

Maldição do Inverno

Resumo ♥

Maldição do Inverno (Primeira temporada)

- Capítulo 1: A chegada
- Capítulo 2: Os primeiros problemas
- Capítulo 3: O castelo
- Capítulo 4: Jullie
- Capítulo 5: Ren
- Capítulo 6: Umus
- Capítulo 7: Julia Horowitz
- Capítulo 8: O rei de Umus
- Capítulo 9: A Caverna
 - Capítulo 9.1: Primeiro andar
 - Capítulo 9.2: Segundo andar
 - Capítulo 9.3: Último andar
- Capítulo 10: Invasão
- Capítulo 11: Reencontro
- Capítulo 12: Acertando as contas
- Capítulo 13: A Praga

Artefatos de Tolkien (Segunda temporada)

- Capítulo 14: Os novos agentes
- Capítulo 15: As primeiras investigações
- Capítulo 16: Primordiais
- Capítulo 17: Eletrizado
- Capítulo 18: Símbolo
- Capítulo 19: A escola
- Capítulo 20: A Caçadora
- Capítulo 21: Deldaho
- Capítulo 22: Ocultistas
- Capítulo 23: Artefato de Fogo
- Capítulo 24: Maldição do Inverno
- Capítulo 25: Avião
- Capítulo 26: Pietro

- Capítulo 27: Artefato de Água
- Capítulo 28: Separar e procurar pistas
- Capítulo 29: Caso 1 - Shizuka
- Capítulo 30: Caso 2 - Felipe
- Capítulo 31: Artefato de Ar
- Capítulo 32: O retorno
- Capítulo 33: Teste 1
- Capítulo 34: Sacrifício
- Capítulo 35: Térmitas
- Capítulo 36: Carlos Barros
- Capítulo 37: Artefato de Terra
- Capítulo 38: Conflito familiar
- Capítulo 39: A carta
- Capítulo 40: O dia dos jogos
- Capítulo 41: A batalha final
- Capítulo 42: "Praga"
- Capítulo 43: Thiago Neves
- Capítulo 44: O fim?
- Capítulo 45: Diana

Maldição do Inverno: O Abismo

- Capítulo 46: Prólogo

AVISO:

- Alguns eventos ocorridos originalmente no RPG podem ser trocados de ordem ou reformulados para maior compreensão da história.
- Alguns pontos importantes da história estarão sublinhados, para que possa lembrar no futuro.

Capítulo 1: A chegada

Tudo começa em um aeroporto, onde cinco pessoas ganham destaque: Luiz Nowem, Jo, Robert Smith, Sophia Minikowski, Euler von Richter e Hotaru. Eles embarcam no avião e no meio da viagem há um acidente nas turbinas, fazendo o avião a cair em uma ilha coberta de neve.

Apenas cinco passageiros sobreviveram, que, convenientemente, eram Luiz, Jo, Robert, Sophia e Euler. Os sobreviventes coletaram os restos dos outros passageiros e começaram a andar pela neve.

Capítulo 2: Os primeiros problemas

Obviamente, o primeiro problema foi o frio extremo e a falta de abrigo. Encontraram uma caverna mas não era muito confortável, forçando-os a continuar procurando no frio. Após alguns minutos de caminhada, os personagens finalmente encontram uma pequena casa no meio da neve, eles vão até ela em meio a forte neblina.

Um senhor chamado Michael Rose recebe-os de braços abertos e oferece abrigo até quando precisarem. Após ganhar conforto, os protagonistas são surpreendidos com um tiro vindo de Michael, iniciando um combate, por sorte e conveniência, a maioria dos protagonistas possuíam armas. Houveram algumas lesões durante o combate, porém tudo ficou bem.

Capítulo 3: O castelo

Após o confronto, dormiram na casa. Quando acordaram, a neblina já havia se dissipado, possibilitando os protagonistas a ver um grande castelo perto da cabana. Foram investigar.

Quando chegaram lá, repararam que era um castelo bem antigo e feito de gelo. Andando por dentro dele, encontraram algumas estátuas de gelo em uma sala que era suposto ser a sala do rei. Quando chegaram perto, as estátuas começaram a se mexer, incluindo a que estava no trono, uma princesa com um vestido azul, chamada Jullie Pettri.

Capítulo 4: Jullie

A princesa estava pálida, como se realmente estivesse morta, mas ela estava se mexendo. Jullie estava confusa e irritada, iniciando outro combate com os protagonistas. "Eu sou a renomada princesa, Jullie Pettri. Aprendi com os meus erros que todos os seres humanos são lixo." - Disse a espadachim.

No combate, Jullie utilizou uma espécie de "poder" em Jo, porém não houve efeito imediato. Após o combate acabar, Jullie fugiu, deixando os sobreviventes com uma vitória, mas Jo começa a ficar mal e tremer, quando de repente ele se torna outra pessoa.

Capítulo 5: Ren

O cabelo de Jo, que era verde, passa a ser roxo, suas unhas crescem, também pintadas de roxo, olhos luminosos em seu rosto e um olhar perverso foram as características de Jo, ou melhor, Ren. Um de seus companheiros, em impulso gritou: "Jo!". Uma única frase foi escutada no salão nesse momento: "Quem é Jo?".

Jo se viu em um obscuro infinito, sem saída, sem limites, tudo escuro. Enquanto isso, quem dominava seu corpo era Ren, um espírito injustiçado que sempre volta desde 1638. Ele usa acordos e pactos para voltar e se alocar em corpos alheios. Desta vez, entretanto, foi forçado dentro do corpo de Jo, tendo controle parcial dele.

Os protagonistas iniciaram um diálogo passivo-agressivo com Ren, perguntando quem era e o que estava fazendo ali. Ren respondeu sinceramente: "Meu nome é Ren, mas não sei o que estou fazendo aqui, mas este corpo me pertence agora." Os outros, em choque, pressionaram-o para sair, porém ele disse que não era assim que funcionava, mas tudo estava bem, Jo ainda tinha controle do corpo.

Ren então perguntou aos sobreviventes o que estavam fazendo aqui, contaram sobre o acidente e Ren, curiosamente, tinha a solução desse problema: "Querem conhecer Umus?"

Capítulo 6: Umus

Após esse diálogo, o castelo começou a tremer, como se fosse desabar, todos saíram rapidamente sem ferimentos além dos atuais. Quando a fumaça abaixou, um enorme buraco foi criado, Ren começa a descer o caminho afirmando que era um atalho conveniente. O espírito escuta os protagonistas e devolve o poder para Jo, porém agora Ren estava em sua cabeça e podia se manifestar com os outros.

Seguindo buraco a baixo encontraram algumas flores e plantas diferentes do habitual, criando uma atmosfera mística.

Um tempo de caminhada depois, se deparam com uma grande escadaria de pedras, iluminada por tochas, Ren confirma o caminho e eles seguem. Chegando no final, se deparam com um senhor barbudo, baixinho e careca: "Olá! Sou Cláudio, o guia, o que fazem aqui?" Conversando um pouco com o guia, perceberam que estavam em uma civilização subterrânea em uma ilha no fim do mundo. Com isso de lado, seguiram Cláudio para conhecer a cidade.

Capítulo 7: Julia Horowitz

Conhecendo os pontos de interesse de Umus, um deles será importante para nossa história, o cassino. Entrando, é possível pressentir uma energia ruim emanando daquele local. Algumas pessoas estavam jogando jogos de azar, uma outra em um piano e uma garota loira, baixa e sorridente no balcão de bebidas do local.

Ela ve os protagonistas entrando e, sorridente, diz: "Opa! Vão querer uma bebida? Olha o cardápio." Alguns pegam o cardápio e Jo, interessado, pede uma Bloody Mary. Depois disso, começam uma conversa casual, quando o dono do local, Gilberto, invade o espaço e diz frases extremamente ofensivas à garota. Os sobreviventes não deixam quieto.

Um combate armado se inicia, resultando na morte de Gilberto, porém, os protagonistas mal sabiam que aquilo havia sido um dos melhores feitos à cidade, sendo assim, nenhuma punição foi atribuída. Mesmo não necessitando de punição, ainda seria necessário contar ao Rei de Umus.

Capítulo 8: O rei de Umus

O guia levou os sobreviventes e agora Julia no grupo para conhecer o rei. Era um castelo que parecia uma mansão, era lindo. Passaram por dois guardas e abriram as enormes portas para entrar. Instantaneamente se depararam com o rei, conversando no salão principal com outra pessoa. Quando nota a presença dos protagonistas, recebem-nos com um grande sorriso simpático em seu rosto e pergunta: "Quem são vocês, queridos?"

Após conversarem com o rei, explicaram a situação e ele comemorou, ironicamente. Oferece comida, bebida e abrigo para os sobreviventes, porém suplica por ajuda.

Capítulo 9.0: A caverna

Foram em uma sala privada do castelo, onde o rei pôde explicar o que estava acontecendo. Uma grande onda de monstros estavam atacando a cidade, o pobre rei implora por ajuda, mas entende caso não queiram, ninguém quer.

Os personagens aceitam, melhorando o humor do velho. Afirmou que teria uma onda mais tarde e lhes recomendou se prepararem.

Dito e feito, ondas gigantes começaram a surgir, quase matando alguns dos quase ex-sobreviventes. Com esta onda, poderiam finalmente entrar na caverna e tentar cortar o mal pela raiz.

Capítulo 9.1: Primeiro andar

Descendo um pouco, chegam em uma grande área verde, com alguns animais convencionais com algumas peculiaridades. Havia um lago em meio a grama, curiosos, os protagonistas foram lá, havia diversos peixes e uma criaturinha que chamou a atenção foi um axolote, Jo pegou-o para si, o pequeno parecia feliz, permitindo um pouco de felicidade em meio ao caos.

Capítulo 9.2: Segundo andar

Um frio súbito atinge os sobreviventes, desceram para um andar de neve e gelo. Era um andar bonito, com cristais e chão de gelo. Nesse andar, havia dois caminhos que eram como sub-cavernas. Escolheram um lado e foram, quando chegaram no final, se depararam com um grande símbolo azul na parede. Tiraram uma foto para lembrar depois.

Quando estão voltando, a neve que estava no chão começa a tomar forma, por mais cômico que seja, ela se tornou bonecos de neve, mas não estavam muito felizes. Os protagonistas novamente, agora junto do rei, lutaram contra os bonecos de neve, que não foram uma grande ameaça.

Saíram do tunel e voltaram para a área aberta, se deparando com um homem com um manto preto no corpo, com um tom irritado, ele fala para os protagonistas saírem de lá, ou pagariam caro. O rei ignorou e correu para cima dele, que erro.

O homem estendeu sua mão e recitou palavras incompreensíveis, em um piscar de olhos, o rei foi derrubado, morto. Eventualmente os outros o vingaram.

Capítulo 9.3: Último andar

O outro caminho do segundo andar era mais descida, exitantes, foram.

A descida era escura, obrigando a ligar uma fonte de luz. Sem nem perceber, chegaram em um chão, era tudo muito escuro, mas esse era o menor dos problemas. Esse andar tinha uma atmosfera desconfortável, chão gosmento, tudo quieto, apenas os passos eram possíveis de se escutar.

Algo chama a atenção de Julia, uma voz: "Vire de costas." Com medo, vira, mas não havia nada ali. As vozes continuaram enchendo sua paciência, não só dela, mas de todo o grupo.

As vozes cessaram e um grande corredor foi aberto, mesmo sendo escuro, o grupo não tinha escolha. O corredor parecia infinito, não chegavam em um fim nunca, mas não poderia voltar mais, já estavam muito longe.

O corredor começa a se estreitar cada vez mais, até que chegam em uma pequena porta, passando por ela, se dão de cara com um banheiro.

Capítulo 10: Invasão

Os sobreviventes começam a investigar o local, encontrando coisas normais que ficam em um banheiro e, é claro, um corpo, para não passar um dia sem ter algo esquisito.

Abrindo a porta do banheiro com cuidado, os protagonistas se deparam com uma sala de estar, com algumas portas, um sofá e uma televisão. No sofá havia um homem dormindo, o grupo opta por prendê-lo antes de qualquer coisa, ele usava as mesmas roupas que o homem que matou o rei.

Após um pequeno combate com ele e mais alguns capangas, se deparam com o seu primeiro encontro paranormal em uma sala com um grande símbolo no chão. Um monstro grande e forte, que parecia ser impossível de matar. Nessa luta Jo tem seu braço queimado por completo.

Dos capangas, informações foram adquiridas, descobriram que estavam em uma base de ocultistas, pessoas que mexem com o paranormal. Levando isso em consideração, descem as escadas do local com cuidado, até chegar em uma sala toda escura, mesmo com lanterna o local não parecia iluminar.

Encontraram uma porta, mas mal sabiam eles que aquilo era uma armadilha. Os outros capangas presentes escutaram a comoção vinda do andar de cima. Os capangas desmaiam e prendem os protagonistas.

Capítulo 11: Reencontro

Acordam em uma cela, sem seus pertences. Enquanto pensavam em um plano para sair daquela situação, uma pessoa bem específica chega para salvá-los. Jullie Pettri, a espadachim.

Derrotam os ocultistas e se viram para uma porta em frente ao quarto, o destino final da equipe.

Capítulo 12: Acertando as contas

Eles abrem a porta e se deparam com uma mulher mexendo em alguns itens em uma mesa. O grupo não sabe quem é essa mulher, mas Jullie sabe, muito bem. Sua mãe, Lidia Pettri.

Lidia, temendo sua própria vida, deixou Umus e deixou sua filha e seu marido para morrer em sua cerimônia de coroação. Ela sabia que Michael Rose era o assassino, mas não contou a ninguém, com medo dele ir atrás dela.

Jullie morreu com uma facada nas costas, mas um necromante trouxe ela de volta a vida, mesmo sem a intenção, fez ela sofrer mais do que já havia.

Quando o grupo mata-a, ela derruba de seu bolso um frasco, com um líquido incomum, ele tinha uma coloração incompreensível, seu estado não parecia ser líquido, nem sólido, nem gasoso.

Capítulo 13: A Praga

Por curiosidade, Julia decide testar utilizar esse líquido em algo, seu maior erro. Pingou algumas gotas em uma planta, ela começou a se mexer bruscamente, o líquido fulminante sai por conta própria do frasco.

Uma grande criatura apareceu na frente da equipe. Uma espécie de animal quadrúpede que estava em outro plano astral.

A Praga é seu nome, ela estava confusa e não sabia o que fazer, quem havia a tirado de seu descanso. Ela se revolta contra os protagonistas, nesse momento, ela utilizava de seus poderes para confundir e machucar o grupo.

Até que, em um desses ataques, ela atingiu em cheio Jo, era para ele estar morto, mas algo saiu de dentro dele, uma alma injustiçada. "Eu já estou morto mesmo." - pensou Ren.

Jo teve sua segunda chance de vida, mas ao custo da vida de seu espírito amigo. Ren se sacrificou para que seu melhor amigo pudesse sobreviver, deixando apenas uma coisa para trás, um poder paranormal, em Jo.

Um homem alto chega correndo na sala em que tudo ocorreu, cansado, guia eles até uma sala, onde, após uma conversa, ele recruta a equipe para a Tolkien Potentia, uma base que faz de tudo para parar o paranormal.

Thiago Neves, o dono da base, agora tem uma nova equipe.

Informações extras: Maldição do Inverno

- Luiz e Robert saíram de Umus e foram tentar escapar da ilha.
- Hotaru, depois do final, recebeu a permissão de Thiago para voltar ao Brasil.
- Euler, após se focar no ocultismo, não resistiu e enlouqueceu.
- Jo e Julia se tornaram muito próximos.

Capítulo 14: Os novos agentes

Algumas coisas mudaram desde que a Maldição do Inverno acabou. Alguns agentes foram recrutados para participar da equipe dos sobreviventes, são eles: Francis Moretti, Selene Savisk, Okami, Mika Fuchs. Além disso, Julia Horowitz e Jullie Pettri se juntaram oficialmente à equipe, que foi batizada por Jo de "equipe Ren".

- Atual equipe: Jo, Julia Horowitz, Francis Moretti, Selene Savisk, Okami, Mika Fuchs, Jullie Pettri e Sophia Minikowski.

Thiago disse que o novo objetivo do grupo seria encontrar "Artefatos", pois eles seriam capazes de combater a Praga e o paranormal em geral. Eles são fortes itens paranormais abençoados pelas próprias entidades do Outro Lado.

Haviam quatro artefatos, Fogo, Água, Ar e Terra, os quatro elementos conhecidos até então, todos estariam sendo protegidos por alguém ou algo extremamente forte paranormalmente.

Capítulo 15: As primeiras investigações

A nova equipe iniciou suas investigações em uma grande cabana no meio de uma floresta localizada em Matsuyama. Esse local parecia ser um abrigo para um grupo de pessoas que não utilizavam tecnologia, conhecidos posteriormente como "Primordiais".

Capítulo 16: Primordiais

Enquanto exploravam, encontraram algumas criaturas que não foram grandes problemas, porém, aproximadamente 20 minutos depois, uma grande massa de pessoas começa a entrar na casa, os protagonistas optam por se esconder e atacar de surpresa, resultando em uma grande luta com diversos mortos, porém os corpos dessas pessoas não foram bem tratados.

**No universo de Maldição do Inverno, corpos não bem cuidados em local de membrana frágil viram criaturas paranormais.*

Após esse massacre, o grupo viaja para Tokyo para prosseguir a missão, com dois endereços.

Capítulo 17: Eletrizado

Um dos endereços que Thiago havia passado para a equipe era um hotel, onde a equipe decidiu passar um tempo no quarto pensando no que fazer, porém, após uma discussão de ideias, o grupo decidiu investigar de uma vez o local que subitamente havia perdido a energia e o sinal de telefone.

Subindo para o térreo, o grupo encontra um local que parecia ser uma pequena base ocultista temporária, em um dos quartos, entretanto, havia uma criatura paranormal, o Eletrizado, uma criatura que usa a energia elétrica para se fortalecer.

Após enfrentarem a criatura, investigaram o resto dos cômodos e acharam um símbolo vermelho, alguns estudiosos do Outro Lado no grupo sugeriram aos outros Transcender.

Capítulo 18: Símbolo

O próximo endereço era um apartamento comum, não aparentava ter algo ocultista, até abrirem um quarto com cadáveres e um grande símbolo marrom no chão.

Por curiosidade e conhecimento do Outro Lado, alguns protagonistas transcenderam pela primeira vez.

**Transcender é o ato de se conectar com o Outro Lado e suas entidades, você transcende sua existência, dependendo do seu nível de exposição paranormal, o Outro Lado te garante força e poderes especiais.*

Transcendendo, conseguiram alguns poderes paranormais e rituais. Jo foi um dos últimos a transcender por medo do Outro Lado após o acontecimento com Ren.

Encontraram também uma localização, que seria a suposta localização do Artefato de Fogo.

Capítulo 19: A escola

Voltaram para a Tolkien e receberam orientações de onde ir, Thiago sugeriu investigar a escola de um suspeito grupo de ex-alunos que cometeram terrorismo na escola no ano passado. Seria ideal ir nessa escola antes de ir atrás do primeiro artefato, para talvez conseguir alguns recursos.

Capítulo 20: A Caçadora

No caminho da escola, encontraram uma ocultista e uma criatura. A ocultista tinha o mesmo traje das pessoas da cabana da primeira investigação. Ao lado dela havia uma garota com um traje semelhante, porém com um diferencial marcante, ela tinha uma máscara de algum animal irreconhecível pelo desgaste e dois machados médios, um em cada mão.

A Caçadora, como foi nomeada, queria se vingar, ela era uma das pessoas da casa de campo, porém foi desfigurada com um tiro, seu corpo não foi tratado devidamente e ela voltou.

Na batalha, Jo é acertado em cheio, fazendo-o cair, praticamente morto. Todos estavam preocupados e desesperançosos, até que seu peito começa a brilhar em uma luz fraca roxa e, milagrosamente, Jo volta a vida.

O que havia ocorrido era a ativação de seu poder especial deixado por Ren, **Sorte Paranormal**.

Capítulo 21: Deldaho

Após a luta intensa com a Caçadora, chegaram na Escola Deldaho Ensino Médio, ex-escola de Francis e Selene.

Investigaram lá e conseguiram algumas coisas, viram um símbolo vermelho novamente em um dos cômodos, parecia que ali era a base do Culto da Praga, assim como instruído por Thiago.

Capítulo 22: Ocultistas

Durante a "visita", um pequeno grupo entra na escola, como se estivessem retornando de uma patrulha ou algo do tipo. Logo, um dos integrantes do grupo percebe que algumas coisas estão fora de lugar, automaticamente suspeitando de haver alguém ali.

Mesmo se escondendo, a equipe é descoberta, assim, depois da conjuração de um ritual, que fez com que os personagens ficassem paralizados, conversaram e descobriram seus nomes: Bernardo Teixeira, Carlos Barros e Salomão Borges.

Antes de saírem, desacordaram Julia e a sequestraram.

Capítulo 23: Artefato de Fogo

Depois de uma semana de procura de Julia e de Thiago, que também havia sumido tentando achar Julia, as investigações lineares deveriam voltar.

Roberto afirmou que já estava na hora de ir atrás do Artefato de Fogo, enviou-os para o Deserto da Patagônia.

Chegando lá, encontraram um grande templo no meio da areia. Eles já estavam sendo esperados. Era um local cheio de lava e pilares de pedra, era parecido com um castelo medieval.

Uma pessoa estava no trono, sentada, esperando o grupo, com diversos guardas e criaturas acorrentadas ao seu redor, pronta para a luta.

Capítulo 24: Maldição do Inverno

Na batalha, em um último golpe antes de morrer, a protetora do Artefato puxa sua espada e, levantando ela como se fosse um gancho, parte o corpo de Jullie Pettri ao meio. Sua coroa caiu lentamente junto de seu corpo, seu vestido que já havia sido costurado em seus rasgos, se parte completamente ao meio, dando um fim definitivo a Maldição do Inverno que habitava em seu corpo, impedindo ela de ter seu tão merecido descanso.

A seguir, haverá comentários da criadora da personagem!

Julie Petri: A princesa injustiçada

- O que você pensou quando recebeu a personagem?

"Eu lembro de estar começando a entrosar com a galerinha do server da Isis, eu não conhecia ninguém além do Charlie... e eu sabia que a Isis mestrava bem e ia mestrar um RPG... CARA, eu TORCI TANTO pra ela me chamar, que quando ela me chamou eu juro que quase chorei..

A Julie é uma personagem que, por mais que não tenha saído da minha cabeça, encaixou CERTINHO no que eu queria fazer. Ela é o perfil de personagem que, no passado, eu nunca se quer cogitaria em fazer, mas que eu fiz, acabou quebrando MUITAS barreiras que eu tive na minha criatividade... fazer algo fora da minha zona de conforto sabe?

Cara... o sentimento foi de carinho, de me sentir bem vinda ali, gosto de pensar que ela foi meu convite pra fazer parte dessa família pra lá de lindinha."

- O que você mais gostou na Julie?

"CARA... a morte dela. Gosto do jeito que todos os pontos soltos, toda a trajetória dela, teve um final justo, fechou um ciclo. A Julie é uma personagem completa, não tinha mais onde evoluir... ela tava pronta pra morrer sabe? E ela morreu como uma rainha... EU AMO TODO ESSE PESO DE MONARQUIA QUE ELA TEM!!"

- O que você menos gostou na Julie?

"Acho que a socialização dela... eu sou alguém MUITO extrovertido, eu gosto de gritar, de conversar, então a Julie virou meio que uma "limitação" sinto que, talvez, se

ela conversasse um cadinho a mais, quem sabe eu conseguisse mostrar ainda mais que ela era...

Ainda sim, acho que isso foi importante pra eu sair da minha zona de conforto."

- Do Maldição do Inverno para Artefatos de Tolkien, o que mais mudou na Jullie?

"O amor... ela tinha repuldia, nojo, ódio de humanos... e se apaixonou por uma... morreu nos braços de um... Ela entendia finalmente o que fazia de alguém humano, ela aprendeu com seus erros, foi perdoada e se perdoou.

Não consigo pensar em um final mais lindo do que esse."

- Considerações finais

"Em geral, sou muito grata a tudo que a Jullie e o Maldição do Inverno me deu... eu nunca tinha participado de algo tão grande, muito menos me permitido atuar diante de tantas pessoas novas...

Eu amo a Jullie, amo a Isis e só consigo sentir orgulho dessa história e da melhor mestrinha do mundo." (<3)

- Pettri, Isabelle

Capítulo 25: Avião

Ainda sem notícias de Julia, o grupo volta a investigar os artefatos, indo para um avião abandonado, que havia sido sequestrado por ocultistas e esse mesmo grupo torturou e matou pessoas no voo para afinar a membrana.

Capítulo 26: Pietro

Enquanto investigavam, um espírito que estava naquele avião começou a assombrar Jo, coincidentemente. Seu nome era Pietro, um dos investigados naquele voo, era um dos pilotos.

Após infernizar a vida de Jo mais um pouco, o espírito aparentou ir embora.

Capítulo 27: Artefato de Água

Quando voltaram dessa investigação, um caos ocorria em Umus, porém ao invés de resolver, a equipe tinha outro destino, conseguiram as informações do próximo Artefato, com isso descobriram que Julia estava lá também, junto de Thiago.

Sendo na ilha de Umus, conseguiram chegar rapidamente, se deparando com algumas pessoas que chamam a atenção, como a mãe de Okami, com uma conversa foi descoberto a história de Okami, que foi abandonada para ser salva e foi forçada a morar na floresta sozinha, também foi descoberto que seu nome era Maki Honoka e Okami era o nome de sua espada deixada por seu pai no dia que foi colocada na floresta. Além dela, havia uma grande porta no fundo do grande templo envoltado por águas, nela, haviam duas pessoas, um homem forte e alto e uma mulher baixa e encapuzada.

Após um pequeno diálogo do grupo com os guardiões do Artefato, as portas começam a abrir e revelar uma criatura gigante, com mais de 20 metros de comprimento e 10 metros de altura, na sua espécie de rabo, haviam vários rostos de desespero, que eram suas vítimas, além de várias fileiras de dentes pequenos. Ao lado, Julia e Thiago estavam presos em jaulas.

A equipe saiu no lucro com o Artefato de Água em mãos e sem nenhuma perda.

Capítulo 28: Separar e procurar pistas

Após o grupo conseguir seu segundo artefato, começam a se dirigir para novas investigações.

Foram reportados dois casos diferentes envolvendo entidades ou criaturas paranormais para a Tolkien, sendo assim, Thiago instruiu-os a seguir esses dois casos ao mesmo tempo, separando o grupo em duas equipes, a primeira sendo formada por Jo, Julia, Okami e Mika e a segunda sendo Francis, Selene, Benjamim e Nidan.

Capítulo 29: Caso 1 - Shizuka

O grupo encarregado por esse caso foi a equipe 2. O resumo do caso passado para a base foi que uma mulher tinha todos os seus filhos mortos, nunca conseguindo parir de verdade.

Encontrando com Shizuka e investigando mais sua casa, descobriram que seu porão não estava sendo utilizado, pois Shizuka não conseguia abrir a porta. Descubrem alguns quartos dentro do porão e de brinde algumas criaturas. Acharam um símbolo em sua casa, um símbolo branco, porém nada mais.

Quando estavam de saída, na mochila de Francis um arco aparece. Questionaram o aparecimento repentino, mas levaram para a base investigar. Além disso, Shizuka se junta ao grupo para ir à Tolkien, pois achou tudo muito interessante e queria aprender mais.

Capítulo 30: Caso 2 - Felipe

O grupo 1 chegou na casa de Felipe e se depararam com uma reação estranha. Felipe cumprimentou os agentes de dentro de sua casa, sem sair. Felipe explicou que ele não conseguia sair de casa, mesmo tentando muito, ele estava preso lá o tempo todo.

Os agentes investigaram todos os seus cômodos, até encontrarem um que nem mesmo Felipe lembrava de ter em sua casa. Quando Julia abriu a porta desse quarto, ela ficou presa lá com algo ou alguém colocando enigmas e charadas para sair do quarto, o chamado "Escape Room".

Os outros agentes não repararam no seu sumiço, pois para eles ela ainda estava ali, mas quando Julia finalmente consegue sair do quarto, ela fica esbaforida e confusa, assim como os outros.

No andar de baixo ouve-se um grito, era de Felipe, uma criatura havia aparecido, não parecia ser forte, apenas um zumbi de sangue bestial.
(ilustração na direita)



Capítulo 31: Artefato de Ar

Quando voltaram, investigaram o arco e perceberam que era o Artefato de Ar, parecia estar muito fácil, até o Artefato começar a brilhar e se transformar.

Capítulo 32: O retorno

A equipe se preparou para o pior, mas quando a transformação acabou, viram uma figura pálida, de pele negra, cabelo bagunçado, aparência cansada e olhos vazios. Era Ren, ele havia voltado dentro do Artefato de Ar.

Logo que voltou, após falar e conhecer todos, avisou de uma criatura que chegaria em breve em Umus, uma criatura que era ativada do símbolo que Ren desenhara no chão, ele disse que era parte de seu acordo para voltar a existir.

Capítulo 33: Teste 1

Do símbolo, uma criatura esguia e longa saiu, era totalmente diferente das outras, ela possuía longas pernas e longos braços, era quadrúpede, mesmo conseguindo ficar bípede e era extremamente barulhenta.

Os gritos ensurdecedores danificaram muito a audição do grupo e quando a criatura estava quase morta, soltou um grito atordoador e enfiou uma de suas garras no coração de Francis, deixando uma grande estaca de carne em seu coração. Quando o grupo tentou tratar, o coração de Francis foi arrancado, ocasionando sua morte.

Capítulo 34: Sacrifício

Selene não deixou barato, um de seus rituais que havia aprendido anteriormente era um de Sacrifício, que o usuário trocava sua vida por alguém que morrera recentemente.

Francis assim, é trocada por Selene. Selene foi enterrada junto de Jullie Pettri.

Selene Savisk: A guerreira sensorial

- O que você pensou quando estava criando a Selene?

"Inicialmente eu estava um pouco insegura por que eu sou um pouco ruim para fazer personagem e também era minha primeira vez em muito tempo que eu ia participar de um RPG, eu tive a ideia de fazer algo diferente do habitual, na época, o Dante (AOP) tinha acabado de ficar cego e isso me lembrou dos primeiros personagens cegos que eu fiz, o que me deu a ideia da Selene ser cega."

- O que você mais gostou na Selene?

"O carisma dela, não importava quem era, ela sempre se metia na frente pra salvar, a morte dela, foi a mais pura demonstração de amor dela."

- Qual seu personagem de Artefatos de Tolkien favorito?

"De NPC foi o Roman, me fez chorar e seu jeito de falar era bonito, e de personagem foi a Maki, solava todos."

- Se a Selene tivesse sobrevivido, o que ela faria para seguir a diante?

"Ela teria tido uma briga feia com a Maki, mas depois de se acalmar ela ficaria muito mais sistemática a ponto de tentar fazer tudo sozinha, ela não deixaria mais ninguém se arriscar, ela não suportaria perder alguém de novo."

- Considerações finais

"O RPG foi incrível, eu sinto saudades do Avião."

Capítulo 35: Térmitas

A equipe de pesquisa da base encontrou um caso curioso de uma civilização paranormal na Amazônia. Poderia ter algo relacionado a investigação principal do Culto da Praga e os Artefatos.

Os agentes foram enviados e descobriram que os Térmitas eram um povo insetóide e humanóide, eles tinham um grande conflito contra outro povo insetóide chamado Carcomas, que eram controlados por alguém com mais poder.

Capítulo 36: Carlos Barros

A equipe lutou contra os Carcomas para ajudar os Térmitas. Um deles sugeriu de ir até a vila dos Carcomas para entender as motivações dos ataques.

Chegando lá, viram um castelo com uma grande vidraça, era bem parecido com uma igreja. Entraram sem nenhuma dificuldade e quando olharam para o trono, em frente a uma janela gigante, reconheceram uma pessoa bem familiar, Carlos Barros, um dos ocultistas da escola Deldaho.

Um acerto de contas devia ser feito, uma grande batalha se inicia entre a equipe Ren e Carlos Barros.

Na batalha, um dos NPCs foi morto por Carlos, Roman Galaz, um Espectro que fazia parte da Tolkien Potentia. Além disso, Maki quase foi morta, porém foi salva por outro NPC que estava na missão, Edward Famulus, um sniper de elite da Tolkien.

Carlos foi morto e os agentes voltaram para a base.

*Espectros são uma espécie de "fantasmas" com um corpo sólido, porém com formatos e aparências variadas.

Capítulo 37: Artefato de Terra

Os agentes receberam a informação do novo e último artefato, foram até o local suspeito que era uma cafeteria, após manipularem e nocautearem os funcionários que, em maioria, eram ocultistas, desceram uma escadaria para encontrar um símbolo marrom e outra escadaria.

Capítulo 38: Conflito familiar

Quando pararam de descer as escadas, chegaram em uma área mais aberta, onde apenas uma figura era visível, uma mulher que era familiar para Francis.

Francis, pela primeira vez, sentiu uma sensação nunca antes sentida, algo completamente novo, uma ansiedade e emoção incontrolável.

Ao mesmo tempo que foi uma batalha como todas as outras, foi uma das mais difíceis. O grupo saiu vitorioso, com o Artefato de Terra, mas Francis não era mais a mesma.

Capítulo 39: A carta

Depois um tempo, a Tolkien recebeu uma carta do Bernardo Teixeira, o ocultista líder visto em Deldaho. Na carta, Bernardo convidou o grupo para um jogo amistoso e cômico, sem intenções de brigar. Os personagens, mesmo desconfiados, foram preparados para o que der e vier.

Capítulo 40: O dia dos jogos

Bernardo estava lá, sem ameaçar o grupo, apenas para explicar os jogos que seriam cinco.

Os heróis saíram desse grande percurso depois de uma tarde inteira, Bernardo, após os jogos, fez questão de explicar o motivo de ter chamado os agentes para esses jogos.

Ele queria deixar um clima menos pesado para a batalha final, que ocorreria em um vulcão próximo dali. Queria deixar claro que nada do conflito entre eles era por questões pessoais, só queria o poder infinito que os artefatos garantiam.

Capítulo 41: A batalha final

Todos os restantes, Jo, Julia, Francis, Benjamim e Okami, juntamente de Thiago, Roberto e Edward foram até o vulcão para a batalha final.

No local, diversos capangas do Culto da Praga e Bernardo estavam lá, esperando pela equipe. A batalha se iniciou e, enquanto a briga acontecia, cultistas invocavam algo no fundo.

Capítulo 42: “Praga”

Após uma semi-derrota por parte de Bernardo, os cultistas finalmente concluem seu objetivo. A Praga é invocada novamente, porém dessa vez, o grupo tinha algo em mente, a Praga não era a vilã da história, ela era a vítima.

A Praga foi um ser mítico, uma deusa invocada para a melhora da colheita milhares de anos atrás.

O “Culto da Praga” era uma farsa. Apenas aqueles que juravam lealdade à Praga podem se considerar como o Culto da Praga. Os cultistas que almejam utilizar o poder da Praga para benefício próprio são chamados de Portadores da Morte.

Capítulo 43: Thiago Neves

Quando Bernardo foi "derrotado", ele caiu no símbolo de invocação, com isso, utilizou de seu poder mais forte para acabar com a equipe.

Ele se tornou uma grande criatura, forte e intimidante, era impossível ganhar dele, a equipe precisava evacuar.

Durante a batalha contra ele, uma situação extremamente complexa surgiu, Bernardo ia matar pelo menos duas pessoas em um só ataque, Edward foi o primeiro, diante disso, Thiago para salvar seu filho, Roberto Neves, se sacrificou, dando um fim à sua vida, o dono da Tolkien Potentia estava morto.

Logo após isso, em um piscar de olhos, um ataque foi feito à Maki, fazendo com que ela caísse imediatamente no chão, dando liberdade para Bernardo chutá-la na lava do vulcão.

Maki Honoka - A espadachim solitária

- O que você pensou quando estava criando a Maki? Na época Okami.

"Eu pensava em criar uma personagem no mínimo interessante de se interpretar, alguém com muito ódio e que não gostasse de pessoas, mas no fim ela se enturmou bem. Pensei em criar uma personagem que se assemelhasse a mim, um lado meu que eu não demonstro."

- O que você mais gostou na Maki?

"O que eu mais gostei nela foi o jeito dela de lutar, o jeito que ela matava os inimigos e se colocava na frente de todo mundo."

- O que você queria ter visto a mais sobre a Maki em Artefatos de Tolkien?

"Queria ter explorado mais o jeito dela odiosa de ser."

- O que achou da mudança de comportamento da Maki no início de Artefatos de Tolkien para o final?

"Eu achei muito incrível como ela mudou tanto de personalidade, no começo com ódio sem falar com ninguém e no final ela ter dado seu máximo pra proteger todo mundo por ter criado um laço com a equipe."

- O que a Maki faria se sáísse viva do final do Artefatos de Tolkien?

"Ela com certeza viraria a maior guerreira da Tolkien de tanto que ia treinar e matar cada um que um dia foi contra ela."

- Considerações finais

"A Maki me ajudou a melhorar como pessoa, ela me ajudou a perceber que nem em todo momento eu preciso ser tão seca e receosa de conhecer pessoas novas, ela junto comigo entendeu que nem todo mundo é ruim e vale a pena lutar por quem você gosta, mesmo que seja de forma agressiva."

- A Maki Honoka foi a primeira personagem de RPG que interpretei e até hoje eu considero minha favorita pela personalidade dela, pelos atos dela e tudo que ela já falou no ADT.

- *Honoka, Billie.*

Capítulo 44: O fim?

A equipe não podia deixar os artefatos para trás, pois eles cairiam nas mãos de Bernardo, com isso, os artefatos precisavam ser destruídos, todos eles.

O problema com isso, era que Julia Horowitz era um deles, ela era o Artefato de Água. Uma das capangas de Bernardo, traíndo sua honra, sugeriu que Julia levasse os artefatos para uma espécie de incineradora, que daria um fim aos artefatos.

Foi isso que ela fez, Julia Horowitz, uma garota envolvida no crime desde pequena, finalmente pôde descansar

- "Jo, aonde quer que a gente se encontre, eu vou preparar uma Bloody Mary para você." foi tudo que foi possível de escutar enquanto todos fugiam por sua sobrevivência.

Julia Horowitz: A gatuna escolhida

- O que você pensou quando estava criando a Julia?

"Enquanto eu criava ela, eu só queria algo diferente do comum, até porquê uma personagem com as emoções trocadas não é exatamente comum e eu não achei que o meu personagem anterior se diferenciava em muita coisa dos outros que já existiam."

- O que você mais gostou na Julia?

"A minha coisa favorita na Julia definitivamente era a troca de emoções, era isso que tornava ela única, o que me dava vontade de interpretá-la."

- O que você menos gostou na Julia?

"Acredito que o fato de ela não ter conseguido aplicar a profissão de ladra em tantos casos quanto eu queria, por não ter oportunidade."

- Do Maldição do Inverno para Artefatos de Tolkien, o que mais mudou na Julia?

"Acho que a capacidade dela de amar e sentir empatia, antes ela não ligava tanto para as pessoas, até porquê ela foi ensinada assim, mas com o Jo e a Jullie ela aprendeu a amar de novo e foi extremamente importante no Artefatos de Tolkien."

- O que a Julia faria se sáísse viva do final do Artefatos de Tolkien?

"Ela provavelmente ia mandar a Diana tomar no cu e iria sair correndo dando uma abraço no Jo."

- Considerações finais

"Ela é sem dúvidas a minha personagem (filha) favorita entre todos em questão de interpretação e sem dúvidas doeu muito perder ela, eu amava cada minuto na pele dela e amo o fato de poder ter interpretado ela, mesmo com o plano inicial ter sido ela não aparecer."

Capítulo 45: Diana

O vulcão entrou em erupção, com isso, tudo dentro foi queimado, mas algo ainda gritava ali, algo estava acontecendo.

Quando todos saíram, abalados com todas as perdas, notaram um lodo escuro saindo do vulcão, junto disso, uma fenda no espaço foi aberta e uma mulher bem vestida e com uma venda nos olhos saiu com um olhar amedrontador.

Diana Ricci, uma ocultista vinda do Abismo, ela veio declarar guerra e fará de tudo para que o Abismo domine a realidade.

Apêndice: Artes do RPG



Selene Savisk
- Arte 1



Sophia Minikowski
- Arte 1



Okami / Maki Honoka
- Arte 1



Jullie Pettri
- Arte 1



Julia Horowitz
- Arte 1



Jo Ballard
- Arte 1



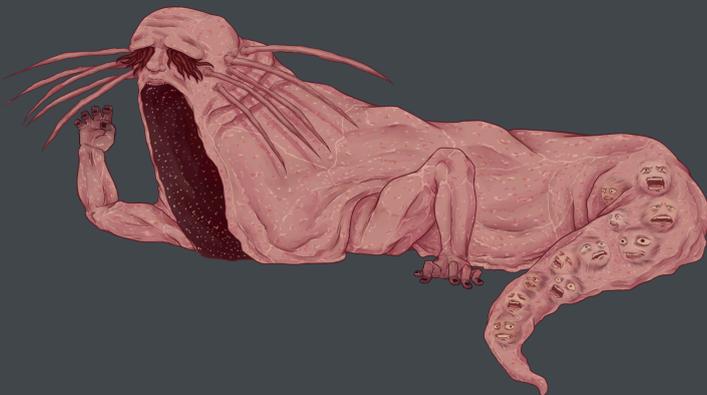
Francis Moretti
- Arte 1



Benjamim Fontana
- Arte 1



Ren
- Arte 1



Hibansha



Julia Horowitz
- Arte 2



Okami / Maki Honoka
- Arte 2



Selene Savisk
- Arte 2



Jo Ballard
- Arte 2



Francis Moretti
- Arte 2



Mika Fuchs
- Arte 1



Okami / Maki Honoka
- Arte 3



Jo Ballard
- Arte 3



Julia Horowitz
- Arte 3



Francis Moretti
- Arte 3



Benjamim Fontana
- Arte 3

*Todas as artes foram feitas por @jubiboolee
no Twitter.*

*RPG escrito e ministrado por @isiboob
no Twitter.*

*Dia 18/06 ocorrerá o prólogo
de Maldição do Inverno: O
Abismo*

[twitch.tv/isisboo](https://www.twitch.tv/isisboo)

*Siga @MaldicaoAbismo no
Twitter*