

Ninguém sabe de onde veio. Os habitantes da cidade afirmam que simplesmente apareceu nas ruas de paralelepípedos durante a noite. Sua caixa, de uma fabricação meticulosa, não parece seguir o trabalho dos elfos, anões ou de qualquer outro povo conhecido neste mundo. Uma descoberta mecânica tão milagrosa para os cidadãos de Brenningr! Pelo menos, foi o que eles pensaram até ouvirem a música encantadora tomado lentamente suas mentes agora sonolentas.

OBJETIVO

Descobrir o que aconteceu com as pessoas da aldeia, qual o propósito da caixa de música encantada e quem ou o que está por trás de tudo isso. Os aventureiros iniciarão sua jornada no *Visio Nocturna Regnum*, ou Reino do Pesadelo, onde sua sanidade e inteligência serão postas à prova. Pois somente lá um sonho inocente pode se transformar repentinamente em uma situação de pesadelo. Quem sairá vivo e quem nunca mais acordará?

A HISTÓRIA ATÉ AQUI

A sobrevivência nos territórios do norte não é para os fracos de coração, e é por isso que a aldeia de Brenningr e seu chefe, Jorund Vest, são um povo forte e trabalhador. Este ano, em particular, foi impiedoso para o clã, com seus rebanhos e suprimentos de colheita reduzidos pela metade devido às condições adversas. Não havia espaço para erros. Esperava-se que todos fizessem sua parte, e até mais, para prover a comunidade.

Thora Arndottir, uma jovem surda cujo único familiar havia falecido inesperadamente uma semana antes, estava agora atrasada em suas responsabilidades de pastorear o caribu da família. Era demais para ela lidar e um fardo para o resto de Brenningr, que tinha que compensar sua falta. "Oito caribus desapareceram porque ela não consegue ouvi-los nos campos", exclamou uma camponesa chamada Greiland Ballidottir durante uma reunião semanal do conselho da comunidade. "Não podemos nos dar ao luxo de perder mais, ou todos morreremos de fome!" Thora foi menosprezada, ridicularizada e, por fim, expulsa de sua sociedade.

De coração partido, sozinha e sem saber o que fazer, ela partiu para a natureza selvagem com seus poucos pertences. Sem o conhecimento de seus perseguidores, Thora não foi vítima dos elementos. Ela encontrou uma cabana abandonada que ainda possuía vários recursos para mantê-la aquecida e alimentada. Ao final de cada dia, quando adormecia, ela tinha o mesmo pesadelo repetidamente. Um pesadelo onde ela vivia insuportavelmente sua expulsão de Brenningr até enlouquecer.

Uma noite, enquanto vivenciava o mesmo terror noturno, ela foi abordada por uma assustadora criatura, um esqueleto altíssimo envolto em um terno ceremonial púrpura antigo, seus ossos semi-translúcidos como gelo negro, repletos de microfissuras. Essa criatura surpreendentemente queria ajudá-la, a criatura ofereceu uma caixa de música de natureza curiosa, demonstrando que poderia trazer o caos e a vingança sobre aqueles que a

injustiçaram. Ela a aceitou de bom grado em seu sonho, supondo que não haveria consequências materiais ao acordar, mas quando se levantou na manhã seguinte, lá estava ela, ao pé de sua cama.

O clã continuou a lutar em tempos difíceis, forçado a viver com as rações mínimas disponíveis para passar o inverno e chegar à primavera. Meses se passaram, as estações mudaram e o povo de Brenningr começou a ter esperança novamente. Eles se sentiram mal pela decisão desesperada que tomaram de expulsar a pobre Thora, mas o que poderiam fazer agora? O que está feito, está feito.

Uma manhã, enquanto participavam do conselho comunitário, ouviram um som curioso vindo do centro da cidade. Após uma inspeção mais atenta, encontraram uma caixa de música de madeira tocando uma canção desconhecida. Que estranho! E ninguém se declarou seu dono. Não demorou muito para que suas pálpebras ficassem pesadas e seus corpos relaxassem no caminho de paralelepípedos. O chefe Jorund deve ter começado a sonhar imediatamente, pois, enquanto estava deitado e imóvel, ele poderia jurar que viu o rosto sorridente e excessivamente satisfeito de Thora Arndottir olhando para ele.

Cena 1: Chegada à vila de Brenningr

Thunderstorm | D&D/TTRPG Ambience | 1 Hour

Atravessar a tundra ao norte de Qostia é um teste de resistência — e hoje, a própria terra parece querer expulsá-los. Ventos cortantes açoitam seus mantos, e uma chuva pesada tamborila sem trégua contra o gelo endurecido do chão. Vocês se lembram vagamente de um vilarejo marcado nos mapas, algo como um ponto isolado antes da imensidão de Zareth-Kar... mas ninguém se atreve a arriscar verificar no mapa sob essas condições.

A visibilidade é péssima. O horizonte se confunde entre o céu cinzento e a vastidão pálida sob seus pés. Até que, entre uma rajada e outra, uma silhueta emerge da névoa — uma pequena estrutura de madeira. Instintivamente, vocês aceleram o passo. Não é o abrigo ideal, mas qualquer teto é bem-vindo quando o frio tenta entrar pelos ossos.

Enquanto buscam refúgio, vocês se abrigam sob o teto de um estábulo (abandonado) nos arredores de uma aldeia isolada. Olhando através das cortinas de chuva em direção a um conjunto de lanternas fracamente iluminadas, vocês conseguem distinguir duas dúzias de corpos encharcados deitados no caminho de paralelepípedos. (**Teste de Percepção CD 13 identifica que eles não tem marcas de batalha. CD 17 Identifica que eles não estão mortos, mas sim em um sono profundo, semelhante a um coma, com uma respiração lenta.**)

Assim que os jogadores sairem do abrigo, tocar a melodia a partir do segundo 56.

Hate | Dark Music Box Version

Sobre a Música:

Mística, encantadora e suave são palavras que descreveriam perfeitamente sua melodia, no entanto, algo no fundo de vocês parece estranho e bastante inquietante. Seus olhos procuram desesperadamente encontrar a fonte do som. Lá, deitada na pedra fria e úmida, está uma elaborada caixa de música de madeira, cuja arte é incomparável a qualquer coisa que vocês já conhecem.

Se investigarem os corpos, perceberão que são de aldeões da vila, usando vestes pesadas comuns nesta região.

Possíveis descobertas investigando os corpos ou o vilarejo. (Mas os jogadores não terão muito tempo para investigar, caso contrário Thora os abordará):

1. Os aldeões estão vivos, mas **em sono profundo e irregular**, como se estivessem presos em um sonho perturbado.
2. Há **marcas de fome e exaustão**: rostos magros, mãos calejadas, roupas remendadas demais.
3. Um pedaço de papel úmido preso ao poste de avisos: "*Mantimentos reduzidos a meia tigela por família até a próxima Lua.*"
4. Pegadas arrastadas próximas à porta de uma casa sugerem que **alguém tentou fugir antes de dormir e caiu desacordado** na lama.
5. Um aldeão murmura palavras sem sentido. Com um pouco de atenção, percebe-se que **está sussurrando a melodia que a caixa emite**.

De repente, vocês sentem um toque no ombro. Vocês se viram repentinamente apenas para encontrar uma jovem donzela gesticulando silenciosamente para vocês (Descrever ela, e falar que ela parece ser uma humana alta e magra, ela gesticula de uma forma descoordenada).

Teste de Intuição CD 13 ou outra forma de entender oq ela esta dizendo, revela que seus gestos com as mãos sugerem urgência, enquanto ela tenta indicar que todos na cidade estão em um sono profundo há quase dois dias. Olhando em seus olhos injetados cansados e com olheiras, é óbvio que ela se manteve acordada a noite toda. Ela então pega um pedaço de pergaminho de uma bolsa amarrada ao seu lado. Nele, ela escreve: "Eu sou surda. Cubram seus ouvidos ou acabarão como eles." Seguido pela pergunta crucial: "Vocês salvarão minha aldeia?" **Mas é tarde demais...**



Cena 2: Visio Nocturna Regnum

Assim que todos vocês registram as palavras que ela escreveu, sentem um desejo avassalador de fechar os olhos e deitar para um breve descanso. Afinal, vocês têm caminhado por terrenos difíceis desde o amanhecer. E ao fazer isso, seus músculos relaxam, seus sentidos se desvanecem e sua mente se afasta lentamente, lentamente, lentamente. Sonhos de seus dias de pré-aventura enchem sua mente de boas lembranças e hipóteses felizes. Em um campo de grama verde selvagem, entes queridos circulam ao seu redor, usando sorrisos como raios quentes de sol. E por um momento vocês se esqueceram de todas as preocupações e cuidados.

Mas então, o sonho toma um rumo para o pior. Nuvens escuras cobrem os céus antes azuis, e o chão sob seus pés treme violentamente, revelando uma grande fenda que aparece entre vocês e seus entes queridos. Ela não perde tempo em isolá-los de amigos e familiares enquanto vocês observam a paisagem em que eles estão desabar em uma profunda fenda de água negra. Corpos indefesos caem em sincronia com as rochas para seu destino aquático. Com o coração acelerado como nunca antes, vocês também sentem o chão começar a desmoronar e ceder. Para baixo, para baixo, para baixo vocês caem até que...

<https://looptube.io/?videoid=VygUr7Q7-qg>

... nesse exato momento, sua visão escurece completamente. Sem pirotecnia. Sem impacto. [PAUSA DRAMATICA] Sua visão retorna e vocês se encontram sentados na grama do campo como antes, mas desta vez cercados por seus companheiros de grupo. O céu é cinzento, sem sol ou direção. Ilhas de pedra flutuam ao longe, conectadas por pontes instáveis de corda. A gravidade parece errática — o chão vibra como se o mundo estivesse prestes a se inverter. Você们 veem árvores que parecem estar de cabeça para baixo, como se seus galhos e folhas penetram o solo, também veem cachoeiras cuja as águas desaparecem antes de tocar o chão.

Uma névoa espessa cobre tudo, mas vocês ouvem a mesma melodia... mais alta agora, como se **chamassem por vocês**.

Este lugar não pertence ao mundo desperto. E vocês não têm certeza se estão dormindo — ou presos em algo que nunca foi sonho.

O som fica mais alto à medida que seu olhar encontra a visão de uma fortaleza formidável à distância, quase como se estivesse acenando para que vocês se aproximem.

TABELA DE PESADELOS

d12	Pesadelo
1	Caindo
2	Sendo perseguido
3	Sentindo-se perdido ou sozinho
4	Falecimento de um ente querido
5	Sofrendo um ferimento
6	Desastre natural
7	Visita de um amigo ou familiar falecido
8	Estando paralisado
9	Afogamento
10	Malformação no corpo
11	Insetos rastejando sobre si
12	Morte

A fortaleza repousa em uma colina ao longe, logo vocês se veem dentro de uma floresta densa. Árvores sem folhas crescem de cima para baixo, com raízes pendendo do céu enevoado e galhos secos apontando para o chão como lanças. O solo é coberto por uma névoa espessa que parece respirar — e, a cada passo, vocês afundam um pouco, como se pisassem sobre carne amortecida.

Sons familiares — risos, preces, vozes queridas — sussurram entre os troncos, mas nenhum eco retorna. Algumas árvores sangram se tocadas. Outras se afastam quando ninguém está olhando.

De repente, vocês começam a ouvir vozes distintas vindo de uma clareira, como se fosse um resquício de sobriedade... No centro dessa clareira, há uma **mesa de banquete de pedra...** e alguém está sentado.

Vocês veem um dragonborn imponente, mas desfigurado. Ele tem roupa de couro rachado, protegendo suas escamas âmbar, os olhos vazios. Diante dele, pratos vazios, talheres tortos, e uma caneca de madeira com um líquido escuro que borbulha em silêncio.

Ele parece preso em um gesto, como se estivesse tentando erguer um brinde, mas seus lábios se movem em loop, sem som. Quando os jogadores se aproximam, ele finalmente fala olhando para os jogadores:

“Ela... não devia ter voltado. Mas... era justo?”

Assim que ele fala, o mundo ao redor escurece, e três figuras translúcidas e retorcidas surgem das sombras da própria mesa. São espíritos negros e corrompidos, transmitindo uma aura de culpa e pesar. Um se contorce como se chorasse eternamente, **deixando rastros de gelo onde toca**. Outro tem **múltiplos rostos se sobrepondo**, repetindo frases como “*não era nossa culpa*” e “*ninguém podia prever*”. O terceiro é **uma figura de criança com cabeça de corvo**, que emite gritos sem som.

A cada turno, um efeito diferente pode se ativar, sendo eles:

1. **A fala falha.** Todos que tentarem conjurar magias com componente verbal fazem um teste de Carisma (CD 13); falha = a magia é lançada errada ou contra o aliado mais próximo.
2. **O chão vira água negra gelada:** Movimento é reduzido à metade. Testes de resistência para não afundar exigem Força (CD 10).
3. **Um reflexo aparece diante de um dos personagens**, falando com a voz de alguém querido, tentando convencer o jogador a “desistir e descansar”.

THE ESTRANGED

Medium Undead, chaotic evil

Armor Class. 12 (natural armor)

Hit Points. 22 (5d8)

Speed. 0 ft., fly 50 ft. (hover)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Damage Resistances. Acid, cold, fire, lightning, thunder; bludgeoning, piercing, and slashing from non-magical attacks

Damage Immunities. Necrotic, poison

Condition Immunities. Charmed, exhaustion, grappled, paralyzed, petrified, poisoned, prone, restrained, unconscious

Senses. Darkvision 60 ft.

Passive Perception 10

Languages. Understands all languages it knew in life, but can't speak

Challenge. 1 (200 XP)

Incorporeal Movement. The Estranged can move through other creatures and objects as if they were difficult terrain. It takes 5 (1d10) force damage if it ends its turn inside an object.

ACTIONS

Night Terror. The target must succeed on a DC 10 Wisdom saving throw or be stunned for 1 minute, filled with its greatest fear.

The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. Successful saving throws grant immunity to this effect for 1 hour.

Haunting Thrash. Melee Spell Attack: +4 to hit, reach 5 ft., one creature. Hit: 10 (3d6) necrotic damage.

Após o combate, o dragonborn recobra a consciência e se apresenta como **Jorund Vest**, o chefe da aldeia.

O chefe da aldeia de Brenningr, que teve que tomar a difícil decisão de banir Thora para o bem dos outros membros do clã. Ele foi criado por seu pai para defender as leis da terra a todo custo, mesmo que isso significasse ferir a si mesmo ou a outros no processo. Ele também é conhecido por sua expedição para o leste para estabelecer um tratado mercantil entre sua aldeia e uma guilda de navegantes. Somente então a aldeia começou a prosperar além de seu estilo de vida empobrecido.

Sobre Thora

- “**Ela não era má. Só... diferente. Quietinha. Tinha aquele olhar de quem escutava o que ninguém mais ouvia.**”
- Ela começou a **agir de forma estranha** depois da morte do pai — passava noites acordada, rabiscando símbolos, andando perto das Fendas.
- Tentaram ajudá-la, mas a vila **começou a perdê-la** — ela **não respondia, não comia direito**, murmurava sobre “sons que vinham do fundo do gelo”.
- Alguns acharam que **estava louca**. Outros que **era amaldiçoada**. E ele, como líder, tomou a decisão de expulsá-la.

“Talvez fosse medo. Talvez só cansaço.”

Sobre a vila antes do sono

- As colheitas falharam. O inverno chegou cedo. Havia **fome, brigas, e superstição** no ar.
- Então, um dia, **a caixa apareceu** — ninguém sabe quem colocou.
- **A melodia era suave... recomfortante**, até que todos começaram a **cair no sono**.

“Eu sonhei com minha infância. Com meu pai. Com o calor do verão. Foi a última vez que me senti em paz.”

Sobre o Pesadelo

- Ele percebeu que **algo estava errado** quando começou a sonhar com **coisas que nunca viveu** — erros que não cometeu, vozes que não conhecia.
- Sentiu-se **julgado**, como se o lugar estivesse **se alimentando da sua vergonha**.
- Ele viu **figuras distorcidas**, parecidas com moradores da vila — mas fragmentadas, repetindo palavras de desespero.

“Como se o pesadelo tivesse gravado nossos piores pensamentos... e agora eles andam por aí.”

Orientação sobre a fortaleza

- Ele não chegou até lá, mas **ouviu a melodia crescendo naquela direção**.
- Sentiu que **algo o impedia** de ir — **medo**, talvez. Ou **algo mais velho que o medo**.
- Acha que **Thora está lá**, ou algo que restou dela.

“Se ainda há alguém acordado nesse mundo torto, é ela. Ela e... a coisa que deu a ela esse poder.”

“Se encontrarem Thora... digam que eu a escutei no fim. Por favor.” E então ele desaparece como se fosse feito de folhas âmbar de uma árvore no outono.

1. A Chegada: entre o som e o silêncio

Conforme vocês avançam pelo Reino dos Pesadelos, a melodia da caixa se intensifica — agora mais dissonante, como se tocada por mãos trêmulas. Um **vento gelado e seco** sopra, mesmo nesse mundo de lógica distorcida. A cada passo, a terra sob seus pés se curva e range como se **reclamassem sua presença**.

No horizonte, emerge uma estrutura impossível: uma **fortaleza semi-afundada em um iceberg flutuante, esfumaçada por vapor frio**, e envolta em **correntes que se movem lentamente como serpentes dormindo**.

Pedaços da construção pairam ao redor, como partes de um castelo despedaçado e reconstruído por um sonhador insano. Torres giram de lado. Portões estão em tetos. A entrada verdadeira é uma ponte de pedra que range uma melodia dissonante a cada passo dos jogadores.

2. Estrutura externa: a Fortaleza da Dissonância

- Feita de **pedra negra, gelo rúnico e metais impossíveis**.
- A luz ambiente vibra — **há momentos de absoluto silêncio**, seguidos por **explosões sonoras que não têm fonte**.
- Totens quebrados, **órgãos musicais derretidos e espelhos congelados** adornam a fachada.
- O ar parece **vibrar em compasso** com os batimentos cardíacos dos personagens.

Tudo aqui responde ao som — ou à falta dele.

3. Interior da Fortaleza

Andar 1 — O Salão da Harmonia Fraturada

- Um corredor longo com **estátuas de compositores sem rostos**, alguns em agonia, outros com mãos nos ouvidos.
- O chão é feito de **teclas de marfim** que emitem sons desconexos a cada passo — notas desafinadas, vozes de pessoas conhecidas, sussurros de medo.
- Uma **porta de gelo** no fim do corredor se abre sozinha quando todos os jogadores **ficam em silêncio absoluto por 6 segundos**.

Andar 3 — A Sala da Canção Silenciosa

- Um espaço hexagonal, **iluminado por uma luz azul glacial pulsante**.
- Ao centro, um **órgão clássico**, um esqueleto altíssimo envolto em um terno ceremonial púrpura antigo, seus ossos semi-translúcidos como gelo negro, repletos de microfissuras.
- Um **lustre de cristal partido** flutua gira no teto, emitindo sons cortantes como navalhas.
- Aqui, o **boss final** aguarda.

“Sentado calmamente no banco do órgão, de costas para vocês, está uma figura esquelética, envolta em um **terno púrpura puído**, com costuras desfeitas que expõem o osso por baixo.

Ele toca notas que **não saem som**. Mesmo assim, vocês as sentem — na pele, no peito, nas memórias”

Ele não ataca imediatamente. Em vez disso, **oferece silêncio**:

- Uma chance de **desistirem** e dormirem para sempre em sonhos felizes.

<https://www.youtube.com/watch?v=A0rkfT6R4pM>

Combate Final — Mecânicas marcantes

Lair Actions (em iniciativa 20):

- **Ad Libertum:** todos que ouvirem o som do órgão fazem CON CD 10 ou sofrem desvantagem no próximo turno.
- **Fortissimo:** o som explode — todos num raio de 30 pés devem passar em CON CD 10 ou ficam surdos por 1 min.
- **Acelerar Ritmo:** a fortaleza treme com o ritmo do órgão, pedras de gelo caem (DEX CD 10 ou 2d6 dano).

Mecânica única — O Silêncio Vivo

- Toda vez que um personagem **fala ou grita**, uma **versão distorcida de sua voz** se manifesta por 1 rodada como um **tentáculo de eco**, atacando o aliado mais próximo (pode ser só um susto ou dano psíquico).

https://2014.5e.tools/bestiary.html#wight_mm

CONCLUSÃO

Uma vez que A Dissonância é derrotada, os aventureiros e os cidadãos de Brenningr despertam de seu sono profundo; isto é, todos, exceto dois membros aleatórios do clã que foram vítimas dos Alienados durante seu tempo no Reino do Pesadelo. O grupo se encontra de volta ao plano material junto com Thora, que os observava de perto ao lado da caixa de música agora silenciosa. Os aldeões estão prontos para pedir perdão a Thora e recebê-la de volta à comunidade, mas Thora pode precisar de algum convencimento para garantir que não será rejeitada novamente. Embora Jorund não tenha muito a oferecer aos aventureiros por salvar a ele e a seu povo, ele os recompensa com preciosas relíquias de família, incluindo dois machados de arremesso gravados, um pente de madeira ornamentado, um modelo de barco de casco duplo e uma variedade de totens do tamanho de um dedo que parecem se assemelhar a divindades reverenciadas. Esses itens podem ser magicamente imbuídos, mas isso fica a critério do DM.