

Trilhas do Terror

Trilhas do Terror

*-De todos os terrores bizarros que eu testemunhei em minhas jornadas, nenhuma se provou tão desagradável quanto a de Falkovnia. Eu não descobri nada que contrariasse minhas suspeitas de que um **homem** com uma lâmina é capaz de maior crueldade do que qualquer vampiro, lycantropo ou demônio.*

- S narradora dos Gazetteers de Ravenloft comentando sobre Falkovnia para Azalin Rex.

- (Texto retirado da pág 112 do Ravenloft Gazetteer 2 publicado por Arthaus)

Trilhas do Terror: Em Ravenloft, toda vez se comete um ato maligno deve ser realizado um teste de corrupção. O power check. Cada vez que um personagem falhar em um power check ele avança um degrau de corrupção na escala que o leva a tornar-se um Darklord. Ele caminha da inocência até sua danação total ao tornar-se um ser amaldiçoado, conhecido como Darklord.

A cada passo o indivíduo é agraciado com um poder, mas por outro lado recebe uma maldição do mesmo peso que seu novo poder.

As maldições e poderes que o personagem ganha são relacionadas com a sua personalidade maligna, por exemplo, seria estranho que um personagem manipulador e mentiroso ganhasse mais força e a aparência de um Ogro. O mais provável é que ele ganhe algo relacionado com a sua falsidade, como um aumento de carisma, ou um bônus em blefar, ao mesmo tempo em que a sua língua torne-se como a de uma cobra, lembrando que o “bônus” que ele ganha deve ser sempre relacionado com a sua maldição, por exemplo, o indivíduo

ganha visão noturna, mas seus olhos ganham a cor vermelha.

Enfim, as Trilhas do Terror **não são uma regra**, mas sim um guia que serve para facilitar para o mestre a escolha dos bônus e maldições nos diferentes estágios de corrupção relacionada com o tipo de corrupção que é explicado na trilha. Assim, o mestre deve sentir-se à vontade para alterar as

maldições e os poderes de cada Trilha e de cada degrau de corrupção. Mais uma vez lembrando que a única regra são os Power Checks (ou Testes de Poder) e seus 6 estágios. As maldições e poderes a serem atribuídos ficam a critério do mestre, e se o mestre assim desejar não é necessário seguir nenhuma Trilha.

O livro de Ravenloft Terceira Edição traz como exemplo três Trilhas, a seguir você encontrará algumas outras Trilhas que tem a função de lhe servir de base para outros tipos de corrupções.

Lembrando que **não** é necessário que o mestre siga nenhuma Trilha do Terror, podendo atribuir as maldições e poderes de sua preferência, simplesmente ignorando essas Trilhas que nada mais são do que uma simples base, sem classificar o ato do personagem em um tipo específico de corrupção.

Por exemplo:

Adrian é insultado pelos membros da comunidade em que vive por ser um forasteiro, um dia, cansado dessas ofensas, ele resolve dar o troco, seqüestrando a filha de um dos seus desafetos e enforcando a criança.

Porém Adrian toma gosto pelo crime, e começa a fazer mais vítimas inocentes para saciar sua sede de sangue. Logo ele recebe seus primeiros dons e maldições. Embora continue com o

aspecto humano, sua força física aumenta, ele se torna mais eficaz ao eliminar suas vítimas, porém depois de cada assassinato, ele passa a ver a imagem de suas vítimas vociferando maldições contra ele, sempre que ele fixar o olhar em algum lugar por mais de 1 minuto, o que o deixa extremamente perturbado e faz o que ele aja de forma estranha perante aqueles que estiverem presentes no local, arruinando sua reputação.

Por outro lado, pode ser que um mestre decida simplesmente não seguir nenhuma Trilha, já que isso não é nenhuma regra, simplesmente decide dar para um determinado personagem que falhou em um teste de poder o poder de enxergar no escuro, sob o preço de seus olhos sangrarem quando ele usa a habilidade. Porém, o mestre não segue uma Trilha específica, logo os próximos poderes e maldições do personagem podem não ter relação com o anterior, embora ele continue com a aparência humana, ou talvez ele possa, se o mestre quiser, em outros estágios, vir a se tornar um monstro.

Já um mestre que prefira seguir uma trilha, pode relacionar o personagem a uma Trilha específica, de certa forma programando anteriormente quais serão os resultados de futuras falhas em power checks.

Essa é a utilidade das Trilhas do Terror, elas servem em ocasiões em que o mestre tem em mente já um trajeto específico para o personagem, planejando anteriormente em que tipo de criatura ele irá se transformar, ou simplesmente escolhendo anteriormente, baseado no comportamento do personagem.

Por fim, um personagem ao se tornar um Darklord tem uma maldade pessoal; um Darklord está relacionado a sua habilidade de mentir, outro com seu

fanatismo religioso, enfim cada um deles tem uma característica maligna particular, uma corrupção particular. Alguns personagens, dependendo de seus atos podem tornar-se monstros (o que ocorre no degrau 5), como por exemplo um mago que realize atos extremamente cruéis pode tornar-se um lich no estágio 5, mas isso não significa que, mesmo o estágio 5 sendo chamado de “A criatura”, que o personagem precise especificamente deixar de ser humano, nem sempre as maldições precisam afetar o lado físico do personagem, elas podem simplesmente ser de ordem moral, mental, ou simplesmente impedi-lo de ter algo que ele deseja. Que é o que se procura abordar na Trilha da Corrupção que será apresentada a seguir. Ou seja, maldições e poderes que não impedem o personagem de manter a forma humana.

É em grande parte no estágio 5 que se encaixa o uso das Trilhas, pois cada Trilha serve como base para um tipo de corrupção, servindo de base para que o mestre, caso deseje transformar o personagem em uma determinada criatura, possa se guiar pela Trilha relacionada à corrupção da criatura escolhida.

Por exemplo, o mestre deseja que o personagem, conforme falha em seguidos power checks transforme-se, devido a sua brutalidade, em um Ogro, assim ele se guia pela Trilha do Bruto (que é explicada no Ravenloft 3^a ed.).

Essa foi uma explicação sobre o que são as trilhas da corrupção, que trazem, cada uma, um tipo de corrupção e as maldições e poderes adequados a ela, através dos 6 degraus que vão da inocência até a corrupção total.

A próxima trilha a ser descrita é uma trilha conhecida por todos, uma trilha que muitos do que estão lendo estas

palavras pode já ter seguido, a trilha menos imperceptível, porém a mais comum de todas, a **Trilha do Homem**.

Pois não há a crueldade de criatura alguma ou monstro que se compare à do homem. Pois o que uns fazem por instinto ou por sobrevivência o homem faz por corrupção ou sadismo.

O ser humano é a única das criaturas que destrói a própria espécie, empregando sua força e inteligência, em nome de desejos obscuros e egoístas.

O homem, que se julga belo, perfeito e inteligente, classificando os que não se encaixam neste padrão como monstros acaba na verdade por fazer de sua aparência nada mais que um mero disfarce.

No fim, o homem é o pior dos monstros.

Maldição Letal, embora os Poderes Sombrios nunca o destroem. Nesse estágio há uma enorme chance de que o personagem se torna um NPC.

6º – O Darklord: Com seu último ato maligno o personagem prova-se além da redenção. Os Dark Powers o recompensam com seu próprio domínio (geralmente uma ilha, para os Darklords mais novos), uma prisão moldada em sua própria imagem, da qual ele nunca sairá. Como maldição, aquilo que ele mais deseja é colocado em sua frente, sem que ele jamais venha a tocá-lo ou possuí-lo.

Os seis passos de Corrupção, como apresentados no Ravenloft 3ª Edição:

1º - A Carícia: 1 Poder Menor e 1 Maldição Embaraçosa;

2º - O Atiçamento: 1 Poder mais Tentador e 1 Maldição Frustrante;

3º – O Convite: 1 Habilidade Poderosa e 1 Maldição Problemática;

4º – O Abraço: 1 Dádiva Maior e 1 Maldição Perigosa;

5º – A Criatura: Nesse estágio o personagem transforma-se em uma criatura relacionada ao seu mal. Ou continua sendo da mesma raça, ganhando um grande poder relacionado a sua maldade, assim insistindo no seu mal por vontade própria e, assim afastando as chances de redenção. Ele ganha uma

Trilha do Homem

A Trilha do Homem aplica-se tanto a personagens do sexo masculino, quanto do sexo feminino.

Ela aplica-se a personagens que praticam o mal, seja de forma sorrateira, ou através de brutalidades incomensuráveis. Seja por intrigas, seja através de tirania, manipulação, ou quaisquer outras formas, porém escondem todo mal de suas almas por trás da aparência humana, fazendo-se passar por pessoas comuns, das quais ninguém desconfiaria, ou pelo menos das quais não se poderia medir a monstruosidade que não se revela fisicamente, mas que reside em seus espíritos obscuros e se exterioriza em seus atos sórdidos.

As habilidades propostas aqui são apenas dicas, há uma infinidade de poderes e maldições que o mestre pode conceder ao personagem a cada um dos seis estágios, e daria uma infinidade de páginas listar cada uma delas, ainda mais porque elas dependem principalmente da criatividade do mestre/atos do personagem/histórico do personagem.

Portanto aconselho aos mestres que não sintam-se limitados pelas possibilidades sugeridas, mas que usem as como conselhos e como fonte de inspiração para criar testes de poder que dêem ao personagem a oportunidade de continuar humano.

Lembrando que nem todos os poderes precisam ser físicos, assim como as maldições. Uma maldição letal pode envolver um lado psicológico, Por exemplo: Morten precisa ouvir os gritos de agonia de uma alma inocente uma vez por semana ou sua mente e corpo começarão a decair, até ele cair doente e em seguida morrer. É uma maldição forte, mas que não concede aparência

monstruosa ao indivíduo, nem o faz parecer sobrenatural em momento algum.

A maldição pode vir por forma de sonhos, consciência, frustrações (um indivíduo poderia adquirir uma aparência repulsiva, mas ainda continuar humano), ou até alguma alteração que modifique parte do corpo temporariamente, pêlos crescendo nas mãos, sangramentos, escamas, mas que após o uso da habilidade, permitam que o corpo do indivíduo volte ao aspecto humano.

Estágio I - A Carícia:

Pode descobrir a saúde e idade de uma determinada espécie de animal com a qual tenha maior empatia. No momento em que estiver usando a habilidade seus olhos mudam de cor (de preferência para a cor e forma relacionadas aos olhos do animal), causando uma penalidade de -1 no Carisma e certamente espantando quem prestar atenção no seu olhar.

Por exemplo: Um comerciante de cavalos de Nova Vaasa, que utilize a habilidade teria seus olhos totalmente mudados para a cor preta enquanto observa o estado de um cavalo.

Estágio II - O Atiçamento:

Ganha um bônus de +2 em Força e +2 em Carisma. Sempre que tentar impressionar alguém do sexo oposto sua voz soará semelhante a grunhidos, ou rouca e ofensiva.

Estágio III - O Convite:

Ganha um bônus de + 10 em uma perícia relacionada a atividade principal do personagem, ou uma habilidade mágica poderosa, relacionada com a atividade do personagem. Por exemplo: Se o tal comerciante de cavalos de Nova

Vaasa chegasse neste estágio ele ganharia o dom de se comunicar com cavalos e de controlá-los. Mas a cada uso da habilidade o cabelo do indivíduo crescerá de forma semelhante a uma crina de cavalo até suas costas e ele se tornará anti-social, com hábitos animais e agressivos por 1 hora.

No caso de um indivíduo tirano e que imponha sua força, para cada vez que usar sua força contra alguém o indivíduo passará 2 horas tomado por uma fúria sangrenta, avançando com a intenção de matar sobre qualquer um que o contrariar, agindo de forma irracional, como uma verdadeira besta em forma humana.

Já um indivíduo manipulador, cada vez que fizesse uso de suas habilidades extraordinárias, sentiria-se compelido a falar sozinho e resmungar sobre todos os seus atos sórdidos, correndo o perigo de que alguém ouça e descubra toda sua podridão interior.

Estágio IV - O Abraço:

Neste estágio o personagem ganha um poder incrível, que o mestre deveria dar levando em consideração as circunstâncias que causaram o teste de poder. Para indivíduos brutais e tiranos o poder poderia ser a imunidade a um certo tipo de arma ou substância, o talvez dar ao personagem a habilidade de dominar multidões com sua voz, ou de tornar-se invisível uma vez por dia (máximo de 5 horas por dia).

Já a maldição poderia ser desde pesadelos que atormentariam o personagem a noite toda, todas as noites, neste caso seria uma maldição de dois gumes, pois de um lado, se ele acordar para evitar os pesadelos ele perderá noites de sono e começará a sofrer penalidades na sua Constituição, mas se ele dormir, ao acordar ele acreditará que ainda está

sonhando e por 2 horas depois de acordado verá seus pesadelos personificados nas pessoas mais próximas, tentando destruí-las de todas as formas possíveis, até que se passem as duas horas e ele volte ao normal.

O personagem, poderá também ter seu corpo “devorado” pelo seu próprio mal, sendo obrigado a ingerir pequenos seres vivos (literalmente vivos), ou começará a perder 1 ponto de Constituição e Carisma por dia.

Estágio V - A Criatura:

Aqui é recomendável que mestre crie o poder adequado ao personagem, uma vez que este deve se adequar a seus atos e motivos em particular, e não somente a proposta da trilha.

O personagem torna-se eu uma criatura da noite, mas ele ainda continua humano (ao menos em aparência), mas em seu interior, é um verdadeiro ser das trevas, agora, já quase sem redenção, e quase sem poder evitar que suas ações pendam para o lado das trevas.

O personagem certamente ganha não só um bônus em uma de suas habilidades ou poderes relacionados a sua área de atuação ou a sua maldade, mas ganha todos os poderes relacionados ao seu mal.

Um governante tirano teria tanto o poder para comandar seus servos sem questionamento, como também poderia ganhar um nível como blackguard, ou o poder de fazer com que um súdito torne-se leal a ele simplesmente bebendo seu sangue.

Sua maldição, porém seria da mesma forma terrível, não há busca maior do ser humano do que a vida. A morte é o caminho inevitável do ser humano, e aqueles que tem poder não querem abrir mão dele para cair nos braços da morte.

Eles querem cada vez mais poder, mas também querem a eternidade para usar seu poder, e buscar mais ainda.

Logo um personagem neste estágio seria amaldiçoado pela realidade e proximidade da morte, mas cedo ou tarde ela virá, e seus sonhos e pressentimentos dizem isto. Mas ele pode, pelo menos, antecipar sua vinda, e deverá fazer isto devorando cadáveres frescos, não só para impedir que sua corrupção tome conta de seu aspecto humano (perdendo 2 pontos de Carisma a cada 3 dias), e para sustentar seu organismo (ou perder 2 pontos de Constituição a cada 3 dias), mas também para aumentar sua longevidade. Fazendo isso ele assegurará que seu corpo viverá talvez até um século a mais do que um humano comum.

Estágio VI - O Darklord:

Aqui cabe inteiramente ao mestre decidir os poderes e maldições que darão ao personagem, afinal a maldição de um Darklord consiste em priva-lo do que ele mais deseja, e seus poderes são resultantes de sua personalidade. Logo dependerá da história e objetivos do personagem a questão.

Porém, levando em conta que o maior desejo de todo ser humano é vencer a morte, vale lembrar que seria interessante para um personagem que não ganhou os “poderes” relacionados a longevidade que talvez os ganhasse agora. Ou se ele já os tem, ele poderia ganhar a vida eterna, como dádiva dos Dark Powers, talvez tendo que repetir os processos descritos no Estágio 5, para manter sua aparência jovem.

Em troca da vida eterna o personagem poderia ser privado de um (ou mais) sentidos que ele mais valoriza, paladar, tato, ou até ser incapaz de sentir algum prazer.

Mas como já foi dito, neste estágio cabe inteiramente ao mestre, utilizando-se dos objetivos e atos pessoais de cada personagem.

E vale mais uma vez lembrar que as dicas acima são apenas sugestões, existem outras possibilidades que só dependem da criatividade do mestre.

Trilhas da Corrupção: Trilha do Homem é um netbook não oficial do site www.ravenloft.com.br e da equipe do site, os “Filhos de Hyskosa”. 2005

Autoria de: Leandro “Lucifer Abaddon” Zerbinatti de Oliveira

Todos os direitos reservados.

Este netbook faz parte do projeto “**Ano das Brumas**” desenvolvido pelo site durante todo o ano de 2005

Ravenloft é marca registrada da Wizards of the Coast Inc. publicado sob licença pela Arthaus, uma subsidiária da White Wolf.