

CLUBE de CAÇA



J. M. Trevisan
Marcelo Del Debbio

**Sistema
Daemon**

Introdução

Desde que o Dom das Trevas foi passado a Strix, o mundo vem sendo assombrado por sua terrível prole — os strigoi, ou simplesmente vampiros. A Antiguidade, Idade Média, Renascença, Era Moderna... a passagem dos séculos nada significa para eles. Misturados aos humanos, eles são superiores e inferiores a um só tempo. Na aparência, galantes e sedutores predadores da noite; na alma, monstros atormentados por uma Besta incontornável que os impele a matar e beber sangue, não importa quão nobres seus corações tenham sido em vida.

No passado os strigoi enxergavam a raça humana como simples rebanho, ovelhas inofensivas para alimentar os imortais. Esse erro levou centenas deles à destruição durante a Santa Inquisição. Hoje, mais cautelosos, muitos deles vivem em sociedade e seguem severos regulamentos — adotados de outras criaturas sobrenaturais (os ekimdu), sendo o mais importante deles a Lei do Segredo, que proíbe um vampiro de revelar sua existência aos mortais. Essa providência transformou os vampiros em puro mito nos dias de hoje; ninguém acredita em sua existência, exatamente como querem.

O Ceifador e seu Exército

Contudo, antes de enfrentar o Apocalipse, os vampiros terão que sobreviver a uma provação ainda mais imediata. Ela surge na virada do milênio trazendo o nome de Ceifador — uma entidade sobrenatural extremamente poderosa, de natureza ainda desconhecida. Ele proclama ser o próprio Anjo da Morte. Durante milênios destruiu pessoalmente vampiros e outras criaturas supostamente imortais, que acreditavam poder trapacear a morte sem pagar por isso. Viajando e agindo só, até agora sua cruzada pouco interferiu com a propagação mundial dos vampiros — para cada strigoi destruído, muitos outros eram transformados. Hoje, contudo, o Ceifador estendeu o alcance de sua mão vingativa: ele não está mais sozinho, mas sim no comando de um exército de caçadores.

Antes desorganizados e sem informações precisas, após a Inquisição os Templários nunca representaram ameaça séria aos vampiros. Apenas os mais fracos e tolos entre eles se deixavam apanhar por simples mortais.

Mas agora a situação dos vampiros mudou completamente — para pior! Liderando uma organização conhecida como o Clube de Caça, o Ceifador está suprindo seus membros com informação detalhada sobre as crias de Strix. Seus poderes, fraquezas, crenças, esconderijos e até mesmo sua organização social. Quando atingem certa reputação, membros do Clube também podem contar com objetos mágicos capazes de protegê-los contra os poderes vampíricos. E existe até mesmo um grupo de elite dentro do Clube — a Foíce, composta por caçadores especiais que receberam do próprio Ceifador poderes sobrenaturais, similares aos poderes vampíricos.

O Fim está próximo. Mas os vampiros vão sobreviver até lá?



FEDERAL BUREAU OF INVESTIGATION

De: Mark Donovan, agente especial
Para: Jonathan D. Williams, Departamento de Assuntos Especiais
Assunto: Clubes de Caça
Caso número: 1024453 - V
Data: 05/05/98

Caro Senhor Williams,

Seguem abaixo informações colhidas no período dos últimos cinco meses no que se refere à investigação dos Clubes de Caça. Gostaria de ressaltar que, apesar de vago, o relatório que agora tem em mãos é tão preciso quanto me foi possível averiguar as informações fornecidas pelas fontes consultadas. Entretanto, dada a própria natureza secreta da instituição investigada, alguns relatos tendem a ser dúbios e nebulosos.

Espero que os dados aqui fornecidos sejam suficientes para um maior esclarecimento a respeito deste caso que há tempos desafia nossos agentes. Continuo disponível no mesmo número de telefone para satisfazer qualquer dúvida e receber ordens subsequentes. A investigação prossegue e novas informações devem ser enviadas em um próximo relatório.

AS ORIGENS

Ao contrário do que se pensava, os Clubes de Caça não são um advento proveniente das últimas décadas. Peter Lee, agente especial que anteriormente cuidava deste caso, afirma em relatório que o primeiro Clube havia sido fundado apenas na década de setenta, em New Orleans. Não é verdade.

Registros fidedignos e propriamente verificados me deram indícios quase irrefutáveis de que o primeiro Clube foi fundado em Nova Iorque, ainda na década de trinta. Seu fundador, ao que parece, foi um empresário chamado Patrick Brannon.

Brannon era rico e, de acordo com jornais da época, via o Clube como uma espécie de divertimento ocasional "para aliviar o stress do cotidiano". Um divertimento de alta classe, por assim dizer. No Clube havia pelos menos mais dois abonados amigos de Patrick: o advogado Daniel Sheringhann e um homem chamado Dennis



Gregorio
98

Drake. Através dos arquivos de nossa agência em Nova Iorque, fiz algumas investigações que se mostraram realmente interessantes.

Patrick Brannon era, na década de vinte, nada mais que um funcionário aplicado. Trabalhava na sede da GRAYEN em Nova Iorque - a companhia que, como sabem todos, daria origem ao império financeiro composto por empresas como a ARTIC (bebidas e produtos alimentícios), DINAMIC INC. (produtos eletrônicos, recentemente adquirida) e CONTECH Corp. (computadores).

Brannon recebia um salário que não passava de dois mil dólares mensais e desempenhava a função de supervisor do setor de distribuição de enlatados. Suas relações com a diretoria da empresa eram tão distantes quanto as de qualquer outro funcionário. Mas Patrick tinha um certo talento administrativo, é verdade. Sua visão privilegiada de planejamento possibilitou que os serviços de sua seção fossem otimizados, ocasionando aumento de cerca de 40% na produção de enlatados. O processo proporcionou à GRAYEN um lucro de mais de 100% no ano de 1921. Mesmo assim, a cúpula da empresa jamais notou Brannon; ele jamais foi promovido enquanto esteve no setor de enlatados.

Até aqui nada de anormal nos fatos apresentados. Empresas de grande porte como a GRAYEN têm certa tendência a ignorar esforços de funcionários brilhantes, dada sua quantidade de trabalhadores. Os fatos estranhos começam somente um ano depois, em 1922.

Patrick e sua família nunca tiveram um padrão de vida muito elevado desde que tinha chegado à América vindos da Irlanda, há dez anos. Moravam em um bairro de subúrbio mas tinham uma renda mensal suficiente para pagar as despesas e viver decentemente. Na primeira metade de 22, entretanto, Patrick recebeu uma espécie de prêmio por "serviços prestados à empresa" - prêmio dado a um funcionário por ano, escolhido previamente pela direção da empresa; embarcou com a família numa viagem de férias à Inglaterra. Quando Patrick Brannon estava na metade do caminho de volta, os jornais novaiorquinos divulgaram a notícia: Christian O'Brian, fundador e sócio majoritário da GRAYEN, havia morrido.

Sem nada saber, Brannon simplesmente compareceu ao trabalho para retomar suas funções. Naquela noite voltou para casa espantado e ao mesmo tempo feliz demais para articular qualquer palavra; havia recebido o posto de novo diretor da GRAYEN.

Duas semanas depois a família Brannon se mudava para a antiga Mansão O'Brian. Christian havia misteriosamente manifestado,

antes de morrer, o desejo de que todas as suas propriedades e dinheiro em banco fossem deixados para seu funcionário. O'Brian não era casado, não tinha herdeiros e nem família conhecida, o que dificultava qualquer impedimento legal ao testamento. Além disso, desconfia-se que o responsável pelo testamento do empresário tenha recebido uma boa quantia para passar por cima de qualquer impedimento legal que pudesse aparecer.

Surpreendentemente, nenhum dos funcionários da empresa manifestou-se contra a estranha mudança. Desde os níveis mais baixos do escalão da empresa até os membros da cúpula, todos haviam concordado com praticamente tudo. A transição foi rápida e fácil e Patrick demonstrou que seus conhecimentos podiam ser aplicados não apenas em um único setor, mas também na empresa como um todo.

Embora o fato tenha sido acobertado por muito tempo, existem registros de que a polícia de Nova Iorque investigou a morte de Christian e a promoção repentina de Brannon. O que se procurava era uma conexão lógica entre os dois, justificando os estranhos acontecimentos. Pensou-se inclusive em relações homossexuais e assassinato, mas nada pôde ser provado. O único fato em comum encontrado entre os dois homens foi a nacionalidade irlandesa.

Após dois meses de investigação o caso foi arquivado e esquecido. Mesmo com o fechamento do caso e a aceitação consolidada, poucos acreditavam que este havia sido o motivo dos estranhos procedimentos encaminhados por Christian antes de sua misteriosa morte. Alheia a tudo isso, a GRAYEN continuou sua escalada de sucesso e estabeleceu-se, ainda na década de vinte, como a grande potência industrial que é ainda hoje.

Por volta de metade da década de trinta, Patrick juntou-se a um amigo recém-chegado da costa oeste chamado Dennis Drake e fundou o Clube de Caça de Nova Iorque. O objetivo dos sócios era organizar caçadas conjuntas a animais em terrenos previamente determinados, comparar resultados e elaborar uma espécie de ranking interno para exibir a performance de seus associados. A abertura do Clube não chegou a causar uma comoção geral, mas chamou a atenção da alta sociedade novaiorquina.

Mesmo naquela época o Clube já tinha características muito singulares. Os períodos de inscrição para sócios começaram com periodicidade bimestral, depois semestral e por fim anual. Muitos procuravam a sede nas datas indicadas, mas pouquíssimos eram

aceitos. Comentava-se inclusive que não se tratava de um clube verdadeiro, e sim uma maçonaria.

Boatos sobre estranhos rituais de iniciação circularam por algum tempo, mas foram abafados em seguida. Tempos depois as inscrições foram completamente abolidas; novos membros só eram aceitos mediante indicação prévia.

Algumas curiosidades quanto à origem do Clube devem ser citadas. Patrick, o grande idealizador do projeto (ao menos oficialmente), jamais foi um caçador. Durante o primeiro mês de vida do Clube o empresário preocupou-se em aparecer na companhia dos outros caçadores e deu várias entrevistas, dizendo que "o Clube havia sido erguido em homenagem a Christian O'Brian e sua predileção pela caça." Mas afirmava também que ele mesmo tinha este esporte como uma de suas "grandes paixões".

Grande mentira. Patrick não tinha um tipo físico privilegiado: era gordo, ocioso e um obsessivo cultivador de orquídeas. Além disso, relatórios médicos mostram que o aparecimento do problema cardíaco que viria a ocasionar sua morte quinze anos depois ocorreu exatamente nessa época, impedindo-o de exercer qualquer esforço físico.

Conclui-se, a partir daí, que o verdadeiro arquiteto do projeto era realmente Dennis Drake, o misterioso novo amigo do senhor Brannon. Drake era forte, jovem e dado a extravagâncias esportivas como a caça. Sua presença havia sido fundamental para tornar realidade o Clube de Caça de Nova Iorque.

Mas quem era Dennis Drake?

Pesquisei o passado do sócio de Brannon. Vários documentos haviam sido perdidos, mas pude traçar uma linha parcialmente nítida para seguir. De 1922 em diante os dados estavam corretos - mas antes desse período, nos anos anteriores a 22 e sobretudo no que se referia a documentos anteriores ao início da década de vinte (o que correspondia à infância de Drake), os dados eram incompletos ou superficiais.

Segui os poucos rastros que tinha, percorri cartórios, aprofundei-me ainda mais e descobri um fato extremamente curioso: não havia qualquer indício de que Dennis Drake tivesse existido antes do segundo semestre de 1922. Levei até nosso setor de análise fotográfica dois retratos: um de Drake à época da fundação do Clube; e outro de O'Brian, durante os áureos tempos na GRAYEN.

A constatação dada pelo computador somente reafirmava minha própria conclusão: Dennis Drake e Christian O'Brian simplesmente eram a mesma pessoa.

Do lado de fora ninguém sabia exatamente o que acontecia na sede do Clube de Caça. Desaparecimentos misteriosos e assassinatos brutais passaram a ocorrer em lugares menos propícios, como bairros de classe média e média alta. Um importante pintor da época foi assassinado a tiros e teve a cabeça decepada por uma arma branca. Seis indigentes foram executados a sangue frio e uma estudante foi esquartejada no campus de uma universidade. Nenhum dos dois crimes foi ligado ao Clube de Caça. Patrick morreu em 1950, de ataque cardíaco. Drake se foi cinco anos depois, em um acidente de carro. O corpo foi carbonizado; não houve identificação segura do cadáver...

MOTIVAÇÕES

(Obs. O relatório seguinte foi baseado nas informações cedidas por um membro do Clube de Caça de Detroit e não foram sujeitas a confirmação. O sócio não quis se identificar por motivo de segurança pessoal.)

A maioria das ramificações do Clube de Caça de Nova Iorque, espalhadas pelo país como tentáculos, age abertamente. Boa parte delas mantém uma fachada segura sob a qual agir, a fim de não atrair atenção demais. Em San Francisco, por exemplo, o Clube se esconde sob o título de Casa de Chá de Madame Baudelaire; em Boston trata-se do Grupo de Leitores de Ficção Fantástica. Não se sabe ao certo a razão da postura defensiva, mas ao que parece ela vem dando resultados. Não há notícia de nenhum Clube de Caça que tenha sido desmascarado nos últimos trinta anos.

Desde o Clube inicial fundado por Drake/O'Brian a proposta é a mesma: caçar seres sobrenaturais por interesses diversos. Pura e simplesmente.

É importante notar que o Clube de Caça não tem uma estrutura rígida. Não se trata de uma instituição com princípios ideológicos ou dogmas. Cada um é livre para exercitar suas próprias teorias a respeito da existência de vampiros, lobisomens, dragões, zumbis e coisas do tipo. O líder e seu conselho servem apenas para dar um caráter organizacional à coisa. São eles quem organizam os *rankings*, examinam provas de execução e pedidos de filiação. As regras em si são as mais maleáveis possíveis.

Os Clubes de Caça oferecem a seus "filiados" um ambiente seguro onde podem discutir seu hobby sem medo de represálias por parte de autoridades ou inimigos em comum. É um lugar onde se fala de assassinato com a mesma naturalidade de uma conversa sobre o último campeonato de futebol.

O que me intriga, entretanto, é a pergunta que não consigo responder: por que um ser sobrenatural como O'Brian (provavelmente um vampiro) criaria uma instituição para destruir seus semelhantes? Será seu intuito tornar-se o único da espécie?

ADMISSÃO E ESTRUTURA

Não é fácil ser admitido em um Clube de Caça. Venho tentando através de meios diversos infiltrar-me em uma das associações, mas jamais obtive resultado. Baseio minhas informações novamente em depoimentos de membros que correram sério risco de vida ao colaborar com este relatório.

Como na década de trinta, um caçador só pode se candidatar ao status de membro ao apresentar-se através de uma indicação relativamente confiável. Candidatos que não preencham esse requisito são eliminados logo na primeira etapa de seleção. Após a indicação, a vida do futuro sócio é vasculhada através de uma poderosa rede de computadores espalhada por todos os Clubes. Se nada errado é encontrado, o candidato é admitido provisoriamente.

Em seguida é aplicado o ritual de iniciação. Nenhum dos membros com os quais conversei se lembra exatamente do ritual. Há suspeitas de que lavagem cerebral seja um procedimento comum nesse tipo de cerimônia. Entre as testemunhas chegou-se ao consenso de que o ritual pode demorar de três dias a duas semanas e é realizado, na maioria das vezes, em lugares extremamente isolados. O Clube de Caça tem uma política interessante quanto a traidores encontrados no grupo. O traidor é levado para uma falsa missão em um enorme bosque, na maioria das vezes à noite. Uma vez que todos os membros se separam e misturam-se às árvores, o líder utiliza um megafone e convoca todos para caçar o traidor. Uma vez capturada, a vítima é morta com requintes de crueldade. Em algumas sedes há inclusive um quadro com fotos dos infelizes traidores mortos pelos membros do Clube.

Embora incentive qualquer prática da caça, o Clube não organiza ações conjuntas. As parcerias são realizadas de acordo com a vontade de cada um. Por partilharem de crenças e métodos diferen-

tes, parcerias são raras. Diz-se entre os freqüentadores que a dupla formada por Giles DeLaurentis e Susan Collins é conhecida por seu "entrosamento", enquanto o grupo conhecido como "O Quinteto" (cinco homens vestidos com roupas de assalto, como um grupo terrorista) é temido em quase toda a Costa Leste.

Um dos serviços disponíveis para os membros do Clube de Caça é o sistema de rede fornecido por K-2, um jovem hacker não identificado que trabalha para a instituição. Seu papel é colher informações sobre criaturas sobrenaturais, separar o "joio do trigo" e torná-las disponíveis para outros sócios. K-2 também é utilizado em missões que necessitam de quebra de códigos de computador e pesquisa na *world wide web*, entre outras coisas.

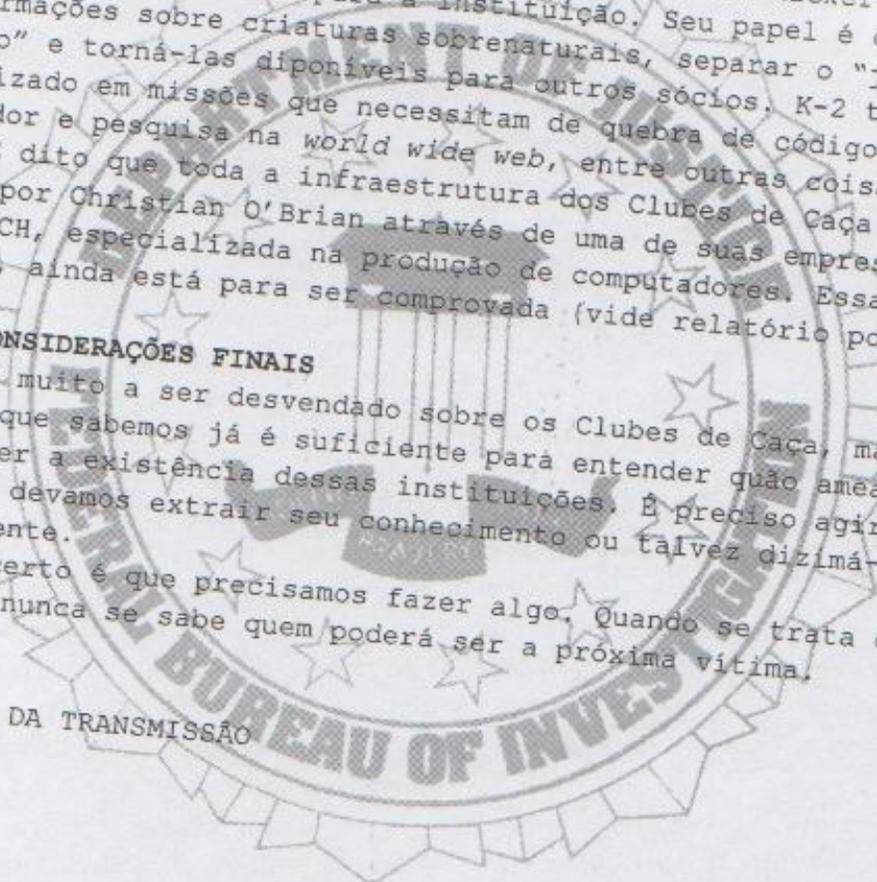
É dito que toda a infraestrutura dos Clubes de Caça é sustentada por Christian O'Brian através de uma de suas empresas, a CONTECH, especializada na produção de computadores. Essa conexão, porém, ainda está para ser comprovada (vide relatório posterior).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há muito a ser desvendado sobre os Clubes de Caça, mas o pouco que sabemos já é suficiente para entender quão ameaçadora pode ser a existência dessas instituições. É preciso agir rápido. Talvez devamos extrair seu conhecimento ou talvez dizimá-los legalmente.

O certo é que precisamos fazer algo. Quando se trata de caçadores, nunca se sabe quem poderá ser a próxima vítima.

FIM DA TRANSMISSÃO



Clube Masquerade

Marcelo Cassaro

Foi noite se tornou madrugada há horas. Mesmo com a manibã tão próxima o Masquerade costumava serlhar de atividade, mas naquela noite o movimento foi fraco. Os últimos clientes se dirigem para o estacionamento, seja com o uso das próprias pernas, seja com ajuda dos empregados da danceteria — que sempre oferece esse serviço aos que abusam do álcool, fornecendo motoristas para levar os bebedores até seus lares.

Verônica gosta de cuidar bem da clientela. Sabe como é raro encontrar pessoas de bom gosto. E também sabe como elas morrem facilmente.

Agora ela está só, em sua mesa favorita. Mesmo com a escassa luminosidade é possível notar sua pele branquíssima, espectral, tão sensível que o próprio luar é capaz de feri-la. Não pode sair durante noites de lua cheia e precisa de óculos escuros mesmo na penumbra (poucos sabem dizer a cor de seus olhos).

O rosto parece ainda mais alho em contraste com os cabelos negros, muito curtos. O batom brilha como sangue fresco. O longo negro de seda pouco faz para esconder o corpo esbelto, típico de sua gente — e, de alguma forma, o chicote pendurando na cintura não consegue macular a classe do vestido. Usa jóias discretas, exceto por uma das correntes que adornam seu pescoço, onde estão penduradas numerosas pequenas chaves. Quando perguntada a respeito, Verônica diz que pertencem aos cadeados dos grilhões de seus escravos. E depois gargalha, como se houvesse feito uma piada.

Não é piada.

Isso é evidente pela própria decoração do Masquerade, onde funcionárias em apertados trajes de couro tentam exercer seu trabalho, na medida em que as correntes, algemas e mordças permitem. Algumas nem são capazes de qualquer movimento, amarradas e penduradas, servindo apenas como ornamentos vivos. De tempos em tempos Verônica deixa-se hipnotizar pela beleza de seu estabelecimento; a escuridão repousante, a suave luz indireta, as correntes atravessando o teto, as garotas e rapazes exercendo sua arte...

É maravilhoso.

Quase com dor no coração, Verônica consulta o Yankee Street e começa a libertar seus "prisioneiros" para encerrar o expediente — quando uma figura familiar cruza a porta. O surrado casaco de couro e a desgrelhada juba castanha fazem Douglas reconhecível de longe. Um olhar mais próximo revelaria quilos de correntes e anéis vagabundos, farr-

pos de jeans cobrindo as pernas e pedaços de borracha esburacada que outrora mereciam ser chamados de tênis.

Ele olha em volta, procurando. Verônica indica um camarote privativo. Logo os dois acham-se sentados à mesa.

— Não machucou muito o Ralf desta vez, espero — pergunta ela, referindo-se a seu segurança, cujo trabalho era barrar a entrada de punks como aquele.

— Ele não criou caso. Lembrou de mim.

— Que bom. Não vejo você há algum tempo, Doug.

Verônica espera que Douglas faça uma de suas famosas caretas, zangado com o aquele "apelido idiota de desenho animado". Mas isso não acontece. Ele apenas conserva os olhos baixos.

— Estou encrencado — diz ele, com voz sumida. — Preciso de um canto para passar o dia.

Novidade nenhuma. Doug anda sempre encrencado: abandonou a mortalidade recentemente e ainda não sabe caçar muito bem. Várias de suas refeições terminam na primeira página do Notícias Populares, tornando as coisas difíceis para os vampiros do Itaim e redondezas. Não são raras as vezes em que Verônica abriga-o no Masquerade, até que a poeira assente.

— Está tudo bem — ela responde, fazendo uma careta ao tomar-lhe a mão. — Nossa, você está gelado! Não alimentou-se ainda? Precisa beber alguma coisa.

Verônica faz sinal para que uma das garçonetes se aproxime. Douglas, atropalhado, tenta dizer que anda meio sem grana.

— Vou acrescentar à sua conta — sorri Verônica, meneando a cabeça, parodiando uma professora que recebe a resposta errada de um aluno. — Vamos, pode servir-se.

O punk olha para a jovem que está sendo "servida". Postura submissa, braços às costas, olhos baixos. Ela sabe o que u espera. Com certeza pertence a Verônica, em um sentido que vai muito além da vulgar criadagem: deixar que mortais provem sangue vampírico, sem que antes seu próprio sangue seja sugado, transforma-os em escravos. Ou conquista sua lealdade, como alguns preferem chamar.

Percebendo a timidez de Douglas, a garota oferece o pulso. A esse gesto o apetite do vampiro vence qualquer constrangimento; ele agarra o braço estendido e enterra nele as presas. Provoca um grêmbio de susto por parte da jovem, mas nenhuma outra reação. Ela suporta em silêncio enquanto sangue e calor são drenados de seu corpo.

Quando a garota perde os sentidos e deixa-se cair na cadeira, Verônica pede a Douglas que pare. Por um instante teme que ele não seja capaz, mas logo vê seus lábios se afastando do pulso ferido.

— Eu... vou dar um jeito de pagar. Prometo.

Algo está errado, pensa Verônica. Tudo bem que Doug mostre alguma reverência dentro do Masquerade, uma das casas noturnas mais respeitadas pelos vampiros paulistanos — e que também serve de “restaurante” alternativo para noites de caça ruim. Algo como uma peixaria para pescadores fracassados. Impede que muitos vampiros sejam levados pela fome a fazer tolices que possam denunciar sua existência. Sem dúvida um lugar importante, onde o bom comportamento é adequado.

Mas Doug parece muito tenso. Tenso demais.

— O que está assustando você?

— Vou embora amanhã, sem criar caso.

— Por que está com medo de mim? O que tem medo de dizer?

Douglas se espanta, olhando diretamente no rosto de Verônica pela primeira vez desde que chegou.

— Está lendo meus pensamentos? Você é como aqueles vampiros antigos, que fazem mágicas esquisitas?

— Não — mente Verônica, vendo flutuar à volta de Douglas uma aura alaranjada de medo, com lampejos de desconfiança azul-escura. Não foi uma mentira total: essa capacidade é bem modesta se comparada aos poderes de certos vampiros ancestrais.

— Então? Quer contar o que está incomodando você?

— Sabe... eu não teria vindo se não estivesse precisando... se os outros não estivessem...

— Por que não? Você sempre será bem recebido aqui. Sou sua amiga, Doug!

— Pois é. Ando enfiado até o pescoço por causa disso. Verônica acha que está começando a entender.

— Sabe como é... andam dizendo coisas... boatos... mas não acredito neles! — Douglas se apressa em esclarecer.

— O que andam dizendo a meu respeito?

— Rola um papo de que tem um monstro aqui no Masquerade. Que você está abrigando uma daquelas coisas.

— “Monstros”? Que espécie de monstros?

— Um lobisomem.

As finas sombrancelhas de Verônica arqueiam espantadas sobre as lentes do Giorgio Armani. Então, no instante seguinte, ela abandona o ar preocupado e entrega-se a uma gargalhada.

— É, você pode achar graça — resmunga Douglas, mesmo sem a certeza de que a vampira ouve. — Pode achar bobagem. Mas só está rindo porque é respeitada, tem prestígio entre os graúdos. Um boato desses não pode azarar você. Comigo a história é outra. Todo mundo sabe que sou “pro-

tegido” seu. Agora me acusam de ser amiguinho de lobos. Isso não é legal para a minha saúde. Fui expulso da gangue e uns tipos estranhos andam me perseguindo. Seria legal você desmentir logo essa palhaçada.

— Desmentir? — pergunta Verônica, ainda rindo.

— Por que eu faria isso? É a mais pura verdade.

Douglas só consegue ficar pasmo diante da confissão. Verdade? Sua adorada Verônica, uma espécie de mãe para este vampiro órfão e novato, desde o abandono por seu criador? Aquela que ensinou sobre a sociedade dos predadores, sobre como os vampiros dominam os centros urbanos de São Paulo enquanto seus inimigos mortais, os lobisomens, espreitam nas matas e parques?

Ela? Escondendo um lobisomem?

— Vem comigo, Doug — sorri Verônica, levantando-se e puxando Douglas pelas mãos. — Parece que algumas coisas precisam mesmo ser esclarecidas...

O Masquerade tem diversos ambientes, suficientes para satisfazer os gostos mais variados; desde imitações de banhos romanos, com piscina e tudo, até uma imensa tenda árabe forrada de almofadas sedosas. Verônica chegou ao requinte de contratar arqueólogos e historiadores para assegurar a fidelidade das réplicas (um desses pesquisadores também era um vampiro; Verônica suspeita que ele conhecia muitos cenários antigos por experiência própria).

Claro que, em meio a uma coleção de cenários tão vasta, não podia saltar a réplica de uma masmorra medieval, do tipo que serviu à Inquisição para punir “feliceiros”: paredes escuras de pedra, tochas nas paredes, algemas e correntes pendendo do teto... em certa época houve até um esqueleto preso por grilhões, mas Verônica precisou removê-lo porque perturbava alguns clientes. “Não sabem apreciar arte”, queixou-se ela, lamentando o trabalho que teve para fazer com que aqueles ossos parecessem falsos.

No momento a masmorra não está disponível. O cartaz na porta diz “em reforma”, mas não há nenhuma reforma em andamento. Na verdade o salão está sendo usado para exercer a real função de uma masmorra: tortura e cativeiro.

Uma imensa pele de urso serve de tapete perto da parede dos fundos. Sobre ela há uma mulher. Nua. Cabelos longos e foscos, ruivos à luz das tochas, mas na verdade castanho-claros. Está de joelhos, sem a opção de mudar para uma posição mais confortável, porque acha-se amarrada. É amarrada de uma maneira que extrapola o simples conceito de imobilizar: as cordas correm sobre seu corpo obedecendo

padrões estéticos rigorosos. Cada nó aplicado com critério, cada volta planejada com requinte... tudo sem deixar pontas soltas. Um único e longo pedaço de corda, trabalhado com a precisão artística de um origami.

O cativeteiro não se limita à corda. Os olhos estão vendados. Uma grossa coleira metálica envolve o pescoço, frouxa apenas o bastante para não sufocar, mas tão apertada que não deixa espaço para passar uma palha. E, para implementar sofrimento e humilhação adicionais, meia dúzia de ratoeiras mordem várias partes sensíveis de seu corpo. Dói só de olhar.

— Suas orelhas se movem. Passos lá fora.

— A porta abre.

— Eis o "monstro" que estou "abrigando" — ecoa a voz de Verônica, divertida. — Vamos, pode entrar. Não há perigo.

Douglas entra devagar, os olhos presos à garota amarrada. Nunca havia visto um lobisomem antes. Apenas ouviu histórias (a maioria delas contada por Verônica) a respeito de pessoas que se transformavam em feras de dois metros de altura, com garras e presas capazes de despedaçar um vampiro. Coisa que de fato faziam; ao que parecia, lobisomens tinham a firme convicção de que vampiros eram agentes de uma entidade maligna qualquer. Parte de suas lendas tribais. Se tal entidade realmente existia, Douglas não fazia idéia.

— Meu estilo de amarração agrada você? — pergunta Verônica, divertida.

Mesmo sabendo como Verônica aprecia elogios por sua arte, Douglas ignora essa chance de agradá-la.

— Tem certeza de que é mesmo uma... uma...?

Como que para destruir qualquer dúvida a esse respeito, a prisioneira move o rosto na direção da voz de Douglas. Fareja com força, seu nariz chegando mesmo a assumir uma cor mais escura. Tendo percebido no ar o fedor cadavérico de um vampiro, começa a rosnar e latir. Exibe caninos afiados sob os lábios grossos.

— Quieta, cadela! — ordena Verônica, sacando o chicote da cintura e agoilando o rosto da garota. Ela solta ganidos e encolbe-se, agora rosnando baixo. O corte produzido pela chicotada cessa de sangrar rapidamente.

— Ela não pode... hã...? — quer saber Douglas, completando a pergunta com um gesto que indica crescimento.

— Transformar-se? Não, suas formas de lobo e de mulher-lobo são grandes demais. Será estrangulada pela coleira de aço se tentar. E na forma humana ela não tem forças para romper as cordas.

— Como fez isso? Como a pegou?

— Ah, Doug... — rourona Verônica, segurando o rosto do jovem — você sabe como aprecio um clima de mistério. Permite que eu conserve alguns pequenos segredos, sim?

— Por que não acabou com ela? Por que deixa essa desgraçada respirar?

A garota chega a ensaiar outro rosnado, mas é esbofeteada por Verônica antes de emitir qualquer som.

— Ela me diverte — responde a vampira, sentando-se ao lado da prisioneira e torcendo com crueldade uma das ratoeiras. Ela chora ganindo. Manchas escuras de lágrimas começam a brotar na venda.

— Você me conhece, Doug. Os escravos são meus instrumentos musicais. Seus gemidos e lamentos são as notas de minha sinfonia. O sadismo é minha arte, amarrar e torturar é minha arte. E acho excitante exercer essa arte em uma garota tão perigosa, que pode me matar ao menor descuido. Sem falar que, com uma vítima que pode regenerar ferimentos, não preciso reprimir meus impulsos...

Douglas gostaria de suspirar de alívio, mas seus pulmões mortos não permitem tais sutilezas.

— Eu sabia! Sabia que não era amiga de lobos! Agora aqueles palhaços vão engolir o que disseram sobre a senhora, ou arrebento as fuças deles!

— Não quero que brigue com ninguém por minha causa, amor. Mas, veja! O sol vai nascer em minutos! Hora de colocar você na cama.

Verônica bate palmas, chamando a arrumadeira e ordenando que um quarto com janelas lacradas seja preparado para "seu querido Doug". Escolhe também uma de suas criadas para lhe fazer companhia, caso tenha fome.

— E a senhora? Não vai dormir?

— Daqui a pouco, querido. Tenho ainda algum tempo para ensinar a esta cadela que ninguém rosna para meu Doug.

Desta vez Douglas não se importa em ser mimado feito criança. Com um sorriso de orelha a orelha, estala um beijo no rosto de Verônica e deixa-se levar para o quarto por uma mulata em trajes gentis.

Assim que a porta fecha, Verônica dirige um olhar preocupado à prisioneira.

— Você está bem, Cindy?

Cíntia sorri, novamente uelhando graça em Verônica e sua predileção por apelidos americanizados.

— Vou ficar. Só tire esta coisa de meu pescoço. Estou quase tendo ânsias.

Com uma das chaves de seu colar, Verônica abre o cadeado e solta o grilhão. Faz um afago no pescoço dolorido da jovem e depois tira a venda. Olhos de puro azul piscam muito, ainda manchados de lágrimas.

— Temi que você se descontrolasse.

— Não foi fácil. O cheiro daquele maldito quase me enlouqueceu. Por pouco não consigo deter a transformação, por pouco não tive a garganta esmagada por aquela droga.

— Esta coisinha? — pergunta Verônica, brincando com a coleira. — É de alumínio, do mais vagabundo. Podia ser arrebatada a qualquer minuto.

— Mas você havia dito...

— Menti — ronrona a vampira, arrancando uma das ratoeiras que castigam Cíntia. Ela geme com a dor súbita, mas depois suspira aliviada.

— Eu ainda queria ter rasgado aquele desgraçado — lamenta, agora mais calma.

— Não fale assim de meu Doug. Gosto dele. Se não fosse um bom rapaz, teria me pedido para violentar você. Ganharia um bocado de prestígio em sua gangue, sabia? Mas ele apenas tenta parecer mau para conservar as aparências, para sobreviver lá fora.

— Se ele é assim tão inocente, por que veio aqui espionar?

— Ele não sabe que fez isso. Mencionou que estava sendo pressionado e perseguido. Tenho certeza, ele foi manobrado para entrar aqui, descobrir a veracidade das histórias sobre você e depois contar o que viu. Por isso encenamos esta pequena farsa, lembra?

— Como sabe que vão acreditar nele?

— Há muito que você não conhece sobre os talentos dos vampiros. Alguns de nós podem ler mentes. Amanhã à noite eles usarão seus poderes telepáticos em Doug para assegurar-se de que diz a verdade, sem que ele perceba. Logo a notícia vai se espalhar, logo os boatos sobre mim vão mudar de "simpatizante de lobos" para "torturadora de lobos". E minha... abam... boa reputação estará assegurada.

— Maquinações, farsas, trapaças... — rosna Cíntia, com visível repugnância — como são capazes de viver em meio a tanta intriga? Como podem mostrar tamanho desrespeito pela verdade? Não sabem ser sinceros ao menos por um instante?

Verônica troca de sorriso, substituindo orgulho faceiro por algo mais infantil.

— Gosto de você. E agora estou sendo sincera.

E acaricia o rosto de Cíntia com as costas da mão. Esse gesto, como se ativasse algum encantamento, muda por completo a atitude hostil da lobisomem. Seus olhos não ardem mais de raiva; agora exalam afeto e confiança, como um cão que busca entendimento com o dono.

— Ainda não entendo como conseguiu isso. Não sei como me seduziu desse jeito.

— Sedução? Seduzir é enganar, é fingir sentimentos. O que sinto por você é bastante real.

— Então me enfeitou. Usou algum poder mágico para me hipnotizar.

— Não tenho esse poder — confessa Verônica. Era certo que alguns vampiros podiam dominar mentes, mas não ela. Geralmente não precisava; podia contar com seus próprios encantos.

— Acusa-me de usar mentiras e manipulações — prossegue a vampira — mas você mesma se esconde sob desculpas sem sentido. Por que não aceita o que aconteceu? Por que não reconhece que não me odeia? Que podemos ser amigas?

— Não faz ideia de como isso é difícil para mim. Desde filhote fui ensinada a odiar mortos-vivos. Vocês não se importam em iludir seus amigos, como acaba de fazer. Até apreciam isso. Mas nós valorizamos a honra, a verdade e a união. Somos leais como você jamais poderá sonhar em ser. E, não odiando você, estou traindo minha matilha.

Esforçando-se para não rir diante dos tolos valores morais dos lobisomens, Verônica desfere o golpe decisivo.

— Está arrependida? Quer que eu a liberte, para poder arrancar minha cabeça ou coisa assim?

— Eu não disse isso. Só disse que não está sendo fácil. Sinto falta da tribo.

— Sabe que não pode mais entrar em contato com eles. Precisam pensar que é minha prisioneira e que está perdida para sempre. Se souberem a verdade, se souberem que está aqui por vontade própria, você estará em perigo ainda maior do que eu. Não vão se contentar apenas em espalhar rumores difamatórios. Vão matá-la.

— Eu sei. Às vezes, pergunto-me se não é o que mereço...

Nesse instante Verônica se emociona como poucas vezes em sua pós-vida. Não por pena da jovem loba, não por comover-se com sua dor e saudade... mas por deleite. Já achava delicioso provocar sofrimento em escravas, mas encontrar alguém que aprecia essa condição é um prazer inigualável.

Sim, aprecia. Cíntia não sabe e nem pode ser convencida disso, mas aprecia a dor. Acha-se merecedora de todo o sofrimento do mundo. E a vampira está mais que disposta a satisfazer essa sua necessidade perversa, a dar-lhe toda a agonia que puder suportar. De todas as maneiras que sua imaginação sádica se mostrar capaz de conceber.

Por isso precisa de Cíntia.

Por isso Cíntia precisa dela.

E por isso a lobisomem está ali, amarrada, as ratoeiras restantes ainda fustigando seu corpo. Não meramente para implementar um disfarce e enganar Douglas. Não apenas para encenar seu cativo.

O cativo é real, ainda que voluntário.

Conceitos Básicos



Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos e termos usados no sistema de Magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character), Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são **Constituição, Força, Destreza e Agilidade** e os mentais são **Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma**.

Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação, sendo que um humano possui normalmente 3D, com Atributos variando de 3 a 18 (ver Dados de Comparação).

Kit: conjunto de Aprimoramentos e Perícias que definem uma profissão ou carreira. Seu uso não é obrigatório, mas facilita ainda mais criação de um Personagem. Quando criar seu próprio kit procure manter um máximo de 3 Aprimoramentos e 12 Perícias para não desbalancear o jogo.

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para "refinar" a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (*Espada longa 35/30*). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Pontos de Magia: São os pontos que um Personagem mago possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer. Quanto mais pontos um Personagem possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são magos não possuem pontos de Magia.

Ponto de Focus: Focus é a unidade que indica o quão avançado um mago está em determinado Caminho e os limites que aquele mago pode possuir em cada Caminho que escolher. Quanto mais Pontos de Focus um mago possuir, maior os poderes dele naquele Caminho ou Forma.

Forma: São as divisões da forma como o mago pode manipular os elementos. Existem 3 formas de manipulação: Entender, Criar e Controlar, baseadas nos Sephiroths da Cabala.

Os magos utilizam-se das Formas para moldar os Caminhos de Magia, por exemplo, para conjurar uma *Bola de Fogo*, utiliza-se **Criar e Fogo**. Para ler a mente de uma pessoa, o feiticeiro utiliza-se de **Entender e Humanos** e assim por diante...

Caminhos de Magia: São divisões da Magia que um feiticeiro pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas. Além deles, existem outros 6 Caminhos: Humanos, Animais, Plantas, Arcanum, Spiritum e Metamagia.

Rituais: São Magias mais elaboradas, para magos mais experientes. Ao contrário dos Caminhos de aprendizados, os Rituais devem ser escritos em livros de Magias e memorizados para poderem ser usados pelo mago.

Círculos de Magia: Corresponde à quantidade máxima de Focus dentro do maior Caminho que um mago sabe fazer. Um mago com quatro pontos de Focus em Água, pode fazer Rituais do primeiro ao quarto Círculo de Magia, no Caminho da Água. Quanto maior o Círculo, mais poderosa é a Magia. Por exemplo, criar fogo suficiente para acender um cigarro é uma Magia do Primeiro Círculo, enquanto conjurar uma Bola de Fogo pode necessitar de 4 ou 5 Pontos de Focus.

Nível: Em um jogo de RPG, normalmente precisamos de alguma coisa para comparar Personagens entre si. Saber o quão poderoso um mago é ou se uma Aventura está bem balanceada para o grupo. Por causa disto, o Sistema Daemon utiliza níveis para diferenciar os Personagens. Os níveis variam de 1 a 15 mas, ao contrário de outros RPGs, Personagens de níveis diferentes podem ser colocados em uma mesma Aventura, pois o que os diferencia é a quantidade de conhecimentos adquiridos e não apenas de poder.

A cada nível, o Personagem fica mais sábio e mais experiente, ganha 25 pontos de Perícia bem como 1 ponto para gastar em Atributos e 1 PV para adicionar aos que já possui.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Cronômetro: Ao invés de dados de dez faces, você pode utilizar um cronômetro digital que marque centésimos de segundo. Para utilizá-lo, basta apertar a tecla "start", contar até 3 e apertar a tecla "stop". Não importa os valores marcados em segundo, apenas os valores dos centésimos de segundo, que variam entre 00 e 99, exatamente como um 1d100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosas as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos. Um demônio pode possuir força 4D+10, o que daria a ele valores de força variando de 14 a 34.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4.

O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros. Por exemplo, alguém que possui *Espada 50/30*, acertará um golpe crítico sempre que tirar 12 ou menos em 1d100 em sua jogada de ataque.

IP (Índice de Proteção): A "armadura" que seu personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.)

Live Action: Ação ao Vivo: Regras para jogar com Personagens como se fosse teatro, ao invés de simplesmente sentar ao redor de uma mesa e interpretar.

Regra de Ouro: Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, pata que seu jogo fique do jeito que você gosta.

Criação de Personagens

O Começo

Antes de mais nada, um aviso que talvez vá deixá-lo chocado: seu Personagem não existe. Ele é fictício, irreal, inexistente. Tão destituído de substância quanto Indiana Jones, o Homem-Aranha ou o capitão Kirk. Mesmo que seja baseado em uma pessoa real, ele não passa de uma cópia imaginária.

E já que o Personagem não existe, você tem o direito de fazer com ele o que desejar. Ele é sua criação, não tem inteligência ou personalidade próprias. Cabe a você, como criador, dar-lhe essas características. Quanto mais complexo, quanto mais parecido com uma pessoa de verdade, melhor será seu Personagem — e pessoas de verdade são muito, MUITO complicadas. Eu sei disso, passei a vida sendo uma delas, e ainda não as compreendo bem!

Alguns Personagens conseguem ser tão convincentes que milhares de pessoas acreditam firmemente em sua existência, como ocorre com Sherlock Holmes. Talvez você não seja capaz de algo tão prodigioso, mas tente. Quanto mais semelhante a uma pessoa real, melhor seu Personagem será.

Você Sabe. O Personagem. Não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito como “*Hasta la vista, baby!*”! Quando joga RPG, você entra na pele de outra pessoa. Faz o que ela faz, age como ela age e, principalmente, LEMBRA-SE do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que VOCÊ sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem não conhece toda a verdade; ele apenas ouviu rumores incertos ou presenciou cenas confusas. Você, por outro lado, sabe muito mais sobre o mundo de TRÉVAS (porque leu aqui ou em algum lugar).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não excedê-las. O Personagem sabe que existem anjos, demônios e vampiros entre nós, mas não sabe (pelo menos ainda não) que alguns deles se fazem passar por pessoas da Terra, ocupando cargos nas instituições mortais! VOCÊ pode saber disso, mas o Personagem não. Afinal, ele não leu este livro!

Portanto, para um bom jogo, às vezes você precisa fingir que não sabe de alguma coisa. Precisa organizar as memórias de seu Personagem, resolver o que ele conhece e o que não conhece. Não é tarefa fácil — é sempre duro abrir mão de uma vantagem em qualquer tipo de jogo, e em CLUBE DE CAÇA, o conhecimento é uma GRANDE vantagem. O Mestre tem liberdade para proibir um Jogador de usar um conhecimento que o Personagem não possui (“Você NÃO SABE nada sobre isso?”), ou exigir uma jogada de dados apropriada.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais que seus Personagens. Para isso basta mudar o que está no livro. Sim, ele PODE

fazer isso! Jogadores que confiarem demais nas informações que leram aqui podem arrepender-se mais tarde...

1. Determimc seu Passado

Imagine tudo que aconteceu com seu Personagem até tempos recentes. Escolha seu nome, idade e local de nascimento. Pense em como eram seus pais, como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, quais suas experiências marcantes na infância e adolescência, seu objetivo na vida.

Jefferson era um estudante de Administração na UFSC e vivia em um bairro de classe média-alta em Florianópolis. Nascido de uma família tradicional alemã, cujas raízes podiam ser traçadas até o século XVIII, Jefferson frequentava desde cedo a Sociedade dos Iluminados de Santa Catarina, cuja sede fica localizada na Ilha de Florianópolis. Quando completou 21 anos, foi convidado por seu pai, Aleksander, para tornar-se um membro ativo dos Iluminados e dar continuação à tradição.

Apaixonado por Oculismo, não demorou muito para que Jefferson se aprofundasse demais nos estudos envolvendo Rituais de Alta Magia e tomasse conhecimento de um pequeno e secreto grupo de Iluminados, que formavam uma classe de estudiosos do oculto. Após alguns anos dentro desse secto, Jefferson estava pronto para descobrir a verdade.

Uma noite, ele foi vendido e levado para uma outra mansão, localizada próxima de uma das praias do litoral norte. Pensando ser mais um de seus testes de iniciação, Jefferson os acompanhou. Mas não era exatamente um teste: a iniciação já havia sido feita nesses anos que o Clube de Caça o havia observado. Aquele dia foi o primeiro dia de sua nova e perigosa vida...

2. Escolha sua Profissão

CLUBE DE CAÇA lida com humanos, e como humanos de um jogo de RPG, podemos escolher tantas atividades profissionais quanto aquelas que existem no mundo real. Talvez mais.

A escolha de uma profissão não é obrigatória. Com permissão do Mestre, você pode ter outras fontes de renda (mesada do pai, aluguel de imóveis, riqueza da família...). Mas, se o seu Personagem trabalha, você precisa escolher sua atividade. Você precisa ter no mínimo 30% em uma ou mais Perícias para ser um profissional naquela área.

Jefferson trabalha como gerente-administrador de uma das firmas de seu pai, Aleksander, de comércio exterior. Na verdade, algumas dessas empresas são fachadas para atividades dos Iluminados, principalmente de assessoria para membros que precisam esconder-se durante um tempo ou ficarem longe da Europa.

Este emprego exige que Jefferson esteja sempre em contato com as regiões portuárias e comerciais da cidade, bem como o mantém ocupado durante boa parte da semana. Felizmente, por estar ligado a seu pai, ele pode conseguir dispensas de dias ou mesmo semanas, se for importante para a Ordem.

3. Enriqueça sua História

Até aqui temos apenas uma pessoa comum, que poderia até mesmo existir no mundo real. Mas o Personagem não é uma pessoa comum; é alguém que sabe, alguém que conhece parte da realidade — e luta contra ela! Você terá que decidir como o Personagem entrou em contato com a verdade sobre os mundo sobranatural.

Em nossos RPGs, gostamos de incluir um pequeno questionário que deve ser respondido pelos Jogadores, com o objetivo de descrever melhor seu Personagem e construir um histórico mais rico e cheio de detalhes, que poderão ser usados mais tarde para enriquecer ainda mais a Campanha. Detalhes como família, classe social, histórico da infância e adolescência, fatos curiosos, manias e ideais podem (e devem) afetar a personalidade do Aventureiro.

Família

1. Onde seu Personagem nasceu e cresceu?
2. Quem eram seus pais? Como se chamam?
3. Ele tinha irmãos? Quantos? No que trabalham?
4. Qual a relação dele com sua família?
5. Descreva em poucas palavras a infância de seu Personagem.
6. Como foi a escola/faculdade de seu Personagem?

Profissão

1. Por que ele escolheu esta profissão?
2. Como foi sua trajetória desde o início até chegar onde está?
3. Ele possui inimigos/concorrentes dentro de sua profissão?
4. Se sim, quais? Por quê?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
4. Ele tem medo de alguma coisa?
5. Ele tem alguma mania, tique ou característica pessoal?

Gostos e preferências

1. Como ele passa o tempo quando não está em missão?
2. Que roupas ele gosta de vestir?
3. Ele usa algum outro tipo de equipamento único?
4. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
5. Que tipo de companhia ele prefere? E que tipo de amante?
6. Ele tem amigos? Eles sabem o que seu Personagem faz?

Ambiente

1. Em qual distrito/cidade ele mora, e como é este lugar?
2. Como é a casa/apartamento/alojamento do Personagem?
3. Por que ele escolheu este local para morar?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária quando não está em missão?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física mais distintiva ou mais facilmente notada?



ROD
REIS

Ambições

1. Que tipo de ambições seu Personagem possui?
2. Ele tem algum objetivo maior?
3. O que fará quando conseguir alcançar este objetivo?
4. E se falhar?

Equipe

1. Como ele entrou em contato com sua equipe?
2. Como se relaciona com seus colegas de equipe?
3. Como seus colegas se relacionam com ele?
4. Qual o objetivo da equipe a médio prazo? E a longo prazo?
5. Ele tem alguém que considera um mentor?

Jefferson trabalha com uma equipe de quatro pessoas:

Lisa (ou Elisabeth), especialista em Rituais de Alta Magia e manipulação de probabilidades e Metamagia. Dizem que coincidências não existem, principalmente quando se está perto desta garota.

Eduardo Jorge, paulista, ex-membro do exército, é o membro mais antigo da equipe. Entrou para os Iluminados como guarda-costas há mais de dez anos e já levou um tiro pelo pai de Jefferson que o considera um grande amigo e possui grande confiança no rapaz. Já participava do Clube de Caça, e foi ele quem indicou Jefferson para o grupo de elite.

Simão, conhecido como Alquimista, é um dos pesquisadores da equipe. Foi ele quem descobriu boa parte da história sobrenatural de Santa Catarina e foi responsável pelo extermínio de dois vampiros strigoi até agora.

Samuel, especialista em tiro, treina desde criança e quase participou de uma olimpíada, anos atrás. É um dos patrocinadores do Clube de Florianópolis e seu motivo principal é a vingança ao vampiro que matou seus pais.

4. Determine os Atributos

Você tem 100 pontos para distribuir entre os oito Atributos básicos do Personagem, mais 1 ponto por nível. Nesta etapa inicial, o valor máximo para um Atributo é 18 e o mínimo é 5.

Mais tarde, quando o Personagem avança de nível, ele pode usar os pontos de Atributo extras para ultrapassar a marca de 18. Os números de Teste são iguais a quatro vezes o valor do Atributo, dados em porcentagem (%).

Detalhes sobre Atributos e o que seus valores representam podem ser encontrados no Capítulo de Atributos.

Estes são os Atributos de Jefferson:

Atributo	Valor	Teste
Constituição	14	56%
Força	13	52%
Destreza	12	48%
Agilidade	11	44%
Inteligência	16	64%
Força de Vontade	10	40%
Carisma	11	44%
Percepção	14	56%
Total	101	

5. Pontos de Aprimoramento e KITS

Você tem cinco pontos para gastar em Aprimoramentos. Como deve ter notado, a história do Personagem já define alguns deles. Na maioria dos casos é mais fácil usar o processo inverso, escolhendo primeiro os Aprimoramentos e só então usá-los para delinear a história.

Aprimoramentos podem fazer parte de um Kit de Personagem. **Kits** são (como o próprio nome diz) conjuntos de características que definem uma profissão. Desta forma, o Personagem gasta uma quantidade de pontos de Aprimoramento e Perícia iniciais e já começa o jogo com alguns privilégios e características (e também limitações) de sua profissão.

A escolha de Kits não é obrigatória e o Mestre pode montar outros Kits, se desejar, ou modificar os já existentes. Eles devem ser encarados como sugestões e evidentemente podem sofrer mudanças (embora ambos sejam militares, Kits de Paraquedistas e Mergulhadores são MUITO diferentes!).

Você pode também utilizar-se dos Aprimoramentos de outros jogos da linha DAEMON (ANJOS, DEMÔNIOS, VAMPIROS, etc.), pois todos eles estão balanceados. Isso pode dar origem a Personagens muito interessantes (um agente do FBI que utilize a máquina do governo para investigações que envolvam o sobrenatural, por exemplo).

A primeira coisa a fazer é escolher o KIT de Personagem, que definirá boa parte dos gastos com Aprimoramentos e Perícias, além de ser vantajoso em termos de pontuação. O Jogador escolheu para Jeff o KIT "Caçador", do Clube de Caça, que custa 2 pontos e cuja descrição é a seguinte:

Tempo de Aprendizado: 2 anos.

Custos: 2pts de Aprimoramentos, 290pts de Perícia.

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas (escolha 2) 30/30, Arrombamento 20%, Ciências Ocultas (Ocultismo 30%, Vampirismo 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%), Manobras Militares 30%, Armas de Fogo (escolha 2) 50%, Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Com isso, Jefferson já possui boa parte de seus Aprimoramentos e Perícias escolhidos. Jefferson tem ainda 3 pontos para gastar, e escolhemos Recursos 2 (ele possui uma grande fortuna em dinheiro e pode utilizá-la para financiar missões ou investigações do Clube) e aumentamos o Armas de Fogo de 1 para 2 com o último ponto (para utilizar armas mais pesadas).

6. Pontos de Perícias

Aqui você deve decidir o que seu Personagem sabe fazer. Perícias são compradas com pontos de Perícia, ao custo de um ponto para cada ponto percentual.

A quantidade de pontos depende da Inteligência, idade e nível (quanto mais uma pessoa vive, mais coisas ela conhece). Não adianta escolher idades avançadas apenas para ganhar mais pontos; você deve justificar a idade de seu Personagem perante o Mestre, de acordo com sua história.

A fórmula para isto é bem simples:

$$\text{Pontos de Perícia} = 10 \times \text{Idade} + 5 \times \text{INT}$$

Até um máximo de 500 pontos.

Atenção: alguns Aprimoramentos podem modificar a Inteligência e isso vai afetar a quantidade de pontos de Perícia. Calcule os pontos DEPOIS de fazer ajustes nos Atributos.

Jefferson tem 25 anos e INT 16, o que lhe confere 330 Pontos de Perícia (250+80). Como já gastou 290 pontos em seu KIT, sobram-lhe ainda 40 pontos para o Jogador distribuir em outras Perícias.

Escolhemos Natação (20%) e Condução (20%). Desta forma, a ficha final ficaria assim:

Perícia	Valor Inicial	Gasto	Total
Armadilhas	16 (INT)	20	36
Faixas	12/12 (DEX)	30/30	42/42
Bastões	12/12 (DEX)	30/30	42/42
Arrombamento	12 (DEX)	20	32
Ocultismo	0	30	30
Vampirismo	0	30	30
Furtividade	11 (AGI)	30	41
Interrogatório	16 (INT)	30	46
Intimidação	10 (WILL)	40	50
Manobras	0	30	30
Pistolas	12 (DEX)	50	62
Submetralhadoras	12 (DEX)	50	62
Natação	11 (AGI)	20	31
Condução	11 (AGI)	20	31

7. Pontos de Vida

Somme seus valores de Força e Constituição e depois divida o resultado por 2, arredondando para cima. Junte a esse total um ponto por nível e terá seus Pontos de Vida. Se o Personagem tem algum Aprimoramento que acrescenta Pontos de Vida, acrescente também.

Jefferson possui FR 13 e CON 14, e está no primeiro nível, o que lhe confere um total de 15 Pontos de Vida. Além disso, possui Pontos Heróicos 3, o que lhe garante mais 3 Pontos Heróicos. Sua Ficha ficará assim:

$$15 \text{ PV} + 3 \text{ PH}$$

8. Índice de Proteção

O Índice de Proteção depende do tipo de proteção que o Personagem possui. Muitos Aventureiros utilizam-se de coletes à prova de balas (IP 6 a 12 contra dano balístico) mas eles NÃO o protegem de quedas, gases tóxicos ou fogo; para isso existem roupas protetoras específicas.

O Mestre deve usar o bom senso quando estiver aplicando o IP em determinada situação.

Jeff não utiliza nenhum tipo de proteção normalmente, mas usa um colete à prova de balas (IP 8) quando necessário.

9. Escolha Equipamentos e Armas

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida: nada de metralhadoras para jornalistas, espadas para engenheiros ou coletes à prova de bala para arqueólogos. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Jeff possui um telefone celular, agenda eletrônica codificada (que NÃO possui nenhuma anotação sobre o Clube de Caça), cartões de crédito, identidade falsa, carteira de motorista e outros documentos.

Carrega consigo uma pequena faca (dano 1d6) escondida em seu tornozelo e uma pistola Rossi (dano 1d6+2, 6 tiros) em sua pasta.

Jeff possui também um vecna cinza-metálico, que ele mandou blindar (IP 12) e um pequeno apartamento, além de um computador. Em seu apartamento, Jeff possui uma escopeta Ithaca 51 cano serrado (dano 5d6, 3 tiros) que utiliza em missões especiais para o Clube.

10. Toques Finais

Está tudo praticamente acabado!

Seu Personagem já deve estar pronto para jogar. Falta apenas um único ponto a ser resolvido: COMO ele encontrou os outros Personagens do grupo?

Isso vai depender do tipo de Campanha que os Jogadores desejam. Um grupo especial do FBI pode eventualmente recrutar cientistas civis para missões específicas, mas mercenários internacionais dificilmente serão aliados deste grupo.

O Mestre deve sempre proibir Personagens que não se encaixem no grupo, pois isso tende a estragar a Aventura. Montem sempre grupos que tenham uma história conjunta (os Personagens eram amigos de infância, trabalharam juntos em pesquisas militares ou fazem parte do mesmo departamento) ou um motivo conjunto (parentes abduzidos pelo mesmo fenômeno, um inimigo em comum, pertencem à mesma organização).

Isso fará com que as coisas sejam muito mais simples tanto para o Mestre quanto para os Jogadores.

Outra dica muito boa é desenhar o Personagem. Embora não seja obrigatório, ao criar a ilustração o Jogador ganha maior sintonia com o Personagem. Além disso fica mais simples descrevê-lo para os outros Jogadores e mesmo o Mestre terá mais facilidade de envolvê-lo nas cenas. E para quem não sabe, Evandro Gregório começou sua carreira desenhando os Personagens dos colegas de Campanha...

Boa Sorte!

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

Os Atributos apresentados aqui são compatíveis com ARKANUN, TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS e VAMPIROS bem como com todos os RPGs lançados pela Daemon Editora.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Durante a criação do Personagem cada Jogador começa com um determinado número de pontos, de acordo com o tipo de Campanha, para distribuir entre esses Atributos. Noventa e nove por cento das Campanhas de caçadores envolvem Personagens humanos, cujos Atributos variam de 5 a 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo.

Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

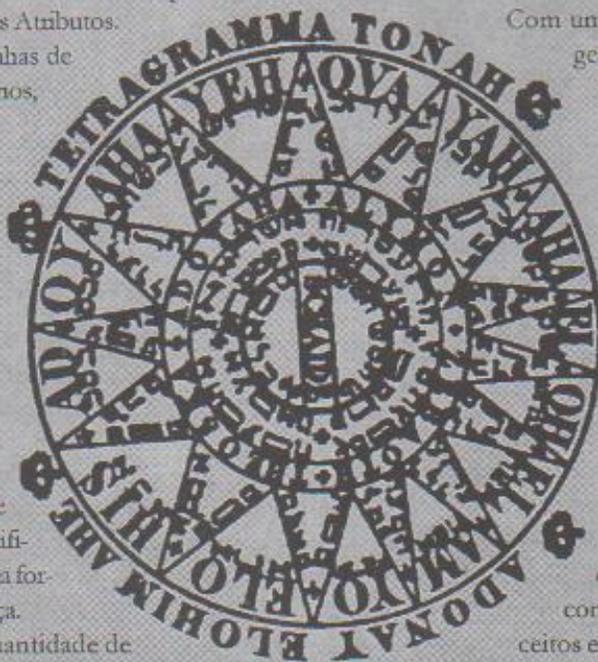
Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição



e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e irritado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de "alto astral" costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrastar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

De onde saíram estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema TREVAS são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLI-USP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas.

Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula $Y = Kx^2 / (\text{Atributo}/6)$ onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11, e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar.

Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	Bônus de dano	AGI Velocidade (m/s)
1D	1-2	15	30	-3	1,5
	3-4	20	40	-2	2,0
	5-6	25	50	-1	2,5
2D	7-8	30	60	-1	3,0
	9	35	70	0	3,5
	10	40	80	0	4,0
	11	45	90	0	4,5
	12	50	100	0	Caminhar
	13	55	110	0	5,5
3D	14	60	120	0	6,0
	15	70	140	+1	7,0
	16	80	160	+1	8,0
	17	90	180	+2	9,0
	18	100	200	+2	10
	19	110	220	+3	11
4D	20	125	250	+3	12
	21	140	280	+4	14
	22	160	320	+4	16
	23	180	360	+5	18
	24	200	400	+5	20
	25	225	450	+6	22
5D	26	250	500	+6	25
	27	280	560	+7	28
	28	310	620	+7	100km/h
	29	355	710	+8	35
	30	400	800	+8	40
	31	450	900	+9	45
6D	32	500	Carro	+9	50
	33	560	1120	+10	56
	34	630	1260	+10	63
	35	710	1420	+11	Ferrari
	36	800	1600	+11	80
	37	900	1800	+12	90
7D	38	1000	2000	+12	100
	39	1100	2200	+13	110
	40	1250	2500	+13	125
	41	1400	2800	+14	140
	42	1600	3200	+14	160
	43	1800	3600	+15	180
8D	44	2000	4000	+15	200
	45	2200	4400	+16	220
	46	2500	5000	+16	250
	47	2800	5600	+17	280
	48	3200	6400	+17	320
	49	3600	7200	+18	360
9D	50	4000	8000	+18	400
	51	4400	8800	+19	440
	52	5000	10000	+19	500
	53	5600	11200	+20	560
	54	6400	12800	+20	640
	55	7200	14400	+21	720
10D	56	8000	16000	+21	800
	57	8800	17600	+22	880
	58	10000	20000	+22	1000
	59	11200	22400	+23	1120
	60	12800	25600	+23	1280
	61	14400	28800	+24	1440
11D					

Clube de Caça



mbora o Clube de Caça tenha surgido em 1935, existem hoje quase três dezenas de Clubes espalhados pelos Estados Unidos e América do Sul. Apesar do pouco interesse na Europa, os membros mais antigos do Clube chegaram a propor a criação de uma filial em Dublin, mas a idéia ainda está em discussão.

No Brasil, existem Clubes de Caça em São Paulo, Rio de Janeiro e Florianópolis, contendo cerca de dez ou doze membros em cada uma. Além disso, já existem propostas para a abertura do clube em duas outras cidades, cujos nomes estão sendo mantidos em segredo por ora...

O líder do Clube de Caça no Brasil chama-se Andreus Malinowsky, que, apesar do nome russo, nasceu no Rio de Janeiro em 1964. Descendente de uma tradicional família de mercadores de pele da Europa Oriental, Andreus sempre adorou caçadas e atirou em praticamente todos os tipos de animais que possuem belas pelagens. Conheceu o Clube de Caça através de amigos de seus pais, que pertenciam aos Iluminados e patrocinavam o Clube de São Francisco.

Após alguns anos de prática, Andreus atualmente lidera o *ranking* brasileiro, caçando criaturas sobrenaturais nas conturbadas noites cariocas.

Caçadores

Os caçadores são a Força Básica do Clube de Caça. Recrutados dentro do maior sigilo, são treinados e aperfeiçoados diariamente, alimentados com informações, missões e estatísticas sobre suas presas. Ao mesmo tempo, estão sempre sob observação e paranóia de seus superiores, pois o Clube não pode se dar ao luxo de permitir espíões infiltrados.

Boa parte dos caçadores do Clube de Caça eram mesmo caçadores profissionais antes de entrarem para o time, e muitos só o fizeram porque se cansaram de matar elefantes, leões e tigres; estavam em busca do prêmio principal: vampiros.

Outros podem ser chamados de malucos, esquizofrênicos, paranóicos e outros membros da Teoria da Conspiração: estão no Clube para "Proteger a humanidade dos vampiros". Existem ainda o time dos que estão em vingança pessoal contra os seres da noite e o time dos aventureiros, que estão nesse jogo pela pura adrenalina.

Caçadores

Tempo de Aprendizado: 2 anos.

Custos: 2 pts de Aprimoramentos, 290 pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/30, Armas de Fogo (escolha duas) 50%, Armadilhas 20%, Arrombamento 20%, Ciências Ocultas (Ocultismo 30%, Vampirismo 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%), Manobras Militares 30%, Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 3 por Nível.

Feiticeiros

Não existem mais do que três ou quatro magos verdadeiros no Clube de Caça, mas é certo que existam muitos feiticeiros.

Feiticeiros são mortais capazes de alterar sutilmente ou torcer aos poucos aquilo que se estabeleceu como realidade. Mesmo assim, não podem ser chamados de magos; seu poder é pequeno e restrito a fórmulas e receitas precisas, dominadas através de muito estudo e pesquisa.

Os feiticeiros são herdeiros de tradições passadas de pai para filho, de mestre para aprendiz, que dedica sua vida ao estudo do Arkanum. Infelizmente, algo ainda não está certo em seus métodos, pois ele não é um mago verdadeiro. Sob o seu ponto de vista, a feitiçaria é o único método de alterar a realidade.

Feiticeiros podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos, mas só podem escolher seus Caminhos entre Metamagia, Humanos, Spiritum e Arkanum. Suas Magias também são muito mais sutis que as de seus colegas magos; feiticeiros geralmente realizam Rituais discretos, envolvendo emoções, coincidências e obtenção de informações. Devido à grande quantidade de fórmulas que precisam estudar, também é comum observá-los carregando grande quantidade de feitiços e outros pequenos objetos místicos, que utilizam em seus Rituais.

Todos os feiticeiros possuem grimórios, que costumam guardar com grande cuidado e estima.

Feiticeiros

Tempo de Aprendizado: Toda a vida.

Custos: 3 pts de Aprimoramentos, 380 pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/20, Ciências (escolha duas) 50%, Ciências Proibidas (Alquimia 40%, Astrologia 30%, Necromancia 30%, Ocultismo 40%, Tarot 30%), Línguas (Grego 30%, Hebraico 30%), Manipulação (Empatia 20%, Hipnose 20%, Líbia 20%), Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2.

Caminhos Principais: Metamagia, Spiritum, Humanos.

Pontos de Magia: 2 + 1 por Nível.

Pontos Heróicos: 2 por Nível.

Hitman

Os *hitmen* são grupos paramilitares, treinados para invasão e destruição de ambientes. Muitos de seus membros já foram (ou ainda são) membros da S.W.A.T. ou outra equipe semelhante.

Uma vez que o Clube tenha informações precisas e específicas, o time de *hitmen* é chamado para o extermínio. Armados até os dentes com o melhor material que o dinheiro pode comprar, os *hitmen* são a última coisa que muitos vampiros e demônios vão ver antes de partirem desta para melhor...

Hitman

Tempo de Aprendizado: 3 anos.

Custos: 4 pts de Aprimoramentos, 340 pts de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (Pistolas 40%, Submetralhadoras 40%, Armas Pesadas 50%), Esquiva 50%, Acrobacias 30%, Arrombamento 50%, Furtividade 40%, Primeiros Socorros 40%, Rastreamento 40%, Subterfúgio 40%, Táticas Militares 50%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 4 por Nível.

Acesso a armas pesadas como Metralhadoras, Rifles Militares e Lança-Granadas.

Investigador

Os investigadores são especializados em infiltrar-se em regiões suspeitas, conseguir todas as informações necessárias e escapar com vida. A maioria dos investigadores são mestres em disfarces, escuta eletrônica e táticas militares de combate, sendo que muitos deles são ex-militares ou ex-marines.

Outra função muito importante do investigador é avaliar evidências, investigar pistas e descobrir os culpados antes que o Time de Caça desintegre o local do crime. Alguns dos investigadores já foram membros da polícia, de laboratórios forenses ou técnicos em análise, especialistas em algum campo específico.

Investigador do Clube de Caça

Tempo de Aprendizado: 5 anos.

Custos: 4 pts de Aprimoramento, 450 pts de Perícia

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/30, Briga 50/50, Armas de Fogo (escolha duas) 50%, Armadilhas 20%, Ciências (escolha uma) 40%, Condução 40%, Disfarces 50%, Furtividade 50%, Manipulação (Interrogação 20%, Tortura 30%), Pesquisa 50%, Rastreamento 30%, Subterfúgio 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 2.

Pontos Heróicos: 3 por Nível.

A Foice

A Foice é o grupo de elite do Clube de Caça.

Reza a lenda que seus membros recebem poderes especiais do próprio Ceifador. Dizem que um Ritual mágico, realizado após o ingresso de um membro do Clube na Foice, lhe confere poderes sobrenaturais semelhantes aos dos próprios vampiros.

Os membros da Foice são convidados entre os melhores caçadores de cada cidade, para integrar o grupo. Você não pode começar o jogo como membro da Foice, sua admissão nesse seletivo grupo só é possível através do merecimento (e dos maiores scores no ranking de sua cidade).

Os poderes especiais devem ser decididos pelo Mestre, mas imitam poderes vampíricos, demoníacos ou angelicais (ver os livros ANJOS, DEMÔNIOS ou VAMPIROS) ou ainda poderes totalmente desconhecidos, ainda mais assustadores...



Talamaska

A Talamaska é um grupo específico de caçadores: o de Caçadores de Artefatos e Relíquias. Fundado logo após a Segunda Guerra Mundial, a Talamaska era uma dissidência alemã dos Templários e da *Thulegesellschaft* (uma ordem secreta associada aos nazistas), que utilizava os conhecimentos Arcanos de Heinrich Himmler, Dietrich Eckart e Rosenberg, aliados ao grande poderio nazista para procurar artefatos como a Arca da Aliança, o Graal, a Lança do Destino e outros.

Com o final da guerra e destruição aparente da Thule, a Talamaska abandonou a Alemanha, levando consigo dezenas de pequenos artefatos, obras de arte e mapas de indicação para a Áustria, bem como uma fabulosa conta bancária proveniente das vítimas dos campos de concentração.

Com esse dinheiro inicial, a Talamaska passou a investigar o oculto, acreditando que, se havia alguém capaz de encontrar e manter relíquias místicas, esse alguém seria uma criatura sobrenatural. Utilizando de seus recursos e sua tecnologia, a Talamaska estabeleceu-se na Europa (Áustria e Itália são suas maiores Casamatas) e mais tarde em Londres e Paris.

Os observadores da Talamaska vasculham diariamente notícias de jornais, internet, revistas e televisão em busca de qualquer indício de atividade sobrenatural, e quando encontram, fazem uma série de referências cruzadas para averiguar o valor destas informações. Uma vez estabelecida uma prioridade, um pequeno grupo de batedores é chamado para investigar o ocorrido e tomar notas.

A organização interna é muito complexa e intrincada, na qual os integrantes mais jovens atuam na chamada "*need-to-know-basis*" (você só sabe aquilo que necessita) e passam boa parte de seu tempo em pesquisas, estudos e catalogação.

Os integrantes mais experientes vão em aventuras para procurar mapas de tesouros, livros e informações em bibliotecas perdidas, bem como investigam vampiros, demônios e espíritos menos poderosos. Aqueles com muitas aventuras nas costas são designados para participarem das "expedições" aos locais mais inóspitos da Terra (Himalaia, Tailândia, África e Sibéria são apenas alguns exemplos de expedições recentes).

Os líderes dessas expedições são chamados de Sr. Jones, em homenagem a um grande arqueólogo da década de quarenta.

Dentro da Talamaska, os grupos são organizados em células, compostas de cinco indivíduos com características e treinamentos diversos. Cada membro da célula conhece apenas seus colegas e possivelmente o mentor da célula, embora membros de diferentes células possam ser chamados para expedições que exijam conhecimentos específicos. Cada célula se comunica apenas com o mentor, que repassa as informações para outras células mais internas. Apesar de cada célula possuir apenas um mentor, duas pessoas acompanham de perto os movimentos desta: o Mentor e o Observador.

Cabe ao Observador relatar os acontecimentos da célula aos membros do Conselho interno e vistoriar o trabalho do Mentor. Cada Observador também é responsável por uma célula, caso alguma coisa venha a acontecer com o Mentor dela.

Conforme os Personagens vão realizando missões com êxito e mostrando seu valor para a Ordem, novas tarefas são designadas, até o dia em que os próprios membros se tornarão Mentores e Observadores de novas células que surgirem, e ficarão responsáveis por elas.

As células mais antigas formam o Conselho e dizem que entre os membros desse Conselho estão um dos curadores do Museu Britânico e um dos coordenadores do Louvre.

A Talamaska também costuma contratar os serviços de arqueólogos, egiptologistas, museólogos e especialistas em diversos campos de tradução e pesquisa. Em expedições mais distantes, tradutores e até mesmo pequenos exércitos particulares são requisitados.

Os membros da Talamaska vivem nas chamadas Casamatas, casas fortificadas da Ordem, nas principais cidades europeias, mas podem possuir casas ou apartamentos em cidades próximas, reunindo-se apenas para missões mais importantes. Quando algum membro da Talamaska está em missão, a Ordem providencia todo e qualquer equipamento que os integrantes da célula necessitem, incluindo passagens aéreas e hospedagem nos melhores hotéis.

Bibliotecário

Estes são os membros que processam e catalogam o conhecimento da Talamaska. Não é um trabalho fácil, pois têm de ler diariamente dezenas de jornais, revistas e noticiários, separar o joio do trigo e organizar as informações que merecem uma segunda investigação. Após o cruzamento de informações, são eles quem determinam se a notícia vale ou não a pena ser investigada.

Os bibliotecários costumam ser utilizados como NPCs e ajudam o Mestre a manter os personagens que sejam seres sobrenaturais na linha, afinal de contas, qualquer deslize durante uma Aventura pode resultar em notícias nos diversos jornais de uma região e, às vezes, essas notícias podem cair nas mãos erradas.

Bibliotecários

Tempo de Aprendizado: 2 a 3 anos.

Custos: 4 pts de Aprimoramentos, 250 pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Ciências (Biblioteconomia 50%, Geografia 40%, História 40%, Literatura 40%), Falsificação 50%, Jornalismo 30%, Organização 50%, Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Contatos 4, Recursos 4, Sociedade Secreta.

Pontos Heróicos: 1 por Nível.

Investigadores

Os iniciantes na ordem recebem o nome de investigadores. São os responsáveis pela pesquisa em campo e possuem informações sobre alguma Ordem de Magia. Os investigadores recebem suas missões dos bibliotecários e cabe a eles descobrir se as notícias publicadas nos jornais ou outras mídias possuem algum fundo de verdade.

Eles são detetives do sobrenatural, especializados em encontrar fraudes, truques e golpes. Por essa razão, os verdadeiros segredos sobrenaturais temem a mera presença destes investigadores em seus domínios - pois sabem que eles podem descobrir seus maiores segredos! Matar um investigador é ainda pior, pois vai atrair a atenção de toda uma célula da Talamaska para a região...

Investigador da Talamaska

Tempo de Aprendizado: 2 a 3 anos.

Custos: 5 pts de Aprimoramento, 350 pts de Perícia

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Armas de Fogo (escolha duas) 40%, Atuação 40%, Ciências (Psicologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Ocultismo 40%, Rituais 20%, Teologia 40%, Teoria da Magia 10%), Condução 20%, Falsificação 20%, Idiomas (escolha dois) 30%, Pesquisa 40%, Procura 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Contatos 2, Recursos 4, Inimigo (-1).

Pontos Heróicos: 2 por Nível.

Violador de Tumbas

Os aventureiros que participam das expedições são chamados pelos colegas de violadores de tumbas, ou *tomb raiders*. São eles quem viajam o mundo à procura dos artefatos, relíquias e obras de arte de valor inestimável.

Gostam muito do que fazem, e a maior parte deles está no trabalho pela adrenalina e pela emoção. Adoram viajar e seguem uma espécie de *ranking* dentro dos exploradores, onde o valor das relíquias e tesouros encontrados mede o status do *tomb raider* entre seus colegas.

Violador de Tumbas

Tempo de Aprendizado: 5 a 6 anos.

Custos: 5 pts de Aprimoramento, 390 pts de Perícia

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 40/30, Armas de Fogo (escolha uma) 30%, Esquiva 50%, Acrobacias 30%, Armadilhas (desarmar) 40%, Ciências (Arqueologia 30%, Geografia 20%, História 30%), Ciências Proibidas (Ocultismo 20%), Condução 40%, Idiomas (escolha dois) 30%, Línguas Antigas (escolha duas) 30%, Pesquisa 20%, Sobrevivência (escolha duas) 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Contatos 2, Recursos 4, Inimigo (-2), Armas de Fogo 1.

Pontos Heróicos: 4 por Nível.



Templários



Descendentes dos temidos caçadores de criaturas sobrenaturais da Idade Média, os templários modernos dividem-se em mais facções do que poderíamos contar.

Após a dissolução oficial dos templários, em 1314, vários líderes e marechais de campo foram obrigados pela Igreja a fugirem para outros países, em especial Portugal, Espanha e Escócia. Desse, muitos fundaram novas ordens secretas, baseadas nas tradições templárias e destinadas a continuação da missão principal dos cavaleiros - o extermínio de todas as criaturas sobrenaturais da Terra.

Ao longo dos tempos, esses grupos foram crescendo em tamanho e poder, se multiplicando. Com a criação dos iluminados, em 1717, muitos desses grupos uniram-se sob a tutela de Adam Weishaupt, enquanto outros continuaram sua luta de maneira solitária. A desunião (causada muitas vezes pela paranóia) fez com que vários grupos de templários tomassem rumos diferentes, com diferentes métodos e ideologias, chegando até mesmo a aparecer grupos rivais ou inimigos dentro da Ordem.

A seguir, apresentamos os grupos templários que se destacaram durante o final da década de 90 e começo do século XXI.

Umbra Domini

Um dos mais perigosos grupos de caçadores, o Umbra Domini conta com o patrocínio do Vaticano. Fundado em 1952 pelo Papa Pio XII, era composto inicialmente por membros da Inquisição e tinham o objetivo de patrulhar a cidade do Vaticano. Em poucos anos, cresceu de tal forma que já possuía casamatas em várias cidades italianas, incluindo Gênova, Milão e Brindisi.

Algumas casamatas foram fundadas nos EUA durante a década de 80 e uma casamata brasileira foi criada no Rio de Janeiro em 1987, estendendo-se para São Paulo em 1990. Nos dias de hoje, a Umbra Domini está presente em todos os países onde a influência católica é grande.

O Umbra Domini é especializado na caça a demônios.

Umbra Domini

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos.

Custos: 4pts de Aprimoramentos, 300pts de Perícia.

Perícias: Direito 50%, Ocultismo 50%, Condução 20%, Armas de Fogo (Pistola 50%, Rifle 30%, Submetralhadora 40%), Computação 30%, Artes Marciais 50/40, Sobrevivência 30%, Manha 20%, Lábria 30%, Investigação 50%, Línguas 50% (escolha duas).

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 4.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Seus membros dispõem de equipamentos e armas de última geração quando em missão oficial.

Ordem da Lança de Longinun

A Lança de Longinun é a lendária lança que varou o peito de Jesus Cristo quando ele estava na cruz. Por ter sido impregnada com o sangue divino, a lança adquiriu propriedades mágicas e foi guardada durante séculos por ordens secretas religiosas. Até o século XX, a lança ficava protegida no castelo de Hofburg, na Áustria, mas em 1930 a Sagrada Ordem dos Magos, comandada por Dittick Eckart e Adolf Hitler, conseguiu colocar as mãos na Lança do Destino.

A lança permaneceu em posse dos nazistas até o final da Segunda Guerra Mundial, quando agentes templários conseguiram informações sobre seu paradeiro e conseguiram resgatar a lança das mãos dos magos da *Thule*.

Diz a lenda que Heinrich Bishop, líder do grupo que invadiu o Castelo Hohenwerfen, no momento em que colocou as mãos na lança, foi tomado por uma visão divina. A partir de então, devotaria sua vida ao extermínio dos anjos caídos que estivessem sobre a Terra. As lendas contam ainda que Heinrich ouviria as próprias palavras de Christos, que o guiariam, indicando onde estariam seus próximos alvos.

O grupo que invadiu Hohenwerfen desertou dos templários, levando consigo um tesouro nazista fabuloso, composto de ouro, jóias e alguns apetrechos místicos.

Originalmente em número de vinte e dois, a Ordem da Lança conta atualmente com cerca de oitenta membros, espalhados principalmente na Europa, mas que, com o crescente número de Anjos Caídos que fugiram para a América, estão começando a estabelecer bases no Novo Continente.

Os membros da Lança possuem contatos com os Templários e com outros grupos de caça, indicando para eles o esconderijo de demônios, vampiros e outras criaturas que não sejam anjos caídos. Além dos anjos caídos, o grupo enfrenta constantemente ataques de neo-nazistas e membros da Ordem dos Magos Arianos (*Thule*), que buscam informações para reaver a Lança do Destino.

Ordem da Lança do Destino

Tempo de Aprendizado: 4 a 5 anos.

Custos: 4pts de Aprimoramentos, 280pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/30, Armas de Fogo (Pistola 50%, Rifle 30%, Submetralhadora 40%), Ocultismo 30%, Condução 20%, Computação 30%, Artes Marciais 40/40, Sobrevivência 30%, Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Seus membros dispõem de equipamentos e armas pesadas quando em missão oficial.

Ordem de Aviz

Caçadores de vampiros genuinamente brasileiros, os membros desta ordem descendem dos templários da Ordem Portuguesa de Aviz, que veio para o Rio de Janeiro junto com a Família Real, no início do século XIX.

A ordem demorou quase uma década para se estabelecer no Brasil, mas nesse período conseguiu grandes contatos com os líderes das ordens de magos (principalmente os diáconos do Arkanun Arcanorum do Rio de Janeiro) e estabeleceram uma aliança, que dura até os dias de hoje. De sua casamata principal, a ordem passou a organizar os templários em suas caçadas no Rio de Janeiro, Salvador e posteriormente, São Paulo (após a revolução de 32). Atualmente possuem pelo menos um representante em cada uma das maiores capitais do País. O número total de Cavaleiros de Aviz ativos chega a oitenta e sete membros.

Para ingressar nesta rigorosa ordem secreta, o primeiro passo é pertencer aos iluminados do Rio de Janeiro e desempenhar um papel relevante durante alguns anos, onde o "candidato" é avaliado cuidadosamente pelo círculo interno e só então convidado a entrar. Por causa disso, a imensa maioria dos membros da Ordem de Aviz é composta de homens jovens, entre vinte e cinco e trinta anos.

Uma vez dentro, o candidato recebe treinamento militar básico e passa por vários cursos, com os mesmos especialistas que treinam as Forças Especiais Brasileiras.

Os membros da Ordem de Aviz são extremamente tolerantes com os magos e diáconos do Arkanun Arcanorum e com os magos africanos, ao contrário da maioria de seus colegas templários descendentes de europeus. Muitos até possuem magos e asinas como aliados!

Mesmo em relação aos seres sobrenaturais a postura da ordem é a de apenas intervir em casos extremos, como situações que possam comprometer o segredo das ordens místicas. Vampiros que se apresentem ao Arkanun e não estejam procurando encrenca possuem boas chances de sobrevivência no Rio de Janeiro (desde que se mantenham apenas na cidade, e por pouco tempo). Templários de outras cidades não são tão tolerantes assim. Essa atitude tem causado alguns problemas entre a ordem e membros do Clube de Caça, que já resultaram em pelo menos um confronto.

Ordem de Aviz

Tempo de Aprendizado: 4 a 5 anos.

Custos: 5 pts de Aprimoramentos, 300pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 50/20, Armas de Fogo (Pistolas 30%, Submetralhadoras 20%), Ciências (Heráldica 20%, História 15%, Legislação 10%), Ciências Proibidas (Ocultismo 35%), Condução 20%, Furtividade 10%, Espanhol 20%, Rastrear 20%, Religião 20%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Recursos 2, Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 1, Pontos de Fé 3.

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 1 por nível.



Culto ao Templo Solar



Este é um dos mais conhecidos e perigosos cultos nos Estados Unidos, dedicado ao extermínio de vampiros. Aos olhos dos mortais, não passa de uma seita de radicais, mas poucos sabem a real história por trás da escolha de seus membros.

Foi fundado em 1984 por um nephalin chamado Luc Jouret, cuja primeira vida foi justamente a de um dos líderes dos primeiros cavaleiros templários, no século XII.

Durante a década de setenta, Luc despertou e começou a procurar por seus companheiros templários, com pouco sucesso. Utilizando de suas lembranças mais antigas, viajou até a Arábia a procura de seu pai, o serafim Etemiah. Apenas quando encontrou seu pai é que algumas coisas começaram a ficar claras para Luc. Ele finalmente lembrou-se de sua missão na Terra.

Acreditando que as seitas atuais estavam corrompidas pelo pensamento do século XX, Luc passou boa parte de sua vida pesquisando poderosos Rituais para encontrar outros de seus colegas templários (que estavam reencarnados em outros corpos) e fazer com que eles se lembrassem de suas vidas passadas. Com a ajuda de outro poderoso nephalin (na verdade, seu irmão Bedim), Luc conseguiu reunir cerca de sessenta membros, entre Canadá, Suíça, Austrália e Estados Unidos.

Com essa base, Luc passou a viajar pelo mundo, seguindo poderosos artefatos que seu pai lhe forneceu, capazes de localizar os antigos membros de seu grupo (um total de 326 homens), não importa com que corpos eles estejam (e o destino reservou muitas surpresas a Luc e seu grupo!).

Uma vez encontrado, o membro é convertido através de outro Ritual, e abandona sua vida prévia para se juntar à seita em sua caçada aos seres sobrenaturais. O problema é que muitas destas novas encarnações possuíam diferentes crenças, sexo, idade e filosofia de vida, o que tomou o grupo extremamente heterogêneo. O escolhido mantém todos os conhecimentos de sua nova vida, mas o "Pensamento Interior" é tomado pela alma templária do passado. Todas as Perícias que o cavaleiro possuía são absorvidas pela nova encarnação, que adquire vasta gama de experiência e conhecimento.

Isso causou muitas complicações para o culto, principalmente em cavaleiros que reencarnaram como mulheres, ou naqueles extremamente jovens (ou velhos) na década de 80.

Um evento em particular marcou muito a história da organização: Evin Bonsignore havia reencarnado como Elisabeth Austin, uma garota canadense com 16 anos quando Luc a procurou. Quando tomou conhecimento de sua condição, Bonsignore ficou horrorizado com seu novo corpo e se suicidou. O caso foi parar em todos os jornais, colocando a culpa do suicídio da garota na seita, o que causou várias perseguições por parte da Igreja e por parte das autoridades, levando a Ordem do Templo Solar à ruína perante a sociedade mortal. Nesse período, Luc e o círculo interno desapareceram, sendo procurados pela polícia internacional até os dias de hoje.

Luc e o círculo interno continuam sua procura pelo mundo, até conseguirem reunir todos os membros de sua antiga tropa. Nesse meio tempo, já enfrentaram e destruíram vários vampiros e demônios, indicados por seus contatos com a Talamaska e com alguns dissidentes dos templários.

Os métodos de Luc são brutais e efetivos, apesar do Templo Solar não possuir tanto dinheiro e recursos quanto seus colegas de outras facções, a dedicação de seus membros é extraordinária. Boa parte dos fundos que sustentam a ordem são provenientes de dois templários que reencarnaram como milionários, cuja verba providencia helicópteros, armas e equipamentos para suas missões.

Criando seu Personagem

Os caçadores do Templo Solar são um pouco diferentes dos outros KITS deste livro: você precisa primeiro criar a história antiga do Personagem ANTES de sua nova encarnação.

Pode ser a história completa (usando, inclusive, livros como ARKANUN ou TEMPLÁRIOS para dar embasamento ao histórico do Personagem) OU criar um novo grupo e jogar DUAS Campanhas (uma no presente, outra no passado) ao mesmo tempo, embora esta segunda opção seja recomendada apenas para jogadores experientes.

Uma Campanha

No primeiro caso, crie o Personagem medieval seguindo as regras de criação de Personagens do Sistema Daemon (pontos de Atributos, Perícias, Aprimoramentos, Kits etc.) com uma história que o conecte de alguma forma a Luc Jouret, no ano de 1314. Determine as aventuras que o Personagem teve, com quantos anos morreu, em que circunstâncias, se morreu em combate, se morreu de idade avançada, que tipo de criaturas combateu (e quais sobreviveram) etc.

O jogador também pode mesclar sua história com a dos outros jogadores, montando um grupo coeso, e desenvolver pequenas Aventuras que o grupo viveu no passado...

Isso pode tomar um bom tempo, mas o resultado para o grupo será muito interessante, pois quando chegarmos à fase II de criação de Personagens, toda a história antiga poderá ser entrelaçada com a nova história de cada um dos jogadores.

Dois Campanhas

Neste tipo de Campanha, o Mestre jogará simultaneamente duas Campanhas: uma no passado e uma no presente (para mestrear a Campanha na Idade das Trevas, recomenda-se o livro ARKANUN, para melhor ambientar suas Aventuras).

Cada jogador criará DOIS Personagens, um aliado antigo de Luc Jouret e um Personagem novo, despertado pela magia do Nephalin. A partir de então, o Mestre intercala as Aventuras das duas Campanhas. A Campanha ANTIGA será a "memória" dos Personagens, que eles não

recuperando à medida em que desenvolvem seus novos Personagens (recomenda-se jogar duas ou três Aventuras com seus personagens medievais antes de começar uma aventura moderna).

Fase II

O Mestre pode deixar os Jogadores escolherem seus Personagens mundanos OU utilizar-se das tabelas abaixo para sorteio de suas características básicas (jogue 1d100 para escolher cada uma das características de seu Personagem moderno):

Origem		Idade	
01-20	América do Norte	01-07	Criança (8-12 anos)
21-30	América Central	08-20	Adolescente (13-17 anos)
31-50	América do Sul	21-45	Jovem (18-25)
51-70	Europa	46-70	Adulto (26-36)
71-80	Ásia	71-80	Meia Idade (37-50)
81-90	África	81-93	Senhor (51-70)
91-00	Oceania	94-00	Idoso (mais de 70 anos)

Classe Social		Sexo	
01-10	Muito Pobre	01-25	Feminino
11-40	Pobre	26-00	Masculino
41-70	Classe Média		
71-00	Rico		

Com essas características, defina uma profissão e história compatível com o que foi apresentado. O Personagem mundano possui 101 pontos de Atributo, distribuídos de acordo com o bom senso e nenhum valor maior do que 13. Pontos de Perícia são calculados a partir de sua INT e idade, compatíveis com sua profissão. O Personagem não possui pontos de Aprimoramento (todos eles são gastos na construção do Personagem completo).

Após o despertar, os Atributos FÍSICOS do Personagem permanecem iguais. Para os Atributos MENTAIS, deixe os maiores valores entre os novos e os antigos. O mesmo ocorre com as Perícias. Os PVs permanecem os do Personagem moderno (com a diferença que agora ele possui Pontos Heróicos também). Todos os Personagens começam como guerreiros do primeiro nível, não importando qual era o nível de seus Personagens medievais.

Magos medievais vão recuperar seus poderes mágicos lentamente (comprando-os de volta com os Aprimoramentos que seu novo Personagem receber com o aumento de nível). O mesmo acontece com Pontos de Fé ou outros poderes.

Cavaleiro do Templo Solar

Tempo de Aprendizado: imediato.

Custos: 5pts de Aprimoramentos.

Atributos: Físicos permanecem iguais, Mentais permanecem os maiores valores entre os dois Personagens.

Perícias: todas as antigas + todas as novas (caso hajam Perícias iguais, permanece a mais alta).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 2, Recursos 2, Sociedade Secreta, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.



Caçadores Solitários



s solitários não fazem parte de nenhum grupo, ordem, seita, culto ou organização. Estão sozinhos em suas caçadas. Eles geralmente entram nessa vida por vingança pessoal. Sabem que seu inimigo controla a polícia e as autoridades e que não há absolutamente nada que poderá fazer contra ele através dos métodos mundanos. A polícia e os meios de comunicação também foram contaminados e estão sob o controle DELES. Não resta nada a fazer, a não ser abandonar sua antiga vida e dedicar-se à cruzada.

Solitários

Os solitários estão divididos em dois tipos básicos: aqueles que abandonaram completamente suas antigas vidas, vivendo às margens da sociedade (geralmente com uma ou mais acusações falsas colocadas em suas costas pelos vampiros) e aqueles que ainda mantêm suas vidas, caçando seres sobrenaturais em segredo (embora cada membro desse segundo grupo esteja sempre a um passo de se tornar um membro do primeiro grupo).

O caçador não costuma fazer parte de nenhum grupo, exceto o de outras vítimas como ele. Estão ligados ao que chamam de "Vendetta Pessoal" e não pouparão esforços para conseguirem o que querem.

Eventualmente, um solitário pode se aliar com grupos como a Talamaska ou os templários por curtos períodos de tempo, e em alguns casos, o solitário torna-se tão famoso que os outros grupos de caçadores vão até ele procurá-lo para missões.

Atualmente, a quantidade de caçadores independentes têm diminuído bastante, pois muitos deles viram os benefícios de se aliar ao Ceifador e aos Clubes de Caça, mas mesmo assim sempre existirão aqueles que preferem trilhar o caminho sozinhos. Um exemplo conhecido é Jonas Smith, amplamente conhecido como "O Assassino da Meia-Noite". Transformado em vampiro recentemente, Jonas continuou suas atividades de caçador normalmente, embora seja ele próprio caçado por alguns membros do Clube de Caça.

Nem todos os independentes são vistos como inimigos pelo Clube. Muitos são vistos normalmente e não há o menor conflito. Ser um caçador independente é como torcer para um time de futebol, sem ser parte de nenhuma torcida organizada.

Solitários

Tempo de Aprendizado: toda uma vida.

Custos: 5pts de Aprimoramentos, 210pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Armas de Fogo (Pistolas 40%, Rifles 40%, Submetralhadoras 40%), Pesquisa 50%, Ocultismo 40%, Vampirismo 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 2, Sociedade Secreta, Recursos 2, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Looneys

Os looneys são aqueles caçadores que já cruzaram a fronteira da sanidade; vivem em seu próprio mundo e não seguem as regras da sociedade. Muitos deles tornaram-se mais uma ameaça aos próprios caçadores do que as criaturas que caçam. Solitários e paranóicos ao extremo, os looneys não conseguem se manter em grupo por muito tempo, sendo logo expulsos por suas esquisitices... mas, em sua insanidade esses solitários adquirem grande força de vontade e resistência, que os impele em direção ao seu grande objetivo.

Apesar de loucos, os looneys adquirem uma auto-confiança e velocidade de pensamento que fazem deles adversários fabulosos. Livres de suas amarras da "sanidade", looneys podem atirar-se contra a morte em atos suicidas com uma velocidade que nenhuma pessoa normal pensaria em fazer e, por alguma razão, conseguem sair ilesos (na maioria das vezes...).

Looneys

Tempo de Aprendizado: um dia ruim.

Custos: 2pts de Aprimoramento.

Atributos: looneys adquirem WILL 18 e imunidade contra qualquer tipo de Dominação Mental.

IP: os looneys adquirem IP 2 natural, proveniente de uma resistência sobre-humana a ferimentos.

Perícias: todas as Perícias que já possuíam.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos +1, Sorte.

Pontos Heróicos: +1 por Nível, além dos normais.

Desvantagens: Insanidade.

Obs: a sorte de um looney permite a ele refazer qualquer Teste de AGI ou Teste de Resistência que tenha falhado em alguma ação heróica UMA vez por Aventura.

Amazonas

Descendentes das amazonas gregas de Arcádia, estas amazonas conseguiram permissão para virem à Terra destruir todos os filhos de Vrikol (o primeiro vampiro vrikolakas). Estas mulheres lindas e mortíferas se empenham em missões pessoais designadas por sua deusa Diana. Embora nenhuma delas esteja ligada a nenhum Clube de Caça, muitas receberam designios de caçar vampiros e, portanto, podem ser vistas ocasionalmente ao lado do Ceifador, que sabe muito bem aproveitar seus talentos.

Por razões óbvias, apenas Personagens mulheres podem ser amazonas. Nascidas na região da Trácia, na Velha Arcádia, as amazonas são descendentes de Ares (o deus da guerra) e da ninfa Harmonia, e possuem uma série de poderes sobrenaturais. Amazonas são

quase imortais (ou seja, não podem morrer de causas naturais, apenas através de ferimentos ou acidentes e, a partir da adolescência envelhecem um ano para cada cinco anos). A maioria das Amazonas Personagens possui entre 50 e 80 anos (a idade aparente de 18 a 24 anos). Calcule os pontos de Perícia total de uma amazona pela sua idade real. As Amazonas podem vir à Terra através de portais abertos pelas feiticeiras mais antigas e permanecem na Terra durante um período que varia de algumas horas a algumas semanas. Após esse período, precisam retornar à Arcádia. Não cumprir a missão designada é motivo de grande desgraça e vergonha para uma amazona, por esse motivo, boa parte delas escolhe permanecer na Terra até que sua missão seja cumprida ou que morram tentando.

Amazonas falam grego arcaico e precisam aprender línguas modernas com suas professoras (de preferência ANTES de embarcarem em qualquer missão na Terra). Também não estão acostumadas com a tecnologia moderna, embora sejam capazes de se adaptar rapidamente.

Amazonas

Custos: 5pts de Aprimoramentos, 420pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha três) 50/30, Acrobacia 10%, Esquiva 10%, Montaria 40%, Armadilhas 30%, Artes (Dança) 30%, Camuflagem 30%, Herbalismo 30%, Primeiros Socorros 30%, Línguas Antigas (Grego) 40%, Pesquisa 30%, Sobrevivência (Floresta) 40%, Rastreamento 30%.

Aprimoramentos: Poderes das Amazonas 2, Pontos Heróicos 3, Entidade extraplanar (Arcádia).

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Poderes das Amazonas: 2 por nível.

Poderes das Amazonas

As Amazonas recebem 2 pontos de poder para cada nível que conseguem como guerreira e podem escolher quaisquer dos poderes abaixo (que são cumulativos até um máximo de 4).

Aumento de Atributos: cada ponto gasto neste poder aumenta um dos Atributos Físicos (FR, CON, DEX ou AGI) em +3.

Resistência: cada ponto gasto neste poder aumenta o IP natural da pele da Amazona em +1.

Velocidade: cada ponto gasto neste poder aumenta a velocidade da amazona em +3 e lhe confere um bônus de +3 em suas iniciativas.

Acrobacia: cada ponto gasto neste poder confere à amazona +20% em sua Perícia Acrobacia.

Sentir o Mal: este poder permite a amazona sentir a presença de qualquer entidade maligna em um raio de 10m para cada ponto investido neste poder.

Fraquezas das Amazonas

Todas as Amazonas são vulneráveis a ferro frio (recebem +1d6 pontos de dano para cada ataque bem sucedido feito a elas com ferro frio). Além disso, estão vulneráveis a qualquer Magia, Ritual ou círculo de proteção que envolva seres extraplanares.

Se tiverem relações sexuais na Terra, estão presas aqui para sempre, incapazes de voltar à Arcádia. Também tornam-se mortais.



ROD
REIS

Caçadores de Anjos



xistem poucos caçadores de anjos ainda na ativa.

Ser um colecionador de penas celestiais pode ser considerada facilmente "a profissão mais perigosa da Terra", não só pela periculosidade da caça como também pelo fato de que sua alma pode estar condenada ao tormento eterno apenas por tentar.

A maioria dos caçadores de anjos são ex-templários ou ex-Inquisidores que por uma razão ou outra descobriram a verdadeira intenção dos anjos na Terra.

Muitos deles tentaram abandonar suas ordens ou clubes de Caça, mas foram descobertos pelos anjos nimbus antes disso. A grande maioria destes Caçadores possui vastas listas de acusações sobre suas cabeças, forjadas pelos anjos e por outros inquisidores que pertençam ao *Grande Plano Celestial*. Com dificuldades em sobrevivência, os Caçadores devotam sua vida à vingança, atacando sua ordem e os anjos que nela estão atuando. São vistos como terroristas e traidores, mas poucos conhecem a verdade...

Alguns conseguem recuperar boa parte de seus recursos assaltando a própria Ordem e tomando dinheiro e equipamento das provisões de emergência, mas a grande maioria acaba sozinha e, na maioria das vezes, tem uma vida curta e terrível.

Os que conseguem se estabelecer podem pensar em seus planos de vingança, seja através da força bruta (atacando as bases do inimigo, como igrejas, templos e casamatas), seja através de intriga (tentando conseguir novos aliados contra a Igreja).

Ao contrário do que poderia se esperar, muitos dos Caçadores de anjos são devotos fervorosos de Jesus Cristo (não do verdadeiro Cristo, mas da figura idealizada apresentada pela Igreja) e seguem algum tipo de doutrina evangélica (afastados da Igreja Católica), às vezes beirando o fanatismo.

Os caçadores de anjos conhecem pouco ou quase nada sobre as criaturas que caçam. As fraquezas dos anjos são desconhecidas da imensa maioria dos magos e pretensos caçadores, e muito do que se conseguiu descobrir provou-se falso ou parcialmente efetivo. Alguns poucos, porém, conhecem o suficiente para fazer os anjos sofrerem.

Caçador de Anjos

Tempo de Aprendizado: uma vida inteira.

Custos: 3pts de Aprimoramento, 400pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 40/40, Armas de Fogo (escolha duas) 30%, Armadilhas 50%, Ocultismo 30%, Teologia 30%, Acrobacias 20%, Rastreo 30%, Lábria 10%, Manha 10%, Esquiva 30%, Artes Marciais 40/40, Negociação 30%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 1, Pontos de Fé 1, Armas de Fogo 2.

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Mercenário necromântico

Outro tipo de caçador de anjos clássico é o chamado mercenário necromântico, uma profissão não menos perigosa que consiste em abater espécimes em troca de grandes somas monetárias e favores místicos, patrocinados pelos amigos demônios de Arkanun.

Os mercenários também podem ser contratados para conseguirem penas específicas, crânios, artefatos e outras bugigangas de Paradisia. São bem equipados, motivados e provavelmente já não têm mais nada a perder (sua alma já foi negociada anos atrás, em troca de poderes para conseguir começar o negócio).

Uma das maiores características dos caçadores de anjos é a realização de pactos com seus negociadores. Muitos demônios oferecem poderes para os mercenários em troca de determinados serviços; se o serviço é completado, de acordo com a Lei, o demônio mantém o poder do mercenário permanentemente. Ao longo de anos (ou décadas, ou séculos...) um mercenário pode acumular uma quantidade respeitável de pactos (e poderes).

Uma equipe de mercenários caçadores de anjos sempre contará com pelo menos um necromântico ou mago especialista, armas mágicas e em alguns casos, adagas ou espadas de *hadjar* (o metal místico capaz de destruir seres de Paradisia).

Essas seitas acabaram acumulando muito dinheiro e recursos, tanto mundanos quanto místicos, e muitas delas existem desde tempos imemoriais, sendo procuradas por demônios que precisam de ingredientes para suas pesquisas ou desejam livrar-se de algum anjo intrometido. Algumas destas seitas (de origem árabe ou muçulmana) possuem acesso ao valioso metal *hadjar*, lendário por causar ferimentos permanentes em anjos ou outras criaturas de Paradisia, e cuja história afirma que podem destruir permanentemente uma entidade daquele plano.

Mercenário Necromântico

Tempo de Aprendizado: uma vida inteira.

Custos: 5pts de Aprimoramento, 400pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Espada e Adaga) 40/40, Armas de Fogo (escolha duas) 40%, Armadilhas 50%, Ocultismo 30%, Teologia 30%, Alquimia 30%, Acrobacias 20%, Rastreo 30%, Esquiva 30%, Artes Marciais 40/40, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 1, Recursos 1, Armas de Fogo 3, Pactos, Inimigos (-2).

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Pactos: Cada mercenário necromântico costuma ter 1d6+1 pactos realizados com diferentes demônios. Cada um destes pactos custou-lhe um serviço ou favor e deve ser usado pelo Mestre como gancho de Aventuras.

Feiticeiro Necromântico

Tempo de Aprendizado: uma década.

Custos: 5pts de Aprimoramento, 350pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (Adaga) 40/40, Armas de Fogo (escolha duas) 40%, Armadilhas 30%, Ocultismo 50%, Teologia 30%, Alquimia 50%, Rituais 30%, Herbalismo 30%, Demonologia 20%, Artes Marciais 40/40, Pesquisa 50%, Línguas Antigas (escolha três) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 3, Recursos 1, Armas de Fogo 3, Pactos, Inimigos (-2).

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 1 por nível.

Pactos: Cada mercenário necromântico costuma ter 1d6+1 pactos realizados com diferentes demônios. Cada um destes pactos custou-lhe um serviço ou favor. Pode (e deve, ser usado pelo Mestre como gancho de Aventuras).

Pactos

Os poderes que um caçador de anjos possui geralmente estão listados entre os seguintes. Cada pacto confere um nível destes poderes e eles podem ser escolhidos até 5 vezes.

Aumento de Atributos: Cada ponto gasto nesse poder aumenta um dos Atributos Físicos (FR, CON, DEX ou AGI) em +3.

Sentidos Aguçados: Esse poder aumenta a PER do caçador em +3, além de melhorar seus 5 sentidos proporcionalmente.

Resistência: Cada ponto gasto nesse poder aumenta o IP natural da pele do caçador em +1.

Velocidade: Cada ponto gasto neste poder aumenta a velocidade do caçador em +3, e lhe confere um bônus de +3 em suas iniciativas.

Detectar Anjos: Esse poder permite ao caçador detectar criaturas de Paradísta dentro de um raio de 100m.

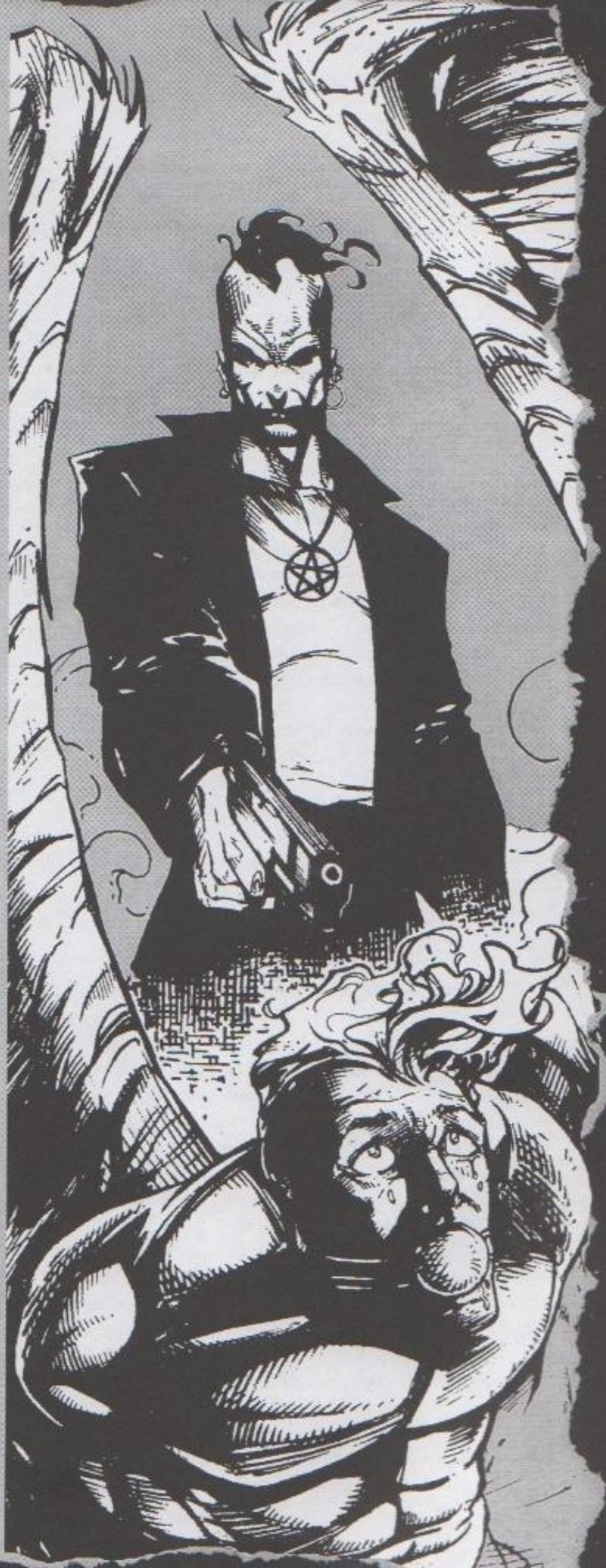
Proteção contra o caminho da Luz: cada nível desse poder confere 1d6 pontos de proteção contra qualquer Ritual ou Magia baseado no Caminho da Luz ou suas combinações (Caminhos Secundários).

Viver mais: Com esse pacto, o mercenário pode prolongar sua vida natural por mais algumas décadas, mantendo-se jovem durante esse tempo (o que não o impedirá de ser morto por doenças, acidentes ou ataques). Ao final do pacto, o Mercenário passa a envelhecer normalmente.

Poderes Demoniacos: Cada nível desse poder equivale a um poder demoníaco de mesmo nível (poderes demoníacos podem ser encontrados no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA). Os mais comuns são chifres, rabo, asas ou garras.

Pontos Heróicos Demoniacos: São pontos heróicos ALÉM dos Pontos Heróicos mundanos, que transformam o caçador em uma máquina de matar. Infelizmente, cada nível deste poder acompanha terríveis modificações no corpo do ser humano, como cicatrizes, escamas negras, olhos avermelhados etc.

Pactos Específicos: Além desses sugeridos, vale ressaltar que cada demônio possui seus próprios poderes de negociação e pode oferecer outros poderes únicos, diferentes dos sugeridos aqui.



Caçadores de Demônios



ntre os caçadores de criaturas sobrenaturais, dois grupos semelhantes se destacam: os caçadores de vampiros e os caçadores de demônios. Com o surgimento do Ceifador, os clubes de caça proliferaram como nunca, mas o Ceifador parece estar interessado apenas nos vampiros e outros seres que desafiam a morte. Os demônios parecem intocados pelos clubes de caça. Muitos especulam que o Ceifador pode ser algum tipo de demônio, interessado por alguma razão na destruição (ou pior, na absorção dos poderes) dos vampiros.

Ao contrário dos clubes de caça, que são uma invenção do século XX, as ordens de extermínio dos demônios existem desde a Antiguidade. Na Babilônia existia um grupo armado, chamado *Machado de Marte*, responsável pela destruição de vários demônios menores. Mais tarde, esse grupo foi dissolvido ou absorvido pelos guerreiros do templo de Salomão, em 1000 A.C.. A partir dos Cavaleiros da Ordem do Templo, grupos de caçadores de demônios seguindo as diretrizes básicas do Templo de Salomão passaram a existir em todas as partes do mundo.

Os guerreiros especializados em perseguir e destruir criaturas do Inferno sempre contaram com o apoio da comunidade onde residem, até a Idade Média, quando a Igreja assumiu exclusivamente para si essa tarefa, condenando qualquer forma de paganismo. Aos poucos, os caçadores de demônios foram tomando-se entidades católicas ou caindo na marginalidade, originando sociedades secretas.

Nos dias de hoje, existem basicamente dois tipos de caçadores de demônios: os patrocinados (oficialmente ou extra-oficialmente) pela Igreja e os independentes (movidos por outros motivos como vingança, mercenarismo, prazer, etc.)

A Casa de Deus

O grupo conhecido como "A Casa de Deus" foi fundado durante a década de setenta, nos Estados Unidos, como um grupo derivado dos iluminados de Chicago. Com sede no antigo prédio dos iluminados, a Casa de Deus treina seus membros na difícil tarefa de exterminar demônios.

Contando com cerca de oitenta membros, a Ordem permanece na ativa nos Estados Unidos, sendo raro suas atividades fora da Costa Leste. Apenas em casos especiais ou em situações importantes os membros da Casa de Deus deslocam-se para outras cidades mais afastadas.

A Ordem está dividida em três graus: aprendiz, companheiro e mestre, sendo que os Rituais de passagem estão todos relacionados com a destruição de entidades sobrenaturais. Os líderes da Casa atualmente são Richard Lyle e Jan Albrecht.

Richard possui o comando de cerca de trinta combatentes. Ex-marine e ex-combatente no Vietnã, tomou conhecimento dos demônios pela primeira vez em Hanói. Único sobrevivente de seu pelotão quando uma granada explodiu em uma armadilha, matando todos os soldados e amputando sua perna e braço direitos. No hospital, à beira da morte, Richard foi visitado por uma estranha

figura. Vestindo um uniforme de oficial militar americano, uma criatura de forma humana, careca, olhos esbugalhados, pele enrugada e que fedia a peixe disse a ele que poderia restaurar seus membros perdidos por um preço: sua alma. Sendo ateu e não acreditando nessa história de alma, Richard concordou em pagar o preço que o demônio pedia, e no dia seguinte acordou com seu braço e perna perfeitos. Lyle adulterou as informações do hospital a seu respeito e desapareceu, retornando aos EUA na semana seguinte.

Durante a década de setenta, Lyle conheceu o padre Jan Albrecht, membro dos Iluminados de Chicago, que o iniciou na Ordem e também foi o primeiro a escutar o bizarro conto do homem que fedia a peixe. Albrecht realizou algumas pesquisas e descobriu que o homem deveria ser um demônio menor do deus Dagon, cujos templos principais ficam situados na região da Polinésia. Albrecht descobriu também que, se Richard Lyle conseguisse destruir o demônio que havia negociado com ele ANTES de morrer, estaria livre de ter de cumprir sua parte no pacto.

Utilizando dos recursos dos iluminados, os dois fundaram a Casa de Deus, com o objetivo anunciado de caçar e destruir demônios, mas com a finalidade secundária de destruir os servos de Dagon (sem levantar muitas suspeitas).

Apesar de recente, a Casa de Deus teve muito êxito, conseguindo destruir quase todos os vampiros e criaturas sobrenaturais do norte dos Estados Unidos (apesar de ter falhado quase que totalmente em suas investidas contra Nova York).

A Casa de Deus monitora principalmente demônios de Arkanun e Infernu, procurando por mapas, informações e indicações de quando e onde essas criaturas possam estar, especialmente se forem demônios ligados a Dagon e sua seita de cultistas. Já contabilizaram quase cento e vinte extermínios em trinta anos de atividades como caçadores, mas ainda não encontraram o demônio que negociou a alma de Lyle.

A grande maioria dos membros da Casa de Deus é composta de iluminados, caçadores de demônios solitários e aliados dentro do Arkanun Arcanorum.

Caçador de Demônios

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos.

Custos: 3pts de Aprimoramento, 350pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 40/40, Armas de Fogo (escolha duas) 40%, Armadilhas 50%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Demonologia 30%, Acrobacias 20%, Rastreamento 30%, Esquiva 30%, Artes Marciais 40/40, Negociação 30%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Sociedade Secreta (Iluminados), Pontos de Fé 1, Armas de Fogo 2.

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Alastores

Uma das mais conhecidas casas dentro do Inferno, os alastores são os demônios encarregados de recapturar os demônios fugitivos da Justiça Infernal.

Os alastores originais são uma espécie de tropa de elite dentro do Inferno, selecionados entre os melhores. Não existe uma casta preferencial, apesar dos duques preferirem demônios de Arkanun ou captados para realizarem este serviço. No passado, muitos dos demônios foragidos fugiam para o mundo de Arkanun mas, com a degradação do mundo, passaram a fugir para a Terra, em especial a América do Sul, pela falta de controle dos governos, da corrupção generalizada e da impunidade nessa região do mundo.

Muitas vezes, os alastores precisam do apoio de humanos para realizarem seu trabalho. Os demonologistas que os auxiliam nesse trabalho fazem parte de uma antiga ordem de caçadores conhecida como auxiliares, que existe desde a Idade Média.

Os auxiliares não são exatamente caçadores de demônios, pois eles não caçam diretamente criaturas sobrenaturais, apenas providenciam recursos para que os verdadeiros caçadores possam agir, mas fazem parte do universo de TREVAS e estão presentes em qualquer Campanha que envolvem demônios.

Auxiliares

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos.

Custos: 2pts de Aprimoramento, 350pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 50/30, Armas de Fogo (escolha duas) 40%, Armadilhas 30%, Ocultismo 30%, Rituais 30%, Demonologia 50%, Esquiva 30%, Artes Marciais 40/40, Negociação 30%, Latim 40%, Grego 40%, Romeno 20%, Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Sociedade Secreta (Iluminados), Pontos de Fé 1, Armas de Fogo 2.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Alastores

OBS: Apenas para NPCs Demônios

Alastores são demônios com 300-500 anos de idade, responsáveis pela captura de fugitivos da Justiça Infernal.

Atributos: 150 pontos para dividir entre os Atributos.

Perícias: 500 + 5pts por ano de criação.

Aprimoramentos: 5 + 1pt a cada 20 anos de criação.

Pontos de Fé: 3 + 1 a cada década (recebidos de Shaitan, Lúcifer ou Baalzebub).

Pontos de Magia: 1 a cada 20 anos de criação.

Pontos Heróicos: 1 a cada década.

Poderes: por casta, mas não é incomum Alastores desenvolverem poderes únicos e exclusivos, dependendo de sua especialidade como caçador.

Informações sobre anjos caídos, demônios, espectros, hordas e outros para Personagens Jogadores podem ser encontradas no livro DEMÔNIOS: A DIVINA COMÉDIA.



Daiphires



Daiphires são os filhos resultantes do cruzamento de um Vampiro Rakshasa e uma mulher humana. Quando nasce, a criança se parece em todos os aspectos com uma criança normal, exceto por sua pele, que é sempre mais pálida que o normal.

Durante a adolescência, os poderes vampíricos do daiphir começam a se desenvolver, bem como seu apetite por sangue humano. Nesse período, ele sofre terríveis alucinações nas quais Rama (um dos deuses hindus e principal inimigo dos Rakshasas) o informa sobre quem ele é e o que deve fazer. A missão divina de todos os Daiphires é exterminar seus pais e destruir Lanka e seu deus Ravana (líder dos Rakshasas) de uma vez por todas. Para isso, os primeiros Daiphires fundaram uma Ordem Secreta chamada AGNI, em veneração à deusa do Fogo Purificador. Através de poderosos rituais, eles tentam localizar os Daiphires do mundo e unificá-los em sua missão.

Um daiphir pode caminhar na luz do sol sem sofrer dano, embora a luminosidade o incomode um pouco, não é afetado por cruzes nem por barreiras místicas ou outros símbolos que afetam os vampiros Rakshasas. Ele envelhece (a partir da puberdade) cerca de cinco vezes mais lentamente que um humano, e muitas vezes tornam-se caçadores solitários de vampiros (ao invés de se reunirem à AGNI). Principalmente se forem Daiphires modernos ou nascidos na América ou Europa, sem cultura hindu.

Daiphires são extremamente raros, existindo no máximo uns trinta ou quarenta atualmente. Quando localizados pelos demônios hindus ou pelos Rakshasas, um Daiphir é sumariamente destruído e seu corpo é oferecido como sacrifício aos deuses antigos de Lanka.

Apesar de sua aparência humana, os daiphires sofrem do mesmo mal dos vampiros: precisam se alimentar de sangue, com o agravante que o sangue de animais não é capaz de sustentá-los. Muitos deles tornam-se caçadores de vampiros, mas ao mesmo tempo são caçados pelos crimes que cometem. Outros tentam estabelecer uma comunidade para que possam sobreviver do sangue humano sem a necessidade de matar (um Daiphir pode sobreviver normalmente se tiver um círculo de pessoas para alimentá-lo).

Daiphir (Rakshasa)

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custos: 5pts de Aprimoramento, 400pts de Perícia.

Perícias: Arrombamento 25%, Camuflagem 20%, Disfarces 30%, Etiqueta 30%, Furtar objetos 30%, Furtividade 40%, Montaria 40%, Ocultismo 20%, Religião 30%, Vampiros 50%, Esquiva 40%, Espada Longa 40/40, Adaga 30/40, Briga 40/40, Armas de Fogo (escolha uma) 40%.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Rakshasas) 3, Pontos Heróicos 3, Sociedade Secreta (Agni).

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Poderes Vampíricos: 3 + 1 por nível.

Poderes Vampíricos

Sorteie na tabela abaixo (caso o Daiphir já possua o Poder, aumente-o de nível, até o máximo permitido). Personagens a partir do 10º nível podem criar Poderes únicos, ao invés de sorteá-lo.

1 - Sentidos Aguçados

Nível 1: O Personagem possui PER +3

Nível 2: O Personagem possui PER +6

Nível 3: O Personagem possui PER +9

2, 3 - Força

Nível 1: O Personagem possui FR +3

Nível 2: O Personagem possui FR +6

Nível 3: O Personagem possui FR +9

4, 5 - Agilidade Superior

Nível 1: O Personagem possui AGI +3

Nível 2: O Personagem possui AGI +6

Nível 3: O Personagem possui AGI +9

6 - Constituição

Nível 1: O Personagem possui CON +3

Nível 2: O Personagem possui CON +6

Nível 3: O Personagem possui CON +9

7 - Regeneração

Nível 1: O Personagem regenera 1 PV a cada 12 horas

Nível 2: O Personagem regenera 1 PV a cada 6 horas

Nível 3: O Personagem regenera 1 PV a cada 3 horas

8 - Sentir Criaturas Sobrenaturais

Nível 1: Raio de 10m

Nível 2: Raio de 50m

Nível 3: Raio de 100m

9 - Garras

Nível 1: Garras de dano 1d6

Nível 2: Garras de dano 1d10

0 - Drenar Energia

O Dreno de Energia provoca a perda temporária (uma hora aproximadamente) de -2 pontos de CON, AGI e WILL na vítima cada vez que é usado.

Nível 1: O Personagem consegue drenar 1d3 pontos de Magia de um oponente e convertê-los em 1 ponto de Sanguinus

Nível 2: O Personagem consegue drenar 1d3 pontos de Magia de um oponente e convertê-los em 2 pontos de Sanguinus

AGNI

Além dos Daiphires, a AGNI possui também muitos componentes humanos, chamados de Hiotas e Madjis, além do apoio das comunidades ciganas espalhadas por todo o mundo.

Estes humanos servem como protetores, estudantes e pesquisadores para os daiphires, além de auxiliá-los com sua fome infernal. Os grupos sustentam o caçador e o preparam para suas missões sagradas, além de fornecerem apoio e equipamentos, incluindo objetos místicos.

Os membros da AGNI passam por um processo de seleção muito rígido, para evitar qualquer tipo de infiltração pelos Rakshasas ou por seus servos. O contato com os deuses da purificação é feito através das Madjis, e muitas vezes estas orações e os sonhos das feiticeiras avisam a organização dos perigos. Além da aprovação dos deuses, o candidato deve passar por um rigoroso treinamento físico, de combate e de treinos militares, desenvolvido por ex-militares da região da Sérvia.

Agentes da AGNI podem se deslocar grandes distâncias durante missões e, como não possuem laços com nenhum local, às vezes passam anos viajando junto a um acampamento cigano ou um Daiphire. Onde quer que os deuses necessitem, os Hiotas e as Madji estarão presentes.

Membro da AGNI (Hiota)

Somente Personagens homens

Tempo de Aprendizado: 4 a 5 anos

Custos: 5pts de Aprimoramentos, 250pts de Perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 40/40, Armas de Fogo (pistolas 40%, Rifles 40%, submetralhadoras 40%), Pesquisa 50%, Ocultismo 40%, Vampirismo 30%, Religião 20%, Artes Marciais 30/30.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Contatos 2, Sociedade Secreta (AGNI), Recursos 2, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 3 por Nível.

Membro da AGNI (Madji)

Somente Personagens mulheres

Tempo de Aprendizado: 6 a 8 anos

Custos: 3pts de Aprimoramentos, 280pts de Perícia.

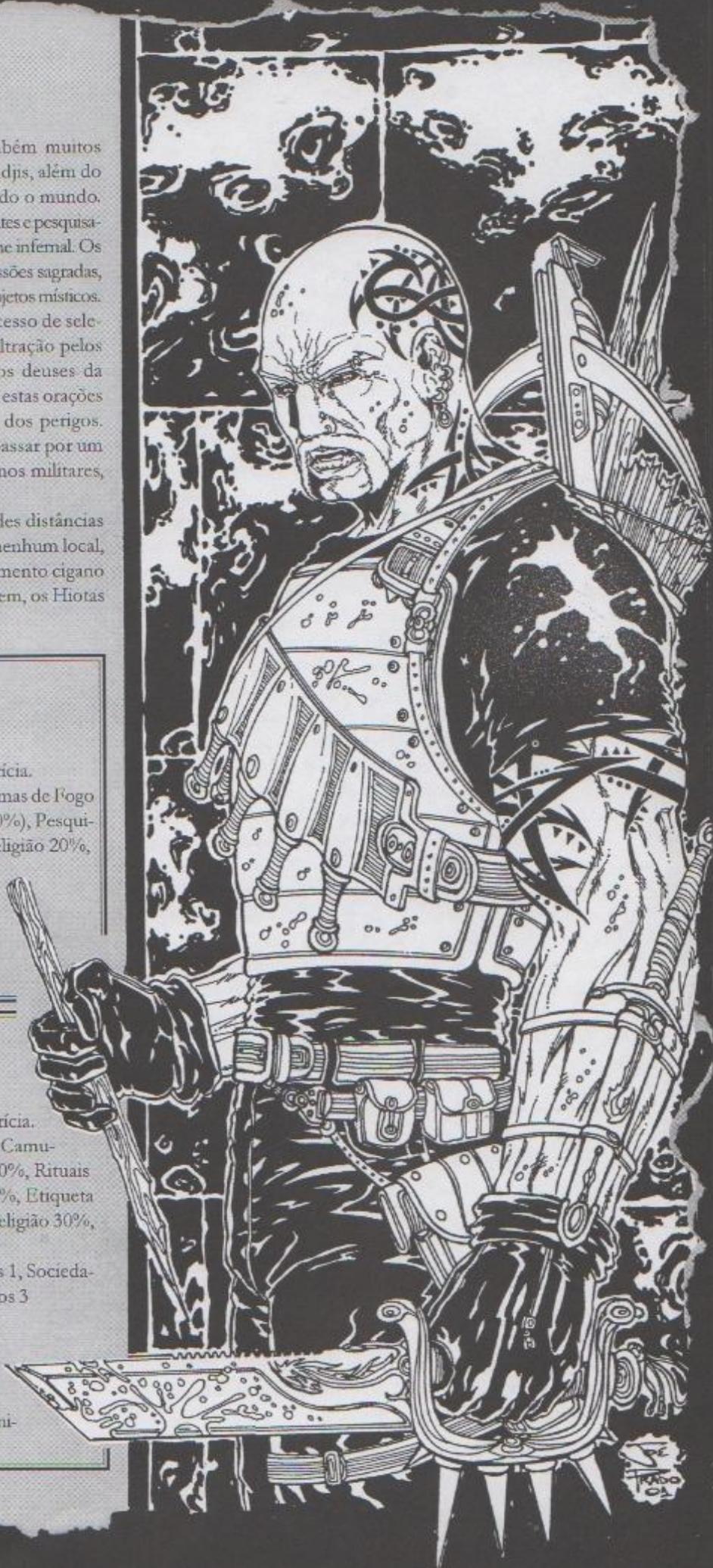
Perícias: Alquimia 20%, Arrombamento 20%, Camuflagem 30%, Ciências Proibidas (Ocultismo 20%, Rituais 35%, Tarot 45%), Disfarces 40%, Empatia 30%, Etiqueta 30%, Furtar Objetos 40%, Furtividade 30%, Religião 30%, Sedução 40%, Interrogatório 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Contatos 1, Sociedade Secreta (AGNI), Recursos 2, Poderes Mágicos 3

Pontos de Magia: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 1 por Nível.

Todas as Madjis possuem pelo menos um tipo de poder mental como hipnose, leitura de auras, telepatia, premonições, leitura de tarot, runas, definidos pelo Mestre.



O Povo



Quando Zeus baniu Arcádia da Terra para o Reino Espiritual, muitos dos filhos de Licaon que haviam sido transformados em lobisomens e vampiros foram expulsos das terras da Licânia, condenados a vagar pela Terra até que a maldição fosse quebrada. Estes lobisomens e suas famílias buscaram refúgio nas terras que hoje são conhecidas como Albânia, subindo em direção a Europa junto com a migração de ciganos.

Mas nem todos os refugiados eram lobisomens: suas famílias (mulheres e filhos) também foram atingidos pela maldição de Zeus, mas em uma escala menor. Não eram lobisomens puros, mas híbridos, com poderes e fraquezas limitados.

Esta comunidade passou a se chamar de "o Povo" e procurou manter-se afastada da sociedade humana durante muito tempo. Montavam aldeias e vilarejos afastadas dentro das florestas e visitavam as vilas humanas apenas em caso de grande necessidade. Com o tempo, o espírito explorador dos jovens fez com que pequenos grupos de caçadores se afastassem da vila original, espalhando-se pela Europa e pela Ásia. Esses jovens acabaram formando seus próprios agrupamentos e misturando seu sangue ao dos humanos, enfraquecendo a maldição original.

Originalmente, os membros destas famílias possuíam um rígido código de conduta na sociedade mortal, que incluía evitar ao máximo qualquer contato com pessoas que não fossem do "povo".

Com o tempo, surgiram algumas facções dentro da organização do Povo, uma composta dos membros mais antigos, que continuava refutando qualquer tipo de contato com os humanos, e a outra formada pelos líderes mais jovens, que defendiam a interação do Povo com as vilas humanas.

Uma das maiores especialidades do Povo era a destruição de vampiros, demônios e outras criaturas sobrenaturais maléficas. Caçadores natos, os membros do povo possuíam diversas habilidades naturais superiores, como agilidade, destreza e sentidos aguçados, que os tornaram grandes heróis nas regiões onde viviam, protegendo as vilas e cidades em que eram acolhidos.

Membro do Povo

Tempo de Aprendizado: desde o nascimento
Custos: 5pts de Aprimoramentos, 150pts de Perícia
Perícias: Armas Brancas (escolha uma) 40/40, Armas de Fogo (pistolas 40%, Rifles 40%), Pesquisa 30%, Ocultismo 30%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Contatos 1, Poderes de Lobisomem 1, Armas de Fogo 2.
Pontos Heróicos: 2 por Nível
Poderes de Lobisomem: Sorteie 2 dos Poderes abaixo. A cada dois níveis (3°, 5°, 7°...), o Personagem sorteia mais um poder na lista de poderes possíveis.

Poderes de Lobisomem

Sorteie os poderes utilizando 1d10. Caso o Personagem já possua o Poder sorteado, ele aumenta o poder que possui para o nível seguinte, até o nível máximo (caso isso ocorra, sorteie novamente até conseguir um poder diferente)

1 - Proteção contra armas não-mágicas

Todos os lobisomens são conhecidos por sua imunidade às armas mundanas. Alguns membros do Povo também possuem uma certa imunidade às armas não-mágicas. Armas de Prata ou de Ferro Frio causam dano normalmente.

Nível 1: Proteção de 1D

Nível 2: Proteção de 2D

Nível 3: Proteção de 3D

2 - Garras

As garras de lobo no primeiro nível são apenas unhas extremamente duras e afiadas, que o membro do Povo consegue fazer crescer até cerca de 4cm. No segundo nível, as mãos do Personagem já chegam a se deformar, lembrando muito as garras de um lobo. O personagem com os dois níveis pode escolher como vai transformar suas garras.

Nível 1: Garras de dano 1d6

Nível 2: Garras de dano 1d10

3 - Presas

Os dentes do membro ficam mais fortes e afiados. Ele também aprende a utilizá-los, como um lupino, aprendendo um ataque extra, mas que deve ser aprendido como uma Perícia Nova - Mordida (AGI).

Nível 1: Mordida (dano 1d3 - ataque extra)

Nível 2: Mordida (dano 1d6 - ataque extra)

4 - Pelos

O corpo de um lobisomem é inteiramente coberto de pelos. Alguns membros do Povo são capazes de fazer crescer pelos em determinadas áreas de seu corpo, que lhe conferem uma proteção especial. No primeiro nível, os pelos se parecem com pelos humanos, mas em grande quantidade. No segundo nível, os pelos já adquirem uma característica mais animalisca.

Nível 1: O Personagem pode fazer crescer pelos por todo o seu corpo, conferindo IP 2.

Nível 2: A mesma coisa, mas com camadas extras de músculos (FR +3). Confere IP 3.

Nível 3: O Personagem já se parece muito com um lobo, chegando a cobrir seu corpo com pelos de 3cm de comprimento, que lhe conferem IP 4 e FR +4.

5 - Sentidos Aguçados

O Personagem possui olfato, audição e paladar extremamente desenvolvidos, herança de seus antepassados arcádios. São capazes de escutar as frequências mais altas, inclusive (no terceiro nível) apitos para cães.

Nível 1: O Personagem possui PER +3

Nível 2: O Personagem possui PER +6

Nível 3: O Personagem possui PER +9

Nível 4: O Personagem possui PER +12

6- Força

Os membros do Povo possuem uma grande força sobrenatural, próxima à dos lupinos. São capazes de grandes feitos físicos como dobrar barras de metal, arrombar portas pesadas e levantar e arremessar grandes pesos.

Nível 1: O Personagem possui FR +3

Nível 2: O Personagem possui FR +6

Nível 3: O Personagem possui FR +9

Nível 4: O Personagem possui FR +12

7 - Agilidade Superior

Outra das características dos membros do Povo é sua agilidade fora do comum que, em conjunto com sua Percepção sobrenatural, lhes permite deslocar-se na floresta em grande velocidade sem medo de esbarrar nos galhos ou se machucar durante a corrida. Os guerreiros mais desenvolvidos conseguem grandes feitos acrobáticos também, como saltos, rolamentos e outras manobras de combate.

Nível 1: O Personagem possui AGI +3

Nível 2: O Personagem possui AGI +6

Nível 3: O Personagem possui AGI +9

Nível 4: O Personagem possui AGI +12

8 - Regeneração

Alguns membros do Povo são capazes de regenerar rapidamente os piores ferimentos de combate. Não funciona com a velocidade sobrenatural dos lobisomens verdadeiros (que conseguem cicatrizar ferimentos em questão de segundos), mas a capacidade de regeneração e recuperação de um membro do Povo é assustadora, se comparada a um humano.

Nível 1: O Personagem regenera 1PV a cada 12 horas

Nível 2: O Personagem possui 1 PV a cada 6 horas

Nível 3: O Personagem possui 1 PV a cada 3 horas

Nível 4: O Personagem possui 1 PV a cada 1 hora

0 - Sorteie DOIS poderes

Por alguma razão, seu Personagem desenvolveu-se mais intensamente durante esta etapa do treinamento. Sorteie duas vezes na tabela. Se por um acaso o Jogador tirar outro "0" nestes sorteios, seu Personagem foi abençoado pelas forças da natureza.

Sorteie três vezes na tabela acima, desta vez, ignorando resultados "0". Da mesma maneira, cada vez que sortear um poder que já possua, aumente o nível dele em +1.



Aprimoramentos



Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo.

Cada Personagem humano começa o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos e o Jogador pode gastá-los como desejar.

Esses pontos não podem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do *Background* do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens".

Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível.

IMPORTANTE: Além dos Aprimoramentos apresentadas aqui, caso o Mestre autorize, o Jogador poderá escolher também Aprimoramentos dos jogos ARKANUM, ANJOS, DEMÔNIOS, TEMPLÁRIOS, INQUISICÃO, TORMENTA ou outros RPGs da Daemon Editora, pois são todos compatíveis com as Regras do Sistema.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, ou mesmo para completar o valor de Kits de Perícia, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Lista de Aprimoramentos

Afinidade com fadas

3 pontos: a presença do Personagem não assusta as fadas e outras criaturas de Arcádia; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, as fadas, gnomos, ondinas e salamandras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.

4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta as fadas e outros seres de Arcádia, mas ele possui 1 ou 2 amigos nos reinos de Arcádia. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.

5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros nos reinos de Arcádia, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e o reino das fadas. Pode também possuir uma casa ou fortificação em um dos reinos. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Pura

2 pontos: (apenas para Personagens cristãos). Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente.

Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para catregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em *Background*.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Existem poucas armas e objetos mágicos e menos ainda são os magos que confiam tais armas a terceiros. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica

pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: a biblioteca trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

4 pontos: 14 Subgrupos

5 pontos: 20 Subgrupos

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre **pode** dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma burrice.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador "menos esperto" a comprar este Aprimoramento.

Conhecimentos Arcanos

2 pontos: o Personagem conhece algum método de prever a sorte relacionado à Roda dos Mundos.

Ele é capaz de interpretar corretamente os sinais místicos capturados na aleatoriedade das cartas, runas, leitura do Tarot de Marselha, I-Ching, Feng-Shui, roleta ou búzios.

O Jogador pode fazer uso desses métodos uma vez por sessão de jogo, conseguindo até três respostas, do tipo SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor.

O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não

estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre).

Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.

Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantém contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juizes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papclada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.

Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas e, dependendo da época e local onde se estiver jogando: Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

Indústrias: seu Personagem possui influência na área industrial, sobre organizações de trabalhadores, artesãos, operários, engenheiros, transportes e outras pessoas ligadas à área industrial. Pode conseguir equipamentos, projetos, especificações, cálculos ou outras operações ligadas à área de engenharia (ou cibernéticos, se a Campanha permitir).

Mídia: controle sobre os meios de comunicação como um todo. Existem cada vez mais meios de comunicação e mídia, como Jornais, rádio, televisão, revistas, Internet e outros. Apesar de ninguém duvidar que a mídia é corrupta, até mesmo os Personagens se assustariam se descobrissem quem cobre os olhos da mídia às vezes...

Polícia: inclui delegados, investigadores, escrivães, algumas forças especiais (SWAT, FBI, drogas e homicídios, DENARC, GARRA). Pode ajudar a conduzir investigações, se elas forem importantes, ou desviar a atenção da lei para casos mais "interessantes".

Submundo: o que seria de um Personagem sem suas gangues de arruaceiros para cuidar de pequenos problemas que podem surgir? Submundo inclui um contato com alguma organização criminosa como a Máfia, a Cosa Nostra, a Triade, a Yakusa ou os traficantes colombianos.

Familiares

Seu Personagem possui um Familiar. Familiares são animais que acompanham o Personagem, mas que possuem poderes e qualidades superiores as dos animais comuns.

1 ponto: um animal relativamente simples e comum para um mago (gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

2 pontos: um animal mais exótico ou maior (lobo, bode, pássaros raros, trobos etc).

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. **ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.**

Homúnculo

2 pontos: o Personagem possui um homúnculo, um pequeno demônio voador com cerca de 10cm de altura, totalmente fiel a seu mestre. Ele pode ser utilizado para missões ligeiras e outros pequenos trabalhos. O homúnculo precisa beber pelo menos uma gota do sangue de seu senhor por dia, diretamente de seu corpo (o mais comum é permitir que ele perfure um dedo com seus dentes afiados). Sem esse alimento ele perderá 1PV por dia, e morrerá, levando cerca de uma semana para um outro brotar novamente de dentro da garganta de seu senhor — um processo extremamente doloroso.

Homúnculo: CON 6, FR 6, AGI 16, DEX 4, INT 1, WILL 5, CAR 0, PER 16, 8PVs, IP 0, Garras 20/20 dano 1d3.

Imunidade a Venenos

2 pontos: por algum motivo, seu Personagem nasceu imune a venenos naturais e recebe um bônus de 1D contra venenos mágicos ou artificiais.

3 pontos: além dos venenos naturais, seu Personagem também possui imunidade a venenos artificiais, criados através de poções e alquimia. Também possui 2D de proteção contra venenos considerados mágicos. Este Aprimoramento deve ser acompanhado por uma explicação no *Background*.

Inocência

1 ponto: o Personagem tem uma habilidade quase sobrenatural de passar a impressão de ser inocente em qualquer acusação sem testemunhas. Ele consegue facilmente arrumar alibis, provar que "comprou aquela bolsa na feira local" ou que outra pessoa arrombou a porta.

2 pontos: funciona da mesma maneira que a anterior, mas desta vez até mesmo uma testemunha pode se convencer de que se enganou ao acusar o Personagem (para isso, deve passar em um Teste Normal de Manipulação - Lábria). Ele ainda torna todos os Teste de Manipulação - Interrogatório Difíceis.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para manterem-se vivos na Terra.

Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo.

Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Foco, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Algumas Sociedades Secretas, como a Ordem de Luvithy, as Brujas e outras costumam realizar pactos entre seus membros mais poderosos e influentes com os demônios e entidades de Arkanun e Infernum que as auxiliam.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. Os valores a seguir são fornecidos em dólares, devendo ser ajustados relativamente de acordo com a época e local da Campanha. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Saúde de Ferro

1 ponto: seu Personagem recupera 3 Pontos de Vida a cada dois dias, ao invés dos dois normais. Pontos Heróicos são recuperados normalmente (um por dia). Além disso, ele normalmente nunca fica doente ou incapacitado e tem uma resistência natural a doenças comuns.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pin-

ta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais — ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos - O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que plano de existência o Personagem esteja, mesmo em Arcádia ou Spiritum.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Açuçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais açuçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados).

Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte" da sessão).

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Aprimoramentos Negativos

Podem ser escolhidos até um máximo de -3.

Além destes Aprimoramentos, o Mestre ainda pode autorizar o uso dos Aprimoramentos Negativos nos outros jogos de RPG da linha Daemon.

Alcoólatra

-1 ponto: viciado em álcool. Pode ser dependente de qualquer tipo de bebida, ou de uma específica. Um alcoólatra deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alucinado

-1 pontos: o Personagem sofre constantes alucinações. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali e nem tudo que está ali ele vê. Vai precisar de constantes Testes de Inteligência (não de Percepção) para discernir a realidade de suas alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos.

Analfabeto

-1 ponto: por algum motivo, o Personagem não aprendeu a ler e escrever. Pode ser um marginal de rua, um trabalhador rural, ou apenas alguém que nunca teve chance de ir à escola. Um analfabeto não tem Perícias que tenham valor inicial baseado em INT: perícias do subgrupo Ciências, por exemplo, têm para ele valor inicial 0. Qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais através de livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Outras proibições para Personagens analfabetos caberão ao Mestre.

Azarado

-1 ponto: as coisas dão errado para este Personagem com indesejável frequência. Uma vez por sessão de jogo, um de seus Testes terá o pior resultado, sem a necessidade de jogar os dados. Isso sempre acontecerá no pior momento possível (momento esse escolhido pelo Mestre).

Cleptomaniaco

-2 pontos: seu Personagem PRECISA roubar alguma coisa de quase todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto (apenas enfeites de geladeira, chaveiros, porta-retratos), coisas aleatórias ou até mesmo objetos de muito valor (como jóias, relógios ou estatuetas). Muitas vezes a cleptomania funciona de forma inconsciente — o Personagem não se lembra de ter surrupiado o objeto.

Código de Honra

-1 ponto: seu Personagem possui um Código de Honra que ele segue até a morte.

Esse código inclui nunca atacar em vantagem numérica, um adversário desarmado ou de forma covarde, proteger os mais fracos e indefesos, honrar as mulheres, ser sempre educado e respeitar os mais velhos.

Defeito Físico

-1 ponto: seu Personagem não tem um olho. Ele não consegue julgar profundidades e todos os seus Testes de PER envolvendo visão são considerados DIFÍCEIS.

-1 ponto: mudo. Seu Personagem não é capaz de proferir nenhum tipo de som que não sejam grunhidos.

-1 ponto: desajeitado. Seu Personagem é extremamente desajeitado. Qualquer Teste envolvendo Agilidade é tratado como se fosse DIFÍCIL. Além disso, fica complicado para ele esconder-se, passar por lugares apertados ou mesclar-se na multidão.

-1 ponto: desfigurado. Seu Personagem possui um rosto completamente destruído, seja por problemas de nascença, seja por tortura ou por alguma doença. O CAR não pode ser maior do que 10 e todas as pessoas comuns reagem negativamente a ele em um primeiro momento.

Drogado

-1 ponto: viciado em alguma droga (cocaína, crack, LSD, heroína, anfetaminas ou outras drogas). Um viciado deve ter sucesso em um Teste de WILL (Difícil) para evitar o vício quando estiver diante dele. Para um Personagem drogado, TODOS os Testes são Difíceis.

Dupla Personalidade

-3 pontos: conhecido na psicologia como Síndrome de Cairn, seu Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando um mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio por alguma coisa. São pessoas totalmente diferentes, com suas próprias lembranças. O Jogador pode construir um Personagem para cada uma. A mudança de uma personalidade para outra NÃO é controlada pelo Jogador.

Esquizofrênico

-2 pontos: este Personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por "eles", ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, "saber" que é uma figura histórica ou mitológica reencarnada. Costuma ter idéias completamente absurdas e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (para ele SÃO verdadeiras).

Fobia Grave

-1 ponto cada: seu Personagem morre de medo de alguma coisa. Não é apenas medo, mas pânico total, um horror irracional e inexplicável diante do objeto de sua fobia. As fobias mais comuns são:

- acrofobia (medo de altura)
- agorafobia (medo de espaços abertos)
- balistofobia (medo de armas de fogo)
- belenofobia (medo de agulhas e espinhos)
- claustrofobia (medo de espaços fechados)
- demofobia (medo de estar com muitas pessoas)
- entomofobia (medo de insetos)
- nectrofobia (medo dos mortos)
- pirofobia (medo do fogo)

Para evitar uma fuga alucinada ou crise de histeria, um Personagem confrontado com o objeto da fobia deve ter sucesso em um Teste Difícil de WILL.

Inimigos

-1 ponto cada: o Personagem pode ter arrumado encrenca "da grossa" com algum NPC muitíssimo poderoso (algo quase intocável pelos Jogadores). Pode ser um chefe de quadrilhas, um poderoso mago demonologista, um dragão, um clérigo poderoso, um sacerdote de Tenebras ou outros. O inimigo pode e deve ser usado pelo Mestre como pano de fundo para Aventuras e até mesmo como *Background* para a Campanha.

Má Fama

-1 ponto: Este Personagem possui uma péssima fama, que o acompanha onde quer que vá. Todos ao seu redor desconfiam dele, e mesmo as pessoas que acaba de conhecer não gostam muito dele. Pode ser perseguido por fanáticos ou levado como suspeito por policiais em uma batida.

Mania de Perseguição

-1 ponto: para este Personagem paranoico, ELES estão sempre de olho. Extraterrestres, demônios, fantasmas, vampiros, agentes secretos, comunistas, mafiosos, terroristas... Membros de um destes grupos (ou mais de um) perseguem o Personagem aonde quer que ele vá, ou pelo menos, é nisso que ele (e somente ele) acredita com todas as forças.

-2 pontos: igual ao acima, com a diferença de que ELES realmente existem e estão mesmo atrás de seu Personagem.

Maníaco-Depressivo

-2 pontos: o Personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mentiroso Compulsivo

-1 ponto: o pior mentiroso, dizem, é aquele que acredita na própria mentira. Esse é um deles. O Personagem mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz e pensa estar enganando todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Obsessão

-1 ponto: seu Personagem tem fixação doentia por uma pessoa. Pode ser um sentimento positivo (apaixonado por uma ex-namorada) ou negativo (ódio por um rival ou ex-colega).

Todas as ações e acordos em quaisquer assuntos são planejados tendo em vista aproximar-se da pessoa amada ou prejudicar/atacar o adversário.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu Personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Está atolado até o pescoço em dívidas de jogo e talvez sendo perseguido por agiotas ou cobradores. Quando tiver algum dinheiro sobrando, será difícil resistir à chance de apostar (Teste de WILL, Difícil).

Pontos Heróicos



Pontos Heróicos funcionam como uma medida abstrata de heroísmo; eles não são exatamente Pontos de Vida extras, mas funcionam como tal. Eles são uma espécie de “aura heróica” ou “sorte” que protege o corpo físico do aventureiro de danos quando ele executa atos sobre-humanos (ou insanos), como pular de um prédio para outro, ser arrastado por um cavalo, tentar desviar de flechas ou setas, enfrentar diversos capangas ou outros atos que um humano normal não seria capaz de fazer (e sair inteiro).

Por que Pontos Heróicos?

O Sistema Daemon foi desenvolvido para ambientes REALISTAS. Ou seja: vocês que estão acostumados a lidar com esses universos, sabem que os humanos são seres frágeis e o dano é extremamente mortal (como na vida real), o que é extremamente prático para um RPG de horror. Porém, isso impedia os Mestres de jogarem Campanhas de Ação e Aventura. Como fazer cavaleiros templários enfrentarem grupos de mortos-vivos, se apenas uma ou duas espadadas dos mortos-vivos fariam com que os cavaleiros se juntassem a eles?

Um sistema realista de dano não permite que Personagens saltem do telhado de tavernas, simplesmente porque ele quebraria todos os ossos do corpo fazendo isso...

Para resolver esse problema, criamos os Pontos Heróicos, que são Pontos “extras” que o Jogador pode gastar quando realiza ações que normalmente não seria capaz de fazer. Dessa forma, um cavaleiro com 30 Pontos Heróicos poderia enfrentar sete ou oito inimigos de uma vez só, sem correr o risco de ser transformado em purê. Cabe ao Mestre dosar a quantidade de Pontos Heróicos em sua Campanha, limitando o número máximo de PH por nível.

Como Funcionam?

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um Personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela, quando é arrastado em velocidade, atacado pelo sopro de um dragão, recebe flechadas ou outros atos dignos de um aventureiro).

O uso de Pontos Heróicos não é considerado como ação, nem tampouco existem limites no número de vezes que podem ser usados. Sempre que a situação de jogo permitir, o Jogador pode declarar o uso de Pontos Heróicos de modo a evitar danos físicos ao Personagem.

Eles NÃO podem ser usados em condições de não-heroísmo. Por exemplo, se o seu Personagem estiver dormindo e alguém cortar a garganta dele, esses Pontos NÃO poderão ser usados. As situações que não permitem o uso de Pontos Heróicos incluem envenenamento, ataque surpresa, quando o Personagem está refém de alguém, completamente indefeso, quando está dormindo, inconsciente, amarrado ou quando o Personagem não tenta se defender.

Robert Lebeau é um guerreiro treinado no uso de martelo de combate. Sua missão é proteger o padre Janus durante o Ritual de Exorcismo de uma jovem camponesa. O Ritual exige máxima concentração por parte de Janus.

O espírito que está possuindo a pobre camponesa abandona seu corpo e decide atacar seus inimigos. Ele atira duas cadeiras, uma em cada Aventureiro. Janus estava indefeso e é atingido no peito. Lebeau tenta se desviar, mas o golpe foi certeiro e o dano foi de 5 pontos. Ou teria sido se Lebeau não tivesse Pontos Heróicos.

O Jogador de Lebeau declara nesse momento que seu Personagem usa 5 Pontos Heróicos. A cadeira apenas esbarra no ombro de Lebeau e é arrebatada quando se choca com a parede. Foi por pouco...

Sempre é permitido usar menos Pontos Heróicos do que um determinado dano, embora não pareça algo lógico. O que não for “anulado” pelo uso dos Pontos Heróicos será contado como dano normal.

Quando usar e quando não usar

Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma Campanha. Existem Mestres que gostam de Campanhas de Ação e Mestres que gostam de Campanhas de Terror e Suspense. No caso de CLUBE DE CAÇA, por ser um ambiente de extrema aventura, aconselhamos o uso dos Pontos Heróicos

O uso de Pontos Heróicos diminui o fator “medo”, pois os Personagens tornam-se muito mais resistentes aos ataques e, por consequência, mais valentes. Cabe ao Mestre e aos Jogadores escolherem que tipo de Campanha preferem jogar.

Isso é uma característica da Campanha. Significa que, uma vez que o Mestre decidir pelo uso (ou pelo não uso) de Pontos Heróicos, assim devem ser criados e mantidos todos os Personagens, heróis ou vilões.

Lembrem-se sempre que, se os Personagens possuem Pontos Heróicos, os NPCs importantes TAMBÉM os possuirão. Pontos Heróicos não tem nenhuma relação com o fato do Personagem ser bom ou mau. Os vilões também realizam feitos extraordinários nesse tipo de Campanha, tendo, portanto, os mesmos “direitos” dos heróis no que toca a Pontos Heróicos.

A quantidade de Pontos Heróicos deve ser compatível com a experiência do Personagem ou NPC em questão para se evitar distorções.

Recuperando Pontos Heróicos

Um Personagem recupera 1 Ponto Heróico por dia. Essa recuperação é independente da recuperação de Pontos de Vida (também um ponto por dia).

Além disso, existem Rituais que conferem Pontos Heróicos temporários aos Personagens (Magias de Força de Vontade ou de Coragem, por exemplo).

Pontos de Fé

Fé (do latim Fide) S.f. 1. Crença Religiosa. 2. Conjunto de Dogmas e Doutrinas que constituem um culto. 3. A primeira virtude teológica: adesão e atenção pessoal a Deus, seus desígnios e manifestações.

Pontos de Fé expressam o poder máximo dos deuses e clérigos: a Fé Divina. Em termos de jogo, Fé representa os pequenos milagres que um investigador dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade. E quando se trata de caçadores de vampiros e demônios, toda a fé que se pode ter é bem vinda.

Recuperando Pontos de Fé

Os Pontos de Fé são recuperados com orações. Às vezes o Personagem também necessitará de repouso absoluto e silêncio enquanto ora. Para termos de comparação, assumo que um Personagem recupera um Ponto de Fé a cada meia hora rezando. Isso deve ser feito em um ambiente calmo e tranquilo, de preferência logo após o despertar.

Pontos de Fé também estão ligados diretamente à devoção do Personagem e ao cumprimento de certas regras, definidas pelo deus ou entidade da qual o Personagem é devoto.

O Mestre deve levar muito a sério a doutrina escolhida, pois quanto mais Pontos de Fé o Personagem possui, mais dedicado àquela religião ele deve ser.

A seguir fornecemos uma pequena descrição do que se pode fazer com Pontos de Fé. Basicamente qualquer Personagem que se disponha a seguir um rígido código de regras pode comprar este Aprimoramento.

Alguns Rituais

A seguir, fornecemos alguns Rituais que podem ser executados com Pontos de Fé. A maioria deles é realizada por clérigos ou paladinos, mas qualquer pessoa que tenha acesso aos pergaminhos religiosos certos poderá executá-los.

Vale lembrar que somente clérigos que estejam cumprindo os desígnios de seu deus ou deusa podem ter acesso aos Pontos de Fé. Qualquer descuido pode ocasionar a perda destes pontos por tempo indeterminado...

Abençoar

Custo: 1 Ponto de Fé por pessoa.

Durante uma cena, a pessoa abençoada recebe +10% para suas jogadas de defesa e subtrai 1 ponto de qualquer dano que receber nesse período. Este Ritual não é cumulativo.

Afastar mortos-vivos

Custo: variável.

Por meio de Pontos de Fé, o Personagem pode usar um amuleto (cruz ou outro símbolo religioso) para afastar vampiros, demônios,

espectros ou outras criaturas malignas. Para tanto, anuncia quantos Pontos de Fé está utilizando e testa WILL + Xd6 (onde X é igual ao número de Pontos de Fé empregados) vs. WILL da criatura. Caso a criatura perca a disputa, se afasta do fiel o mais rápido que conseguir.

Amizade com Animais

Custo: 1 Ponto.

Com este Ritual simples, o clérigo consegue demonstrar a um animal que está bem intencionado e o animal não o atacará a menos que seja provocado. Se o clérigo desejar, poderá renovar este Ritual algumas vezes e se demonstrar amizade sincera, o animal irá se tornar seu amigo verdadeiro.

Aumento de Atributos Físicos

Custo: 1 Ponto

O Personagem pode aumentar um Atributo Físico em 1d6 durante algumas rodadas (3d6 rodadas ou uma cena, de acordo com o Mestre) gastando um Ponto de Fé, mas apenas UM Atributo de cada vez.

Aumento Milagroso de Atributos

Custo: de 1 a 5 Pontos.

Semelhante ao Aumento de Atributos Físicos, mas com a diferença que o Personagem pode gastar mais de um Ponto de Fé em uma única rodada, porém os efeitos duram apenas UM Teste. Este poder é utilizado em situações extremas, como quando um herói necessita erguer uma viga caída para remover uma vítima antes que o restante da parede desabe, etc.

Ativação de Itens Mágicos

Custo: variável.

Alguns itens mágicos (em especial aqueles criados pelos deuses e clérigos muito poderosos) requerem Pontos de Fé para serem ativados ou utilizados. Somente pessoas com Fé podem utilizar tais artefatos.

Bênção Coletiva

Custo: 1 + 1 para cada 6 pessoas.

O Personagem pode abençoar um grupo de Aventureiros (até 6 pessoas por Ponto de Fé), concedendo a eles um bônus de +5% em combates (na Defesa) durante uma cena.

Comando

Custo: 1 Ponto de Fé por Comando.

Este Ritual permite ao clérigo emitir uma ordem em voz alta ("largue", "corra", "pare", "solte", "durma", etc). O alvo faz um Teste de WILL vs. WILL do clérigo e, caso falhe, ele cumpre a ordem estabelecida. A vítima precisa entender a ordem e nenhum Comando pode durar mais do que uma rodada.

Controlar Mortos-Vivos

Custo: variável.

Semelhante a Afastar Mortos-Vivos, mas utilizados por necromânticos e clérigos de deuses malignos. O Teste funciona da mesma maneira, mas o clérigo passa a comandar a criatura (ou criaturas) durante uma cena.

Os mortos-vivos podem fazer um Teste de WILL vs. a WILL do clérigo para resistir (como esqueletos e zumbis não costumam possuir WILL, tendem a ser as criaturas preferidas pelo clérigo quando realizam este Ritual com o objetivo de conseguir guarda-costas ou escravos).

Conversar com Animais

Custo: 1 Ponto.

Muitos clérigos são capazes de entender os animais. Com o gasto de um Ponto de Fé, o Personagem é capaz de conversar com um animal durante um curto período de tempo.

Cura

Custo: variável.

O Personagem pode utilizar 1 Ponto de Fé para curar 1d6 pontos de dano em si mesmo (até um máximo de um Ponto de Fé por dia), ou 2 Pontos de Fé para curar 1d6 PVs em outra pessoa, através do toque de suas mãos. Esse toque também pode ser feito em plantas ou animais.

Cura de Doenças

Custo: variável.

Este Ritual permite ao clérigo curar doenças não-mágicas em uma pessoa. Quanto mais forte a doença, maior o custo em Pontos de Fé.

Criação de água benta

Custo: 1 Ponto para cada pequeno frasco.

Pontos de Fé podem ser usados para criar água benta a partir da água-pura do orvalho, à razão de um pequeno frasco para cada ponto gasto pelo Personagem.

Desencantar

Custo: 3 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado sobre algum encantamento ou Ritual e o mago pode fazer um Teste de WILL vs. o Poder da Magia para tentar desencantá-la.

Detectar Armadilhas

Custo: 2 Pontos.

Este Ritual deve ser realizado em uma pequena área ou um objeto. Caso haja alguma armadilha, o clérigo será capaz de identificá-la (mas não seu exato efeito ou como desarmá-la).

Detectar Magias

Custo: 1 Ponto.

Durante uma rodada, o clérigo pode utilizar este poder sobre uma área ou objeto específico e ser capaz de identificar a intensidade da Magia (fraca, média e forte) e seu Caminho Principal.

Detectar Venenos

Custo: 1 Ponto.

O clérigo é capaz de identificar através do olhar se determinado objeto, alimento ou líquido está envenenado. Um dos rituais mais conhecidos consiste em mergulhar no líquido uma medalhinha de Santo Antônio, e se ela escurecer, indica que o líquido está envenenado ou contaminado.

Encantar

Custo: 1 Ponto de Fé para cada bônus de +1.

O fiel pode encantar uma arma durante uma cena, de modo que a ela passe a ser considerada uma arma +1 durante esse tempo (no que diz propósito a enfrentar criaturas que só podem ser feridas por armas mágicas). Múltiplos encantamentos podem ser colocados sobre uma mesma arma, mas cada encantamento demora uma rodada para ser feito.

Luz

Custo: 1 Ponto.

Este Ritual permite ao clérigo criar uma pequena luz mística, suficiente para leitura e iluminação, durante uma cena. A Luz também pode ser conjurada sobre um objeto ou sobre uma pessoa (que pode fazer um Teste de AGI para escapar). Caso falhe o Teste, a Luz cegará temporariamente a vítima.

Masmorra do Arbitrio

Custo: 3+1 para cada pessoa extra.

Esta Magia permite ao clérigo capturar uma pessoa com a força de suas orações e deixá-la imóvel durante uma cena. Cada uma das vítimas têm direito a um Teste de WILL vs. WILL do Clérigo para resistirem ao Ritual.

Palestra

Custo: 5 Pontos.

Este Ritual permite a um clérigo realizar uma Palestra para um grupo grande de pessoas e o Ritual faz com que todos sejam capazes de entender o que o clérigo está falando. Este Ritual é extremamente útil para transmitir instruções para grupos durante combates, ou em lugares muito barulhentos.

Purificar a Comida

Custo: 1 Ponto.

Esse Ritual permite ao clérigo purificar comida suficiente para uma refeição para uma pessoa. O Ritual não afeta venenos, mas faz com que uma comida estragada ou duvidosa possa ser ingerida sem problemas.

Tempestades

Custo: 3 Pontos.

Este complexo Ritual demora cerca de 1d6+3 horas para ser realizado (e o clérigo não pode ser perturbado durante a execução dele) e pode trazer dois resultados: o primeiro é uma chuva benéfica, ideal para plantações e o segundo é uma tempestade pesada, de raios e trovões. A tempestade dura cerca de uma hora.

Perícias



erícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade não-natural significa 5 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos.

Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia **Idiomas**: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de **Perícias instintivas**, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de **Perícias altamente técnicas**. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de **habilidades muito aparentadas**.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área.

Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15%	Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20%	Novato. Está começando a aprender.
21 a 30%	Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50%	Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60%	Especialista.
60%+	Um dos melhores na área.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

IMPORTANTE: esta Perícia exige que o Personagem tenha determinados Aprimoramentos sem os quais fica impossibilitado de ter estes conhecimentos.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Crítica de Arte (PER), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Artífice* (DEX)

Avaliação de Objetos* (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Antigüidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Heráldica, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Meteorologia, Pedagogia, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia, Zoologia.

Ciências Proibidas ou Alternativas* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Alquimia, Anjos, Astrologia, Búzios, Demônios, Oculto, Psionicismo, Rituais, Tarot, Teoria da Magia, Vampiros, Viagem Astral

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta.

Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cangueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Disfarce (INT)

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Paraquedismo (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Chinês, Inglês, Espanhol, Hindu, Russo, Árabe, Japonês, Alemão, Francês, entre as mais de 5.000 línguas e dialetos catalogados pelos linguistas.

Braille (0), Código Morse (0), Criptografia (0), Linguagem de Sinais (0), Leitura Labial (0)

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção (0), Programação (0)

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT)

Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Clube de Caça

O Perigo Cresce

Tudo começou com um imortal. Mas não um vampiro.

Christian O'Brian era um homem imortal. Por algum motivo desconhecido por todos — talvez até ele próprio — ele não podia morrer ou ser morto. Décadas e séculos passavam sem mostrar qualquer efeito e ferimentos mortais regeneravam em apenas alguns momentos.

Escondendo seu segredo sob identidades falsas ao longo dos séculos, ele encontrou um vampiro strigoi e arrancou dele o segredo da existência dos vampiros. Tempos depois o imortal decidiu fundar os Clubes de Caça, uma rede de instituições para caçadores ousados, corajosos o bastante para enfrentar a mais perigosa das presas: vampiros.

Estava então lançada a semente da maior ameaça enfrentada pelos vampiros da atualidade. E não se trata da temida Talamaska ou dos Templários... embora alguns acreditem que o Clube tem ligação com todas essas instituições.

É verdade que, até tempos recentes, o próprio Clube de Caça não representava grande perigo para a sociedade vampírica como um todo — mesmo organizados e equipados, seus sócios eram apenas mortais. Não conheciam certos fatos. Tinham lá seus sucessos, verdade, mas a destruição ocasional de um jovem morto-vivo aqui e ali não era suficiente para despertar a atenção dos mais antigos. Assim, durante anos o Clube representou uma ameaça bem menos séria que os Templários.

Mas agora as coisas mudaram. Os membros do Clube parecem melhor sucedidos em suas caçadas, destruindo vampiros cada vez mais antigos. Novos Clubes se espalham pelo mundo com sucesso. E os caçadores atuais parecem livres de sua maior ineficiência — a falta de informações exatas sobre vampiros. Hoje em dia, o Clube de Caça parece conhecer detalhadamente os poderes, fraquezas, hábitos, crenças e até mesmo as diferenças entre cada raça vampírica.

Cada vez mais vampiros encontram a Morte Final vítimas das balas e estacas dos caçadores. Além de vampiros, a caçada muitas vezes se estende a demônios, magos ou qualquer criatura dotada de poderes sobrenaturais — mas os vampiros são, sem dúvida, o alvo principal. O motivo? Eles estão trapaceando a morte.

E o comandante do Clube de Caça é o próprio Anjo da Morte. O Ceifador.

A Origem dos Clubes

Embora tenham surgido em 1935 e tivessem tempo para se espalhar por todo o globo nestes mais de sessenta anos de existência, os Clubes de Caça eram, há até muito pouco tempo, um fenômeno tipicamente norte-americano. Nunca interessou

ao fundador Christian O'Brian levar a idéia do Clube de Caça à Europa, onde vampiros poderosos demais poderiam descobrir e desmantelar a instituição antes que ela se estabelecesse; ou ao restante da América, onde não se tinha comprovado a existência de vampiros ou outras criaturas. Além disso, expandir demais a instituição significaria perder o principal propósito da mesma: trazer-lhe informação. É importante entender que, mesmo ajudando outros caçadores, o objetivo de Christian era aumentar seus próprios conhecimentos e encontrar novos desafios à custa das experiências dolorosas dos outros. Para um imortal, muitas vezes é difícil entender o que é a mortalidade.

Nos últimos anos, entretanto, uma mudança brusca vem acontecendo dentro dos Clubes de Caça e alterando o cenário do mundo sobrenatural para o próximo milênio (desde que sobrevivamos à Gehenna, ao Apocalipse, etc, etc...). Nunca se viu uma proliferação tão grande de caçadores em tempos recentes. Seu número vem aumentando sensivelmente a cada ano. Estamos longe de reviver o terror supremo provocado pela Santa Inquisição, mas o que acontece hoje em dia é o suficiente para apavorar qualquer vampiro com o mínimo de bom senso.

Refúgios são invadidos e queimados. Caçadores se infiltram dentro da própria sociedade vampírica, aprendendo seus segredos e atacando pelo lado de dentro. Um grupo de caçadores misteriosamente poderoso surgiu dentro do próprio Clube de Caça como uma força de elite: a Foice.

E todos temem a sombra daquele que iniciou toda essa campanha de extermínio. Poucos conhecem seu rosto. Ninguém conhece seu verdadeiro nome. Mas todos o chamam de Ceifador.

A Sombra do Ceifador

Há controvérsias sobre quando, como e para quem apareceu o Ceifador pela primeira vez. A mais aceita, entretanto, é que Christian O'Brian — o homem imortal, fundador do primeiro Clube de Caça — foi também o primeiro a vê-lo durante uma viagem à Irlanda, sua terra natal. O que aconteceu em seguida é, até hoje, um mistério. Não é difícil que O'Brian tenha sido a primeira vítima do Ceifador, mas alguns sustentam que o caso talvez seja mais complicado que isso. Embora Christian tenha sido dado como desaparecido desde então, alguns caçadores dizem que ele se refugiou em algum lugar da Escócia, numa tarefa ainda misteriosa.

Desde seu surgimento o Ceifador esteve em contato direto com o Clube de Caça. Utilizando-se de K-2, um *hacker* responsável pela rede de computadores que interliga todos os Clubes de Caça dos Estados Unidos, o Ceifador se apresentou como o novo coordenador das atividades do clube, disse à todos que Christian havia "mandado lembranças" e que todos continuassem suas atividades normalmente, sem quaisquer alterações. No



GREGORIO
1000

começo todos acharam que era alguma piada, que alguém havia se infiltrado na rede — mas o próprio K-2 desmentiu o boato e atestou a veracidade do primeiro comunicado através de telefonemas a cada Clube.

No início as coisas continuaram seguindo como eram — mas, aos poucos, detalhes eram alterados. Se antes os Clubes se restringiam aos Estados Unidos, agora já não era mais assim. A primeira expansão se deu em direção à Europa, com o estabelecimento de uma sede em Londres, escondida sob a fachada de uma danceteria techno chamada THE FACE. Paris foi a próxima, seguida de Praga e Roma. A partir daí foi a vez da América do Sul, com destaque para Brasil, Argentina, Uruguai, Paraguai e Chile.

Feita a expansão, os caçadores passaram a receber recursos nunca antes imaginados. Cada sede passou a receber periodicamente um arsenal de novas armas, muitas delas proibidas pelas leis de vários países. Sugestões de vítimas passaram a figurar no quadro secreto de mensagens de cada sede, algumas já incluindo planos detalhados de invasão ou mesmo a rotina diária do alvo. Ninguém nunca descobriu de onde vinham essas preciosas informações, mas eram sempre verdadeiras.

Novos sócios passaram a ser admitidos, derrubando o antigo processo de inscrição anual. Mesmo assim, é de conhecimento geral que o teste de admissão se tornou ainda mais rígido, embora seu conteúdo permaneça misterioso.

Apesar disso, a maior mudança talvez seja a instituição de um novo tipo de grupo dentro dos Clubes de Caça: a Foice. Esse grupo ainda em formação é constituído por caçadores de destaque, escolhidos a dedo pelo próprio Ceifador. É dito que um Ritual mágico realizado após a admissão no grupo confere aos membros da Foice poderes especiais, capazes de rivalizar com os poderes vampíricos — mas nada disso foi confirmado ainda. Apenas uma caçadora foi escolhida até agora como integrante da Foice: Susan Collins, parceira de Giles DeLaurentis. Ela aparentemente recebeu os tais poderes mágicos de origem desconhecida, tomando-se uma oponente muito mais perigosa para qualquer vampiro.

Somente Susan e K-2 conhecem a face do Ceifador, embora se recusem veementemente a comentar esse delicado assunto. Os próximos membros da Foice devem ser indicados dentro de poucos meses.

Quem é o Ceifador?

Assim como os próprios Clubes de Caça, o Ceifador vem mais carregado de mistérios do que de respostas. Alguns acham que tal criatura nem sequer existe, outros pensam que ele é apenas um cara esperto e cheio de contatos poderosos. Entretanto, alguns poucos afirmam ter ouvido do próprio Ceifador uma explicação bem diferente...

O Ceifador não faz a menor questão de esconder quem é. A explicação, tão distante da realidade racional com que nos acostumamos neste fim de século, soa tão absurda que poucas pessoas lhe dão a devida importância.

Ele é o Anjo da Morte.

O Ceifador é um emissário de Paradisia com a tarefa de recapturar as almas perdidas espalhadas pela Terra. Em seu raciocínio, um vampiro — ou qualquer criatura que tenha alcançado a imortalidade por qualquer meio — nada mais é que uma alma que

ludibriou a morte. Estas criaturas conseguiram prolongar seu tempo de vida de forma não natural, vivendo um tempo que não seria seu. Para que a vida continue seu ciclo normal, essas almas precisam ser enviadas para o lugar onde deveriam estar por justiça: o Inferno. Para o Ceifador, qualquer eventual "bondade" no coração de um vampiro não interessa. Seja ele um benfeitor ou um assassino, nada disso é levado em consideração. Todos são apenas almas perdidas. Todos são trapaceiros da morte. E seu destino é apenas um.

Assim, o grande objetivo do Ceifador é acabar com todos os imortais sobre a Terra. Embora ele seja paciente e até de certa forma cauteloso, ninguém sabe se existe algum "prazo final" para que essa sua missão seja cumprida. Seja isso uma pista ou não, o Ceifador vem sendo bastante cuidadoso e não tem mostrado nenhuma pressa em sua campanha contra os imortais.

O Ceifador sabe tudo sobre os vampiros, mas escolheu não revelá-las ao grande público. Ao que parece, para ele não seria interessante deflagrar uma nova Inquisição, declarando ao mundo a existência de criaturas sobrenaturais. Isso acarretaria em desordem, histeria e mortes inocentes. E pelo menos um de seus "patrões" não gostaria de ver mortes de inocentes, ele costuma dizer...

Até recentemente o Ceifador conduzia sua missão em pessoa, exterminando vampiros com as próprias mãos. Os poucos que sobreviveram a um confronto desses juram que ele pode ser mais poderoso que qualquer Filho do Milênio (exageros? Quem sabe?). Entre seus poucos poderes conhecidos, sabe-se apenas que o Ceifador parece ser totalmente imune aos efeitos de qualquer tipo de Magia ou Ritual, ou qualquer tipo de poder sobrenatural. Ele também parece capaz de reduzir um vampiro a cinzas apenas com um olhar...

Apesar de tamanho poder, o Ceifador ainda era apenas um. Não podia destruir rapidamente as dezenas de novos vampiros que apareciam no mundo, nem encontrar aqueles que estavam melhor escondidos. Entendendo que agir sozinho não era eficiente, um dia ele descobriu o Clube de Caça: além da estrutura totalmente estabelecida, destinada a caçar vampiros, os Clubes também cediam material humano — pessoas ávidas a ajudá-lo em sua missão, mesmo sem saber disso. A maioria dos sócios tinha uma vida normal e encarava a caça aos vampiros como um tipo de esporte, mas isso apenas ajudava: assegurava que nenhum louco histérico sairia contando aos sete ventos os segredos, as coisas que aprendeu no Clube.

Embora não seja visto por praticamente ninguém dentro do Clube de Caça, o Ceifador pode assumir qualquer forma humana que desejar e caminhar entre as pessoas normais como se fosse uma delas (como já se sabe, nem mesmo o poder de *Entender Humanos* e outros similares podem perceber o disfarce). Diz-se que ele aproveita essa habilidade para influenciar pessoas e trazê-las para o Clube de Caça. Os caçadores costumam dizer também que o próprio Ceifador ainda caça pessoalmente os strigoi mais antigos, obtendo sucesso em praticamente todas as tentativas.

Os Clubes no Brasil

Desde que os Clubes chegaram ao Brasil só se tem notícias asseguradas de suas atividades em três cidades: Rio de Janeiro, São Paulo e Florianópolis. Logicamente, isso não descarta a existência de Clubes em outras cidades ou estados.

No Rio, os Clubes costumam se ligar a grupos de extermínio. Alguns conseguem alianças vantajosas com traficantes, aproveitando-se de seu arsenal e usando a rede de drogas para encobrir o verdadeiro propósito do Clube.

Já em São Paulo, os Clubes de Caça existem em seu formato mais tradicional, mais ou menos da mesma forma que nos Estados Unidos e Europa. Há notícias de Clubes estabelecidos em bares, como o Finnegann's Pub — posto do Clube de Caça que serve como ponto de encontro para os estrangeiros de passagem pelo país — casas noturnas, cafés e até bingos. Os poucos Clubes de Caça conhecidos no interior do estado geralmente usam o Rotary Club local como fachada, embora esta não seja exatamente uma regra.

Ao contrário dos Estados Unidos, onde cada cidade tem apenas um único Clube de Caça, em São Paulo a organização é descentralizada. Dado o tamanho da cidade, é normal que hajam diversas ramificações do Clube espalhando-se pela metrópole. Todas elas prestam contas à sede principal. Dois locais que servem de fachada para o Clube de Caça merecem maior destaque: o Borracharia Bar e a sede de apostas do Jockey Club de São Paulo. Embora existam algumas hipóteses, a informação de qual é exatamente a sede principal dos Clubes de Caça de São Paulo é mantida a sete chaves.

É importante destacar que nenhum Clube de Caça foi descoberto por vampiros até agora.

Borracharia Bar: localizado no final da Rua Mourato Coelho, no Bairro da Vila Madalena, o Borracharia Bar é um dos

principais postos do Clube de Caça de São Paulo. Fundado há cerca de um ano e meio, o Borracharia é na maior parte do tempo um bar comum frequentado por jovens e adultos, com mesas, música e pista de dança. Entretanto, quando o bar fecha para o público normal às 5 horas da manhã (geralmente às sextas e sábados), se iniciam as reuniões do Clube de Caça.

Elas são "presididas" pelos dois coordenadores principais e proprietários do estabelecimento, Luciano e o australiano Tony. Ao contrário das sisudas reuniões realizadas em outros postos do Clube de Caça, os encontros do Borracharia geralmente são regados a cerveja e pebolim. Praticamente todos os funcionários estão de alguma forma ligados ao Clube, com exceção dos seguranças. Mosca, o caixa, é na verdade um poderoso necromante. Elvis, o barman, um mago ainda principiante, e assim por diante. A permanência no recinto após o fechamento só é permitida aos membros do Clube e funcionários ligados à associação.

Uma parcela dos frequentadores habituais do bar também são caçadores e costumam permanecer nas reuniões pós-fechamento. Na parede atrás do balcão onde fica o barman pode-se ver as fotos dos principais caçadores que já passaram pelo lugar.

Existe um grupo de jovens caçadores frequentemente vistos no Borracharia Bar que, dizem, é um dos mais promissores dentro da organização. Ninguém na organização sabe exatamente quantos membros pertencem ao grupo. Sabe-se apenas que seu misterioso líder e mentor é um caçador aposentado que atende pelo codinome Boss. Sua reputação é tão elevada que muitos sustentam a hipótese de que ele seja um dos principais contatos do próprio Ceifador em

Rumores e Boatos

- Os membros de posição mais elevada no ranking do Clube de Caça recebem do próprio Ceifador, em alguma parte do corpo, uma tatuagem mística que os protege totalmente contra os efeitos da dominação dos vampiros.
- Existem outros imortais como Christian O'Brian: eles acreditam que podem absorver o poder uns dos outros decepando suas cabeças, que seria o único meio de matá-los.
- Graças a informações obtidas através do Ceifador, o hacker K-2 desenvolveu um projeto de óculos eletrônicos especiais que permitem ignorar os poderes de camuflagem de um vampiro ou demônio. Qualquer sócio do Clube pode conseguir o projeto na Internet, usando uma senha secreta.
- Alguns membros do Clube recebem do Ceifador uma carta de baralho encantada magicamente: com ela no bolso, um mortal pode se fazer passar completamente por um vampiro — enganando mesmo aqueles com poderes de detecção.
- Os Clubes de Caça referem-se a seus principais alvos como cartas de baralho, dependendo de sua periculosidade, importância e valor como presa. Assim, Verônica é citada como a "Dama de Copas" enquanto Xavier é conhecido como o "As de Espadas".
- Daniel Torricini está muito doente e pretende se tornar um vampiro para se livrar da doença.
- Giles DeLaurentis está vindo para o Brasil, seguindo uma pista sobre seu irmão. Contatos preliminares já foram feitos entre ele e Tony, do Borracharia.
- O Ceifador é um demônio de Arkanun, inimigo de Nix, Senhora da Noite e mãe dos vampiros strigoi.
- O Ceifador é, na verdade, um vampiro muito antigo — talvez o próprio Vrikol.
- O Ceifador pode ver um vampiro através de qualquer disfarce místico; mas, por algum motivo, ele não pode detectar os vampiros da raça kiang-shi.
- O Ceifador, e não os espíritos babilônicos, teria sido o verdadeiro responsável por lançar a maldição dos vampiros sobre a humanidade. Se isso for verdade, tudo que os vampiros pensam saber sobre sua própria origem estaria errado.
- O Ceifador só poderá ser destruído por Christian O'Brian, o imortal.
- O Ceifador só pode sofrer dano quando atacado por pessoas totalmente humanas (Aprimoramento Alma Pura).
- O Ceifador é um dos sete Arcanjos, atuando diretamente sob Ordens do Conselho da Cidade de Prata.
- Kali, deusa da Morte e mãe dos rakshasas, estaria sendo conjurada por um secto de vampiros para descer à Terra para enfrentar o Ceifador. Apenas seu poder seria páreo para o da poderosa entidade.
- O Ceifador é Nêmesis, deusa da Vingança conjurada por Zeus para colocar um fim nos vampiros criados por Nix e por Hera (as raças strigoi, brujas, sábios, lamias, vrikolakas, noferatu e eretikes). Os outros estariam livres de seus ataques. Isso explicaria sua imunidade a qualquer tipo de Magia e poder mundano.

São Paulo — e talvez até mesmo parte da Foice, alguns comentam. A raridade de suas aparições e suas repentinas viagens ao exterior apenas contribuem para confirmar o fato.

Sede de Apostas do Jockey Club de São Paulo: aparentemente o pequeno estabelecimento localizado na Rua Pamplona — região dos Jardins, a cerca de três quarteirões da Avenida Paulista — não parece ser nada mais que a Sede de Apostas do Jockey Club de São Paulo. Televisores transmitem as corridas ao vivo para o local. Apostadores assíduos passam dias inteiros esperando a sorte grande e perdendo boa parte de seu dinheiro com a banca.

Esta estrutura é, no entanto, apenas mais uma das fachadas utilizadas pelos Clubes de Caça.

Frequentado principalmente por senhores de idade, este é talvez o Clube que melhor passa despercebido pelas outras pessoas. Nos fundos do estabelecimento, após uma porta simples de madeira, está uma das mais eficientes redes de informações sobre vampiros existentes na América. Costuma ser a partir desse posto que os caçadores de São Paulo têm acesso às informações cedidas pelo *hacker* K-2.

Boa parte dos membros que circulam pela Sede de Apostas são mais velhos que os frequentadores de outros postos. Talvez por isso impere entre eles muito mais a curiosidade de estudar e saber mais a respeito de vampiros e demônios do que a simples vontade de matar.

Administrada por Daniel Torricini, um senhor de 52 anos, a aparentemente frágil Sede de Apostas é, talvez, um dos postos mais seguros do Clube de Caça. De alguma forma pessoas estranhas ao estabelecimento são percebidas de maneira imediata. A presença de apostadores comuns é até frequente, já que o sistema de apostas é real. Os que parecem oferecer ameaça, entretanto, são gentilmente levados para os cômodos mais internos do lugar. Esses jamais saíram da Sede com vida.

Não se sabe exatamente o que Daniel e seus asseclas fazem com as vítimas, mas cogita-se que a Sede tem em seu poder, atualmente, dois ou três vampiros cativos.

Algumas Regras do Clube

- Nunca traga estranhos para o Clube de Caça sem a autorização do líder da sede. Nunca se sabe o que pode acontecer com ele... ou com você.
- Traga provas de seu feito. Sem provas, nada de pontos.
- Nunca mate civis inocentes. Investigações policiais podem trazer problemas ao Clube. Entretanto, a definição de quem é ou não um civil inocente cabe apenas a você.
- Nunca abandone o Clube de Caça. Acredite, nós vamos sentir sua falta. Muito. Tanto que teremos que ir atrás de você...
- É proibida qualquer manifestação de violência dentro dos postos do Clube de Caça. Não se cospe onde se come. Discussões acaloradas são admitidas dentro dos limites.
- Nunca fale sobre o Clube de Caça.
- Em caso de viagem e contato com outros postos que não o seu original, mantenha-se a par das senhas específicas para admissão. Elas mudam todos os meses.
- Não confie em ninguém.

O'Brian, o Imortal



História: não se sabe como ou porquê, mas, em algum ponto de sua vida, Christian O'Brian adquiriu o dom da imortalidade. Não, ele não se tornou um vampiro: O'Brian era um humano normal sob todos os aspectos, exceto pelo fato de que não podia morrer, ser assassinado ou sofrer qualquer tipo de dano. Um verdadeiro imortal!

Alguns desconfiam que O'Brian conseguiu esse feito através de Magia negra ou pactos com demônios. Outros crêem que ele foi tocado por Deus. Mas ninguém sabe realmente o que aconteceu, além do próprio O'Brian (que sempre se recusou a comentar o assunto).

Nascido na Irlanda, O'Brian fugiu para América em 1902, quando sua longevidade começava a atrair atenções indesejadas. Estabeleceu-se em Nova Iorque e ingressou no crescente ramo do comércio. Em 1922 já possuía quase um império financeiro, e seu nome começava a se tornar conhecido entre a elite novaiorquina. Um homem em especial, Jonathan Willford, se sentiu extremamente interessado em Christian. Jonathan era, na verdade, um vampiro strigoi — e vinha acompanhando a vertiginosa carreira do irlandês já há algum tempo. Não foi difícil para ele perceber que o rapaz não envelhecia ou perdia sua vitalidade com a passagem dos anos. A fim de descobrir os segredos de O'Brian, Jonathan armou um plano: convidou o jovem empresário para uma reunião em sua própria empresa.

Christian aceitou e compareceu na hora combinada. Willford revelou sua natureza vampírica para ele e ameaçou-o de

morte, caso se recusasse a contar tudo sobre o segredo de sua longevidade. O imortal aceitou com uma condição: que o vampiro revelasse os segredos dos stgoi. Jonathan aceitou a proposta e contou o que podia, acreditando que depois pudesse varrer o conhecimento da mente de Christian com sua dominação. Christian honrou sua parte no acordo e contou o que havia feito para se tornar imortal.

Então Willford tentou dominar a mente de O'Brian... e falhou. O imortal irlandês não teve dúvidas: atacou o vampiro com violência e fugiu em seguida. Ninguém sabe se Jonathan Willford sobreviveu ao ataque.

Depois desse incidente, Christian resolveu sair de circulação e simular a própria morte — deixando seus bens e o controle para Patrick Brannon, um homem de confiança, que conhecia o segredo do irlandês. O'Brian passou a dirigir suas empresas através de Brannon e aproveitou o tempo livre para se aprofundar no estudo do ocultismo e da sociedade vampírica, através de contatos com o Arkanun Arcanorum.

Ele viajou pelo mundo prosseguindo com suas pesquisas até 1935, quando resolveu voltar a América sob nova identidade. Assumindo o nome de Dennis Drake, O'Brian ressurgiu como um “velho amigo de Brannon, vindo da Costa Oeste”. E juntamente com Patrick ele fundou o Clube de Caça de Nova Iorque, uma associação de caçadores de vampiros escondida sob a fachada de um clube de caça comum. Foi a forma mais fácil que ele encontrou de obter mais informações sobre vampiros e ao mesmo tempo conhecer pessoas com os mesmos interesses.

Brannon faleceu em 1950. Para evitar que as atenções se voltassem sobre ele, despertando suspeitas, Christian fez com que Dennis Drake aparecesse cada vez menos, simulando sua “morte” em 1955. No decorrer dos anos, ele fez o possível para espalhar os Clubes de Caça pelas mais importantes cidades norte-americanas.

Embora tenha desistido de manter uma “personalidade fictícia” para continuar fazendo parte da sociedade, O'Brian vem dirigindo suas empresas através de testas de ferro. Ele é ainda hoje um dos homens mais ricos da América, possuindo empresas espalhadas pelo mundo inteiro (entre elas a CONTECH Corporation, de computadores; e a ARTIC, de bebidas e produtos alimentícios). Mas nada oficial leva seu nome verdadeiro.

De tempos em tempos Christian sai pelo mundo como um transeunte comum, à procura de outros imortais e vampiros. Talvez por isso todos concordem que ele teria sido o primeiro a encontrar o Ceifador durante suas andanças. Não coincidentemente, Christian não foi mais visto desde que o Ceifador passou a ampliar sua influência dentro do Clube de Caça.

Alguns acreditam que na verdade os dois são a mesma pessoa. Outros pensam que está apenas optando por uma reclusão voluntária. Os mais pessimistas, entretanto, acreditam que O'Brian foi outra vítima do Ceifador em sua cruzada contra aqueles que trapacçam a morte...

Aspecto: Christian tem 1,75m, cabelos castanhos compridos e olhos negros. Geralmente usa roupas elegantes, mais sociais. Não se separa de seu sabre de cavalaria e jamais usa armas de fogo.

Dicas de Interpretação: você é muito bem-humorado. Não exatamente um palhaço, mas dono de um humor cáustico e cínico.

Muito autoconfiante, acha que a imortalidade coloca-o em um patamar inatingível. Seu conflito com os vampiros vem de uma disputa particular de poder — mas, sobretudo, pela busca de novos desafios. Como boa parte dos irlandeses, você é pouco discreto, fala alto e adora bebida. Entretanto, é capaz de ser extremamente polido e educado se a ocasião assim exigir.

Sir Thomas Warren Smith



História: Nascido em 1953, Thomas é o filho mais novo de uma tradicional família inglesa. Seu pai, Willian Smith, era um membro proeminente do Parlamento.

Do mesmo modo que seus dois irmãos mais velhos, Adam e Phillip, Thomas estava sendo instruído para seguir a carreira política, uma espécie de tradição familiar. Mas ele tinha outros planos. O rapaz nunca havia se sentido atraído pela profissão de seu pai. Sua verdadeira paixão era a mente humana e seus segredos indecifráveis, o quebra-cabeças do inconsciente e os fenômenos inexplicáveis.

Influenciado por um tio distante residente em Nova York, com quem trocava correspondência, Thomas resolveu partir para a América a fim de iniciar seus estudos em psicologia. Em 1971 o rapaz deixou a Inglaterra e partiu para Nova York sem a permissão da família.

Em 1978, Thomas recebeu do pai uma carta comunicando o falecimento de sua mãe. Sem pensar duas vezes, o rapaz voltou à Inglaterra. Não havia ninguém na velha casa quando retornou, todos foram acompanhar o funeral. Thomas foi, então, ao quarto de sua falecida mãe matar as saudades e acalmar a dor que sentia em seu peito. Lá, sobre a velha escrivaninha, encontrou a carta que mudaria sua vida.

Estava em um envelope endereçado a ele mesmo e havia sido escrito por sua mãe. Por algum motivo, nunca havia sido enviada. A carta trazia revelações estarrecedoras. Seu pai e seus irmãos haviam adquirido estranhos hábitos: não comiam, dormiam o dia inteiro e só se levantavam à noite e aparentemente passaram a se alimentar de sangue. Haviam se tornado vampiros. Chocado, Thomas arrumou rapidamente suas coisas para partir. Antes, conversou com um vizinho que confirmou a história toda. Mais do que depressa, tomou o primeiro avião com destino a Nova York.

Thomas fazia parte do grupo dos Iluminados de Nova York, e uma vez dentro dessa sociedade, não foi muito difícil para ele aprofundar-se nas políticas do Arkanun Arcanorum, adquirindo vasto conhecimento sobre ocultismo e sobre a Cabala.

Em 1981, Thomas conheceu O Brian e integrou-se ao Clube de Caça novaiorquino. Desde então ele tem dedicado sua vida ao estudo e à destruição dos vampiros, pesquisando ao mesmo tempo um método para reverter o vampirismo, no intuito de salvar seu pai e seus irmãos. Até agora não obteve sucesso.

Há pouco tempo mudou-se para a Costa Oeste e foi indicado pelo próprio Christian como líder do Clube de Caça de São Francisco. Além de suas atividades como caçador, Sir Thomas dá aulas de psicologia na Universidade da Califórnia.

Dicas de Interpretação: Sir Thomas é um homem sério e educado. Fala pausadamente, sempre usando os termos mais formais possíveis. Mantém as emoções sob controle rigoroso; jamais levanta o tom de voz, mesmo quando está tenso.

Giles DeLaurentis

História: quando o jamaicano de 31 anos Giles DeLaurentis conheceu a nova namorada de seu irmão, logo achou que havia alguma coisa errada. Ela era jovem, americana e muito pálida — pelo que seu irmão dizia, sofria de uma doença rara. Vivia dizendo que levaria Robert para a América.

Nos meses que se seguiram, os dois irmãos — que até então tinham uma forte amizade — foram se distanciando aos poucos. Robert passou a frequentar lugares pouco recomendáveis e passar madrugadas inteiras fora. Dormia o dia todo e só acordava à noite.

Giles começou a desconfiar que havia algo além de simples noitadas de diversão. Certa noite, quando Robert se levantou, Giles seguiu-o até um galpão abandonado onde estava acontecendo uma enorme festa. Observando por uma janela, o rapaz assistiu a uma espécie de ritual macabro, com várias mulheres penduradas por ganchos de açougue e correntes. Todas tinham os pulsos e pescoços cortados para deixar o sangue escorrer. Embaixo, jovens quase inumanos se amontoavam de bocas abertas, bebendo avidamente o líquido. Seu irmão era um deles.

Confuso e sem saber o que fazer, Giles passou o resto da noite em um bar. Dormiu na casa de um amigo. No dia seguinte, quando chegou em casa, encontrou toda a família morta. Os corpos retalhados, com ferimentos causados por garras e dentes. Sangue por toda a parte. Apenas Robert não estava entre eles. Suas roupas não estavam no armário. Era como se ele tivesse resolvido viajar de uma hora para outra. E só havia um lugar para onde seu irmão poderia fugir — a América.

Giles fez as malas, juntou todo o dinheiro que tinha e viajou para os Estados Unidos. Desde então ele vem procuran-

do por seu irmão, com quem pretende “acertar as contas”. Em uma de suas passagens por Los Angeles, Giles conheceu Susan Collins, uma caçadora de vampiros recém-admitida no Clube de Caça de L.A. Giles formou uma dupla com ela e juntos destruíram bom número de vampiros.

Giles já viajou por grande parte do sul dos Estados Unidos e já fez algumas incursões no México atrás de seu irmão, até agora sem muita sorte.

Aspecto: Giles é negro, tem 1,85m e é muito forte, embora não tenha músculos extremamente exagerados. Usa cabelos compridos em estilo rastafari e não se separa dos óculos escuros. Tem gosto exótico para roupas: coletes sem camisa, calças rasgadas e jaquetas de couro. Costuma usar uma metralhadora de mão e cavalgar uma moto Harley Davidson.

Durante o período de treinamento no Clube de Caça, Giles treinou bastante sua forma física, e é capaz de grandes feitos acrobáticos quando necessário.

Dicas de Interpretação: você fala pouco, mas tem pavio curto. Sua verdadeira obsessão é descobrir o paradeiro do irmão. Está pouco ligando para os vampiros, seu problema é única e exclusivamente com seu irmão. Você poderia inclusive trabalhar ao lado de outro vampiro (desde que Susan não estivesse por perto, que fique claro) se isso o ajudasse a cumprir seu objetivo. Quando fala, é extremamente confiante e seguro de si. Prefere ação ao planejamento cuidadoso. Sua grande arma é a intimidação: você é um verdadeiro valentão.

Ah, sim: apesar do forte sotaque jamaicano, você ODEIA reggae e costuma tocar guitarra nas horas vagas!

Susan Collins, a Foice

História: pouco se sabe sobre o passado de Susan. O único fato certo é que ela foi uma modelo de grande destaque na adolescência. Mergulhada no vício das drogas, desapareceu por quase sete anos e ressurgiu misteriosamente há pouco tempo. Ela se recusa a falar sobre o passado. Nem mesmo seu parceiro Giles conhece o verdadeiro motivo que a levou a se tornar uma caçadora.

Susan é uma atriz nata. Usa seus talentos de representação para encobrir seu verdadeiro passado. Seu comportamento adapta-se à pessoa com quem estiver conversando — uma habilidade útil quando você lida com os mestres da manipulação. Seu ódio por vampiros transcende qualquer tentativa de explicação. Em combate, Susan torna-se uma máquina de matar. Possui anos de treinamento intenso de Kung-Fu, tanto em combate corporal quanto luta armada, no estilo TonLong (louva-a-deus) e Hungar (Tigre). É também uma fumante inveterada.

Não por acaso, Susan foi o primeiro membro do Clube de Caça escolhido como parte da Foice — o grupo de caçadores de confiança do Ceifador. Um Ritual secreto conferiu a ela poderes semelhantes aos dos vampiros... mas nem mesmo Giles suspeita do preço que ela teria pago por esses poderes.

Aspecto: Susan tem 1,71m, cabelos ruivos e olhos verdes. Geralmente usa vestidos leves que não atrapalham seus movimentos e ressaltam suas “curvas”. Entretanto, dependendo da missão, pode ser vista com roupas mais casuais. Difícilmente alguém encontrará Susan sem um cigarro na boca.

Dicas de Interpretação: seu talento como atriz é tão grande que se confunde com sua própria personalidade. Giles costuma dizer que

"ninguém conhece a verdadeira Susan". Isso pode ser resultado de algum trauma ou apenas um jogo doentio, ninguém sabe ao certo.

Você dificilmente age do mesmo modo por muito tempo. Seu temperamento é extremamente fluutuante: em um dia pode ser a pessoa mais calma e doce do mundo para, no dia seguinte, transformar-se em uma sádica impiedosa. O único que parece entendê-la é o parceiro Giles. Mesmo assim, nem ele sabe o que aconteceu com você durante o Ritual de iniciação da Foice. E ninguém saberá...

Seus métodos de caça variam de acordo com seu alvo. Tanto pode usar a sedução, aproveitando-se de sua bela aparência, como sua fantástica habilidade com armas. Juntos, você e Giles são praticamente infalíveis e lideram o *ranking* do Clube de Caça de Los Angeles — não raras vezes se aventurando fora dos EUA.

O Quinteto

História: talvez a maior equipe de caçadores existente na América, o Quinteto é um grupo tão singular quanto misterioso. A grande curiosidade talvez diga respeito a seu surgimento: embora as atividades do Quinteto documentadas pelo Clube de Caça de Boston tenham se iniciado em meados de 1997, não há qualquer indício de filiação de novos membros ao clube naquele ano.

Diz uma lenda que o grupo foi fundado por Randal Harris, um ex-oficial do exército americano, amante da caça tradicional. Conta-se que Harris viajou por todo o planeta caçando todo e qualquer tipo de animal, disputando torneios clandestinos na África e trazendo a maioria dos troféus.

Nessa época, durante uma viagem para o Canadá, ele por acaso ouviu falar dos Clubes de Caça. Incapaz de encontrar alguém que pudesse indicá-lo como associado, mas obcecado pela idéia de ingressar na instituição, Randal secretamente sequestrou um associado de menor calibre, torturou-o e ameaçou matá-lo caso não fosse indicado como próximo membro do clube.

Desse modo Randal ingressou no Clube de Caça de Boston provisoriamente, como é o procedimento normal. Aos poucos ele entendeu o real objetivo da instituição: caçar vampiros! Orientado por seu novo amigo Bob Remington, um *yuppie* revoltado que havia achado o verdadeiro sentido da vida no Clube de Caça, aprendeu sobre a existência de vampiros e outras criaturas — e ficou maravilhado. Havia uma infinidade de presas prontas para serem caçadas.

Entretanto, antes de completar dois meses como sócio, a informação de que ele havia usado de ameaça e tortura para ingressar no Clube veio à tona. Randal foi enviado para uma missão, um treinamento de



campo num parque florestal no Canadá. No caminho, Bob contou-lhe a verdade: não havia missão nenhuma. Randal seria caçado pelos outros sócios e executado, por ter violado as regras de admissão.

Sabendo o que aconteceria e contando com a ajuda de Bob Remington, Randal assassinou os outros três caçadores que deveriam executá-lo. Os dois voltaram à sede como se nada tivesse acontecido e Randal teve seu status como membro permanente concedido.

Aos poucos Randal e Bob foram diminuindo sua frequência nas reuniões do Clube, embora suas caçadas fossem bem sucedidas o suficiente para mantê-los no *ranking* dos cinco primeiros em Boston. Um dia, desapareceram de vez.

Pouco tempo depois aconteceram as primeiras aparições do Quinteto dentro do Clube de Caça de Boston. Embora os membros do grupo não possam ser identificados — graças aos capuzes negros que usam — desconfia-se que os dois líderes do grupo sejam na verdade Randal Harris e Bob Remington. Isso nunca foi comprovado e não há o menor indício da identidade dos outros três membros. Talvez sejam sócios antigos do clube, talvez novos sócios admitidos pelo “método Randal”. Ou talvez nem mesmo sejam sócios.

O fato é que o Quinteto é talvez o grupo de caçadores mais perigoso da América, empregando táticas militares e técnicas de guerrilha para caçar vampiros.

Aspecto: todos os cinco membros do grupo têm praticamente a mesma aparência, com pequenas diferenças na voz e altura. Eles andam sempre com blusas lisas pretas, capuzes pretos de esquiador, óculos de atirador, calças e luvas pretas de couro e botas do exército. Ninguém nunca os viu em suas identidades civis.

Dicas de Interpretação: quando estão na companhia de outros caçadores, os membros do Quinteto dizem apenas o que é estritamente necessário. Difícilmente trocam informações com outros membros do Clube e correm boatos de que o grupo tem executado caçadores que tentaram caçar o mesmo alvo que eles. Jamais um membro do Quinteto é visto agindo sozinho.

O Quinteto usa uma vasta gama de armamentos e métodos de ataque. Sua área de atuação não se restringe apenas aos Estados Unidos: há notícias de ataques do Quinteto no México, Bolívia, Peru, Argentina e Brasil.

Ana Paula

História: Nascida em Curitiba, no Paraná, Ana Paula Magalhães cresceu no que se pode chamar de “berço de ouro”. Membro de família tradicional e sendo seu pai um dos donos de uma das empresas mais rentáveis do estado, Ana sempre teve tudo o que quis — dos menores gostos aos mais extravagantes desejos. Ao contrário do que se podia esperar nessas condições, ela não tornou-se uma garota mimada. Muito pelo contrário.

Ao invés de se acomodar com uma vida de regalias, a ideia de ter tudo “nas mãos” passou a frustrá-la quando atingiu a adolescência. Como poucas pessoas em uma situação dessas, Ana Paula sentia falta de conquistar algo por seu próprio esforço. Algo que fosse fruto direto de seu próprio trabalho. Seu desejo, entretanto, teve que esperar ainda mais alguns anos para se tornar realidade.

Quando aprovada no vestibular de Jornalismo de uma das mais conceituadas universidades de São Paulo, Ana Paula viu sua “grande chance”. Era o momento de “começar do zero”, como

sempre quis. Recusando uma quantia substancial em dinheiro oferecida por seu pai como “ajuda de custo”, ela se mudou para São Paulo. Sua partida, felizmente, foi entendida sem ressentimentos por seus familiares, que jamais deixaram de manter contato.

Ana foi morar com duas amigas, Roberta e Vera, em um apartamento alugado na região dos Jardins, bem próximo à Avenida Paulista. A Adaptação não foi muito fácil. Tudo era novo para ela: as amigas, a cidade (que ela às vezes imaginava como um enorme monstro cinza), a faculdade... Aos poucos, porém, as coisas foram entrando nos eixos. No final do primeiro ano de curso a nova vida já era confortável.

Nessa época Ana Paula conheceu Rafael Vilares, também estudante de jornalismo (em outra faculdade) e amigo de Vera. Os dois se encontraram pela primeira vez durante o aniversário de Roberta, no Victoria Pub, antigo bar localizado na Alameda Lorena. O que começou como uma conversa ocasional sobre os destinos políticos do país no início da década acabou em um papo informal à beira da cama de Rafael.

Menos de uma semana depois, a ideia de que tinha sido um “caso passageiro” já havia abandonado completamente a mente de Ana Paula. Menos de quinze dias depois os dois haviam começado a namorar. Rafael e Ana Paula permaneceram juntos pelos três anos seguintes, mas viam seu relacionamento com olhos diferentes...

Rafael tinha os próximos dois anos planejados: noivar e casar logo após estabelecer suas condições financeiras. Assim que Ana se formou, durante um jantar de comemoração, ele a pediu em casamento. Já tinha tudo planejado e nada ia dar errado. Nada, desde que Ana aceitasse seu pedido.

Para a infelicidade dele, Ana Paula tinha outros planos — resumidos em um pequeno papel retangular. Uma passagem para Londres. Ela ia passar pelo menos dois anos na “terra de Shakespeare”, talvez para um curso de pós-graduação ou de cinema. Era dolorido dizer, mas para Ana ainda não era a hora de parar, ter filhos e cuidar da casa. Por mais que estivesse apaixonada.

Rafael, logicamente, não ficou contente com a notícia. Mas, mesmo magoado, o rapaz cumpriu suas últimas obrigações como namorado de maneira exemplar: ajudou com as malas, levou Ana ao aeroporto, deu-lhe o abraço caninhoso de que ela tanto precisava e até acenou para que ela visse da janela do avião. Mas assim que o voo 864 da TAM tomou os céus de São Paulo e partiu na direção do Velho Continente, Rafael apagou Ana Paula de sua mente.

Ana Paula voltou dois anos depois. Fez sua pós-graduação e trabalhou em uma rede de televisão européia por um ano e meio. Assim que chegou, comprou um apartamento no Sumaré e um Corsa 97. Não teve sucesso em reencontrar suas amigas Roberta e Vera, e não fez qualquer menção de procurar o ex-namorado.

Com sua qualificação profissional, não foi difícil arranjar um novo emprego. Após uma breve série de entrevistas, Ana Paula foi aceita como “repórter de rua” em um telejornal. Daí para seu próprio programa semanal foi uma questão de meses. O processo inteiro (de repórter de rua a apresentadora) levou menos de um ano e meio.

Ana Paula ainda estava meio atordoada com tanto sucesso quando reencontrou Rafael. Ele próprio havia se tomado redator de um programa para jovens em outra emissora. Após vê-la na TV,

usou de um contato ou outro e conseguiu seu telefone. Os dois combinaram um passeio para "relembrar os velhos tempos".

Os encontros se tomaram cada vez mais frequentes e não demorou para que ambos voltassem a se envolver intimamente. Durante os próximos seis meses os dois passaram a se ver pelo menos três vezes por semana, passando a frequentar uma casa noturna paulistana conhecida como Masquerade: lugar estranho, mas interessante. Rafael parecia conhecer boa parte das pessoas por lá, e se sentia à vontade.

Apesar de estarem juntos novamente, Ana estranhou um fato: Rafael sequer levantou a hipótese de um novo namoro. Aquela não era exatamente a conduta normal do homem que ela conhecia. Mostrando sua preocupação, ela foi convidada para um novo encontro — novamente no Masquerade — quando prometera esclarecer tudo. Encontraram-se no lugar combinado, escolheram uma mesa na Elite e pediram dois drinks. Rafael se mostrava preocupado, quase triste. Era quase como se tentasse criar coragem para dizer algo muito grave.

Antes que pudesse tomar a decisão, dois homens corpulentos de terno e gravata disseram que precisavam conversar "em particular" com Rafael. O rapaz levantou, lançou um leve sorriso para Ana e seguiu com eles até as cabines reservadas.

Ana esperou duas horas antes de finalmente entender que Rafael jamais voltaria.

Sua primeira hipótese foi a de ter sido simplesmente abandonada. Talvez Rafael fosse casado e não teve coragem de contar, ou talvez ele simplesmente não quisesse mais vê-la. Duas supo-

sições que seriam extremamente plausíveis se não fosse UM detalhe: a presença dos dois homens.

No dia seguinte ela voltou ao Masquerade a fim de resolver o mistério e obter mais informações. Para sua surpresa entretanto, ninguém sabia de nada sobre Rafael. Pior ainda: ninguém sequer havia ouvido falar dele. Nem os seguranças, nem o barman com quem ele costumava conversar frequentemente. Era como se ele jamais houvesse frequentado a casa noturna.

Intrigada e indignada, Ana começou a investigar. Interrogou funcionários da emissora onde Rafael trabalhava — mas ali, como no Masquerade, ninguém parecia se lembrar dele. Ela chegou a procurar nos arquivos da polícia, puxando os dados da documentação de Rafael. Para sua surpresa, nada foi encontrado. Para os registros oficiais, nunca havia existido um Rafael Vilares...

Os contatos e fama de Ana Paula a tornam bastante influente na sociedade mortal, especialmente em São Paulo. Sua grande proteção contra os vampiros (cuja existência ela ainda não sabe) é sua própria fama como repórter: se ela desaparecer ou sofrer algum tipo de "acidente" enquanto investiga o Masquerade, suspeitas indesejadas podem surgir. Infelizmente para Verônica (dona do Masquerade), Ana Paula também é dona de uma força de vontade tal que não pode ser ameaçada ou somnada.

Ana Paula não é membro do Clube de Caça e nem conhece sua existência ainda. Mesmo assim, ela se tornou um tipo de antagonista a que os vampiros não estão acostumados — alguém que não pode ser vencida pela força.



Clube Masquerade

História de um Refúgio

1959 - Brota a Semente: o Café Itaim foi desde seu início um dos locais mais frequentados pela sociedade intelectual de São Paulo. Ponto de encontro de poetas, escritores ou fanáticos por futebol, interessados em discutir os lances polêmicos do fim-de-semana.

Com o tempo o Café Itaim passa a refletir a turbulência política do país. Cada vez mais, o lugar é palco de discussões políticas acaloradas. A renúncia de Jânio Quadros, a adoção do parlamentarismo e a posse de João Goulart são os assuntos do ano. Começa uma ligeira mudança nos frequentadores do Café Itaim: a presença deixa de ser um mero ato fútil e o lugar torna-se gradativamente um palco de discussão política. Dezenas discutiam o futuro do país e alguns, inclusive, adivinhavam o que viria a seguir: o Golpe Militar de 64.

1966 - Abraço: com a morte do pai Adalberto (ou "Seu Beto", como era chamado carinhosamente pelos frequentadores assíduos), em 66, a jovem Sandra Araújo assume a administração e passa a abrir somente durante a noite. Curiosamente, o Bar passou a atrair de volta os poetas que outrora eram clientela, bem como artistas e cantores. Contava inclusive com um pequeno palco para a apresentação de artistas amadores (em sua maioria adeptos da Bossa Nova). Agora, mais do que nunca, o Café Itaim se tomava ponto de encontro dos interessados em política e arte. A maioria dos ativistas políticos eram estudantes secundaristas adeptos da Esquerda e alguns defendiam inclusive a implantação imediata do comunismo.

Nesse período Sandra notou a presença de um grupo de estudantes, que apareciam por volta das oito e só saíam depois do último freguês, antes do amanhecer. Apenas ficavam sentados, sem beber ou comer, observando as discussões acaloradas ou apreciando os concertos — mas vez por outra abandonavam a passividade e faziam discursos a favor da anarquia e liberdade de pensamento. Chamava a atenção de Sandra aquele que parecia ser o líder deles, o jovem André Ribeiro; incapaz de resistir a atração de seus olhos claros e pele branca, Sandra acabou se aproximando. Logo eram namorados.

O amor entre eles cresceu de maneira rápida e espantosa. Mas, com a convivência, Sandra notou hábitos estranhos de André — ele não aparecia durante o dia, não se sentia bem diante da luz forte e nunca se alimentava em sua presença. Incapaz de esconder a verdade por muito mais tempo, André revelou seu espantoso segredo: ele era um vampiro, uma criatura condenada a viver eternamente nas trevas. Chocada, mas ainda apaixonada, Sandra pediu para ser transformada em outro como ele. Seu desejo foi atendido.

Aos poucos Sandra conhecia os segredos da sociedade vampírica. Até onde ela sabia, André e seus amigos eram marginalizados e procurados, infratores de uma série de leis vampíricas estabelecidas pelo Regente do Rio de Janeiro no período da Monarquia — que André havia quebrado, ao transformá-la sem o consentimento dos mais Antigos.

A Revolta dos Renegados: coincidentemente neste mesmo período, o governo militar acirrou sua perseguição aos revolucionários. A fama de "ponto de encontro de comunistas e subversivos" do Café Itaim começou a se espalhar por São Paulo. Frequentadores que antes eram constantes deixavam de aparecer, com medo de represálias por parte do governo. Nessa época o Bar era frequentado apenas por vampiros desgarrados e revolucionários. Lá o grupo de André planejava suas próximas manifestações estudantis contra a ditadura.

André e seus companheiros foram os maiores responsáveis pelo grande número de vampiros gerados em São Paulo antes da chegada da Ordem dos Dragões das Sombras. Eles frequentemente transformavam jovens que simpatizavam com suas idéias — formando, em pouco tempo, um razoável contingente de doze vampiros. André e os outros viam nessa prática uma espécie de afronta ao Regente e suas normas, bem como ao regime militar.

Óbvio, o Arkanun Arcanorum não gostou nem um pouco da idéia. Em sua maioria empresários, não interessava a eles o fim do regime militar; todos lucravam com a aliança com os militares e o chamado "milagre brasileiro". Além disso, a ditadura era um meio indireto para controlar seu próprio "rebanho". Não demorou até que tomassem uma providência quanto a André e seu bando.

A Revanche do Arcanorum: utilizando-se do Exército, os Templários ordenaram que o Bar fosse fechado. Alegando "falta de segurança" e "irregularidades no estabelecimento", um grupo de oficiais da polícia militar invadiu o bar apoiado em um falso mandado judicial. Ninguém foi preso; as ordens eram somente para observar quantos membros o grupo tinha e como eles atuavam.

Mesmo com o Bar definitivamente fechado, os vampiros continuavam se encontrando a portas fechadas. O lugar se tornou uma espécie de refúgio para qualquer vampiro em fuga ou por qualquer outro motivo. Agora eles já eram quase vinte, oriundos dos lugares mais variados (Bahia, Rio de Janeiro, e às vezes, Estados Unidos e Argentina) e unidos sob o "comando" de André Ribeiro, planejava aproveitar o caos da ditadura para derrubar "os magos e sua corja" e estabelecer um Estado Livre, como no Texas, antes da chegada do Hellfire Club, nos EUA. Seria como expandir o conceito de liberdade do Bar para a cidade inteira. E o Bar seria o ponto de partida.

Museu Secreto: quem não desejasse participar da revolta ou estivesse apenas passando pela cidade era abrigado, assim mesmo, mediante um pequeno e curioso pagamento: uma lembrança, um presente que marcaria a passagem de cada pessoa famosa pelo Bar. Aos poucos, Sandra reuniu material suficiente para formar um pequeno museu nos fundos bar. Aos poucos difundiram-se lendas entre os seres sobrenaturais sobre objetos com propriedades especiais, dos quais Sandra nem suspeitava.

Não havia mais porque chamar o lugar de "Bar", com as atividades comerciais do estabelecimento encerradas. Sandra pensou em um

cada membro do bar Blood Bound. Eram Soldados da Ordem das Sombras, em uma emboscada preparada por Jeremiah Gonzalez, Diácono da Ordem das Sombras e inimigo jurado da Ordem de Tenebras e seus aliados.

Mais da metade dos vampiros presentes na festa encontrou a morte final antes que sequer notassem a cilada. Para a multidão de mortais presente no local, aquela havia sido uma noite comum. Aqueles que viram alguma coisa tiveram suas recordações apagadas pelos Rituais dos feiticeiros necromânticos que participaram da operação.

Após o incidente, os membros da Irmandade de Tenebras passaram a desconfiar da verdadeira natureza de Samuel Torres. Suspeitava que o espanhol estava por trás de tudo e era um agente duplo, revelando seus pontos fracos para a Ordem das Sombras. Apesar da desconfiança, Derek (membro graduado da Irmandade) guardou seus pensamentos para si, boa parte dos vampiros da cidade que não apoiavam a Irmandade de Tenebras também havia sido executada na casa noturna naquela noite.

Uma vez que o Arcanorum nada podia fazer contra Samuel, o Blood Bound permaneceu aberto. Como não restaram corpos dos vampiros assassinados, a população mortal jamais soube do que aconteceu realmente naquela noite.

1992 - Xavier e Verônica: após o incidente os vampiros passaram a evitar o Blood Bound, que tomou-se um ponto frequentado por mortais — com exceção dos poucos necromânticos que ousavam se aproximar do lugar. Aos poucos o número de magos aumentou. Surgiram suspeitas de que Samuel fosse um líder de alguma outra Ordem (talvez os próprios Iluminados), prestes a tomar São Paulo das mãos das Ordens Necromânticas.

Antes que qualquer providência fosse tomada a respeito, um novo acontecimento voltou a mudar a história do velho casarão no Itaim.

Um homem misterioso, chamado Xavier chegou à cidade e foi direto falar com Samuel. Até hoje não se sabe o que foi dito na conversa; o fato é que, no dia seguinte, o Blood Bound foi fechado e Samuel abandonou São Paulo. Uma semana depois espalhou-se o boato que uma vampira chamada Verônica havia comprado o lugar, com a intenção de reformar e reabrir o estabelecimento. Verônica apresentou-se ao Arcanorum como uma strigoi, descendente Kimberly, descendente de Arnald Ballester, descendente de Rafael Cortez, descendente de Fallatonis, descendente de Baldassare, mas pouco fez além disso. Praticamente nada se sabe a respeito dela, de onde veio ou o que pretende.

O antigo Blood Bound passou por uma severa ampliação que durou um ano. Em maio de 1993 a casa noturna Masquerade era aberta ao público pela primeira vez.

2001 - Século XXI: O Clube Masquerade começou o século XXI com uma grande festa para comemorar os quase dez anos de existência da instituição, como uma relativa ilha de paz dentro do conturbado cenário político sobrenatural de São Paulo. Até agora, o Clube conseguiu manter-se como campo neutro nas sangrentas disputas entre a Irmandade de Tenebras e a Ordem das Sombras. Até mesmo os Dragões das Sombras e os Templários nunca os importunaram.

Até agora...



novo nome, algo mais adequado: um ponto de encontro e esconderijo para criaturas marginalizadas, um porto seguro que abrigava e mascarava os objetivos secretos daqueles que ali se encontravam. Assim, o outrora Café Araújo e mais tarde Café Itam passou a se chamar Masquerade.

1973 - Ataque ao Arcanorum: esta primeira fase do Masquerade não durou muito. André resolveu colocar seus planos em prática: reunindo seu contingente, determinou que os Diáconos senam exterminados sistematicamente por quatro grupos de cinco pessoas. De acordo com o seu raciocínio, sem os Diáconos, o Arcanum Arcanorum estaria à sua mercê.

Infelizmente, as forças de André não foram suficientes. Apenas um dos magos tombou ante seus ataques: o artista plástico Bernardo Oliveira, membro mais velho da Ordem de Salomão. Os outros ataques foram repelidos e alguns sustentam que mesmo essa vitória parcial foi na verdade fruto das maquinações da Irmandade de Tenebras, que via Bernardo como um obstáculo a ser removido antes do Grande Ataque.

Ao final da noite, apenas quatro membros do grupo haviam sobrevivido: André Ribeiro, Sandra Araújo, o argentino Carlos Hernandez e o norte-americano Andrew Thomasson. Cansados e feridos, os quatro seguiram de volta ao Masquerade, onde os vampiros que não haviam participado da rebelião os aguardavam. Antes que conseguissem entrar, contudo, o casarão foi devastado por uma explosão. Todos os vampiros abrigados no Masquerade foram engolidos pelas chamas.

Nem houve tempo para lamentos, pois a polícia militar já cercava todo o quarteirão. André, Sandra, Carlos e Andrew foram presos, acusados de assassinato, falsidade ideológica e formação de quadrilha. Nunca mais se soube a respeito deles, e seus nomes foram adicionados à gigantesca lista de presos políticos desaparecidos no Brasil durante o regime militar.

1980 - Como uma Fênix: nenhum herdeiro da família Araújo foi encontrado e o casarão arruinado permaneceu fechado por ordem do Arcanorum. Descontentes com a decisão, os stígoi organizaram mais de uma expedição à parte arruinada do que fora o Masquerade, à procura dos itens pertencentes ao museu de Sandra. Nenhuma das expedições rendeu frutos. Alguns afirmam que membros da Irmandade de Tenebras também estiveram vasculhando o local na época, mas são apenas rumores.

Somente na década de oitenta o Masquerade iniciou seu renascimento. O espanhol Samuel Torres adquiriu o terreno onde estava situado o antigo bar. Metade da construção havia sido destruída pelo incêndio de 1973, mas boa parte do prédio poderia ser reaproveitada. Samuel passou a comandar uma enorme reforma e ampliação das dependências do Masquerade. As partes que haviam resistido ao incêndio foram restauradas, para resgatar o esplendor da arquitetura colonial outrora ali presente. Na chamada "parte nova" foi erguido um prédio de quatro andares, projetado por um dos mais vanguardistas arquitetos da época. Jornais como "O Estado de São Paulo" e o "Jornal da Tarde" descreveram a construção como "uma insanidade arquitetônica projetada por algum louco de mau gosto".

Até então, os poucos vampiros de São Paulo não se mostravam tão interessados na atual reocupação do Masquerade, vendo-a apenas como uma extravagância de um jovem milionário.

Em 23 de julho de 1987 a "Folha de São Paulo" divulgou que Samuel Torres pretendia estabelecer sua construção como a mais nova e sofisticada casa noturna de São Paulo. Mas o que atraiu a atenção dos vampiros foi o novo nome que o lugar receberia: Blood Bound.

1985 - Chen Xian: alguns anos após o fim da Ditadura, chegam em São Paulo alguns membros, um braço armado da Triade, vindo da China, conhecidos como Dragões das Sombras. Essa ordem, portadora de um grande poder místico, veio em busca de um lendário artefato. Desconhece-se a natureza desse artefato mas se sabe que um dos sete líderes Chen Xian, veio junto com o grupo.

Ambos os líderes da Irmandade de Tenebras e a Ordem das Sombras entraram em uma fúria cega. Pior que o ódio que os dois sentiam um pelo outro era o ódio que ambos sentiam por Chen Xian. Felizmente, porém, esse ódio não era o suficiente para uni-los e devido a isso, todos os ataques contra a ordem chinesa acabaram em grandes fracassos.

Meses após seu estabelecimento em São Paulo, os Dragões das Sombras começaram a caçar criaturas místicas, principalmente os anjos. Os anjos sofreram muitas baixas e foram forçados mesmo a abandonar sua base na Praça da Sé. Quase um ano depois de sua chegada, a ordem dos Dragões das Sombras havia se estabelecido como uma das três ordens mais forte em São Paulo, e tinha suas atenções voltadas também para o Blood Bond.

1987 - Blood Bound: até o momento ninguém desconfiava que Samuel pudesse ser um vampiro. No mês seguinte, em agosto, o milionário convidou todos os vampiros influentes de São Paulo para uma reservada festa de inauguração. Lá ele explicou aos demais amaldiçoados que, a partir daquele momento, o Blood Bound seria o centro de diversões dos membros da Família; um lugar onde os vampiros poderiam encontrar-se com seus semelhantes sem medo de represálias do Arcanorum.

Apesar de risível a uma primeira observação, a ideia de Samuel estava fundamentada por um acordo entre ele e os mestres da Irmandade de Tenebras, que possuíam dois Diáconos no Conselho do Arcanum Arcanorum de São Paulo. Com a ajuda desses cardéais, não seria difícil manter o nariz do Arcanorum voltado para outros problemas (a não ser, é claro, que os frequentadores causassem qualquer tipo de confusão).

A ideia foi muito bem recebida. Logo o Blood Bound passou a ser um dos lugares mais frequentados da cidade. Todos os poucos vampiros da cidade, incluindo vampiros de Campinas e Jundiá (como Madame Sophie e Maxwell Le Pliik, fundadores da Semana de Arte Moderna de 22) compareciam regularmente, fazendo da casa noturna seu terreno para negócios e reuniões referentes aos assuntos da Família. Aos poucos, os mortais também se acostumaram a frequentar a casa noturna, abrindo mão de lugares mais tradicionais em prol do novo ponto.

1990 - A Ordem das Sombras: Tudo ia bem até a festa de comemoração dos três anos da inauguração do Blood Bound. Como era costume, toda a alta sociedade vampírica paulistana compareceu, bem como alguns dos maiores necromantes da Ordem de Tenebras. Quando todos menos esperavam, cerca de trinta soldados saíram da multidão e começaram a encerrar



Gregorio 1946

Arquitetura

O Masquerade é uma casa noturna bastante singular se comparada com as outras existentes na cidade de São Paulo, a começar pela localização. Está situado na zona sul de São Paulo, no bairro do Itaim Bibi, próximo à avenida Juscelino Kubitschek e ao antigo Mappin Itaim. Sua posição atípica, longe de lugares onde a presença de casas noturnas é mais comum (como a Franz Schubert, o bairro de Pinheiros ou os Jardins) provoca uma certa "seleção natural" dos frequentadores: só vai ao Masquerade quem já conhece algum cliente, ou quem já sabe o que irá encontrar. Não existe muito empenho na divulgação e o lugar ficou conhecido apenas por "propaganda boca-a-boca". Mesmo assim o movimento é grande, mantendo um fluxo intenso de frequentadores.

A excentricidade do Masquerade reflete-se também em sua arquitetura e decoração incomum. A fachada em estilo colonial, mantendo aquela que já existia desde 59, contrasta com o pequeno e moderno edifício construído no meio do terreno.

Do ponto de vista vampírico, a estranheza do Masquerade vai ainda mais longe. Por uma exigência do verdadeiro proprietário, Verônica mantém o Masquerade como uma espécie de território neutro para negociações; toda e qualquer criatura sobrenatural da cidade pode frequentar o clube, desde que respeite as regras da casa.

O Masquerade também se presta a uma finalidade conhecida por poucos: como na época do regime militar, a casa noturna abriga perseguidos injustamente ou em perigo de "vida". O pagamento pelo esconderijo é simples: uma relíquia qualquer, algo que tenha algum valor histórico, mágico ou sentimental, para fazer parte do museu mantido por Verônica. O pré-requisito para ser abrigado é a indicação de outra pessoa que já tenha passado por lá. Lembrando: essa é uma atividade pouco conhecida do Masquerade. Poucos seres sabem a esse respeito e eles não deixarão escapar o segredo facilmente.

Grande parte dos empregados são zumbis ou ghouls criados por Verônica, que com isso assegura sua lealdade. A generosa quantidade de seguranças justifica-se pela situação do clube: por ser "considerado" um lugar apenas alternativo e devido a seu passado, represálias dos Templários são temidas cedo ou tarde.

O Masquerade divide-se em três partes principais: o Porão, a Elite e a Pista de Dança. Há também o subterrâneo (onde estão o Museu e as Salas dos Prazeres) e os aposentos particulares de Verônica, lugares reservados para pessoas seletas.

1) O Porão: quase um clube à parte. Situado nos fundos, tem sua própria entrada, letreiro e até administração próprias. O responsável pelo Porão é Leonardo Santos, o "Léo". Humano, bastante conhecido entre os punks em geral por seus feitos em tempos passados. Hoje, porém, Léo abandonou sua vida de confusões e foi contratado por Verônica para administrar esta parte do clube — ela acredita que um grande "arruaceiro" seria bem capaz de evitar uma maior incidência de brigas e confusões. Estava certa: a presença do corpulento Léo, que lembra mais um astro da luta livre, é um excelente incentivo à paz. Ele conta ainda com mais três seguranças que circulam pelo lugar.

A criação do Porão é bem recente. Seu propósito é oferecer divertimento a um custo menor e para um público diferente. Os

frequentadores do Porão são clubbers, punks, technos e *headbangers*, e um eventual *skin-head*. A única constante entre eles é a paixão por música pesada, gótica e techno.

O Porão tem dois andares. O primeiro, ao nível do solo, é uma espécie de "balcão" que serve de pista e fica suspenso sobre o "Fosso" — apelido do segundo andar, que fica no nível subterrâneo. Um vão no primeiro andar permite que as pessoas ali localizadas possam ver aqueles que estão no "Fosso". O Fosso situa-se entre o palco e a pista de dança maior.

A animação do Porão fica por conta das bandas que tocam ao vivo no palco. Geralmente o espaço é cedido para bandas novas, em início de carreira, mas muitas bandas famosas já tocaram por lá. Durante os shows, no auge da agitação, alguns frequentadores costumam praticar o "stage diving" ou "mosh", subindo até a pista do balcão e se atirando no vão, sobre as pessoas que estão no Fosso.

Existem acessos do Porão para os outros setores do Masquerade, mas esses são guardados por seguranças. Para passar para outra parte do clube deve-se pagar uma taxa extra, a diferença entre a entrada pelo setor de Elite e o Porão, e apresentar trajes e conduta razoáveis. A Elite também pode ser acessada por uma entrada discreta, localizada ao lado do Masquerade.

2) Elite: são os ambientes mais refinados do Masquerade. "Elite" não é um nome oficial — mas, graças ao tipo de clientes que o lugar atende, acabou sendo instituído seu uso frequente. Tem-se acesso à Elite através da entrada principal do Masquerade.

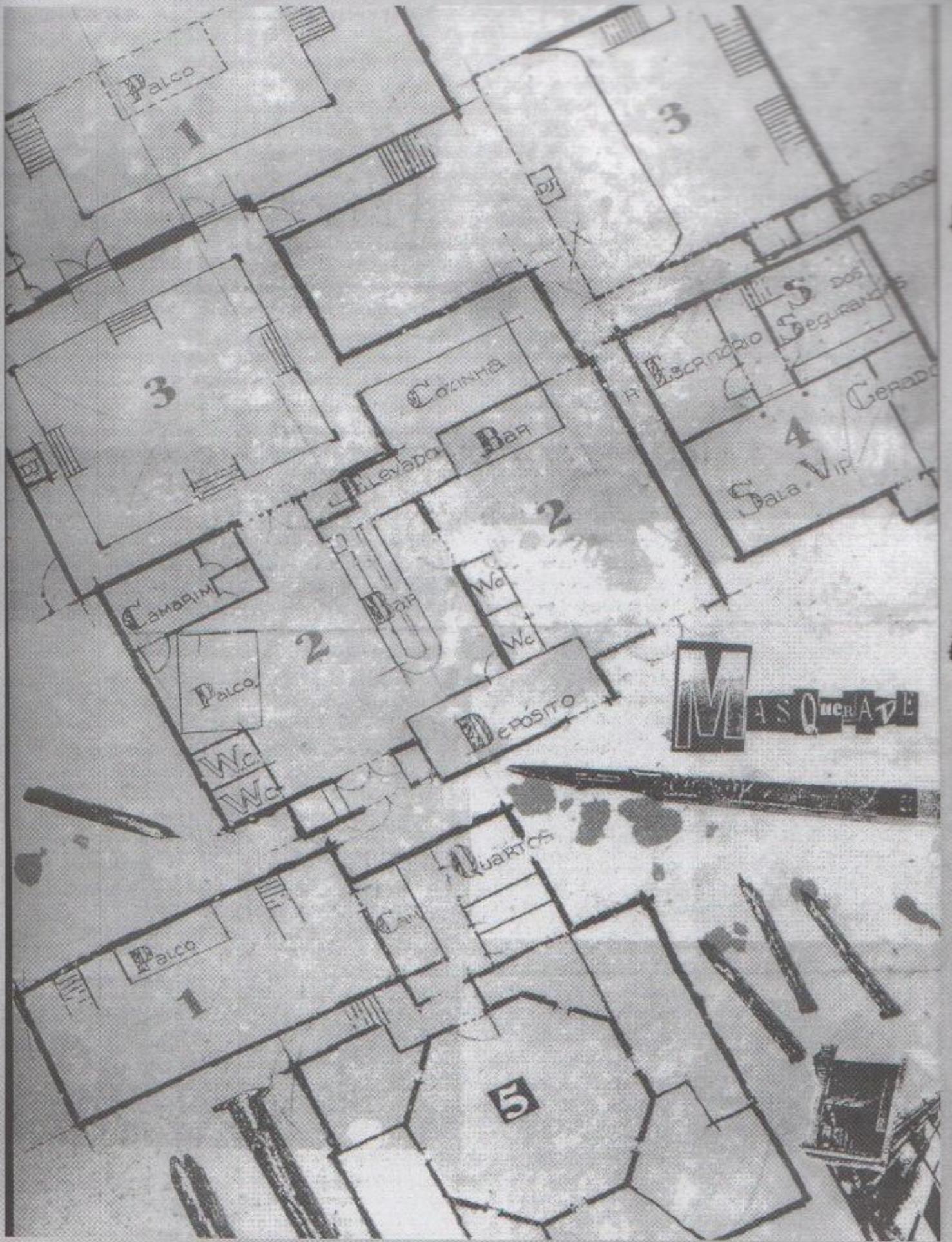
A Elite é composta de dois ambientes semelhantes e interligados. O ambiente principal tem várias mesas que comportam de quatro a cinco pessoas, um bar (tido como um dos mais completos de São Paulo) e um palco. Existem também cabines reservadas com mesas que comportam até quatro pessoas; as cabines são usadas por vampiros quando precisam se alimentar com privacidade.

Ao contrário dos shows do Porão, os que acontecem na Elite são geralmente acústicos. Na maioria das vezes apresentam-se bandas de blues, jazz e música clássica. Quando não há shows programados, um sistema interno mantém um leve som ambiente.

O ambiente secundário é muito parecido com o primeiro, mas não conta com palco para apresentações ao vivo. A finalidade desse setor é oferecer uma opção aos frequentadores quando algum show reservado estiver acontecendo no ambiente principal. Se houver interesse de um cliente em assistir o show, ele deverá pagar a diferença entre o preço do ingresso e a entrada. Este segundo ambiente também pode ser reservado para festas privadas. Fora dessas circunstâncias especiais, a circulação entre os dois ambientes é livre.

Embora a Elite seja o ambiente mais "normal" do Masquerade, já é possível notar o gosto pessoal de Verônica em sua decoração. O lugar possui uma forte influência da decoração vitoriana, é escuro, iluminado por luz indireta. Garçons e garçonetes usam couro negro, alguns inclusive amordaçados, ou portando correntes que restringem parcialmente seus movimentos. Vermelho e negro são as cores predominantes; este setor tem um aspecto bastante "irreal".

3) Pista de Dança: a única parte aberta ao público que restou do pequeno prédio original de cinco andares, construído por Samuel Torres na primeira reforma do casarão. É talvez a atração pública mais famosa do



Masquerade. Tem-se acesso à pista de dança através da Elite. A primeira parte da pista é um pouco mais elevada, apenas uma pequena porção periférica. A parte central, mais baixa — a chamada pista principal — é acessada por quatro escadas curtas. A pista conta com um bar próprio, tão bem equipado quanto aquele situado na Elite. Outra escada dá acesso ao segundo andar, uma “meia pista”. O vão resultante do “corte” desse andar exibe uma visão panorâmica da pista principal.

Aqui, nas duas pistas de dança, fica evidente a enorme diferença entre o Masquerade e outras casas noturnas. É nesse ponto também que floresce o gosto pessoal de Verônica. Todos os itens de decoração são negros. Enormes correntes e ganchos cruzam-se nas paredes e sob o teto escuro; além das correntes, a impressão é a de uma vastidão opressiva, como um grande buraco negro.

Suspensas por correntes estão quatro gaiolas onde dançam homens e mulheres algemados, para o deleite do público. Existe luz, suficiente para consultar relógios e assinar cheques, mas a escuridão parece tragá-la.

O Dj fica em uma cabine localizada numa espécie de torre, entre o primeiro e o segundo andar. Seu repertório costuma se basear em techno e música industrial, indo de Sister of Mercy e Depeche Mode até Nine Inch Nails e Ministry.

4) Terceiro Andar: o terceiro andar é de acesso restrito. Apenas Verônica e alguns funcionários (como Tomás, o chefe da segurança) têm acesso a ele. Aqui situa-se o setor “administrativo” do clube: o escritório de Verônica e a sala de segurança, onde está a central dos monitores ligados às câmeras de vídeo colocadas por todo o clube. Os monitores são vigiados por Tomás e um auxiliar.

Nesse andar também está a sala VIP, com acesso apenas através do elevador privativo de Verônica. Esse elevador, localizado numa sala reservada no andar térreo, só pode ser utilizado com um cartão magnético e um código de acesso que apenas Verônica e Xavier possuem. O elevador é o único meio de acesso para o quarto e o quinto andares. Na sala VIP Verônica trata de assuntos “especiais” e recebe pessoas importantes.

No terceiro andar também ficam os geradores de força e todas as caixas de controle do Masquerade.

Quarto e Quinto Andares: nestes dois últimos andares ficam os aposentos de Verônica. Ao contrário do resto do Masquerade, a decoração é suave e aconchegante. Há muitos quadros e esculturas abstratas, de autoria da própria Verônica — mas, se interrogada a respeito, ela não irá se apresentar como autora.

Rumores e Boatos

- Entre as peças que Verônica abriga em seu museu particular existe um artefato capaz de repelir o Ceifador e qualquer criatura que tenha recebido poderes dele (ou seja, a maioria dos caçadores poderosos do Clube de Caça).
- Verônica é conhecida entre os caçadores de vampiros como a “Dama de Copas”.
- Uma gárgula de pedra que ornamenta o interior do clube é um gárgula de verdade, chamado Nekrov.
- Cíntia, a lobisomem presa nas masmorras do clube, foi companheira do líder do pequeno grupo de quatro lobisomens que habitava o parque Trianon, na Avenida Paulista, na década de 70.
- Xavier, o “patão” de Verônica e supostamente o dono do Masquerade, foi responsável pela morte da mãe de Verônica e pelo desaparecimento de sua amiga Kimberly; teria feito isso para obter sua colaboração.
- Xavier é um dos mais antigos vampiros do Brasil.
- Existe uma forte rivalidade entre Verônica e Rosalia, a vampira que ocupa um dos postos de Diácono em São Paulo. Aparentemente, de alguma forma, Verônica sabe que a vampira possui diversos pactos com entidades de Arkanun — enquanto Rosalia sabe que o Masquerade costuma abrigar inimigos da Irmandade de Tenebras. Ambas estão guardando seus segredos para um momento de necessidade.
- Xavier é, na verdade, um demônio bastante poderoso do Quinto Círculo do Inferno.
- Christian O'Brian, o imortal que fundou o Clube de Caça, está foragido no Masquerade. Como pagamento, ele contribuiu com uma espada antiga para o museu secreto de Verônica.
- Xavier é um velho inimigo de Nathanael Van Hooves, o vampiro mais antigo do Brasil, e pretende utilizar-se do Masquerade e dos Clubes de Caça para destruí-lo de uma vez por todas.
- Existe um vampiro tão poderoso quanto Xavier, mas da raça dos Vrikolakas (os vampiros gregos), chamado Klaus Von Bastian, que estava dormindo em uma catacumba nos subterrâneos de alguma das construções mais antigas do centro. Ninguém sabe ao certo onde ele está escondido e rituais de procura não funcionam devido ao poderoso Node de espíritos próximo à Praça da Sé.
- Alguns anos após o fim da Ditadura, chegou em São Paulo um braço dos Templários vindo da China conhecidos como Dragões das Sombras. Essa ordem, portadora de um grande poder místico, veio em busca de um lendário artefato. Eles têm se estabelecido no bairro da Liberdade e até o presente momento, não atacaram nenhuma das Ordens de Magos de São Paulo.

O lugar mais notável desses dois últimos andares é a "Sala de Observação", como Xavier apelidou o lugar. Um aposento onde três das quatro paredes estão repletas de monitores de vídeo. Aqui Verônica observa, supervisiona e grava tudo o que acontece dentro do Masquerade (como no filme "Invasão de Privacidade"). Ao contrário das câmeras supervisionadas pelos seguranças, estas não estão à vista; são minúsculas, escondidas em pontos estratégicos. Esse pequeno recurso permite que Verônica observe e grave qualquer coisa que aconteça dentro do Masquerade.

5) Sub: este é o setor subterrâneo do Masquerade e um dos mais restritos do clube. Pode-se chegar a ele através de um acesso muito bem guardado por seguranças. Somente pessoas de alta confiança podem frequentar este setor.

No Sub encontra-se um grande hall em formato octogonal que por sua vez dá acesso a sete outras salas. Cada sala é decorada de forma que reproduza cenários históricos e/ou exóticos: o interior de uma típica tenda árabe, a réplica de uma sala de banhos romana, uma masmorra medieval (no momento fechada para reformas) entre outros ambientes.

Mas o que mais chama atenção é a grande caixa de vidro localizada no centro do hall. Ela conserva em exibição algumas das relíquias deixadas por aqueles que utilizavam o Masquerade como refúgio, na época do regime militar. Os objetos ali encontrados são os mais variados — desde um chapéu de cangaceiro supostamente pertencente a Lampião, até uma pele de urso trazida por um jovem canadense. Esse pequeno museu chama a atenção de feiticeros em geral, especialmente os Iluminados: eles suspeitam que muitos objetos ali encontrados possuem poderes mágicos. Pelo menos quatro seguranças vigiam o museu.

Ainda no subterrâneo há quatro quartos que servem como refúgio para vampiros procurados que peçam "asilo" a Verônica.

Verônica

História: Verônica Medeiros cresceu em berço de ouro. Filha de uma diplomata brasileira, teve uma infância de viagens pelo mundo com os pais antes de se estabelecerem definitivamente no Rio de Janeiro. Filha única, sempre teve tudo que desejou — mas, após a morte do patriarca da família em um acidente aéreo, sua mãe deu-lhe uma notícia estupefaciente: Verônica havia sido adotada. Chocada, a jovem (então com dezessete anos) saiu de casa e foi viver em Los Angeles.

Aos dezenove anos de idade, Verônica era uma jovem atrante mas pouco sociável — a revelação da mãe afetou-a profundamente, tornando-a retraída e um tanto desequilibrada. Começou a cursar Artes Plásticas na Universidade da Califórnia. Sua companheira de quarto, de nome Kimberly, era um tanto estranha. Verônica pouco se esforçava para fazer qualquer contato e as duas mal se viam.

Certa vez, acordando no meio da noite, Verônica descobriu-se amarrada e amordaçada na cama. Kimberly estava sentada em seu ventre, tendo nas mãos um estilete, cuja ponta afiada começou a deslizar lentamente sobre a pele nua da prisioneira. Desenhava símbolos estranhos enquanto cantava uma melodia suave. Em nenhum momento Verônica foi cortada de forma profunda, mas a dor era insuportável. Quando aparentemente

terminou o que tinha de fazer, Kimberly apenas beijou Verônica na testa de forma maternal e foi dormir.

Na manhã seguinte, Verônica despertou sem as cordas ou a mordaça. Teria acreditado que foi tudo um pesadelo, não fossem as marcas quase imperceptíveis no ventre.

Seu primeiro impulso foi fugir, mas algo a deteve; algo que ela ainda não sabia explicar, uma curiosidade inquietante sobre as coisas que sentiu... Sem entender porque, nada fez sobre a atitude de Kimberly. Tentou fingir que havia sido mesmo um sonho, continuar levando a vida... mas voltou a despertar amarrada outras vezes em outras noites, tendo Kimberly e seus instrumentos sobre si. Quando se deu conta, estava totalmente enfeitiçada por aquele Ritual sangrento — algo que Kimberly chamava de "A Arte da Dor", uma forma de arte que nem todos sabiam apreciar. Não demorou para que começassem a inverter posições, sendo Verônica a torturadora e Kimberly a prazerosa vítima.

As duas tornaram-se amigas queridas, partilhando seu perverso segredo durante cerca de três meses — até serem denunciadas à reitoria por uma colega de classe. Foram expulsas da Universidade por "comportamento anormal e subversivo". Kimberly seguiu para o Canadá, enquanto Verônica foi morar em Chicago. Não voltaram a se ver.

Verônica viveu em Chicago durante seis anos. Conseguiu expor, com relativo sucesso, suas primeiras pinturas e instalações — conta-se que o "Chicago Tribune" citou Verônica como "uma artista adiante de seu tempo". A brasileira talvez pudesse ter um esplêndido futuro artístico, não fosse sua brusca decisão de interromper a carreira.



Verônica nunca conseguiu esquecer “A Arte da Dor”, ensinada por Kimberly com tanto afincô. Passou a circular pela noite de Chicago à procura de parceiros para sua docena manifestação artística. Costumava embebedar um homem ou mulher que achasse atraente, levando a vítima para um quarto de hotel, onde era amarrada e submetida ao Ritual. Um de seus campos de caça preferidos passou a ser o Hellfire Club, uma badalada casa noturna de Chicago, onde ela indentificou-se com o movimento jovem conhecido como Blood Dolls (que poderia ser grosseiramente comparado com os “darks” encontrados na cidade de São Paulo). O nome vem da prática de beber o sangue uns dos outros, através de pequenos cortes feitos a faca. Funciona entre eles como uma espécie de pacto.

Durante uma de suas caçadas, Verônica deu seu primeiro passo em falso. Após simpatizar com um rapaz presente no Hellfire Club, convenceu-o a seguir para um hotel próximo. Após cumprir seus procedimentos costumeiros, espantou-se com a total ausência de medo no jovem — e também estranhou o sangue um tanto ralo que brotava dos cortes. Quando Verônica inclinou-se para um beijo de despedida, o rapaz revelou de maneira assustadora sua legítima natureza: olhos vermelhos como sangue e presas pontiagudas brotaram em sua face. Apavorada, Verônica aplicou com o estilete mais de quinze estocadas contra o pescoço do monstro, matando-o. Na mesma noite, juntou suas coisas e partiu para New Orleans.

Foi naquela cidade que Verônica, ainda chocada com a descoberta do vampiro e envolvida pelo ar de misticismo local, iniciou seus estudos de ocultismo. Colocada em contato com um grupo de estudantes, surpreendeu-se ao rever Kimberly. Sua velha amiga havia adquirido hábitos estranhos: não se alimentava, nem saía durante o dia. Sabendo que vampiros realmente existiam, não foi difícil para Verônica deduzir o que aconteceu. Pediu para ser transformada também em vampira. Colocada “contra a parede” e incapaz de resistir aos apelos de uma amiga tão íntima, Kimberly cedeu. Transformou Verônica em uma criatura das trevas.

Ainda durante aquele ano, Verônica recebeu a primeira visita do misterioso strigoi conhecido como Xavier. Disse a ela que precisava voltar ao Brasil, pois algo a aguardava em São Paulo. Verônica recusou, incapaz de abrir mão da “vida” que havia construído com Kimberly em New Orleans. Xavier partiu, dizendo apenas que voltaria em breve.

Pouco depois desse incidente, o mundo de Verônica desmoronou. Kimberly desapareceu. Uma carta veio comunicar a morte de sua mãe durante um assalto, no Rio de Janeiro. Xavier voltou dias mais tarde e renovou seu convite. Fragilizada, dessa vez Verônica aceitou.

Tudo aconteceu muito rápido. Verônica foi levada para São Paulo, onde seria administradora de uma casa noturna para vampiros, como testa-de-ferro para o verdadeiro empregador, que permaneceria anônimo. Desde então Verônica vem conduzindo o Masquerade com extrema destreza, conquistando lugar de destaque na sociedade vampírica paulistana. Rumores dizem que ela conserva uma lobisomem cativa no clube, presa no que antes era apenas a réplica de uma masmorra medieval. Xavier não sabe disso e não ficaria muito feliz em descobrir.

Verônica tem uma influência razoável entre os seres sobrenaturais da cidade de São Paulo. Muitos vampiros e magos de-

vem-lhe favores e ela conhece segredos daqueles que freqüentam o Masquerade. Isso faz com que ela sempre tenha uma última carta na manga para usar na hora certa. Além disso, a simples presença constante de Xavier faz com que o Arcanum Arcanorum mantenha uma distância segura.

O talento de Verônica como torturadora também contribui para sua reputação. Ela presta serviços à família nesse sentido, destruindo com seus instrumentos a força de vontade dos mais determinados prisioneiros. Conta-se que jamais falhou em arrancar uma confissão ou informação e que quinze minutos com ela são suficientes para violar até mesmo um Contrato Demoniaco. Histórias exageradas? Quem sabe?

Aspecto: Verônica tem corpo esbelto de modelo. Sua pele é extremamente pálida e sensível à luz, mesmo para os padrões dos vampiros — contrastando com os cabelos negros e os lábios naturalmente vermelhos. Sua predileção por roupas de couro e longos de seda é quase notória. Usa jóias discretas, óculos escuros Giorgio Armani e, no pescoço, uma corrente adornada com chaves. Sua postura dominadora é ainda mais reforçada quando carrega na cintura algum tipo de chicote; ao que parece, ela tem uma coleção deles.

Dicas de Interpretação: você é uma estudiosa da dor. Sabe usá-la para provocar prazer ou sofrimento, da maneira que preferir. Não se considera sádica ou cruel — apenas uma artista incompreendida. Seu coração tem um lugar especial para Doug, um vampiro novato que desperta seu lado maternal; e Cindy, a sofredora lobisomem que você conserva cativa na masmorra do clube. Ela tornou-se sua amiga e confidente. Você entende suas necessidades, sabe como ela aprecia sofrer. E você não poderia negar um favor a uma amiga, poderia?

Dentro do Masquerade você se sente dominadora e segura. Evitará deixar o clube sempre que puder. Gosta de colocar apelidos americanizados em todos que conhece.

Cíntia

História: extremamente bonita, Cíntia Santos poderia encontrar uma carreira fácil como atriz ou modelo — mas profissões fúteis desse tipo nunca a atraíram. Desde criança já mostrava insatisfação com o mundo à sua volta. Sempre desejou lutar por algo melhor, fazer uma diferença. Sentia-se culpada por não tentar isso. Portanto, quando atingiu a adolescência e descobriu ser uma lobisomem, o horror inicial não durou muito tempo.

Vítima de uma maldição antiga em sua família de origem européia, Cíntia foi procurada meses antes de sua primeira transformação por um velho que já sabia o que iria acontecer com ela. Cíntia acreditou que estivesse diante de algum tipo de maniaco e chegou até mesmo a chamar a polícia. Somente alguns meses mais tarde, na primeira noite de lua cheia do ano, quando suas vestes rasgaram-se e os gritos de dor ecoavam pela casa de Cíntia, foi que ela acreditou nas palavras do velho...

E ele estava lá, em sua casa, para ampará-la nessa hora.

Entre os lobisomens, a confiança de Cíntia raras vezes era colocada em dúvida. Descobriu-se nela uma lealdade pouco comum. Devotava-se aos treinamentos, estudos e missões como se sua vida dependesse disso — ou talvez mais.

Exigia muito de si mesma, jamais aceitava os próprios erros; quando falhava, sua vergonha era tanta que nem a morte parecia suficiente para castigá-la.

Mostrando tanto empenho e devoção, aliadas a uma boa aparência, Cíntia foi uma escolha lógica para penetrar no Masquerade e descobrir sobre o fetiche roubado que suspeitava-se estar lá. Foi o que ela fez. Espantosamente bem-recebida em uma sociedade que ela julgava (e ainda julga) repelente, passou a frequentar regularmente o Masquerade. Aos poucos conseguiu aproximar-se de Verônica. Logo as duas conversavam com frequência e Verônica dedicava boa parte de sua noite na companhia de Cíntia na Elite ou na Pista.

Cíntia ficou sabendo sobre o museu secreto do Clube e tinha certeza de que ele abrigava o fetiche roubado. A missão caminhava bem, mas ela não encontrava satisfação alguma com isso: começou a brotar em seu interior uma legítima amizade por Verônica, que ela já não conseguia enxergar como má pessoa de modo algum. Sentia-se traindo uma velha amiga querida. Certa noite, torturada pela culpa e sob efeito da bebida, terminou confessando tudo à vampira.

“E pensa que eu já não sabia? — sorriu Verônica, apenas. — Você sempre foi uma péssima mentirosa, Cindy.”

Verônica conduziu pela mão a estupefata amiga para uma visita ao museu particular. Cíntia confirmou então que o fetiche roubado estava realmente ali — um cetro decorado com penas, guizos e longas mechas de cabelo humano, pertencentes ao velho que salvou sua vida. Espantadíssima, a lobisomem viu

Verônica remover o cetro de seu belo suporte e calmamente entregá-lo em suas mãos.

“Aqui está. Pode ir embora. É o que realmente deseja?”

Ela não sabia e apavorou-se com isso. Caiu em prantos. Sentiu-se uma criminoso da pior estirpe. Teria que escolher entre traír Verônica ou os lobisomens e sempre considerou a traição uma coisa imperdoável. Não merecia misericórdia. Não merecia perdão. Não merecia viver. Talvez por isso não tenha mostrado reação alguma quando foi levada lentamente ao cenário da masmorra medieval. Quase como por mágica, algemas e grilhões surgiram em seu pescoço, pulsos e tornozelos.

Ainda hoje, Cíntia sente-se confusa sobre o que está acontecendo. Não entende como concordou em ser prisioneira de uma vampira — em alguns momentos acha que foi enfeitiçada pelo cajado que teve em mãos, mas nunca terá certeza. Recebe castigos regulares de Verônica, sem jamais conseguir odiá-la por isso. Pelo contrário, sente-se agradecida; a tortura é merecida, ela merece sofrer por toda eternidade. É uma traidora miserável. A pior criatura sobre a face da Terra.

Aspecto: muito atraente, Cíntia tem olhos azuis e cabelos castanho-claros, longos e fofos. Um olhar de culpa insuportável perdura em seu rosto. Quando circula em liberdade pelo Masquerade, veste couro apertado e uma coleira metálica — às vezes atada a uma correia, que Verônica segura ou prende em algum lugar. Na masmorra é mantida nua, amarrada e vendada, sobre uma pele de urso.

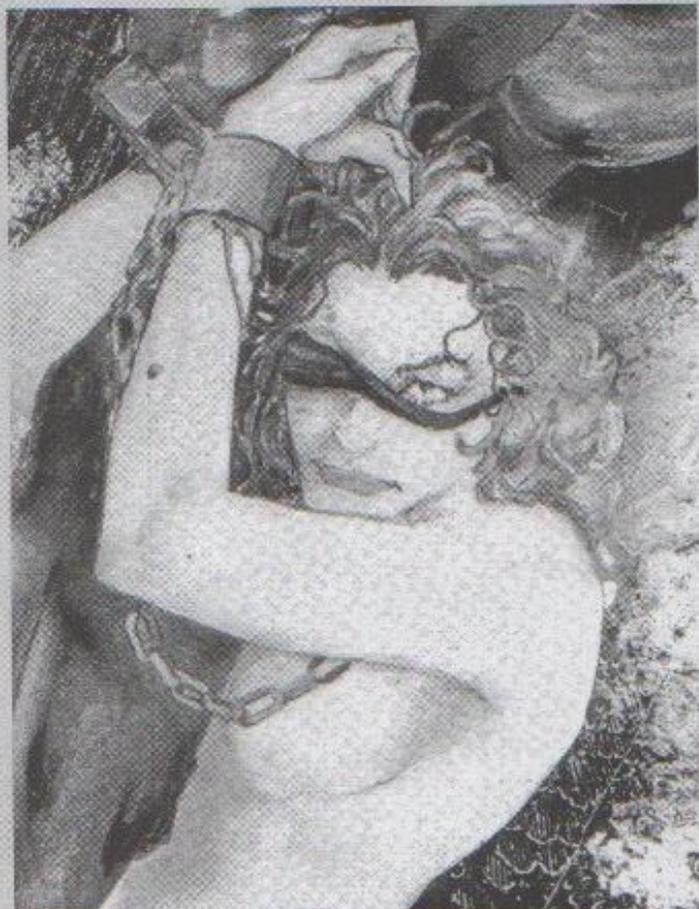
Dicas de Interpretação: você é fraca, traidora e covarde (ou, pelo menos, esse é o conceito que faz de si mesma). Seus irmãos, que confiaram em você, que educaram você, pediram uma coisa simples — e você os abandonou. Desistiu de tudo em que acreditava pela amizade de Verônica, uma vampira, uma inimiga, aquilo que você foi ensinada a odiar com todas as forças. Às vezes deseja que os templários encontrem e matem você; assim, pelo menos, sua vergonha teria um fim.

Douglas

Você já deve ter visto dúzias e dúzias de garotos como ele andando pelas ruas de São Paulo. Jovem e inconseqüente, Douglas Pereira cresceu dentro de uma família problemática e de baixa renda. Com frequência o pai voltava para casa bêbado e espancava sua mãe e irmãos menores.

Aos doze anos, Douglas achava que as coisas deveriam ser assim — mas aos quinze, quando começou a frequentar o colegial, conseguiu enxergar como as coisas estavam erradas. Nesse momento tomou uma decisão...

Com a ajuda de Carlinhos, um amigo que muitos poderiam classificar como “má companhia”, Douglas conseguiu um revólver com a numeração raspada. Quando seu pai chegou bêbado em casa naquela noite, teve uma grande surpresa — ameaçado pelo próprio filho, foi obrigado a fazer as malas e partir. Infelizmente, isso não fez com que as coisas melhorassem para a família: sem o salário do pai, Douglas precisou abandonar os estudos e trabalhar como *office-boy* em um banco na Avenida Paulista. O dinheiro era pouco, verdade, mas suficiente para garantir a sobrevivência de sua família.



As coisas seguiam assim até que Douglas completou dezanove anos. Chegando em casa após um dia normal de trabalho, não encontrou ninguém. Nada havia sido tocado, os móveis estavam em seus respectivos lugares. Douglas passou dois dias inteiros trancado em casa, esperando sua mãe e irmãos voltarem. Isso nunca aconteceu.

A polícia lhe disse que não havia muito o que fazer... durante meses, procurou pelos dois (e também pelo pai, que imaginou ter sido o responsável pelo desaparecimento de ambos) mas não encontrou nenhum dos três.

Sem muita opção, Douglas vendeu tudo o que tinha. Com o dinheiro na mão, ele procurou um de seus antigos amigos de escola à procura de ajuda. Carlinhos, justamente aquele que lhe conseguira a arma, vivia em apartamento no Itaim Bibi; convidou Douglas para morar com ele, dividindo as despesas.

Carlinhos levou Douglas ao Masquerade pela primeira vez — ele gostava de vestir-se bem e frequentar lugares elegantes. Apresentou-lhe de passagem Verônica, a dona do lugar, de tão extasiado com a beleza da mulher, Douglas não conseguiu lhe dirigir uma só palavra.

As visitas ao Masquerade foram tornando-se mais frequentes. Certa noite, sozinho, Douglas foi ao Porão — a “parte pesada” do clube, onde punks e outras pessoas menos convencionais podiam divertir-se sem o temor de serem barrados, e a um preço bem mais acessível do que a parte “elitista” do Masquerade. Lá conheceu uma garota escultural, que não aparentava mais de dezessete anos. Dançaram e beberam a noite toda. Em certo

momento, pouco acostumado à bebida, Douglas ficou tonto e desmaiou devido aos efeitos do álcool.

Quando acordou, às quatro da manhã, encontrou-se no apartamento de Carlinhos — sem lembrar-se de como foi parar lá. Encontrou sobre o criado-mudo um bilhete que dizia “boa sorte”, antes de ser agarrado por uma fome incontornável. Não encontrou na geladeira nada interessante. Só entendeu o que realmente iria saciar seu apetite quando viu Carlinhos, adormecido, o sangue quente correndo em seu corpo...

Pouco depois, Carlinhos estava morto. Percebendo o que havia acontecido, Douglas gritou e correu pelas ruas, a boca e roupas sujas de sangue. Por alguma razão dirigiu-se para o Masquerade, encontrando as portas quase fechadas. Atropelando seguranças e porteiros, caiu chorando aos pés de Verônica, implorando ajuda.

Por razões que até hoje ninguém conhece, Verônica levou Douglas para um aposento reservado e cuidou dele pelo resto da noite. Ordenou a alguns servos que se livrassem do corpo de sua primeira vítima — embora Douglas não soubesse, Carlinhos era um traficante de drogas em ascensão e sua morte não seria surpresa para muita gente.

Dessa forma Douglas foi praticamente adotado pela vampira, que ensinou-lhe o pouco que sabe. Verônica também cuidou para que ele fosse apresentado ao Arcanorum e incorporado junto aos seres sobrenaturais “bem vistos” na cidade. Hoje Douglas continua morando no mesmo apartamento — que, graças a mais uma das maquinações de Verônica, foi transferido para o seu nome.

Douglas não tem influência nenhuma. Douglas é muito jovem e ingênuo para que alguém preste atenção no que ele diz ou faz. Por outro lado, muitos consideram-no acertadamente um protegido de Verônica, o que provoca reações diversas entre os vampiros paulistanos.

Aspecto: Douglas tem cabelos castanhos desgrenhados e longos, na altura do ombro. Usa calças jeans rasgadas na altura do joelho e jaqueta de couro, adornada com *bottons* de várias bandas punks (Misfits, Sex Pistols, Black Flag, Offspring, Rancid, NOFX...). Seus dedos ostentam pelo menos meia dúzia de anéis vagabundos, do tipo encontrado nas barraquinhas de marreteiros na Praça da República. Não abre mão de seu tênis preferido, um All Star azul caindo aos pedaços.

Dicas de Interpretação: Você ainda está tentando sacar como é esse negócio de ser vampiro. Está muito agradecido a Verônica por tudo que fez, pois sabe que sem a ajuda dela não estaria aqui. No momento ela é, para você, a pessoa mais importante e querida do mundo. Não entende porque ela o ajuda tanto, sem jamais pedir nada em troca — e isso faz com que se sinta em débito ainda maior.

Você não gosta de bancar o canalha, mas sabe que não pode andar neste mundo de monstros como um carinha inofensivo, pis ninguém acreditaria mesmo. Para manter as aparências, precisa rosnar e surrar uns caras de vez em quando. Espera conquistar algum respeito e, um dia, não depender mais da proteção de Verônica para sobreviver na noite.



Gerárd, o Bruxo

Se algo pode ser dito a respeito de Gerárd, é que ele é realmente perigoso.

Gerárd Encausse é o nome verdadeiro do mago renascentista Papus, considerado um dos mais sábios magos da história. Este necromante não é o poderoso mago; apenas assumiu esse nome para encobrir sua verdadeira origem e aproveitar da fama de Papus. Seu passado é desconhecido. Acredita-se que seja um estudioso do oculto, em especial sobre a Cabala, a antiga tradição da magia hebraica. Seus conhecimentos nessa área são assombrosos.

Gerárd possui uma qualidade rara entre os mortais: é imune a poderes vampíricos. Devido a isso, ele não é afetado pelos efeitos dos Rituais de Dominação e Controle da Mente dos vampiros, anjos ou demônios, e o fato de ninguém saber disso faz dele um oponente admirável e perigosíssimo.

Gerárd não deve fidelidade a ninguém, a não ser a si mesmo. Seus Rituais são mantidos em segredo, seus objetos de poder escondidos e suas motivações encobertas. Graças a um Ritual cabalístico que até o momento só ele conhece, sua aura não pode ser vista (escondendo as marcas de vários pactos com demônios e outras entidades), nem mesmo com níveis elevados de detecção. Um efeito colateral desse Ritual é que sua imagem não reflete em espelhos e nem pode ser registrada em fotos ou filmes, como acontece com alguns vampiros.

Para confundir ainda mais seus inimigos, Gerárd chegou a aprender o Caminho das Trevas e dos Espíritos, para se passar por um vampiro strigoi se necessário.

Seu maior trunfo, sem dúvida nenhuma, são as mandrágoras. Esses seres criados magicamente são excelentes servos — mais práticos que camiãoais, pois não necessitam de sangue e são absolutamente fiéis ao seu criador. Apesar de não possuírem poderes vampíricos ou semelhantes, as mandrágoras não sentem dor, o que ajuda bastante em questões físicas. Para os outros vampiros que o conhecem, os servos do necromante são camiãoais alterados magicamente.

O Ritual de criação das mandrágoras é o maior segredo desse bruxo, o qual ele defende com todas as forças. Por isso ele procura desesperadamente por Naimah, sua primeira criação. Depois de Naimah, Gerárd aperfeiçoou o Ritual para que as mandrágoras não mais tivessem uma personalidade própria. Ele nunca sai de seu esconderijo sem estar acompanhado de pelo menos quatro mandrágoras.

Aspecto: um homem alto, com aproximadamente 40 anos, de pele morena (atualmente pálida), cabelos grisalhos e altura mediana. Parece ter descendência turca, com nariz adunco e olhos negros com grandes olheiras. Sempre está vestindo roupas sóbrias e de tons escuros, discretos.

Dicas de Interpretação: uns dizem que você não tem nenhuma emoção, outros dizem que é capaz de escondê-las tão bem que nem você mesmo sabe direito o que está sentindo. Emoções atrapalham o raciocínio. Esse é o maior defeito dos mortais. Mas não o seu.

Tudo que faz é planejado, pensado, esquematizado e organizado como um enorme jogo de xadrez. Cada movimento tem



as suas conseqüências avaliadas. Mas, apesar de tamanha frieza, você é capaz (até mesmo gosta) de atitudes violentas e cruéis. Se um inimigo precisa ser morto, o será da forma mais sanguinária possível, para servir como exemplo.

Para você só existem dois tipos de pessoas: aquelas que trabalham para você e as que o atrapalham. Quem se opõe a você deixa de existir rapidamente.

Naimah

História: Naimah é uma mandrágora, uma criatura artificial, fabricada através de um complicado Ritual específico — uma variante de Gerárd de um antigo Ritual cabalístico, semelhante àquele que criava golens.

Os construtos que o Ritual da mandrágora cria são externamente idênticos a pessoas normais, mas seu metabolismo é completamente diferente: não possuem sangue ou órgãos internos, mas geram calor corpóreo. Não são afetadas pela luz solar. Qualquer exame revela que a criatura não deveria estar viva.

Uma mandrágora pode ser destruída da mesma forma que a qualquer mortal. Quando morta, se parece uma estátua feita de cera, argila, seiva de plantas e ervas aromáticas.

Mandrágoras nunca sentem dor, fome ou sede. São imunes qualquer tipo de controle mental (exceto as ordens de seu próprio criador). Por serem construtos, também não possuem uma aura que possa ser lida. A construção e o Ritual que geram uma mandrágora levam pelo menos 30 dias; uma mandrágora finalizada dura 60 anos.

Naimah foi a primeira mandrágora criada por Gerárd, quando ele estava testando um Ritual que encontrou nas ruínas de Budapeste. Diferentemente do que Encausse esperava, Naimah demonstrou uma personalidade dotada de consciência e força de vontade próprias — e não concordava com os malignos planos de seu criador para ela. Assim que teve oportunidade, fugiu para nunca mais voltar.

Isso aconteceu há quatro anos e, desde então, Naimah não tem ficado mais do que alguns meses em um mesmo esconderijo. Graças a suas capacidades especiais (uma altíssima resistência a dor, fome ou aos rigores do tempo e uma incomparável Força de Vontade) e muita sorte, conseguiu ficar incógnita por muito tempo, sem que seu criador a encontrasse.

Em um golpe do destino, Naimah veio parar no Masquerade, como uma dançarina recém-chegada da Europa. Imediatamente atraiu o interesse de Verônica — que tem certa queda por “olhares inocentes”. Não demorou até que se tornassem... amigas. Durante sua estada no Masquerade, Naimah aprendeu sobre os vampiros e o verdadeiro propósito do clube. Um dia, percebeu: a própria Verônica era uma vampira! Assustada, a mandrágora fugiu outra vez.

Naimah ainda está em São Paulo, rondando o Masquerade durante o dia — pois, apesar de tudo, ainda sente falta das “carícias” de Verônica. Seu medo de encontrar Gerárd, entretanto, é maior.

Aspecto: Naimah é impressionantemente linda. Um corpo que beira a perfeição e um rosto capaz de amolecer o mais rígido dos corações.

Naimah possui uma beleza singular, exótica. Cabelos castanhos, lisos e caídos sobre os ombros. Rosto delicado, com feições finas e bem acabadas, olhos verdes que contrastam com a pele suavemente bronzeada pelo sol. A mandrágora não é muito alta, medindo 1,60m.

Dicas de Interpretação: Naimah é uma criatura de bom coração, que fala pouco com uma voz melodiosa e doce. Tímida e retraída, mas também curiosa e atenta. As chamadas “coisas belas” da vida, como dança, música, pintura a atraem e muito. Completamente incapaz de fazer mal a alguém, ela pode tomar para si dores de outros (dores que, aliás, ela não sente) se isso puder aliviar o próximo. Nunca levantará a mão para machucar qualquer ser vivo.

Sua natureza como mandrágora “especial” lhe permite aprender coisas com uma velocidade sobrenatural. O Mestre pode assumir que ela aprende em uma semana qualquer Perícia de seu interesse com até 20%, desde que ela veja alguém que tenha essa Perícia utilizando-a.

Xavier

História: pouco ou nada se sabe a respeito do vampiro strigoi que se intitula Xavier, exceto que comanda as ações de Verônica no Masquerade (o que também não é uma verdade completa, uma vez que ele é apenas o intermediário entre a atual dona da casa noturna e seu empregador, que ninguém sabe exatamente quem seja, mas especulam-se que seja um demônio). Apesar disso, existe um consenso geral entre os vampiros de que Xavier deve ser extremamente poderoso.

A preocupação com ele por parte dos strigoi é tal que um grupo de agentes foi enviado aos EUA e à Europa para investigar sobre o passado de Xavier. Os relatos serviram mais para confundir do que esclarecer: uma das teorias mais aceitas diz que Xavier era um guerreiro mouro (o que explicaria a outra teoria de que ele seja inimigo mortal de Nathanael Van Hooves) antes de ser transformado, outra diz que seria um músico de New Orleans nascido no início do século XX e uma terceira afirma que trata-se de um caçador de vampiros.

Como pode parecer um tanto óbvio, nenhuma das versões é plenamente confirmada e pelo menos meia dúzia de outras histórias e boatos circulam mundo afora. Conta-se que Verônica é a única a conhecer a verdade sobre Xavier, mas nem mesmo isso é uma certeza total. Outros vampiros enviados para coletar informações depois do primeiro grupo jamais retornaram ou sequer enviaram relatórios.

De concreto, pode-se dizer apenas o seguinte: Xavier tem grande poder. Em São Paulo, um empregador misterioso — o verdadeiro dono do Masquerade — contratou Xavier para colocar o clube nas mãos de Verônica e então protegê-la. Não se sabe quem seria esse empregador: a lista de suspeitos é enorme e recheada de nomes lendários.

Um acordo de natureza desconhecida com Samuel Torres, o ex-proprietário, fez com que a força e influência de Xavier crescessem assustadoramente. Ele ganhou status entre os vampiros, magos e outros seres sobrenaturais, cumpriu parte de seu trabalho (tomando posse do Masquerade e protegendo Verônica de qualquer represália) e aumentou seu poder pessoal, o que ajuda seus objetivos secretos.

Aspecto: Xavier tem 1,82m e é muito bem constituído. Anda com elegância exemplar e postura recatada. Parece ter sido transformado depois dos cinquenta anos de idade. Por ser negro, sua pele ganhou uma estranha tonalidade após a Transformação. Veste terno e chapéu negros. Óculos escuros de aro redondo e uma longa bengala são acessórios indispensáveis, independente de onde Xavier está.

Apesar da postura, às vezes pode-se observar que os músculos de Xavier são todos definidos, como se ele tivesse sido um grande atleta ou guerreiro em seus dias de mortal.

Influência: a influência de Xavier sobre São Paulo vem do reccio dos membros da Irmandade de Tenebras e da Ordem das Sombras a seu respeito. Como ninguém sabe exatamente quem é ou o que pretende, os diáconos preferem manter distância. Seu cartão de visitas (a expulsão de Samuel Torres de seu refúgio e sua posterior tomada do Masquerade) foi suficiente para que ele adquirisse um status elevado entre os membros do Arkanum Arcanorum, chegando a atuar como Conselheiro dos Diáconos, em algumas ocasiões.

Xavier, por sua vez, toma o cuidado de nunca perturbar a Irmandade de Tenebras ou a Ordem das Sombras e muito menos ficar no caminho da guerra entre elas pelo domínio do submundo de São Paulo.

Isto garante a ele paz e tranquilidade para circular entre os magos e outros seres sobrenaturais em total segurança e assim dar continuidade a seus planos.

Equipamentos

Dinheiro

De modo geral, um Personagem tem disponível uma quantidade de dinheiro igual à sua renda mensal. Sim, claro que ele precisa pagar contas, mas esse é o dinheiro de que ele dispõe para gastar em uma emergência (contas de água, luz e telefone podem esperar; o suborno para o homem da CIA que aponta a arma para sua cabeça, não). O Personagem pode ser rico (possuir o Aprimoramento "Recursos e Dinheiro"), pode ter Contatos que lhe arrumem dinheiro ou pode ter crédito.

Não fornecemos preços de equipamentos neste livro porque existem produtos demais disponíveis no mercado, com preços variáveis de acordo com épocas e locais diferentes. Você mesmo pode consultar catálogos de preços para saber quanto as coisas custam, de acordo com a cidade (e até mesmo o período histórico) onde estiver jogando sua Campanha. Utilize as cotações das moedas estrangeiras e os preços do mercado caso seja uma Aventura passada em outro país.

Armas

Armas ajudam, mas nem sempre resolvem tudo no universo de TREVAS. Creia, você vai ficar muito desapontado quando descobrir que tiros nada valem contra a criatura que se aproxima de seus Personagens nos túneis de esgotos.

Cuidado com o período em que se passa sua Campanha. Armas de fogo não existiam na Idade Antiga, nem na Idade Média, e mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, "revólver" era aquelas armas toscas vistas em filmes de banguê-banguê, ou aquelas pistolas de pirata dos filmes. Armas laser, por outro lado, só poderão ser aceitas se a Campanha se passar em um futuro onde o Mestre PERMITA tais armas, ou em uma Campanha presente de heróis.

Antiguidade até Idade Média (1400+) - Não existiam armas de fogo (pólvora era usada apenas para fogos de artifício).

Séc. XIII XVIII - mosquetes e bacamartes. Precisavam ser recarregados após cada tiro.

Séc. XVIII e XIX - armas de piratas; ainda carregavam apenas um tiro, mas eram mais discretas.

1890-1914 - armas no estilo dos revólveres do velho oeste. Primeiras armas automáticas são enormes.

Primeira Guerra - pistolas automáticas e metralhadoras já existem (porém, são muito grandes).

Segunda Guerra - rifles ainda são muito grandes. Metralhadoras são enormes, porém, muito poderosas.

Anos 40 a 60 - primeiras submetralhadoras.

Guerra Fria - Praticamente qualquer coisa que atire pode ser encontrada com relativa facilidade.

Armaduras

Armaduras dependem do período histórico em que se passa sua Aventura. Podem variar desde a velha cota-de-malha medieval até a sofisticada bolha-de-alumínio protetora do século XXVI. Pode ser uma armadura física (um colete à prova de balas), energética (campos de força) ou mística (um Ritual). Em Campanhas realistas, porém, as únicas acessíveis aos mortais comuns são as armaduras físicas.

Kevlar é um tecido que costumamos chamar de "colete à prova de balas", mas que na verdade é composto de camadas de uma espécie de plástico rígido moldado em camadas e dispostos de maneira a formar um colete. É pouco maleável, porém pode ser confeccionado em várias camadas, de acordo com o IP desejado.

Armaduras físicas e balísticas **NÃO** protegem seu Personagem de quedas, luzes, gases, fogo, frio, eletricidade e outros.

Pertences

As posses de um Personagem vão depender de sua história, profissão, Aprimoramentos e Perícias — mas principalmente de bom-senso. Para que seu Personagem tenha qualquer arma ou equipamento, o Jogador precisa de permissão do Mestre.

Entre alguns objetos e equipamentos de uso comum que os Personagens podem carregar consigo, podemos citar:

Época Moderna

Podemos classificar os objetos em comuns, raros e especiais. Os comuns são aqueles que qualquer pessoa pode ter em suas posses e não requerem maiores explicações. São eles: relógio de pulso, caneta, celular, agenda, carteira, comprimidos de remédios comuns e itens semelhantes.

Os itens raros são objetos que podem facilmente ser obtidos, mas que não se costuma carregar no dia-a-dia. Dessa forma, o Jogador deve dar uma explicação simples de porque seu Personagem carrega tal item ou, pelo menos, avisar com antecedência que seu Personagem o carrega. Entram nessa categoria disquete, isqueiro (se não é fumante), faca, caderno de anotações, laptop, palmtop, canivete, remédios específicos, máquina fotográfica, corda, estojo de primeiros socorros, jóias de valor, gravador portátil, spray de defesa pessoal, ferramentas em geral.

Já os itens específicos exigem uma boa explicação em *Background* de como e porque o Personagem os possui. Aqui se encaixam armas de fogo, drogas proibidas, coletes à prova de bala, rastreadores, óculos de visão noturna, localizadores, chave-mestras, partes de corpos humanos (sangue, ossos ou outras partes).

As coisas que o Personagem tem em casa também podem ser classificadas em comuns e incomuns. Móveis, eletrodomésticos e aparelhos eletrônicos (computador comum, rádio, TV,

videocassete...) são comuns. Computadores potentes, instrumentos de laboratório, prancheta de desenho, aparelhos de ginástica, coleção de armas e outras coisas precisam de explicação.

Época Medieval

Caso você esteja em uma Campanha medieval, os objetos mais comumente utilizados são: aljava, anel de assinatura, item religioso, lanterna, cantil, balde, backpack, garrafas, giz, gancho de alpinismo, corda, vela, vara de pescar, tinta, papel, sino, sacos, martelo e talho, frasco de óleo ou perfume, cobertores, correntes.

Armas Brancas

Estes são os valores de jogo de algumas armas brancas. Muitas delas eram de uso comum na Idade Média, mas outras são populares ainda nos dias de hoje.

Arma	dano	Iniciativa	Alcance
Faca	1d3	-3	15/30
Punhal Escocês	1d3+1	-3	
Adaga Suíça	1d3	-2	
Espada Curta	1d6	-4	
Rapier	1d6+2	-3	
Sabre	1d6+2	-6	
Espada Longa	1d10	-5	
Espada Bastarda (1 mão)	1d10	-6	
Espada Bastarda (2 mãos)	2d6	-9	
Espada de Duas Mãos	2d6	-9	
Machado Militar	1d6+2	-7	
Machado Bárbaro	1d10	-6	
Margul	1d6+1	-6	
Maça	1d10	-5	
Porrete	1d3+1	-3	
Martelo de Guerra	1d6	-4	
Arco Curto	1d6	-10/-1	40/100
Arco Longo	1d6+2	-9/-1	80/200
Besta Leve	1d6	-15/-1	40/60
Lança de Golpe	1d6+2	-7	
Lança de Caça	1d6	-6	15/30

As armas brancas, armaduras e escudos, de origem européia, oriental ou árabe, podem ser encontrada no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS. As armas de fogo (todas com suas respectivas figuras e estatísticas) podem ser encontradas no GUIA DE ARMAS.



IP Específico

Nas armaduras apresentadas, o IP refere-se apenas à danos cinéticos (resultado de golpes) e balísticos (resultado de projéteis). Existem outros tipos de vestimentas apropriadas à outras situações. Estas vestimentas providenciam IP contra determinados tipos de ataques. Neste caso, diz-se que estas roupas possuem IP específico.

Exemplos de roupas especiais incluem roupas contra fogo, Eletricidade, frio, máscaras de gás entre outras, protegendo apenas a parte do corpo que cobrem. Dessa forma, um colete à prova de balas com IP balístico 7, tem IP cinético 4 (veja tabela ao lado) mas **NÃO** reduz um ponto de dano sequer de uma queda de escada, por exemplo.

Armaduras *

Tipo	IP	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa Comum	0	0/0
Corselete de Tecido	1	-1/0
Corselete de Couro	1	-1/0
Armadura de Couro Reforçado	1	-1/-2
Armadura de Anéis	2	-1/-2
Armadura de Escamas	2	-1/-2
Cota de Malha	3	-4/-3
Manto de Ferro	4	-2/-4
Armadura de Placas	5	-2/-4
Armadura de Batalha	5	-3/-6
Armadura de Batalha Completa	6	-9/-7

* todas as armaduras tem IP cinético.

Coletes e Proteções

Tipo	IP cinético	IP balístico	Penalidade (DEX/AGI)
Roupa normal	0	0	0/0
Jaqueta de couro	1	0	0/-1
Kevlar (cada 2 camadas)	+1/2	+1	
Kevlar 10 camadas	3	5	-2/-3
Kevlar 14 camadas	4	7	-2/-4
Kevlar 18 camadas	5	9	-3/-5
Roupa de bombeiro	IP 10	contra fogo	
Roupa de amianto	IP 36	contra fogo	
Máscara improvisada	IP 10	contra gases	
Máscara contra gases	IP 30	contra gases	
Roupa de Borracha	IP 8	contra eletricidade	
Proteção contra ácidos	IP 6	contra ácido	
Roupa Térmica	IP 30	contra frio	
Roupa de Mergulhador	IP 15	contra vácuo e 8 contra frio	
Roupa de Astronauta	IP 36	contra vácuo	
Porta de Madeira	IP 2 a 5		
Parede de Tijolos	IP 8		
Vidro à Prova de balas	IP balístico 12 a 18		
Parede de Concreto	IP 15 a 24		
Carro Blindado	IP balístico 10 a 20		
Porta de Aço	IP 25		

Armas de Fogo

A seguir, apresentamos algumas das armas preferidas do Clube de Caça. Muitas delas são armas pessoais dos integrantes do Clube, algumas são facilmente encontradas ou simples de manusear e outras ainda foram escolhidas pelo seu alto poder de fogo. Para outras opções de armas, consulte o GUIA DE ARMAS, que contém mais de trezentos tipos de armas de fogo, incluindo armas realmente pesadas como metralhadoras e armas anti-tanque (para demônios de Infernuni!).



Colt Detective

Munição: .38 Special
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Colt Python 20.3

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 1



Glock 24

Munição: 9mm
Pente: 24 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+1
ROF: 3



Taurus PT 99

Munição: 9mm
Pente: 15 (clip)
Alcance: 50m
Dano: 1d6+2
ROF: 3



Colt Python 6.6

Munição: .357 magnun
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6+1
ROF: 1

Colt Python 6.6

Munição: .357mg ou 380
Pente: 6 (tambor)
Alcance: 40m
Dano: 1d6
ROF: 1



Beretta M12

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 40
Alcance: 150 m
Dano: 1d6
ROF: 5



Colt SMG 9mm

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 5



Ingram M10

Munição: 9mm
Pente: 32 (clip)
Alcance: 150m
Dano: 1d6+1
ROF: 10



Taurus MT 12

Munição: 9mm P
Pente: 40 (clip)
Alcance: 180m
Dano: 1d6+2
ROF: 3

Mini UZI

Munição: 9mm
Pente: 20 ou 30
Alcance: 200m
Dano: 1d6+2
ROF: 10



AK-47

Munição: 7.62
Pente: 30 (clip)
Alcance: 300m
Dano: 1d10
ROF: 5



Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se **1d100** (ou fazendo uma marcação no cronômetro), onde o resultado 00 significa 100. O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados ou cronômetro superior a 95 significa **falha**, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um **Teste de Atributo**. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

*Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um **Teste de Agilidade** porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.*

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um **Teste de Perícia**.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de

passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar **modificadores**. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o **Dobro** do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Caso o valor resultante seja maior do que 100%, considere o feito um sucesso automático.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja saltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um demônio se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil.

Nesse caso, o Teste é feito com **Metade** do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja saltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

Observação: Recomendamos apenas a utilização de modificadores **DOBRO** e **METADE**. Modificadores que somam ou subtraem um valor do Teste são um tanto arbitrários, porém podem ser mais fáceis de serem controlados por Mestre iniciantes.

Márcio Alexsunder tenta saltar um pequeno mecanismo, mas está equipado com ferramentas um pouco defeituosas. O Mestre decide aplicar uma penalidade de -10% em seu Teste.

Caso especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Teste de Resistência

Em alguns casos, os Personagens são submetidos a pro-vações de ordem física ou mental. São situações inesperadas nas quais é preciso resistir ao efeito que a situação impõe.

Um **Teste de Resistência** nada mais é do que um Teste de Atributo. Os Testes de Resistência mais comuns são:

Constituição (CON), quando o ataque é físico, por venenos, gases tóxicos, ácidos ou esmagamento.

Força de Vontade (WILL), quando o ataque é mental, por ilusões, alucinações, Magias de controle ou psíquicos.

Agilidade (AGI), quando se trata de explosões, escorregões, quedas, desmoronamentos e outros.

Nancy Ross está enfrentando um poderoso mago. O mago usa de seus poderes arcanos e cria um tentáculo de pedra que agarra Nancy e começa a esmagá-la. Nancy tem direito a um Teste de CON para reduzir o dano que o tentáculo provoca.

Edward Innes está enfrentado um demônio que tem poderes mentais. O demônio cria uma imagem ilusória de seus pais com o objetivo de distrair a atenção de Innes. Edward tem direito a um Teste de WILL para perceber que a imagem é falsa e continuar em sua missão.

Johannes, um mago Vermelho, conjura uma bola de fogo sobre um investigador de polícia que o perseguiu. O Personagem investigador tem direito a um teste de AGI para se esquivar do Ataque, recebendo metade do dano caso consiga um sucesso.

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

*Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia **Furtividade**. Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.*

Teste de Perícia com modificador

Da mesma maneira que podem ser aplicados modificadores aos Testes de Atributos, o mesmo ocorre aos Testes de Perícias. Se o Mestre julgar adequado, ele pode aplicar modificadores que somem/subtraíam ou dividam/multipliquem o valor de Teste.

*Chen está preparando um jantar com a Perícia **Culinária**. Como se trata de um prato complexo que ele nunca preparou, o Mestre considera a tarefa **Difícil**. Chen tem [Culinária 28], mas com o modificador, suas chances caem ainda mais: apenas 14%.*

Maureen é uma pintora de talento [Artes - Pintura 45]. Um nobre muito rico pede a ela um quadro representando o rosto de sua esposa. Maureen terá tempo de sobra para realizar o trabalho, o que lhe facilita muito as chances: 90%.

Perícia vs. Perícia

Existem situações durante uma Aventura nas quais dois Personagens estão se enfrentando utilizando-se de suas Perícias. Podem ser a mesma Perícia ou Perícias opostas. A resolução também é bastante simples. Escolha um dos lados da disputa como **Fonte Ativa** e o outro lado será a **Fonte Passiva**. A chance básica de sucesso é 50%. A esse valor, some o valor da Perícia da Fonte Ativa e subtraia o valor da Fonte Passiva. Se o resultado for maior que 100% ou menor que 0%, teremos então um sucesso automático.

Airton e Alain estão realizando uma corrida de carros. Airton tem [Condução - Automóveis 40] e Alain tem [Condução - Automóveis 30]. Assumindo Airton/Judah como Fonte Ativa, sua chance de vitória será $50\% + 40\% - 30\% = 60\%$. Se Alain for a Fonte Ativa, sua chance de vitória será de $50\% + 30\% - 40\% = 40\%$, o que dá no mesmo.

Perícia vs. Atributo

Em alguns casos, pode-se testar uma Perícia contra um Atributo. Quando isso ocorrer, proceda da mesma maneira que os casos acima. Utiliza-se a Perícia contra o valor de Teste do Atributo.

Marcos, um membro da Ordem de Khabnyr, está sendo torturado por um clérigo de Tenebra. O clérigo possui [Tortura 40%] e Marcos possui WILL 15 (Teste 60%). Após uma sessão de tortura, consultando a tabela, o clérigo possui 30% de chances de arrancar alguma informação de Marcos.

Combate

No Sistema Daemon, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada **rodada de combate**, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um mago que conhece o Caminho do Fogo. O Jogador de Rupert quer lançar uma Bola de Fogo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará uma Bola de Fogo se não houver nenhum amigo seu perto do inquisidor inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa ideia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Calcula-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.

- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Iniciativa e Modificadores

A Iniciativa determina o quão rápida é a ação de um Personagem ou NPC. Trata-se de uma questão crucial, pois uma iniciativa ruim pode determinar o resultado de um combate.

Nem sempre agir por último é ruim. Pode permitir ao Personagem uma melhor observação do que está acontecendo e modificar sua intenção inicial.

Abaixo estão os modificadores de iniciativa. Tratam-se de regras opcionais, mas sua utilização traz maior realismo ao jogo. Os modificadores são somados ou subtraídos não importando a ordem.

Modificador de Arma

Para dar mais realidade ao jogo, podem ser aplicados modificadores no resultado da iniciativa. As armas brancas possuem modificadores negativos. Eles são negativos porque uma ação com arma demanda uma preparação para o golpe e frequentemente exigem movimentos que duram algum tempo. As armas maiores possuem modificadores maiores.

Modificador de Arma Mágica

Armas mágicas possuem modificadores positivos. Para cada nível de encantamento, a arma terá uma bonificação extra na iniciativa. Ou seja, uma arma +2 dará um bônus de 2 na iniciativa.

É claro que esse bônus NÃO exclui o modificador negativo que a arma já apresenta.

Uma espada possui um modificador de -5 natural. Uma espada mágica +2 terá portanto um modificador de -3 apenas.

Modificador de Magia

Quando um Personagem realiza um efeito mágico, para cada Ponto de Focus utilizado, aplique um modificador de -1. Isso se deve aos gestos, falas e fetiches que devem ser utilizados nos efeitos.

Rupert está conjurando uma grande Bola de Fogo. (Criar Fogo 5). Ele precisa colocar a mão dentro do bolso, pegar o salitre, arremessá-lo sobre a palma de suas mãos e recitar os versos corretos. A seguir, arremessa o salitre na direção desejada e esse incendia-se, formando uma magnífica bola de fogo. Todos esses passos do Ritual terão um modificador de -5.

Alguns efeitos místicos e itens mágicos podem afetar a Iniciativa, positiva ou negativamente. Esses modificadores também devem ser considerados.



Iniciativa Negativa

Se um Personagem, após ter os modificadores aplicados, ficar com **iniciativa negativa**, ele perde sua ação nessa rodada.

Entende-se tal fato pela excessiva preparação do golpe por parte do Personagem, penalidades acumuladas de armaduras (armadura completa medieval), armas pesadas (uma espada montante) e outros.

Porém, na rodada seguinte, seu golpe está garantido, mesmo se ele tomar a ficar com a iniciativa negativa. Essa penalidade NÃO pode ser aplicada duas vezes consecutivas. Dessa forma, o Personagem terá uma ação a cada 2 rodadas. Talvez seja melhor pensar novamente nas armas e armaduras escolhidas.

Velocidade

Se um Personagem possui múltiplas ações (por qualquer maldita razão que seja) e tiver uma iniciativa maior que o dobro da segunda maior iniciativa, permita a esse Personagem realizar sua segunda ação antes que os demais realizem a primeira.

Caso sua iniciativa seja maior que o **triplo** da segunda maior iniciativa, permita também que a terceira ação aconteça antes das ações dos demais e assim por diante.

Luther está combatendo um Chefe Orc. Sua Agilidade é 13 e a do Chefe Orc é 15 (mas apenas o Mestre sabe disso). A velocidade do machado de Luther também não ajuda: -7, da espada curta é -4. Jogador e Mestre jogam 1d10 cada um. Melhor sorte teve o Jogador: Ele tirou 9 ficando com $13+9-7=15$, de iniciativa contra os $15+2-4=13$ do Orc (tirou 2 em 1d10). Luther fará seu ataque antes.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o **valor de ataque** e o **valor de defesa**. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as **Fases do Combate** e **Iniciativa** acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um Chefe Orc que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Chefe Orc é 30. Sua chance de acertar é $50\%+40\%-50\%=40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do Orc é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do Orc acertar são melhores: $50\%+30\%-25\%=55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Importante: Nunca, em caso algum, sob qualquer pretexto que seja, permita a um Personagem usar a Perícia Esquiva para escapar de flechas ou armas de distância.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará **dano**.

Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado **Bônus de Força** e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo **Atributos**. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um zumbi com seu machado. Luther possui FR 17, portanto, um bônus de +2. Ele acertou seu golpe, assim seu ataque causará ao zumbi $1d10+2$ pontos de dano.

Acerto Crítico

O **índice crítico** de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque **dividido por 4**, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for **IGUAL** ou **MENOR** do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado **duas vezes** e somado. Note que bônus mágicos ou de Força **NÃO** são somados duas vezes!

Luther possui [machado 40/25]. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10, Luther causará $2d10+2$ pontos de dano no zumbi.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O **índice de proteção** existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Na Idade Média, existiam armas dos mais variados tipos. Não podemos esquecer dos feiticeiros e magos que lançavam seus encantamentos sobre os inimigos.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP.

Existem vários tipos de IP. Caso nada seja dito, o IP serve **APENAS** para danos físicos de **impacto e balística**. Outros IPs incluem **fogo, gases, eletricidade, ácidos, frio, pressão** e entre outras. Uma Magia que confira IP 10 contra fogo será ineficaz contra gases e ácidos por exemplo.

O IP básico protege apenas contra golpes de armas. Assim, se um Personagem cair do alto de um prédio ou rolar escada abaixo com um colete à prova de balas, o dano será rigorosamente o mesmo. Em caso de dúvida, basta usar o bom senso e imaginar a situação real.

Dano de Impacto

Eventualmente, o IP de uma pessoa ou criatura é tão elevado (ou o jogador que rola o dano é tão azarado), que o IP acaba por absorver todo o dano. Para esses casos específicos existe o **dano de impacto**.

Qualquer golpe que atingir o inimigo faz, no mínimo, um ponto de dano (somado a um eventual bônus de FR) devido ao impacto certo que o golpe provocou.

A analogia é a seguinte: imagine um soldado com uma armadura completa de combate recebendo uma martelada de um gigante. Não importa se a armadura possui IP 8, o golpe certamente irá doer!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo...

Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Combate Desarmado

Também conhecido como **Briga** ou pancadaria. É, historicamente, o método mais utilizado de ser resolver disputas quando a razão não faz mais parte do cenário.

O homem já inventou milhares de tipos de armas ao longo dos milênios, mas em geral, as disputas são resolvidas sem elas. Isso acontece porque as partes não imaginavam que iriam se encontrar, ou porque a desavença aconteceu repentinamente, dentro de um ambiente onde armas são proibidas.

Todos os Personagens possuem a Perícia **Briga** com valor inicial igual à Destreza tanto no ataque quanto na defesa. Trata-se de uma Perícia como qualquer outra e pode ter seus valores aumentados com pontos de Perícia. Lembre-se que o valor de ataque e o de defesa são aumentados separadamente.

O dano causado por um golpe de combate desarmado é 1d3, somando-se o bônus de Força.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa com espada curta, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado **ANTES** dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Múltiplos Ataques

Existem alguns casos que permitem ao Personagem realizar mais de um ataque. Existem itens mágicos, poções, Magias e poderes que trazem essa preciosa vantagem em combate. O caso mais mundano é o de Personagens com a Manobra de Combate Luta com Duas Armas.

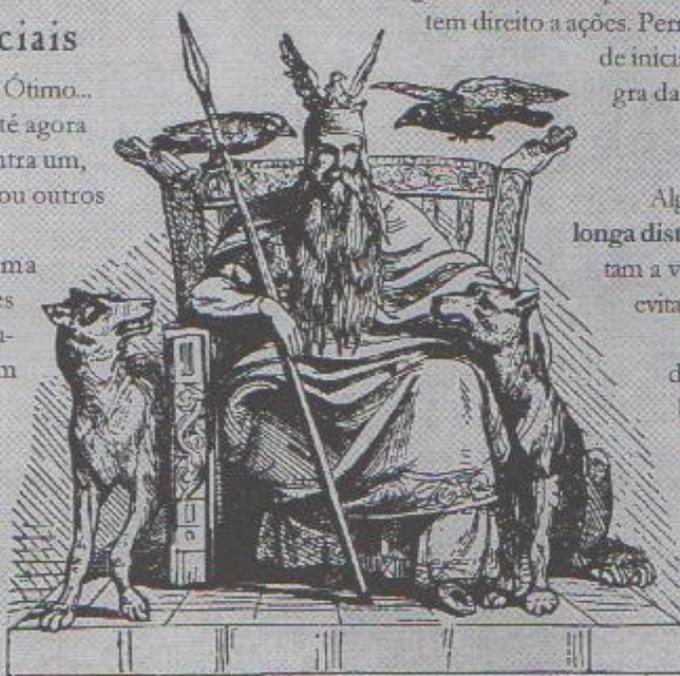
Quando isso ocorrer em combate, não há nenhuma complicação. Verifique a iniciativa de cada Personagem e permita-lhes uma ação, de acordo com a iniciativa. Depois que cada Personagem realizou sua primeira ação, verifique se algum deles ainda tem direito a ações. Permita as ações extras sempre por ordem de iniciativa. Tome cuidado apenas com a **Regra da Velocidade**.

Ataques a Distância

Algumas armas são consideradas **armas de longa distância**. Armas de longa distância apresentam a vantagem de atacar o oponente de longe, evitando o contato corpo a corpo.

Porém, em termos de jogo, há duas desvantagens. A primeira delas é a impossibilidade de gastar pontos em defesa, que será **SEMPRE** igual a zero. A segunda desvantagem é o custo em **Dobro** dos pontos. Cada dois pontos de Perícia gastos valem apenas o adicional de 1% no valor de ataque.

Cada arma tem seus valores de alcance. São sempre dois valores: alcance normal e alcance máximo. O alcance



normal indica até onde a arma é efetiva. Para acertar um oponente que estiver além do alcance normal mas dentro do alcance máximo o Personagem realiza um Ataque com metade do valor de Ataque. Além dessa distância a munição passará longe do oponente.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Lucas está dando cobertura para Aryttyane. Ela está a 70 metros de distância, sob fogo cerrado do inimigo. Lucas sabe que sua arma não acertará os inimigos, pois sua arma só é efetiva até 50m. Lucas atira mesmo assim. O plano funciona: os inimigos se assustam com os tiros e se abaixam, dando tempo para Aryttyane se esconder.

Rajada

Algumas armas de fogo automáticas permitem o uso de rajadas curtas ou longas. Porém é importante frisar que existem dois tipos de rajada: **frontal** ou **em arco**.

A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior.

A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará.

Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como **valor de ataque** apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo.

Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano.

Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro terceiro entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos **PODEM** ser acertados). Proceda o cálculo do dano.

No desembarque das tropas americanas na Normandia, quando os barcos-transportes abriram as portas, os soldados nazistas dispararam suas MG3 contra as tropas.

Hans dispara uma rajada de 10 tiros. Ele possui [Metralladoras 33]. Como estava mirando, faz um Teste Fácil e joga 10 Ataques (1,1,3,3,4,5,7,7,7,9). Ele acerta 6 tiros, sendo 2 críticos. Cada navio carrega 20 homens, mas apenas 4 são considerados alvos. O Mestre decide que os dois primeiros levam 2 tiros cada, e os dois próximos 1 tiro.

Granadas

As granadas de mão possuem uma característica técnica chamada **pulso**, além, é claro do dano. O pulso possui dois valores, separados por uma barra. O primeiro é o raio de efeito e o segundo é redutor, ambos em metros. O dano aparece sempre no formato nd6, onde n é um número inteiro.

O dano apresentado é o dano que a granada provoca dentro do raio de efeito, em metros. A partir do raio de efeito, para cada X metros reduza em um dado o dano da granada naquela área, onde X é o redutor da granada.

Um granada de dano 4d6, pulso 2/1 foi jogada contra o Personagem. O arremesso não foi preciso e o Personagem estava a 4 metros da granada. Quem estava a até dois metros do ponto de impacto sofre 4d6, quem estava entre 2 e 3 metros sofre apenas 3d6, enquanto o Personagem sofre 2d6.

Ataque Localizado

Outro caso especial acontece quando um Personagem deseja atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

O **Ataque Localizado** é um golpe específico e portanto, mais difícil de acertar. Por outro lado, caso o golpe seja bem sucedido, deve ter consequência fortes.

Antes de mais nada, um ataque localizado deve ser declarado como tal na primeira fase da rodada de combate e claramente especificado. Depois sugerimos aos Mestres que façam com que seja um Teste Difícil (reduza o valor de ataque à metade). Aumente o dano em 50% em caso de acerto (se for um acerto crítico, resultará em 3x o dano normal).

NUNCA permita que um golpe único mate o inimigo. O **DANO** maior pode matar, mas nunca o fato de ter sido "um ataque localizado no coração". A vantagem do ataque localizado é que certos inimigos podem ter apenas um ou poucos pontos vulneráveis (como o calcanhar de Aquiles ou o olho de um dragão) e, nesse caso, apenas um Ataque Localizado pode surtir o efeito necessário em combate.

Glynton está tentando derrotar um bandido que o está atacando. O bandido usa uma lanterna na mão esquerda para iluminar o galpão escuro enquanto Glynton encerra apenas sombras e vultos. Glynton mira a lâmpada da lanterna. Sua Perícia é Pistola 40%, precisando portanto de 20 em 1d100. É um tiro difícil.

O Jogador rola os dados e tira 18! Agora, com Glynton e seu inimigo no escuro, a luta é mais justa.

Desarme

O **Desarme** é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez. Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está possuído por um espírito e ataca seu amigo Eris com uma faca. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado então decide tirar a faca de Mark. Eris tem Briga 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar a faca de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como **Carga**. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa. Seu valor de ataque aumenta em 10% e o dano em +2. Além disso o dano de impacto passa a ser 3.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Marcy fica descontrolada ao ver sua amiga Sandra levar um soco. Ela ataca o motoqueiro com toda fúria, em Carga. Marcy tem Briga 30/30, precisando de 40 em 1d100 para acertar. Se isso ocorrer, fará 1d3+2 pontos de dano no motoqueiro, com mínimo de 3, já que a roupa do motoqueiro confere IP 2.

O motoqueiro atacado por Marcy não quer brigar com ela também. Ele recua com os braços protegendo o rosto e desiste de atacar. Sandra e Marcy fazem um ataque cada uma e o motoqueiro poderá usar sua defesa em ambos os ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o **Ataque Surpresa**, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um ataque Fácil e o lado surpreso não tem direito a defesa.

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de **Ataque pelas Costas**. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [espada 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira **mirando um inimigo** e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 10 metros.
- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não poder ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).
- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por *snipers* em seus tiros com rifles.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder atirar. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [rifle 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate **Luta às Cegas** (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate **Luta às Cegas**, aplique uma penalidade **metade** tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em **posição desvantajosa** no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador **METADE** (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem. O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Mão Oposta

Eventualmente, um Personagem pode estar usando uma arma com a **mão oposta** a que está acostumado ou treinado (mão esquerda para destros ou mão direita para canhotos).

Se o Personagem possui a manobra de combate **Ataque com Duas Armas** (ver Perícias), a penalidade deve ser subtrair o valor de DEX da Perícia com arma. Se o Personagem não possui a manobra de combate Ataque com Duas Armas, além de subtrair o valor de DEX, **divida o resultado por 2** (arredondando para cima).

O Aprimoramento **Ambidestria** neutraliza quaisquer penalidades por Mão Oposta.

Eddie levou um tiro na mão direita, deixando-a paralisada, e precisa agora usar sua pistola na esquerda. Eddie tem Destreza e [pistola 35]. Assim, Eddie terá de usar apenas $(35-15)/2 = 10\%$. Se Eddie fosse ambidestro (conforme o Aprimoramento), poderia usar sua Destreza melhorando sua Perícia para [pistola 25%].

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação na maior parte das vezes.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas **um terço** do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano **real** e o **temporário**), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

Mark ainda está fora de si mesmo depois de ter sido desarmado por Eris. Não desejando machucar seriamente o amigo, Eris o ataca em combate não mortal. Após algumas rodadas, Eris faz um total de 16 pontos de dano em Mark. Como Mark tem 15 PV, ele desmaia. Três horas depois Mark acorda com 10 PV (sofreu apenas 5 pontos de dano).

Ambiente Adverso

Se combate estiver sendo realizado no meio de um incêndio ou outras circunstâncias anormais, trate as cada uma separadamente do combate. Isto simplificará a resolução das situações.

Michael está atirando em um bandido. O inimigo está escondido atrás de uma pilha de caixas, mas Michael consegue vê-lo parcialmente. O Mestre decide que sua [pistola 40%] sofrerá penalidade de 10% ficando [pistola 30%]. Outra penalidade possível é Metade, que divide o valor por 2, mas o Mestre entendeu que seria um valor injusto.

Regras Especiais

Paralisia

Um Personagem pode estar paralisado devido a um efeito mágico, um veneno ou qualquer motivo que seja. O Personagem pode estar ciente dos fatos a sua volta, mas não pode, de modo algum, mover-se ou defender-se de nada. Caso um outro Personagem decida matá-lo, ele não tem como se defender.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo d'água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele **IRÁ** respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo d'água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir da polícia. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Ao levantar, Andrew descobre que o ar está impregnado com gás lacrimogênio, mas nada pode fazer...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto. O dano é 1d6 a cada por metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem. Lembre-se que humanos têm 3 dados de comparação, enquanto anjos e demônios podem ter 4 ou mais dados de comparação.

Joe saltou de um prédio para fugir de um incêndio. Ele cai 8 metros, mas sofre apenas 1d6 pontos de dano. Se tivesse caído, sofreria 8d6 com direito a um Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos, de todas as formas, cores e sabores. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior. Exemplos de venenos podem ser encontrados no GUIA DE ARMAS MEDIEVAIS.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo (braço ou perna), o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro ferido.

Em uma queda, Joe sofreu 10 pontos de dano nas pernas. Joe fez dois Testes de CON e falhou em um: ele quebrou uma perna

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou uma flecha certa no meio da cabeça, ou uma facada no coração... Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é muito frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um PV por dia completo de descanso e Seu nível de Pontos Heróicos em PH. Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Alguns Rituais permitem a um Personagem recuperar-se mais rapidamente. Nesse caso, mais de um PV pode ser adquirido por dia, de acordo com o Ritual utilizado.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -5.

Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -5 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!



Experiência

Dos outros quatro Personagens da Campanha, dois foram destruídos pela Inquisição, um ficou louco e o último acabou aprisionado em Arkanun para sempre.

Em um RPG de horror, sobreviver a uma Aventura muitas vezes já é um prêmio em si, mas para recompensar os Personagens que resistiram bravamente aos anjos, templários, Inquisição e outros demônios e que conseguiram resolver uma Aventura (ou parte dela, ou saírem vivos, pelo menos), existe um sistema que permite aos Personagens aumentarem seus poderes durante suas Aventuras.

Esse sistema é chamado de **Experiência**. Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada **Aventura** (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

- 1- O Jogador fez um bom *Roleplay*?
- 2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
- 3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
- 4- O Personagem ou o Jogador aprendeu alguma coisa?
- 5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada Personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência.

Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela ao lado), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Criaturas sobrenaturais como demônios, anjos e vampiros recebem seus poderes exclusivamente da **Idade Avançada**.

Nível é um conceito humano, criado para Personagens mortais que não dispõem da eternidade para desenvolver seus poderes. Como os Personagens em **TREVAS**.

O nível máximo que um Personagem humano pode chegar é o 15º nível. Esses níveis **NÃO** estão relacionados com os graus dentro das Ordens de Magia (pelo menos não com a maioria). Níveis acima do 15º são possíveis apenas através de pactos com demônios ou Idade Avançada.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado **APENAS** por magos (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

OBSERVAÇÃO: Considere que cada 10 anos sem Aventuras **DEPOIS** da sua criação garantem ao Personagem 1 nível.

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador **NÃO** pode aumentar um Atributo **duas vezes consecutivas**.

Pontos de Atributos alocados dessa maneira aumentam tanto na Forma Humana quanto na Forma Demoniaca. Bônus decorrentes de poderes demoníacos não são influenciados.

*Josh decidiu aumentar a Agilidade de seu Personagem para 19. Assim, quando seu Personagem passar novamente de nível, ele **não** poderá usar o ponto extra de Atributos para elevar a Agilidade de novo.*

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos.

O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas e cabalísticas.

Existe apenas um problema com os pontos extras de Focus: para aumentar um Caminho de Magia, o Mago aspirante deve encontrar um professor que se disponha a ensiná-lo e que possua conhecimentos no mínimo iguais aos que o Mago deseja aprender (para aprender Fogo 3, um Mago deve encontrar um professor que possua conhecimentos no Caminho do Fogo até o terceiro círculo). Como o máximo de Focus que pode ser gasto em um Caminho é 4, caso o Mago deseje aumentar seus poderes em relação ao Controle do Fogo (ou outro Caminho), ele deve procurar um mentor que possua Fogo 4 e a Forma de Magia que deseja aprender.

É quanto maior o poder, mais raros e difíceis de ser encontrados são os professores, e maiores os favores e o preço a ser pago para esses mentores.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

Tesouros

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo de uma Sociedade Secreta, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

Titulos misticos

A Ordem que os investigadores estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os investigadores podem cobrar no futuro. Lembre-se que praticamente tudo gira em torno de favores no mundo dos Magos.

Pactos com um Demônio ou Anjo

Os Personagens podem ter conseguido estabelecer contato com algum ente extraplanar e resolvido algum problema para ele. Podem conseguir um favor ou simplesmente que a entidade não os destrua. Em troca de algum serviço, um Demônio pode propor um pacto ou um novo negócio.

Conhecimento

O mundo de cada Mestre é diferente.

Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade.

Cabe ao Mestre adicionar seitas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os Anjos e Demônios ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia	Pontos de Magia	Pontos de Focus
-	0	inicial*	100	inicial*	inicial*	-	-
0	1	+1	101	inicial*	inicial*	inicial*	inicial*
5	2	+2	102	+1	+25	+1	+1
15	3	+3	103	+1	+50	+2	+2
30	4	+4	104	+1	+75	+3	+3
50	5	+5	105	+2	+10	+4	+4
80	6	+6	106	+2	+12	+5	+5
120	7	+7	107	+2	+150	+6	+6
180	8	+8	108	+3	+175	+7	+7
250	9	+9	109	+3	+200	+8	+8
400	10	+10	110	+3	+225	+9	+9
550	11	+11	111	+4	+250	+10	+10
800	12	+12	112	+4	+275	+11	+11
1.100	13	+13	113	+4	+300	+12	+12
1.600	14	+14	114	+5	+325	+13	+13
2.200	15	+15	115	+5	+350	+14	+14

* Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7º nível, o Personagem ganha apenas 1 Pontos de Vida e não outros 6!!!).

Apêndice I - NPCs

Christian O'Brian

CON 15, FR 18, DEX 15, AGI 16

INT 16, WILL 16, CAR 14, PER 16

Imortal com mais de duzentos anos de vida.

ataques [3], IP 3/8 (kevlar), PVs 32+60

Espada (x3) 95/90 dano 1d10+3 ou

Briga (x3) 70/70 dano 1d3+3

Perícias Principais: Armas Brancas (todas) 60/60, Espadas 95/90, Esquiva 60%, Armadilhas 70%, Arrombamento 40%, Ciências (Geografia 30%, Heráldica 20%, História 50%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Oculto 20%), Condução 40%, Furtar 20%, Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%, Liderança 50%, Sedução 40%), Pesquisa 50%, Sobrevivência (florestas) 20%.

Podres: Christian é um Imortal. Qualquer ferimento que receber começa a regenerar 3 rodadas após ter sido infligido, na velocidade de 1 PV por rodada. Ele não pode ser morto por métodos naturais. Especula-se que a única forma de matá-lo seria decepando-lhe a cabeça. Caso O'Brian chegue a zero ou menos Pontos de Vida, ele desmaia e continua regenerando, mesmo se receber mais dano. O'Brian recobrará a consciência quando voltar a 1 PV.

Aprimoramentos: Recursos 3, Contatos 6, Sociedade Secreta (Clube de Caça), Imortal, Pontos Heróicos.

sir Thomas

CON 12, FR 12, DEX 11, AGI 15

INT 17, WILL 15, CAR 13, PER 14

Mago do 9º nível

ataques [1], IP 0/8 (Rituais), PVs 21+18

Adaga ritualística 40/40 dano 1d6+1

Bengala 25/25 dano 1d6

sir Thomas evitará ao máximo entrar em combate direto.

Perícias Principais: Arrombamento 20%, Ciências (História 50%, Psicologia 50%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 25%, Oculto 20%, Rituais 40%, Vampirismo 30%), Condução 20%, Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Pesquisa 50%, Prestidigitação 40%.

Magias: 12 Pontos de Magia.

Entender 2, Controlar 1, Humanos 4, Spiritum 2, Arkanun 2.

Aprimoramentos: Recursos 3, Contatos 2, Sociedade Secreta (Clube de Caça), Poderes Mágicos 3, Item Mágico 2.

Item Mágico: A Varinha de Ilusões pode ser usada para criar efeitos visuais ilusórios, ou seja, esculpir ou moldar um objeto com luzes e cores a partir do nada, apenas respeitando os limites de tamanho e volume por Focus. Considere que a Varinha de Ilusões tem Focus 6.

Giles DeLaurentis

CON 15, FR 15, DEX 16, AGI 17

INT 15, WILL 12, CAR 12, PER 10

Caçador do 12º nível

ataques [2 ou 1], IP 0/8 (Kevlar), PVs 27+48

Espada 50/80 dano 1d10 + 3 ou

Glock 22 [ROF 3] 70% dano 1d6+1 ou

MP-5 (submetralhadora) [ROF 5] 60% dano 1d6+1

Perícias Principais: Briga 50/50, Acrobacias 60%, Arrombamento 30%, Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Oculto 10%), Rituais 10%, Vampirismo 20%), Condução 40%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 50%), Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Recursos 1, Contatos 3, Sociedade Secreta (Clube de Caça).

Susan Collins

CON 14, FR 14, DEX 17, AGI 16

INT 12, WILL 12, CAR 17, PER 10

Caçadora do 12º nível

ataques [2 ou 1], IP 0/8 (Kevlar), PVs 27+48

Kung-Fu 60/60 dano 1d6 + 3 ou

Glock 22 [ROF 3] 65% dano 1d6+1 ou

MP-5 (submetralhadora) [ROF 5] 70% dano 1d6+1

Perícias Principais: Kung-Fu 50/50, Acrobacias 60%, Arrombamento 30%, Artes (Atuação 50%), Ciências Proibidas (Alquimia 10%, Oculto 10%, Rituais 10%, Vampirismo 20%), Condução 40%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 50%, Liderança 20%, Sedução 50%), Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Recursos 1, Contatos 3, Sociedade Secreta (Clube de Caça), Chi-Kung.

Chi-Kung é um treinamento de Kung-Fu destinado a lidar com energia interna através de complexos exercícios de respiração. Com ele, Susan consegue ampliar sua força durante algumas rodadas para FR 20, ou adicionar +3 em seu dano, ou conferir IP 3.

Verônica

CON 15, FR 12 (15), DEX 11, AGI 15 (18)

INT 14, WILL 11, CAR 18, PER 11 (14)

Vampira Strigoi com 36 anos

ataques [2], IP 2 (Pele), PVs 15+36

Garras (x2) 60/50 dano 1d6+4

Perícias Principais: Artes 50%, Ciências (Arquitetura 20%, História 20%, Psicologia 20%), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Oculto 20%, Vampirismo 30%), Condução 20%, Furtividade 40%, Manipulação (Interrogatório 50%, Intimidação 30%, Sedução 50%, Tortura 60%), Pesquisa 50%.

Poderes: Força, Agilidade e Percepção sobrenaturais, Resis-

tência à dor (IP 2), Levitação, Controle da Mente (Dominação, Apagar a Memória, Disfarces) entre outros poderes. Verônica é sabidamente mais poderosa que outros vampiros que possuem a mesma idade. Além disso, Verônica possui alguns objetos mágicos e, talvez, até o artefato que os Dragões das Sombras estão procurando em São Paulo escondido em seu museu particular.

Cíntia

CON 11 (20), FR 12 (21), DEX 11 (6), AGI 13 (18)

INT 12, WILL 11, CAR 16, PER 12 (24)

Lobisomem

ataques [3], IP 2 (Pele), PVs 21+38

Garras (x2) 60/50 dano 1d6+6

Mordida 60/0 dano 1d10

Regenera 1 PV por rodada, exceto danos causados por prata ou ferro frio.

Perícias Principais: Briga 40/40, Esquiva 60%, Artes (Atuação 50%, Representação 20%) Ciências (Psicologia 20%), Ciências Proibidas (Lobisomens 30%, Oculto 30%), Condução 25%, Furtividade 60%, Manipulação (Intimidação 40%, Sedução 60%), Pesquisa 50%.

Poderes: Força, Constituição, Agilidade e Percepção sobrenaturais, Resistência à dor (IP 2), pode se transformar em um lobisomem nas noites de lua cheia, sob seu total controle. Nessa forma, pode atacar com garras e mordidas. Não é afetada por armas que não sejam de prata pura ou ferro frio. Regeneração.

Douglas

CON 11 (14), FR 9 (12), DEX 10, AGI 13

INT 9, WILL 11, CAR 14, PER 12

Vampiro Strigoi

ataques [1], IP 1 (Pele), PVs 10+12

Briga 40/40 dano 1d3+2 ou

Revólver .38 40% dano 1d10

Perícias Principais: Briga 40/40, Revólveres 40%, Esquiva 45%, Artes (Música - Rock 30%), Condução 15%, Furtividade 40%, Manipulação (Intimidação 20%, Sedução 20%).

Poderes: Força e Constituição sobrenaturais, Resistência à dor (IP 1), Regenera com sangue à razão de um Sanguinus por PV, Sentidos Aguçados.

Gerárd

CON 15, FR 12, DEX 11, AGI 15

INT 17, WILL 15, CAR 14, PER 15

Mago do 14º nível

ataques [1], IP 0/7 (Rituais), PVs 28+14

Capado 30/20 dano 1d6

Perícias Principais: Artes (Desenho 30%, Pintura 20%), Ciências (Geografia 20%, História 60%, Teologia 30%), Ciências Proibidas (Alquimia 65%, Arkanun Arcanorum 40%, Oculto 60%, Rituais 50%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Pesquisa 50%, Prestidigitação 30%.

Magias: 17 Pontos de Magia.

Entender 3, Controlar 2, Humanos 3, Spiritum 2, Trevas 2, Arkanun 2, Ar 1, Água 1, Terra 1.

Naimah

CON 11, FR 9, DEX 16, AGI 15

INT 14, WILL 14, CAR 17, PER 12

Mandrágora

ataques [0], IP 1 (pele), PVs 12

Perícias Principais: Esquiva 30%, Artes (Artesanatos 20%, Dança 70%, Desenho 20%, Escultura 20%, Pintura 20%), Ciências (Geografia 20%, História 60%, Matemática 20%, e várias outras (todas em 20%)), Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Oculto 20%, Rituais 20%), Pesquisa/Investigação 20%, Sobrevivência (Floresta) 40%.

Poderes: Naimah não sente dor, podendo continuar fugindo mesmo que seja severamente ferida. Além disso, seus ferimentos podem ser regenerados (inclusive braços e pernas decepados) à razão de 2 PVs por dia de descanso em contato físico com a terra.

Mandrágoras

CON 10, FR 10, DEX 10, AGI 10

INT -, WILL -, CAR 16, PER 10

Mandrágora

ataques [1], IP 1 (pele), PVs 10-12

Briga 20/20 dano 1d3+1

Poderes: A mandrágora não sente dor, podendo continuar lutando mesmo que esteja ferida ou mutilada. Além disso, seus ferimentos podem ser regenerados (inclusive braços e pernas decepados) à razão de 2 PVs por dia de descanso em contato com terra fértil.

Ana Paula

CON 11, FR 9, DEX 12, AGI 13

INT 16, WILL 11, CAR 17, PER 16

Humana (repórter) de 5º nível

ataques [1], IP 0, PVs 15

Briga 32/32 dano 1d3

Perícias Principais: Briga 20/20, Artes (Crítica de Arte 30%, Música - Rock 30%, Redação 40%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Furtividade 40%, Idiomas (Idioma Nativo +20%, Inglês 30%, Italiano 20%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%, Sedução 20%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 3, Recursos 2.

Xavier

Não há necessidade da ficha de Xavier. Basta saber que ele é realmente MUITO poderoso. Qualquer Personagem que for burro o suficiente para enfrentá-lo em combate direto deverá pagar pelas conseqüências de seus atos.

CLUBE de CAÇA

Durante milênios os imortais manipularam a humanidade.
Agora a humanidade quer acertar as contas.

Vampiros são caçados e destruídos.

Demônios são capturados e presos.

Anjos são mantidos como troféus de seus algozes.

Uma rede de caçadores conhecida como *Clubes de Caça* leva horror aos imortais.

E em sua liderança está ninguém menos que o próprio Ceifador.



ISBN 85-87013-25-4



9 788587 013255

Daemon
Editora