

OS CEIFADORES DE LEEN



Bruno Garrido

A ORDEM DAS FOICES CRUZADAS — OS CEIFADORES DE LEEN

Aviso: O conteúdo deste texto não é recomendável para pessoas sensíveis ou menores de 18 anos, pois este pode parecer-lhes agressivo ou incômodo. O objetivo da criação deste material é tornar as partidas de RPG mais interessantes, e não fazer apologia ao satanismo, cultos profanos de qualquer espécie ou a toda forma de crime contra a vida humana. Por favor, jogadores, não levem as informações contidas abaixo para fora do ambiente de jogo. O RPG teve sua reputação manchada recentemente por pessoas desequilibradas que utilizaram o jogo como um “trampolim” para cometer um assassinato, ato o qual condeno veementemente. A minha intenção não é, de forma alguma, prejudicar ainda mais a imagem de nosso jogo favorito. Espero que vocês, jogadores, pensem da mesma forma. Bom divertimento.

O Autor

E-mails: lizardon@bol.com.br e koroa_san@ig.com.br

Autor: Bruno Garrido

Diagramação e Revisão: Bruno Garrido

Ilustração de Capa: Joe Prado

Agradecimentos:

A todo o pessoal da Lista Tormenta, pelo

incentivo dado a este trabalho.

Este livro foi escrito e desenvolvido por Bruno Garrido, verdadeiro Autor e detentor dos direitos de reconhecimento deste suplemento. O texto CEIFADORES DE LEEN segue as regras do Sistema Daemon e do Sistema 3D&T, cujos direitos são reservados. Todo o material aqui apresentado deve ser considerado de caráter Extra-Oficial podendo ser utilizado como material para aventuras e campanhas, especialmente voltadas para o cenário de Tormenta, sendo também ideal para qualquer tipo de aventura ou campanha de Fantasia Medieval. Qualquer manuseio, cópia ou qualquer outro tipo de manipulação exceto aquela em que este suplemento foi proposto, sem o consentimento de seu autor, é proibida.

Introdução

Em Arton, existem diversas ordens religiosas conhecidas. A maioria delas é fundada em nome de deuses com boa índole e com ideais louváveis (justiça, amor, vida, nobreza etc). O mais cultuado destes é Khalmyr, o deus da justiça e da maioria dos paladinos. Em sua homenagem, foram constituídas as mais importantes ordens de cavaleiros do continente: A Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr e a Ordem dos Cavaleiros da Luz. Estas duas gozam de grande reputação e respeito dentre os cidadãos do Reinado.

Mas existem também organizações religiosas dispostas a cultivar fervorosamente deuses malignos do Panteão, e em troca de sua devoção recebem grandes poderes. Contudo, há sempre um novo preço a se pagar ao devotar-se a alguma divindade maligna. Muitos destes devotos perdem sua sanidade e sua condição humana aos poucos, transformando-se em seres insanos e extremamente perigosos, incapazes de demonstrar qualquer sentimento além de violência e prazer em matar. Uma destas organizações é conhecida como Ordem das Foices Cruzadas, e seus seguidores são chamados de Ceifadores de Leen (ou Semeadores da Morte nas cidades pequenas, os alvos mais comuns destes indivíduos).

Semeando a Morte

Ninguém sabe de onde vieram estes "mensageiros da dor e da desgraça", e nem a razão de seus atos. Sabe-se apenas que, quando os Ceifadores de Leen aparecem em alguma cidade, trazem consigo o medo e o terror para lá.

Segundo descrições de testemunhas, os Ceifadores de Leen são seres horrendos e macabros. Possuem uma pele pálida (ou putrefata) como a de um cadáver, seus olhos emitem um brilho vermelho, que varia de intensidade conforme o humor destes. Suas vozes são profundamente graves e distorcidas. Exalam um forte mau cheiro e seus corpos estão cobertos por uma densa mortalha negra com capuz. Para lutar, valem-se de grandes foices de combate (existem relatos de que uns raros Ceifadores utilizavam kusari-gamas para lutar). Suas montarias são geralmente cavalos de batalha mortos-vivos.

Além de assustadores, os Ceifadores também são guerreiros competentes e implacáveis. Durante os combates, ficou evidente que eles manejam muito bem a foice (uma arma considerada inadequada por ser muito grande, pesada e desbalanceada), conseguindo desferir golpes rápidos e certos. Quando atacam, os Ceifadores visam principalmente o pescoço das vítimas, mas também costumam atacar o tórax. "É para matá-las na hora", disse Omar Hest, guerreiro que abandonou a profissão ao ter seu braço direito decepado em um dos ataques dos Ceifadores.

O que é incompreensível para as pessoas comuns é o porquê destes assassinatos. Aparentemente, não existe nenhum critério para a escolha das vítimas, e muito menos um motivo. Assim, qualquer indivíduo é um alvo em potencial da ação dos Ceifadores de Leen. O número de vítimas destes é sempre irregular, variando de dez ou vinte para 100 ou 200!!!

Sobre estes dados curiosos, as testemunhas afirmam: "A quantidade de mortos depende do humor deles. Quando estão muito irritados, geralmente eles matam mais gente. Mas uma coisa é certa: estes demônios ficam felizes em simplesmente matar, não importando tanto a quantidade".

Os Ceifadores de Leen atacam sempre à noite, normalmente em dias de lua nova. De acordo com uma lenda popular, as energias negativas fluem com mais intensidade no mundo dos mortais em noites de lua nova. Por causa disso, o mal tende a ocorrer com maior frequência e voracidade. Entretanto, segundo esta mesma lenda, as energias negativas atingem o seu ápice em épocas de eclipse. Coincidência ou não, os ataques mais violentos dos

Ceifadores ocorreram em dias de eclipse. Nestas épocas, eles se encontram num estado de fúria incontrolável e seus olhos brilham com uma intensidade bem maior do que o normal. Neste estado, costumam matar até centenas de pessoas.

História

A história da Ordem da Foices Cruzadas começou na pequena cidade de Lisburry, na região de Norm, principal centro religioso de Bielefeld. O aprendiz de guerreiro Baleyk Ledewik treinava diariamente com seu pai, Jorgen, para se tornar um paladino de Khalmyr, assim como todos os homens de sua família. Além de aprender a manejar a espada e a cavalgar, Baleyk recebia instruções sobre os princípios elementares a serem seguidos por todos aqueles que desejam lutar em honra do deus da justiça. Eram lições sobre responsabilidade, humildade, dedicação, solidariedade e honra.

Apesar de sua determinação em tornar-se um guerreiro sagrado, Baleyk enfrentava constantemente sérios problemas. Um grupo de outros jovens atormentavam-no diariamente com brincadeiras maldosas, comentários ofensivos à sua pessoa e à sua família e agressões físicas. Este grupo era liderado por Waldur Hassler, garoto arrogante e violento, filho de um dos homens mais ricos e poderosos da cidade. Baleyk, naquela época, não era forte e competente o bastante para se defender. Sua única atitude era aceitar tudo passivamente. Estes acontecimentos deixavam o aprendiz envergonhado e desanimado, pois sentia-se muito mal em não poder reagir contra aqueles brutamontes covardes. Mas, mesmo assim, encontrava o apoio incondicional de sua família e de sua amiga de infância, Amanda Leppetit, por quem Baleyk guardava uma paixão secreta.

Com o tempo, tais brincadeiras foram ficando cada vez mais sérias. Os desafetos de Baleyk passaram a se comportar de maneira mais violenta, as agressões tornaram-se mais constantes. Agora, até pessoas mais próximas do jovem aprendiz passaram a ser vítimas daqueles arruaceiros. Esta situação deixava Baleyk cada vez mais revoltado, e por pouco ele não apelou para a ignorância, se não fosse a intervenção de seu pai.

Mais calmo, porém psicologicamente perturbado com os últimos acontecimentos, Baleyk não conseguia mais concentrar em seu treinamentos. Dava pouca atenção aos conselhos do pai e distraía-se facilmente, tanto que, durante os treinamentos, Jorgen provocou um ferimento de raspão no abdômen do filho, no local próximo ao rim direito. Felizmente, não aconteceu uma fatalidade, mas Jorgen repreendeu Baleyk por este descuido, um instante que poderia ter lhe custado a vida.

A auto-estima de Baleyk chegou ao fundo do poço. O jovem não acreditava mais em suas capacidades e parou de treinar com seu pai. Isto aconteceu poucos dias antes de seu teste de admissão para ser um guerreiro sagrado de Khalmyr. Num misto de medo, revolta e vergonha, Baleyk desejava profundamente fazer alguma coisa contra aqueles sujeitos, mas temia jogar por terra todos os princípios ensinados pelo seu pai, e que eram passados de geração a geração. Ele tinha a responsabilidade de continuar a linhagem de guerreiros sagrados iniciada por seu bisavô, um dos seguidores do fundador da Ordem dos Cavaleiros da Luz, Arthur Donovan II. Jorgen contava com o sucesso do filho no teste decisivo para o ingresso da ordem e com uma carreira brilhante de Baleyk como servo da justiça.

No dia do teste de admissão, Baleyk demonstrava tensão e apatia. Não disse quase uma palavra durante sua avaliação. Seu desempenho foi vergonhoso, pois o jovem não conseguia se concentrar nas provas de conhecimento teórico e muito menos nas provas práticas. A gota d'água aconteceu durante um duelo contra outro candidato ao posto. Por ironia do destino (ou simplesmente puro azar), seu rival era Waldur Hassler, aquele sujeito que o fez sofrer horrores durante todo esse tempo. Por influência do pai, Hassler pôde fazer os

testes de admissão para a Ordem dos Cavaleiros da Luz, mesmo com um caráter bastante questionável.

Ao vê-lo naquela hora, Baleyk sentiu-se inseguro e acuado. Não tinha esperanças de vencer a luta, pois nunca foi capaz de sequer reagir contra as atrocidades de seu algoz. Durante a luta, Hassler exibia a mesma postura arrogante e provocativa de costume. Incitava Baleyk a lutar com brincadeiras ofensivas. Em um certo momento, Baleyk ficou irritado com seu adversário e começou a reagir. A luta foi difícil para ambos os lados, pois eles eram guerreiros habilidosos, mesmo com a pouca idade. Em um momento da luta, o jovem conseguiu desarmar o oponente, mas ao vê-lo tentar recuperar sua espada, Baleyk golpeou-o impiedosamente pelas costas, ferindo-o seriamente. Este ato covarde bastou para que os clérigos da ordem eliminassem Baleyk automaticamente e o expulsassem da ordem. A família Ledewik estava envergonhada diante da conservadora sociedade de Bielefeld.

O fato deixou Jorgen inconformado. Como atitude extrema, ele expulsou o próprio filho de sua casa, e virou-lhe as costas para sempre. As últimas palavras que Baleyk ouviu do pai foram: "Toda a tradição e honra conquistados durante anos foram enterrados por sua causa. Você não merece carregar o nome e nem o sangue de nossa família. A partir de agora, terá apenas a minha distância".

Desonrado e desabrigado, Baleyk viu-se obrigado a encontrar outras formas de sobrevivência, mas ninguém da cidade quis ajudá-lo. Seu fracasso nos testes de aptidão na Ordem da Luz caiu na boca do povo. Baleyk teria de conviver com a chacota da população e a alcunha nada agradável de "pária". Todas as portas da cidade estavam fechadas para o infeliz Baleyk, exceto uma.

Amanda, sua melhor amiga, decidiu oferecer abrigo ao jovem, mas ele deveria ficar sempre escondido para não despertar as suspeitas de ninguém, especialmente do pai, Sivour Leppertit, o prefeito da cidade. O "coronel" Leppertit, como é conhecido, tornou-se notório por seu estilo "linha dura" contra tudo aquilo que afronte contra a "moral e bons costumes" dos cidadãos da pequena Lisburry.

Baleyk ficou escondido no celeiro da propriedade dos Leppertit. Lá, começou a meditar sobre os seus atos mais recentes, principalmente aquele golpe desferido contra o arrogante Hassler. Em nenhum momento de sua vida ele se sentiu tão determinado, tão forte. Ele começou a acreditar que todos os votos e normas ensinados pelo seu pai eram amarras que impediam-no de libertar seus verdadeiros sentimentos e desejos. E mais, sentiu grande satisfação ao desferir aquele golpe de espada contra o cretino do Hassler. A partir daquele momento, o coração outrora puro de Baleyk sofria sua primeira mácula.

O ex-aprendiz de paladino voltou a treinar nas horas vagas. Fazia isto com cuidado para não chamar a atenção da guarda municipal (alguns agentes trabalhavam na propriedade do prefeito). Seu grande objetivo no momento era vingar-se daqueles infelizes que o fizeram passar momentos tão vergonhosos. O mais odioso de todos era Hassler, o líder. "Aquele pústula deve estar sentindo as dores daquele meu golpe. Ele vai sentir uma dor ainda maior, muito maior", pensou Baleyk por muitos dias. Este desejo de vingança permeou seu coração e sua alma. Amanda começava a perceber que a personalidade do amigo mudou profundamente desde o dia em que ele foi expulso de casa. Começava a sentir medo.

Baleyk concentrava-se cada vez mais nos treinamentos. Certo dia, ele resolveu pôr em prática seu grande objetivo: eliminar Hassler e seus aliados. Para isso, elaborou um plano. Ele iria chamá-los para um local afastado dos olhos das outras pessoas, um a um. Com uma conversa amistosa e devidamente disfarçado, ele almejava provocar uma distração, e, no melhor momento, atingir o alvo com um golpe único e mortal. E ele o fez. Aos poucos, Baleyk matou todos os amigos de Hassler. Mas ainda faltava o principal, o mais desprezível de

todos.

Baleyk utilizou a mesma tática contra Hassler, mas por um descuido foi descoberto por seu pior inimigo. Ambos começaram uma luta sangrenta. Hassler, mesmo fraco por causa do ferimento anterior, mostrou-se um adversário difícil para Baleyk. No final, porém, o ex-aprendiz de paladino superou o adversário, e aplicou-lhe um golpe certeiro no centro do peito. Neste momento, Baleyk sentiu-se realizado ao ver o seu algoz derrotado, agonizante, mostrando em sua face um misto de dor e súplica. Mostrando intensa satisfação, Baleyk urrou como um animal selvagem, igual a um grande felino que acabara de vencer o rival em uma disputa pela liderança do bando. Por coincidência, este episódio aconteceu em uma noite de lua nova.

Após estes assassinatos, Baleyk teve de fugir de sua terra natal. Abandonou suas raízes, suas lembranças, seu grande amor. Partiu sem se despedir de Amanda, a única que lhe deu alguma esperança, algum sentido para continuar a viver. Devia começar de novo, sozinho, com suas dores, mágoas, e a decepção de nunca declarar os seus sentimentos à amada.

Baleyk abandonou a região de Norm e passou a trabalhar em cidades distantes do alto clero de Bielefeld. Os clérigos locais são implacáveis na perseguição a "párias" como ele. Assassinos, vagabundos, trapaceiros e outros, todos estes são os alvos mais visados pelos "defensores da ordem e da justiça", como são chamados os discípulos de Khalmyr. Em segredo, passou a trabalhar como assassino particular em uma cidade afastada dos grandes centros religiosos e urbanos do reino. Era contratado por gente de diferentes estirpes, desde maridos traídos até políticos influentes de cidades importantes de Bielefeld. Mesmo com tão pouco tempo de serviço, Baleyk tornou-se muito requisitado pelos seus serviços. Ele pegou gosto pela coisa.

A dedicação e o prazer de Baleyk em seu trabalho chamaram a atenção de um homem misterioso, vestido com um pesado manto negro e uma voz um tanto incômoda. Seu nome era Khael. Ele ficou impressionado com a crueldade latente na alma do jovem. Khael disse que começou a segui-lo desde o seu fracasso nos testes de admissão como servo de Khalmyr. "Sinto uma grande força em ti. A chama negra de Leen é intensa no seu coração e alma. Junte-se a nós. Ele lhe quer muito", disse o homem. Baleyk achou a conversa daquele sujeito muito estranha e exigiu que ele não o procurasse mais. Contudo, Khael observava cada passo dele, e, pior de tudo, começava a influenciar o jovem mercenário com suas palavras.

Com muita relutância (e muitas brigas também), Baleyk decidiu ouvir o que Khael tinha a dizer. O homem misterioso revelou-se um sacerdote de Leen, o deus humano da morte. Khael explicou ao ex-aprendiz de paladino os fundamentos e objetivos de sua religião, além de refazer o convite a Baleyk para fazer parte dela. Ele, porém, sentiu-se confuso e com muitas dúvidas. Seria uma mudança radical em sua vida, visto que Baleyk ainda não se recuperou dos fatos ocorridos em Lisburry. Ainda pensava em seu grande amor, e sentia-se muito mal ao deixá-la sem ao menos avisá-la a respeito.

Contudo, Baleyk interessou-se nas palavras do sacerdote, e pediu a ele mais explicações sobre o tal Leen. Khael, satisfeito, convidou o ex-aprendiz para morar em seu templo, localizado em uma caverna bem distante da cidade. O clérigo percebeu que Baleyk teria grandes dificuldades para converter-se ao deus da morte, porque ele ainda sofre com as memórias do passado. Sua família, amigos, inimigos, votos, valores, decepções e, especialmente, Amanda. Assim, Khael fez a seguinte proposta. As únicas formas dele livrar-se deste tormento seriam: revelar a Amanda os verdadeiros sentimentos; ao ver que este amor não se frutificará, Baleyk deveria matá-la como forma de "purificação espiritual". Assim, a alma de Baleyk estaria tranqüila e preparada para receber os preceitos de Leen. Além disso, o deus da morte ficaria muito satisfeito com este sacrifício, pois Amanda era uma mulher muito

bonita, jovem e virgem.

Baleyk encontrava-se em uma situação difícil. Depois de muitas dúvidas, decidiu aceitar a sugestão de Khael e sacrificar seu único amor. A dor em matá-la seria bem menor do que a dor de vê-la nos braços de outro. Além disso, a morte de Amanda seria para uma causa muito importante.

O jovem assassino voltou a Lisburry para executar o plano. Atrair a atenção de Amanda foi difícil. Ela sentia medo de Baleyk, já que ele era procurado pelas autoridades por múltiplos homicídios. Com certa habilidade, Baleyk conseguiu conversar com ela e expor-lhe seu amor. Amanda se surpreendeu com o fato e disse que também o amava. Contudo, disse a Baleyk que estava prometida para outro homem, um cavaleiro de Khalmyr recém-ordenado.

Depois disso, o jovem assassino nocauteou Amanda e fugiu rapidamente para seu esconderijo, a caverna de Khael. Lá, seria feito o ritual de sacrifício em nome de Leen, requisito necessário para Baleyk tornar-se um servo do deus da morte e também o fim de suas dúvidas e incertezas. Quando Baleyk desferiu o golpe fatal no coração de sua amada, uma lágrima saiu de seus olhos. Nela, continha os dois sentimentos do jovem naquele momento: a dor de perder sua querida Amanda, mas a satisfação em ter escolhido o rumo certo para sua vida. "Como pensei, Leen é forte no seu coração e alma. Parabéns, Baleyk, você é um dos nossos", disse Khael, satisfeito com a decisão de seu futuro discípulo.

Khael começou a orientar Baleyk pouco tempo depois de seu ritual de iniciação (o sacrifício de Amanda). Ao longo do tempo, Baleyk tornou-se um fervoroso e dedicado seguidor do deus da morte. O interesse dele em aprender conhecimentos novos sobre seu deus e religião era contínuo e intenso. Khael surpreendia-se cada vez mais com a perspicácia e devoção do discípulo.

Aos poucos, Baleyk e Khael atraíram novos seguidores para o seu culto, a maioria deles pessoas atormentadas por desilusões amorosas, religiosas, problemas mentais e emocionais, por atitudes equivocadas no passado ou simplesmente por simpatizar-se com um deus da morte. Quando a quantidade de devotos aumentou consideravelmente, Baleyk sugeriu a Khael e aos demais a constituição de instituição organizada, uma ordem religiosa.

A Ordem das Foices Cruzadas foi fundada em 1390, cujo símbolo representativo são duas foices dispostas em forma de X. Este símbolo representa a fidelidade e a união dos membros da ordem em cultuar o deus Leen e difundir os seus preceitos em todo lugar. Os membros também adotaram um nome particular para se diferenciarem de outros seguidores de Leen: os Ceifadores, mensageiros do deus da morte comprometidos a fortalecer o seu deus e a fé individual ceifando vidas alheias com suas foices e bebendo o sangue de suas vítimas para celebrar este momento.

Vários seguidores foram designados para arrebatar novos fiéis e trazer a morte e o terror durante a sua trajetória. Em dez anos, o número de seguidores atingiu a marca de 250 em todo o Reinado.

Localização

A Ordem das Foices Cruzadas, diferente da maioria das sociedades secretas, conta com outros pólos de atuação em determinados pontos do Reinado, principalmente em Deheon, Bielefeld, Wynlla e Yuden. Os locais mais indicados para a instalação das sedes são os cemitérios de cidades pequenas. É comum dentre os cidadãos destas cidades imaginar que os cemitérios são locais amaldiçoados, sendo freqüentados apenas em cerimônias fúnebres. Esta crendice é um precedente perfeito para a instalação de uma ordem secreta deste tipo, e também é uma garantia de que os eventos transcorrerão tranquilamente, sem interferências alheias e o risco de serem descobertos (algo bastante desagradável). Além disso, os cemitérios

são escolhidos para comportar as sedes da ordem por serem os mais adequados. Ali o contato com a morte é total (óbvio), e os membros sentem-se mais satisfeitos pela energia produzida por estes lugares.

A sede principal da Ordem das Foices Cruzadas é a Caverna do Desespero, localizada a 500 km a oeste de Roschfallen. Este era o antigo lar de Khael e também o lugar onde se refugiou o líder Baleyk Ledewik após vender a sua alma para as trevas. A caverna recebeu este nome pois ela recebeu um tratamento mágico cujo efeito é despertar sensações de medo e desconforto, com a finalidade de afastar os intrusos, curiosos e possíveis inimigos. O efeito desta defesa especial é idêntico ao da magia Pânico (3D&T e Daemon). Apenas os seguidores de Leen são imunes a este efeito.

Existem outros nove redutos da instituição espalhados pelos reinos mencionados, sendo que um deles funciona secretamente em Nitamu-ra. Os Ceifadores tamuranianos adotam alguns costumes diferentes em relação aos demais, mas cultuam Leen com a mesma devoção.

Hierarquia – Quanto mais mortes, melhor

A sociedade secreta da Ordem das Foices Cruzadas é muito bem organizada. Todos os membros recebem uma cópia do estatuto da organização, que é baseado nos códigos de conduta dos sacerdotes de Leen. É dever de todos seguir à risca as leis escritas no estatuto, sob pena do membro desobediente ser sacrificado em nome do deus da morte como forma de compensação. Eis as principais leis:

"Todo membro da ordem deve matar uma quantidade de seres humanos ou semi-humanos suficiente para sua satisfação pessoal e em honra ao deus Leen, nosso patrono e senhor. Estas mortes devem ser realizadas nas noites nas quais a benção de nosso deus é mais intensa (dias de lua nova, onde a luz do astro é substituída pelas trevas)";

"A hierarquia desta instituição é baseada na lei do mais forte e do mais experiente. Aquele com o maior número de mortos e com maior poder de combate tem o direito de comandar todos os demais. Todos os membros de um escalão mais baixo devem obediência e lealdade incontestáveis aos seus superiores. Em caso de desobediência, a parte ofendida deve sacrificar o agressor em nome de Leen. O membro punido deve conformar-se com o seu destino e aceitar ser sacrificado. Contudo, os membros de maior status devem lealdade aos seus comandados";

"Todos os membros, sejam subalternos ou superiores, devem prestar auxílio aos seus companheiros quando estão em desvantagem numérica ou lutando com um inimigo obviamente mais poderoso. A omissão é um crime gravíssimo, punido com o sacrifício";

"Todos os membros devem contabilizar de alguma forma o número de batalhas vencidas e o número de vítimas. A forma como isto deve ser feito fica a critério pessoal" (Curiosidade: parte expressiva dos Ceifadores quantifica suas vítimas com tatuagens. Para cada vítima ou batalha vencida, um novo detalhe é acrescentado. Tatuagens de dragões estão dentre as preferidas. Outros Ceifadores adotaram uma idéia mais macabra: quantificam suas vítimas ou inimigos derrotados através de amuletos feitos com partes dos corpos de seus algozes, normalmente dentes ou ossos. Uma nova parte é incluída ao adereço no caso de novas vítimas ou vitórias em combates. É comum dentre estes Ceifadores usarem colares, braceletes ou tornozeleiras feitas de ossos humanos ou semi-humanos);

"Quando dois membros possuem o mesmo número de vitórias em combates e vítimas e também o mesmo nível de experiência (Daemon) ou pontuação (3D&T), um deles pode desafiar o outro que tenha uma posição superior dentro da ordem para um duelo até a morte, a fim de tomar-lhe o posto. O membro desafiado é obrigado a aceitar o convite e defender o

seu status. Estes combates são realizados também em noites de lua nova, sob a bênção de Leen. Os adversários lutam em condições iguais (armas equivalentes, em igual estado de conservação) e qualquer auxílio mágico é proibido (o que está em jogo nestes duelos é a competência dos Ceifadores em servir o deus da morte, e a utilização de itens mágicos atrapalharia o teste, pois são forças alheias às dos guerreiros)";

"Todo membro vencido em combate tem o dever de perseguir o seu algoz até aniquilá-lo. Caso contrário, ele será desonrado e condenado ao sacrifício em nome de Leen, como forma de recuperar a dignidade da organização como representante legítima da vontade de nosso Mestre, e de seus membros, representantes fiéis de sua causa";

"Nenhum devoto de outro deus qualquer deve ser tolerado (curiosamente, os Ceifadores, assim como os servos de Leen em geral, mantém boas relações com os seguidores de Tenebra). Entretanto, os Ceifadores de Leen têm o dever de oferecer abrigo ou qualquer ajuda a um outro seguidor do mesmo deus".

O Ritual de Preservação da Humanidade

Aos poucos, os Ceifadores perdem a sua condição de seres humanos, transformando-se em verdadeiros monstros, tanto na aparência quanto no caráter e nos comportamentos. Contudo, existe um ritual secreto, conhecido apenas pelo líder Baleyk e por alguns membros hierarquicamente superiores, cuja finalidade é manter a aparência e parte dos comportamentos de um ser humano comum. O ritual é conhecido como Ritual de Preservação da Humanidade.

A cerimônia consiste em fazer um pacto com uma determinada entidade vinda de planos inferiores (pode ser qualquer tipo de demônio ou criatura sobrenatural subserviente ao deus da morte). Em troca da preservação da condição humana do indivíduo, a entidade exige as seguintes condições: lealdade e respeito à entidade; sacrifício semanal de um ser humano ou semi-humano jovem e, de preferência, virgem e do sexo feminino; coletar o sangue e algumas partes do corpo da vítima previamente determinadas pela entidade para a realização do ritual.

O primeiro passo do ritual é entrar em contato com a entidade sobrenatural. Em volta de um círculo de pedra com um desenho de uma caveira e de um pentagrama ao fundo, aspergido com água profana, deve-se fazer a seguinte prece: "Espírito vindo dos planos inferiores, eu lhe invoco em nome de Leen. Eu lhe peço os seus serviços, e em troca lhe ofereço este (a) jovem como oferenda." Como se pode perceber, o sacrifício de um ser humano ou semi-humano jovem é fundamental para convocar a entidade.

Se o ritual for bem-sucedido, o convocador deve fazer um teste de resistência contra magia/ teste de Vontade/ teste de Resistência com penalidades variáveis, dependendo da entidade convocada. Algumas são tão assustadoras que um ser humano pode não suportar vê-las. Um fracasso no teste indica que o Ceifador perdeu o controle sobre si mesmo, tamanho o pavor sentido ao ver a entidade (em outras palavras, o personagem torna-se um NPC).

Após o primeiro contato, a criatura sobrenatural vai exigir que o Ceifador faça um outro ritual. Durante este, deve-se beber o sangue da vítima (alguns demônios exigem o consumo das vísceras da pessoa sacrificada) e proferir as seguintes palavras: "Leen, senhor supremo de todos nós. Comprometo-me a servir (o nome da entidade) a fim de manter a minha condição humana. Juro lealdade e subserviência a ti (dirigindo-se à entidade) em troca de suas recompensas, e procurarei manter minha fé e propagar as vontades do Grande Ceifador neste mundo. Leen quer de nós a morte, porque a morte nos leva à glória.

Após o ritual, o Ceifador compromete-se com a entidade a realizar um sacrifício extra de um ser humano ou semi-humano semanalmente. O ritual tem de ser refeito após um mês.

Regras para os Ceifadores de Leen (3D&T e Sistema Daemon)

Os Ceifadores de Leen são guerreiros devotos de Leen, deus da morte. Seu principal objetivo é matar, tanto para honrar o deus como para satisfação pessoal. São seres macabros, frios e muito inteligentes. Nunca executam suas ações sem uma estratégia, visto que o culto a Leen é proibido no Reinado, e os seguidores deste deus são vistos como criminosos, assim como os seguidores de outras divindades malignas. Então, todo cuidado é pouco.

Poderes Concedidos: Os Ceifadores de Leen recebem grandes poderes de sua divindade. Todos eles possuem grande habilidade no manejo da foice, a arma representativa do deus da morte. Eles recebem gratuitamente a perícia para manejá-la. Personagens tamuranianos pertencentes a esta ordem também podem utilizar a kama (pequena foice ninja) e a kusari-gama como armas. A kusari-gama trata-se de uma pequena foice ligada a um peso por uma corrente de tamanho variável, cujas utilidades são várias: golpear os adversários com a foice ou com o peso; enlaçar oponentes ou objetos; amarrar inimigos, prendendo a foice a um dos elos da corrente.

Além disso, os Ceifadores são incrivelmente resistentes ao medo. Eles só precisam passar em um teste de Resistência+2/ WILL+20% para resistir a estes efeitos.

Ceifadores de Leen também têm direito a um montaria, geralmente um cavalo morto-vivo. Este animal está unido ao seu dono através de uma ligação natural (ver Manual 3D&T, pág. 22). Outros animais que sirvam como montaria podem ser escolhidos, desde que sejam mortos-vivos. O Ceifador não o recebe imediatamente. Ele é submetido a um teste pelo próprio deus, cujo objetivo é capturar o animal em um local escolhido por Leen. Ao fazê-lo, o animal obedecerá fielmente às ordens do Ceifador.

Quando o Ceifador realiza o Ritual de Preservação da Humanidade, ele deve fazer um pacto com alguma entidade sobrenatural maligna. Se o personagem mostrar-se um devoto fiel e competente, tal entidade pode (mas isto não é obrigatório) conceder-lhe algum benefício extra. O poder varia de acordo com a entidade em questão e com o grau de relacionamento entre esta e o Ceifador.

Somado a estes poderes, o Ceifador também pode escolher um destes:

- **Aura de Medo:** Os Ceifadores podem criar uma aura de medo com 2 m de raio. O efeito é igual ao da magia Pânico. Todos aqueles na área de efeito devem passar nos testes adequados para não fugirem de medo;
- **Fúria Guerreira:** Uma vez por dia, o Ceifador pode entrar em um estado de fúria para atacar os seus inimigos. Ele ganha um bônus de +15% nos ataques e +1d6 nos danos — no sistema 3D&T, o Ceifador recebe H+1 e FA final +2 enquanto estiver em Fúria. Este efeito termina logo após o combate;
- **Resistência a Dano:** Os Ceifadores de Leen sofrem 4 pontos de dano a menos contra ataques não-mágicos — no sistema 3D&T, ele ganha FD final +2.

Obrigações e Restrições: Além de todas as exigências padrão impostas aos servos de Leen e do Código de Honra da Ordem das Foices Cruzadas, o Ceifador deve cumprir todas as ordens feitas pela entidade com a qual fez o Pacto de Preservação da Humanidade. Muitas destas obrigações não são nada agradáveis. Além disso, não há muitas garantias de que a entidade cumpra sua palavra por muito tempo. É possível que, caso o Ceifador não tenha mais utilidade para ela, a entidade possa tomar as seguintes atitudes: abandoná-lo, amaldiçoá-lo, escravizá-lo

ou simplesmente matá-lo (bem, fazer pactos com demônios nunca foi algo saudável).

Caso o Ceifador não faça o Ritual de Preservação da Humanidade, ele começa a sofrer mudanças em seu corpo e na sua personalidade ao longo do tempo. O Mestre decide quais as alterações e a ordem de ocorrência. Eis algumas sugestões:

- A pele do personagem adquire uma tonalidade pálida, como a de um cadáver;
- Seus dedos e unhas transformam-se em garras;
- Sua voz torna-se grave e distorcida, como a de muitos mortos-vivos poderosos;
- O Ceifador adquire desvantagens mentais como Fúria, Sanguinolência etc.

Caso o personagem acumule muitas alterações, ele se tornará tão bestial que estará inapto para ser controlado por um jogador, ou seja, o Mestre terá o seu controle definitivamente. Ele também vai determinar quando o personagem sofrerá estas alterações (a cada três níveis de experiência no sistema Daemon, e a cada 2 pontos de personagem conquistados em 3D&T, por exemplo).

Todos os Ceifadores sofrem uma incrível transformação durante as noites de eclipse. Eles são dominados por uma fúria intensa e incontrolável. Neste estado, se preocupam apenas em matar todos que estiverem em seu caminho. Eles recebem bônus de +15% nos ataques e +5 nos danos quando estão enfurecidos (Daemon) ou H+1 e FA final +2 se estiverem neste estado (3D&T). Contudo, os Ceifadores podem lutar entre si sob determinadas circunstâncias (por exemplo, se dois atacarem a mesma vítima ou um ferir o outro, mesmo acidentalmente).

3D&T - Ceifadores de Leen

Custo: 3

Restrições: F1, H1 e R1. Apenas humanos podem obter este kit

Vantagens: Recebe Cavalgar (Esportes) e Patrono × 2 (Ordem das Foices Cruzadas, entidade sobrenatural) gratuitamente, além dos Poderes Concedidos. Pode comprar Sobrevivência por 1 ponto

Desvantagens: Código de Honra, Insano (Sadismo), Má Fama (servo de Leen, assassino), Maldição (fúria especial, mas apenas em noites de eclipse), Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: R × 5

Caminhos Permitidos: Água, Terra e Trevas

Daemon - Ceifadores de Leen

Custo: 7 pontos de Aprimoramento (8 para ter acesso às magias), 300 pontos de Perícia

Restrições: Apenas humanos (qualquer origem é permitida, inclusive tamuranianos)

Perícias: Camuflagem 20, Cavalgar 40, Demônios 20, Esquiva 30, Foice 50/ 50, Furtividade 30, Intimidação 30, uma Manobra de Combate, Religião 20, Rituais 10, uma Sobrevivência 30.

Aprimoramentos: Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 4, Pacto 1, Má Reputação -1

Pontos de Fé: 2+1 a cada dois níveis

Pontos Heróicos: 4 por nível

Quem é Quem?

Baleyk Ledewik, o "Paladino" de Leen

Baleyk Ledewik é visto por seus companheiros como um exemplo de devoção a Leen. Desta forma, não teve grandes dificuldades para tornar-se o líder da Ordem das Foices Cruzadas. Além de seguidor fervoroso dos desígnios do deus da morte, Baleyk é um guerreiro implacável. Membros da ordem costumam dizer que ele nunca foi derrotado depois que entregou sua alma para Leen.

Baleyk submeteu-se ao Ritual de Preservação da Humanidade para conservar o seu aspecto e sanidade humanas. Ao realizá-lo, o líder dos Ceifadores solicitou o auxílio de um demônio menor chamado Erishae, uma succubus com uma beleza irresistível e grande talento para a manipulação. Em troca destes favores, Erishae pedia com frequência corpos de mulheres jovens e virgens para sugar-lhes a energia. Baleyk não sabe os motivos deste pedido, nem as verdadeiras intenções da succubus, mas é certo que ele nunca deixou de cumprir com suas obrigações. Em troca desta fidelidade, Erishae fez de Baleyk um homem muito atraente e sociável, capaz de se misturar com as pessoas comuns sem despertar suspeitas. Nem parece um servo da morte.

Baleyk é um homem frio e meticoloso. Atém-se especialmente no cumprimento de seus deveres para com sua divindade. Não tem interesse algum por bebidas, festas e outras formas "banais" de entretenimento. Prefere honrar o seu deus com o sangue de suas vítimas. "Não há comemoração mais emocionante do que esta, pois é tudo o que Leen deseja", costuma dizer aos seus discípulos.

Hoje, Baleyk tem 30 anos de idade. É um homem alto (1,82 cm), com cabelos negros, lisos e curtos. Usa barba e bigode regularmente aparados. Quando está em meio às pessoas comuns, é normalmente educado, gentil e atencioso, principalmente com as mulheres. Assim, ele ganha a confiança destas para, no momento mais conveniente, matá-las e oferecê-las a Erishae.

Combate: Baleyk usa como armas duas foices de lâmina média. O maior atrativo destas armas é que elas não possuem hastes como as foices comuns, e sim empunhaduras protegidas por um "cesto" (peça de metal com formato arredondado que serve para proteger as mãos do usuário da arma contra ataques inimigos), assim como os sabres de abordagem (*cutlasses*) utilizados pelos piratas. Além deste diferencial, estas foices especiais podem ser arremessadas contra um inimigo e retornam ao dono momentos depois (da mesma forma que os bumerangues). Tais armas foram confeccionadas pelo líder espiritual da Ordem das Foices Cruzadas, Khael Yorkaih. O clérigo chama estas foices de *shavaktlas* (significa "retalhadoras", segundo um antigo idioma bárbaro).

3D&T - Baleyk Ledewik, F3, H2, R2, A1, PdF2, 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (retornável, dano por Força ou Poder de Fogo), Boa Fama (entre os outros membros da ordem), Ceifador de Leen, Insano × 2 (Intolerância contra servos de Khalmyr; Sanguinolência).

Perícias: Manipulação, Sobrevivência.

Caminhos da Magia: Água 1, Trevas 2.

Daemon - Baleyk Ledewik, Ceifador de Leen do 6º nível, CON 15, FR 17, DEX 16, AGI 15, INT 13, WILL 15, PER 14, CAR 15, # ataques [2], IP 4, PVs 22+30, Pontos de Fé 9.

Itens Mágicos: Shavaktlas 85/ 85, dano de 1d10+2

Perícias Importantes: Lábria 70, Luta às Cegas (50), Rituais 50, Shavaktla 70/ 70, Sobrevivência (cavernas) 75.

Formas e Caminhos: Criar 1, Controlar 1, Água 1, Trevas 2, Demônios 1.

Khael Yorkaih, Líder Espiritual

O sacerdote Khael Yorkaih tem o respeito de todos os Ceifadores de Leen, especialmente do pupilo Baleyk Ledewik, seu primeiro e mais valoroso discípulo. Além de ministrar os cultos e principais rituais em homenagem a Leen, dentre outros serviços típicos de clérigos, ele é o conselheiro espiritual da ordem. É constantemente procurado pelos membros em casos de dúvidas relacionadas à religião e à fé, ou quando estão aflitos e confusos, à procura de orientação espiritual.

Poucos sabem, mas Khael veio de uma civilização bárbara, a Kibantar, originária do reino da União Púrpura. Seu pai era um sacerdote devoto de Leen (ou Wartharan, em sua língua nativa). O culto a este deus é proibido na sociedade Kibantar. Assim, quando descoberto, o pai de Khael foi morto pelo crime de heresia. Os outros membros da família foram expulsos de sua terra natal. Em reverência ao pai (e também na expectativa de vingar a morte dele), Khael esforçou-se para se tornar um clérigo de Wartharan, assim como seguir os seus desígnios e atrair outros seguidores para esta causa.

Khael não se submeteu ao Ritual de Preservação da Humanidade. Por ser um sacerdote, ele não é vítima dos terríveis efeitos degenerativos que afligem os Ceifadores de Leen ao longo do tempo, mas é sabido que Khael conhece uma grande variedade de feitiços e rituais poderosos.

O sacerdote cultiva um hábito considerado odioso e inconcebível para os homens comuns: ele é antropófago. Segundo alguns escritos herdados de seu pai, se um sacerdote devorar determinadas partes do corpo de suas vítimas, ele receberá qualidades destas. Por exemplo, ao devorar o cérebro de uma vítima cuja inteligência era alta, o clérigo tornaria-se mais inteligente. Este costume bárbaro (em ambos os sentidos) é amplamente praticado pelos clérigos de Wartharan. Além deste aspecto ritualístico, Khael adotou o hábito da antropofagia simplesmente por gostar do sabor do sangue e da carne humana.

Khael Yorkaih tem 50 anos, é calvo, de estatura média e aparência um tanto frágil. É um fã ardoroso de artesanato feito com ossos humanos e semi-humanos. Ele usa duas pulseiras, uma gargantilha e um amuleto feito com o crânio de um feto humano. Tal item, conhecido como Amuleto de Wartharan, é o artigo mais valioso de sua coleção não apenas pelos poderes que apresenta, mas por ter sido um presente de seu pai. As habilidades especiais de tal peça são: IP+3/ A+1, Focus+1 no caminho das Trevas e Demônios. Criaturas benignas sofrem redutor de -10% nos ataques ou -1 em sua FA. se tentarem golpear Khael. Se estas criaturas vierem de outros planos, elas só poderão machucar o clérigo com feitiços e armas mágicas.

Khael costuma usar também brincos feitos com ossos pequenos (típicos da região cervical, dorsal ou do pescoço das vítimas) e uma espécie de *piercing* feito com um osso longo e fino. Tal adereço é chamado por Khael de *knutzi* (peça decorativa utilizada em ocasiões especiais, segundo o idioma kibantar). O clérigo costuma usar o *knutzi* no nariz, atravessando-o de ponta a ponta. Este adereço, assim como os brincos, não possuem nenhuma propriedade mágica, mas são úteis para compor o visual exótico, tribal e, convenhamos, perturbador do clérigo Khael.

3D&T - Khaal Yorkaih, F0, H2, R2, A2, PdF0, 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Boa Fama (entre os Ceifadores de Leen), Clericato (Leen), Insano (Sadismo), Má Fama (entre as pessoas em geral), Monstruoso.

Perícias: Medicina, Manipulação, Sobrevivência em Cavemas.

Caminhos da Magia: Água 4, Terra 3, Trevas 5 (6 com o amuleto).

Daemon - Khaal Yorkaih, Clérigo de Leen do 8º nível, CON 10, FR 10, DEX 11, AGI 9, INT 13, WILL 17, PER 14, CAR 6, # ataques [1], IP 4, PVs 18+27, Pontos de Fé 15.

Perícias Importantes: Herbalismo 80, Primeiros Socorros 85, Rituais 90, Sobrevivência (cavemas) 80.

Formas e Caminhos: Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Água 2, Trevas 4, Demônios

Erishae, a succubus

A origem mais provável deste demônio são as profundezas de Deathok, a morada de Leen. Erishae foi designada pelo próprio deus da morte para auxiliar o guerreiro Baleyk Ledewik concedendo-lhe alguns benefícios especiais.

No entanto, esta disposição em servir o guerreiro não surgiu de bom grado. Conta-se que Erishae violou pactos importantes firmados com algum demônio poderoso de Deathok, talvez o próprio Leen — um boato afirma que Erishae seria uma das centenas de esposas do deus da morte que teria tentado fugir do harém. Ao ser invocada por Baleyk, a succubus tentou utilizar de sua grande beleza para seduzi-lo e matá-lo logo em seguida, mas foi impedida de realizar seu intento por forças maiores.

Forçada a atuar como serva de Baleyk, Erishae aparentemente desistiu de planejar algum ato contra o seu novo senhor. Em troca de sua servidão, a succubus exigiu que o guerreiro sacrifique semanalmente uma mulher jovem e virgem em nome de Leen, conforme escrito no Ritual de Preservação da Humanidade. Atualmente, o relacionamento entre os dois deixou de ser conturbado e passou a ser bem mais amistoso. Pode-se dizer que ambos se comportam como um casal de namorados.

Quando deseja transitar em meio aos mortais, Erishae adota uma forma humana comum — uma mulher de cabelos ruivos, compridos, olhos verdes e pele branca, trajando vestidos de cores escuras como o azul-marinho ou o preto. Ela freqüentemente se diverte seduzindo homens e alimentando-se de sua energia vital. Entretanto, em vez de apresentar-se às suas vítimas de forma “oferecida”, Erishae comporta-se com muita discrição, agindo como uma garota inocente e aparentemente frágil.

Por algum motivo desconhecido, Erishae não pode ficar mais do que 2d6 horas no Plano Material. Se insistir nisto, começará a perder 1 ponto de CON/HT/PV por hora adicional, além de correr o sério risco de sofrer uma séria punição de seus superiores. Parece que os crimes cometidos pela succubus em Deathok não foram nada modestos...

3D&T – Erishae (Forma Humana), F0, H4, R2, A2, PdF1, 10 PVs, 10 PMs.
Vantagens e Desvantagens: Aliado (Baleyk), Boa Fama (entre os Ceifadores de Leen), Patrono (Leen), Levitação, Telepatia, Insano × 2 (Sadismo, Ninfomania), Maldição.

Perícias: Ciências Proibidas (Ciência), Manipulação, Sobrevivência.

Caminhos da Magia: Ar 2, Terra 3, Trevas 4.

Daemon – Erishae (Forma Humana), Succubus do 9º nível, CON 22, FR 13, DEX 17, AGI 19, INT 15, WILL 13, PER 14, CAR 25 , # ataques [1], IP 4, PVs 27+45, Pontos de Magia 18.

Perícias Importantes: Disfarce 80, Oculto 75, Religião 80, Rituais 60, Sedução 95, Viagem Astral 50.

Formas e Caminhos: Entender 2, Criar 2, Controlar 2, Ar 2, Trevas 4, Demônios 3, Humanos 4.

Tatsuhirou Uraekawa, o Samurai sem Alma

Tatsuhirou Uraekawa possui um passado desconhecido. Não se sabe de onde ele vem, se tem família e onde aprendeu a arte do kendô. O sabido é que ele começou sua carreira como um mercenário especializado em espionagem e assassinato.

Uraekawa não criava vínculos afetivos com pessoa alguma. Procurava apenas cumprir sua parte nos contratos de serviço, receber o pagamento e ir embora em busca de mais trabalho. Era um homem de poucas palavras, tanto que poucos conhecem a sua voz.

Certa vez, suas habilidades com a espada chamaram a atenção de Koji Ishii, um político do alto escalão de Tomoibiki, cidade próxima à capital do reino de Tamu-ra, e cuja honestidade sempre era posta em cheque devido a várias denúncias de corrupção e crime político. Koji Ishii convidou Uraekawa para ser seu guarda-costas. O samurai inicialmente considerou esta proposta uma grande bobagem, mas foi seduzido pelo bom dinheiro que receberia pelos serviços e pela chance de constituir uma vida estável na cidade. Depois de muita relutância, Uraekawa aceitou a proposta de Ishii.

Ishii nunca mediu esforços para alcançar seus objetivos. Para ele, qualquer meio era válido, desde que seja eficiente. Muitos políticos de Tomoibiki o incomodavam com várias acusações. Então, a saída para acabar com estes estorvos era eliminá-los, e Uraekawa era a pessoa certa para o trabalho.

Uraekawa era um assassino frio e muito técnico. Matava as suas vítimas com golpes certeiros em locais específicos. Gostava de matá-las na hora, sem gritos, sem dor. Desta forma, eliminou muitos inimigos políticos e pessoais de seu senhor. Ishii possuía sempre um álibi nos dias em que aconteciam os crimes, para evitar qualquer ligação entre eles e o seu nome. Uraekawa emanava uma aura assustadora e intimidadora. Assim, ele não precisava dizer nada. Qualquer testemunha existente em algum dos crimes cometidos pelo samurai (que esteja escondida. Se alguma estiver à vista de Uraekawa, também é assassinada) sentia-se coibida a não dizer uma palavra, pois temia ser o próximo alvo.

O samurai gostava de matar. Durante os seus "serviços", não falava quase nada. É uma atitude típica de sua personalidade reservada, ou apenas insensibilidade diante da desgraça alheia. Uma coisa é certa: Uraekawa faz seu serviço com muita competência.

Aos poucos, Uraekawa tornava-se um servo fiel de Ishii. Cumpria as suas ordens de bom grado e procurava sempre aperfeiçoar suas técnicas para executar seu trabalho com a maior eficiência possível. Com o tratamento recebido de seu senhor, o samurai estava convencido de ter feito a escolha certa. Abandonar a vida errante e alugar-se definitivamente

em Tomoibiki, onde era muito bem tratado, pago e com um teto decente para viver. Porém, continuava sempre uma pessoa reservada, de poucas falas.

A lealdade de Uraekawa começou a tomar um caminho distorcido. Qualquer pessoa considerada por ele como uma ameaça para seu senhor era eliminada sem o conhecimento e consentimento do próprio Ishii. Esta atitude precipitada do samurai começava a trazer problemas para o político, nitidamente preocupado com a situação. A hipótese de ele estar envolvido nos assassinatos cresceu rapidamente. Até mesmo a opinião pública começou a desconfiar de Ishii.

Assim, o político elaborou um plano para se livrar de seu guarda-costas. Ele contratou alguns mercenários para executá-lo. Alguns deles fariam o papel de "iscas" para atrair a atenção de Uraekawa, enquanto outros o atacariam de surpresa, de forma rápida e mortal. O plano foi executado em uma noite de lua nova, e o samurai agiu conforme o previsto. Ele cuidadosamente invadiu a residência dos "alvos" e foi até os dormitórios, a fim de cumprir o serviço. Porém, ele não se sentia bem naquele ambiente, porque suspeitava de algo errado.

Esta desconfiança salvou sua vida. Assim, ele conseguiu se esquivar dos dardos envenenados disparados contra ele. Em seguida, teve de lutar sozinho contra seus inimigos (eram sete, no total). No final, o samurai venceu a luta, mas sofreu uma grave perfuração no peito direito, provocado por uma wakizashi.

O orgulho de Uraekawa foi gravemente ferido, assim como o seu corpo. Indignado, foi à procura de seu senhor e o assassinou com vários golpes de espada. Foi difícil para a polícia local identificar o corpo de Ishii, tantas eram as lesões provocadas pela espada de seu guarda-costas.

Para sua segurança, Uraekawa decidiu partir para longe. Mesmo que fosse para algum lugar qualquer de Tamu-ra, carregava a partir daquele momento uma marca incômoda. Era um ronin, um guerreiro sem honra, e também sem valor. Enquanto estivesse na ilha, esta condição o afligia. Então, resolveu partir para Arton em busca de mais liberdade e tranquilidade.

Em Arton, Uraekawa decidiu levantar algum dinheiro trabalhando como mercenário. Sua competência como guerreiro tornou-se reconhecida nos lugares que passava. Contudo, sua personalidade misteriosa, distante e intimidadora, somada à sua origem, provocavam profundas desconfianças entre as demais pessoas. Cansado de tudo isto, resolveu isolar-se cada vez mais e dispôs-se a trabalhar como assassino particular, sua especialidade. Assim, seu contato com os outros seria mais restrito.

Uraekawa já era um matador em Tamu-ra, mas seu prazer pela morte alheia se intensificou anos após a sua partida da ilha. Tornou-se mais eficiente, mas também mais perigoso. Já não suportava mais conviver com ninguém. O assassinato virou um prazer, uma diversão, e não um meio de vida.

Quando chegou a Bielefeld, fez muitas vítimas em pequenas cidades. Vestido com seu kote negro e uma máscara samurai, e empunhando a sua katana, a figura do ronin tornou-se temida nos lugares por onde passou. Uraekawa é um dos criminosos mais procurados deste reino, acusado de cometer cerca de 200 assassinatos em um único mês. Infelizmente, ninguém de lá conhece seu verdadeiro nome.

Durante a sua estadia em Bielefeld, a personalidade aterrorizante de Uraekawa atraiu a atenção de Khael Yorkaih, clérigo de Leen. Da mesma forma que fez com Baleyk Ledewik, Khael persuadiu o Ronin para que este se convertesse para a religião do deus da morte. Uraekawa entrou em confronto diversas vezes com Khael, mas aos poucos o ronin decidiu dar ouvidos ao sacerdote e converter-se às causas de Leen.

Atualmente, Tatsuhirou Uraekawa é um dos membros mais ativos e promissores da Ordem das Foices Cruzadas. O ronin não aceitou fazer o Ritual de Preservação da

Humanidade. Por isso, vem sofrendo alterações terríveis em seu corpo e mente. Suas mãos mais se parecem com garras de animais. Sua pele adquiriu um aspecto pálido e semi-putrefato, exalando um odor fétido. A voz é forte, grave, distorcida e muito perturbadora. Além disso, tem temperamento violento e não gosta de se relacionar com ninguém. As únicas pessoas que Uraekawa respeita são o sacerdote Khaal e o líder Baleyk. Ninguém conhece a verdadeira aparência do ronin e nem o seu passado, e nenhum corajoso se atreveu a perguntar, sob o risco de ser retalhado por golpes de kusari-gama.

Depois que Uraekawa se tornou um seguidor de Leen, ele nunca mais utilizou sua katana e seu kote, mas ainda usa sua máscara de samurai para preservar sua identidade e manter uma aparência assustadora e marcante. A máscara possui os mesmos efeitos da magia Pânico, mas só funciona quando alguém entra em combate corporal com o ronin. O objeto recebeu estes poderes graças a um tratamento mágico realizado pelo sacerdote Khaal. Este item é a única recordação de seu passado triste em Tamu-ra.

3D&T - Tatsuhirou Uraekawa, F3, H3, R3, A1, PdF2, 15 PVs.

Vantagens e Desvantagens: Ceifador de Leen, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçados; Visão Noturna), Fúria, Insano × 2 (Sanguinolência, Temeridade), Monstruoso.

Peícias: Esportes, Sobrevivência.

Daemon - Tatsuhirou Uraekawa, Ceifador de Leen do 6º nível, CON 17, FR 20, DEX 16, AGI 15, INT 12, WILL 12, PER 15, CAR 3, # ataques [2], IP 2, PVs 25+33, Pontos de Fé 5.

Itens Mágicos: Kusari-Gama 90/ 90, dano de 1d6+4.

Peícias Importantes: Esquiva 90, Garras 75/ 75 (dano de 1d6+1, mais ajustes de FR), Intimidação 80, Kusari-Gama 75/ 75, Luta às Cegas, Sobrevivência (cavernas) 60.

Rumores e Boatos

- Alguns Ceifadores costumam dizer que o relacionamento entre Baleyk e a succubus Erishae é mais próximo que se imagina. Especula-se que os dois sejam amantes e que Erishae esteja grávida.
- Com os sacrifícios de Baleyk, Erishae pretende reunir energia o suficiente para livrar-se de uma maldição. Ela não poderia ficar mais do que algumas horas no Plano Material, sob risco de morrer. Este castigo foi imposto por um demônio maior, antigo senhor de Erishae, pois a succubus o teria traído. Ao conseguir a energia necessária, Erishae poderia transitar livremente entre o Plano Material e o seu plano de origem.
- As montarias dos Ceifadores de Leen seriam capazes de voar ou mesmo ter poderes mágicos. Sobreviventes dos ataques disseram ter visto os cavalos mortos-vivos expelirem labaredas de fogo negro de suas narinas.
- O corpo do ronin Tastuhirou Uraekawa foi possuído por um oni (espírito maligno, segundo os tamuranianos). Esta seria a causa das profundas mudanças sofridas pelo guerreiro, tanto físicas quanto psicológicas. Isto também explicaria os grandes poderes do ex-samurai.
- Baleyk e Krael planejam um ataque surpresa contra a Ordem dos Cavaleiros da Luz. O líder dos Ceifadores ainda sente-se incomodado por ter sido humilhado pelos cavaleiros de Khalmyr durante a juventude. O ataque seria a vingança perfeita contra os infelizes servos de Khalmyr, e também uma grande oferenda a Leen. Khalmyr é um dos grandes inimigos do deus da morte.