

# SOUL REAPER



Daniel "Doutrina Man" Andrade

## **IMPORTANTE!!!**

Este suplemento de RPG para o Sistema DAEMON foi criado por mim a partir dos jogos de vídeo-game *Blood Omen: Legacy of Kain* e *Legacy of Kain: Soul Reaver*, cujos direitos pertencem à Silicon Knights e Eidos Interactive. Não pretendo de maneira nenhuma ofender esses direitos, e não estou tendo nenhum tipo de lucro ao criar esta adaptação.

## **Para os jogadores:**

A história do jogo se passa basicamente em um único lugar: Nosgoth. Embora essa cidade não exista, esta é a especialidade do RPG: mesclar ficção e realidade. Para mim, parece que Nosgoth se encontra na Europa, em meio à Inquisição. Porém, o desenrolar da história não segue nem de perto a História de nosso mundo real, se encaixando assim com dificuldade no universo TREVAS. É possível usar os livros Inquisição e semelhantes, mas o universo de Soul Reaver mostra menos de outras criaturas do que sugerem os livros Anjos, Demônios e Vampiros Mitológicos.

## **Vamos por partes...**

Para criar o universo desta adaptação, vou criar cenários distintos. Cada um corresponde a um jogo da série.

O primeiro (*Blood Omen: Legacy of Kain*) retrata a morte de Kain e seu renascimento como vampiro, e a trilha de morte e destruição que ele traçou.

O segundo jogo (*Legacy of Kain: Soul Reaver*) mostra o mundo decaído e sombrio criado por Kain em seu reinado de morte: as poucas pessoas que restam se escondem nas mais profundas grutas e nos mais fortalecidos castelos para tentar fugir da ameaça vampírica. Vemos a história especialmente pelos olhos de um antigo tenente de Kain, Raziel, morto por seus próprios irmãos a mando de Kain.

O terceiro jogo (*Blood Omen: Legacy of Kain 2*) apareceu depois de Soul Reaver, mas sua história se passa muitos séculos antes de Kain governar Nosgoth ao lado de seu tenente Raziel.

E finalmente, o quarto jogo (*Legacy of Kain: Soul Reaver 2*) se passa imediatamente após Soul Reaver 1 – o final do primeiro é exatamente o início do segundo. Acho que o segundo se passa em uma dimensão bem diferente da nossa, o que não traria paradoxos ao juntar nossa realidade com a história do jogo. Porém, ainda não tive a oportunidade de jogá-lo. Esta parte ficará para um futuro próximo.

## **Mas no livro *Vampiros Mitológicos* não diz isso...**

Quase sempre que adaptamos um personagem de jogo, livro ou filme para um sistema de RPG, ao tentar deixar o personagem exatamente igual a como ele é realmente, nós acabamos deixando-o incompleto para poder se manter dentro das regras, ou então fazemos exatamente o contrário: quebramos algumas das regras do sistema para que ele fique o mais parecido possível.

Isto acontece bastante em Soul Reaver. Os vampiros de Soul Reaver não têm quase nada em comum com os vampiros do universo TREVAS. Apesar disso, outras criaturas poderiam ser colocadas no universo de SOUL REAVER sem grandes problemas, especialmente caçadores de vampiros, que podem ser construídos usando-se o suplemento INQUISIÇÃO ou TEMPLÁRIOS, com regras de Magia e Fé.

# OS PILARES DE NOSGOTH

Há muitos milênios, nove magos fundiram seus espíritos aos Pilares de Nosgoth, jurando usar seus poderes para proteger a terra. Como e porque os Pilares foram criados ainda permanece um mistério. Cada Pilar controla um poder mágico que dá vida a Nosgoth, e reflete a condição mental de seu Guardião. Cada Guardião era a encarnação de seu Pilar, e afetava o mundo inteiro. Porém, o Círculo cometeu uma série de erros. Apesar de imortais, os Guardiões ainda eram todos humanos. Eles se sentiram ameaçados pela população de vampiros em Nosgoth, e assim criaram os Sarafan para exterminar todos os vampiros. Eles chamaram esses massacres de “Expurgo de Vampiros”.

**Ariel, Guardiã do Equilíbrio** - Ariel controlava a magia dos outros Guardiões para manter o equilíbrio de Nosgoth, antes de ser assassinada por Hash'ak'gik. Após sua morte, Ariel tornou-se um fantasma e veio a assombrar os Pilares, esperando pela chegada de Kain. Ela ajudou Kain em sua jornada para matar os outros Guardiões – incluindo seu amante, Nupraptor. Nada tinha mais importância para Ariel do que manter o equilíbrio. Ela fez com que Kain acreditasse que sua “maldição” de vampirismo terminaria apenas se ele endireitasse os Pilares para ela. Na verdade, a única recompensa que Ariel queria realmente dar a Kain por seu sucesso era o esquecimento.

**Nupraptor, O Intelectual, Guardião da Mente** - Nupraptor era conhecido por sua sabedoria, e pessoas viajavam de toda a Nosgoth procurando por seus conselhos. Mas Nupraptor ficou perturbado pela tristeza quando sua amada Ariel foi assassinada. Ele permitiu que sua aflição o destruísse, e ao resto do Círculo. Suspeitando que o assassino de Ariel era um traidor de dentro do Círculo, ele intencionalmente infectou a mente de todos os outros Guardiões com sua loucura, assegurando que o Círculo nunca pudesse ser salvo. Em sua tentativa de vingar Ariel, ele destruiu o equilíbrio que ela tanto buscava.

Nupraptor então mutilou-se costurando seus olhos e boca para se isolar do resto do mundo. Ele chacinou seus servos e se trancou em seu retiro em forma de crânio. Era óbvio que Nupraptor não tinha mais ciência de como suas ações danificaram Nosgoth. Então Kain decidiu que Nupraptor “precisava de uma lição que lhe ensinasse o valor do sangue”.

**Mortanius, O Necromante, Guardião da Morte** - Mortanius era extremamente leal e dedicado a seu papel de servir ao Pilar da Morte. Porém, Hash'ak'gik possuiu Mortanius, e o usou para matar

Ariel, o que destruiu definitivamente o equilíbrio dos Pilares e de Nosgoth.

O Guardião da Morte chegou à conclusão que o único meio de consertar as coisas era matar todos os membros do Círculo (incluindo ele) para quebrar todos os laços mágicos entre os Guardiões corrompidos e a terra. Para tal tarefa, ele contratou um bando de ladrões para assassinar o sucessor de Ariel como o próximo Guardião do Equilíbrio, um nobre homem chamado Kain, e então o ressuscitou como um vampiro. Mortanius guiou Kain por sua jornada para consertar os Pilares e salvar Nosgoth. Ele morreu quando Kain descobriu quem estava realmente por trás de seu assassinato, exatamente como Mortanius havia planejado.

**Dejoule, A Energista, Guardiã da Energia** - Dejoule aliou-se a Bane e Anacrothe mesmo após o Círculo ter se dispersado como resultado da loucura de Nupraptor. Ela compartilhou com seus aliados o ódio a vampiros e seu plano para toda a Nosgoth. O trio tinha como objetivo substituir a inteligência e emoções de todas as criaturas vivas por forças superiores. Dejoule usou sua magia para energizar a muralha de energia que expandiu as fronteiras do Éden Sombrio. Seu excesso de confiança a levou à sua destruição quando ela e Bane combateram Kain em uma luta até a morte.

**Bane, O Druida, Guardião da Natureza** - Bane era um protetor da natureza que abusou de seus poderes para ajudar na criação do Éden Sombrio. Todas as plantas, animais e humanos presos no Éden Sombrio foram transformados em poderosas, porém selvagens bestas. Bane detestava criaturas sobrenaturais, que estavam além de seu controle. Ele as temia, e dizia que elas eram uma “afronta à natureza”.

**Anacrothe, O Alquimista, Guardião dos Estados** – A área consumida pelo Éden Sombrio parecia irrecuperável. Anacrothe abusou de seu poder para ajudar Bane a alterar os estados físicos da terra e de suas criaturas. O solo ficou rachado como se tivessem sido sugados toda sua umidade e seus nutrientes. A água foi substituída por lava, e as criaturas vivas foram transformadas além do reconhecimento. Ele tinha uma atitude convencida e covarde, e abandonou Bane e Dejoule durante sua batalha fatal com Kain a fim de preservar sua própria vida. Mais tarde, cometeu o erro de argumentar com Mortanius que os Pilares existiam apenas para servir a seus Guardiões. Enojado com o abuso de poder de Anacrothe, foi o próprio Mortanius que deu um fim à existência do alquimista.

## **OUTROS LUGARES E PESSOAS** **IMPORTANTES NA HISTÓRIA DE** **NOSGOTH**

**Malek dos Sarafan, Guardiã do Conflito** - Malek foi escolhido pelo Círculo para liderar um exército de caçadores de vampiros conhecidos como Os Sarafan. Esses caçadores fanáticos religiosos massacraram impiedosamente milhares de vampiros sob a liderança de Malek, empalando-os em estacas de madeira. Tanto humanos quanto vampiros consideravam Malek um assassino de sangue frio.

Além de caçar vampiros, a outra responsabilidade de Malek era proteger os Guardiões do Círculo. Um dia, enquanto Malek estava ocupado matando vampiros, o campeão dos vampiros, Vorador, conseguiu matar quatro Guardiões. Malek foi considerado responsável por ter falhado em protegê-los. Sua punição foi perder o que ele tinha de mais querido: sua humanidade. A alma de Malek foi fundida à sua armadura através do poder necromântico de Mortanius. Ele então preencheu o papel de Guardiã do Combate, e continuou a proteger o Círculo por mais 5000 anos, até sua derrota final nas mãos de Vorador.

**Moebius, O Manipulador do Curso, O Guardiã do Tempo** - Moebius era o mestre da fraude e da manipulação. Mesmo os outros Guardiões eram relutantes em confiar nele. Ele se disfarçava como ‘O Oráculo’, e adorava desafiar humanos a atravessar os labirintos e túneis perigosos de suas cavernas. Se conseguissem, ele os recompensaria contando-lhes seu futuro.

Mais tarde, ele usou sua reputação como o sábio e benevolente Oráculo para manipular Kain e os habitantes de Nosgoth. Moebius manteve Kain distraído enquanto reunia os cidadãos de Stahlberg para criar a mais poderosa guilda de caçadores de vampiros que já havia existido em Nosgoth. Unidos pelo ódio, a guilda de caçadores de vampiros teve sucesso em exterminar todos os vampiros de Nosgoth, deixando apenas Kain. Moebius tentou fazer com que os caçadores também matassem Kain, sem sucesso. Enquanto Kain estava em cima de Moebius com sua espada pronta, Moebius provocou Kain, dizendo que ele um dia também iria morrer. Kain o decapitou assim como ele havia visto Moebius decapitar Vorador. Se ele estava dizendo a verdade sobre a morte de Kain ou se era um blefe permanece um mistério...

**Azimuth, A Planar, Guardiã das Dimensões** - Azimuth tinha uma natureza sádica e arrogante que se tornou mais evidente ao ser infectada pela loucura de Nupraptor. Comandava a autocracia religiosa de Avernus. E da segurança da Igreja, ela observou com óbvio prazer enquanto os demônios que trazia de outros planos destruíram sua cidade e seu povo. No fim, ela também caiu ante a espada de Kain.

### **Mansão de Vorador**

Vorador já foi o vampiro mais velho, sábio e poderoso de Nosgoth. Ele também é muito orgulhoso. Durante o ‘Expurgo de Vampiros’ que ocorreu 5000 anos antes mesmo de Kain nascer, os Sarafan assassinaram brutalmente todos os amigos, amantes e filhos de Vorador. Ele lutou valentemente para acabar com o ‘Expurgo’ matando quatro Guardiões do Círculo, e derrotando Malek, o líder dos Sarafan.

Infelizmente, àquela altura, era tarde demais para Vorador salvar seus amados. Cheio de culpa, fúria e desespero, Vorador passou os próximos milênios trancado em sua mansão isolada. Ele só saía para se alimentar e cercou sua mansão com armadilhas para ter certeza de que seria deixado só. As tragédias às quais sobreviveu ensinaram Vorador a ter desprezo por toda a Humanidade, e dar valor à vida de seus companheiros vampiros acima de tudo. Ele sempre queria dar aos vampiros mais jovens abrigo, afeto ou proteção. Kain procurou a ajuda de Vorador para derrotar Malek de uma vez por todas. Apesar de Kain originalmente temer tornar-se tão inumano quanto Vorador, o vampiro ancião eventualmente ganhou o respeito de Kain como um mentor.

A morte de Vorador foi possivelmente a maior tragédia a cair sobre Nosgoth. A guilda de caçadores de vampiros capturou Vorador juntamente com outros poucos vampiros sobreviventes, e matou todos eles em um massacre final na cidade de Stahlberg. Vorador assistiu incapacitado aos vampiros que ele havia protegido serem decapitados um a um na frente de uma multidão vibrante de humanos covardes. A morte de Vorador foi o grand finale. Após presenciar o último de seu povo morrer, Vorador não possuía mais vontade de viver.

### **Elzevir, O Fazedor de Bonecos**

Elzevir era um velho pequeno e estranho que vivia como eremita e colecionava almas. Ele conseguia isso aprisionando as almas de suas vítimas nos bonecos que fazia para representá-las. A posse mais querida de Elzevir era a alma da filha do Rei Ottmar. Seus motivos para ter tomado sua alma nunca foram compreendidos. Porém, a tristeza que suas ações causaram em Ottmar fez seu reino cair de joelhos. Talvez o pequeno velho tivesse prazer em possuir tal ‘poder’.

## Rei Ottmar

Ottmar era o comandante de Willendorf, uma gigantesca cidade rica em recursos naturais, e protegida por um exército que era o segundo em poder, perdendo apenas para as Legiões de Nemesis. Sua personalidade generosa e misericordiosa o tornou querido pela maior parte da população. Mas a princesa caiu em um estado de coma em uma hora bastante inconveniente, quando Elzevir roubou sua alma. Enquanto as Legiões de Nemesis se aproximavam de Willendorf, Ottmar se encontrava completamente inutilizado por sua louca preocupação com sua filha. Ele ofereceu seu reino a qualquer guerreiro que pudesse restaurar a princesa de volta ao que era, mesmo que esse guerreiro fosse um vampiro.

Kain matou Elzevir e voltou até Ottmar com o boneco contendo a alma de sua filha, ganhando assim a gratidão do rei. A pedido de Kain, Ottmar então liderou suas tropas contra Nemesis. Infelizmente, seu exército não era páreo para as Legiões de Nemesis, e Ottmar morreu em uma batalha bastante sangrenta.

## William, O Justo / O Nemesis

William “O Justo” já foi um rei humano bom e próspero. Porém, sob a manipulação de Moebius (Guardião do Tempo), William foi forçado a se tornar um tirano com fome de poder, obcecado com conquista. Ele organizou o exército mais poderoso de Nosgoth, e ganhou um novo título: O Nemesis. As Legiões de Nemesis destruíam tudo que ficava em seu caminho, enquanto continuavam a expandir as fronteiras do domínio de William. Assim que o Nemesis acabou com Stahlberg, a cidade de Willendorf tornou-se o próximo alvo. Kain reuniu “O Exército da Esperança” em uma tentativa de deter o progresso do exército invasor.

Quando esse plano falhou, Kain foi mandado 50 anos no passado, para a época em que William ainda era amado por seu povo. Foi então que Kain matou William, e tomou o sangue do rei para restaurar suas próprias forças. O povo de William nunca saberia que seu amado rei um dia iria massacrar a todos. Encontraram seu corpo drenado, e estenderam sua vingança a todos os vampiros de Nosgoth. Com alegria, eles conseguiram matar todos, menos Kain.

## Hash'ak'gik

Também conhecido como “O Não-Dito” e “A Entidade Negra”, Hash'ak'gik era um ser demoníaco que já foi adorado como um deus por um culto em Avernus. Ao seu comando, seus seguidores sacrificaram seus primogênitos em seu altar para que ele pudesse “coletar sua adoração”. Hash também teve um papel importante na ruína do Círculo do Nove. Ele possuiu Mortanius (O Guardiã da Morte) e tomou controle parcial de sua mente. Mortanius mais tarde matou Ariel (A Guardiã do Equilíbrio) sob a influência de Hash, com isso destruindo oficialmente o equilíbrio de Nosgoth.

Apesar de seus motivos permanecerem sempre obscuros, Hash parecia tratar a vida de outros como um mero jogo. Um pouco antes da decisão de Kain de não se sacrificar em prol da Humanidade, Hash e Kain se encontraram em um combate, sem se ter certeza se Hash foi destruído ou não.

Esta foi a descrição dos principais lugares e personalidades de Nosgoth, desde seu início até o início da Era de Kain. Das próximas páginas em diante, você poderá ler os acontecimentos que se passam no jogo de vídeo-game, que correspondem à cronologia da história do jogo.

O Mestre pode pegar qualquer parte dos acontecimentos (ou entre acontecimentos) e gerar uma campanha. Pode ser uma campanha tanto quando Kain ainda nem havia nascido quanto no início de sua ordem mundial.

Leia em detalhes a história do jogo. Veja se a campanha que você tem em mente deve ser misturada com o universo dos livros da linha TREVAS ou se você só usará o sistema DAEMON.



## **ANTES DO REINADO DE LORDE KAIN, NOSGOTH ERA UM LUGAR UM TANTO HOSTIL PARA COM VAMPIROS. 5 MIL ANOS ANTES DE SEU NASCIMENTO, OCORREU UMA SÉRIE DE EVENTOS QUE MUDARIAM O MUNDO PARA SEMPRE**

Os Pilares de Nosgoth mantinham a força vital do mundo. O Círculo dos Nove, os Protetores da Esperança, como eram algumas vezes chamados (pelos humanos, claro), eram os Guardiões desses Pilares – protetorados de estranhos poderes que dão vida à terra. Cada um dos Pilares controla um poder específico. Cada Guardião estava conectado ao Pilar ao qual servia, e era a encarnação do poder que representava. Um Pilar também refletia a condição de seu Guardião. Se um Guardião estivesse enfraquecido, o Pilar ao qual ele está ligado começaria a ruir, e o equilíbrio do mundo estaria perturbado.

O número de vampiros cresceu de tal maneira que chamou a atenção do Círculo, e assim foram criados os Sarafan. Treinados para serem leais ao Círculo dos Nove, os Sarafan eram liderados por Malek, um guerreiro fanático religioso. Sua missão – livrar o mundo da “escória morta-viva”. Milhares de vampiros foram sumariamente caçados e empalados. Eram deixados para morrerem lenta e dolorosamente – tudo porque o Círculo achava que era “justo”. Nojento. O único crime dessas vítimas era o fato de existirem. Os Sarafan chamaram esse massacre de “Expurgo de Vampiros”.

Um poderoso vampiro ancião chamado Vorador tentou pôr um fim a essa loucura. Os “expurgos” dos Sarafan haviam matado todos com quem ele se importava: amigos, amantes, filhos, todos. Orgulhoso, nobre, sábio e corajoso, Vorador lutou valentemente por sua raça. Conseguiu matar quatro dos Guardiões e derrotou o ridículo pastor do Círculo, Malek. Mas não era suficiente. Vorador foi forçado a se esconder e estava perdido para o mundo de Nosgoth.

Confusão dentro do Círculo conduziu ao assassinato de Ariel, Guardiã do Pilar do Equilíbrio. Seu amante era Nupraptor, Guardião do Pilar da Mente. Ele ficou tão devastado e enfurecido pelo assassinato dela que ficou louco. Como vingança, usou seus poderes para atacar a mente dos outros Guardiões, infectando todos com sua própria loucura. O Círculo se dispersou. Cada Guardião foi para um lugar diferente de Nosgoth onde começaram a atacar o mundo que haviam de proteger. Agora eram chamados de “Os Destruidores da Esperança”.

O tempo, porém, não pára. 5 mil anos depois, mais um passo definitivo para o futuro era dado...

Kain era um humano arrogante. Ele era um nobre orgulhoso da cidade de Coorhagen. Sendo ambicioso por natureza, ele começou uma jornada por Nosgoth, buscando grandes aventuras. Saindo de uma taverna tarde da noite, Kain foi atacado e brutalmente assassinado por um grupo de ladrões.

No Mundo Espectral, Kain estava cheio de fúria pelo fato de sua vida ter sido subitamente tirada dele, e ele sequer sabia por que. Um necromante chamado Mortanius se ofereceu para ressuscitá-lo para que ele pudesse retornar a Nosgoth e vingar sua morte. Kain rapidamente aceitou sua oferta, desconhecendo o fato de que isso significaria nunca mais ser um humano novamente.

Primeiro, Kain não conseguia pensar em nada a não ser vingança e a Sede. Cego pelo ódio, ele encontrou e trucidou os bandidos. Só depois de encher sua garganta com o necessário sangue é que Kain começou a entender e se arrepender do que ele havia se tornado. Subitamente, a luz do sol era dolorosa, água queimava como ácido, seus antigos companheiros o odiavam e temiam, e a Sede de sangue era incessante. Kain foi deixado sentindo-se como uma abominação – forçado a viver em um corpo morto. Ele foi de um aristocrata a um proscrito da noite para o dia. A vida como um vampiro o ensinou muitas importantes lições, enquanto ele procurava encontrar seu novo lugar no mundo. Isso o tornou mais profundo, mais sábio e cheio de dor. Ele foi forçado a aprender o valor da vida aprendendo o valor do sangue.

Após matar os bandidos, Mortanius informou a Kain que sua jornada só havia começado. Ele disse a Kain que os bandidos tinham sido meramente enviados por seu verdadeiro assassino, e o instruiu a procurar os Pilares de Nosgoth para obter mais informações.

Nos Pilares, ele conheceu um fantasma chamado Ariel. Ela lhe disse que os Pilares mantinham a força vital de Nosgoth, e que se fossem destruídos, Nosgoth também seria. Cinco mil anos antes, Ariel tinha sido assassinada por um traidor de dentro do Círculo dos Nove, mas estava incerta de quem era. Ariel disse a Kain que o único meio de se livrar de sua “maldição” do vampirismo era matar os membros sobreviventes do Círculo a fim de restaurar

os Pilares e salvar Nosgoth. Primeiro, a única preocupação de Kain era de curar sua “maldição”. Mas depois de ver as atrocidades que o Círculo havia cometido contra toda a vida, ele começou a perceber a verdadeira importância de sua jornada. Ele também descobriu que foi o Círculo que criou os Sarafan (uma organização fanático-religiosa de caçadores de vampiros) e os enviou para caçar e trucidar milhares de vampiros – eles chamaram esses massacres de “Expurgo de Vampiros”. Kain estava enojado com o modo que esses assassinos tentavam disfarçar sua própria sede de sangue com mentiras e religião.

Eventualmente, Kain encontrou um vampiro ancião chamado Vorador. Ele era o mais velho e mais poderoso vampiro em Nosgoth. Milhares de anos atrás, os Sarafan haviam trazido muito sofrimento a ele. Vorador tornou-se um tipo de mentor para Kain. Mas após ter passado o que passou com os Sarafan, Vorador avisou a Kain que vampiros são superiores aos humanos e o aconselhou a manter distância dos assuntos humanos.

Kain ignorou esse conselho e se envolveu em muitas guerras com humanos, evitando a destruição completa de muitas cidades. Mesmo em sua maldição, Kain revelava-se um homem com grande força de vontade, misericórdia e respeito pela vida humana, nunca matando, a não ser para se alimentar, se defender ou proteger Nosgoth.

O fim de sua jornada foi trágico. Kain havia conseguido derrotar a maioria dos Guardiões apenas para descobrir que ele foi usado e enganado. Kain retornou de uma missão para descobrir que Moebius (Guardião do Tempo) tinha reunido caçadores de vampiros para exterminar todos os vampiros de Nosgoth, e os decapitava para o divertimento de uma platéia enlouquecida. Enquanto Kain corria através das ruas para a praça central onde as “execuções” estavam sendo feitas, ele podia ouvir os outros vampiros gritarem e sentia o cheiro de seu sangue derramado. Com cada morte, os humanos vibravam e celebravam. Aqueles que não estavam assistindo às “execuções” estavam combinando os grandes banquetes que teriam para celebrar a vitória sobre a “escória maldita”. Kain chegou à praça central a tempo de ver a cabeça de Vorador na guilhotina. Vorador olhou por sobre a multidão de humanos covardes uma última vez, antes da lâmina descer e o carrasco levantar sua cabeça como um troféu para todos verem. Moebius então apontou para Kain em meio à multidão, e reuniu os aldeões para atacá-lo.

A parte irônica é que Kain havia salvado aquela mesma cidade da aniquilação pelas mãos de um exército invasor. Se ele tivesse ouvido Vorador, e

tivesse ficado fora de assuntos humanos, eles nunca teriam sido capazes de chacinar os outros vampiros. Kain estava chocado em ver o quão cruéis simples cidadãos poderiam ser. Ele dolorosamente percebeu que Vorador estava certo. E naquele momento ele também percebeu que nunca poderia olhar os humanos da mesma maneira novamente.

Infelizmente, as traições não haviam acabado. Kain descobriu que Mortanius (Guardião da Morte) era quem estava por trás da morte de Ariel e dele mesmo. Mortanius havia escolhido Kain para trazer morte ao Círculo porque Kain seria o substituto de Ariel como Guardião do Equilíbrio. Após matar Mortanius, Kain descobriu que Ariel também o havia enganado. Agora que Kain havia se tornado um Guardião, também teria que morrer a fim de completar sua jornada de corrigir os Pilares. Foi isso que Ariel quis dizer quando disse que ele seria livrado de sua “maldição”.

Kain sabia que se ele se matasse e corrigisse os Pilares, daria o controle de Nosgoth aos humanos. E após testemunhar o que os humanos haviam feito aos outros vampiros, Kain sabiamente decidiu que a salvação da raça humana não era digna de sua vida. Agora que ele era o único vampiro sobrevivente e o único Guardião sobrevivente, Kain decidiu transformar o mundo em um lugar onde os vampiros poderiam viver sem opressão ou temendo por suas vidas.

Toda esta descrição é apenas um resumo da história do primeiro jogo. Para entender todos os acontecimentos do jogo, veja a seção Diálogo no site de onde retirei a história do jogo (veja nome do site no final do documento). Lá estão todos os diálogos do jogo, que explicam como Kain se tornou tão poderoso e como tomou posse da poderosa espada Soul Reaver.

Confira uma descrição dos NPCs e a ficha dos principais no final do documento.

## **Criando Personagens**

A criação de personagens em Soul Reaver segue a regra do sistema DAEMON. Os valores de Atributos e Perícias e suas devidas capacidades são as mesmas.

Há várias opções de personagem numa campanha em Nosgoth. Veja abaixo as principais e suas descrições:

**Vampiros** - ao contrário do que pensam os humanos, o poder dos vampiros e sua “maldição” não estão em seu sangue. É preciso capturar um espírito e prendê-lo em um corpo morto. O sangue apenas sustenta este corpo; os poderes provêm do espírito preso nele.

Ser um vampiro em Soul Reaver é um Aprimoramento de 2 Pontos. Veja suas características dentro do Sistema DAEMON:

Vampiros são feridos pela luz do Sol, fogo e água. Cada rodada de exposição à luz do Sol causa 1d6 pontos de dano, ignorando o IP do vampiro. Fogo causa 50% a mais de dano nos vampiros do que em pessoas normais. Água fere os vampiros tanto como ácido fere os humanos. Cada ½ litro de água causa 1d6 pontos de dano no vampiro. Neste caso, ignore ¾ do IP do vampiro, embora no mínimo 1 ponto de dano seja causado. Magias de Luz, Fogo e Água causam seu dano máximo em vampiros. Todos esses danos estão sujeitos a alterações, tais como a intensidade da luz do Sol a que são expostos, ao tamanho da fonte do fogo e à quantidade de água, além de possíveis armaduras que o alvo esteja usando.

Vampiros precisam ingerir diariamente 5% de seu peso, em litros de sangue, ou perderão 1 PV por dia até chegar a 0, quando virarão pó.

Podem adquirir quaisquer Poderes Vampíricos do livro *Vampiros Mitológicos* e Poderes Demoníacos do livro *Demônios: A Divina Comédia*. Não podem, porém, usar Fé nem Magia (se o Mestre desejar, pode disponibilizar Magia para vampiros muito poderosos, mas NÃO Fé).

Os vampiros possuem uma característica chamada Sanguinus. É a quantidade de sangue armazenada no corpo de um vampiro. Conforme vai envelhecendo e ficando mais poderoso, seu corpo tem a capacidade de “comprimir” o sangue dentro do corpo, fazendo-o ocupar menos espaço e portanto podendo armazenar mais sangue. Cada Poder usado consome 1 Ponto de Sanguinus do vampiro. Mesmo sem usar poderes, o vampiro consome 1 Ponto de Sanguinus por noite para se sustentar. Pode-se gastar 1 Ponto de Sanguinus a qualquer momento para restaurar 1 Ponto de Vida do personagem.

Um humano possui o equivalente a 10 pontos de Sanguinus (5 litros de sangue).

Vampiros desenvolvem ou aprimoram seus poderes automaticamente a cada 10 anos (a cada 10 anos, mais 1 ponto de Poder Sobrenatural) e 2 Pontos de Sanguinus por ano. Algo que ninguém conseguiu descobrir o porquê é o fato de os poderes manifestados pelos vampiros serem aleatórios – sempre que ganha um poder, é o Mestre quem vai dar ao personagem, sem a chance de escolher (a única hora em que o jogador escolhe os poderes é na Criação do Personagem). A cada ano, os vampiros ganham 1 Ponto de Atributo (não o mesmo Atributo 2 vezes), e a cada 5 anos ganham 1 ponto de Aprimoramento.

Um vampiro recém-criado possui 105 pontos de Atributos, 3 Pontos de Aprimoramentos (já descontado o custo para ser um vampiro, 2 Pontos), 2 Poderes Sobrenaturais e 250 Pontos de Perícia. O Mestre pode usar a regra de evolução que preferir (por Nível ou por Idade, dependendo da campanha).

Para criar vampiros mais poderosos (ou PCs não iniciantes), o Mestre deve definir a idade que eles terão e adicionar Atributos, Aprimoramentos, Perícias e Sanguinus de acordo.

**Humanos normais** – nada diferente. Use as regras do livro básico do Sistema DAEMON.

**Humanos magos** – a magia em SOUL REAVER funciona exatamente igual a qualquer outro suplemento (Anjos, Demônios, Inquisição, etc).

**Humanos Caçadores de Vampiros** – são quase a mesma coisa que os magos. A única exceção é a presença da Fé, que é usada com bem mais frequência do que magia pelos caçadores de vampiros. Recomenda-se a utilização de TEMPLÁRIOS ou INQUISIÇÃO para maiores detalhes sobre Fé.



## **O PRÓXIMO PASSO DE KAIN FOI CONSTRUIR UM EXÉRCITO DE VAMPIROS E COMEÇAR A PILHAR OS REINOS HUMANOS. HAVIA MUITO POUCA RESISTÊNCIA, MESMO ENTRE OS SARAFAN. PORÉM, A CHEGADA À CIDADE DE MERIDIAN FOI UMA SURPRESA**

A tomada das cidades humanas estava fácil. Kain criou vampiros bastante poderosos e leais, e mesmo os mais fortes Sarafan eram derrotados com relativa facilidade. Enquanto exércitos humanos inteiros eram dizimados a cada investida, as baixas nas tropas de Kain eram mínimas, ou nenhuma. Até chegarem à cidade de Meridian, uma das maiores de Nosgoth.

Localizada ao sul de Nosgoth, Meridian inicialmente parecia uma cidade como qualquer outra. Kain só começou a desconfiar de seres muito poderosos na cidade quando dois de seus batedores não retornaram (Marcus e Sebastian). Então um ataque definitivo foi lançado. Kain e todos os seus seguidores se dirigiram à entrada principal da cidade. Mas esta cidade estava preparada.

Um grande exército de Sarafan estava à espera dos vampiros. Esse exército notadamente era diferente. Suas armas e armaduras possuíam um brilho amarelo muito intenso, além de serem muito fortes e rápidos. Vários destes Sarafan lutavam de igual para igual com alguns dos vampiros do exército de Kain.

A batalha ficou bastante desequilibrada com a chegada de um enorme Sarafan, cuja armadura brilhava mais intensamente do que a dos outros. Este Sarafan liquidava vários vampiros de uma vez, sem sofrer um arranhão.

Kain então foi de encontro a ele. Apesar de ser o mais forte dos vampiros, e estar de posse da Soul Reaver, a batalha foi rápida, com um fim inesperado: Kain sucumbe ao poder devastador deste Sarafan. Além de ser derrotado (e morto, pelo que todos acham), a Soul Reaver foi tomada pelo então chamado Lorde Sarafan, usando a espada que até agora apenas Kain havia conseguido empunhar. O destino dos outros vampiros então foi traçado em um instante: aniquilação.

Kain desperta. Uma mulher, na verdade uma vampira chamada Umah, se encontra a seu lado. Ela rapidamente resume a situação para Kain, cuja memória estava em frangalhos:

*“Você ficou desacordado por 200 anos. Quando o encontramos, havia apenas uma pequena fagulha de vida em seu corpo. Nós cuidamos de você e o alimentamos durante esses séculos. Na verdade, não esperávamos que você despertasse tão cedo. Desde já você nos surpreende”.*

*“Veja o que Nosgoth se tornou: um antro de humanos covardes, dominados com punho de ferro pelo Lorde Sarafan, o mesmo que o derrotou 200 anos atrás. Nós vampiros somos caçados e exterminados dia após dia. Cada vez mais nossos números estão sendo reduzidos. Você é nossa esperança de restaurar a ordem natural de Nosgoth: vampiros no poder, se alimentando dos humanos, e não se escondendo”.*

*“O Lorde Sarafan é protegido por seus cavaleiros, e até mesmo por outros vampiros. Eles valorizam apenas suas próprias vidas: enquanto servirem ao Lorde Sarafan, continuarão vivos”.*

*“Os soldados e cavaleiros Sarafan usam um tipo de magia letal para nós vampiros, magia essa trazida à tona após a ascensão dos Sarafan, logo após sua derrota: a Magia dos Glyphs. Os Glyphs são pedras com propriedades mágicas, capazes de gerar uma energia sobrenatural que se manifesta na forma dos elementos da natureza. Há ainda algumas outras com outros poderes, mas nós ainda não tivemos a chance de estudá-las. Nós não fazemos idéia da origem destes Glyphs, mas eles estão por toda a Nosgoth”.*

*“Nós somos a Cabala, a força de resistência vampírica. E você, Kain, é a chave para nossa vitória contra o Lorde Sarafan e para a restauração da sua soberania, a soberania Vampírica”.*

# A NOSGOTH DE LORDE SARAFAN

## OS GLYPHS

A energia dos Glyphs possui muitas utilizações para os humanos de Nosgoth: produz energia luminosa para clarear as escuras noites, proporciona calor às casas de alguns habitantes (claro, aqueles que podem pagar) e dá aos soldados humanos uma chance maior de abater vampiros um pouco mais poderosos.

Há duas utilizações específicas dos Glyphs que dificultam mais a vida dos vampiros em Nosgoth: a primeira é a formação de barreiras de energia na grande maioria das entradas e saídas das cidades. Ela é intransponível para qualquer vampiro, e aquele que forçar sua passagem será transformado em pó.

A outra utilização é nas armas e armaduras dos cavaleiros e soldados Sarafan. Quando um vampiro se encontra a 20 metros de distância de um soldado cuja armadura esteja equipada com o Glyph, ela brilhará intensamente, tornando impossível para um vampiro atacar um deles de surpresa.

## OS SARAFAN

Existem vários tipos distintos de “nível” entre os Sarafan:

**Guarda** - é a patente mais baixa entre os Sarafan. São os mais numerosos, e nunca estão equipados com Glyphs.

**Guarda Glyph** – como dito anteriormente, possuem armas e armaduras equipadas com Glyphs. Alguns deles possuem magias menores.

**Padre** – são completamente devotos à Ordem de Lorde Sarafan. Não são tão bem treinados em combate como Guardas e Guardas Glyph, mas possuem conhecimento razoável em magia.

**Freira** – praticamente as únicas mulheres lutadoras de Nosgoth. São treinadas tanto nas artes arcanas quanto em arqueirismo.

**Cavaleiro** – são homens cuidadosamente escolhidos e treinados, sendo uma alta patente quando se trata dos menores, mas dentro da Elite eles são os menores. São, sem exceção, muito fortes e resistentes, carregando consigo pesadas armaduras e armas. Apesar de sua força física, aparentemente não possuem conhecimento de magias.

**Cavaleiro Glyph** – menos ainda têm a chance de se tornarem um destes cavaleiros de Elite. Assim como os Cavaleiros, eles possuem grande força física, mas são aprimorados com armas e armaduras com o poder dos Glyphs. Apenas vampiros mais poderosos conseguem lutar com um desses soldados e sair vivos para contar.

**Elite** – a maior patente depois do Lorde. A Guarda de Elite dos Sarafan havia sido exterminada milênios antes do nascimento de Kain. Foi revivida das cinzas pelo Lorde Sarafan. São apenas seis, mas dizem poder acabar com um exército 10 vezes maior: Raziel, Turel, Dumah, Rahab, Zephon e Melchiah.

**Lorde Sarafan** – ninguém sabe a origem desse poderoso ser, ou sequer a extensão de seus poderes. Chegou à cidade de Meridian e organizou um exército para combater os vampiros apenas algumas semanas antes da investida de Kain. Mora em Meridian, a sede de seu reinado, mas boatos correm que ele consegue estar em várias partes de Nosgoth ao mesmo tempo, pois aparece no mesmo dia em duas ou mais cidades distantes dias de viagem uma da outra.

## A CABALA

A resistência vampírica de Nosgoth. Atualmente, possui menos de 20 membros, embora ainda haja vampiros por Nosgoth que sequer sabem da existência da Cabala, tão escondidos estão. Embora sua movimentação por Nosgoth esteja limitada, eles possuem laçaios humanos que os auxiliam fazendo vários favores, seja porque não concordam com a ditadura de Lorde Sarafan ou porque estão tentados pela promessa da “vida eterna” como vampiros.

Ironicamente, a sede da Cabala (chamada de Santuário) se encontra nos subúrbios de Meridian.

## NOSGOTH

O mapa de Nosgoth permanece inalterado. O Lorde Sarafan não destruiu nenhum dos lugares conhecidos como esconderijos de vampiros – ele ordenava seus exércitos a caçar sem destruir o local, embora ninguém nunca tenha entendido o porquê. Alguns dos lugares que seus exércitos vasculharam são: os Pilares de Nosgoth, o Retiro de Nupraptor e a Catedral de Avernus. O Éden Sombrio permaneceu isolado e intocado, e por tal motivo presume-se que muitos vampiros tenham tentado encontrar refúgio lá.

## **Glyph**

Aqueles que portam os Glyphs podem usar suas energias místicas em ataques realizados com armas brancas. O ataque (caso o alvo seja um vampiro) causará seu dano máximo, ignorando o IP do alvo (mas não o de alguma armadura que ele esteja usando).

## Criando Personagens

Nesta parte da história, quase qualquer personagem que o jogador idealizar precisará adquirir um 'kit'. Aqui vão eles:

### **Guarda**

**Custo:** 1 Ponto de Aprimoramento, 120 pts. de Perícia

**Perícias:** Briga 40/30, Armas Brancas (escolha entre espada ou bastão) 30/30, Manha 20%, Intimidação 30%, Rastreo 30%, Ciências Proibidas (Vampiros) 40%

**Aprimoramentos:** Inimigo (-1 Ponto: todos os vampiros)

### **Guarda Glyph**

**Custo:** 2 Pontos de Aprimoramento, 200 pts. de Perícia

**Perícias:** Briga 50/40, Armas Brancas (escolha entre espada ou machado) 30/30, Escudo 0/40, Manha 25%, Intimidação 35%, Rastreo 30%, Ciências Proibidas (Vampiros) 45%, Teologia 10%

**Aprimoramentos:** Patrono (2 Pontos), Pontos de Fé (1 ponto), Inimigo (-1 Ponto: todos os vampiros)

### **Padre / Freira**

**Custo:** 3 Pontos de Aprimoramento, 150 pts. de Perícia

**Perícias:** Briga 15/15, Armas Brancas (martelo de guerra) 30/20, Escudo 0/30, Manha 20%, Ciências Proibidas (Vampiros) 45%, Teologia 30%, História 20%, Idiomas Antigos (Latim 25%, Ler e Escrever Latim 25%)

**Aprimoramentos:** Clero (1 ponto), Patrono (2 Pontos), Pontos de Fé (2 pontos), Poderes Mágicos (2 pontos), Inimigo (-1 Ponto: todos os vampiros)

\*Para as Freiras, troque Martelo de Guerra por Arqueirismo, e Escudo por Esquiva

### **Cavaleiro**

**Custo:** 3 Pontos de Aprimoramento, 350 pts. de Perícia

**Perícias:** Briga 50/50, Armas Brancas (escolha entre espada ou machado) 50/50, Escudo 0/50, Manha 25%, Intimidação 45%, Rastreo 30%, Ciências Proibidas (Vampiros) 50%, Teologia 15%

**Aprimoramentos:** Patrono (2 Pontos), Forças Militares (1 ponto), Pontos de Fé (1 ponto), Inimigo (-1 Ponto: todos os vampiros)

### **Cavaleiro Glyph**

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 400 pts. de Perícia

**Perícias:** Briga 60/60, Armas Brancas (escolha entre espada ou lança) 60/60, Escudo 0/60, Esquiva 40%, Manha 30%, História 15%, Intimidação 50%, Etiqueta (clero E nobreza) 40%, Teologia 20%, Ciências Proibidas (Vampiros) 50%, Rastreo 40%, Montaria 30%

**Aprimoramentos:** Patrono (2 pontos), Poderes Mágicos (2 pontos), Pontos de Fé (3 pontos), Forças Militares (2 pontos), Inimigo (-1 ponto: todos os vampiros)

Outros tipos de personagem (ladrões, assassinos, fazendeiros, coroinhas, etc) são muito comuns e diversificados, não necessitando, portanto, de um 'kit'.

### **Vampiros**

Veja página 8 para saber como construir um personagem vampiro. Porém, nessa época, os vampiros possuem um poder a mais, comum a todos eles: o Sussurro.

Independente da distância, um vampiro pode se concentrar em outro que ele conheça e então falar diretamente em sua mente. Quem recebeu a mensagem pode então responder de volta.

Não é possível para nenhum dos dois ler os pensamentos um do outro; apenas se ouve o que o outro responde em voz alta. Porém, o que está iniciando a conversa deve-se fazer ouvir pelo que está recebendo a mensagem, como se estivessem a um metro de distância. Exemplo: Vorador tenta se comunicar com Kain usando o Sussurro. Vorador se encontra ao lado de uma manada de búfalos correndo, e Kain está escondido atrás da porta dos aposentos de Lorde Sarafan, onde não há nenhum ruído. Vorador poderia falar bem baixinho e ainda ser ouvido, mas Kain teria que gritar.

# O FIM DE LORDE SARAFAN

Dessa vez, a participação da raça humana na decisão do destino de Nosgoth foi quase nula. Enquanto que no “Expurgo de Vampiros” os exércitos Sarafan eram compostos basicamente de pessoas normais que queriam dar um fim à ameaça dos vampiros, na vitória do Lorde Sarafan sobre os recém-formados exércitos de Kain, os Sarafan foram basicamente escolhidos a dedo pelo Lorde. A humanidade, desde então, não passa de mão-de-obra para os Sarafan e gado para os vampiros.

De sua torre na Catedral de Meridian, Lorde Sarafan controla o destino das pessoas com mão-de-ferro. No decorrer de 200 anos, as cidades dominadas por Kain foram aos poucos sendo “recolonizadas” – a cada cidade foi enviado um Padre ou Freira (às vezes mais) para garantir a devoção da população à religião Sarafan.

Apesar de as terras terem sido devolvidas a seus antigos donos (refugiados em Meridian durante os ataques de Kain), agora havia o dízimo:

parte dos lucros ia para a Nova Igreja: A Igreja Sarafan, que se autoproclamou como a salvadora da Humanidade.

Kain aos poucos recuperava sua memória e seus poderes – dois séculos dormente fizeram com que ele perdesse grande parte de seus poderes. Com a ajuda da Cabala, Kain foi ganhando acesso aos níveis interiores de Meridian, confrontando-se com seus antigos companheiros, agora ao serviço de Lorde Sarafan. Kain não mostrou piedade para com os traidores, derrotando-os e absorvendo seus espíritos juntamente com seus poderes, aumentando os seus próprios.

A humanidade não percebeu o que estava acontecendo até ser muito tarde: Kain matara todos os seguidores de Lorde Sarafan, apresentando o corpo morto de seu antigo líder como um troféu. A era dos Sarafan havia acabado. Era hora de Kain reclamar seu trono como o comandante de Nosgoth.





## CONFORME O TEMPO PASSAVA, OS VAMPIROS GANHAVAM MAIS E MAIS PODER. COM ISSO, CADA VEZ MENOS OS HUMANOS TINHAM O PODER DE MUDAR SEUS DESTINOS

*Um milênio se passou desde que Lorde Kain fixou sua capital nas ruínas dos Pilares de Nosgoth e começou sua conquista do mundo. Seu primeiro ato foi recrutar uma força militar permanente. Kain capturou seis almas e então deu “à luz” a seus tenentes, dos quais eu, Raziél, fui um. Em troca, nós rondamos a penumbra do purgatório e construímos seis legiões de vampiros para pilhar Nosgoth.*

*A destruição dos maiores Reinos humanos era inevitável. Em menos de um século, a humanidade havia sido apropriadamente domesticada. Para ser mais exato, ainda sobraram alguns humanos selvagens espalhados pelo interior, agarrando-se à sua desesperançosa guerra santa para livrar Nosgoth da “escória vampírica”. Eles eram tolerados. Eles tornavam a existência dos mais fracos mais desafiadora.*

*Após a domesticação dos humanos, nosso trabalho de verdade começou: moldar Nosgoth à nossa vontade. Em volta dos Pilares, escravos construíram um templo digno de nossa era, digno de nossa Renascença. Gigantescas fornalhas foram construídas para lançar fumaça aos céus, protegendo a terra dos efeitos venenosos do Sol. O mundo nunca conhecera tal beleza. Porém, com o tempo, fomos ficando entediados.*

*Nós permitimos que as legiões remanescentes, os vampiros menores, tivessem suas intrigas. Eles forneciam divertimento e “tempero” a uma corte cada vez mais sem inspiração. Enquanto facção caía ante facção, nós apostávamos no resultado. Ajudávamos e arruinávamos conspirações por mero capricho. Nós éramos o Conselho e Lorde Kain, nosso único mestre.*

*Os humanos acreditam que é alguma doença no sangue que nos faz o que somos. Tolos, o sangue apenas alimenta os corpos em que vivemos. Para criar um vampiro, deve-se roubar uma alma do Abismo para reanimar o corpo.*

*É o corpo que requer o sacrifício de sangue; nossas almas ganham sua vantagem dos poderes do Mundo Espectral.*

*Conforme amadurecemos, nossos corpos terrestres evoluíram para uma forma superior. Assumimos os poderes e a nobreza dos Deuses Sombrios. Com cada mudança, os assuntos triviais de vampiros e humanos tinham cada vez menos interesse.*

*Sempre, era Kain quem mudava primeiro. Após o mestre ter experimentado um novo dom, um de nós o seguiria em mais ou menos uma década. Quer dizer, até eu ter a honra de superar meu senhor. Por minha transgressão, mereci um novo tipo de recompensa: agonia.*

*Para nós, o toque da água é agonia; queima nossa carne como ácido. Minha punição foi ser jogado no Lago dos Mortos, nosso terreno de execução para os traidores e fracos. Enquanto meus irmãos me erguiam no ar, eu podia ver as expressões de satisfação em seus rostos. A euforia transitória de algo novo. Então a dor começou. Derretendo, torcendo-me, queimando, caindo. Realmente, uma nova experiência. Tempo. Não tenho noção de por quanto tempo caí. Só sei que a queda teve um fim e através da dor eu ouvi a voz. Primeiro, pensei ser meramente os ecos de minha mente torturada, mas vim a entender que era algo mais. Algo primordial. Algo furioso. Algo justo. Algo ancião.*

*O Ancião me explicou muitas coisas. Sobre a criação, sobre a Morte, as almas e a Fome. Por eras o Ancião se alimentou das almas de Nosgoth. Então a dinastia vampírica de Kain privou o Ancião de seu sustento. Por séculos, sua fome cresceu e pusturou neste lugar.*

*O Ancião me ofereceu uma solução para minha existência pobre – se eu voltasse ao Plano Material e matasse meus antigos irmãos, então eu teria a chance de me vingar de Kain...*

*Como alguém poderia recusar tal oferta?*

A PARTIR DO JOGO SOUL REAVER, ATÉ MESMO OS VAMPIROS DE PODER MEDIANO SÃO IMPOTENTES ANTE A VONTADE DE KAIN E SEUS TENENTES (IMAGINEM OS HUMANOS ENTÃO...). APESAR DE SER UM CENÁRIO INTERESSANTE, CUIDADO AO MESTRAR UMA CAMPANHA NESTA PARTE DA HISTÓRIA



# A NOSGOTH DE LORD KAIN

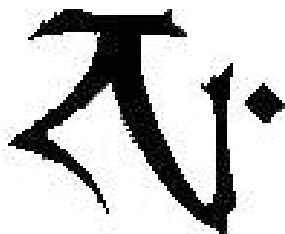
Para Raziel, sua morte e ressurreição se passaram quase que instantaneamente, mas na verdade séculos se passaram até que o Ancião devolvesse sua alma ao seu corpo destruído.

A destruição do Equilíbrio de Nosgoth não afetou apenas a terra, mas todas as formas de vida. Sem a luz do Sol, a grande maioria das plantas morreu, tornando impossível qualquer tipo de plantio. O solo também perdeu seus nutrientes, como no Éden Sombrio. Mesmo os animais não escaparam da mudança no ambiente – quase todas as espécies foram extintas ou mudaram drasticamente.

A quebra do Equilíbrio afetou até mesmo os vampiros menores, em graus diferentes, dependendo de qual dos irmãos de Raziel eles são filhos. Eles entraram em um estado de regressão, tornando-se nada mais do que bestas guiadas apenas pelo instinto de sobrevivência, perdendo sua consciência e sensibilidade como conhecemos.

Havia 6 clãs de vampiros em Nosgoth, que correspondiam a cada um dos 6 tenentes de Kain. Cada clã tomou um rumo diferente, adaptando-se conforme suas necessidades e fraquezas.

## DUMAHIM



Os vampiros mais comumente encontrados, em muitas áreas de Nosgoth. Os Dumahim possuem línguas compridas e pontiagudas, que usam para perfurar suas vítimas para se alimentarem;

funcionam como um “canudo” para sugar o sangue. Vampiros inexperientes as usam como arma, balançando-as como um chicote.

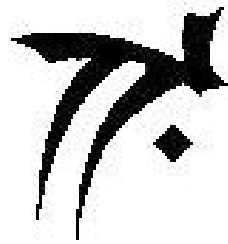
## MELCHAHIM



Melchiah foi o último tenente a ser criado por Kain; como tal, seus poderes eram os mais fracos entre os líderes de Clãs. Seus descendentes, os Melchahim, herdaram sua “fraqueza” – sua carne é frágil e putrefata. Para ajudar a se manterem inteiros, pegavam a pele dos humanos dos quais

se alimentavam e as “vestiam” como suas próprias. Uma habilidade notável é a de poderem se enterrar e ressurgir inesperadamente em combate. As áreas que ocupam são Necrópolis e as ruínas do Retiro de Nupraptor.

## ZEPHONIM



Os membros deste clã assumiram uma forma insetoide em sua mudança. Eles possuem membros muito longos e finos que os permitem escalar paredes e mover-se rapidamente. Usam camuflagem para prender suas vítimas e então colocá-las em um

## RAHABIM



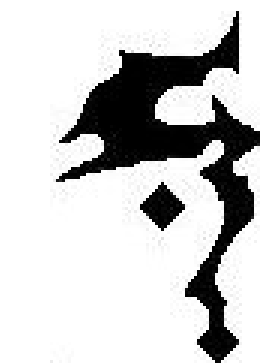
Este clã superou uma das maiores fraquezas da raça vampírica – água. Reinando as águas de Nosgoth, eles assombram as ruínas do Mosteiro Inundado, e “hadam na escuridão das profundezas estagnadas”. A luz do Sol, para os Rahabim, é muito mais letal do que para outros clãs – mesmo os mais velhos são devastados pelo mais leve toque dos raios venenosos do Sol. Na água, eles não podem ser iguados em combate. Também são formidáveis adversários em terra, capazes de disparar raios de energia telecinética com grande precisão.

## TURELIM



O mais forte dos clãs, pois são descendentes do segundo tenente, Turel. A maior parte desse clã se retirou para o interior de Nosgoth, mas muitos indivíduos independentes e bandos rondam a área. Eles também são capazes de disparar raios de energia telecinética, apesar de preferirem usar força bruta e rápidas esquivas, a despeito de seu tamanho.

## RAZIELIM



O clã de Raziel. Depois da “traição” de Raziel, acredita-se que os Razielim tenham sido totalmente eliminados. Quando Raziel desperta em sua nova existência, encontra apenas ruínas de seu antigo território. Ele sabia que mãos haviam feito tal atrocidade...

Em lugares específicos de Nosgoth, encontram-se portais, capazes de torcer o espaço, permitindo a alguém ser instantaneamente transportado ao portal selecionado. Cada clã possui um portal com seu símbolo, que leva ao seu próprio território (ou bem próximo a ele), além destes outros portais:

 <p><b>Lago dos Mortos</b> – onde Raziel foi jogado. Também é o mais próximo do Santuário dos Clãs</p>	 <p><b>Ruínas do Retiro de Nupraptor</b> – fica adjacente ao território de Melchiah</p>
 <p><b>Caverna do Oráculo</b> – logo depois de sua entrada</p>	 <p><b>Tumba dos Sarafan</b> – local onde foram enterrados os mais ilustres caçadores de vampiros</p>
 <p><b>Catedral Silenciada</b> – em um local aberto, logo além do fosso da Catedral</p>	 <p><b>Catedral Silenciada</b> – portal bastante escondido dentro do Lar de Zephon</p>
 <p><b>A Cidadela Humana</b> – o último refúgio dos humanos que não servem aos vampiros</p>	 <p><b>O Cronoplasto</b> – imenso dispositivo, provavelmente criado por Moebius, com propósito desconhecido</p>

Os portais estão sem uso há muitos anos. Os vampiros menores que rondam Nosgoth não saem de seu próprio território (ou então perderam a capacidade de pensar a ponto de usá-los), os tenentes de Kain NUNCA abandonam seus lares, e os humanos temem que vampiros os usem para entrar na Cidadela, portanto eles deixaram o portal desativado.

## O FIM DO REINADO DE KAIN

O destino de Nosgoth e de toda a vida estava agora não nas mãos da Humanidade, indefesa contra o poder dos vampiros, mas sim nas mãos de um dos ex-tenentes de Kain, Raziel. Não mais um vampiro sugador de sangue, mas uma criatura mais poderosa, com uma necessidade mais sombria: alimentar-se das almas do Mundo Espectral e de seus inimigos derrotados.

Raziel parte então ao encontro de seu destino. Elimina as proles de seus irmãos e então os próprios, um a um, em seus respectivos habitats. Conforme tira a vida de seus irmãos, Raziel recebe ao absorver suas almas os poderes únicos de cada um, tornando-se muito mais poderoso do que quando despertou novamente.

Ao chegar no Santuário dos Clãs, localizado nas ruínas dos pilares de Nosgoth, ele ainda encontra Kain. Há uma breve luta com a óbvia vitória de Kain, mas quando ele aplicava o golpe final, eis que algo inexplicável acontece: a Soul Reaver se quebra ao atingir o corpo indefeso de Raziel.

Kain, ao contrário do que Raziel pensaria, estava com um olhar de satisfação, no que disse: *‘A lâmina foi dominada... então é assim que se segue... e estamos um passo mais próximos de nossos destinos...’*. Então Kain desaparece.

No Reino Espectral, a Soul Reaver se encontra diante de Raziel. Quando ele a toca, se funde ao braço direito dele. Não mais uma lâmina matéria, mas uma espada de energia, como na sua forma original.

De posse da Soul Reaver, Raziel continuou sua jornada de vingança, matando o restante de seus irmãos, e descobriu que, paradoxalmente, antes de serem vampiros, eles eram Sarafans.

Ao finalmente encontrar Kain no Cronoplasto, a única explicação de Kain para isso foi: *‘Devemos manter nossos amigos perto, Raziel; e os inimigos, ainda mais perto.’*

Desta vez o vencedor da luta foi Raziel. Mas Kain ainda não havia sido derrotado. Acionou o Cronoplasto e mergulhou em uma entrada que levava ao desconhecido. Raziel, que pularia até no inferno para perseguir Kain, ia atrás, mas o Ancião o advertiu: *‘Cuidado, Raziel! Ao cruzar esse limiar, você estará além de minha influência.’*

Ao cruzar a barreira, Raziel pára em uma sala totalmente escura com um único fecho de luz no centro. Ele é recebido então por Moebius em pessoa:

*‘Raziel... redentor e destruidor... peão e messias... bem-vinda, alma que atravessou o Tempo... Bem-vindo... ao seu destino...’*

*Onde o Tempo não é nada mais que uma volta, um ponto frouxo no tecido do Universo, um Manipulador pode aproveitar uma chance, um erro fatal, e afundar o destino de planetas no caos...*

## **CRIAÇÃO DE PERSONAGENS**

À exceção dos vampiros, os personagens são construídos exatamente como mostrados em páginas anteriores.

Estes são a maioria dos vampiros encontrados em Nosgoth. Ainda existem poucos remanescentes mais poderosos do que a média, embora sejam muito raros. Ser um vampiro não custa Aprimoramentos.

O Mestre pode colocar quaisquer Poderes Sobrenaturais desejados neles. Os que estão descritos abaixo dos Atributos são os poderes únicos de cada clã, comuns a todos os membros.

### **Dumahim**

CON 15 – 25, FR 20 – 28, DEX 12 – 18, AGI 14 – 22, INT 0 – 2, WILL 0 – 3, PER 14 – 21, CAR 0

#### **Poderes Sobrenaturais**

Língua de Chicote – FR 4D, dano de 2d6, 2m de alcance. Usam esta língua como um canudo para sugar o sangue das vítimas (1 Ponto de Sanguinus por segundo)

**Perícias:** 200 – 600 Pontos, dependendo da idade (ou Nível) do vampiro.

### **Melchahim**

CON 9 – 16, FR 15 – 21, DEX 7 – 14, AGI 10 – 16, INT 0 – 1, WILL 0 – 3, PER 18 – 28, CAR 0

#### **Poderes Sobrenaturais**

Podem se enterrar ou desenterrar em 1 única rodada e se mover por baixo da terra com metade de seu deslocamento normal. Nesse lugar, sentem a quantidade e localização exatas de pessoas em uma área de 20m ao seu redor, em todas as direções.

IP NATURAL 3 – 7 (devido ao processo de colocar pele sobre pele sobre pele...)

Garras (2d6 + bônus de FR)

**Perícias:** 200 - 600 Pontos, dependendo da idade (ou Nível) do vampiro.

### **Zephonim**

CON 11 – 18, FR 16 – 22, DEX 17 – 24, AGI 18 – 26, INT 0 – 1, WILL 0 – 3, PER 18 – 25, CAR 0

#### **Poderes Sobrenaturais**

Patras de Aranha Nível 2 (ver livro *Demônios*)

Garras (2d6 + bônus de FR)

Podem andar pelas paredes e tetos com metade de seu deslocamento normal.

**Perícias:** 200 – 600 Pontos, dependendo da idade (ou Nível) do vampiro.

### **Rahabim**

CON 15 – 25, FR 16 – 23, DEX 15 – 19, AGI 18 – 26, INT 0 – 3, WILL 1 – 5, PER 14 – 21, CAR 0

#### **Poderes Sobrenaturais**

Rajada Telecinética (tratar como o poder Bafo de Fogo) – 2 – 4d6, 4 – 8m, 2 – 16 vezes ao dia

Imunidade à Água – podem nadar livremente e são imunes a Magias de Água

Suscetibilidade à Luz Solar – recebem o triplo de dano do que vampiros normais ao toque da luz do Sol ou Magias de Luz

Pés Especiais (*Demônios: A Divina Comédia*) – Pés de Morcego e Patas de Alien

**Perícias:** 200 – 600 Pontos, dependendo da idade (ou Nível) do vampiro (Natação é obrigatória).

### **Turelim**

CON 28 – 38, FR 30 – 40, DEX 16 – 22, AGI 20 – 25, INT 4 – 6, WILL 5 – 9, PER 10 – 18, CAR 0

#### **Poderes Especiais**

Rajada Telecinética (tratar como o poder Bafo de Fogo) – 4 – 7d6, 8 – 16m, 4 – 16 vezes ao dia

Garras – dano de 4d6 + bônus de FR

**Perícias:** 200 – 600 Pontos, dependendo da idade (ou Nível) do vampiro.

Ao contrário da grande maioria das adaptações, onde a principal diversão é adaptar os NPCs para o sistema de RPG desejado, não farei isto em Soul Reaver, não por não conhecer as regras ou os personagens, mas pelo seguinte: como esta adaptação foi baseada em um jogo de videogame, o jogador só tem a opção de explorar o potencial do personagem principal.

Em Blood Omen 1, você controla Kain desde sua morte (início do jogo) até a decisão de negar o sacrifício para restaurar o equilíbrio de Nosgoth (final do jogo). Embora uma ficha para Kain até possa ser construída, e quanto a Vorador? Como imaginar as capacidades de um vampiro que já presenciou o surgimento de mais de cinco milênios?

Em Blood Omen 2, você também controla Kain, e o fato de o jogo ter passado do estilo RPG clássico de videogame para um jogo de plataforma (no estilo Tomb Raider) torna ainda mais difícil uma adaptação. O leitor deve ter notado que a partir da página 9 a narração ganha um ar mais concentrado em Kain ao invés de no todo da história.

Em Soul Reaver, a história se repete. O jogo é inteiro voltado à visão de Raziél e sua jornada por vingança. Por isso apenas os principais serão descritos, com seus poderes e outros detalhes.

## **Melchiah**

O irmão mais novo de Raziel encontra-se escondido dentro do coração do principal mecanismo que faz as fornalhas de Nosgoth funcionarem. Tornou-se uma criatura monstruosa. Ao contrário de sua prole, que usa as peles dos humanos dos quais se alimentam, Melchiah mesclou ao seu corpo pessoas inteiras.

Sua aparência é grotesca e gigantesca, com aproximadamente 4 metros de altura e 8 de comprimento (se alguém ainda se lembra de uns bonecos de borracha que a gente colocava na mão como uma luva, e eles mexiam os olhos e a boca, é muito parecido com Melchiah).

Atributos: CON 39, FR 60, DEX 7, AGI 12, INT 14, PER 19, WILL 19, CAR 5

Poderes: Dentes e Boca (Nível 3), Plane Shift (Nível 1), Tamanho (Nível 6), IP 12

Perícias Principais: Briga 60/0

## **Zephon**

Zephon adquiriu uma forma insetóide de evolução; vive no interior da Catedral Silenciada (antiga Catedral de Avernus) junto com a maioria de sua prole (muitos poucos se aventuram fora dos muros da Catedral). O fato mais incrível é que as paredes da catedral não são apenas sua moradia: com o passar dos séculos, elas se tornaram parte de seu corpo, permitindo a ele saber tudo que acontece ali dentro.

Em matéria de tamanho, ele é ainda maior do que Melchiah, mas não pode se locomover, estando "preso" à parede e à parte de baixo de seu corpo, imóvel (muito parecido com a Rainha Alien de *Aliens: O Resgate*).

Atributos: CON 35, FR 40, DEX 9, AGI 25, INT 14, PER 28, WILL 22, CAR 7

Poderes: Camuflagem (Nível 1), Dentes e Boca (Nível 2), Garras (Nível 4), Patas de Aranha (Nível 2; teias com FR 36), Tamanho (Nível 8), IP 10

Principais Perícias: Escutar 200, Briga 95/10

## **Rahab**

Rahab e seu clã permaneceram ocultos nas partes mais escuras de Nosgoth, e superaram uma das maiores fraquezas dos vampiros: água. Controlam as águas de Nosgoth, em especial o Mosteiro Inundado.

Fisicamente, Rahab é o mais fraco de seus irmãos, mas o fato de estar sempre cercado de água (muita) impede que ele seja atacado por algum vampiro, caso algo assim fosse acontecer.

Atributos: CON 26, FR 28, DEX 30, AGI 35, INT 18, PER 28, WILL 40, CAR 8

Poderes: Bafo (7d6, 16m, 16/dia, jato de água), Camuflagem (Nível 2), Dentes e Boca (Nível 1), Garras (Nível 2), Pés de Morcego (Nível 1) Patas de Alien (Nível 2), IP 6

Principais Perícias: Natação 180, Briga 130/100, Esquiva 80 (160 na água)

## **Dumah**

Dumah era extremamente poderoso. Porém, por se garantir contra qualquer oponente, ele e seu clã foram atacados e derrotados por quem menos esperavam: humanos. Deixando as defesas de seu forte extremamente enfraquecidas, foram aos montes sendo empalados e queimados. O próprio Dumah foi empalado por três enormes estacas de madeira, e seu corpo jaz inerte em seu trono.

Atributos: CON 45, FR 60, DEX 15, AGI 25, INT 11, PER 14, WILL 24, CAR 8

Poderes: Ataques Extras (Nível 6), Defesas Especiais (Nível 4 - Alimentos, Venenos, Aura de Medo e Imunidade contra Armas Não-Mágicas), IP 16 (24 contra armas normais), Tamanho (Nível 4)

Principais Perícias: Briga 200/200

## **Turel**

Segundo tenente criado por Kain. Turel permanece desaparecido depois do início do mundo horrendo encontrado por Raziel. Não se tem conhecimento de seu paradeiro ou mesmo de suas habilidades atuais (embora tais habilidades possam ser deduzidas através de sua prole, encontrada em algumas partes de Nosgoth, o que pode significar que ele ainda está vivo).

## **Raziel**

Primogênito de Kain. Punido por ter adquirido um novo poder antes de seu senhor. Jogado no Lago dos Mortos, é devolvido ao Mundo Material para obter sua vingança e ao mesmo tempo livrar a terra do reinado parasítico de Kain.

Atributos: CON 24, FR 46, DEX 18, AGI 26, INT 15, PER 18, WILL 28, CAR 10

Poderes: Garras (Nível 4), Ataques Extras (Nível 4), IP 8, Saltos (Nível 2), Plane Shift (Nível 1). Além destes, Asas, só que em caso especial: apenas cair vagarosamente, sem receber dano na queda. Saltando horizontalmente, Raziel pode com a ajuda das asas cobrir uma distância 3 vezes maior. Pode subir se houver vento ascendente.

## AGRADECIMENTOS

- A Deus, por ter me concedido todos os meios (físicos, mentais, espirituais e materiais) para que eu pudesse estar escrevendo isto

- Minha namorada Carolina, que tem me aturado já há 2 anos e que há pouco tempo ODIAVA RPG (agora ela só detesta...)

- Meus amigos Érico “Nelson” e Fagner Stutzel (componentes do Grupo Sábios Guerreiros), pelo apoio e pelas idéias

- Ao pessoal da DAEMON por ceder o Sistema e inspirar milhares de jogadores como eu a criar suas adaptações em casa e ter a chance de publicá-las na internet

- Ao pessoal do site [www.yryagos.hpg.com.br](http://www.yryagos.hpg.com.br) por ceder gentilmente os textos que usei na adaptação (visite o site e confira TODOS os diálogos do jogo para entender melhor a história)

- A Kain, por ter recusado se sacrificar pelo gado humano e poder fazer o que quisesse e bem entendesse

- E a você por ter lido até aqui

**Obs:** em um futuro breve, farei a planilha de todos os NPCs em cada uma das partes da história do jogo. Aguardem!

**Autor:** Daniel “Doutrina Man” Andrade

Para entrar em contato:

**daniel\_andrade@ibest.com.br**

**doutrinaman@ig.com.br**