Você acorda no meio de uma floresta, um área desconhecida, sua cabeça está desnorteada, você não lembra o que aconteceu e por que foi parar lá. No momento de seu despertar, você escuta uma voz te chamando “venha em minha direção, eu posso te dar as respostas que você procura, apenas siga a direção de minha voz”. Você Observa dois caminhos possíveis:

1- um local claro com as árvores mais espaçadas,(talvez seja a saída da floresta).

2- direção da voz, onde as árvores são mais densas impedindo a entrada da luz e trazendo uma brisa de vento fria e lenta que arrepia a pele ao encontro dela.

1 você encontra um rio e o seguindo você observa uma casa no horizonte.

1.1- Você pode atravessar o rio e seguir seu caminho.

1.2- Você pode ir em direção a casa para procurar alguém que possa passar alguma informação .

* 1. Você fica completamente molhado, mas por sorte o dia está ensolarado e sua roupa secará rápido. Seguindo seu caminho o entardecer começa a chegar, você se depara com uma estrada. Provavelmente ela vai dar em alguma cidade. Você avista uma carroça se aproximando, algumas caras com feições agressivas e mal cuidadas compõem o interior da carroça. “Você está perdido meu amigo” pergunta o guia da carroça, “não é muito recomendável ficar nessas estradas a essa hora. Você pode ser atacado a qualquer momento. Suba, nos estamos indo para a cidade”.

1.1.1- aceitar a oferta e subir na carroça.

1.1.2-“não é necessário, eu sei me cuidar”.

1.1.1 “Não sei o que deu na sua cabeça de esta por aqui a essa hora, todo mundo sabe o que vem com o sair da noite” disse o guia. “Eu acabei perdendo a hora, estava caçando”- disse o protagonista.

Passa um pouco o tempo e você observa dois homens da carroça observando um cartaz e olhando para a sua cara enquanto cochichavam.

* + - 1. -Você finge que nada aconteceu.
      2. -Você pula da carroça sem dar chance dos homens reagirem.
      3. Você segue seu rumo sem entender o que esta acontecendo direito. Chegando na cidade vc nota os portões completamente protegidos, varios soldados fazendo ronda e um grande controle de quem entra e sai. Os guardas começam a checar a carroça para ver se tem algo suspeito. Um deles olha para a sua cara com um olhar de surpresa “alto!!” gritou ele apontando uma lança para a sua direção, os outros guardas ouvindo a comoção se juntaram na ação” saiam imediatamente dessa carroça, ou iremos atacar”. Você sai junto com os outros. “(nome do personagem) você esta preso, por seus crimes contra o império humano, se renda agora”- Gritou o primeiro guarda, no momento que todos apontaram as lanças para você.
         1. Se render passificamente.
         2. Lutar por sua liberdade.
         3. Voce é algemado e levado por 3 guardas, para dentro da cidade, em uma casa grande colada na muralha (parecia ser algum posto de comando). La voce encontra uma mulher com uma armadura pesada, alguns emblemas em suas ombreiras e uma cicatriz que atravessava da testa para a bochecha sem encostar no olho. Ela estava observando um mapa em cima de uma mesa, ate voces entrarem na sala e chamarem a atenção dela “comandante te trouxemos um presente”. “Ora ora, o que temos aqui, alguem veio se entregar de bom grado? O que houve? Cansou de lutar e largou seu povo?” (“meu povo? Do que ela esta falando”)Me desculpe, mas eu não sei do que você esta falando. Eu acordei na floresta e não consigo me lembrar de nada, o que voce quer dizer com meu povo? Voces não são o meu povo? Voces podem me dizer quem eu sou?” A mulher se aproxima, cruzando os braços.  
            ”Voce quer mesmo fingir que não se lembra? Logo voce o comandante escarlate dos elfos carmesins... ou ceifador rubro, como te chamamos por aqui.”

Ela puxa um livro de registros e joga sobre a mesa. Imagens, nomes e datas. Você vê uma imagemde um homem liderando um grupo de soldados com roupas verdes, cabelos vermelhos, olhos pretos com pupilas vermelhas e orelhas pontudas. A comandante começa a falar em uma língua estranha , a mão dela começa a brilhar e aponta para você. No mesmo instante seu cabelo muda de cor para um tom vermelho, sua orelha começa a ficar maior e pontuda. A comandante pega um espelho e aponta para você. O homem na imagem era você.

“Você liderou o ataque ao Portão sul há dois meses. Foi ferido e desapareceu, agora você aparece me dizendo que não sabe de nada?”

Incrédulo você começa a ouvir vozes junto com imagens que invadem a sua mentecom grande intensidade, um nome vem a sua cabeça... Talian.

Então voce se recorda.   
Voce é Talian o caçador, ex comandante dos elfos carmesins, inimigo dos humanos, traidor dos elfos, ao descobrir um poder sombrio que estava sendo utilizado pelos elfos para criar e controlar criaturas sem alma, que destroem tudo que vem pela frente, seja amigo ou inimigo, tudo no intuito de devastar o inimigo dos elfos com tudo que venham com eles. Ao descobrir esse plano de genocídio. Os elfos foram corrompidos, a causa não era mais a qual fui alistado, não era mais fazer a vida dos elfos feliz, conquistar seus direitos em um mundo dominado por humanos, meu objetivo era conseguir isso a força, mas não exterminar uma raça inteira com pessoas que não tem nada a ver com a guerra. Com isso veio a traição, tentou roubar um pergaminho que continha o feitiço para criar as criaturas e controla-las, porem ele estava preso a uma pedra, onde não tinha como ser retirado. Voce escuta passos (seu tempo esta acabando). Voce so ve uma opção. Desenhar o feitiço com fogo em sua propia pele. Um ancião responsavel pelo feitiço te ve e chama os guardas. Voce foge com seu cavalo enquanto é perseguido por um esquadrão que lançava bombas com uma besta modificada. Em sua fuga voce acaba sendo acertado pelo impacto de uma bomba enquanto passava por um morro, levando a uma queda enorme ao encontro de um rio. Essa é sua ultima lembrança. Então como ele foi parar no meio da floresta ?

Voce se vê com duas opçoes:  
  
1.1.1.1.1.1- Cooperar com os humanos e dizer toda a verdade.

1.1.1.1.1.2- Cooperar com os humanos mas não contar toda a verdade.

1.1.1.1.1.1 Voce revela tudo: o feitiço, a pedra, os elfos corrompidos e a fuga desesperada.

“Se isso for verdade, então estamos diante de algo maior do que pensavamos. Mas voce ainda é um criminoso e eu não posso confiar completamente em você”. Ela faz um gesto para o guardae diz:  
  
”Nos temos duas opções com você: ou é enforcado amanhã, como manda a lei... ou aceita ser enviado em uma missão para provar o que esta dizendo. Se falhar, morre. Se estiver falando a verdade, então salvaremos muitos.”

Aceitar missão.

Recusar e enfrentar a execução.

Você aceita e pergunta:  
 “E quem vai comigo para ver se eu estou mentido ou não? Vai colocar seus soldados para me testar?”

“Sim, mas eu vou junto, não irei colocar a vida de meus soldados em risco por um palpite meu, sem colocar a minha vida em jogo tambem. No momento que eu desconfiar que esta mentindo, eu te mato”

Então voces partem para a missão com um grupo de 7 contando com voce e a comandante.

Durante a viajem, voces se deparam com as tais criaturas criadas pelos elfos, elas são como animais selvagens, sem inteligencia que ataca tudo que se move. Mas como eles não estavam em bando e sem alguem os comandando, elas acabaram sendo derrotadas facilmente com a habilidade incrivel da comandante e com a sua técnica com adagas. Ao se aproximar do forte dos elfos, voce se ve na escolha de dois caminhos:

Voce os guiou pelo caminho mais sorrateiro, entre as arvores.

Voce foi pela rota principal para cheagr mais rapido.

Voces passam entre as arvores evitando as armadilhas colocadas pelos elfos e chegam em uma passagem de esgoto do forte onde tinha uma porta trancada por magia, mas como tinham um ex comandante em seu grupo, o contra-feitiço não foi algo dificl de descobrir. Voces conseguem entrar e passar o mais sileciosamente possivel evitando as rondas dos guardas com a ajuda de Talian que sabia todos os horarios de rondas e por onde passavam. Eles enfim encontraram a sala do pergaminho, porem ela estava sendo vigiada por dois guardas.

perguntar se a comandante tinha um plano

Aparecer e confrontar os guardas.

Ela veio completamente preparada, ela continha uma pedra com uma runa que ao ativar cancelava todo o ruido dentro de um certo alcance. Então eles lançaram essa runa na direção dos guardas e lançaram um ataque rapido e fatal. Antes que a runa perdece o efeito eles despiram os guardas e vestiram 2 soldados do grupo para fazer uma falsa vigia na porta, para não chamar atenção de quem passasse. Ao entrar na sala o grupo fica horrorizado com o ambiente, varios testes de criação de monstros jogados pelo chão e uma criatura dentro de um recipiente imenso, (aquilo não estava la da ultima vez) ela era bem maior que as outras. Estava na hora de destruir o local de criação, mas no momento eles escultam dois gritos na porta. Um silencio toma conta do local, ate que a porta abre e aparece um ancião junto com 4 criaturas.

“Elas sentiram um cheiro diferente, voces acham que apenas mudar de roupa vai enganar o faro delas?” Ele começa a entonar um feitiço enquanto as criaturas partem para cima dos 5 restantes do grupo, as bestas se tornam diferentes quando são comandadas, elas atacam com estrategia e não como feras irracionais. Mas ainda assim a habilidade do grupo, principalmente de Talion e da comandante foram o suficiente pra subjulgar as criaturas. Porem foi tempo o suficiente para o ancião terminar o feitiço e acordar a enorme criatura atras deles. Um dos soldados desferiu um golpe na barriga da criatura, mas a espada não afundou o bastante, a pele era muito dura. Então a criatura desferiu apenas um golpe, foi o suficiente para tirar a vida do soldado. Agora o grupo se viu encurralado.  
  
1.1.1.1.1.1.1.1.1.1- utilizar a feitiço que foi gravado na pele, para tentar parar a criatura

1.1.1.1.1.1.1.1.1.2- Atacar em conjunto para derrubar a criatura.

1.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Funcionou, a besta parou, mas em conjunto voce sente uma energia estranha invadindo a sua mente, uma fome e furia entrando em seu corpo. Talvez ele esteja se conectando a criatura

O ancião olha incredulo

“Como voce fez isso? Voce ousa roubar minha criatura? Depois de nos trair voce se vira contra nos?”

Neste momento a comandante desfere um ataque no ancião sem deixar ele dar uma palavra a mais.

“Então voce consegue controlar essas criaturas? Por que não me falou?”

1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1