agir como se fosse um simples médico, fazendo-se de vítima. Se for pego em seus atos, ele irá rapidamente se defender, dizendo que ele ajuda os desafortunados, descrevendo-se como um herói para os não humanos e para os tão pobres que não são considerados sub humanos para a sociedade. Matá-lo faria com que os pequenos calibans Johnny e Sussie nunca conhecessem a aceitação da sociedade.

Livrar as ruas daqueles que seriam capazes de ferir as inocentes crianças não chega a ser um ato maligno, e as únicas leis que ele quebra são aquelas feitas pela bela classe alta para servi-la. Se apelar para que seus inimigos pensem nas crianças não



funcionar, Dr. Milton irá fugir, pois ele acha melhor que seu trabalho se reinicie em outro lugar do que tê-lo interrompido definitivamente.

Se forçado ao combate, Dr. Milton possui grande força e regeneração garantidas por sua maldição, com sua mente intelectual e seus contatos ele pode ser um oponente perigoso.

As Três Faces do Doutor Milton

Doutor Milton; será ele uma vítima, herói ou vilão?

Esta aventura funciona para um grupo de qualquer nível, embora seja mais adequada para um grupo de nível baixo. A aventura se passa em Rookhausen, uma pequena cidade localizada em Darkon, praticamente na divisa com Nova Vaasa, o que não a impede de ser encaixada em qualquer outra cidade de Ravenloft. A aventura deverá mexer com a moral dos jogadores, e expõe o fato de que talvez Milton e seus seguidores sejam apenas vítimas da sociedade tentando contra-atacar. Mexer com a piedade, essa é uma ferramenta que Dr. Milton certamente irá usar, Dr. Milton é insano, realizando atos malignos para auxiliar os mais necessitados. Caberá aos PCs decidir onde a linha entre o bem e o mal deverá ser traçada e como lidar com Milton e seus trágicos seguidores. É recomendável que o Mestre leia a história de Dr. Milton e a aventura antes de começar, e que prefira recompensar a representação e os modos não agressivos de resolver problemas.

Histórico da Aventura

Dr. Milton abriu uma clínica em Rookhausen, Darkon, atendendo os doentes das ruas. Por um lado ele e seus pacientes matam humanos racistas para abastecer seus medicamentos dedicados a dar aos não humanos a aparência humana. Doctor Milton fez inimigos, e mesmo suas alianças tendem a colocá-lo em problemas. Antes que os PCs se envolvam, Dr. Milton já terá estabelecido uma boa reputação e seguidores leais.

A Aventura Começa

Esta parte da aventura começa aleatoriamente com os PCs explorando a cidade.

Evento 1 O Ataque

Os PCs ouvem barulhos de pessoas amaldiçoando e atacando alguém em um beco um pouco distante, mas suficientemente perto para se ouvir os barulhos.

Muitas vozes, tanto femininas quanto masculinas são ouvidas, apenas algumas palavras podem ser compreendidas desta distância. "Ahhh! Um monstro " "Sinta isto!" "Você não irá devorar nossas crianças hoje!" "Certifique-se de que isso morreu!" então ouve-se um borbulho seguido de gritos.

Quando os PCs chegam eles encontram seis cidadãos mortos e um caliban caído em uma poça de sangue.

Quando vocês chegam a cena, vocês vêem que o beco está mortalmente quieto. Um humano com várias deformidades jaz morto no chão, seu crânio de formato estranho aberto e esmagado. Ao redor dele um grupo de cidadãos mortos estão espalhados na rua, suas gargantas cortadas. Apesar de haver grande quantidade de sangue espalhado pelo chão e paredes, pela quantidade de corpos deveria haver mais.

Algumas pistas:

Cidadãos mortos: Um tem um porrete, outro possui um saco com 5 peças de cobre, e todos eles foram mortos com uma pequena lâmina bem afiada.

Caliban morto: Ele possui dois papéis com endereços (um é um documento usado, o outro é um cartão de visita), a criatura também tem uma garrafa quebrada multicolorida (verde, azul e amarelo). O caliban foi morto pelo primeiro golpe do porrete de um dos mortos.

O documento contém um endereço: Casa

de Mara, 72, Fim da rua Baixa, com um pequeno mapa indicando o caminho a uma casa.

Cartão de visita: Loja de esquina de Estiae – localizada na região do Mercado da cidade.

Área 1 Lar Doce Lar

Vocês seguem o mapa do endereço até uma loja de esquina de dois andares, muito parecida com um sobrado. As janelas são pesadas e as cortinas por detrás delas impedem a passagem da luz e a visão do que há dentro. Há uma porta de ferro ornamental precedida por pequenos degraus, mas pelo estado da casa parece mais que os degraus indicam a saída. Apesar desses tipos de proteção serem comuns nas ruas baixas, para evitar a entrada de ladrões, no fundo vocês parecem sentir que nesta casa elas servem para impedir que algo saia, algo que deve ficar preso lá dentro.

Os PCs seguem o endereço para uma casa nas ruas baixas. Uma mulher chamada Mara atende a porta, ela não saberá porque o caliban tinha seu endereço, e não deixará ninguém entrar. Se lhe disserem que o caliban morreu, ela irá fechar e trancar a porta, recusando-se a atender. Qualquer PC tentando ouvir o que se passa lá dentro ouvirá choros.

Se os PCs arrombarem a porta (DC14, 20 trancada) ou convence-la a abrir a porta eles a encontrarão chorando. Ela dirá finalmente que ela vivia sozinha, e deixou o caliban permanecer lá para ajuda-la, mas que Sally se afeiçoou a ele. Ela dirá que Sally é sua filha e que ela é muda, e continuará chorando. Sobre a mesa da cozinha há uma garrafa multicolorida, vazia. Mara dirá que ela era do caliban (o que é mentira), mas se questionada novamente ela dirá aos PCs para irem embora e a deixarem em paz com Sally.

Sally

Uma garota de 15 anos observa da escadaria, Os PCS irão notar uma bela garota de cabelos loiros e olhos azuis, ela não pode falar, e é na verdade uma caliban sob os efeitos da poção. Sally irá atacar se Mara partir para a agressão ou for agarrada pelos PCs, apenas Mara poderá convencê-la a parar.

Área 2 Loja de Esquina de Estiae

Uma barraca no distrito mercantil e das ruas baixas, repleta de garrafas, tem uma placa em várias línguas apontando-a como sendo a Loja de Esquina de Estiae. Um elfo em mantos coloridos permanece atrás da barraca, cuidando de seus afazeres. Lá há vários perfumes, poções de poderes fantásticos e garrafas cujo conteúdo é melhor não ser descrito.

A barraca de Estiae contém vários perfumes exóticos diferentes, que valem de 1 a 25 peças de ouro. Poções que cabem ao mestre serem decididas, das quais muitas são falsas, ou até mesmo veneno. Estiae é um elfo de Nartok, Darkon, ele negará qualquer envolvimento até que as garrafas coloridas de poção sejam usadas como evidência, então ele dirá que ele as obteve de Dr. Milton, e que a poção serve para fazer os calibans se parecerem com humanos por um curto período de tempo. Estiae não possui mais nenhuma no estoque, mas irá escrever o endereço do doutor para o grupo.

"O doutor é um herói, ele ajuda os não humanos, enquanto os outros humanos atirariam paus, pedras ou coisas piores" Estiae dirá enquanto os PCs partem.

Evento 2 Mara pede por ajuda

Este evento acontece após os dois endereços acima serem checados.

Conforme os PCs partem da barraca de Estiae (ou da casa de Mara dependendo da ordem), Mara os encontra e pede por ajuda.

Mara vem ao grupo, lágrimas correm-lhe a face. "eles a pegaram, eu deveria tê-la vigiado melhor. Eles a levaram e pretendem queimá-la. Vocês precisam salvar Sally, meus vizinhos acham que ela é um monstro. Minha pobre pequena Sally, eles irão matá-la com certeza e vocês são os únicos que podem impedi-los." Mara diz enquanto suplica por ajuda. Ela cai de joelhos perante vocês e começa a chorar. As pessoas na rua ignoram o espetáculo.

Uma multidão de camponeses revoltados levou Sally e planeja queimá-la. Neste ponto Mara dirá aos PCs que Sally é na verdade um caliban e alguém a viu em sua verdadeira forma e levou a multidão para pega-la. Sally usava a fórmula que os calibans estavam tomando.

Área 3 Ardor na Rua Baixa

No centro da praça da rua baixa está uma humana grotesca com garras no lugar das mãos, a criatura está amarrada em uma vara com madeira e galhos quebrados ao seu redor. Um grupo de pessoas permanece perto, olhando e lançando insultos. Um homem em um robe clerical está no comando do evento, portando o símbolo de lawgiver em uma mão e uma tocha na outra. "Enfim, nós iremos purificar este pecado da criação com o fogo. Este monstro horrível que usa disfarce inocente deve ser expurgado desta cidade. Sejam todos testemunhas de que nós impedimos estes monstros amaldiçoados de causarem desgraça entre nós." O clérigo vibra enquanto alguns de seus seguidores acendem a lenha sob a caliban. A multidão comemora ainda mais.

Os PCs vão para a Rua Baixa, e no centro está Sally amarrada a uma vara, com camponeses gritando que ela é um monstro. A multidão enfurecida permanece ao redor da praça e dois lenhadores estão

protegendo o (Inquisidor) clérigo que fica próximo da pilha de lenha em chamas. Sally começará a receber dano na terceira rodada se não for libertada. Os PCs que entrarem no fogo receberão 1 ponto de dano por calos, teste de Reflexo (DC 15) evita o dano.

Quando Sally for libertada ela terá a intenção de matar os camponeses, sua mente dominada pela fúria. Apenas dois camponeses, mais os gêmeos lenhadores e o clérigo permanecerão quando desafiados pelos PCs, os outros irão fugir e procurar os guardas para prender os PCs.

Se Sally for subjugada mas continuar viva, Mara agradece aos PCs e lhes diz: "Sally era desta forma quando nasceu, mas a medicina de Dr. Milton a permite se tornar uma criança normal. Eu devo deixar a cidade antes que eles voltem."

Se Sally morrer, Mara irá pegar o corpo e levá-lo, deixando a cena completamente abalada e chorando, ela se recusará a falar com os PCs e provavelmente irá culpa-los por não salvar Sally a tempo.

Sally[Caliban Commoner nível 1](1): ND 1, Tamanho: Médio, DV 1d4+2, PV 4, Ini +6, Vel 9, CA 13 (des), Ataque garra+2, Dano 1d4+2, Saves: Fort+4, Ref+3, Will+1; For14, Des14, Con14, Int 9, Sab 12, Car 6. Perícias: Escalar +3, Ouvir +2, Observar +2, Pular +3. Feats: Iniciativa Melhorada.

Multidão Enfurecida [Commoners nível 1](15): ND 1/4, Tamanho Médio, DV 1d4, PV 2, Ini +1, Vel 9, CA 11 (des), Ataque punho, Dano 1d3, Saves: Fort+1, Ref+1, Will+0; For10, Des12, Con10, Int10, Sab 10, Car 10. Perícia: Ouvir +4, Procurar +2, Observar +4, Saltar+2, Profissão (cozinhar) +4. Feats: Resistência, Prontidão

Gêmeos lenhadores Hans e Franz Gritter [Commoners Nv 1](2): ND 1/2, Tam: Médio, DV 1d4+5, PV 7, Init +1, Vel 9, CA 11, Ataque machado, Dano 1d8+1, Saves: Fort+1, Ref+1, Will+0; For12, Des12, Con14, Int10, Sab 10, Car 10. Perícias: Escalar+2, Ouvir+4, Procurar+2,

Observar+4, Profissão (Lenhador) +4.
 Feats: Toughness, Prontidão
 Items: Machado, saco de couro com 2 po.

Albor Nubbion o Inquisidor [Adepto nível 2]
 (1): ND 1, Tamanho: Médio, DV 2d6+2, PV 12, Ini +1, Vel 9, CA 14/16 (Couro +des/escudo), Atk Tocha, Dano 1d6, Saves: Fort+1, Ref+1, Will+6; For10, Des12, Con12, Int10, Sab 14, Car 13. Perícias: Cura+3, Concentração+5, Profissão+5, Spellcraft+1. Feats: Vontade de Ferro, Esquiva
 Magias porDia 3/2
 Nível 0-: Curar ferimentos leves, Detectar Magia
 Nível 1-: Abençoar, Sono
 Itens: Armadura de couro, Escudo largo de madeira, 3 tochas, Símbolo sagrado de Lawgiver.

Evento 3 Rumor Diário

Quando os PCs seguem para o Dr. Milton após a queimada na rua baixa, um garoto de rua irá pará-los tentando conseguir algum dinheiro em troca de informação. Pagando ou não o garoto de rua irá falar, pois ele quer um pouco de atenção, mais do que dinheiro.

"Eu vi, eu vi sim! Os doutores mataram todos eles. AS pessoas estavam se divertindo com o homem feio, os doutores mataram eles por isso. Homens de branco levaram os corpos e outros drenaram o sangue dos corpos com uns tubos estranhos. Eu nunca mais vou ir ao médico" O garoto diz.

O garoto de rua está se referindo ao evento no começo da aventura. Um teste para Conseguir Informações (DC15) nas ruas baixas irá também revelar muitos outros desaparecimentos, todos eles humanos, desde que o doutor Milton chegou, todas as vítimas tem em comum o fato de eles terem expressado em voz alta o quando eles odeiam não-humanos.

Explorando a Clínica do Dr. Milton

A Clínica do Doutor Milton é um vortex do mal de nível 3, pelos capangas queimando corpos vivos nas fornalhas ou quando Dr Milton está criando seu medicamento, ou mesmo quando Dr. Kafe realiza suas cirurgias mortais. O lugar é manchado com a emoção da agonia. Se os PCs permanecem algum tempo me uma sala, eles começam a ouvir gritos das vítimas do passado, ou luzes ficando vermelhas enquanto estranhas sombras se movem nas paredes. Eles podem ver estranhas formas humanóides cujas características são borradas andando em outras salas quando apenas os PCs estão olhando. Allips tendem a assombrar o lugar, mais no andar de cima e na sala da fornalha, quando algum PC estiver sozinho. Depende do mestre decidir que efeito deste vortex usar para assustar os PCs.

Allip [Morto vivo Incorpóreo](1+): ND 3, Tamanho Médio, DV 4d12, PV 26, Ini +5 (des, Iniciativa Melhorada), Vel voando 9, CA 15 Atk toque incorpóreo +3, dano 1d4dreno de sabedoria, Saves: Fort+1, Ref+2, Will+4; For-, Des12, Con-, Int11, Sab 11, Car 18. Perícias: Esconder +8, Intimidar +11, Intuir Direção +4, Ouvir +7, Procurar +7, Observar +7. Feats: Iniciativa Melhorada.
 (os poderes deste monstro podem ser encontrados no livro **Nativos das Trevas**)

Os marginais das docas são pacientes regulares de Dr. Milton e irão ao seu auxílio se ele chamá-los. Eles irão investir sobre os PCs se estiverem em número suficiente em uma sala onde algum PC estiver.

Marginais das docas [Lutador nível 1](1+): ND 1/2, Tamanho Médio, DV 1d8+1, PV 5, Ini +1, Vel 9, CA 13 (couro+des), Ataque Clava+2, Dano 1d6, Saves: Fort+3, Ref+1, Will+2; For10, Des12, Con12, Int10, Sab 10, Car 10. Perícias: Escalar +2, Intimidar +4, Ouvir +1, Procurar +1, Observar +1. Feats:

Vontade de Ferro, foco em arma (clava).
Items (cada): Couro, Clava, 3 pc.

Área 1 Jardim da Frente

Um jardim morto cercado por colunas cobertas. As flores estão murchas e espalhadas, formando uma massa verde e marrom nas “camas” das flores. A dead garden surrounded by a covered colonnade. The flowers are wilted away forming a green and brown plaster in the flower beds. Uma porta dupla para a entrada da construção que Dr. Milton usa como clínica está localizada do outro lado do jardim, uma trilha pavimentada leva até ela. Sangue seco de dias atrás ainda cobre o pavimento.

As portas duplas estão destravadas e levam para a entrada da clínica. Se os PC ainda não se encontraram com Mara, a clínica estará fechada temporariamente para que eles resolvam os assuntos anteriores.

Área 2 Entrada

Uma larga sala com uma porta em cada ponto cardeal, exceto no leste, para o leste há uma escada espiral levando para o piso superior. Próxima a escada há uma escrivaninha onde está sentada a secretária. A senhorita possui cabelo loiro curto e mandíbulas protuberantes definindo sua face. Ela possui um corpo musculoso e parece se encaixar mais no padrão de uma guerreira do que de uma secretária. “Doutor Milton saiu para buscar suprimentos, vocês podem esperar na sala de espera, mas ele não retornará tão cedo” ela explica. Ela aponta para a porta do norte, como se vocês fossem um bando de crianças sendo mandadas para algum lugar.

A escrivaninha possui tinta, caneta tinteira, alguns livros em branco, um livro de registro com muitos nomes falsos (retirados de lápides pelos pacientes de Milton).
A secretária Senhorita Lila, se perguntada

sobre pacientes Calibans (não-humanos) dirá, “Dr. Milton cuida deles à noite e é provavelmente o único que o faz. Ele é realmente um homem caridoso”.

Senhorita Lila[Commoner nível 1](1): ND 1/4, Tamanho Médio DV 1d4+1, PV 3, Ini +1, Vel 9, CA 11 (des), Ataque Abridor de cartas +2, Dano 1d3+2, Saves: Fort+2, Ref+1, Will+0; For14, Des12, Con12, Int10, Sab 10, Car 10. Perícias: Ouvir +4, Procurar+3, Observar +4, Saltar+1, Profissão (secretaria) +4. Feats: Resistência, Prontidão

Área 3 Sala de Espera

Esta pequena sala contém uma única mesa no centro, e dezenas de cadeiras seguindo a parede. A sala é pintada de branco e parece completamente limpa. Uma pequena janela aberta está voltada para a sala de entrada. A porta que leva a lugares mais profundos. Um homem está em uma cadeira perto da porta, que é claramente um miserável, ele tenta cobrir um ferimento exposto. Um pouco do sangue de seu ferimento está derramado sobre o aviso.

Um marginal ferido está esperando pelo doutor, ele não irá responder perguntas, e insistência o levará a ser agressivo. Os marginais das ruas baixas usam a clínica de Milton para se curar, uma vez que os guardas raramente vêm a este local. Se os PCs continuarem esperando por muito tempo, o marginal será levado a ala dos pacientes por um recepcionista, depois o recepcionista irá até os PCs e perguntar o que eles estão esperando. Se os PCs contarem ao recepcionista que eles estão investigando assassinatos eles serão expulsos e serão informados de que a reputação do doutor não será prejudicada por quaisquer acusações que os PCs façam. Se os PCs puderem blefar para ter o caminho livre, ou se algum deles for não humano, ou conseguir se fazer passar por um, o recepcionista os levará para a ala dos pacientes. Eles descobrirão que o Dr. Milton



está ocupado nesta noite e quem estará cuidando dos negócios dele será o Dr. Kafe. Os PCs também podem se disfarçar como recepcionistas ou doutores, eles não serão incomodados e terão acesso para investigar a clínica. Eles podem também se esgueirar pela porta, e o marginal apenas olhará de forma estranha se eles o fizerem.

Marginal das Docas (usar a ficha detalhada anteriormente).

Área 4 Sala de Estoque

Uma pequena sala com prateleiras alinhadas cheias de colchões, cobertores. Caixas com pertences dos pacientes e uma pilha de papel em um canto.

Esta é a sala que fica atrás da porta oeste da entrada. Ela serve como depósito de suprimentos para os pacientes e recepcionistas.

Área 5 Quartos de Cima

Subindo as escadas há um longo corredor com oito portas espalhadas em ambos os lados. O salão parece ficar maior conforme vocês olham. Mas tudo não passa dos seus olhos se ajustando ao piso brilhante e a luz forte da lâmparina.

As oito salas têm uma cadeira, uma mesa, uma cama e uma janela com grades, voltada para fora. As salas são para pacientes de longa permanência. Atualmente todas elas estão vazias.

Área 6 Ala dos Pacientes

Uma longa sala delimitada com cabines de cortinas semi-transparentes ao redor de cada uma. Há uma porta dupla de madeira no final da sala.
"Eu não sei o que nós vamos fazer com este paciente, é melhor esperar que os doutores voltem" diz um dos recepcionistas olhando um paciente doente.

As portas duplas estão trancadas, DC 12 para abrir a fechadura, DC 18 para arrombar.

Nas camas: Um paciente em coma (vítima de um Allip), um paciente morto e um homem com doença contagiosa. Se os PCs esperaram por sua vez na sala de espera, o marginal estará em uma das camas esperando para ser tratado.

Dois recepcionistas tomam conta do paciente doente, esperando pelo doutor. Um personagem simpático ou vestido como doutor/recepcionista será chamado para tomar conta do paciente que está com doença altamente contagiosa.

Paciente contagioso
Strain B [Doença]

Infecção por contato, DC 18, e incubação: 1 dia. Dano temporário 1 con, 1d2 Car.
Infecção por inalação, DC 13, e incubação: 1 ia, Dano temporário: 1 con, 1d3 Car.

Sintomas: Bolhas na pele, agressividade, perda de cabelo. A doença é contagiosa e só afeta humanos por isso os recepcionistas ainda não a contraíram.

Eventualmente Doutor Kafe virá para ver como estão os pacientes. Ele começará colocando uma bandagem no marginal e para levar o paciente morto para o andar de baixo. Nessa hora os PCs poderão falar com o Dr. Kafe. Ele deixará os PCs fazerem perguntas, e ele dirá que qualquer pergunta sobre Dr. Milton poderá ser feita a ele. Se eles perguntarem pelo Dr. Milton ele dirá que ele não está mais pegando pacientes, mas que ele (Kafe) estará pegando os extras. Se questionado sobre trabalho ele dirá que a clínica está com os funcionários completos e que não precisa de ajuda no momento. Se os PCs não falarem com o Dr. Kafe, eles poderão entrar sorrateiros pela porta no fim da sala, junto com os recepcionistas que levam o paciente morto, Dr. Kafe não irá perceber se a equipe aumentar, se não estiverem vestidos como doutores/recepcionistas, ele fará um teste de observar para perceber-los enquanto ele trabalha. Se um dos PCs que falar com Kafe



for um pesquisador ou doutor e mostrar interesse na clínica, Dr. Kafe o levará para uma visita pelas dependências da clínica, mas não responderá nenhuma pergunta sobre o medicamento caliban de Milton.

Dr. Kafe procura em seu livro de bolso quando pesquisando algum medicamento para curar alguém, quando o medicamento não está disponível ele diz que eles precisarão de uma cirurgia (não importa qual seja o problema), Dr. Kafe tem prazer em cortar carne humana e as vítimas tendem a perder um membro ou um órgão em uma visita à clínica.

Dr. Kafe [Humano combatente nível1/ Expert 1]: ND 1, Tamanho Médio, DV 1d8+1+1d6+1, PV 9, Ini +2, Vel 9, CA 12 (Des), Ataque Bisturi+2, Dano 1d4, Saves: Fort+3, Ref+2, Will+6; For10, Des14, Con12, Int12, Sab 12, Car 10. Perícias: Heal +5, Senso de Direção +3, Observar +3, Profissão (Farmacêutico) +6, Conhecimento (Medicina) +2, e Conhecimento(Anatomia) 3, Feats: Vontade de Ferro, Especialização me Arma(bisturi).
Items : Jaleco, Bisturi, Livro de bolso sobre medicina (+2 aos testes), Chaves.

Dr. Kafe é um homem magro e careca, de olhos escuros, ele veste um jaleco branco de medico e está sempre mexendo em seus bolsos. Sempre procurando em seu bolso pelo seu livro de medicina ou pelo seu prezado bisturi. Quando ele não sabe a resposta para uma doença ele escolhe e cirurgia para resolve-la. Ele é de Rookhausen e foi treinado apenas por Dr. Milton, e toma conta da clínica quando Milton está ausente.

Recepcionistas [combatente nível1](2): ND 1/2, Tamanho médio, DV 1d8+1, PV 5, Ini +2, Vel 9, AC 12 (Des), Ataque bisturi +2, Dano 1d4, Saves: Fort+3, Ref+2, Will+4; For10, Des14, Con12, Int12, Sab 12, Car 7. Perícias: Curar +3, Senso de Direção+3, Observar+3, Profissão (recepcionista) +4. Feats: Vontade de Ferro, Especialização com arma (bisturi)
Items: Jaleco, Bisturi

Área 7 Corredor dos fundos

Este pequeno corredor, que vira a direita, leva para uma escada que desce. Se vocês não fizerem a curva há uma porta marcada "sala de Operações" e uma porta na parede direita escrito "escritório", em Balok.

Os recepcionistas estarão levando o corpo para baixo, para a sala da Fornalha, se os PCs estiverem atrás deles. Todas as portas estão destrancadas. Se Dr. Kafe estiver mostrando a clínica para os PCs, ele irá levá-los para a sala de operações, depois para a sala da fornalha antes de se dirigir ao escritório e completar a demonstração, antes de responder mais perguntas.

Área 8 Sala da Fornalha

As escadas levam para baixo, na sala da fornalha. O ar é quente e seco, uma luz vermelha vem do fim das escadas. No fundo das escadas vocês podem ver uma larga fornalha com a porta aberta que revela um inferno ardente por dentro. Dois recepcionistas estão mandando uma coisa deformada para dentro da fornalha. Perto da escada há uma espécie de balde de metal com uma pilha de cinzas. Os outros dois recepcionistas que chegam colocam outros cadáveres em uma mesa para depois serem incinerados.

Nas cinzas há uma mandíbula e uma gema de um anel (pequena esmaealda no valor de 10 po). Há quatro recepcionistas, dois dos quais vieram da ala doas pacientes (se seguidos), os outros dois trabalham aqui. Aqui é onde Dr. Kafe se livra dos corpos das ruas de Rokhausen. Marginais das ruas as vezes levam as vítimas mortas, ou até mesmo vivas para se livrar das evidências na fornalha. Dois recepcionistas permanentes nesta sala tem desfigurações e são muito anti-sociais se um Pc ficar sozinho com eles, eles não podem ajudar em nada a não ser a por os PC a caminho da fornalha.

Recepcionistas [combatente nível1](2): ND



1/2, Tamanho médio, DV 1d8+1, PV 5, Ini +2, Vel 9, AC 12 (Des), Ataque bisturi +2, Dano 1d4, Saves: Fort+3, Ref+2, Will+4; For10, Des14, Con12, Int12, Sab 12, Car 7. Perícias: Curar +3, Senso de Direção+3, Observar+3, Profissão (receptionista) +4. Feats: Vontade de Ferro, Especialização com arma (bisturi)
Items: Jaleco, Bisturi

Área 9 Sala de Operações A

A sala circular possui apenas uma mesa de metal no centro. Algumas ferramentas cirúrgicas ensangüentadas estão em uma bandeja perto da mesa. Na parede da sala há prateleiras contendo bandagens e instrumentos cirúrgicos. Há uma bacia na parede oposta. Uma luz avermelhada emana de um lustre de vidro vermelho no teto, em cujo interior há uma vela iluminando toda a sala com a coloração vermelha.

Se Dr. Kafe estiver mostrando a clínica aos PCs ele dirá que a última cirurgia falhou, a vítima acordou acidentalmente durante o processo, pois a anestesia falhou. Isto acontece às vezes, pois o suprimento da cidade não é muito bom. O lustre ficou vermelho devido ao sangue que espirrou no vidro.

Área 10 Escritório

Uma pequena sala com duas mesas bagunçadas e cadeiras, uma com um aviso identificando-a como pertencente ao Dr. Milton, e a outra do Dr. Kafe. Há um armário contendo papéis e documentos e outro contendo medicamentos.

*Procurar DC 8 papéis com registros de pacientes (nome, data, tratamento, área onde ocorreu o tratamento, Sala de operações A, ou B);

*Procurar DC 10 cartas inacabadas: “Caro Sr. Smith, eu lhe advirto sobre sua natureza raivosa, eu fui até mesmo atacado...” [Inacabada];

*Procurar DC 12, livro me branco, tinta, pena;
*Procurar DC 14 Caixa de Ferro: 10po, 3 pp, papel: Dr. Milton, você me fez um grande, e eu gostaria de manter nosso companheirismo. Eu estarei ao seu dispor se precisar. Eu também não me importaria se você me mandasse uma lista de seus pacientes especiais. Assinado por John Smith;
*Procurar DC 15 Porta secreta atrás do armário de medicamentos que leva para a sala de operações B;
*Procurar DC 18 compartimento secreto na parede, medicamento de Milton (garrafa estranha 3 po, 2 doses).

Sr. Smith é o nome falso de um dos senhores do crime, cujos homens geralmente usam os serviços de Milton e privativamente financia a clínica de Dr. Milton.

Área 11 Sala de Operações B

Um salão curto leva para uma larga sala com uma cúpula que é iluminada por lamparinas em cada canto. Seis mesas tem os corpos de humanos inconscientes com tubos que levam a recipientes com líquidos vermelhos. Uma mesa contendo instrumentos cirúrgicos fica no meio sala, e cada instrumento aparenta ter sido usado recentemente. Uma prateleira com garrafas está presa contra a parede central perto de uma mesa com equipamentos alquímicos. Vocês vêem um médico humano no laboratório alquímico e junto dele está uma criatura alta de pele esverdeada observando um dos corpos. Eles não percebem a sua presença.

Na prateleira, 10 garrafas vazias, 2 garrafas de sangue, uma garrafa marcada “Sangue de Doppelganger”, Medicamento de Milton (garrafa trabalhada, 3po, 1 dose), e garrafas de medicamentos variados. Atrás do gabinete há um painel secreto que leva para um túnel de fuga para os esgotos. Uma doppelganger (Trema) está se escondendo sobre a porta que fica sobre a

entrada desta sala de operação ela está atenta e irá dar um aviso, depois esperará para ver quais as intenções dos PCs, só então descerá e assumirá a forma de um dos membros do grupo. O grupo será incapaz de saber quem é o membro original e terá uma chance de 50% para atingir o verdadeiro em vez de Trema. A plataforma contém uma corda presa a uma pequena ponta de aço.

Dr. Milton está atualmente sob efeito de seu medicamento (ele é na verdade um Caliban) e além dela na sala há também um outro caliban com trajes de médico. Os humanos nas seis mesas estão quase mortos, remover os tubos sem cura-los irá certamente leve-los a morte.

Se o grupo não atacar Dr. Milton explicará "Minhas intenções são boas e isto acabará com o racismo contra as raças não-humanas. Se vocês me impedirem, isto significará que o racismo continuará e vários não-humanos serão mortos. Os humanos nesta sala são um ingrediente essencial, pois eles são os piores de sua espécie, aqueles que vêem os não-humanos como bestas ou animais para serem maltratados ou caçados e mortos. As pessoas tratam os pobres como sub humanos e calibans e elfos ainda pior. Se a paz vier ao custo de alguns racistas mortos porque não pagar o preço?" O medicamento de Milton perde o efeito e ele se revela em sua forma monstruosa.

Dr. Milton conta como ele é uma vítima do amor que pagou um preço muito alto, como sua habilidade poderia reverter o dano se lhe fosse dada a chance. Ele não irá contar sobre Trema e Paridon ainda. Ele pede aos PCs para guardas seu segredo, se eles recusarem Trema irá atacar e os recepcionistas chegarão para dar cobertura ao Dr. Milton para que ele fuja.

Se Doutor Milton for morto, os outros tentarão fugir. Assim que os recepcionistas chegaram do andar de cima o Dr tentará escapar. Se os PCs não saírem imediatamente o doppelganger irá enfrentá-los, e fugirá quando tiver perdido 2/3 dos pontos de vida. Trema neste momento assumirá a forma que ela tinha na juventude, implorando-lhes para que a

deixem em paz.

Doutor Javar Milton (ficha detalhada acima)

Número Um Caliban auxiliar de Milton [Combatente nível 2](1): ND 1, Tamanho Médio, DV 2d8+4, Pv 14, Ini +2, Vel 9, CA 12 (des), Ataque bisturi +4, Dano 1d4+3, Saves: Fort+5, Ref+2, Will+4; For16, Des14, Con14, Int12, Sab 12, Car 6. Perícias: Curar +3, Senso de direção +3, Observar +3, Profissão (enfermeiro) +4. Feats: Costas para a parede(+2 se estiver a ¼ dos PVs)

Passado: Este caliban esverdeado é tão grato ao Dr. que dará a vida para salvá-lo. Seu nome é apenas Número Um, este nome foi dado pelo cientista que o viu quando ele nasceu. Número Um matou o cientista e fugiu o destino fez com que ele encontrasse Dr. Milton.

Trema Milton [I Dread Doppelganger Especial](1): ND 3, Tamanho médio HD 4d8+4, PV 22, Ini +1, Vel 9, CA 15 (+1Dex, +4 natural), Ataque por arma+4, Dano por arma+1, Saves: Fort+5, Ref+5, Will+5; For12, Des13, Con12, Int13, Sab 14, Car 13. AE: Detectar pensamentos QE: Alterar-se, imunidades Perícias: Blefar +12(24), Senso de Direção +6, Observar +10, Disfarce +12(24), Ouvir +13. Feats: Prontidão, esquiva.

Detectar pensamentos (So) DC13 para detectar pensamentos de oponentes.
Alterar-se (So): Assume a forma de qualquer criatura humanóide de tamanho médio, como a magia.
Imunidades: Imune a sono e encantamento.

Passado: Trema é um doppelganger, que foi roubada por Dr. Milton ao nascer, Dr. Milton matou a mãe ele mesmo. Ele criou Trema como sua própria filha e a utiliza para criar seu medicamento para ajudar os deformados. Quando Trema atingiu a adolescência ela descobriu o que é ser um doppelganger, ela levou um ano para controlar a mudança de forma, mas a medicina de Dr. Milton funcionou até que a transformação estivesse completa. Trema

odeia sua nova forma, portanto ela mantém sua antiga sempre que possível. Ela pode ficar em formas alternadas por uma ou duas horas, para ser capaz de alterar-se e manter a forma da pessoa indefinidamente ela terá de devorar a pessoa. Trema se considera uma boa pessoa e acha que Dr. Milton, seu pai é também um bom homem. Ela acha difícil controlar sua fome por carne humana e algumas vezes essa fome a força a devorar uma das vítimas inconscientes de Milton.

Sua lealdade a seu pai é forte, porém ela poderia ser convencida de que aquilo que seu pai faz é errado, ainda assim ela não irá querer vê-lo morto de forma alguma. Se ela mata alguém ela reverte para sua forma antiga e corre e se esconde de qualquer um que possa vê-la, tomada por vergonha pelo que fez.

Repetição

Se eles guardarem o segredo, eles talvez podem ser apresentados para a filha de Dr. Milton ou ajudar Dr. Milton a encobrir um crime. Se Dr. Milton achar que os PCs não serão capazes de cumprir a barganha ele pode mandar os marginais das docas para atormentá-los. Se eles mentirem para o doutor e forem até os guardas, o doutor pegará equipamento e recepcionistas e fugirá por um painel secreto sendo informado da atitude dos jogadores antes dos guardas chegarem, assegurando-se de que apenas uma sala vazia fique para trás.

Se o doutor for morto Trema pode desejar vingança, mas se persuadidos os PCs podem tentar ajudá-la, a permanecer a salvo. Essas são algumas opções para o final, o mestre tem a liberdade para trabalhar com a aventura como melhor desejar.

Medicamento de Milton

Altera um caliban para a forma de um humano normal (age como a magia Alterar-se, mas apenas para a forma original, ou para uma forma sem deformidades ou características raciais), Carisma temporário +2, carisma mínimo 10 e abaixa o nível de exclusão para o equivalente de como seria o de um ser humano, isto dura 12 horas, afeta humanos, meio-elfos, calibans, elfos e talvez outros. A poção não afeta gnomos, anões ou halflings. Metamorfose irão mudar para sua verdadeira forma se beberem a poção e falharem em um teste de fortitude versus metamorfose, o efeito sofrerá reversão dentro de uma rodada. Rumores dizem que isto pode ajudar um licantropo infectado a manter sua forma original por um tempo limitado. Quanto custa a poção depende de quem e de quanto se está tentando conseguir.

Feats

Reflexo Profético do Olhar Diabólico:

Pré-Requisitos: Alinhamento Maligno

Conhecimento Arcano +6

Este feat funciona de forma que quando o possuidor for alvo de uma profecia, ou magia divinatória no qual o profeta o veja (seja por magia, bola de cristal, dom, visão do futuro, desde que o profeta tenha a visão do possuidor do feat) ele também enxergará o profeta (independentemente se o profeta o está vendo no passado, presente ou futuro, onde estiver ele saberá que o profeta o está vendo e o verá também, se ocorrer no passado, ele se lembrará de em tal época ter visto o “profeta” que o enxergava por meio de magia. Da mesma forma, se ocorrer no futuro, o seu “eu” futuro verá o profeta e saberá o que ocorre).

Essa visão ocorre como se os dois estivessem frente a frente um olhando para ao outro, porém como que separados por uma barreira de vidro, porém os olhos do possuidor do feat assumirão uma coloração vermelha, diabólica e assustadora, de modo a deixar bem claro para o profeta que ele sabe que está sendo observado e que isso não lhe agrada.

Ele não poderá realizar nenhum ataque físico contra aquele que o estava observando, porém poderá falar, e embora não possa manter contato físico poderá usar habilidade de encantamento (ou outras) contra o profeta, desde que sejam através da voz e principalmente pelo olhar (estas últimas com bônus de +1).

Poderá também seu olhar diabólico para olhar nos olhos do profeta que o observa e lhe causar medo (a DC depende da criatura que possui o feat), ou afeta-lo por poderes que se manifestam através do olhar. (por exemplo, um Incubus poderia seduzir

com seu olhar ou uma medusa transformar em pedra).

Aquele que possuir este feat saberá imediatamente (sem nenhum teste) quando estiver sendo observado através de profecia ou divinação.

Saudações Giorgio, ou quem quer que leia esse relato de minhas visões e descobertas, visões não com as que atormentam nossas mulheres levando-as a loucura, e sim visões tangíveis do que se passa neste exato momento em que aqui me encontro, porém de forma alguma deixam de ser também terríveis assustadoras e desoladoras como a tristeza e depressão que assolam a alma dos homens de nossa tribo, meus irmãos, Filhos de Hyskosa.

Meu nome é Vaskul Riminieuski e ser um Filho de Hyskosa é mais do que ser um vistani – principalmente porque é ao mesmo tempo ser um amaldiçoado e escarrado pela nossa própria origem – é não só como eles, ter um elo natural com a terra, um instinto que nos liga às névoas e ao mundo, que nos faz senti-lo, nos permite ver o porque, o passado e o futuro ao nosso bel prazer. Mas um Filho de Hyskosa vai além disso, pois a nós não é revelado só o que é permitido, o que podemos ver, ou o que queremos ver. Pois somos amaldiçoados, sim sou um maldito, um escorraçado que carrega nas veias o sangue daquele que viu a desgraça, e por ser um emissário da desgraça, somos, eu e meus irmãos, amaldiçoados a ver tudo aquilo que ninguém pode ver, tudo aquilo que é terrível e proibido, mesmo contra a nossa vontade somos obrigados nós vemos aquilo que nossa mente não é capaz de suportar, aquilo que ninguém deve ver antes que seja tarde demais. E é assim que seguimos, vendo os segredos que ninguém deveria ou pode ver, quem muitos dos que querem não vêem, vendo a dor que existirá e as trevas que

existiram e que ainda existem, é que deixo-lhes essas notas.

Não posso fechar meus olhos, pois os segredos obscuros atormentam-me mesmo minha alma, e mesmo que arrancasse meus olhos ou os entregasse ao Dukkar continuaria eu vendo e meu espírito caso tentasse livrar-me da vida pavorosa e triste na que Madame Eva nos mergulhou e aos nossos irmãos muito próximos, não só por termos o mesmo sangue daquele que ainda hoje é chamado Hyskosa – pois seu espírito e suas palavras ainda permanecem e ainda se ouvirá muito delas, como nós vemos – mas por termos também auxiliado a materializar as trevas que ele viu. Agora sigo eu com essas visões de trevas, as trevas que virão, das palavras impronunciadas daquele que dá nome à Tribo da qual nos ramificamos.

Creio que já falei demais as mesmas coisas, creio eu que isso será suficiente para que tu entendas o que está escrito aqui, afinal tu podes muito bem ser um Giorgio, e se for, terei feito bem em repetir muitas vezes as mesmas coisas.

Que estas notas sirvam-lhe para algo, seja como uma esperança, como um conhecimento útil para quem sabe fazer com que as visões que me atormentam sejam apenas isto, visões que nunca venham a se concretizar, ou se mesmo com essa informação nada possa ser feito para mudar o futuro que vejo, que sirva de algo, seja uma mera curiosidade ou um uma lembrança daquilo que um dia foi.

Vaskul Riminieuski





Brastok_(BRÁS-tok)

Paisagem

Brastok é uma terra gélida e assolada por um frio mortal, a minha viagem aqui. Dede que saí do meio das névoas foi árdua, uma vez que não dispunha de um vardo e não realizei nenhuma travessia pelas névoas, essa ação me faria deixar de visualizar o terreno e as coisas obscuras, quase incompreensíveis para alguns de vós que acontecem aqui. Grandes montanhas coroadas com tiaras de gelo cercam a pequena ilha. Florestas densas e escuras espalham-se por todo domínio, dentro do cinturão das montanhas. As árvores coníferas e algumas com suas copas horizontais, sempre estão cobertas pela neve, o que faz com que o topo da floresta vire um novo campo, onde o pináculo dos pinheiros assemelha-se a montanhas. Talvez exceto pelo frio excessivo, me senti em casa (se eu tivesse uma) pois em meio a neve os lençóis de névoas eram constantes, e mesmo o firo não foi capaz de me parar, uma vez que nosso coração é gélido pela maldição que carregamos, a maldição do conhecimento, que o povo daqui, e talvez o leitor não possua. Mas enfim, as névoas permeiam nosso mundo, assim, o mundo é nosso lar.

Pequenos povoados espalham-se pelas planícies congeladas e devo ressaltar ao leitor que em todo contato que tive com seus habitantes, esses Giorgios provaram-se ainda mais ignorantes do que os que habitam as terras centrais de nosso mundo, compreendendo menos ainda a verdade que só nós enxergamos além do manto das névoas por outro lado eles ao menos não são tão arrogantes e não me trataram com nenhum preconceito, parecem ter percebido que meu povo, e mais especificamente minha tribo tem um conhecimento do que foi, do que é e do que será, muito maior do que a arrogância desses tolos Giorgios das terras do Core são capaz de compreender. Os

Brastok

Ano de Formação: 749 B.C.

Nível Cultural: Medieval (7)

Regente: Kassur

Darklord: Kassur

animais vivem a maior parte do tempo em suas tocas quentes e acolhedoras, assim como os homens, porém os animais daqui são mais mortais que os homens.

Fauna e Flora

A fauna de Bastrok é diversificada, nos rios os salmões são abundantes, assim como peixes maiores que os caçam. Nos bosques e florestas predadores como o lobo são comuns, alces também são vistos em grande quantidade. Nas planícies facilmente pode-se ver manadas de búfalos e outros animais de grande porte, que resistem ao frio com maior facilidade.

Como o clima da região costuma ser frio, o período de atividade de caça dos predadores não costuma mudar muito entre o outono ou primavera, no inverno eles se recolhem um pouco mais e alguns hibernam, já no verão todas as feras saem de suas tocas, assim como os animais que embelezam a ilha, é uma época de prazer/dor, neste período os animais mais ousados atacam povoados humanos para caçar, mesmo sem faltar comida, talvez pelo puro prazer, pelo que percebo claramente, muitas vezes os animais em nosso mundo são guiados por uma certa "vontade obscura", que eu não tenho dúvida alguma que é despertada pelo comportamento Giorgio, que por vezes são tão obscuros que acabam por influenciar o comportamento dos animais que os cercam; ou ainda por um pensamento central mais perverso ainda, de



tal forma que foi capaz de atrair a atenção de Poderes que moldaram este local de forma distorcida nas vontades deste pensamento, ligando a ele o comportamento dos animais e de tudo mais que nasce, sobrevive e morre aqui.

A flora de Brastok é bem diversificada, porem mantendo-se no padrão dos climas frios, pinheiros, abetos e outras árvores fortes são vistas com frequência na paisagem. Grande parte da ilha é dominada por florestas densas e assombrosas, na visão dos Giorgio, claro, porque na minha visão, na visão de um Filho de Hyskosa nada é tão assombroso quanto o futuro e as ações que o desencadeiam. E não um punhado de plantas e outros seres que não compreendem nem o porquê de si próprios...

Durante o inverno as florestas são intransponíveis, as rodas feitas pelos comerciantes são cobertas por neve, isso quando não servem como moradia para algum animal selvagem. Durante o verão, toda Brastok é embelezada pelas cores e cheiros que vem das florestas e bosques, apesar de nenhum homem ou mulher ir até as mesmas para recolher uma flor se quer, uma vez que há uma maior probabilidade de que algo "colha" suas vidas.

Enquanto percorria as densas florestas fui capaz de encontrar uma planta interessante, consiste em uma pinha, os nativos a chamam de *flamfaeth* essa pinha é de cor prateada, extremamente dura, produz apenas uma semente se partida ao meio, essa planta, se colhida por um viajante com frio, e durante o tempo em que este estiver congelando, for colocada junto de seu peito, apertada fortemente ao mesmo tempo em que o viajante tenha pensamentos de fé, no que quer que seja, produzira um estranho pó, que manterá o viajante aquecido por 24 horas. Porém ela possui um efeito colateral, deixando-o cego por 23 horas. Como eu disse, nosso mundo reflete seus atormentados "habitantes" e essa planta reflete muito bem o maior representante deste lugar, seu regente.

História

Após conversar com alguns anciões nas maiores comunidades desta ilha e depois de visitar a livraria do castelo de Kassur (que relatarei ao leitor Giorgio, ou seja lá o que for, mais tarde).

Os camponeses me propuseram um trato: eles me contariam a história (falsa, diga-se de passagem, uma história que nasceu na mente desses "cegos", da mesma forma que eles nasceram com o surgimento desta ilha em meio às névoas, com lembranças que datam desde antes deste lugar existir, assim, vê leitor, e compreende como há um véu de mentiras que encobre o nosso mundo, ocultando a verdade dos olhos tolos) de Brastok e eu lhes contaria sobre minha cultura (os vistani raramente vem aqui, mais por uma questão de bom gosto do que outra coisa, e mais raramente os excluídos, e finalmente nos, os mais excluídos, porém mais visionários, Filhos de Hyskosa). Eu entendi perfeitamente toda a história que me foi contada. Já quanto a eles, duvido que tenham entendido um único provérbio, ou mesmo a simples pronúncia de um de nossos nomes...tsc.

A história de Brastok é dividida em três eras, a Era das Dores, a Era da Libertação e a Era do Escárnio.

Tempo das dores: Assim foi chamado o tempo antes da chegada da vontade de Hondal, na forma do sacerdote Kassur, eram tempos de caos e desgraça. Um deus que os nativos ainda hoje acreditam ser o criador da ilha era o dominante, ele regia o reino com punho de ferro, era o senhor das feras e lutava pela preservação das regiões selvagens de Brastok, ensinava as feras às franquezas humanas. Se a Brastok de hoje vive a mercê da natureza e de um deus insano, naquele tempo isto estava ainda mais presente.

Tempo da libertação: Esta época fala de quando Kassur chegou a Brastok, ele dizia portar a alma de seu deus e começou a juntar devotos, eram homens e mulheres

desesperados por salvação, por uma chance de lutar. De início todos acreditavam que Kassur havia vindo para seu bem, todos clamavam pelo nome de Hondal e pediam por sua libertação, uma grande guerra teve início, Kassur e seus novos aliados lutaram contra as crias do Velho Deus e em um fim épico que culminou com uma batalha no alto do monte Kastrarak, Kassur empunhava sua espada banhada no sangue de cem feras, e o avatar (uma grande mentira inventada pela imaginação de Kassur, até alguém que chama um vistani de ladrão simplesmente por este ser um vistani está dizendo algo mais confiável) do Velho Deus o açoitava com suas garras e presas. No fim apenas Kassur se levantou, ergueu um medalhão que trazia no pescoço e absorveu os aspectos do Velho Deus, claro, aspectos que não passam de invenções suas, seus reais aspectos são a inteligência para iludir camponeses Giorgios estúpidos e uma espada para matar os que não conseguem ser enganados. Naquele momento perante todas as pessoas que clamavam pela misericórdia de Hondal, Kassur mostrou-se sendo o próprio deus (decadente e patético) e reivindicou o domínio de Brastok, os nativos acreditavam que seus tempos de dor acabariam e deram-lhe o trono aos pés de Kastrarak de bom grado, assim começa o tempo do Escárnio.

Tempo do Escárnio: Quando Kassur sentou no trono do Velho Deus (HÁ! Velho Deus, garanto que não é ta velho quanto este mundo e as forças que o regem nas sombras, digo ainda mais a vós, Velho Deus...a se julgar que a mentira é algo antigo, posso então compreender porque chamam de Velho Deus), soube que teria controle sobre as feras através do elo com o Velho Deus, e dos homens através da Fé, Mais uma vês Brastok mergulhou em uma era negra, era está que é a de hoje. Os homens mais uma vez devem temer as feras e nem mesmo a fé podem apegar-se.

Características Gerais:

“Vejo uma bela senhora, com longos cabelos cor de fogo observar o horizonte,

esperançosa por ver seu marido retornar com a caça, ela segura uma pele de lobo no colo, a fim de proteger seu marido quando este chegar. As horas passam e o sol já vai se pondo, pude ver uma lágrima escorrer de um dos olhos daquela mulher, e ela então entra em sua casa, pude ouvir um som de choro, típico de uma criança esfomeada, logo o choro fica abafado, e para. A sim meu caro Giorgio, em Brastok as pessoas são obrigadas a sacrificar coisas que amam para sobreviver, que escolha a senhora tinha? Melhor acabar com a agonia do filho agora, do que vê-lo definhando aos poucos sem ter o que comer.”

As estruturas de Brastok são fortes e bem fixas ao chão, para suportarem os poderosos ventos que sopram naquela terra. Grandes blocos de pedras entalhados pelas mãos de habilidosos artesãos. Os blocos são encaixados e fixados com fezes de animais, no interior das casas, existe uma grande fogueira no centro da mesma, para que aqueça a todos presentes, a maior parte delas apresenta um único cômodo, e apesar do mesmo número de cômodos, eu ainda acho um vardo bem mais confortável.

O Povo

População-6.300; Humanos 80%, Anões 10%, Outros 10%. Idiomas-Brask*. Crenças-Hondal.

Os Brask são altos, e apresentam um porte austero e altivo. A cor da pele varia entre o branco e o moreno claro. Os olhos tendem a ser verdes ou castanhos claros. O cabelo varia entre o ruivo ao castanho claro. Os homens preservam seus cabelos cumpridos, a altura dos ombros e também cuidam das barbas, as quais sempre são bem cuidadas e trançadas; Vestem-se de forma simples, mas que possam se proteger do frio mortal, roupas de couro com um reforço de peles de ursos e outros animais. As mulheres são rústicas



para os padrões normais, porém tem sua beleza, com seus belos cabelos ruivos, olhos claros e pele branca; vestem-se com longos vestidos, em várias camadas e também adornam seus pescoços com pele de animais.

Também são caçadores formidáveis.

É um povo valente e de coração feroz. Vivem sob o julgo de Kassur, o sacerdote que rege toda a ilha.

Os Brask veneram a Hondal, um deus a muito esquecido, ou ignorado. Mas Kassur o serve cegamente e puni a todos que se oponham a sua vontade, ele diz receber avisos, visões e chamados do próprio deus para guiar o povo rumo ao seu ápice.

Alguns poucos Brask foram convencidos por Kassur e servem cegamente as ordens do mesmo, eles formam a elite da guarda real.

A Lei

Teocracia. Brastok é governada por Kassur e, segundo ele mesmo, pelo próprio Hondal. Execuções são feitas em praça pública para que os cidadãos saibam qual seu devido lugar, Kassur não tolera nenhum tipo de insolência contra seu deus e seus objetivos. Todo cidadão deve se curvar perante um sacerdote e acatar as ordens do mesmo, caso não o faça, podem ser castigados severamente.

Comércio e Diplomacia

Recursos:-Bovinos, metais, jóias, peles, tecido. Moedas-Vontade de Hondal (PO), Fúria de Hondal (PP), Força de Hondal (PC). As moedas de Brastok são cravejadas com o símbolo de um olho, uma caveira e um punho cerrado (respectivamente).

O Comércio é escasso em Brastok e por traz de todas os grandes festivais ou eventos, onde pode-se ver maior quantidade de moedas, são controlados pela igreja de Hondal, logo é ela quem mais enriquece com os eventos. Os templos de Hondal são ornamentados com ouro e outras pedras preciosas encontradas no seio das montanhas que circundam a ilha.

Personagens:Classes- bárbaros, guerreiros, rangers, feiticeiros. Perícias- Ofícios (forjaria, carpintaria, modelar pedra), Cura, Senso de Direção, Sobrevivência. Talentos- Irrefreável, Gélido, Vigor, Rastrear. Clérigos são extremamente raros em Brastok, pois não há clérigos de Hondal. Apenas Kassur se acha no direito de servir a divindade. Hondal nunca existiu, e como os deuses não interferem no semiplano, quem dá as magias a Kassur são os Dark Powers, mas ele nem mesmo desconfia disso(e é possível que isso ocorra até mesmo em relação aos outros deuses do semiplano, muitos deles podem não existir ou nunca ter existido, e mesmo os que existem em outros mundos, aqui seus seguidores tem as magias garantidas pelos Dark Powers, e não pelos seus deuses, p que seria uma descoberta aterrorizante). Deixo óbvio ao leitor que clérigos de outras religiões são imediatamente submetidos à execução, eu mesmo presenciei uma.

Locais de Interesse:

Kastrarak

Montanha onde fica o palácio de Kassur e maior templo de Hondal existente em Brastok. Local onde ocorreu a batalha final entre Kassur e o Velho Deus. A entrada do templo é marcada por duas grandes estátuas de bustos masculinos segurando dois pilares que sustentam um teto de pedra, geralmente coberto pelo gelo. Seu interior consiste em um grande hall decorado com quadros e estátuas pintadas pelo próprio Kassur em homenagem a Hondal, no centro do salão arde uma enorme pira, tão grande que poderia suportar corpos humanos, na ponta oposta a entrada existiu um grande trono de ossos, acolchoado com couro de búfalo, no topo do encosto ostenta-se um crânio parecido com o de um lobo, bem maior que o normal, pertenceu ao Velho Deus, (cuja veracidade não vou mais discutir) sua cabeça mais especificamente. Existem muitas outras portas e salas, dormitórios e salões de reuniões.



Devo dizer que ao chegar no local os servos de Kassur me olharam com uma mistura de medo e curiosidade, assim que expliquei quem sou eu, eles anunciaram minha chegada ao seu senhor maldito. Kassur me recebeu normalmente, saudando-me educadamente. Visto que ele já deveria ter ouvido falar dos dons de meu povo (mas não de minha tribo, que são ainda maiores), pediu-me que lhe dissesse, uma vez que tenho conhecimento sobre as névoas e a natureza de nosso mundo, se o seu Deus está satisfeito com ele, e se ele está cumprindo a vontade de seu Deus:

- *Diga-me tu que conheces as névoas e os caminhos de nosso vasto e obscuro mundo, meus atos estão agradando o grande Hondal? Ele me observa e guia meu destino como pressinto?*
- *Sim, certamente.*

Foi minha resposta, obviamente eu respondi nada mais do que o estúpido governante queria ouvir, algo que ele sabe que no fundo é uma mentira, mas ainda assim tenta enganar a si próprio fingindo que acredita apenas para justificar seus atos.

Mal imagina ele que o que eu disse não é a verdade, nem mesmo a mentira completa.

Seu Deus não existe e foi isso que eu não disse, porém eu disse que ele está cumprindo o papel a ele designado e que todos os seus atos são observados continuamente, apenas não mencionei que não é seu Deus falso que observa-o, e sim as Forças Sombrias que regem nosso mundo, e que designaram para ele esse caminho de sofrimento, observando cada um de seus atos corrompidos e fazendo com que ele cumpra seu papel como amaldiçoado e eterno prisioneiro deste lugar. Bah..Infeliz.

Yangir (População2.000):

Cidade dedicada ao comércio entre os povoados é governada por um devoto fiel

de Hondal. Conta com um poderio militar razoável, sem citar os Desbravadores, um grupo de guerreiros responsável por abrir as trilhas na floresta, livras as estradas de monstros e todo o tipo de trabalho arriscado.

A cidade é construída no meio de uma enorme clareia, em uma pequena floresta que leva o nome da cidade, com algumas trilhas que a conectam às outras áreas da ilha.

Suas construções são de madeira retirada da própria floresta, porém a maioria dos que aqui se encontram, são comerciantes, viajantes ou devotos e militares a serviço da Kassur.

Kartras (Capital; População 20.000)

Kartras é a capital de Brastok, mesmo com todo o julgo de Kassur, a cidade pode crescer e prosperar, hoje conta com uma força militar considerável, bons caçadores e pessoas dispostas a lutar, mas está longe de ser um bastião do bem em Brastok, ela também é governada por um sacerdote e está sob a vontade de Hondal. As casas são típicas, mas por ser a maior área povoada existem grandes muros de pedra cercando a cidade. No seu centro há um tempo a Hondal, onde vivem os sacerdotes e o regente, Krawler, um dos sacerdotes mais devotados a Hondal, perdendo apenas para Kassur.

Floresta Froskan

A maior floresta de Brastok, abriga os animais mais selvagens e bestiais, atozes e até mesmo licantropos. No seu interior, protegido por toda a fúria que a natureza pode dirigir a invasores existe um pequeno altar ao Velho Deus, protegido por um círculo de druidas que ainda louvam seu deus morto, com a esperança de um dia vingarem-se de Kassur e seu deus intruso. O líder do culto é Hastakor, um velho sábio e determinado, os animais e feras o servem cegamente, ele sonha em um dia ver a capital em chamas, mas sabe que um ataque é loucura. Os argumentos e a mentalidade de Hastakor são de grande inteligência, e pelo



conhecimento que eu tenho, assim como pelas visões que minhas irmãs têm do futuro que se abaterá sobre nosso mundo, é certo que Hastakor poderá não viver para ver o fim de Kassur, mas vivendo ou não para vê-lo, não é preciso nenhuma genialidade para perceber que o senhor obscuro deste lugar irá se afogar na própria doença corrupta, ou as forças de Hastakor farão com que ele se afogue. Mas se isso trará liberdade para este povo, ou apenas lhes trará um governante com a alma ainda mais manchada pelo mal, ainda não foi revelado.

Assim termino minha viagem por esta terra gélida e selvagem e me dirijo para um outro lugar, um lugar onde a civilização já encontra-se mais avançada, mas onde os corações ainda são negros e o caráter impuro. Onde a corrupção não vem em nome de um Deus, mas sim em nome da própria vaidade humana.



Kassur

Darklord de Brastok

Humano; Masculino; Clérigo (de Hondal) 13º nível; ND: 9; Tam: Méd; HD: 13; PV:92; Ini: +1; Vel: 9; CA: 15 (cota de malha); BasAt: +9/+4; Ata: +10/+5; AL: Leal e Mal; Saves: Fort: +10; Ref: +6; Will: +16; For: 12; Dex: 12; Con: 14; Int: 16; Sab: 18; Car: 16;

Perícias: Concentração +18, Diplomacia +13, Cura +12, Conhecimento (Arcano) +13, Conhecimento (Religioso) +19, Identificar Magia +13, Ouvir +12, Blefar +9.

Feats: Foco em Arma (Foices Longa), Expulsão Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (Foices), Vontade de Ferro, Liderança, Potencializar Magia.

Línguas*: Brask, Silvan, Mordentish (aprendido com os visitantes de outros domínios), Draconiano.

Posses: Camisão de Cota de Malha, Símbolo de Hondal, Foices Longa, Espada Bastarda.

Magias divinas: (0: 6, 1: 6+1, 2:6+1, 3: 5+1, 4: 5+1, 5: 3+1, 6: 3+1, 7: 2+1.):

Kassur tem total livre arbítrio na escolha de seus domínios, não precisando escolher um durante aquele dia, são eles: Mal, Morte, Ordem.

Kassur é um homem magro, aparenta ter 50 anos, cabelos longos brancos e lisos lhe caem sobre os ombros, sempre deixa uma barba lisa e bem tratada no queixo, também branca, seus olhos são profundos e quase sempre estão semi-serrados, as orbes tem um brilho avermelhado, mas só pode ser visto quando este os arregala, coisa que faz apenas quando está muito irritado, possui dentes alvos e fortes. Costuma usar trajes nobres, sempre trás sua espada na cintura, uma



espada bastarda finamente trabalhada, ostenta uma orbe negra no cabo.

Carrega também um colar dourado em forma de cruz, cravejado com rubis e diamantes.

História

Kassur sempre foi um servo fervoroso de Hondal, que antes mesmo de ser tragado pelas brumas, já era um deus morto. Mas Kassur tinha planos para trazê-lo de volta, e quando estava preste a completar seu objetivo, seu plano deu errado, frustrados por um grupo de aventureiros. A fúria de Kassur foi tamanha que ele cometeu atos atroz em sua última tentativa de trazer seu deus e senhor.

Os Poderes Sombrios viram toda aquela capacidade e sua obsessão que o salvaram do destino na mão dos heróis e lhe presenteou com o domínio de Brastok, agora seu deus está mais perto do que Kassur poderia imaginar, dentro de sua mente.



Kassur é agora um sacerdote louco que acredita ter uma parte do deus dentro de si e sofre de uma grave crise de personalidades, seguindo as ordens do deus louco, ele comete os atos mais terríveis que os homens já vivenciaram.

(Mais detalhes sobre Kassur podem ser encontrados na descrição de seu domínio, detalhado logo acima).

Situação Atual

Kassur governa Brastok com punho de ferro, tudo gira em torno da veneração de Hondal e para ele seu reino nada mais é do que um lugar devotado a adoração de seus deus. Tudo deve ser feito para servir Hondal, que só existe em sua mente. O povo é deixado no esquecimento enquanto as provisões vão para os servos de Hondal. Para ele o povo não tem utilidade a não ser como servos do deus, ou, que é o que mais ocorre como exemplos do poder de Hondal, através de punições.

Combate

Kassur é um combatente exímio, tanto com sua espada trabalhada quanto com sua foice. Em horas mais extremas ele pensa ser o próprio Hondal (divindade que não existe, os Poderes Som, brios é que lhe dão as magias, que ele acredita virem de seu deus). Ele faz questão de matar seus oponentes através de suas magias, como honra ao poder de Hondal.

A Fúria do deus morto: Kasur tem a habilidade de mudar de personalidade após duas horas rezando para seu deus, sua forma física continua a mesma, porém seus olhos tornam-se brilhantes, sua voz fica grossa e sobre humana, nesta forma Kassur só poderá ser atingido por armas + 3. E se tornará imune a quaisquer tipos de magias.

Esta forma dura por 3 horas.

Se Kassur for morto, em qualquer forma, seu corpo irá se regenerar no próximo anoitecer. A única forma de matá-lo

completamente é destruir o símbolo de Hondal que ele carrega no peito, pôr o tempo de Hondal abaixo e abençoá-lo, o que deve ser feito por um clérigo benigno.

Lar

Kassur habita o templo de Hondal, o local mais perverso e protegido de Brastok. O lugar tem ressonância etérea nível 2, pelo pensamento maligno de Kassur, e nos dias de sacrifício, ou quando alguém é punido, esse nível aumenta para 3.

Fechando as Bordas

Quando Kassur deseja fechar as bordas do domínio, uma tempestade de gelo surge, junto com um tufão de vento frio que circunda do domínio. Da ventania emanam gargalhadas guturais e sádicas, como se um ser não humano estivesse rindo. Qualquer um tentando ultrapassar as bordas será tragado para nunca mais ser visto. Apenas criaturas incorpóreas podem passar livremente quando a borda estiver fechada.

A maldição que atormenta Kassur é o fato de que ele nunca trará seu deus a vida, e ele sabe, no fundo de sua mente que seu deus não existe, e que toda sua veneração é em vão.

Valrena

Após cruzar mais uma vez as névoas, que são como uma janela aberta para os olhos de minha alma, chego a mais um reino, mais uma prisão reservada a algum maldito, que em busca de sonhos torpes se condenou.

Este é o reino de Valrena, onde uma infeliz do povo Giorgio vive sua danação, tentando aliviar sua dor provocando a dor de seu povo.

Aqui, não há muito que não tenha sido visto pelo leitor em outras terras de nosso mundo, portanto, ao invés de retratar minhas experiências particulares e desagradáveis neste lugar habitado e regido por infelizes, vou utilizar para meus relatos os registros oficiais da história do local, acrescentando a eles meu conhecimento, conhecimento este que me veio como dom de meu povo.

Economia

A economia de Valrena consiste no cultivo de subsistência por não possuir uma terra muito rica, provavelmente empobrecida pelos inúmeros conflitos que normalmente acabavam em queimadas, além de seu clima que abrange do temperado ao mediterrâneo.

Sua pecuária é voltada para criação de porco, gado (corte e leite) e carneiro (corte e tecido). As demais formas existem como forma de subsistência, sendo que as criações de gado só são exercidas por burgueses ou pelas famílias mais ricas.

A pesca de subsistência também, por falta de interesse, apesar de possuir um porto bem equipado. No mundo de origem, suas fortes e rápidas embarcações forneciam serviço de transporte para outros reinos.

A mineração de prata, ferro e ouro em nos burgos de Caliscope e Royal Lands.

História

Se toda a coroa corrompe o seu rei, o que fará a seus descendentes mais jovens e outras mentes ambiciosas. Essa é a história de Valrena e sua decadência.

Tudo teria ocorrido entre a coroa de Angelus Khaledon, mais conhecido como “O Rei de Ferro”, e a coroa que se seguiu por sua filha Orena Khaledon.

O Rei de Ferro era assim chamado por ter liderado a unificação do reino de Valrena, destruindo os gigantes feudos que subjugavam e humilhavam sua população. Quando a vitória se fez fato, o povo clamou por Angelus como o novo rei e assim também seria em relação à sua linhagem, e foi abençoado com uma força que lhe dava longevidade pelo poderoso povo élfico. O Rei de Ferro foi um homem justo, um bom rei, o primeiro e talvez último de sua linhagem, ainda assim foi um trabalho constante e interminável derrubar as famílias poderosas que apoiavam os senhores feudais. Essas depois de muitas derrotas em combate direto decidiram parar para estudar uma estratégia mais eficiente, para a qual os homens do rei não estariam ainda preparados para enfrentar, pois suas espadas não seriam eficientes.

Então forjaram-se tratados de paz e arrependimento e foi nesse período de paz que o inimigo verdadeiro se infiltrou na corte.

Era casado com uma mulher de alma nobre e espírito aguçado, Rhana Alllendi Khaledon, uma camponesa. Algum tempo depois dos tratados de paz, nasceu Orena, que foi recebida com muita felicidade, apesar do desejo de Angelus por um filho homem que o pudesse suceder. Mas assim se seguiu. Nem Angelus nem Rhana puderam conceder muita atenção a sua filha, e foi aí foi plantado o germen da decadência de todo um reino. Angelus teria deixado sua filha sob a tutela de um homem perverso, que fazia parte de uma das famílias que eram fiéis aos senhores feudais Marcelus Khausen.

A mesma mente perversa que comandava a ordem secreta dos Magos do Sangue, sangue das famílias que sofreram na mão do novo rei. Marcelus, um hábil ilusionista, facilmente se infiltrou na corte sob o nome de Ramaniv. Criou Rhana instigando-lhe a crueldade, o egoísmo e a



presunção. Implantava-lhe sempre que possível um rancor por seus pais.

Quanto mais velha ficava, maior era sua vontade pelo poder e cada vez mais compromissados ficavam seus pais se afastando assim por muito tempo do reino para resolver algumas missões diplomáticas de seu mundo em guerra. E era nessas viagens que Orena, recebendo suporte de seu tutor, realizava seus piores atos de crueldade. Punia prisioneiros quase que numa carnificina, às vezes praticada por ela mesma. E quanto mais o tempo passada maior era a sua insanidade e então não lhe bastou beber o sangue de seus prisioneiros, mas de destruir famílias simples inteiras numa espécie de jogo de xadrez por diversão tendo como adversário na grande brincadeira Marcelus. E o reino ia ficando cada vez mais sombrio, a própria aparência de Orena ficava cada vez mais sinistra a ponto de assustar seus pais que nada percebiam, afinal de contas quem se importaria com brigas entre famílias pobres e morte de prisioneiros?

Mas houve um momento de luz nasceu Olean Khaledon, e seu nascimento foi contemplado por uma lenda. Enquanto Angelus e Rhana juntos esperavam o nascimento de seu filho amparados por uma grande equipe de parteiras, uma águia entrou no quarto naquela manhã. Aos poucos foi tomando a forma de um humanóide belo de uma raça semelhante aos elfos e humanos que a muito acabara, coberto por um manto de penas. Em seu semblante havia a juventude, em seus olhos o peso dos milênios. Todos no quarto o contemplaram e reconheceram mesmo por não ter aparecido por séculos, apesar de boatos sobre sua aparição durante a Guerra de Unificação no meio dos combates. Era chamado como "O Garou", ou "O druida ancestral", famoso em suas lendas tanto por sua longevidade, quanto por sua capacidade de combinar sua habilidade de licantropia com as elementais como pela sua misteriosa e poderosa magia. Inclusive as contrações que Rhana sentia pararam. E ele disse em voz serena:

- Esse nascimento será feito por minhas mãos. Uma sombra há de vir e já se faz presente a muito tempo, e essa é a última centelha que os deuses enviaram, que será

capaz de conter uma escuridão que nem mesmo eles poderão aplacar.

O parto seguiu-se normalmente, rei e rainha felizes, mas ainda assim a expressão do Garou continuava numa serenidade séria da qual os reis não deram conta. E então o Garou partiu e nunca mais foi visto desde então.

Mas Orena, em seus 23 anos percebia o trato diferente que Olean recebia, mas Marcelus, como Ramaniv, viu o momento perfeito para consolidar seu plano. Nenhuma espada poderia salvar o rei e a rainha desta vez.

Orena, já perdida em sua insanidade, sem ao menos Marcelus opinar, lhe expôs:

-Não haverá outro rei pois este reino deve ser meu ... Traga-me um veneno que mate aos poucos, quero vê-los sofrer como me fizeram e quanto ao meu irmão, encontre algum bode expiatório, quero que tudo pareça uma conspiração, meu irmão deve morrer como presa fácil, num assassinato violento.

Marcelus por um momento nunca se sentiu tão orgulhoso de si mesmo ou de qualquer outro de seus trabalhos. Via mais do que o êxito, mas sua plena identificação e rapidamente providenciou tudo. Olean deveria ser morto no mesmo dia em que seus pais morressem envenenados.

E então rei e rainha sofreram por várias noites agonizando em dor. Chegada a noite mais obscura, os médicos alertaram Orena que as últimas horas de seus pais se faziam presentes. Orena simulou lágrimas diante dos médicos e assim que eles foram embora, se dirigiu aos aposentos reais. Sentou ao lado da cama e recitou simples palavras que tudo revelavam aos seus pais:

-Me fizeram sentir a dor do abandono por longos anos, anos que significaram uma eternidade sintam então o mesmo abandono que eu senti o abandono da morte.

Saiu calmamente do quarto, enquanto seus pais padeciam em desespero antes de morrerem. E então se dirigiu a Marcelus que havia encontrado um ótimo cúmplice que receberia toda a culpa. Era um homem louco, pertencia à família Kihelm, inimiga da linhagem dos Khaledon, e último remanescente que perdera tudo durante a



Guerra de Unificação, inclusive sua sanidade. “O Kihelm” como era conhecido não hesitou em aceitar esfaquear a criança e concordar como todo o plano, simplesmente por vingança e porque a vida não lhe fazia mais sentido sabia que a guilhotina era o seu destino. Se dirigiu, então sozinho ao quarto e consumou o ato, ou assim pensou ter feito. E foi pego em flagrante armado por Orena que teria atraído duas camareiras para perto do quarto onde Olean estava.

Nesse exato momento brumas ocupavam os salões e desciam sobre a cidade de forma estranha e nunca houve noite tão escura. A notícia se espalhou rapidamente. Os médicos levaram pouco tempo para constatar a morte por envenenamento. E foi esse o único ponto em que Orena, temeu ter falhado, mas Marcelus havia pensado numa saída perfeita. O povo estava eufórico pelos culpados e então aconselhou ele à nova rainha, falar com “O Kihelm” o nome de uma das cozinheiras para simplesmente incriminar como cúmplice e assassina. E o plano se seguiu perfeito “perfeito demais”, pensava Marcelus.

No dia da execução Orena apareceu como uma desesperada, acompanhada de soldados. Marcelus não entendeu.

-Prendam o traidor! “O Kihelm” denunciou seus planos! Ramaniv! Seu traidor! Como pôde!- disse a rainha negra. Marcelus Khausen não se mostrou assustado e não resistiu a ser detido. E em seguida Orena disse em seu ouvido em tom baixo – Eu disse que só eu terei poder sobre esse reino.- Mas os olhos de Khausen permaneceram serenos apesar de demonstrarem uma mistura de surpresa e raiva bem sutil.

A execução se fez pela manhã de todos os supostos traidores e um de fato.

Porém naquela manhã, um manhã coberta por uma neblina bizarra e um frio cruel, que apesar de tudo, não afugentou os súditos da coroa, havia um homem coberto por seu manto de penas ao longe, montado em seu cavalo, que a visão de todos os Giorgio presente lá não puderam notar, ele contemplava e dizia para a criança em seu colo:

- Foi por isso que naquele dia eu não sorri... Agora jovem mestre ... estamos num mundo desconhecido ... um mundo de medos. Sua jornada se inicia aqui e dessa vez não haverá benção de deuses, e tua luz não significa que irá naturalmente iluminar a sombra, mas que a sombra pode igualmente te engolfar. Vamos, além da esperança se precisa de suor.

Ao mesmo tempo uma senhora obscura contemplava de seu salão seus desejos mais sórdidos se manifestarem.

Os 7 Burgos de Valrena

Passada a Guerra de Unificação, dos antigos 4 feudos 3 se dividiram em 2 seguindo a geopolítica de interesse das famílias que apoiaram a revolução. O único que não se dividiu teria sido o feudo de Imoria, que seu senhor, DeLacroix Imoria, se rendeu às tropas revolucionárias assinando um contrato em que ele aceitaria mudar sua política, abrindo mão de seus domínios transformando-os em um grande burgo. Seu nome também foi alterado por Inaurim, que nas línguas dos antigos sábios significa “Grande Tratado”. A capital do reino se situa no extremo sul e é conhecido como Royal Lands.

As cidades respondem às leis ditas nos decretos que foram escritos pelo falecido rei Angelus Khaledon que condizem em termos de jogo às leis básicas, sendo que crimes de traição à coroa e de assassinato são tratados com pena de morte por guilhotina. O crime de estupro é tratado com castração, açoite em praça pública e reclusão permanente (decreto criado pela própria Orena).

Orena Khaledon passa a maior parte do tempo criando leis que lhe dêem suporte para realizar tanto suas crueldades com os prisioneiros, quanto financeiro, o que de fato tem aborrecido muitos burgueses, que tentam ser compreensivos com o sofrimento e a crise da nova rainha.

Além das cidades existem alguns vilarejos considerados independentes. São tribos bárbaras que colaboraram na grande guerra. O problema é que Orena quer acabar com essa independência e tem sufocado essas

tribos e vilarejos com pesados tributos. Isso os tem deixado muito agitados e insatisfeitos com a nova rainha. Infelizmente não possuem poder suficiente para reivindicar sua autonomia de volta, já que seus maiores heróis morreram durante a grande batalha restando em sua maioria mulheres, velhos e crianças.

Há um único poder que Orena teme, e esse não é o da profecia do Garou que ela desconhece até o momento, mas dos antigos povos élfico que fizeram a diferença durante a Guerra de Unificação, pois seus domínios estavam sendo colocados em risco pelos senhores feudais que se expandiam. Depois da queda de Angelus e Rhana os sábios do povo da floresta suspeitaram que havia algo de errado. Andurien, "O Antigo", que governa como conselheiro maior do povo élfico presenciou não só o julgamento, mas o momento intermediário entre a morte do casal real e a prisão dos traidores. E tinha percebido um certo tom de alegria em alguns momentos em Orena. Sendo assim, o povo élfico se encontra um pouco distanciado dos homens.

Burgo de Anvil

Esse burgo é composto por 3 distritos. As terras de Anvil são muito férteis por se beneficiar de um clima temperado úmido, talvez o único lugar do domínio em que as estações não são bem definidas. Isso faz com que Anvil seja responsável pelo abastecimento de produtos agrícolas em todo o domínio, e conseqüentemente, com que concentre grande parte das riquezas. É nos três distritos: de Laníria, Kalis e Saridon, onde se encontram as famílias mais ricas de Valrena ou assim deveriam, mas preferem se instalar em Royal Lands, por ser onde se concentra o melhor nível de vida. Além disso alguns perigos ainda estreitam suas vastas terras, principalmente Kalis.

Laníria – É nesse pacífico distrito que se encontra a produção de grãos e cereais. É famosa por sua taverna animada que se encontra na área residencial, onde, depois de um dia difícil de trabalho nos campos, homens responsáveis pela colheita

e seus senhores se encontram como iguais num tradição que já dura séculos, é conhecida como Rising Sun, e como o sol, ilumina a todos, como Durnin Stormray (h, Br6, cg) costuma dizer. Ao norte de Laníria se encontra a casa do prefeito Jakil Niasor (h, Ar10, lb) que é um homem justo que foi nomeado pelo burgomestres Janus Rismoon por sua lealdade e competência sempre exemplares, além de companheirismo durante a Guerra de Unificação.

Antes de se transformar no distrito de Laníria, era aqui a sede do feudo de Rachenoff e as ruínas do castelo que abriga a poderosa família hoje se encontra abandonado. Nas tavernas é normal escutar histórias que falem sobre luzes estranhas vindas de lá além de sombras que espreitam suas redondezas. Alguns dizem que a crueldade dos antigos senhores ainda permanece forte naquele castelo, fazendo com que ele quase tivesse vida própria.

Figuras importantes

Durnin Stormray – É um homem sério e que não atura muitas brincadeiras, assim como convida as pessoas que brigam dentro de seu bar a ou dar uma garantia de que será ressarcido pelo material quebrado, ou então que façam o favor de brigar fora. Todo esse cuidado pela taverna se deve ao fato de ter sido o único bem deixado por sua simples família que foi massacrada anos atrás quando uma das bestas criadas por Allanis Rachenoff, que era um alquimista, fugiu de sua masmorra.

Durnin sempre afirma que queria naquela época ter idade o suficiente para participar da Guerra de Unificação, apenas para poder enforcar Allanis em pessoa. Ainda assim, seu desejo por explorar o Castelo Rachenoff à procura da besta, que na época foi recapturada viva, é clara, porém teme fazer isso uma vez que constituiu família tendo uma esposa, Rachel Stormray, e dois filhos Lirrus e Hervor. Apesar disso, em seus momentos de dor incontroláveis sobre as lembranças, ele vai em direção ao castelo, mas jamais teve coragem de entrar nele. Segundo Durnin, há algo no castelo agora



que é maior que sua fúria.

Jakil Niasor - Está velho como todos os que participaram da Guerra de Unificação, e igualmente nostálgico e melancólico pelos dias de glória que se passaram, pelos amigos que perdeu e por sua esposa, sobrando apenas seu filho Lacenus, que ao atingir a maioridade, saiu para se aventurar no mundo e enviou uma carta dizendo que seu retorno demoraria e que não era de sua vontade se tornar um aristocrata de suas terras. Como se isso não bastasse, quando o grande cataclisma das brumas ocorreu isolando toda Valrena de seu mundo, Jakil foi separado de seu filho por uma força muito maior que a simples vontade do filho em declinar à sua herança de vida. Desde então Jakil anda sempre com um pano que sua esposa, Luciene Niasor, usava para envolver seu filho quando este ainda era recém-nascido.

Sua ansiedade pelo fim de sua vida é algo assustador que beira uma forma estranha de hipocondria. Atualmente chegou a se comunicar à Janus Rismoon dizendo que não deseja mais permanecer como prefeito do distrito de Laníria. Mas Janus reluta em tornar sua vontade efetiva, já que Jakil sempre foi muito competente e possui o apoio total do povoado de todo o distrito.

Kalis – Esse é conhecido como o Distrito dos Vinhos. Além de seus bons vinhos que vêm de suas uvas de alta qualidade para fermentação, Khalis produz frutas das mais variadas. Antes de entrar em Ravenloft, Kalis sofria sérios prejuízos com as invasões goblinóides, mas tudo indica agora que eles teriam desaparecido. Seus moradores estão felizes nesse momento de grande paz, e seu prefeito Lucius Vaunen (h, Ar5, ln) normalmente organiza algumas festas, até porque têm que se fazer alguma coisa com o novo excedente que não conta com os prejuízos de sempre. Alguns fazendeiros ainda estão assustados por causa das brumas que espreitam os limites do distrito, sendo que alguns desses encontraram tribos goblinóides enormes massacradas por completo. Mas a população

só se anima com isso, não percebendo o perigo desconhecido que se faz presente. O sábio VonKrasus (h,mg7,lg) alertou Lucius para o problema, mas como a população ignora o fato, ele também acaba por ignorar, mas pediu para VonKrasus procurar por pessoas dispostas a investigar o caso sem muito compromisso. Afinal de contas, não se trata de uma aldeia humana.

Figuras importantes

Lucius Vaunen - É um dos governantes mais novos tendo por volta de 30 anos. Teria sido nomeado como tal, devido às suas habilidades na área administrativa que demonstrou ao otimizar a produção em todos os pontos de Anvil, como conselheiro de Janus Rismoon. Teria sido enviado por uma família amiga de Janus, que sabia do auxílio que precisava. Se mostrando competente, foi chamado para substituir o antigo prefeito Hunno Heist, que foi morto durante uma emboscada de uma falange goblinóide. Além disso Lucius tinha sido instruído também em estratégias de guerra. Lucius parece não sentir muitas saudades de sua terra natal e de sua família, e sempre diz que a sempre preferiu a noite, e agora que ela de fato começa mais cedo, isso lhe traz uma grande alegria.

Lucius conseguiu defender as terras de Kalis melhor que seu antecessor, mas os ataques ainda continuavam fortes e só depois do cataclisma das brumas, é que isso acabou, aliais de uma forma estranha de mais, a qual Lucius deixa bem claro a falta de importância disso para ele. É assim também que ele age em relação à lei também, ou seja, sem dar muita importância, deixando isso a nas mãos de Ansirus. Mas junto com as brumas, lhe surgiu uma outra preocupação. Tudo indica que alguns dos lotes de terra estão contaminados, contaminando assim a uva que produz o vinho. Os efeitos variam de um sono pesado imediato à uma bebedeira prolongada. Lucius não sabe o que fazer em relação à esse problema, além de evitar falar nele e não fazer um controle imediato de sua extração e venda, já que acha que os efeitos “não são tão nocivos assim”.



Ultimamente Lucius tem se tornado cada vez mais sombrio em suas atitudes, cada vez mais negligente em relação aos novos problemas de Kalis.

Ansirus VonKrasus – Ansirus é um homem velho, que começou a estudar a magia relativamente tarde. Sempre foi muito amigo da família Vaunen e como um homem sozinho e sábio, foi convidado para ser tutor de Lucius.

É a Ansirus que Lucius deve boa parte de seu conhecimento. Nessa parte VonKrasus só elogia seu pupilo, mas possui uma enorme desaprovação pelo descaso que tem com as pessoas e sua família.

Apesar disso Ansirus gosta muito de Lucius, ainda mais agora que é a única pessoa que possui vínculo nessas terras que se tornam cada vez mais estranhas e assombrosas. Se encontra sempre ocupado estudando alguma forma de conter os problemas das plantações e saber o que se passou com os goblinóides que viviam atacando Kalis.

Ansirus teme que algo mais esteja acontecendo, ainda mais que tem percebido que o descaso de Lucius tem se tornado cada vez mais uma negligência sob vontade, coisa que nunca antes lhe havia manifestado. Krasus teme que esteja surgindo uma sobra com a qual ele não conseguirá lidar.

Saridon – Aqui se encontra a suntuosa capital de Anvil. Governada por Janus Rismoon (h,Fg12,Aar10,cg), um dos generais que ajudou Khalidon à subir no poder, mas seu verdadeiro desejo era apenas vingar a morte de sua família pelas mãos de Bruiser Rachenoff, o antigo senhor dessas terras e do burgo de Caliscope. Janus durante a Guerra de Unificação já era um homem de idade, apesar de grande vigor para as batalhas e uma habilidade com arcos sem igual. Reza a lenda que nenhum inimigo conseguia se aproximar dele mais de 10 metros.

Vingada a sua família e passado o seu tempo Janus se encontra velho e cansado e sem um sucessor. Isso acaba por criar grandes conflitos entre algumas famílias

de Saridon que querem se destacar para serem eleitos por Orena Khalidon como novos senhores , já que o velho Janus morrerá sem família. Não é preciso dizer que os Magos do Sangue estão se organizando ao máximo para não deixar essa chance escapar , apesar de estarem aparentemente sem um líder, com a suposta morte de Marcelus Khausen.

Saridon é responsável junto com Laníria pela produção de grãos e cereais, além de produzir cana-de-açúcar devido a uma porção de solo massapé ótima para o seu cultivo. Acaba também por realizar uma certa parceria com Kalis para a produção de seus vinhos pelo álcool que é extraído da cana. Apesar de velho e cansado , Janus Rismoon ainda é uma pessoa ativa que normalmente entra em contato com os lares élficos. Assim como eles , Janus desconfia do que esteja por traz da morte de Angelus Khalidon e sabe-se que está disposto a ir pessoalmente enfrentar o verdadeiro responsável.

Janus Rismoon – É um homem sozinho que está farto do discurso das pessoas, principalmente da nobreza. Esse é um fator que o faz um governante que raramente assume conselheiros. Com o passar do tempo tem se tornado um homem autoritário que sempre diz : “ sei o que é de melhor para o povo, mas nem a nobreza ou esse sabem o que lhe é “. E Janus dificilmente erra em alcançar suas metas de governo, derrubando quem lhe obstrui o caminho.

Tem se mostrado resistente à autoridade de Orena e tem tirado proveito de sua idade para responder à filha dos Khalidon com toda a arrogância e falta de bom senso possíveis, deixando claro sua desconfiança. Janus costuma dizer : “Uma rainha que teve pais heróis e que agora que assumiu o reinado gosta de beber sangue ? Que idiota não veria algo de estranho !?”

Janus nutre extrema simpatia por defensores da justiça conhecidos, o que lhe traz lembranças de sua juventude. Ultimamente tem entrado em contato freqüente com uma jovem amazona , Laurine Cathlar (h,Gue6,lm), que lhe traz informações úteis sobre os arredores de toda Anvil. Mas



mal desconfia que há algo de errado nessas informações, ou então está colocando suas fichas em um jogo extremamente perigoso.

Laurine Cathlar - Laurine é uma bela guerreira, cuja aparência é totalmente contrária à sua índole. É uma mercenária patrocinada pelos Magos de Sangue para se infiltrar na corte, minando assim o governo de Janus utilizando-se de informações caluniosas que ou tenham o objetivo de atingir algum alvo da ordem dos magos, como inimigos ou artefatos interessantes, ou prejudicando a própria economia do burgo.

Cathlar conta que não possui família e que teve amnésia quando era criança, crescendo nas redondezas de Kalis sempre fugindo dos goblinóides, até que tomou coragem o suficiente para um dia revidar pelo menos aos mais fracos. Essa história é verdadeira tanto que já tinha recebido condecorações do antigo governante de Kalis, mas a parte esquecida somente os Magos de Sangue sabem. Ela sempre pergunta para Malhaz (h, mg12, cm) quando visita a sede da ordem nas Royal Lands sobre seu passado e a única e sombria resposta que escuta é: "Os magos de sangue plantam suas sementes cedo"- em seguida dizendo que não sabe, mas que talvez um dia entenderia.

Pensa Laurine que ao fim do plano terá um lugar certo na corte, mas sua infantilidade aliada com sua ganância a impede de enxergar que os Magos de Sangue não permitem que as marionetes se tornem manipuladores, a não ser em casos realmente extremos.

Dolorosa Possibilidade: O Vinho da Falsidade e o Doce Licor da Morte

Não se sabe porque (provavelmente pela ligação do domínio com a natureza de sua darklord). O vinho produzido em Kalis, cuja uva for colhida durante uma manha enevoada produzirá um vinho com um efeito peculiar e sombrio.

Aquele que beber deste vinho deverá fazer um teste de vontade (DC 15 cumulativo para cada taça que ingerir). Falhar significa que o indivíduo experimentará uma estranha embriaguez, que o levará a mentir e a fazer incontroláveis alegações prejudiciais contra aqueles que nele confiam. A vítima também agirá com falsidade e traição para com todos os seus entes mais próximos, até o raiar do próximo dia.

Se as uvas forem colhidas durante a meia-noite de um dia em que houve um pôr do Sol sangrento, o vinho terá as mesmas propriedades do veneno que Olena usou para matar seus pais.

Portanto os vinicultores nunca realizam colheitas ao anoitecer.

Últimas Linhas

Aqui despeço-me de ti leitor. Confesso que não completei a descrição destas terras, mas não há nada que tu não tenhas como deduzir giorgio, uma vez que as trevas e os pecados que moldam este lugar são bem claros.

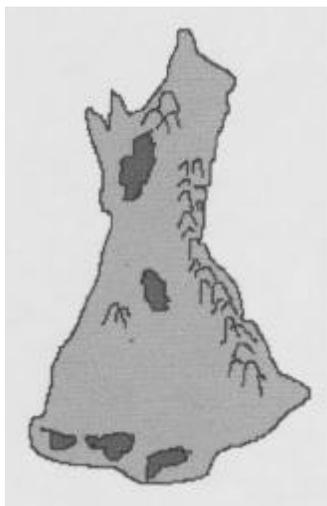
Não nego a possibilidade de futuramente dar continuidade ao meu trabalho e lhes descrever novas terras, assim como as porções faltantes deste lugar, de deixar-lhes um registro da situação das terras de nosso mundo, antes das trevas vindouras no futuro, quando as trevas de hoje não



*passarão de uma fraca sombra à luz da lua.
E elas virão giórgio...sim...elas já começaram
a traçar seu caminho..pois o tempo anda,
mas eu permaneço estático entre ele.Se eu
vi as trevas? Sim, não como as mulheres de
minha tribo, que a vêem com os olhos, mas
eu as senti, como sinto cada parte destas
terras como se fosse eu mesmo. Sim. As
trevas estão vindo.*

(Os outros burgos de Valrena serão detalhados em futuros lançamentos, o mestre deve sentir-se livre para descreve-los como quiser).

Valrena



Orena Khalendon

Darklord de Valrena

Humana; Mulher; Aristocrata 10º nível; ND: 7; Tam: Méd; HD: 10; PV:52; Ini: +1; Vel: 9; CA: 11 ; BasAt: +7/+2; Ata: +7/+2; AL: Caótico e Mal; Saves: Fort: +3; Ref: +3; Will: +7; For: 10; Dex: 12; Con: 12; Int: 14; Sab: 14; Car: 16;

Perícias: Atuação: +7, Blefar: +19, Cavalgar: +5, Conhecimento (Nobreza e realeza): +15, Diplomacia:+14, Disfarces: +7, Falsificação: +4, Intimidar: +7, Natação: +2, Observar: +6, Ouvir: +8, Obter Informação: +7, Sentir Motivação: +16, Sobrevivência: +6, Profissão (torturadora): + 16

Feats: Foco em Perícia (x3: Blefar; Diplomacia; Sentir Motivação), Acuidade com Arma, Negociador

Línguas*: Valren, Silvan, Draconico.

Posses: Jóias de grande valor, coroa.

Orena é uma jovem bela, porém seu olhar não é capaz de esconder toda sua podridão e falsidade interior, possui um rosto de porcelana, bem delineado, longos cabelos negros lhe caem até as costas. Porém na maioria das vezes sua beleza desaparece perante o seu sadismo e é comumente vista em trajes rasgados e manchados de sangue, assim com sua face, nos momentos em que com seu sorriso sádico e demoníaco tortura os prisioneiros em suas masmorras.

História

Orena nasceu em um berço de ouro, filha dos reis de Valrena, porém sua mentalidade mimada e seu tutor maligno a fizeram achar que merecia mais. Ela passou



a enxergar a si própria como uma pessoa carente, Orena achava que lhe faltava toda a grandiosa atenção que merecia.

Desta forma arquitetou o envenenamento dos pais com seus cúmplices, para depois traí-los e causar inclusive a morte de inocentes que sempre foram leais a seus pais, manchando seus nomes como traidores. (Mais informações sobre Orena podem ser encontradas na descrição de Valrena).

Situação Atual

Orena se dedica a torturar rebeldes e a criar leis para oprimir cada vez mais seu povo e unificar totalmente Valrena sob seu punho egoísta.

Ela teme a força de rebelião dos elfos e neste exato momento distila todo seu veneno e move suas forças para tentar derrubar aqueles que ameaçam sua sede desenfreada por soberania.

Orena tenta desesperadamente obter o controle total, e isto ela nunca vai conseguir, sua maldição é que ela sempre

encontre oposição, e que ao contrário dela que age falsamente, seus opositores sempre lhe afrontem abertamente.

loucura é permanente e o indivíduo votará correndo pelo caminho de onde veio.

Combate

Orena não é uma boa combatente, porém tem conhecimento profundo na arte da tortura, o que a faz alguém terrível perante um oponente capturado.

Seu modo de lidar com combates é usando-se de seus exércitos reais. Sua tática favorita é o uso de sua falsidade, sempre enganando os outros com suas mentiras, e jogando uns contra os outros.

Quando a situação for mais direta ela envenenará os ouvidos de seu oponente, fazendo-o confiar completamente nela, apenas para depois, com suas palavras levá-lo à desgraça.

Língua de Serpente: As palavras de Orena possuem tamanha falsidade que aqueles que as estiverem ouvindo terão de fazer uma teste de vontade (DC 15 + o nível em Blefar de Orena), para não acreditar plenamente no que ela diz. Mesmo aqueles que estiverem completamente determinados, perderão esta determinação se ela lhes disser algo contrário. Esse dom se manifesta naturalmente sempre que ela fala, porém sempre que ela tem por intenção específica convencer alguém, embora o dom funcione, sua voz fica parecida com o som de uma serpente, e sua língua se bifurca.

Lar

O palácio de Orena possui uma ressonância etérea de nível 2, e costuma subir para 4 quando ela está aplicando seus conhecimentos de tortura em sua masmorra.

Fechando as Bordas

Quando Olena quer fechar as bordas de Valrena, todos aqueles tentando sair (ou entrar) ouvirão sussurros em suas mentes.

A força dos sussurros é enorme e eles convencerão os viajantes a voltar de onde vieram. Se alguém insistir em seguir adiante, os sussurros o deixarão louco. A