

CLUBE de CAÇA

GUIA DO JOGADOR



Suplemento para CLUBE DE CAÇA
Hatalibio Almeida

Sistema
Daemon



CLUBE DE CAÇA

GUIA DO JOGADOR

1ª EDIÇÃO

CLUBE DE CAÇA:

GUIA DO JOGADOR

Criação: Hatalábio Almeida

Capa: Konradbak

Arte Interna: Hatalábio Almeida.

Diagramação: Hatalábio Almeida

Agradecimentos: Um agradecimento especial para Marcelo Del Debbio que gentilmente permitiu a licença aberta do Sistema Daemon que sem essa não poderia ter escrito esses livros que chegam até você e meu grupo de amigos jogadores de Clube de Caça, bem como o apoio dos fãs do meu trabalho das redes sociais e os apoiadores Ricardo "Ricky" Moreira de Ávila, Alex "Tenebron" Pina, Antônio Augusto "Shaftiel", "Lobo Lancaster", "Leishmaniose", Saulo Bento, Alexander Siqueira, Tadeu Rodrigues, Bernard Coutinho, Felipe "Shingo" Ferreira de Oliveira, Raul Diógenes, Henrique "Morcego" Santos, Pedro Ribeiro, Marcus Martins e todos os outros que não pude mencionar aqui, obrigado pessoal!

Desaconselhável para menores de 14 anos.

Se tiver qualquer dúvida ou sugestão, enviar email para:

hatalibioalmeida@hotmail.com

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	04
CENÁRIO MUNDANO.....	05
CENÁRIO SOBRENATURAL.....	05
A REVANCHE.....	05
A CAÇADA.....	07
LOBISOMENS.....	07
VAMPIROS.....	08
FANTASMAS.....	08
DEMÔNIOS.....	09
ANJOS.....	10
BRUXOS.....	10
SERVIDÃO.....	10
MÉTODOS DE CAÇA.....	11
APRIMORAMENTOS.....	13
ORGANIZAÇÕES.....	21
CLUBE DE CAÇA.....	21
EC-12.....	24
BLACKWATER.....	26
KITS.....	27
MANOBRAS DE COMBATE.....	51
EQUIPAMENTOS.....	55
BESTIÁRIO.....	58

INTRODUÇÃO

Pessoal, quero dizer que agradeço o apoio de todos vocês nesses anos escrevendo netbooks e livros. Sem o apoio dos fãs nós escritores não teríamos a "garra" que mantemos até hoje nos suplementos que vocês vêem vendidos nas editoras PerSe e Red Box. É bem verdade que algumas vezes precisamos ser autores, editores, diagramadores e desenhistas de nossas obras, mas esse aprendizado é sempre bem vindo para aqueles que pretendem criar um produto primoroso, onde cada passo é planejado e feito ao seu gosto, sabendo que vai agradar os leitores. Grandes escritores nacionais, como Marcelo Cassaro, começaram assim, e me orgulho em seguir essa tradição. Como poderão ver esse livro, e como viram no CELTAS RPG, o padrão dos meus livros têm aumentado cada vez mais (pelo menos, essa é minha opinião). A idéia é sempre melhorar pra vocês!

Bem, mas indo direto ao assunto desse livro, não é? Achei que já era hora de implementar algumas idéias pro cenário mais mundano de Trevas, o dos caçadores. Vendo esse tipo de personagem, com tão poucos Pontos de Vida, tão pouco conhecimento de Ocultismo, tão pouca sanidade por estar entrando em um mundo tão além do comum, um lugar onde as normas sociais não existem, onde matar ou morrer é lei, bem, eu me senti muito tentado. Também algumas experiências em mesas de caçadores me fizeram ver além das idéias iniciais passadas no livro Clube de Caça: nem todo caçador é um mocinho. Na verdade, a maioria deles são criminosos, que atirariam tão facilmente em uma pessoa como em um vampiro. A diferença é que eles escolheram criar uma linha moral para não fazê-lo. E foi nesses humanos destruídos que eu encontrei a inspiração pra esse livro. Espero que gostem.

O Autor

O CENÁRIO MUNDANO

O mundo humano raramente percebe a influência sobrenatural, mesmo que debaixo dos seus narizes. Um feiticeiro escreve um livro sobre o Inferno, e todo mundo acaba achando que é fantasia, mesmo que o maldito Vaticano diga que ele existe. Um vampiro seduz uma escritora gótica e a convence de fazer crônicas vampírescas e todo mundo começa a achar vampiros lindos, sedutores e de mentira. Merda cara, você não faz ideia de como isso dificulta o trabalho. Até mesmo quando algum coitado filma um *sasquatch* ou uma aparição de um fantasma, coloca no YouTube pra prevenir os outros, um cretino logo comenta que é "fake" e logo todos os outros acham que é falso. Até mesmo quando um coitado dá de cara com o sobrenatural e tenta prevenir as pessoas pela Internet, todos ridicularizam.

Repita comigo: a humanidade QUER ser enganada. Nada que você diga ou faça ou mostre vai convencê-los do contrário. Não tente. Você vai acabar preso ou internado num hospício tão cheio de drogas que vai esquecer o nome da sua mãe. O melhor à fazer é continuar seu trabalho, em silêncio, cuidando pra que vendedores de hot dog continuem vendendo hot dogs ou donas-de-casa continuem esperando seus maridos impotentes voltarem das boates de *strip tease*.

CENÁRIO

SOBRENATURAL

A grande verdade é que nós sabemos muito pouco sobre o que acontece nas sombras. Mesmo com ajuda, nós ficamos cegos a maior parte do tempo, e damos sorte de vez em quando em pegar

algun desses caras que simplesmente não esperava que um de nós estivesse ali pra pegar ele. Sabemos que todo tipo de merda vive nesse mundo: vampiros, demônios, fantasmas, e eu já ouvi falar de alguns caçadores mais exaltados que conseguiram falar com anjos (embora esses mesmos caras tomem Rivotril como se fossem doces). A história da humanidade está recheada delas, principalmente nos mitos mais antigos. O problema é que não sabemos qual desses mitos sobreviveu até hoje, qual deles ainda está por aí, quais deles já morreram faz tempo e uma coisa totalmente nova tomou seu lugar. E se está vivo até hoje, amigo, sua escopeta de caçar ursos não vai adiantar muito. Eles geralmente não vivem junto da escória humana: seus poderes dão fácil acesso às melhores festas, às melhores residências, aos melhores círculos sociais, que é de onde eles se alimentam, seja sangue, vícios, pecado ou o que diabo seja. Existe uma regra quando se trata de monstros sobrenaturais: quanto mais velho, mais poderoso. A maioria deles não envelhece, o que não significa que são imortais, senão eu não estaria aqui pra dizer isso, né?

A REVANCHE

Como eu disse antes, a mídia que o meio sobrenatural jogou nos humanos nos impede de expô-los sem nos tornar alvos de piadas, internação, ou pior, alvos propriamente ditos. Mas um dia alguém passou por uma situação em que descobriu esses monstros, e procurou outro que também havia passado por algo parecido. E esses caras viram que não eram loucos, e procuraram saber mais sobre aquilo. E eles reuniram outros, e por terem perdido algo precioso em suas vidas, só lhes restava viver com sua dor pelo resto de seus dias, chorando em cantos de seus apartamentos

minúsculos, lembrando do sorriso de seu filho antes de ter o rosto comido ou dos waffles da sua esposa nas manhãs de sábado antes de vê-la ser sodomizada por algo parecido com uma aranha. Eles só podiam chorar suas perdas, e viver suas vidas como sonâmbulos, falando e respondendo, sem estarem realmente ali, e apenas sobrevivendo.

Ou podiam revidar.

Essas pessoas que disseram não a toda essa merda aprenderam a usar armas,

e coletes, e espadas. Aprenderam um pouco das armas que os próprios seres da noite usam, a bruxaria. E eles passaram a procurar pistas sobre essas criaturas nos jornais, nas ruas, nos becos, nas boates, até que encontraram um deles e o fez pagar pelo seu sofrimento. E, cara, aquilo foi bom. E eles continuaram. Porque aquilo não parecia ser o fim, parecia ser o maldito começo. Eles tinham que continuar, porque se não fosse eles, ninguém mais seria. Se não fosse o assalariado, a dona de casa, o motoqueiro, o excluído, ninguém.

A polícia é deles.

Os juízes são deles.

Mas o mundo
é nosso.



A CAÇADA

Como diria Jean de la Fontaine, "quem julga caçar é caçado". Um caçador nunca deve esquecer isso. Ele não está caçando um animal ou fera, mas um monstro inteligente, poderoso, com controle sobre corpos, mentes e almas. Os personagens são, de fato, tanto caçador quanto caça. E no dia que esquecerem desse simples fato, será seu fim.

A caçada é o que move todos os Caçadores. É aquela m... que não

O caçador não deve se limitar à uma única linha de pensamento para a caçada. A grande verdade é que, por mais conhecimento que adquiram, não irão conseguir nem ralar a superfície da totalidade do conhecimento sobre as bestas sobrenaturais que rastejam na noite. Cada encontro o caçador está propenso a sucumbir à um novo Dom das Trevas, habilidade de lobisomens, milagres dos malditos anjos ou poderes infernais dos demônios. O

Vampiros são vulneráveis ao sol, fogo, água benta, cruzes e uma estaca direto no coração. Ah, e decepar. Na dúvida, eu sempre digo, corte a cabeça. Nunca conheci um monstro da noite que se levantasse depois de você cortar a cabeça. E queime o corpo, só pra garantir.

CORTE A CABEÇA

QUEIME O CORPO

LOBISOMENS

Esses são complicados. Vampiros você pode fazer tocaia, descobrir o esconderijo, mas caçar esses caras, é como entrar no meio de uma savana armado com um canivete pra matar um leão. Eles são rápidos, eles são ferozes, e não tem muita conversa com esses caras. Digo, literalmente, eles não falam quando estão grandes e peludos. Não sei como eles são criados. Já ouvi falar que é algum tipo de maldição grega antiga, mas pra mim tudo isso é lixo. Esses monstros também caem com fogo e balas de prata. Meu conselho? Nunca entre em combate corpo-a-corpo com esses caras, ou o pessoal vai se reunir pro seu velório na próxima noite.

VAMPIROS

Nosso alvo principal. Por quê? Bem, porque primeiramente, eles são os mais fáceis de se encontrar. Alguns deles são criados em condições apropriadas, ou precisa ter um sangue especial pra se tornarem, mas a grande maioria deles são apenas infectados: alguém - outro vampiro - passou seu sangue pra um cara inocente, e ele se transformou em um dentuço. E daí em diante, o cara se transformou em um monstro, então, nada de pena deles, amigo. É mais humano apenas cortar a cabeça. E eles não são muito cuidadosos nos primeiros anos de vida, na verdade é mais fácil você encontrar um grande ninho de vampiros jovens do que um mestre vampírico antigo cercado de crias. Segundo, porque eles são os que fazem as merdas diretamente contra nós. São eles que esvisceraram famílias, matam namoradas, são eles que vivem tão próximos de nós, são os de natureza tão parecida (e ainda assim, tão diferente) da humana que podemos caçá-los mesmo com pouca experiência com o sobrenatural.

Bem, mas voltando pra o que eu disse antes, esses processos de criação de vampiros parecem que

criam vampiros diferentes, com poderes e fraquezas diferentes. Nós já encontramos alguns nomes, como Ekimmu e Strigas, mas com certeza existem outros tipos mais exóticos por aí.

FANTASMAS

Eu vou admitir: lidar com fantasmas é algo extremamente complicado. A maioria deles só quer ver você morrer. Acho que eles viram alguma coisa do outro lado que devorou qualquer decência que tivessem. Eu não sei o que tem do outro lado, mas não deve ser algo bom. O que você tem que entender é que existem os espíritos de pessoas mortas, que podem fazer umas coisas realmente apavorantes como parar seu coração ou fazer você envelhecer de puro terror, e tem aqueles espíritos que ninguém sabe o que é nem de onde veio, mas com certeza não é nem nunca foi humano. Esse tipos não são pra nós, mas pra caras mais especializados, como os médiuns. Aliás, nunca vá atrás de fantasmas sem um médium pra resolver o problema. Eu ouvi falar de uns caras na França que inventaram uns aparelhos pra prender fantasmas, mas pra mim isso era conversa do Charlie Franceses, pff.

DEMÔNIOS

Você ouve falar de exorcismos em igrejas do interior do México e segredos do Vaticano e acha que é tudo baboseira até ver em primeira pessoa. Eu vi uma coisa dessas sair de uma mancha preta no chão de um porão em Nova Déli, e vou te dizer, foi uma das coisas mais pavorosas que vi na vida. Pro nosso terror, demônios habitam nosso mundo. Eles estão por aí, vestindo corpos de pessoas ou fingindo que são um de nós. Diferente do que se pensa, eles não estão aqui só pra corromper e roubar nossas almas (embora tenha isso também), eles não tem objetivos muito diferentes de um executivo: ficar rico, ficar poderoso e influente suficiente pra foder a vida de qualquer um. Cuidado com demônios. Eles são os piores de todos.



ANJOS

Não se engane: esses caras são tão ruins quanto o resto. Em algum momento um deles deve ter tido a ideia de criar a igreja católica pra fazer uma boa publicidade deles, e, diabos, funcionou bem pra caralho. Mas isso tudo não é verdade. Anjos oram ao seu deus com as mãos cheias de sangue.

O pior problema de lidar com anjos é que eles não tem um ponto fraco. Quer dizer, nossa única vantagem nas caçadas é saber a fraqueza dos nossos inimigos, mas esses putos não possuem nenhuma à não ser a lógica distorcida deles, sempre achando que estão ajudando quando fazem tanta sujeira quanto o resto.

SERVIDÃO

A relação da Humanidade com os vampiros é tão antiga quanto a própria origem desses monstros. O domínio dessas criaturas é tão intenso e tão natural que o ato de ingerir o sangue dessas criaturas três vezes por três noites gera um vínculo tão intenso que o humano irá morrer por aquele que se tornou seu mestre. Ele irá amá-lo, adorá-lo, viverá e morrerá por ele. Vampiros mais velhos possuem um sangue tão poderoso que o lacaio humano irá parar de envelhecer enquanto beber o sangue de seu mestre, quase como um vampiro.

Há alguns tipos de servos de vampiros especialmente capacitados pra sustentar a vida desses desmorts. Enquanto que o carníçal

comum é descartado como lixo quando não mais tiver serventia para o vampiro, uma casta chamada *Lacheu* (pronuncia-se LAC-REU, com "r" gutural; significa Lacaio, em romeno) é indispensável para o morto-vivo, seja por lhe ser profundamente amada (se é que ela é)

BRUXOS

Magia é algo complicado. Nosso trabalho é matar monstros, mas qual a linha que separa um cara que pode fazer seu coração parar com algum mambo jambo ou chamar um demônio do próprio Inferno pro nosso mundo, de um monstro? Será que não devemos matar eles também? O problema começa quando alguns amigos seus começam a ler os livros desses caras. Não quero mais falar disso.

25/11/2014

Em termos de jogo, é permitido um Lacheu comprar o Aprimoramento *Poderes Vampíricos*. Fica a cargo do Narrador quantos pontos ele pode comprar inicialmente, de acordo com o poder e idade de seu mestre. Um Lacheu também possui livre arbítrio, embora a imortalidade e os Dons das Trevas sejam oferecidos apenas se o vampiro tiver plena certeza de que aquele humano o servirá incondicionalmente.

MÉTODO #1: CHUMBO GROSSO

O método preferido pela grande maioria dos caçadores. Se armar com todo tipo de arma de fogo possível. É preferível deixar de pagar o aluguel ou viver de *fast food* do que ir batalhar contra a morte com uma pistola de baixo calibre. Monstros da noite são geralmente muito resistentes e só com muita munição e poder de fogo intenso podem se equiparar à eles em combate. Deve evitar ao máximo o combate direto, preferindo sempre manter uma distância segura dos alvos. Sempre tenha um sniper com um olho nos alvos se puder escolher o campo de batalha. Nunca tenha apenas uma arma. É muito provável que você a perca em algum momento, isso se seu inimigo não tirá-la das suas mãos ou controlar sua mente pra um comando de soltar a arma (nesse momento ele vai se sentir confiante de que você está indefeso, liberar o controle mental pra deliciar-se do seu medo e *bam*, você dá o troco). Sempre, sempre procure as fraquezas da raça que está caçando e leve algo que o afete, por mais idiota que aquilo possa parecer. Como o Aprimoramento Armas de Fogo é dado à interpretação pelo Narrador e o Jogador, sempre encontre um caminho pra obter munições especiais (muitos Kits Aprimorados mais à frente já vem com essas regalias): munição explosiva causa dano especial (e +1d6, além de não poder ser regenerado facilmente) em criaturas com a Fraqueza *Fogo*, enquanto que de prata também causa +1d6 em lobisomens.

MÉTODO #2: FÉ

Para os que não dominam a arte da batalha, a fé incondicional é um método mais puro. A luz do Divino afasta e amedronta as criaturas da noite, e até mesmo pode feri-las. Seguir esse caminho é árduo para aqueles que pretendem utilizá-lo, pois apenas a mais poderosa crença no Senhor é suficiente para perseverar nas noites sangrentas da caçada. Muitas vezes terá dúvidas de sua fé pois Ele não parece ouvi-lo, seu sofrimento parece recair em ouvidos surdos, mas deve lembrar que Cristo sofreu pelas mãos daqueles que queria salvar, e você também deve fazer o mesmo.

Deve ter fé de que Ele o está vendo e ouvindo, deve lembrar que Deus não o trouxe a terra para ser feliz, mas para ser forte. O caminho do martírio e da fé são os mais intensos, mas com certeza os de resultados mais assombrosos.

Alguns Milagres especialmente úteis são *Afastar Mortos-vivos* (que funcionam perfeitamente em vampiros), *Aumento Milagroso de Atributos* (esse pode ser bem utilizado para um golpe poderoso e certo no inimigo, geralmente aplicado por religiosos mais combativos, mas também pode ser usado pra aumentar a WILL para combates mentais contra seres de vontade mais ferrenha), *Cura* (altamente recomendado para não passar semanas sobre uma cama de hospital), *Criação de Água Benta* (perfeito se aplicado com ampolas de vidro). Por último, o mais poderoso Milagre pra um caçador com um grupo de apoio, *Masmorra do Arbítrio* que imobiliza o alvo por uma Cena, mais que suficiente pra matá-lo (infelizmente ainda necessita de teste de WILL vs. WILL, o ideal é combinar esse Milagre depois de *Aumento Milagroso de Atributos* na WILL).

MÉTODO #3: FEITIÇARIA

A feitiçaria é um método controverso entre os caçadores. Truques e rituais de detecção, clarividência são sempre bem vindos, mas quando o Personagem começa a entender realmente a natureza da bruxaria, outros caçadores começam a vê-lo como uma das criaturas que estão caçando. Certos magos se tornam tão poderosos que se segragam do mundo dos caçadores, passando até mesmo a se aliar a seus antigos inimigos, entendendo o mundo deles agora como seu.

Mas agora isso, a magia é uma ferramenta mais poderosa que armas de fogo se aplicada da maneira correta, embora esteja fugindo muito do tema desse livro. Um piromante (conjuradores do Caminho Fogo) é de longe um dos mais poderosos, uma vez que fogo destrói e consome tudo, sendo uma Fraqueza comum à lobisomens e vampiros. O Caminho Luz é definitivamente o melhor contra vampiros, embora tenha que utilizar poderosas magias que imitem a luz solar (lembrando que mera luz

não afeta esses seres). Uma outra infinidade de usos do Caminho Humanos+Trevas para afetar vampiros pode transformar um feiticeiro caçador rapidamente em um membro da Foice de sua cidade, fazendo um jogo tão terrível quanto o dos próprios vampiros, controlando e dominando a mente dos sanguessugas mais jovens.

MÉTODO #4: EXPLOSIVOS

Alguns homens gostam de ver o mundo queimar. Explosivos são poderosos, definitivos e possuem uma quantidade de dano e dano colateral tão estrondoso que muitas vezes faz todo o serviço de uma vez só. Por mais poderoso que seja o vampiro dificilmente ele vai sobreviver a uma bomba de C4 de 20d6 de dano dentro de seus aposentos ou a demolição dos alicerces de sua casa, desmoronando centenas de quilos de concreto sobre sua cabeça. A perícia *Demolições* é imprescindível pra criar e manipular essas bombas. O Kit *Caçador Techie* mais à frente permite o Jogador se isentar do risco de explodir a si mesmo e todo o Clube de sua cidade manipulando reagentes perigosos sem o devido laboratório. Um bom demolidor também possui perícia de *Engenharia Civil* e *Arquitetura* para poder saber onde plantar uma bomba para causar o máximo de destruição possível - há sempre a possibilidade de que uma bomba destrua um andar e apenas chame a atenção de todos os carnicais do prédio sobre a presença de caçadores.

MÉTODO #5: MANOBRA KANSAS CITY

A manobra Kansas City consiste em criar um engodo para que os inimigos olhem para aquilo, quando na verdade o plano é algo totalmente diferente. Essa manobra é melhor utilizada quando se sabe que o grupo, a organização ou o Clube possui um espião. Os caçadores devem alimentar a organização com informações falsas de modo que o espião envie essas informações pro inimigo, enquanto que a verdadeira estratégia está em andamento. Vampiros podem acreditar que os caçadores vão atacar aquele sangrento baile de máscaras cheio de sanguessugas, e na ver-

dade até enviam um grupo pra isso (veja mais à frente o Método #9) mas na verdade estão indo plantar bombas nas residências deles ou tomar algo de muito valioso para usar contra eles. É uma manobra engenhosa, sutil, audaciosa e inteligente, mas precisa ser bem detalhada ou tudo pode ir por água abaixo se um idiota fizer seu papel errado.

MÉTODO #6: FOGO CONTRA FOGO

Se o método #3 já é controverso, o #6 transforma aliados em párias e inimigos. Esse é o método dos frutos do estupro ou sedução de vampiros, do ritual demoníaco pra gerar anticristos ou o resultado do pecado de anjos. Nesse método o caçador possui os Dons das Trevas das criaturas da noite, os poderes do vampiro, do demônio, dos lobisomens ou dos anjos.

MÉTODO #7: ESTUDO DE CAMPO

O estudo de campo é um método utilizado pela maioria dos caçadores que conseguem sobreviver por muito tempo. Conhecer o inimigo que está sendo caçado naquele momento. Escutas telefônicas, noites em claro sobre telhados observando a casa do inimigo, revirar latas de lixo atrás de anotações, tudo isso antes da caçada em si, quando o combate deverá favorecer em todos os aspectos o caçador. Um caçador preparado é um caçador vivo.

MÉTODO #9: SUICIDA

Às vezes não se tem muito pelo que viver, amigo. Ou, às vezes, vale a pena jogar todas as cartas que tiver na mesa e pagar pra ver. Nesse método não existe regra, não existe saída: alguém tem que acabar se sacrificando. Um dos caçadores vai ser a isca viva e sabe que seus amigos não aceitarão ele ser usado como refém. Os caçadores devem jogar com tudo que tiverem, sem piedade, sem medo, matar os malditos desgraçados e levar todo mundo junto. E morrer sabendo que seus amigos irão beber uma rodada em seu nome.

APRIMORAMENTOS

ALMA PURA

2 pontos: Nenhum demônio ou espírito maligno é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem pecados, puro de pensamento e ações). O demônio ou espírito maligno 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 ele poderá ser atacado nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma.

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

3 pontos: igual o anterior, mas Poderes Demoníacos, ou Magias dos Caminhos de Arkanun e Trevas sofrem um redutor de 5D 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 de fogo ou armas brancas ao mesmo tempo, se forem adequadas para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria: rifles, metralhadoras, artilharia pesada, arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos,

as grandes espadas etc. 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 carregar 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.

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 (US\$). O Personagem possui inicialmente ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda, que também deve ser usado pra comprar uma residência (se tiver) ou pagar a hipoteca e o veículo (se tiver) ou seu parcelamento.

Caso o Narrador não queira lidar com valores para Recursos de um Personagem, ele pode apenas fazer um teste de $[(INT+CAR/2) \times 4 + (\text{Nível de Recursos} \times 10)]\%$. Dependendo do item comprado, o Narrador pode tornar o teste Fácil, Normal ou Difícil, bem como impor penalidades, de acordo com a regra de Acessibilidade no capítulo Equipamentos. Os objetos descritos no decorrer deste livro não conterão preços, cabendo ao Narrador estipulá-los caso utilize a regra normal ou com bom senso caso use a regra de Teste de Recursos. Se o Jogador tiver uma Falha Crítica nesse Teste, o Personagem perderá 1 ponto de Recursos e Dinheiro permanentemente (talvez tenha gastado toda sua conta bancária na compra, suas contas do mês não poderiam arcar com aquela compra, precisou pedir empréstimos bancários com juros altíssimos, deu seu cartão de crédito ou senha do banco para um golpista, etc.).

Esse Aprimoramento foi alterado da regra original.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000/mês.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000/mês.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000/mês..

4 pontos: renda de até US\$ 16.000/mês.

5 pontos: renda de até US\$ 32.000/mês.

COMBATENTE SAGAZ

O Personagem possui um equilíbrio entre suas habilidades de luta.

3 pontos: o Personagem não precisa gastar pontos para a Defesa em qualquer Perícia de combate com armas brancas ou marciais. O valor de Ataque poderá ser utilizado também para Defesa, com um redutor de -20%. Porém, o valor máximo de sua Perícia não pode ultrapassar o valor de Teste do Atributo-chave (ou seja, Atributo $\times 4$), incluindo o bônus do Atributo.

4 pontos: o Personagem não tem redutores para Defesa.

5 pontos: o Personagem pode escolher um bônus extra de +30% para Ataque ou Defesa.

NERD

4 pontos: o Personagem ganha +15% de perícias

por evolução de nível, totalizando +40% (caso seja um místico, +10%). Entretanto, só poderá gastar esses +15% em perícias com Atributo-chave Inteligência. Excepcionalmente, também é permitido gastar em *Conhecimentos Proibidos* e *Informática*.

SENSIBILIDADE À MAGIA

1 ponto: o Personagem consegue sentir magos nas proximidades. Ele detecta magos em um raio de seu bônus de PER $\times 3$ metros. Com 3 rodadas, ele pode detectar também se um objeto é mágico.

FALSO VAMPIRO

1 ponto: o Personagem não costuma ver o sol, tem pele muito pálida e consegue engolir vários litros de sangue antes de ficar doente. Provavelmente é um gótico ou se parece muito com um. Pode conseguir passar-se por um deles, mas ainda precisa de conhecimento vampírico se pretende camuflar-se perfeitamente. A aura do Personagem ainda será a de um humano.

SNIPER

1 ponto: Quando o personagem usa uma arma de projétil, como um arco ou rifle, a distância atingida é aumentada em 50% sem redutores (multiplique por 1,5). Quando usa uma arma de arremesso, a distância atingida é dobrada.

CASAMATA

3 pontos: o Personagem possui um QG, um local seguro para planejar suas caçadas. O local pode ser um clube privado com sistema de segurança tecnológico, uma velha mansão rodeada de espíritos guardiães, uma igreja protegida por anjos ou um templo profano assediado por demônios, uma casa cercada de feitiços de ocultamento, o que importa é que é um local seguro e pode ser utilizado para descanso e planejamento do caçador sem preocupar-se com retaliações. Os detalhes da segurança ficam de acordo com o que cada Narrador considerará seguro o suficiente para sua campanha. O Personagem precisa

ter meios para manter seu refúgio seguro (seja constantes sacrifícios para os demônios, atrair fiéis com orações, pagamentos para guarda-costas, etc.). O local pode habitar de 1-10 moradores de acordo com o tipo de local.

CORPO FECHADO

3 pontos: O Personagem foi abençoado, ele não sucumbirá a morte certa nem mesmo nas piores condições. Em um golpe que facilmente lhe tiraria a vida, ele salva-se milagrosamente. O golpe ainda causará dano, mas nunca será suficiente para matá-lo (apesar de poder desacordá-lo). O inimigo estará certo de que conseguiu matá-lo, e quando for embora, o Personagem acordará com 1 Ponto de Vida. Essa habilidade poderá ser utilizada um número de vezes igual seu modificador de CON, quando então a perderá para sempre.

REPUTAÇÃO

O Personagem é reconhecido por seus atos que acabaram ficando muito conhecidos em

seu meio, e isso lhe conferiu certo respeito e admiração. Um Personagem só pode ter reputação em um nicho específico: caçadores, cientistas, aventureiros, lobisomens, vampiros, etc. É como ser sua própria lenda. Uma vez que o Personagem é reconhecido, ele é assediado por aqueles que o reconhecerem de forma sutil ou desesperada, dependendo do NPC.

Esse Aprimoramento foi alterado da regra original.

2 Pontos: *Conhecido.* A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem tem um bônus de +20% em testes sociais com aquele NPC..

3 pontos: *Famoso.* A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem tem um bônus de +50% em testes sociais com aquele NPC.

4 pontos: *Lendário.* A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 90% dela



reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem pode realizar testes sociais com um nível de dificuldade inferior com aquele NPC.

+1 ponto: o Personagem pode gastar 1 ponto extra para ser conhecido em mais de um nicho.

DANO PERSISTENTE

3 pontos: o Personagem tem um meio de que sua arma não permita que o dano causado possa ser regenerado pelo poder *Regeneração* ou curado de outras formas além de 1PV/6 horas. Esse Aprimoramento só pode ser usado pra UM tipo de dano, para UM tipo de criatura sobrenatural específica, seja com as mãos nuas, garras, mordida, balas (de uma arma específica) ou uma lâmina específica. Caso seja uma arma, logo que suas propriedades forem conhecidas, ela será muito valiosa para seus inimigos (e mesmo outros caçadores ávidos por aumentar seu ranking no Clube de Caça ou por o acharem estúpido demais pra ter algo tão valioso) e eventualmente tentarão tomá-la de você.

INCANSÁVEL

1 ponto: O personagem é muito resistente ao sono. Ele só precisa fazer testes de CON para não adormecer após o 3º dia em claro. Esse Aprimoramento não prejudica o sono normal do Personagem.

TOCADO PELA MORTE

1 ponto: o Personagem já esteve do outro lado e retornou. Ele teve uma experiência de pós-vida, chegando muito próximo de morrer (de fato, de permanecer morto) e retornou. Como resultado agora ele pode ver fantasmas. Mediante um teste de PER ele pode notar qualquer fantasma, espectro, obsessador ou artefato espiritual em sua linha de visão.

ALIADO VAMPIRO

1 ponto: o Personagem possui um aliado entre os inimigos. Talvez seja um caçador que foi vampirizado, uma namorada ou ele apenas salvou sua vida quando poderia tê-lo deixado pra morrer. De qualquer forma,

vocês possuem um laço (de amizade ou não) e se ajudam mutuamente quando podem. O Aliado Vampiro pode colocar seu pescoço em risco pelo Personagem, mas não irá se envolver em situações obviamente suicidas, use esse Aprimoramento com cuidado.

ALIADO LOBISOMEM

1 ponto: como o Aprimoramento Aliado Vampiro, mas nesse caso é um lobisomem (para escolher a seita a qual pertence, veja o livro LOBISOMEM: A MALDIÇÃO).

APRIMORAMENTOS NEGATIVOS

ALCOÓLATRA

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

ALMA VENDIDA

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumprir sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem (um mago poderoso, um demônio ou uma criatura mística), está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

AMIGO VAMPIRO

-1 ponto: diferente do Aprimoramento *Aliado Vampiro*, aqui seu melhor amigo foi vampirizado, só que ele não é exatamente útil. Na verdade, ele não é o melhor exemplar de vampiro, e está eventualmente em

apuros, seja contra outros vampiros, seja com caçadores, ou até coisa pior; e como um bom amigo, você está lá pra ajudá-lo. Caso o Jogador se recuse a interpretar plenamente esse Aprimoramento, ele deve perdê-lo, bem como o ponto de bônus ganho em sua ficha.

AMIGO LOBISOMEM

-1 ponto: como o Aprimoramento Negativo *Amigo Vampiro*, mas nesse caso é um lobisOMEM (para escolher a seita a qual pertence, veja o livro LOBISOMEM: A MALDIÇÃO).

CHANTAGEADO

-1 ponto: o Personagem está sendo chantageado. O motivo da chantagem pode ser dinheiro da máfia, um assassinato mal encoberto, um segredo sombrio do passado, os motivos podem variar, mas o Personagem vai se tornar um pária da sociedade em que vive (seja mundana ou de caçadores) e ele tem que realmente afetar a vida do Personagem. Não pode ser chantageado por um assassinato se o Personagem já for procurado por outros assassinatos, ou por dinheiro da máfia se ele já é um fora-da-lei ou um motoqueiro que está pouco se lixando pra isso! O motivo tem que realmente torná-lo um excluído, onde seus colegas e companheiros o banirão de seu convívio, isso se não quiserem matá-lo. O chantageador está em posição de fazer a chantagem: o Personagem não sabe como encontrá-lo e, se sabe, não tem como afetá-lo (talvez ele seja rico e poderoso, está muito protegido por aliados ou apenas é muito influente no Clube de Caça pra tocá-lo).

CÓDIGO DE HONRA

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu

adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda). O Jogador é livre pra criar seu próprio Código em conjunto com o Narrador.

COMPLEXO DE CULPA

-1 ponto: você se sente terrivelmente culpado por alguma coisa que fez no passado e julga-se responsável por todas as conseqüências disto. Às vezes, o motivo do acontecimento realmente foi culpa sua, em outros casos não, mas igualmente o Personagem se atribui como um responsável direto. Em todas as situações que lembrem o motivo que ocasionou seu complexo, deve fazer um Teste de WILL. Em caso de falha, o personagem ficará extremamente deprimido e todos os seus Testes se tornam Difíceis.

FLASHBACK

-2 pontos: o Personagem sofreu um trauma terrível, e sua mente tende a regressar para aquele momento de sua vida sempre que se encontra em uma situação de estresse (teste WILL Normal). Caso falhe no teste, o Personagem ficará incapacitado por 1d6 rodadas revendo em sua mente o momento de seu trauma.

SENTIDOS PARANÓICOS

-3 pontos: o Personagem perdeu seu tato para reconhecer vampiros ou outro ser sobrenatural específico que caça, e agora vê as pistas freqüentemente em humanos normais. Indivíduos com pele branca parecem com vampiros, góticos parecem com vampiros, unhas longas parecem-se com garras, e ele pode jurar que viu presas em outro logo ali. O Narrador escolhe o momento em que a paranoia alucinante se ativa, e faz um teste secreto de PER; caso tenha sucesso,

nada acontece, mas caso tenha falha, seus sentidos lhe enganarão e ele realmente acreditará que achou um vampiro/demônio/lobisomem/anjo/etc. O Personagem não tem conhecimento de sua condição e acredita ainda ser capaz de reconhecer tais criaturas como sempre conseguiu.

FAMÍLIA DESESTRUTURADA

-1 ponto: a mulher e filhos do Personagem se afastaram dele por sua estranha vida de caçador, mas ele ainda sente sua falta e os ama profundamente. Ele deve fazer algum esforço para vê-los, mesmo que isso lhe traga problemas judiciais. O Personagem anda com suas fotos na carteira e bebe depressivamente olhando para suas fotos. Uma vez por semana ele deve fazer um teste de WILL Difícil; em caso de falha, ele irá tentar vê-los, seja na saída do colégio, do trabalho, do cursinho ou diretamente na porta do apartamento. Em caso de Falha Crítica, ele irá sequestrar um deles ou mesmo todos e se meter em um grande problema.

CARNIÇAL

-2 pontos: o Personagem é um servo leal de um vampiro, escravizado pelo poder *Ghoul* (escolha em qual dos níveis do poder o Personagem está preso). O Personagem é leal a seu mestre e não fará nada para prejudicá-lo. Os outros caçadores não sabem disso e provavelmente ele será morto assim que seu segredo sujo for descoberto.

EX-CARNIÇAL

-1 ponto: o Personagem é um ex-servo de um vampiro, foi preso pelo poder *Ghoul* por um longo período (mas não suficiente para matá-lo) e conseguiu libertar-se. Outros caçadores sabem do seu passado e desconfiam que vampiros possam tê-lo influenciado de alguma forma permanente. Testes sociais possuem um redutor de -30% com caçadores que saibam de seu passado.

EX BRUXA

-1 ponto: não, o Personagem não é uma ex-bruxa, ele tem uma ex-mulher ou ex-marido que é um Mago ou Bruxa. Infelizmente o casamento/namoro não terminou bem, e agora ela(e) lhe atormenta, podendo inclusive ter deixado pequenas maldições que lhe incomodam freqüentemente.

RESQUÍCIOS DE ISITHFUNTELA

-1 ponto: o Personagem foi alvo do poder *Isithfuntela* dos vampiros e conseguiu libertar-se de sua influência, mas ainda resta o pino de ferro enfiado na base de sua nuca. Ele não pode retirá-lo correndo o risco de ficar paraplégico. Caçadores que perceberem o prego acharão que o Personagem é um maldito servo de vampiros, o que pode causar um grande problema. Explicar a situação pode resolver o problema, mas também apenas criar desconfiança ou até a expulsão do Personagem do grupo de caçadores.

MÁ REPUTAÇÃO

O Personagem é reconhecido por seus atos vis que acabaram ficando muito conhecidos em seu meio, e isso lhe trouxe temor e ódio. Um Personagem só pode ter reputação em um nicho específico: cientistas, aventureiros, lobisomens, anjos, demônios, caídos, alastores, caçadores do sobrenatural, etc. Porém, essa má reputação também pode vir com mandados de prisão, inimigos e muitas dificuldades!

Esse Aprimoramento foi alterado da regra original.

-2 Pontos: *Reconhecido.* A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 20% dela reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem tem um bônus de -20% em testes sociais com aquele NPC.

-3 pontos: *Infame.* A cada pessoa que encontrar, você tem uma chance de 50% dela reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem tem um bônus de -50% em testes sociais com aquele NPC.

-4 pontos: *Temido.* A cada pessoa que

encontrar, você tem uma chance de 90% dela reconhecê-lo. Caso o reconheça, o Personagem pode realizar testes sociais com um nível de dificuldade maior com aquele NPC.

LINHAGEM VRYKOLAKA

-1 ponto: o Personagem pertence a linhagem mortal de Vrykol, o primeiro vampiro Vrykolaka. Esses descendentes são alvo de transformação para outros Vrykolakas. Dizem os caçadores mais experientes que um desses descendentes precisa ser enterrado vivo para tornar-se um vampiro, mas alguns apenas transformam-se espontaneamente em certa idade. Devido esses boatos, nenhum caçador confia no Personagem, e ele tem -30% em testes sociais com qualquer caçador que conheça esse fato. Também, se o Personagem for vampirizado, se tornará um NPC na campanha.

ALUCINADO

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

ASSASSINO SERIAL

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Humanos, vampiros ou outros seres sobrenaturais não contam para esse Aprimoramento. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vítima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.

-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez várias vítimas, e tomou gosto pelo sangue.

Tanto que quando está próximo a uma possível vítima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

DUPLA PERSONALIDADE

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

ESQUIZOFRÊNICO

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

FOBIA

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

INCRÉDULO

-1 ponto: o Personagem se recusa a acreditar com todas as suas forças em entidades

sobrenaturais. Tudo o que ele vê de mágico ou místico possui uma "explicação científica", seja ela qual for. O Personagem vai tentar bolar pra si mesmo uma explicação, por mais absurda que ela pareça, e irá se comportar como se esta fosse a verdade. O Jogador deve interpretar tal defeito a risca, seja acreditando que vampiros são apenas pessoas com algum tipo de raiva (doença canina), demônios são alucinações, deformações radioativas, poderes sobrenaturais são resultado de alucinações geradas por gases tóxicos, etc. Uma vez estabelecida a "explicação", o Jogador não pode trazer informações inexplicáveis para o combate, como a presença de poderes que ainda não sabe que existem no oponente. Quando confrontado com uma situação que o JOGADOR não possa criar uma explicação imediatamente, o Narrador deve rolar 1d6 e

esse valor será o número de rodadas em que o Personagem ficará atordoadado com a situação.

MANIA DE PERSEGUIÇÃO

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que "eles" estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.



ORGANIZAÇÕES

CLUBE DE CAÇA

O Clube de Caça é uma organização de caçadores de vampiros americana formada por caçadores de animais experientes, ex-policiais, sobreviventes de ataques de seres sobrenaturais, e toda sorte de pessoas em busca de vingança contra essas criaturas ou viciados em adrenalina. O Clube começou nos EUA mas atualmente já se espalhou pelo restante da América do Norte, Latina, do Sul e partes da Europa. Seu criador foi o imortal Christian O'Brian, atualmente desaparecido, e o comandante atual é a Morte em pessoa.

RANKING

O ranking do Clube de Caça é uma forma de manter os caçadores afiados, um jogo interno de verem quem é o melhor caçador. O ranking acabou se tornando tão importante que os líderes americanos do Clube perceberam que muitos caçadores evitaram de abandonar as caçadas por estarem viciados no jogo que o ranking gerava. E em vez de acabarem com essa distorção dos valores, o Clube instituiu uma série de premiações para os maiores rankings.

Dentre os benefícios, quando um caçador consegue sua segunda caça (ou seja, se ele

Ranking	Carta	Contagem de Corpos	Benefícios
51+	Dois de Espadas	1 ou nenhum	Nenhum benefício.
50-59	Três de Espadas	2-10	Permitido saber quais as Fraquezas gerais.
40-49	Quatro de Paus	11-20	Acesso a <i>Armas de Fogo 3</i> .
30-39	Cinco de Ouros	21-30	Pode ser retirado da cadeia uma vez por ano. Caso seja preso mais vezes, terá de sair por sua própria conta, amigo.
20-29	Seis de Copas	31-40	Acesso a equipamentos exclusivos.
10-19	Sete de Paus	41-50	Pode ser retirado da cadeia duas vezes por ano.
9	Oito de Copas	55	Acesso a saber Fraquezas de seres mais raros, como demônios e suas Castas.
8	Nove de Espadas	60	Pode ser retirado da cadeia três vezes por semestre.
7	Dez de Ouros	70	Ganha 1 Poder Sobrenatural, independente do Nível. E se abrir o bico, a Foice cuidará de você.
6	Dez de Paus	80	Ganha 1 Poder Sobrenatural. Pode ser retirado da cadeia quantas vezes precisar.
5	Dez de Copas	90	Ganha 1 Poder Sobrenatural.
4	Dez de Espadas	100	Ganha 1 Poder Sobrenatural.
3	Valete	120	Ganha 1 Poder Sobrenatural.
2	Ás	150	Ganha 1 Poder Sobrenatural.
1	Rei de Copas	?	?

provar que não matou seu primeiro apenas por sorte ou acidente), algum membro pode lhe ensinar uma coisa ou duas sobre como eliminar seus próximos alvos. É de praxe ensinar algumas Fraquezas da raça sobrenatural caçada pelo Personagem, mas nada muito específico (afinal, a maioria dos caçadores, mesmo os experientes, não sabe muita coisa). É ensinado apenas o essencial para o caçador não morrer fazendo alguma burrice.

Uma vantagem do Clube essencial para seu funcionamento: eles podem lhe tirar da cadeia. Se sua casamata local é abastecida com investidores, será utilizado de advogados para garanti-lo uma liberdade ao andar pelas ruas ou tentar tirar um cartão de crédito, mas se não tiverem tanta estrutura, nada que um ataque ao ônibus da prisão correcional não surta os mesmos efeitos, não é? Eventualmente um caçador pode ser preso mais vezes do que o Clube acha que ele vale, essa será uma das poucas vezes que ele dará as costas para um dos seus. Mas cuidado: se você for falar demais em troca de diminuição de pena, morrer afogado na privada em uma cela é uma maneira terrível de partir.

O **Coringa** é um status secreto no Clube de Caça, fornecido ao caçador que já perdeu as estribeiras, mas ainda é muito bom no que faz e não pode ser apenas silenciado. Ele já não segue nenhum código de conduta, podendo matar companheiros, inocentes, viver no limite, podendo morrer a qualquer momento. De fato um caçador que se torna um Coringa nunca vive muito tempo, morrendo por seus próprios atos loucos.

CÉLULAS NUMA MESMA CIDADE

Uma célula é uma unidade de caçadores que atuam em conjunto para obter melhores resultados. Geralmente estabelecem um local como sua base, sua casamata. Caçadores não gostam de obedecer à ordens, sendo rebeldes por natureza, mas na hora do combate todos eles concordam que se cada um fizer o que bem entender, o inimigo irá destroçá-los. Então, é de comum acordo que possuam um líder de campo, que geralmente acaba sendo

responsável por todas as ações conjuntas de sua célula, punir e delegar funções. Não necessariamente o líder é o com maior ranking.

Eventualmente as alcunhas e títulos referentes ao status de um caçador no ranking do Clube varia. Isso é pra confundir a espionagem dos vampiros e dedo-duros que procuram saber quais caçadores são mais perigosos. Segue uma lista de títulos comuns:

Militar: General, Capitão, Sargento, Comandante, etc.

Mitológico: Anjos da Guarda (Caçadores), Einherjar, Senhor das Tempestades, Gigantes (Tropas de choque), Querubim (Novato), Espectro (Batedor), Lokianos (Feiticeiros), etc.

Empresarial: Júnior, Estagiário, Gerente, Coordenador, Diretor, Tesoureiro, etc.

A CASA SEMPRE GANHA

Um Caçador não pode esperar vencer sua luta contra o mal. Ele simplesmente não é bom o suficiente. Ele não tem poder o suficiente. Ele deve esperar apenas fazer seu dever ou sua vingança e levar quantos deles puder antes de afogar-se em seu próprio sangue.

FORÇA NOS NÚMEROS

Essa é a grande vantagem dos caçadores sobre os monstros. Enquanto eles são poucos, os humanos são muitos. Cada nova vítima que um vampiro faz toda noite gera uma família traumatizada, um marido vingativo, um policial curioso e um detetive com a pulga detrás da orelha. E essas pessoas que mais dia ou menos dia aumentam as fileiras de caçadores pelo mundo todo.

O GOVERNO SABE?

Sim e não. Apenas alguns membros maiores do governo estão a par de que criaturas sobrenaturais existem, a maioria deles são membros dos Iluminados, Rosacruz ou Maçonaria. Isso não significa que eles estejam ali pra ajudar os caçadores: membros dessas Ordens geralmente possuem uma agenda mais imediatista e vêem os caçadores como desordeiros e terroristas em sua jurisdição

fazendo mais mal do que os próprios vampiros. Para todo o resto do governo, caçadores nada mais são do que vagabundos e criminosos.

ILUMINADOS

Os Iluminados são a maior e mais abrangente organização secreta do mundo. Ela existe desde o século 18, guiando e controlando a Humanidade em todos os seus aspectos. Seu objetivo inicial era claro: eliminar a influência sobrenatural na Terra, deixando o destino do mundo para os humanos. Esse objetivo foi se tornando secundário e terciário com o passar do tempo e a divisão dos Iluminados em sociedades menores marginais, como a Maçonaria, Ku Klux Klan, os cabeças da Máfia, e até mesmo organizações governamentais como o FBI e o Pentágono. Aqueles que se lembram - ou mesmo acreditam - no objetivo principal mantém apoio aos caçadores, como aliados, contatos, fundo financeiro ou apenas pra deixá-los longe das prisões.

CRUZANDO A LINHA

Como já foi dito antes, um Caçador não deve esperar fazer muita diferença na guerra contra o sobrenatural. Por mais amigos que possua, mais soldados e aliados, ele simplesmente é só humano. Ele vai envelhecer e morrer, mesmo quando seus inimigos apenas riem de seus esforços nas sombras, esperando que o tempo enfraqueça seus músculos e sua convicção. Todo Caçador veterano tem consciência de seu trabalho (ou pelo menos já deveria ter a essa altura), do que ele é, e do que o inimigo é: um monstro. É muito tentador ao Caçador ir nas linhas inimigas com algum conhecimento adquirido para roubar poder sobrenatural para enfim lutar contra o oponente de igual pra igual. Beber Sanguinus e desenvolver Dons das Trevas para partir vampiros em dois, aprender bruxaria para evocar demônios e barganhar por mais poder, conjurar poderes abismais para ganhar a ferocidade dos lobisomens. Porém, quando essa linha é cruzada, o Caçador entrou em um caminho sem volta e se tornou aquilo que ele mesmo

estava lutando. Claro que irá justificar pra si mesmo seus métodos e que sempre pode simplesmente parar o que está fazendo e será o bom e velho soldado de sempre. Mas a verdade não é bem essa. O poder das trevas sempre cobra seu preço.

CORRUPÇÃO

Nenhuma organização está livre de corruptos. O Clube de Caça não é diferente. Caçadores são os salvadores da humanidade frente aos monstros da noite e da luz, mas não significa que são os melhores exemplos de seres humanos. Na verdade, quanto mais o tempo passa e a experiência fica, caçadores acabam perdendo sua humanidade, guardando as experiências mais horrendas e sangrentas em suas almas. A maioria deles justifica seus atos como males necessários, se tornando cada vez mais fanáticos em sua causa. Porém, há aqueles que guardam dúvidas que nunca somem, não importa o quanto façam em nome do "bem maior". Esses acabam olhando pro que suas vidas se tornaram e vêem que é melhor se juntar ao inimigo, afinal, o que de bom a humanidade lhes deu? Um casamento fracassado, uma conta bancária negativa, uma cicatriz que dói sempre que faz frio? Não, não vale a pena. Alguns caçadores que seguem esse caminho vendem informações do próprio Clube. Posições de casamatas, vendem estoque de armas, e alguns até chegam a fazer pior. Vendem suas **almas**. É muito comum caçadores fazerem pactos pra terem de volta aquilo que perderam: o amor de suas famílias, algum familiar morto de volta, riquezas, e às vezes, só esquecer todas as monstruosidades que fizeram. Há aqueles que não querem voltar atrás, e sim seguir em frente, e sabem que seus amigos não vão deixá-los em paz. Esses escolhem o caminho do poder, eles querem a mesma força que seus ex-inimigos possuem. O Jogador que segue esse caminho na criação do personagem pode optar pelo Kit *Caçador de Anjos* presente no próprio livro **CLUBE DE CAÇA**, não necessariamente utilizando-o para caçar anjos.

Um último aviso para aqueles que desejam trair o Clube: o líder é o Ceifador em pessoa

(embora poucos acreditem nisso no sentido literal). O Clube foi criado para eliminar aquelas criaturas que driblam a morte para viverem pra sempre. O Clube de Caça cuida dos seus. Caçadores que desertam o Clube e se transformam em vampiros no processo se tornam prioridade máxima. Se uma coisa que o Ceifador odeia é um filho da puta traidor.

NÔMADES

Normalmente, caçadores estabelecem uma cidade como território de caça. É conveniente porque além de estarem defendendo seus amigos e família, estarão em um terreno que conhecem a vida diurna e noturna, seus becos e avenidas, rotas de fuga e território dos inimigos. Mas também tem suas desvantagens: uma vez que o caçador seja descuidado, seu rosto pode acabar em todas as delegacias locais, nas listas de procurados do FBI, e logo sua cidade vai ficar cada vez menor e cada esquina em que houver um policial o caçador vai se sentir mais e mais acuado. Alguns preferem evitar esse tipo de problema, seja porque já tiveram muitas problemas em cidades anteriores, seja porque são nômades por natureza. Esse tipo de caçador vive nas estradas, em motocicletas envenenadas ou carros recheados de armas, arrumando problemas por onde passam. Nenhuma casamata vê com bons olhos os nômades: sem nenhuma identificação além de conhecimentos proibidos as pessoas normais, sem afiliações, e geralmente sem nenhum caçador de boa índole (se é que isso existe) para falar por eles. A maioria das casamatas costuma ignorar pedidos de hospedagem ou ajuda de caçadores nômades, exceto quanto é sobre caçadas, o qual eles fazem apenas se tiverem certeza de que não estarão caindo em uma armadilha.

AS FOICES

Foice é o nome do grupo de elite de caçadores de uma cidade. Qualquer cidade grande com um número de pelo menos 20 caçadores e muitos problemas com vampiros possui uma Foice, seja ao menos um caçador ou vários.

Quando o Personagem atinge um ranking considerável em sua cidade ou mata - por competência e não apenas sorte - um vampiro poderoso, o líder do Clube local informa as sedes dos EUA o feito, e se merecedor, o Personagem recebe uma visita de um dos membros. Alguns dizem que é um Feiticeiro, outros acreditam ser o próprio Ceifador (embora as descrições entre os caçadores sobre esse membro nem sempre sejam as mesmas). O Personagem é convidado pra um Ritual em que o mesmo adquire um poder sobrenatural. Essa é a única exceção onde poderes são bem vistos entre o Clube, uma vez que não vieram de estupros por anjos, rituais infernalistas ou *fangbangers*.

EC-12

Em 1990 o líder da casamata dos EUA, Connor McVoy emitiu um relatório para Roma esmiuçando em detalhes atividades demoníacas em Detroit. McVoy não era apenas um líder implacável, mas também um cínico, fato esse que escondeu por anos após perder sua fé. Nesse mesmo relatório ele explicitou também atividades de fenômenos angelicais que geravam um fanatismo extremista e atividades de assassinato. Ele próprio pôde comprovar atos milagrosos voltados a silenciar indivíduos de Detroit que buscavam dificultar a vida da congregação que se formava em torno de novas religiões. A resposta para o relatório foi uma ordem para olhar para o outro lado. McVoy não aceitou aquela ordem e utilizou das forças a seu comando pra entrar na congregação em um dos cultos e exterminar todos que estavam orando enquanto o líder religioso ordenava que seus auxiliares untassem o altar com o sangue virgem de uma jovem do bairro em nome do deus vingativo do velho testamento. Foram ao todo 45 mortos. O líder da Umbra Domini sabia que o Vaticano não iria deixar aquilo impune, e no mesmo dia antes do ataque ordenou que seus soldados retirassem todo o equipamento especial da casamata, inclusive a tecnologia avançada dos cybertemplários, grimórios apreendidos,



tomos de criação de itens sagrados, listas de contatos, afiliados, outras casamatas e informações secretas do Vaticano e mudassem tudo para uma nova sede secreta.

E assim nasceu a EC-12 (*12o Esercito di Cybertemplari*), facção rebelde da Umbra Domini. A EC-12 tem sido uma mancha no histórico da Umbra Domini desde sua criação e seus membros não pensarão duas vezes antes de exterminá-los, e vice-versa.

A organização conta com a vasta rede de informações e recursos roubada da Umbra Domini, o que por si só já lhe deixa anos à frente da maioria das organizações de caçadores. Diferente do grupo original, a EC-12 caça demônios e atividades angelicais suspeitas, não pensando duas vezes antes de eliminar um anjo que esteja fazendo algo que não pareça ser claramente um ato bondoso. Seus agentes são altamente treinados e possuem uma larga experiência de campo, novos recrutas são retirados de outras organizações secretas como Majestic, FBI e CIA.

EC-12

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos

Custo: 4 pts. de Aprimoramentos, 300 pts. de Perícias.

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: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 3, Cibernéticos 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

BLACKWATER

Blackwater é uma agência de mercenários fundada em 1996 por ex-Seals. Sua criação foi um passo para uma estratégia maior, fornecer forças armadas para qualquer um que pudesse pagar, mas também deslocar grupos de caçadores altamente armados para qualquer região do globo sem chamar atenção para seus verdadeiros motivos. Os Blackwater são menos comuns em zonas urbanas, exceto aquelas completamente destruídas, como algumas cidades africanas e do Oriente Médio. Seu diretor, **Erik Prince**, é um ex-Templário da Ordem de Salomão que tem como objetivo pessoal exterminar os impérios vampíricos do Oriente Médio. Erik também não nutre bons sentimentos por anjos ou demônios islâmicos e eliminará qualquer um que possa localizar sua posição. A agência tem como inimigo a Sociedade de Hassan, que apesar de compartilharem objetivos em comum, possuem uma relação antiga de rivalidades.

Dentre seus benefícios, um agente da Blackwater tem passaporte e visto garantido pra quase todos os países do mundo, transporte aéreo particular imediato, veículos em terra e acesso a armamentos extras em vários locais do mundo, bem como extração de zonas de guerrilha.

Uma narrativa com esse tipo de Personagem é melhor onde o grupo inteiro é composto por mercenários da Blackwater, aventuras localizadas em áreas de guerra do Oriente Médio e África, onde os Jogadores se sentirão à vontade de portarem armas no meio das ruas e passarem por várias e tensas situações de batalha.

AGENTE BLACKWATER

Tempo de Aprendizado: 3 a 4 anos

Custo: 4 pts. de Aprimoramentos, 300 pts. de Perícias.

Perícias: Direito 20%, Ocultismo 30%, Condução (Carros 30%, Helicópteros 30%), Armas de Fogo (Pistola 50%, Rifle 50%, Submetralhadora 50%), Línguas (Árabe 30%), Computação 30%, Artes Marciais 50/50, Sobrevivência 50%, Manha 20%, Lábia 30%, Investigação 50%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.



KITS

É necessário esclarecer que o Kit Aprimorado pode ser utilizado como o Kit clássico. Ele pode naturalmente não utilizar as habilidades concedidas ou permiti-las apenas pagando um custo em Aprimoramento. Se for utilizá-las como Kit clássico, o Personagem continuará ganhando seus Pontos de Aprimoramento por evolução normalmente.

KITS APRIMORADOS

Este livro utiliza a regra de Kits Aprimorados, que confere habilidades extras com a evolução de um personagem por nível. Por conta dessas habilidades extras, os Kits Aprimorados são um pouco mais caros do que os Kits clássicos. O Narrador pode optar por manter a regra clássica e impedir o ganho das habilidades durante a evolução. Opcionalmente, as habilidades também podem ser compradas como Aprimoramentos, caso queira adotar parte do conceito de um Kit Aprimorado sem ter que abraçá-lo por completo.

Kits Aprimorados possuem algumas regras específicas que os diferenciam dos kits clássicos:

- ✓ **Bônus:** os bônus são cumulativos. Quando ganhar um bônus de +1, e no próximo nível +2, não significa que você possui +3 de bônus, e sim que ganha apenas +1 para finalizar com +2.
- ✓ **Aprimoramentos:** o Personagem só ganha Aprimoramento extra no 5º, 8º, 11º e 14º nível.
- ✓ **Perícias:** Personagens mundanos

ganham +15 pontos de Perícia por nível.

- ✓ Personagens magos ganham +10 pontos de Perícia por nível.
- ✓ **Magos:** Ganham +1 de Focus e +1 Ponto de Magia a cada 2 níveis.

Abaixo seguem-se uma série de Kits para personagens.

CAÇADOR DE VAMPIROS

O Kit a seguir é uma versão de Kit Aprimorado para Jogadores. O Narrador deve sentir-se a vontade em permitir apenas o uso do Kit básico *Caçador* do CLUBE DE CAÇA para campanhas mais realistas ou adotar o desse livro para jogos de ação.

O Caçador de Vampiros é o indivíduo que, por algum motivo, passou a enfrentar e matar essas criaturas da noite. A maioria dos que tentam têm uma carreira curta, mas aqueles que adquirem esse Kit já trilharam esse caminho de fogo, sangue e mortes tantas vezes que se tornaram eles próprios predadores da noite.

O Caçador de vampiros pode fazer seu trabalho por uma série de motivos. Alguns possuem justificativa religiosa, eles caçam vampiros por eles serem claramente monstros demoníacos, criaturas das sombras, e é seu dever eliminá-las (para esses é aconselhável comprar à parte Pontos de Fé). Outro possuem a motivação da adrenalina, os vampiros são a caçada suprema, o último inimigo, esses querem colecionar presas de vampiros para

melhorar seu ranking do Clube. E por último, mas não menos importante, a vingança: um vampiro matou sua esposa, namorada, filhos, pais ou família, e ele dedicou o restante de sua vida á exterminar essas criaturas da face da Terra.

CAÇADOR DE VAMPIROS

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 270 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas 30/30), Armas de Fogo (escolha duas) 50%, Armadilhas 20%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Oculto 30%, Vampiros 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%), Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

1º Caça+5%

2º Domínio da Vontade

3º Caça+10%

4º Detectar Vampiros

5º Caça+15%

6º Presa (Vampiros)

7º Caça+20%

8º Ataque Extra

9º Caça+25%

10º Empalador, Caça+30%

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Detectar Vampiros 1, Presa 1, Ataque Extra 1, Empalador 5.

HABILIDADES

Caça: o Personagem ganha um bônus de +5% na Perícia *Caça/Rastrear*. Essa habilidade é cumulativa.

Domínio da Vontade: com o tempo e a obstinação, o Personagem adquiriu uma força de vontade para resistir à influência dos

seres da noite. Poderes sobrenaturais que não funcionam em seres sobrenaturais também não funcionarão no Personagem.

Presa (Vampiros): o Personagem causa +1d6 de dano em ataques contra vampiros. O Jogador deve escolher apenas um alvo por combate.

Detectar Vampiros: o Personagem se tornou muito experiente em detectar sua caça. Os maneirismos, o comportamento predatório, o tom da pele, o olhar e o desejo por sangue, o hálito de carne humana, o caçador pode detectar esses traços a até 10m de distância sem testes.

Ataque Extra: o Personagem ganha um ataque extra no fim da rodada, sem penalidades.

Empalador: no 10º nível o Personagem tornou-se bastante experiente na habilidade máxima do caçador de vampiros, empalar suas caças. Com um teste Difícil da perícia apropriada, ele pode decidir acertar o coração do vampiro, sem necessidade de teste de FR vs. FR. Perceba que a IP de vampiros é diferente dos outros seres sobrenaturais, e sua carne é perfurada normalmente por armas perfurantes, só o dano é ignorado, permitindo ser empalado normalmente como se não tivesse IP. Essa habilidade é aconselhável apenas para Jogadores e NPCs aliados, e nunca contra eles.

CAÇADOR DE LOBISOMENS

Se o caçador é definido pelo que ele caça, então o Caçador de Lobisomens é o caçador supremo. Ele procura exterminar feras mais perigosas do que o maior dos leões ou tigres, bestas tão inteligentes quanto ferozes e assassinas. A primeira regra pra caçar lobisomens é: nunca lute no corpo-a-corpo. O lobisomem vai lhe despedaçar tão rápido que só vai notar que seus genitais estão a dois metros do seu corpo depois que estiver morto. Um Caçador de Lobisomens usa flechas e balas de prata, fogo e explosivos pra exterminar essas feras. Uma armadilha bem colocada é muitas vezes mais eficaz que o maior dos poderes de fogo. Entretanto, para pegar um lobisomem, o plano deve ser mais

complexo do que apenas jogar uma rede no chão. Muitas vezes envolve reféns, coisas que muitos caçadores desaprovam, mas o Caçador de Lobisomens não mede esforços pra conseguir sua presa.

CAÇADOR DE LOBISOMENS

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 280 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas 30/30), Armas de Fogo (escolha duas) 50%, Armadilhas 30%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Lobisomens 30%), Furtividade 40%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 30%), Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

1º Munição Especializada (Prata), Imune à Licantropia

2º Presa (Lobisomens), Caça +5%

3º Recarga Rápida

4º Caça +10%

5º Munição Especializada (Fogo)

6º Caça +15%

7º Mira Rápida

8º Caça +20%

9º Caça +25%

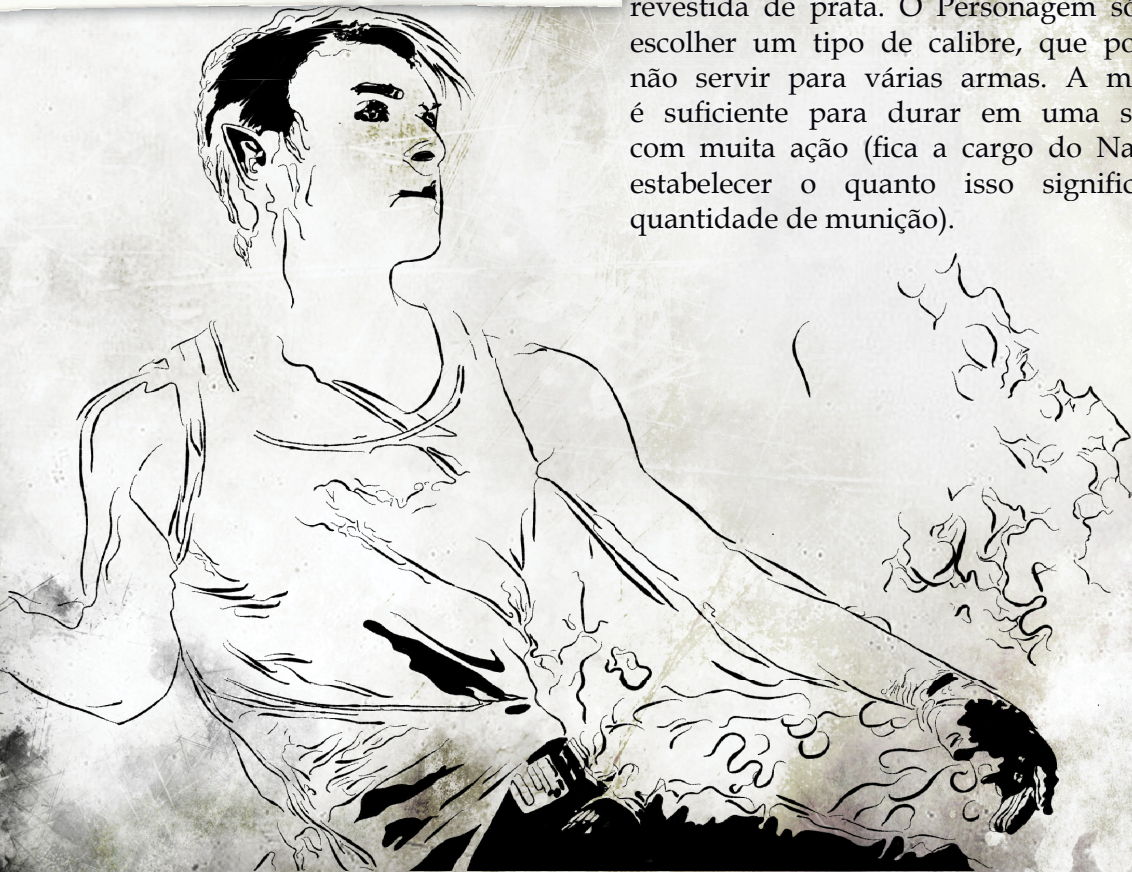
10º Caça +30%

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Munição Especializada 2, Mira Rápida 1, Recarga Rápida 1, Imune à Licantropia 1, Presa 1.

HABILIDADES

Munição Especializada (Prata): o Caçador de Lobisomens ganha auxílio de uma organização maior (AGNI, Clube de Caça, Esfoladores, Iluminados, etc.) que lhe confere semanalmente pacotes lacrados de munição revestida de prata. O Personagem só pode escolher um tipo de calibre, que pode ou não servir para várias armas. A munição é suficiente para durar em uma semana com muita ação (fica a cargo do Narrador estabelecer o quanto isso significa em quantidade de munição).



Munição de prata não permite um lobisomem ativar seus poderes regenerativos acelerados, nem curar-se através de feitiçaria (o máximo que podem conseguir é 1PV/6 horas).

Caça: o Personagem ganha um bônus de +5% na Perícia *Caça/Rastreio*. Essa habilidade é cumulativa.

Munição Especializada (Fogo): o Caçador de Lobisomens ganha auxílio de uma organização maior (AGNI, Clube de Caça, Esfoladores, Iluminatti, etc.) que lhe confere semanalmente pacotes lacrados de munição com fósforo branco, que explode em chamas após disparada. Esse tipo de munição não é permitida em armas de baixo calibre, sendo ideal apenas para escopetas. Ela causa +1d6 de dano e não permite o lobisomem ativar seus poderes regenerativos acelerados, nem curar-se através de feitiçaria (o máximo que podem conseguir é 1PV/6 horas).

Mira Rápida: o tempo de mira ao lutar contra lobisomens é crucial para a vida ou morte do caçador. Com essa habilidade ele ganha o dobro do bônus fornecido pelo tempo da manobra Mirar.

Recarga Rápida: o Caçador de Lobisomens pode recarregar uma arma de fogo, besta ou arco tão rápido que ele não gasta turnos para isso (contanto que possua o pente cheio já pronto). Não funciona para revólveres.

Imune a Licantrópia: o Caçador de Lobisomem é imune a infecção licantrópica que alguns lobisomens possuem. O Narrador é livre para criar alguma explicação em meio ao jogo ou simplesmente adotar que o Personagem possui essa imunidade naturalmente.

Presa (Lobisomens): o Personagem causa +1d6 de dano em ataques contra lobisomens. O Jogador deve escolher apenas um alvo por combate.

SOBREVIVENTE Z

O Personagem conseguiu sobreviver um longo período a uma epidemia zumbi. Esse tipo de epidemia é menos incomum do que parece: governos escondem sua existência em áreas de quarentena, grandes explosões (reportagens como "queda de avião sobre

área X" é muito comum para exterminar todos em uma região) ou mesmo riscar cidades inteiras do mapa para eliminar a ameaça descontrolada. A fonte podem ser variadas para o termo "zumbi": experimento mágico errôneo, infecção arkanita vinda de algum portal aberto, infecção zumbi clássica, etc. Indiferente de como ou onde as coisas deram errado pro Personagem, ele sobreviveu em meio àquele inferno e retornou pra contar a história. Ou pior: ele ainda vive ela, dia após dia, caçando novas fontes de infecção.

SOBREVIVENTE Z

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 170 pontos de Perícias.

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas (escolha uma) 20%, Armas de Fogo (escolha uma) 30%, Condução (escolha um veículo) 20%, Escutar 30%, Esquiva 30%, Furtar 30%, Furtividade 20%, Manipulação (Lábia 30%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Negociação (Barganha 30%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

1º Resistente à Infecção, Arma Improvisada

2º Presa (Zumbi)

3º -

4º Tiro no Cérebro

5º -

6º Apaziguador

7º -

8º Arma Improvisada Aprimorada

9º -

10º Líder da Resistência

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Resistente à Infecção 3, Arma Improvisada

2, Arma Improvisada Aprimorada 3,

Apaziguador 2, Presa 1, Líder da Resistência 3, Tiro no Cérebro 5.

HABILIDADES

Resistente à Infecção: o Sobrevivente Z resiste à infecções sobrenaturais. Por qualquer motivo que seja, talvez apenas puro acaso do destino, ele é imune à infecção zumbi, e bastante resistente à várias outras (licantropia, vampirismo, etc.), ganhando um bônus de +40% em qualquer teste relacionado.

Arma Improvisada: na hora do aperto, qualquer coisa se torna uma arma para se defender de hordas zumbis! Com essa habilidade o Personagem pode utilizar qualquer arma improvisada (garrafas quebradas, pedaços de paus, canos, e até frigideiras pesadas) para causar 1d6+ bônus de Força de dano.

Arma Improvisada Aprimorada: como em Arma Improvisada, mas dessa vez o Personagem causa 2d6+bônus de Força de dano e se torna o combatente mais estranho da batalha!

Tiro no Cérebro: o Personagem pode conseguir um Ataque Localizado no cérebro com um teste Normal -20% em vez de um teste Difícil.

Presa (Zumbis): o Personagem causa +1d6 de dano em ataques contra zumbis.

Resistente à Privação: o Sobrevivente Z pode passar longos períodos de fome e sede. Ele perde 1 PV a cada 5 dias sem comida e/ou bebida.

Apaziguador: ânimos exaltados são o motivo de muitas mortes em grupos de sobreviventes longe da sociedade moderna. O Sobrevivente Z consegue manter a calma quando necessário e utilizar sua lógica pra que o resto do seu grupo não se mate. Um número de vezes por dia igual seu bônus de CAR ele pode acalmar os ânimos de uma discussão ou briga de modo que os alvos fiquem calmos (não é necessário teste, e só é possível com até 5 alvos). Todos pensarão racionalmente e com mais lógica.

Líder da Resistência: em algum momento, os membros do seu grupo tem que tomar grandes decisões que afetam todos. Com

essa habilidade, o Sobrevivente Z pode argumentar e convencer alguém que sua opinião é melhor. É necessário apenas um teste Normal, sem resistência, da perícia *Lábia*. Essa habilidade pode ser usada uma vez por dia e o Jogador/NPC pode mudar de opinião apenas no dia seguinte. Caso não possua a perícia, não poderá usar essa habilidade.

DETETIVE DO SOBRENATURAL

Para se tornar um Detetive do Sobrenatural, o Personagem nunca é um novato. Não, isso é demais pra carne nova. O Detetive do Sobrenatural já passou por todo tipo de situação bizarra. Ele pode ter sido ou não um detetive, mas começou a trilhar esse caminho em algum ponto, o que o levou à descobertas que arrancaria a sanidade dos ossos de qualquer um. Mas não o dele. Na verdade, as descobertas o instigaram, o motivaram a conhecer mais e mais sobre aquele novo mundo de vultos e inumanidades. Plantar escutas, chantagear, subornar, procurar pistas, ligar pontos de um mistério, esse é o seu jogo, essa é a sua vida. Muitas vezes esse caminho levou à mortes de aliados e pessoas queridas.

DETETIVE DO SOBRENATURAL

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 400 pontos de Perícias.

Perícias: Armas de Fogo (Escolha dois Subgrupos 30%), Ciências Proibidas (Oculto 40%, Vampiros 30%, Lobisomens 30%, Demônios 30%, Anjos 30%), Condução (Escolha um Subgrupo 30%), Disfarce (Disfarce 25%), Escutar 20%, Falsificação (Escolha um subgrupo 30%), Furtividade 30%, Informática (Computação 25%), Manuseio de Fechaduras 25%, Pesquisa 50%, Procura 30%.

Aprimoramentos: Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados 3, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.

- 1º Rastro Sobrenatural
- 2º Detectar Vampiros
- 3º Detetive Nato +5%
- 4º Detectar Lobisomens
- 5º Detetive Nato +10%
- 6º Detectar Demônios
- 7º Detetive Nato +15%
- 8º Detectar Anjos
- 9º Detetive Nato +20%
- 10º Psicometria

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Rastro Sobrenatural 3, Detectar Vampiros 2, Detectar Lobisomens 2, Detectar Demônios 2, Detectar Anjos 2, Psicometria 3.

HABILIDADES

Detetive Nato: o Personagem ganha +5% na perícia *Pesquisa/Investigação* cumulativamente.

Rastro Sobrenatural: o Detetive do Sobrenatural consegue encontrar pistas em uma cena do crime que passaria batido pra outros investigadores. O Narrador deve dar prioridade ao Personagem na hora de encontrar esse tipo de pista, afinal, apenas um olho experiente iria notá-las. Um pouco de pólvora poderia ser pra outros detetives prova de um tiro, para o Personagem, um Ritual do Caminho do Fogo. O Personagem ainda precisa fazer um teste de *Pesquisa/Investigação*. Um sucesso ele encontrará pistas e saberá o que foi feito com eles. Um Acerto Crítico ele poderá recriar toda uma cena do crime com as poucas pistas que encontrar.

Detectar Vampiros: o Detetive do Sobrenatural pode reconhecer um vampiro apenas observando-o. Ele reconhece os detalhes da condição vampírica, inclusive os detalhes comportamentais, permitindo-o reconhecer até mesmo sob o poder *Forma Humana*.

Detectar Lobisomens: o Detetive do Sobrenatural pode reconhecer um lobisomem apenas observando-o (em forma humana, obviamente). Ele reconhece a besta interior por detrás dos olhos do lobisomem, e até mesmo os maneirismos suavemente bestiais

são notados.

Detectar Demônios: o Detetive do Sobrenatural pode reconhecer um demônio apenas observando-o. Ele percebe qualquer traço de Fraquezas demoníacas, mesmo sob o poder *Forma Humana*.

Detectar Anjos: o Personagem pode reconhecer um anjo mesmo sob o poder *Forma Humana*.

Psicometria: em algum ponto o Detetive do Sobrenatural foi tocado pelo mundo que tanto perseguiu em toda sua vida: talvez enxergar um abismal tenha estalado algo em seu cérebro, um Espectro abriu seus olhos para o mundo invisível ou ele fez um Pacto; a questão é que agora ele pode detectar sentimentos, impressões dos últimos pensamentos e até a identidade da última pessoa que tocou um objeto ou esteve em um determinado ambiente. Um sucesso normal em um teste de PER lhe dará informações superficiais, enquanto que um Acerto Crítico lhe dará toda a cena, inclusive a identidade dos que estiveram ali.

MENTOR RITUALISTA

O Mentor Ritualista é o pesquisador dos grupos de caçadores, o conselheiro, o mentor e guia do grupo. Ele nunca teve os dotes guerreiros de um caçador, focando seus esforços em soluções inteligentes e estratégias eficientes para a destruição do mal. Seu caminho eventualmente se cruzou com a magia, uma arma elegante, ao seu ver, para seu trabalho. Ele sabe quando seus aliados caçadores estão ultrapassando os limites entre a causa e a corrupção, e sabe guiar seus companheiros para retornarem para a luz. O Mentor Ritualista também tem conhecimento de rituais mágicos e pode conjurá-los de forma totalmente independente, mas limitada, diferente de magos verdadeiros. Ele nunca poderá adquirir o Aprimoramento *Poderes Mágicos* ou perderá as habilidades mágicas deste Kit. Ele também é provavelmente o maior conhecedor e estudioso do sobrenatural que um grupo de Personagens poderá encontrar, sabendo (quase) tudo que se deve saber sobre

vampirismo, demonologia, feitiçaria e demais campos do conhecimento místico.

MENTOR RITUALISTA

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de Perícias.

Perícias: Artes (escolha uma) 20%, Avaliação de Objetos (escolha uma) 30%, Ciências (escolha uma) 40%, Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Oculto 50%, Demônios 40%, Vampiros 40%, Teoria da Magia 40%, Rituais 50%), Línguas (escolha três) 20%, Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Biblioteca Arcana 3, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.

1º Especialista em Rituais, Sem Custo

2º Pesquisador +5%, Teórico da Magia +10%

3º Vampirólogo +10%

4º Pesquisador +10%, Teórico da Magia +20%

5º Demonologista +10%, Vampirólogo +20%

6º Pesquisador +15%, Tetarologista +10%,
Conselheiro

7º Demonologista +20%, Vampirólogo +30%,
Teórico da Magia +30%

8º Caminho Extra, Pesquisador +20%,
Tetarologista +20%

9º Demonologista +30%, Vampirólogo +40%,
Teórico da Magia +40%

10º Pesquisador +25%, Tetarologista +30%,
Teórico da Magia +50%

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Nenhuma das Habilidades é aplicável, do contrário poderiam desbalancear uma Campanha.

HABILIDADES

Especialista em Rituais: o Ritualista pode realizar Rituais de até Focus 4 de até dois Caminhos de Magia, contanto que sejam

Rituais que não causem dano direto (como Bola de Fogo, por exemplo).

Sem Custo: o Ritualista não precisa pagar Pontos de Magia por conjurar Rituais, retirando a magia diretamente de Arkanun.

Caminho Extra: o Ritualista pode realizar Rituais de mais um Caminho de Magia, e, após escolhido, este não pode ser alterado.

Pesquisador: o Mentor Ritualista ganha +5% cumulativamente na perícia *Pesquisa/Investigação*.

Demonologista: o Mentor Ritualista ganha +10% cumulativamente na perícia *Conhecimento Proibido (Demônios)*.

Teórico da Magia: o Mentor Ritualista ganha +10% cumulativamente na perícia *Conhecimento Proibido (Teoria da Magia)*.

Vampirólogo: o Mentor Ritualista ganha +10% cumulativamente na perícia *Conhecimento Proibido (Vampiros)*.

Tetarologista: o Mentor Ritualista ganha +10% cumulativamente na perícia *Conhecimento Proibido (Lobisomens)*.

Conselheiro: o Mentor Ritualista pode usar seu valor de INT como se fosse CAR em qualquer perícia com seu grupo de caçadores, ex-membros e associados amigáveis.

EXORCISTA SUPREMO

O Exorcista Supremo é um homem da fé mais inabalável, da vontade mais férrea sobre suas convicções. Palavras, atos, tortura, nada disso quebra a crença do Exorcista Supremo. Ele é o guerreiro de Deus, o guardião da alma dos homens, trilhando o mundo exconjurando demônios e desfazendo possessões. Sua vontade é tamanha que consegue eliminar a influência dos mais poderosos demônios em corpos humanos, bem como expulsá-los da Terra.

O Exorcista Supremo responde diretamente à seus superiores no Vaticano. Seus atos não condizem com a justiça humana, muitas vezes se valendo de atos ilegais como invasão e destruição de propriedade para encontrar o mal e encará-lo. Mesmo que ele seja preso, qualquer contato com o Vaticano lhe enviará advogados ou mesmo medidas mais sutis

para libertá-lo. Em casos mais graves, até mesmo uma equipe da Umbra Domini.

EXORCISTA SUPREMO

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de Perícias.

Perícias: Artes (Redação 25%), Briga 30/30, Arrombamento 20%, Ciências (Filosofia 35%, Teologia 60%, Pedagogia 35%), Etiqueta (Clero 30%), Idiomas (Idioma Nativo + 20%, Latim 30%, Inglês 30% se não for o Idioma Nativo), Manipulação (Empatia 30%, Liderança 20%), Negociação (Burocracia 20%), Pesquisa 25%.

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano) 2, Clero 1, Pontos de Fé 3, Pontos Heróicos 1.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.



ORAÇÃO DO EXORCISMO

Essa é a oração realizada por Inquisidores no século IX:

"Sit haec sancta et innocens creatura, libera ab omni impugnationis incursu et totius nequitiae purgata discessu. Sit fons vivus aqua regenerans, unda purificans: ut omnes hoc lavacro salutifero diluenti, operante in eis Spiritum Sancto, perfectae purgationis indulgentiam consequantur. Unde benedicto te, creatura aquae, per Deum vivum, per Deum verum, per Deum Sanctum: Per Deum qui in principio verbo separavit ab arida: cuius spiritus super te ferebatur."

1º Exorcismo

2º Vontade da Fé +5

3º Conhecimento Proibido +10%

4º Vontade da Fé +10

5º Abençoado +1d6

6º Vontade da Fé +15

7º Conhecimento Proibido +30%

8º Vontade da Fé +20

9º Conhecimento Proibido +40%

10º Vontade da Fé +25, Abençoado +2d6

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Exorcismo 2, Abençoado (2 no 5º nível, 4 no 10º nível), Vontade da Fé (2 cada nível)

HABILIDADES

Exorcismo: o Personagem pode realizar o Ritual de Exorcismo. Ele deve estar frente ao demônio (ou pessoa possuída por um demônio) e proferir as palavras do Ritual. O Exorcista então testa sua WILL vs. WILL do demônio para esconjurá-lo de volta ao Inferno. É necessário 4 rodadas pra conjurar todo o Ritual de Exorcismo, onde a cada rodada, um teste de WILL é necessário. São necessários acumular 4 sucessos por parte do Exorcista. EM caso de Falha, o Ritual apenas se prolongará por outra rodada. Durante o mesmo o demônio sentirá seu corpo e espírito sendo arrastados de volta ao Inferno sob dor

intensa (-20% em todas as ações para cada sucesso do Exorcista Supremo).

Vontade da Fé: o Exorcista confia em sua fé inabalável pra enviar o demônio de volta ao Inferno. Essa habilidade concede bônus cumulativos à WILL do Personagem exclusivamente para o Ritual de Exorcismo.

Conhecimento Proibido: o Exorcista aprende com os caminhos tortuosos que trilha para salvar as almas dos pecadores. Ele ganha um bônus em qualquer perícia de Conhecimentos Proibidos de acordo com a tabela.

Abençoado: o Exorcista é a arma de Deus na Terra para expulsar as crias do mal de sua Criação. Qualquer demônio do Inferno, Arkanun, Infernun ou entidade com a fraqueza *Corpo Corrompido* recebe 1d6 de dano só ao mero toque do Exorcista (ou tocá-lo, agarrá-lo ou atacá-lo com as mãos nuas também causa dano) sem direito à IP.

EXORCIZADO

O contato com o mundo dos mortos não é algo natural, e muitas vezes cobra seu preço, ainda mais de pessoas normais que nunca enxergaram a verdade do mundo sobrenatural. O Exorcizado é aquele indivíduo comum que teve seu corpo possuído por um Espectro por um longo tempo. Nesse período o Espectro tornou a vida do indivíduo uma fossa social, violentando parentes, matando familiares, destruindo seu corpo com drogas, saindo em ondas de assassinatos em série, relegando-o a completa marginalidade. Por algum motivo, o Espectro abandonou o corpo, seja porque se entediou ou a alma já tinha afundado no completo desespero, se entregando apenas para a anestesiada viagem sombria da possessão, quem sabe até teve a sorte de ter sido encontrado por um exorcista que o livrou do tormento da possessão. O retorno para o mundo é uma experiência tão traumática quanto a possessão: seu corpo sofre com os meses ou anos de abuso físico, o luto pela morte de seus familiares, por suas próprias mãos, o insuportável sentimento de toda uma vida perdida, e encontrar forças para recomeçar é quase impossível. Os

poucos Exorcizados que não se suicidam, acabam tornando-se pessoas traumatizadas e perdidas no mundo. Ainda há aqueles que encontraram uma estranha, mesmo que fortemente indesejada, intimidade com o Espectro que os possuiu. Suas almas se conectaram em algum ponto e a entidade deixou-lhe um conhecimento indelével pra trás.

KIT: EXORCIZADO

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 80 pontos de Perícias.

Perícias: Ciências Proibidas (Oculto 20%, Spiritum 30%), Condução (escolha uma) 30%, Armas de Fogo (escolha uma) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

- 1º Detectar Fantasma
- 2º Memórias de Spiritum +5%
- 3º Sentidos Espectrais
- 4º Memórias de Spiritum +10%
- 5º Golpear Fantasma
- 6º Memórias de Spiritum +15%
- 7º Sentir o Tormento
- 8º Memórias de Spiritum +20%
- 9º Memórias de Spiritum +30%
- 10º Possuir o Morto

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Detectar Fantasma 2, Sentidos Espectrais 3, Golpear Fantasma 2, Sentir o Tormento 2, Possuir o Morto 5.

HABILIDADES

Memórias de Spiritum: o Exorcizado possui algumas lembranças do mundo dos mortos. No começo são falhas e enevoadas, mas com o tempo elas se tornam mais e mais claras. Essa habilidade concede um bônus no *Conhecimento Proibido (Spiritum)*.

Detectar Fantasmas: o Exorcizado agora pode sentir a presença de fantasmas e espectros a até 100m mediante um teste de PER. Ele não sabe onde estão, apenas sente sua presença.

Sentidos Espectrais: o Exorcizado pode aguçar sua percepção e ver as sombras e ouvir os murmúrios dos mortos. Com essa habilidade, ele pode ver e ouvir espíritos até onde sua visão e audição alcançam mediante um teste de PER. Essa habilidade pode ser desligada a qualquer momento.

Golpear Fantasmas: o Exorcizado entendeu que sua alma não apenas é uma extensão de sua carne e mente, mas também pode ser usada para afetar o mundo espiritual. O exorcizado pode golpear fisicamente fantasmas, apesar de não poder utilizar-se de armas, exceto aquelas de origem espiritual.

Possuir o Morto: nesse nível, o Exorcizado passa a manifestar sentimentos sombrios, desejos quase profanos. Alguns poderiam chamar de uma versão sombria da Síndrome de Estocolmo. O Exorcizado agora DESEJA uma nova possessão, mas agora ele não quer ser dominado, e sim ser o dominador. Ele agora é o espectro para os mortos. Ele manifesta a habilidade de poder absorver para si aqueles que não mais caminham entre os vivos. Em termos de jogo, o Exorcizado pode fazer um teste de WILL vs. WILL de um espírito (Obsessor, Fantasma, Espectro ou Habitante do Sonhar). São necessários 4 sucessos em um teste resistido. Caso o espírito tenha os 4 sucessos primeiro, ele estará livre. Caso o Exorcizado consiga os sucessos primeiro, ele absorve o espírito para dentro de si e pode manifestar um Poder Espectral do mesmo, independente do nível, à escolha do Narrador. Também pode acessar as memórias do espírito, conseguindo qualquer informação que ele tenha, mediante

um teste de WILL (uma falha só permitirá um novo teste na próxima hora). O Exorcizado pode absorver um número de espíritos igual ao seu bônus de WILL sem enlouquecer; cada espírito extra lhe confere um Aprimoramento Mental Negativo permanente (porém, pode ser tratado em um hospício, com muita terapia ou drogas anti-psicóticas).

Perceber o Tormento: o Exorcizado pode sentir empaticamente o que está prendendo um Fantasma ao mundo dos vivos e inclusive detectar sua presença onde quer que esteja dentro de uma Orbe. Uma vez descoberto, ele pode ajudar o Fantasma a seguir sua jornada, abandonando seus sentimentos negativos (e assim, cessando seus ataques), e se tornar uma alma mais pura, podendo ser encontrado por almas iluminadas e levado para reinos espirituais pacíficos. Geralmente o motivo é um objeto importante para o Fantasma quando vivo, um local, mas pode ser mais complicado como uma vingança, seu assassino ou uma pessoa querida. No caso de um objeto, este precisa ser destruído completamente, enquanto que uma vingança precisa ser realizada, um assassino deve ser morto e uma pessoa querida deve fazer o Fantasma entender que não precisa dele (um teste Difícil da perícia *Lábia* ou magias de Spiritum de controle da mente).

PESQUISADOR

PARANORMAL

Muitos já se questionaram, desde o início dos tempos, sobre a natureza humana. O que nos faz ser quem somos? Nossa mortalidade? Nossa inteligência? Nosso senso de coletividade, nosso desejo inegável pela destruição? Tal questão poderia ser respondida se pudéssemos fazê-la diretamente ao Criador em pessoa. O Pesquisador Paranormal não possui ou acredita em tais caminhos sagrados, mas busca as respostas para a mesma pergunta, porém em vez de perguntar ao Divino, ele procura compartilhar as sensações de outros seres inteligentes para então poder discernir o que o aproxima e o

afasta da natureza humana.

O Pesquisador Paranormal conseguiu atingir um grau de descobertas que o fez ultrapassar o limite entre a magia e a ciência, podendo extrair a essência do sobrenatural e destilá-la como uma droga. Entretanto, como é o mal de todo gênio da ciência, a curiosidade lhe faz testar suas descobertas em sua própria mente e descobrir em primeira mão os efeitos de suas criações, ver pelos olhos do monstro, por assim dizer.

PESQUISADOR PARANORMAL

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 250 pontos de Perícias.

Perícias: Ciências (escolha duas) 40%, Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Oculto 50%, Demônios 30%, Vampiros 30%, Lobisomens 30%, Espíritos 30%), Medicina (escolha duas) 30%, Pesquisa 50%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Pontos Heróicos 1, Viciado em Drogas (drogas sobrenaturais) -1.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.

- 1º Pesquisador Eficiente
- 2º Pesquisa de Sanguinus
- 3º -
- 4º Pesquisa de Licantropia
- 5º -
- 6º Pesquisa Espectral
- 7º -
- 8º Pesquisa Profana
- 9º -
- 10º Pesquisa Superna

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Pesquisador Eficiente 2, Pesquisa de Sanguinus 3, Pesquisa de Licantropia 3, Pesquisa Profana 5, Pesquisa Superna 5.

HABILIDADES

Pesquisador Eficiente: o Pesquisador Paranormal é um pesquisador nato e pode encontrar imediatamente a informação desejada sem gastar horas de procura em livros antigos. Todo teste da perícia *Pesquisa* é considerado um nível de dificuldade inferior.

Pesquisa de Sanguinus: o Pesquisador Paranormal descobriu como sintetizar Sanguinus e vinculá-lo à suas células, podendo usar suas propriedades para se beneficiar. Ele pode absorver um número de pontos de dano equivalente a 6 pontos para cada Ponto de Sanguinus gasto. Essa habilidade deve ser usada no mesmo turno que o dano é não gasta ação. O Pesquisador pode manter em seu organismo 1 Ponto de Sanguinus para cada 3 níveis de Personagem. O Sanguinus não pode ser sintetizado para outros Personagens. Para cada dose tomada, o Personagem deve fazer um teste de WILL; no caso de falha, ele terá um surto psicótico na próxima vez que ver uma grande quantidade de sangue e atacará todos que o separarem de beber aquele sangue.

Pesquisa de Licantropia: o Pesquisador Sobrenatural descobriu as substâncias em amostras de saliva e sangue de lobisomens infecciosos que geram as mutações que transformam um humano em um lobisomem. Ele também descobriu como inocular a licantropia em si mesmo com uma infecção benigna, gerando efeitos mínimos e temporários. Uma vez inoculado com uma solução contendo a licantropia, ele aumenta Força e Agilidade em +3, adquire o Aprimoramento *Sentidos Aguçados (Olfato)*, permitindo-lhe reconhecer e diferenciar odores, bem como rastreá-los. Essa solução pode ser utilizada uma vez por dia e dura uma Cena. Para cada dose tomada, o Personagem deve fazer um teste de WILL; no caso de falha, o Personagem ficará irritado durante 1d6 dias e sofrerá um episódio de fúria no próximo combate e não poderá executar manobras de Defesa.

Pesquisa Espectral: o Pesquisador Sobrenatural desenvolveu um colírio

mediante processos ectoplásmicos que lhe permite enxergar espectros luminosos de Spiritum. Na prática, com uso do colírio, ele consegue enxergar fantasmas, espíritos e espectros. O colírio é feito sob medida pra seus próprios olhos e não pode ser utilizado com eficácia por outros Personagens. Ele pode utilizar essa habilidade 3 vezes por dia, e dura uma Cena cada. Para cada dose tomada, o Personagem deve fazer um teste de WILL; no caso de falha, o Personagem irá ver e ouvir espíritos descontroladamente por 1d6 dias, sofrendo um redutor de -30% em qualquer teste mental ou social por causa dos incessantes pedidos de ajuda, uivos de morte, gritos de horror e demais sons do mundo daqueles que já deixaram a carne apodrecendo sob sete palmos de terra.

Pesquisa Profana: o Pesquisador Paranormal pode utilizar seu próprio corpo como um conduíte de energias infernais, como se ele próprio fosse um círculo de conjuração. Isso lhe permite evocar demônios do Inferno diretamente pra dentro de seu corpo. O método também aprisiona suas mentes e sua influência. Como resultado, o Pesquisador adquire temporariamente uma personalidade sombria e 1d4 Poderes Demoníacos à escolha do Narrador (opcionalmente, pode deixar essa decisão também à cargo dos dados e rolar 1d10: 1 Controle Mental, 2 Defesas Especiais (Aura de Medo), 3 Garras, 4 Maldições, 5 Paixão, 6 Pele Resistente, 7 Planeshift, 8 Possessão, 9 Regeneração, 10 Telecinésia. Escolhida a categoria de poderes, rola-se 1d6 para saber qual Nível de poder adquire.). Dura uma Cena, e demora 1d10 rodadas pra conjurar o efeito. Essa habilidade já criou inimigos mortais entre Pesquisadores e alguns demônios. O uso constante desse método (a cargo do Narrador) exige um teste de WILL para não tornar seu corpo um conduíte perfeito para Espectros, que não vão precisar fazer nenhum teste para possuí-lo, permanentemente.

Pesquisa Superna: como habilidade máxima de seu Kit, o Pesquisador Paranormal descobriu como captar e canalizar energias dos Planos Superiores para si

(o método fica a cargo do Narrador, seja meditação, automedicação ou tecnologia). O resultado disso é que o Personagem ouve incessantemente mensagens divinas do poder *Comunhão* dos anjos (apesar de não dificultar suas ações, prejudica o sono e é bastante irritante). Ele também adquire 1d4 Poderes Angelicais à escolha do Narrador (opcionalmente, ele pode deixar essa opção para os dados, como no exemplo anterior, optando por 10 poderes da lista e rolar 1d10, e depois novamente rola-se 1d6 para descobrir qual o nível adquirido). Como outro efeito colateral, o Personagem adquire ferimentos nas mãos, pés e cabeça, semelhante à um estigmatizado bíblico, e seus olhos se tornam de um branco leitoso. O efeito desse poder dura uma Cena. O uso constante desse método (a cargo do Narrador) exige um teste de WILL para não tornar a captação de mensagens do poder *Comunhão* permanente, transformando a vida do Personagem num Inferno, seja tornando-o um oráculo ou alvo de espíões demoníacos.

CAÇADOR TECHIE

Conseguir armas é uma questão relativamente fácil. O Personagem pode comprá-las nas ruas, em lojas, nos EUA uma licença pra uma arma é algo muito simples se você tem mais de 21 anos. O problema é que a maioria dessas armas são rastreáveis. Mesmo uma arma roubada, com identificação raspada, pode ser seguida nas ruas até seu dono, com algumas poucas pistas. Mas nunca até o Caçador Techie. Esse tipo de caçador cria e produz as próprias armas, podendo falsificar uma identificação de outra arma ou mesmo identificação nenhuma (inclusive nas balas). Ele pode atuar como apoio de uma equipe, produzindo armas, mas também pode ser ele mesmo um *hitman* altamente qualificado. Ele inclusive consegue com suas habilidades produzir armas próprias para caçar seres sobrenaturais, atuando sobre suas Fraquezas, eliminando-os eficientemente, se adaptando (e às suas armas) a cada situação.

Esse Kit é muito mais vantajoso em sociedades

com leis de desarmamento da população, como o Brasil. O caçador pode armar seu grupo de caçadores e a si mesmo muito mais facilmente. Claro que se suas armas aparecerem nas ruas e seu nome estiver em algum cadastro do governo (como, por exemplo, a Polícia Federal) será bem mais fácil de encontrá-lo. Mas, ei, não se faz um omelete sem quebrar alguns ovos, certo?



CAÇADOR TECHIE

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 320 pontos de Perícias.

Perícias: Armadilhas 30%, Armas de fogo (escolha duas) 40%, Arrombamento 20%, Ciências (Física 30%, Química 30%, Matemática 20%), Ciências Proibidas (oculto 10%), Computação (Internet 20%, Programação 30%, Hardware 40%, Hacker 30%), Demolições 40%, Engenharia (Mecânica 50%, Elétrica 30%), Falsificação (Armas) 40%, Manipulação (Manha 20%), Negociação (Avaliação 20%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 1, Aliados e Contatos 1.

Pontos Heróicos: 1+1 por nível.

1º Criar Armas I, Arma Sem Rastros, Munição

2º -

3º Criar Armas II

4º Desmontar

5º Criar Armas III

6º -

7º Criar Bombas

8º -

9º Criar Bombas Especiais

10º Criar Armas UV

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Criar Armas I 1, Criar Armas II 1, Criar Armas III 2, Criar Bombas 2, Criar Bombas Especiais 2, Criar Armas UV 4, Desmontar 1, Armas Sem Rastros 1.

HABILIDADES

Munição: o Caçador Techie pode produzir a própria munição, seja calibre 9mm, 380, projéteis de chumbo, encamisados (+2 no dano), explosiva (+1d6 de dano), de prata (+1d6 em criaturas vulneráveis), ferro frio (+1d6 em Fadas), etc.

Tecnologia UV: o Techie consegue criar tecnologia que lança raios ultravioleta extremos (comprimento de onda 10nm-121nm).

Arma Sem Rastros: o Caçador Techie pode criar armas sem identificação ou falsificar uma identificação de outra arma em uma de sua criação.

Desmontar: o Caçador Techie tem tanta habilidade em montar quanto desmontar armas. Em um perigoso ataque corpo-a-corpo, ele pode tentar arrancar alguma peça da arma do inimigo, inutilizando-a. É necessário um ataque bem-sucedido utilizando o Atributo DEX. Em caso de sucesso, ele retira alguma peça da arma do inimigo (o cano, o pente, etc.).

Criar Armas I: o Caçador Techie possui acesso de material para criar revólveres e pistolas. Ele produz uma arma em um dia de trabalho.

Criar Armas II: o Caçador Techie possui acesso de material para criar escopetas, rifles e fuzis. Ele produz uma arma em 1d3 dias.

Criar Armas III: o Caçador Techie possui acesso de material para criar armamento pesado como bazucas e metralhadoras anti-tanque. Ele produz uma arma em 3d6 dias.

Criar Granadas: o Caçador Techie possui acesso de material para criar granadas. Para mais informações sobre granadas, consulte o GUIA DE ARMAS. É possível inclusive criar granadas com estilhaços de prata para lobisomens e fósforo branco para vampiros.

Criar Bombas: o Caçador Techie possui acesso de material para criar bombas de 20d6 de dano. O Narrador e o Jogador devem ter em mente que explosivos não só ferem PCs e NPCs como também abalam estruturas. Então, utilizar uma bomba contra um inimigo dentro de um prédio pode acabar soterrando a todos.



Criar Bombas Especiais: o Caçador Techie possui acesso de material para criar bombas especiais, letais ou não, como granadas de fumaça, morteiros de Sarin, etc.

Criar Armas UV: o Caçador pode agora criar armas com feixes ultravioleta.

CAÇADOR CORRUPTO

As vezes a caçada não vale a pena. O caçador passa anos lutando contra um inimigo que parece nunca morrer, envelhecer ou ter fim. Ele mata um vampiro hoje, e descobre que há vários outros numa mesma cidade. Que dizer do resto do estado? Ou do país? Demônios estão por toda parte, se alimentando dos temores da humanidade. Enquanto isso sua ex-mulher não quer mais lhe ver, e o juiz expediu uma ordem judicial de 100 metros de distância de seus próprios filhos. O caçador não tem casa fixa, e o pouco dinheiro que lhe resta é pra comprar comidas baratas e balas. Não vale a pena, simplesmente não vale continuar lutando. Mas esse é o único mundo

que lhe restou. E é nele que o caçador vai continuar vivendo.

O Caçador Corrupto é aquele caçador que um dia vagou pela noite matando seus monstros, mas percebeu que não valia mais à pena lutar contra eles, e sim tirar proveito da situação. Ele entrega informações para o inimigo das células de caça e seus próprios companheiros... por um pagamento.

CAÇADOR CORRUPTO

Custo: 4 pontos de Aprimoramentos, 350 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas em 30/30), Armas de Fogo (escolha duas) 50%, Armadilhas 20%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Ocultismo 30%, Vampiros 30%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%, Lábria 30%, Barganha 30%), Pesquisa 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Armas de Fogo 1, Contatos e Aliados 1.

Pontos Heróicos: 2 + 2 por nível.

- 1º Preço da Traição
- 2º Conhecimento Proibido +10%
- 3º Cara de Pau
- 4º Ataque Sorrateiro +1d6
- 5º Conhecimento Proibido +20%
- 6º Ataque Sorrateiro +2d6
- 7º Conhecimento Proibido +30%
- 8º Caçador de Caçadores
- 9º Conhecimento Proibido +40%
- 10º Corruptor

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTOS

Ataque Sorrateiro 1 (para cada 1d6), Preço da Traição 1, Cara de Pau 2, Corruptor 3, Conhecimento Proibido 1 (para cada +10%), Caçador de Caçadores 3.

HABILIDADES

Ataque Sorrateiro: o Caçador Corrupto às vezes precisa eliminar seus companheiros, e um ataque traiçoeiro e inesperado muitas vezes é a melhor saída. Sempre que um alvo não estiver esperando um ataque ou estiver indefeso, o Caçador Corrupto pode aplicar o bônus de dano. Geralmente essa habilidade só funciona no primeiro ataque. Os níveis dessa habilidade são cumulativos.

Caçador de Caçadores: essa habilidade é bastante útil quando o Caçador Corrupto é descoberto. Ele pode escolher um alvo e estudar sua forma de combate e ganhar vantagem sobre esse alvo. Só funciona contra oponentes que ele já tenha visto lutar e só gera bônus contra um único oponente por vez. Quando ativada, essa habilidade concede um bônus de +30% em ataque e defesa contra um alvo.

Preço da Traição: o Caçador Corrupto sempre consegue um preço por qualquer informação sobre os caçadores que repasse aos seres sobrenaturais. O Narrador pode estabelecer seu próprio preço (afinal, cada informação possui sua própria importância), mas pode assumir que ele ganha seu modificador de CAR multiplicado por \$1000. Eventos de maior importância podem elevar esse valor.

Cara de Pau: o Caçador Corrupto pode contar mentiras que, caso outros tentem detectá-la como uma, não será descoberto. Ele tem

sucesso automático contra qualquer teste mundano. Esse poder atua de forma passiva, uma vez que ele pode ocultar detecções um número de vezes por dia igual ao bônus de CAR do Caçador Corrupto (mínimo de 1). Ele não precisa dizer que o usará antes de falhar na detecção, quando então poderá fazê-lo. Apenas magias e poderes detectarão a mentira.

Corruptor: o Caçador Corrupto consegue convencer um outro caçador a abandonar a causa junto dele. É necessário um teste de CAR vs. WILL do alvo pra convencê-lo. Uma vez que o caçador tenha se corrompido, o Personagem do Jogador poderá chamá-lo caso precise de apoio em qualquer ação contra caçadores ou à favor de seres sobrenaturais, contanto que o NPC ganhe alguma coisa (afinal, ele não traiu seus amigos porque tem um bom coração). O NPC não fará grandes esforços à não ser que o lucro seja compatível (ele ajudará com documentos falsos do Departamento de Polícia ou dará apoio quando chantagear alguém por metade do lucro de *Preço da Traição*, mas não viajará pra outro país só porque o Personagem está chamando com a mesma proposta).

Conhecimento Proibido: o Caçador Corrupto possui uma proximidade maior que os outros caçadores com os seres sobrenaturais, adquirindo um bônus cumulativo de +10% em qualquer Conhecimento Proibido acerca de raças sobrenaturais, seitas, clãs, tribos ou qualquer tipo de agrupamento dessas criaturas.

Essa habilidade pode ser adquirida várias vezes.

COLARINHO BRANCO

FURIOSO

Todo mundo tem um dia de merda. De fato, a maior parte do tempo a vida pro Personagem é uma merda: aturar o chefe todo dia, agüentar o mesmo trabalho e as mesmas pessoas sem graça contando piadas de trabalho sem graça, tudo isso pra poder ganhar dinheiro e poder sustentar a única coisa que você ama. O

Personagem era um simples assalariado até algo absurdo acontecer. Algo sobrenatural. E isso acabou com todo o centro da sua vida. Talvez um vampiro tenha matado toda sua família, seu chefe cretino tenha lhe demitido do emprego de seus sonhos e você descobriu que ele é um vampiro ou algo do gênero. Sua vida acabou naquele instante. Mas em vez de se encolher como sempre fez a sua vida inteira, ele simplesmente comprou uma metralhadora na loja de armas mais próxima e procurou a fonte dos seus problemas e a matou. Mas a fúria não foi embora. Ele continua procurando matar tudo e todos aqueles que se parecem ao menos vagamente com seu problema.

O kit *Colarinho Branco Furioso* não deve ser escolhido caso o Jogador não queira ter uma sobrevida muito breve com o Personagem. Ele é a fúria assalariada encarnada: via de regra, sempre que se engajar em um combate, ele lutará até o fim e nunca recuará. Ele não faz prisioneiros e mata até o último inimigo se ainda estiver de pé. Caso leve mais de 5 pontos de dano, ele deve fazer um teste de WILL ou irá atacar tudo e todos, sem direito a manobras de Defesa.

COLARINHO BRANCO FURIOSO

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de Perícias.

Perícias: Briga 10/10, Armas Brancas (escolha uma) 10/10, Armas de Fogo (escolha uma) 10%, Negociação (Burocracia 20%, Financeira 20%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Armas de Fogo 1, Sangüinolência -1, Fúria -2.

Pontos Heróicos: 4 + 4 por nível.

1º Sorte, Concentração Lunática

2º -

3º Alvo do Ódio

4º -

5º Intimidador

6º -

7º -

8º Imunidade à Dominação

9º -

10º Pontos Heróicos Extras

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTOS

Atributo Sobrehumano 1, Musculatura Límica Melhorada 1, Reposicionamento Neural 1, Visão Noturna 2, Pontos Heroicos Extras 4.

HABILIDADES

Sorte: o Colarinho Branco Furioso pode rerolar um teste uma vez por sessão de jogo. Ele pode escolher rerolar após um Acerto, Falha ou Falha Crítica e após isso deve aceitar o resultado.

Imune a Dominação: o Personagem é imune à poderes e magias de controle da mente.

Alvo do Ódio: o Personagem pode escolher um alvo no meio do combate e ganhar +20% de ataque e causa +1d6 de dano em qualquer tipo de ataque sobre ele. Em contrapartida ele adquire -30% em defesas e não pode esquivar durante o resto do combate.

Pontos Heróicos Extras: o Colarinho Branco Furioso entra em combate pra jogar toda sua fúria pra fora. Quanto mais ele mata, mais obstinado ele fica. Ele não se importa se vai viver ou morrer, mas quer matar tudo que se colocar na sua frente sem se importar com mais nada. Ele se mantém em pé pelo puro ódio e vontade de matar. Ele adquire 1d6 Pontos Heróicos para cada ataque de sucesso. Esses Pontos Heroicos somem ao final do combate. O Personagem não pode utilizar nenhum tipo de armadura ou perderá os Pontos Heroicos extras enquanto estiver utilizando-a.

Concentração Lunática: o Colarinho Branco Furioso, apesar de tudo, é apenas um indivíduo comum. Ele não foi treinado para

a guerra, ele apenas está buscando vingança cega. Enquanto suas perícias de combate não superarem 30% de pontos comprados, todos os testes com armas de fogo, armas brancas ou briga são considerados um nível de dificuldade menor. Ele não é melhor que qualquer pistoleiro, apenas a sorte lhe sorri enquanto ele andar de mãos dadas com sua fúria. Note que o Personagem ainda tem direito ao bônus concedido pelo Atributo-chave.

Intimidador: o Colarinho Branco Furioso perdeu as amarras sociais que lhe faziam manter o mínimo de julgamento são com outras pessoas. Qualquer teste da perícia *Intimidação* com humanos comuns (não caçadores, carnicais, magos, membros do Povo ou inseridos de alguma forma na sociedade sobrenatural de forma consciente) é considerado Fácil. Em contrapartida, qualquer outro teste social com quem veja ele realizando essa intimidação é considerado Difícil permanentemente.

COBAIA

Eventualmente um avanço científico gera comoveções na comunidade internacional. A descoberta de funcionalidades pra genes humanos ou animais, um novo hormônio, um novo método de clonagem de órgãos, transgenia, ameaças biológicas e a lista apenas aumenta a cada dia. Tais avanços assustam governos, políticos e ministros que se preocupam com tais avanços nas mãos de nações inimigas (ou futuras inimigas). Essa preocupação adveio inicialmente gerada pelos próprios EUA, na década de 50, com o Projeto MKULTRA. Logo após vários governos e organizações terroristas passaram a financiar seus próprios empreendimentos genéticos visando encontrar o soldado ideal. Tais experimentos muitas vezes são tão secretos que até mesmo o descarte de certas cobaia humanas se torna um problema, e algumas vezes a vítima escapa de seus criadores. A Cobaia é o caçador que foi objeto de experimentos genéticos que destravou seu potencial para feitos sobrehumanos que

jamais poderiam ser iguallados sem milhões de anos de evolução.

COBAIA

Custo: 5 pontos de Aprimoramentos, 300 pontos de Perícias.

Perícias: Briga 40/40, Armas Brancas (escolha uma) 40/40, Armas de Fogo (escolha uma) 50%, Arrombamento 30%, Furtividade 40%, Manipulação (Lábia 30%, Barganha 30%), Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 1, Inimigo (organização que o fez de cobaia) -1.

Pontos Heróicos: 3 + 3 por nível.

1º Atributo Sobrehumano +2

2º Visão Noturna

3º Atributo Sobrehumano +4

4º Musculatura Límica Melhorada

5º Autodidata +30%

6º Atributo Sobrehumano +6

7º Reposicionamento Neural

8º Atributo Sobrehumano +8

9º Autodidata +60%

10º Despertar Psiônico

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTOS

Atributo Sobrehumano 1, Musculatura Límica Melhorada 1, Reposicionamento Neural 1, Visão Noturna 2.

HABILIDADES

Atributo Sobrehumano: a Cobaia possui um corpo superior ao do ser humano, adquirindo +2 pontos para distribuir em qualquer Atributo. Essa habilidade é cumulativa.

Reposicionamento Neural: a Cobaia possui processos encefálicos diferentes do humano comum. Não que eles não pensem da mesma forma, mas os processos químicos e elétricos do



cérebro é diferenciado, impossibilitando qualquer forma psiônica ou sobrenatural de ataques, leituras ou detecções mentais.

Musculatura Límica Melhorada: a Cobaia possui os músculos e ossos das pernas fortalecido, podendo realizar saltos de 10m de altura e 30m de distância (suficiente para cruzar uma rua ou topo de prédios).

Visão Noturna: a Cobaia pode agora ver em completa escuridão perfeitamente.

Autodidata: a Cobaia possui processos cerebrais muito avançados, podendo aprender sozinho e com muito mais velocidade que um humano normal. Ele ganha +30% para distribuir em quaisquer Perícias.

Despertar Psiônico: a Cobaia consegue aproveitar tão bem suas novas capacidades que seu corpo responde com um efeito secundário: sua mente passa a exercer influência sobre matéria e energia. A Cobaia pode escolher um dos seguintes poderes psiônicos:

Telecinésia: pode erguer objetos psionicamente como se tivesse FR 30.

Telepatia: pode ler a mente de outros humanos. É necessário teste de WILL vs. WILL.

Biocinese: pode reorganizar as moléculas de um corpo vivo de forma a acelerar o processo de cura, recuperando 2d6 PVs de um ser vivo. Essa habilidade pode ser utilizada um número de vezes igual seu bônus de WILL por dia (mínimo 1).

EX-FORÇAS ESPECIAIS

O Personagem tem treinamento em alguma das forças especiais militares do mundo, como os Seals (força de elite da Marinha dos EUA), Alpha Group (esquadrão anti-terrorista russo), Kaibile (comando contra-revolucionário da Guatemala), Sayeret Matkal (elite das forças especiais de Israel), Kopassus (infame grupo de forças especiais da Indonésia), SSG (força de elite do Paquistão), Delta Force (força anti-terrorismo americana), SAS (Inglaterra), Eko Cobra (unidade anti-terrorismo da Áustria), SAS (unidade de elite da Austrália), BOPE (companhia de operações especiais do Brasil), GSG 9 (Alemanha), KSK (Kommando

SpezialKräfte, Alemanha), GOE (Portugal), GruMec (Marinha do Brasil), Spetnaz (infame unidade que lida com conflitos civis e até mesmo ordens de assassinato puro e simples da Federação Russa), French Naval Commandos (França), MARSOC (EUA), MI-6 (Reino Unido), U.S. Army Rangers (EUA), Boínas Verdes (EUA) e Shayetet 13 ("Flotilha 13", de Israel).

O Personagem é um soldado e uma arma viva, treinado pelo combate e para o combate, pronto para sobreviver em ambientes selvagens e caçar seu inimigo até a morte.

EX-FORÇAS ESPECIAIS

Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 430 pontos de Perícias.

Perícias: Armas Brancas (Escolha um Subgrupo 30/20), Armas de Fogo (Escolha três Subgrupos 40%), Camuflagem 20%, Condução (Escolha dois Subgrupo 30%), Engenharia (Escolha um subgrupo) ou Escutar 20%, Esportes (Artes Marciais, escolha uma arte marcial 30/30, escolha outro subgrupo 30%), Explosivos (Escolha um subgrupo 30%), Furtividade ou Pilotagem (Escolha um subgrupo) 30%, Rastreo 30%, Sobrevivência (Escolha um Subgrupo 30%).

Aprimoramentos: Armas de Fogo 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

1º Doutrina Militar

2º Treinamento Armado +5%, Apoio Tático

3º Treinamento Intenso

4º Treinamento Armado +10%, Sniper Nato

5º Recarga Rápida

6º Treinamento Armado +15%

7º Sempre Alerta

8º Treinamento Armado +20%

9º Crítico Melhorado

10º Treinamento Armado +25%

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Doutrina Militar 1 (cada nível), Apoio Tático 1, Treinamento Intenso 1, Sniper Nato 1,

Recarga Rápida 1, Sempre Alerta 1, Crítico Melhorado 4.

HABILIDADES

Treinamento Armado: o Personagem ganha um bônus em uma arma de fogo ou branca. Essa habilidade é cumulativa.

Sniper Nato: o Personagem não divide sua perícia de ataque com armas de fogo caso estejam além da distância média de acerto, contanto que ainda possa enxergar o alvo (mesmo mediante lentes telescópicas).

Ataque Vital: o Personagem consegue causar +100% de dano caso acerte um ataque localizado.

Sempre Alerta: o Personagem nunca recebe Ataques Surpresa.

Doutrina Militar: o treinamento desses soldados muitas vezes é intenso, desumano, selvagem e até às vezes sádico. Isso lhes transforma em máquinas de matar mais eficientes, sem uma clara percepção de certo e errado, prontos pra obedecer qualquer ordem sem questionamento. Como resultado, quando em missão, o Personagem tem +30% em qualquer teste de medo, e pode escolher um teste por sessão para ganhar um bônus de +30% em um teste voltado para sua missão atual.

Treinamento Intenso: o Personagem adquiriu um maior vigor devido ao seu treinamento militar intenso. Em termos de jogo, ganha +2 permanente em Constituição.

Recarga Rápida: o Personagem pode recarregar sua arma como um ato reflexo, não gasta turno pra recarregar sua arma.

Apoio Tático: o Ex-Forças Especiais tem treinamento tático e pode ajudar um aliado em meio ao combate proferindo uma ordem ou alerta, concedendo um bônus de +10% em combate durante o combate (o bônus se encerra ao final da Cena).

Crítico Melhorado: seu treinamento militar lhe transformou numa máquina de matar com uma arma de fogo nas mãos. O Personagem aumenta sua margem de Acerto Crítico para sua perícia com arma dividido por 3. Esse valor é aplicado para uma única perícia de

combate.

ADORADOR DAS PELES

Caçador que procura se tornar um Esfolador (Lobisomem infernal de LOBISOMEM: A MALDIÇÃO), ganhando alguns privilégios no processo.

O Narrador não deve permitir que o Personagem consiga a forma de lobisomem antes do 10º nível. Caso o nível de poder dos outros Personagens esteja suficientemente alto, pode permitir, mas ele não ganhará as habilidades seguintes da evolução dos níveis do kit.

ADORADOR DAS PELES

Custo: 4 ponto de Aprimoramento, 280 pontos de Perícias.

Perícias: Briga 50/50, Faca 30/0, Caça 50%, Procura 30%, Camuflagem 30%, Rituais 50%, Esquiva 40%, Furtividade 30%, Barganha 20%, Sobrevivência (Florestas) 50%.

Aprimoramentos: Caçador (Lobisomens) 1, Contatos e Aliados 1, Biblioteca Mística 1, Pontos Heróicos 2, Má Reputação (somente entre Lobisomens) -2.

Pontos Heróicos: 2+2 por nível.

1º Garras

2º Detectar Lobisomens, Veneno de Inveja

3º Gosto do Pecado

4º Presas

5º Fogo da Besta

6º Olfato de Lobo

7º Bola de Fogo

8º Fala da Besta

9º Canto do Olho

10º Pacto Kajit

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Garras 4, Detectar Lobisomens 2, Veneno de Inveja 5, Gosto do Pecado 2, Presas 4, Fogo da Besta 2, Olfato do Lobo 1, Bola de Fogo 2, Fala da Besta 1, Canto do Olho 4, Pacto Kajit 5.

HABILIDADES

Gosto do Pecado: o Adorador pode sentir o pecado em um alvo. Tome como pecado qualquer segredo profundo que a própria vítima tome como um erro, ou saiba que o mundo (ou apenas o mundo que o cerca) o considera como tal. Esse poder não funciona em uma pessoa inocente, que não entende o mundo ou ignora seus próprios atos. É necessário um teste de WILL vs. WILL do alvo. O Adorador adquire apenas um pecado por teste bem-sucedido. Esse poder funciona em criaturas sobrenaturais, mas não mais de uma vez por dia por alvo (em mortais podem ser feitos quantos testes desejar).

Garras: o Adorador desenvolve grandes unhas afiadas e resistentes que causam 1d6+bônus de Força de dano. Essas garras não podem ser retraídas e chamarão atenção para qualquer um que ver suas mãos. Elas também liberam uma toxina abismal que impede o poder *Regeneração* dos lobisomens, que poderá atuar no máximo curando 1PV/6 horas. Magia, outros poderes e Milagres de Fé podem curar os ferimentos.

Veneno de Inveja: o Adorador consegue liberar uma toxina ainda mais potente por suas garras. Além de impedir o poder *Regeneração*, a cada golpe bem-sucedido, independente do dano, o Adorador enfraquece o Lobisomem gradualmente (ele perde 1d6 pontos do poder *Aumento de Atributos* de Força). Essa perda é automática e não requer qualquer teste além do ataque.

Presas: o Personagem desenvolve caninos superiores e inferiores salientes e uma mandíbula poderosa, podendo utilizá-la pra rasgar pele e carne facilmente. Causa 1d4+bônus de Força de dano. Elas também liberam uma toxina abismal que impede o poder *Regeneração* dos lobisomens, que poderá atuar no máximo curando 1PV/6 horas. Magia, outros poderes e Milagres de

Fé podem curar os ferimentos.

Olfato de Lobo: o Adorador das Peles adquire um olfato muito apurado. Qualquer teste desse sentido é considerado um nível de dificuldade menor.

Detectar Lobisomens: o Adorador das Peles nesse nível adquire a mais preciosa habilidade para eles: consegue detectar um lobisomem original em qualquer forma que ele esteja. Seu talento para caçá-los se tornou tamanho que ele aprendeu todos os maneirismos, olhares e gestos de um lobisomem em todas as suas formas. Unido com seu olfato apurado, ele consegue percebê-los mesmo sem poder enxergá-los. O Personagem pode detectar um lobisomem em um raio de até 50m.

Fala da Besta: o Adorador consegue compreender a língua dos lobisomens, uma série de grunhidos e gestos característicos, mas não poderá falá-la.

Olhos do Predador: o Adorador adquire olhos completamente negros com íris de um amarelo dourado que lhe permitem enxergar na completa escuridão. Essa habilidade muda a aparência de seus olhos permanentemente.

Fogo da Besta: o Adorador evoca o fogo do Abismo pra golpear sua presa. Ele pode inflamar seus punhos e garras para causar +1d6 de dano extra que não pode ser curado pelo poder *Regeneração* (apenas um máximo de 1PV/6 horas).

Bola de Fogo: o Adorador se torna mais habilidoso no uso de suas chamas ifernais, podendo projetar bolas de fogo de 2d6 de dano um número de vezes igual seu modificador de WILL (mínimo 2) por dia.

Canto do Olho: o Adorador das Peles aprendeu a caminhar entre suas presas sem ser visto. É uma invisibilidade psicológica, e não real, ela nubla os sentidos daqueles ao seu redor, de modo que só pode ser visto no canto do olho e por aparelhos eletrônicos (óculos eletrônicos e google glasses ainda são motivados pela percepção e não serão de utilidade imediata). É necessário um teste de PER Difícil (e com motivação, como ser atacado por ele ou ouvi-lo falar) para percebê-lo. O Personagem pode ligar e desligar essa habilidade à vontade.

Pacto Kajit: a recompensa suprema. Ritual realizado pela primeira vez pela tribo Kematian no século XV D.C.. Esse ritual permite ao evocador a habilidade de assumir a forma de um Lobisomem e acessar Poderes Licantrópicos.

Inicialmente para o ritual o evocador deve fazer um sacrifício de sangue de um ser vivo inteligente que foi caçado, porém uma criatura de sua própria espécie (inclusive seres sobrenaturais) será melhor ouvido pela entidade evocada no ritual (bônus de +20% em testes de *Barganha*) – nesse caso, a consciência onipresente do tenebriano **Zarcattis**, que pode ou não vir na forma de um Abismal ou apenas uma fera mundana com traços profanos como olhos vermelhos brilhantes. A entidade deve ser evocada com a entoação correta de cânticos maori.

Em termos de regra, o Ritual apenas evoca o Abismal ou a consciência de Zarcattis para o pacto. O tenebriano não negocia sutilmente, apenas conclui o acordo com sua mente primal. Os termos do pacto são simples e diretos: a alma do evocador pela forma de Lobisomem e seus poderes. O evocador é possuído por um espírito abismal que influenciará sua mente pelo resto de sua vida enquanto estiver na forma de Homem-Lobo (e em algumas situações, também na forma humana), dando-lhe a fúria da genuína maldição olimpiana. O cântico maori entoado com versos alterados corretamente (teste a perícia *Rituais*) poderá lhe permitir tentar dissuadir a entidade para lhe permitir ficar com sua alma e realizar outro serviço em troca dos benefícios. É necessário um teste da perícia *Barganha* para fazer a proposta. A oferta deve ser feita de prontidão, e não pode ser renegociada se a entidade não aceitar o acordo – de fato, se a proposta for muito ruim (Falha Crítica no teste de *Barganha*), o evocador na verdade traz um Lupaprak (ABISMO, p. 112) sobre si que irá tentar matá-lo. Se o teste de *Barganha* tiver sucesso, o Narrador pode aceitar a proposta do Jogador para pagar seu pacto e, caso tenha um Acerto Crítico, não só o Jogador poderá manter sua alma e pagar o pacto com sua proposta alternativa como

ganhará +3 pontos de Poderes Licantrópicos extras. Para manter a forma de lobisomem, o novo lobisomem Esfolador deve matar um Lobisomem genuíno por ano com uma faca ritualisticamente preparada com seu próprio sangue (a alma do Lobisomem assassinado será enviada dessa forma para os Campos de Caça de Zarcattis, torturada e brutalizada nos Campos até se tornar uma fera sem mente, cuja qual poderá então ser enviada de volta para possuir corpos de novos Esfoladores em novos pactos como um espírito abismal).

A maioria dos Esfoladores não costuma tentar renegociar os termos com Zarcattis. É muito perigoso tentar manipular a Besta Fera e o evocador pode acabar eviscerado sobre seus próprios círculos de proteção mágicos. Em termos de jogo, o Personagem adquire os Poderes e Fraquezas de um lobisomem. Para saber mais sobre a criação de personagem, leia o livro LOBISOMEM: A MALDIÇÃO.

FARMAKEIA

Há muitos séculos atrás em Roma, a vampira e sacerdotiza da deusa da noite, **Strix**, deu a luz em um ritual à uma profana criança de seu útero morto-vivo. A criança, alimentada do poderoso sangue vampírico antes mesmo de seu nascimento, desenvolveu habilidades únicas e lhe foi profetizado um destino glorioso, apesar de sombrio. A criança, batizada de **Neru, o Negro**, cresceu sob a sombra de sua mãe, e acabou odiando-a. Neru tornou-se um poderoso mago, e passou a arquitetar a queda da sacerdotiza baseado na linhagem que ela mesma concebeu, batizando-os de Farmakeia ("feiticeiro" em grego).

Os Farmakeia são uma linhagem de daiphiri, meio-vampiros, seres com corpos vivos, mas que produzem dentro de si o poderoso Sanguinus dos vampiros. Eles envelhecem cinco vezes mais lentamente que um humano normal, não possuem nenhuma fraqueza vampírica e podem desenvolver os Dons das Trevas de seus parentes mortos-vivos. Infelizmente, essas habilidades não vêm sem um preço: eles também possuem a fome por

sangue humano, e devem alimentar-se com frequência. Seus corpos consomem 1 Ponto de Sanguinus por dia como os vampiros, e esse sangue profano só pode ser gerado pelo consumo de sangue humano vivo. Podem reter uma quantidade de Sanguinus equivalente à sua idade dividido por 10, com adicional de +1 ponto por nível exceto o primeiro.

Um Farmakeia chega na idade adulta com 20 anos e não demonstrará mais do que a meia-idade até seus 400 anos de vida. O Personagem inicial deve começar com até 50 anos e terá 5 Pontos de Sanguinus iniciais, ganhando +1 ponto a cada nível.

FARMAKEIA

Custo: 5 pontos de aprimoramentos e 220 pontos de perícias.

Perícias: Artes (Atuação 30%), Ciências Proibidas (Oculto 50%, Vampiros 50%, Demônios 40%, Alquimia 20%, Teoria da Magia 40%, Rituais 40%), Negociação (Barganha 30%, Lábria 30%).

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Strigoi) 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3+3 por nível.

Poderes Vampíricos: 3 iniciais.

Pontos de Sanguinus: 5+1 por nível.

- 1º Entender Sanguinus
- 2º +1 Poder Vampírico, +1 Ponto de Sanguinus
- 3º Sanguinus Magicae, +2 Poderes Vampíricos, +2 Pontos de Sanguinus
- 4º +3 Poderes Vampíricos, +3 Pontos de Sanguinus
- 5º +4 Poderes Vampíricos, +4 Pontos de Sanguinus
- 6º Ferver o Sangue, +5 Poderes Vampíricos, +5 Pontos de Sanguinus
- 7º +6 Poderes Vampíricos, +6 Pontos de Sanguinus
- 8º +7 Poderes Vampíricos, +7 Pontos de Sanguinus
- 9º Mente Vermelha, +8 Poderes Vampíricos, +8

Pontos de Sanguinus
10º +9 Poderes Vampíricos, +9 Pontos de Sanguinus

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Entender Sanguinus 2, Sanguinus Magicae 3, Mente Vermelha 3.

HABILIDADES

Sanguinus Magicae: o Farmakeia pode conjurar magia utilizando seus Pontos de Sanguinus como se fossem Pontos de Magia.

Entender Sanguinus: o Farmakeia pode provar uma gota de Sanguinus e, mediante um teste de PER Normal, descobrir a idade aproximada e a raça de um vampiro.

Ferver o Sangue: o Farmakeia tem um controle sobre o sangue, inclusive de outros corpos. Ele pode elevar sensivelmente a temperatura do sangue em um alvo, mesmo assim causando um terrível estrago ao organismo. A habilidade causa 2d6 de dano, ignorando qualquer IP. Essa habilidade custa 1 ponto de Sanguinus para ativar.

Mente Vermelha: o Farmakeia pode controlar os fluxos sangüíneos em um cérebro vivo ou morto-vivo, controlando suas funções motoras e nublando a mente consciente. O Personagem pode, mediante um teste de WILL vs. WILL, controlar o corpo de um alvo por 1d6 rodadas. Essa habilidade custa 1 ponto de Sanguinus para ativar.

DEVORADOR CHANGELING

As vezes, Fadas, mesmo as boas, podem fazer atos realmente malignos em sua ingenuidade. Maravilhadas pelo mundo dos homens, elas raras vezes raptam bebês humanos para criá-los entre si. Na maioria dos casos, isso significa uma vida de maravilhas em um mundo apenas sonhado pela humanidade, cercado da beleza mais divina e da felicidade incontida. Porém, esse destino é reservado apenas para aquelas que são acolhidas pela Corte Seelie, a corte das Fadas boas. A Corte Unseelie, formada por Fadas assassinas, caóticas e

insanas, devoram o restante de felicidade dos humanos que raptam, corrompem sua essência, distorcem seus valores. Para esse último caso, resta apenas unir-se á seus captadores em sua trilha de loucura e sangue ou resistir. Aqueles com força de espírito suficiente (e alguma sorte) que conseguem escapar dessas fadas sombrias retornam para Terra modificados. Suas memórias dos anos seqüestrado parecem mais delírios de um louco. Provavelmente passou vários anos preso em algum hospício até conseguir fugir. Diabos, até mesmo ele pensaria que era louco... se algo não tivesse vindo junto. A mágica sombria de Arcádia distorceu sua essência. E agora ele pode fazer todas elas pagarem.

DEVORADOR CHANGELING

Custo: 3 pontos de Aprimoramentos, 240 pontos de Perícias.

Perícias: Armadilhas 20%, Armas Brancas (escolha uma) 30/30, Armas de Fogo (escolha uma) 40%, Arrombamento 20%, Ciências Proibidas (Oculto 20%, Arcádia 30%, Fadas 20%), Disfarce (maquiagem) 30%, Furtividade 30%, Manipulação (Intimidação 30%, Lábia 20%, Sedução 30%, Tortura 10%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Armas de Fogo 1.

Pontos Heróicos: 2+2 por nível.

- 1º Detectar Fadas
- 2º Toque do Ferro Frio
- 3º Conhecimento Proibido (Fadas) +5%
- 4º Vórtice de Tristeza
- 5º Conhecimento Proibido (Fadas) +10%
- 6º Distorcer o Invisível
- 7º Conhecimento Proibido (Fadas) +15%
- 8º Sangrar a Magia
- 9º Conhecimento Proibido (Fadas) +20%
- 10º Devorar Essência

HABILIDADES COMO APRIMORAMENTO

Detectar Fadas 1, Toque do Ferro Frio 2, Vórtice de Tristeza 4, Distorcer o Invisível 2, Sangrar a Magia 3, Devorar Essência 5.

HABILIDADES

Detectar Fadas: o Devorador Changeling pode ver através das máscaras das Fadas, e é imune ao poder *Disfarces* das mesmas.

Vórtice de Tristeza: o Devorador Changeling teve sua alma destruída, e agora seu vazio absorve todo o mundo mágico ao seu redor e lhe leva ao esquecimento. O Devorador Changeling elimina em um raio de 50 metros ao seu redor qualquer efeito do poder *Bedlam* (a visão mágica das Fadas que lhes permite enxergar o mundo dos espíritos). Também funciona pra qualquer poder de Telepatia, PES, visões divinatórias, clarividência e semelhantes (inclusive poderes psiônicos de natureza divinatória). Não é necessário teste. Essa habilidade não pode ser desligada.

Toque do Ferro Frio: o ódio do Devorador Changeling incrusta até mesmo objetos que lhe toquem. Uma arma que o Personagem manje ou mantenha junto de por pelo menos um dia passará a causar dano como se fosse de ferro frio em Fadas e seres com essa Fraqueza. Outros que manipulem tais armas poderão causar o mesmo tipo de dano, mas o efeito desaparece depois de 1d6 rodadas após sair das mãos do Devorador.

Conhecimento Proibido (Fadas): o Devorador Changeling ganha um bônus cumulativo em seu conhecimento sobre Fadas enquanto avança de nível.

Distorcer o Invisível: o Devorador Changeling pode eliminar poderes de invisibilidade em uma área de 20m ao seu redor.

Sangrar a Magia: o ódio do Devorador Changeling é tamanho que ele consegue destruir a própria magia. Mediante um teste de WILL vs. WILL do alvo, ele elimina 3D em todas as magias do alvo. Esse efeito pode ser cumulativo.

Devorar Essência: nesse nível de habilidade o Devorador Changeling percebe, consciente ou inconscientemente, que apesar de seu ódio

pelas Fadas, por tê-lo retirado de seus pais, para o bem ou para o mal agora ele também é um tipo de Fada, e por isso ele sente tanto ódio e tristeza, porque diferente de suas irmãs, ele não consegue alcançar o estado de felicidade eterna e desprendida que as outras Fadas possuem. Porém, ele pode absorver essa felicidade e satisfazer-se temporariamente. O Personagem pode, mediante um teste de WILL vs. WILL absorver a felicidade de uma Fada ou qualquer outra entidade. O Devorador deve estar próximo, no máximo 1m de distância, para poder executar esse poder. O Personagem abre a boca como se fosse mordê-lo, e então começa a sorver a felicidade e alegria da Fada/entidade. Todo o processo dura uma rodada. Caso falhe no teste de WILL a Fada ficará incapacitada, não podendo executar qualquer ação. No Final do processo, a Fada/entidade ficará deprimida, como se tivesse perdido o próprio gosto pela vida. Todos os seus testes por 1d6 dias serão Difíceis. O Devorador se sentirá completo, como se a vida começasse a fazer sentido pelo mesmo período em que a Fada/entidade passará pelos efeitos do poder.



MANOBRAS DE COMBATE

Segue uma lista de novas Manobras de Combate para o Sistema Daemon. As manobras a seguir podem ser utilizadas em qualquer tipo de Personagem e não apenas humanos, mas é aconselhável discernimento; elas foram criadas para trazer certo equilíbrio à luta corpo-a-corpo com seres sobrenaturais, e não para deixar os seres sobrenaturais ainda mais poderosos!

Atlético (40): o Personagem possui uma forma de combate acrobático (possivelmente uma combinação com artes marciais). Cada vez que realizar uma ação acrobática de combate (saltos, piruetas, voadoras, esquivas acrobáticas, etc.) adicione um bônus de +5% por nível do Personagem.

Camisa de Ferro (20+): o Personagem treinou seu corpo para resistir a golpes. Cada 20% nessa Manobra o Personagem adquire IP 1 (máximo 6).

Soco Forte (20+): o Personagem treinou bastante seus socos e chutes até a maestria, e ganha um bônus de +1 de dano em ataques desarmados para cada 20% gasto nessa manobra (máximo +5).

Alvo Deflexivo (40): o Personagem sabe como posicionar-se em movimento de forma que dificulte balas e flechas atiradas contra ele. O oponente deve reduzir a DEX do Personagem de sua perícia de ataque.

Defensor (50): o Personagem pode Defender com o dobro de sua Perícia nesse turno, mas seu ataque se torna Difícil.

Amortecer Queda (30): o Personagem sabe como girar e amortecer seu corpo de modo a diminuir o dano de quedas. Dano de quedas de até 10m são diminuídos pela metade após um sucesso num teste de AGI.

Ataque Brutal (40): o Personagem pode executar um ataque mais poderoso, reduzindo sua finesse. Para cada redutor de -10% aplicado no ataque aumenta em +2 o dano. Somente funciona em combate desarmado ou com armas brancas. Máximo de -30%.

Resposta (70): testando sua DEX, o Personagem pode imediatamente executar um contra-ataque corpo-a-corpo após o ataque de um oponente, mesmo que não seja em seu turno, com um Teste Difícil.

Levantar Rápido (10): o Personagem sabe levantar-se rapidamente, sem perder turno para isso.

Ataque Extra (80): o Personagem ganha um ataque extra, puro e simples, sem redutores. Essa Manobra pode ser comprada apenas uma vez.

Atordoamento (40): o Personagem pode fazer um ataque atordoante; em caso de sucesso, não causará dano algum, e o oponente deve

fazer um teste de CON; uma falha, e ele ficará atordoado por uma rodada.

Derrubar (30): com um ataque bem-sucedido, o Personagem pode derrubar seu oponente com um golpe, mas sem causar dano.

Recarga Rápida (15): o Personagem não perde turnos recarregando sua arma.

Encouraçado (40): o Personagem passou muito tempo de sua vida sangrenta usando coletes e armaduras. Ele pode eliminar até -4 de redutor de DEX e AGI de uso de armaduras.

Arqueiro Veloz (30): o Personagem não recebe redutores na Iniciativa por usar um arco.

Pistoleiro (30): o Personagem é muito rápido com pistolas, tem um bônus de +5 na Iniciativa quando estiver usando pistolas ou revólveres.

Rápido na Faca (30): o Personagem não recebe redutores na Iniciativa por usar uma faca.

Espadachim Célere (50): o Personagem não recebe redutores na Iniciativa por usar uma espada.

Bárbaro Veloz (50): o Personagem não recebe redutores na Iniciativa por usar um machado.

Preciso (40): o Personagem ignora redutores ambientais para seu tiro, como cobertura parcial (não total).

Especialista em Facas (50): o Personagem é muito hábil no uso de lâminas pequenas, o dano de facas sobe pra 1d6.

Combatente Oportunista (30): caso o inimigo erre um ataque corpo-a-corpo no Personagem, seu próximo ataque ganha um bônus de +2 no dano.



Ataque Suicida (50): uma das manobras mais mortais para um caçador e sua caça. Com uma granada recheada de prata ou fósforo branco, ele pode fazer um teste de Briga ou Artes Marciais para golpear um ferimento aberto no inimigo (vampiro, lobisomem ou qualquer criatura com a Fraqueza Fogo ou Prata). O ferimento deve ter sido de no mínimo 10 de dano e causado no tronco (à não ser que a criatura tenha o poder Tamanho, como um demônio). Caso tenha sucesso no teste, seu golpe deve causar no mínimo 3 pontos de dano (ignore a IP do alvo nesse caso). O golpe irá enfiar à força uma granada entre os músculos ou órgãos internos do inimigo... e será deixada lá. O golpe deve ser feito com a granada já sem pino, e o caçador deve ter uma calma psicótica para aplicar essa manobra. O caçador perderá um turno tirando sua mão de dentro do corpo do alvo, que terá esse turno para agir sobre o caçador (que, se tiver Ambidestria ou Lutar Com Duas Armas e uma arma nessa segunda mão, poderá agir, senão, estará indefeso). O dano completo da granada é causado no alvo, sem contar a IP. Caso o monstro ainda sobreviva, seu corpo estará gravemente ferido pelo dano do fogo ou prata e não irá regenerar tão cedo. Muitos caçadores já morreram executando essa manobra, mas também levando sua presa junto.

Chuva de Socos (50): o Personagem sabe desferir vários socos rápidos em um mesmo turno. Ele pode realizar três ataques de soco em um mesmo turno, todos no mesmo oponente, com um redutor de -2 no dano e -20% em ataque. Essa Manobra dá apenas mais um ataque extra caso o Personagem possa realizar ataques adicionais de outra forma, e ainda fica suscetíveis a todos os redutores no turno.

Torção de Mão (50): uma variante da *Manobra Desarme e Chave de Membro*, o Personagem pode utilizá-la pra desarmar o inimigo e imobilizá-lo. Quando o inimigo atacar, o Personagem testa sua perícia de Defesa; em caso de sucesso, ele pegou a mão do oponente

com as suas e poderá torcê-la (teste de Ataque vs. FOR do oponente), o que o fará a largar sua arma obrigatoriamente. A única saída desse golpe é desvencilhar-se com um teste bem sucedido de FOR Difícil vs. FOR do Personagem.

CONDIÇÕES

Eventualmente um caçador passa por privações que são verdadeiros desafios à sobrevivência. As vezes ficará preso nos esgotos como vítima de algum serial killer demoníaco ou será um agente Blackwater passando fome em algum vilarejo da África. Para esses tipos de condições, seguem as regras abaixo:

Inanição: pessoas normais perdem 1 PV por dia sem água pra beber, e a cada 2 dias sem alimento. O sangue do Personagem se torna mais viscoso, dificultando o trabalho do coração. Quando chega a 1 PV, ele passa a sentir tonturas, desmaia, e por fim, morre.

Estou acordado!: ninguém é de ferro. Pessoas normais precisam dormir de 6 a 8 horas diárias ou ficarão indispostas no dia seguinte (o Narrador é livre pra dar redutores aleatórios ou testes Normais se tornarem Difíceis, dependendo da situação). Caçadores estão longe de ter esse tipo de conforto, passando dias e noites inteiras em tocaias. Personagens com CON 16 ou mais não precisam fazer testes pra ficarem acordados uma noite inteira (caso não tenham dormido durante o dia), mas 15 ou menos precisam fazer um teste a cada 6 horas, com redutor de -10% a cada novo teste, cumulativamente. Caso o mesmo Personagem de CON 16+ ficar acordado mais de um dia seguido, ele deve fazer o teste normal pra ficar acordado. Café concede um bônus de +10% enquanto anfetaminas concedem +30% (e problemas de paranóia).

CICATRIZES E AMPUTAÇÕES

Um Personagem perde um membro ou órgão caso o atacante (NPC ou Jogador) anunciar o golpe em uma área específica do corpo do Personagem (olho, braço, perna, genitais) e

a vítima sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em um único golpe. O Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado, e ganhará uma cicatriz profunda. Cicatrizes profundas são grandes, feias, nunca regeneram completamente, deixando uma região falha na pele do Personagem, chegando muito próximo do músculo. Falha no Teste significa que o membro ou órgão foi sumariamente **amputado**. Além dessa regra, o Narrador é livre pra criar cicatrizes leves, resíduos de facadas, golpes de garras, mordidas, golpes de espada, tiros, explosões, estilhaços e toda sorte de situações que o caçador tem sorte de sair vivo.

MUDE AS REGRAS!

Uma dica importante pro Narrador: quando os Jogadores parecem que sabem tudo, mude as regras. Pegue uma criatura típica e lhe dê um poder novo, altere um poder existente, ou crie um do zero (ou puxe inspiração de algum seriado ou filme), talvez algo que não possa ser resistido pela WILL, algo que aterrorize os corações dos Jogadores, ou algo que lhes deixe completamente perdidos! Nem mesmo a sociedade sobrenatural fica imune ao poder do Narrador: os Jogadores sabem tudo de quem é quem no Inferno e na Cidade de Prata? Bem, mude isso também! O CLUBE DE CAÇA: GUIA DO JOGADOR mostra que o caçador não pode, nem deve, saber tudo sobre o mundo sobrenatural, e é dever do Narrador impedir que os Jogadores saibam. Não permita altos níveis da perícia *Oculto* se o Personagem não é um místico, não facilite que adquiram altas Perícias de combate. Afinal, onde ele pode ter treinado pra ter Rifles 80%? No exército? Com mercenários na África? Atenha-se ao prelúdio. Eles não podem sair no braço com seres sobrenaturais e saírem ilesos, devem usar a cabeça.



EQUIPAMENTOS

Alguns equipamentos dessa lista são bastante cinematográficos e o Narrador é livre para vetá-los caso tire o equilíbrio de sua campanha (pode apenas considerar que eles existem, mas não podem ser encontrados ou acessados pelos Personagens). Veja o suplemento GUIA DE ARMAS DE FOGO para demais armas mundanas.

PATRONO

Caso o Personagem possua um patrono (ver capítulo *Aprimoramentos*), não é necessário fazer o Teste de Recursos, mas fica totalmente a cargo do Narrador o equipamento que pode acessar, de acordo com a natureza do patrono (uma sociedade secreta mística não pode ceder equipamentos high-tech, por exemplo).

AVALIABILIDADE

Existe uma infinidade de itens disponíveis para os Personagens, porém, não é qualquer indivíduo que consegue acessar todos esses itens, muitos deles não se vende em qualquer loja de conveniência da esquina, muitos são raros, existindo apenas nas mãos de um único fornecedor. Para ajudar o Narrador nesse tipo de situação, existe o teste de Avaliabilidade. O teste indica o preço e a raridade de mercado do produto, se o Personagem consegue encontrá-lo no mercado, e necessitando ainda fazer um Teste de Recursos para adquiri-lo. Verifique as novas regras do aprimoramento Recursos e Dinheiro para mais detalhes. A saber, segue a tabela:

[*] **Teste Fácil.** Barato e comum. O item é de fácil aquisição, podendo ser encontrado em qualquer lugar do mercado.

[**] **Teste Normal.** Preços de mercado e comum. O item pode ser encontrado e comprado nos locais certos, com muita ou pouca procura.

[***] **Teste Difícil.** O item é muito caro ou raro.

[****] **Teste Difícil.** O item é muito caro, raro, militar, ilegal, de difícil aquisição ou até mesmo único. Talvez tudo isso junto. O Narrador pode e deve colocar outros requisitos para sua aquisição (Contatos, Recursos mínimos, Aliados, etc.).

LISTA DE EQUIPAMENTOS

Óculos Egon [**]:** Batizado com o nome do cientista que os criou, os óculos Egon utilizam de tecnologia experimental para visualizar manifestações ectoplásmicas de energia, sintonizando-os com o que o cientista acreditava ser o mundo dos mortos. Em suma, os óculos conseguem enxergar o plano de Spiritum, mais especificamente fantasmas e espectros em um raio de até 5 metros.

Satélite Hunter [**]:** satélite de uma organização caçadora milionária que abriu uma permissão para o Personagem para tirar fotos de satélite com estudos termográficos. Muito útil para encontrar vampiros em multidões ou regiões perigosas para humanos. Só pode ser usado uma vez por dia em uma

área de até 100 metros.

Óculos Kirlian [**]:** óculos baseado na tecnologia Kirlian para ver auras. Com experiência, consegue diferenciar humanos e tipos de seres sobrenaturais.

Detector ectoplásmico [**]:** um aparelho do tamanho de um computador tablet. Criado por cientistas da AGNI em conjunto com cientistas aliados com o Colégio Invisível francês, permite detectar fantasmas numa área de 5m mediante altos ruídos.

Bala de Prata []:** perfeitas contra lobisomens. Causam dano da arma +1d6 e não possibilita a famosa regeneração dos lobisomens (podem regenerar no máximo 1PV/6 horas mesmo sob uso de Milagres ou Magia). A compra concede 6 balas.

Cápsula de Fósforo Branco []:** também chamadas de "balas explosivas". Causa o dano da arma +1d6 em criaturas com a Fraqueza Fogo (geralmente, vampiros e alguns demônios). Não permite regenerar, no máximo 1PV/6 horas mesmo sob uso de Milagres ou Magia. A compra concede 6 cápsulas.

Estaca [*]: A principal arma para caçadores de vampiros. Lembre-se que vampiros não possuem IP (exceto, claro, se for mágica) e suas peles podem ser perfuradas tão facilmente quanto a de um humano. Pode ser utilizado com a perícia *Faca* ou *Estaca* e causa 1d4+bônus de FR de dano. Acertar o coração é um teste Difícil.

Dardo de Alho []:** munição de dardo contendo molho de alho em sua ampola. Causa +1d6 de dano em seres com a Fraqueza *Alho*. Não pode ser regenerado pelo poder *Regeneração* (no máximo 1PV/6 horas). A compra concede 6 dardos.

Dardo de água benta []:** munição de dardo contendo água benta em sua ampola. Causa +1d6 de dano em seres com a Fraqueza *Água Benta*. Não pode ser regenerado pelo poder *Regeneração* (no máximo 1PV/6 horas). A compra concede 6 dardos.

Pistola Anti-Magia [**]:** na verdade, essa arma não anula magia, mas dispara um único dardo com uma droga suave, mas potente, que impede que o mago consiga se concentrar

apropriadamente. Sem concentração, ele não consegue focar sua Forma-Pensamento para conjurar magias. A droga funciona por 1d6 minutos ou o mago curar-se de outras maneiras que não sua própria magia. A pistola pode disparar apenas um dardo por vez, que causa 1d2 de dano, e deve ser recarregada para um segundo tiro. Para adquirir sua munição deve fazer um teste de avaliabilidade [**] para conseguir 6 dardos.

Rede de Prata [*]:** rede para captura de animais de grande porte entrelaçada com fios de prata. A dor da alergia deixa todos os testes do lobisomem Difíceis. É necessário uma arma apropriada para projetar a rede e suas boleadeiras para atingir o alvo e a perícia *Arma de Rede*. A arma só permite um tiro por recarga (a compra só permite uma rede por vez, então mire com cuidado).

ARMAS DE FOGO

Granada UV [**]:** Grande arma contra hordas de vampiros. Causa 3d6 de dano numa área de 5m para qualquer criatura com a Fraqueza *Sol*, ignorando qualquer IP ou esquiva.

Granada de Prata [*]:** Arma poderosa contra lobisomens, essa granada possui estilhaços recobertos de prata que causam dano especial em lobisomens (esse dano só pode ser regenerado ao máximo de uma taxa de 1PV/6 horas). Causa 5d6 de dano numa área de 5m.

Pistola UV [**]:** Pistola com um estilo futurista, emite um feixe de luz ultravioleta de alta intensidade que causa 1d6 de dano em áreas expostas de criaturas com a Fraqueza *Sol*. IP sobrenatural como do poder *Defesas* ou *Pele Resistente* não é contabilizada.

Rifle Atordoador []:** arma de pressão para animais de grande porte como ursos, leões e cavalos selvagens. Sua munição é composta de dardos com drogas calmantes. Entre caçadores é utilizado substituindo as drogas por água benta ou alho. Permite um dardo por recarga.

ARTEFATOS MÁGICOS

Ampola de Água Benta [*]: Arma eficiente

e de fácil aquisição. Não é necessário que a água seja abençoada por Pontos de Fé se for colhida diretamente de uma igreja. Causa 2d6 de dano.

Ampola de Água Benta da catedral de São Jorge [*]:** Água benta retirada da Catedral de São Jorge, em Istambul. Causa 3d6 de dano.

Sangue de Luz [**]:** um composto mágico que quando ingerido, dá ao sangue do caçador as mesmas propriedades da luz solar se ingerido ou tocar um vampiro ou outra entidade com a Fraqueza *Sol*. Cada compra permite 7 poções. Caso o vampiro dê um único gole no sangue do caçador, ele receberá imediatamente 2d6 de dano sem direito à IP (afinal, é dano interno, o sangue irá corroer a carne do morto-vivo de dentro pra fora). Caso o caçador seja mais brutal, ele ainda pode untar uma lâmina com seu sangue, causando a si mesmo 1 ponto de dano no processo para cada vez que molhar a lâmina. Cada uso lhe permite um golpe (conta-se apenas golpes que acertarem algum alvo). Uma arma untada com sangue enfeitiçado causará 1d6 de dano extra e impede o uso do poder *Regeneração*.

Bloodboost [**]:** droga espalhada pelo mercado negro sobrenatural de origem desconhecida. Se parece com uma cápsula vermelha comum, e deve ser ingerida. Vários caçadores tentam rastrear a fonte, mas ela acaba se perdendo entre o tráfico internacional. Não existem muitas, elas não possuem prazo de validade e podem causar bastante estrago. Na prática elas concedem 5 pontos de Poderes Vampíricos pra um humano e as fraquezas *Sol* e *Fúria*. O efeito dura uma cena, e quando acabar o Personagem perde permanentemente 1 ponto de WILL. Os caçadores rejeitam completamente o uso da Bloodboost, mas alguns aceitam que ela deva ser tomada em último recurso, contra um grande inimigo ou para salvar sua pele. Esses mesmos caçadores acabaram se tornando indivíduos estranhos e sombrios com o passar do tempo e o uso de Bloodboost.

CIBERNÉTICOS

Matriz de Luta [**][4 pontos]:** implante neural exclusivo para agentes da EC-12

(necessitam apenas pagar os Pontos de Cibernéticos, para os demais, é necessário Teste de Avaliabilidade). Também é necessário ao menos um olho biônico. Mediante as lentes do olho, o implante estuda o estilo de luta do inimigo, permitindo um bônus nos reflexos do Personagem. Para cada turno estudando o inimigo, o Personagem ganha +10% contra o mesmo (máximo de bônus situacional de +40%). O ideal é poder ver o inimigo lutando contra outro oponente, mas a varredura também pode ser feito contra o próprio Personagem, contanto que se ele restrinja unicamente à defender-se (caso ataque, o scanner já resetará todos os dados, uma vez que ele não pode fazer uma varredura com os movimentos do Personagem interferindo nos dados). Caso o oponente altere seu estilo de luta (ou seja, utilize uma Perícia de Combate diferente para lutar, como uma diferente arte marcial) o bônus não poderá ser utilizado, à não ser que o Personagem reinicie um novo estudo. Esse implante não possui memória suficiente para reter uma varredura de estilo de combate de mais de um alvo por vez, mas pode deletar dados antigos à vontade.



BESTIÁRIO

O bestiário abaixo remete a várias novas criaturas encontradas em caçadas. Mais fichas podem ser facilmente encontradas em outros livros, como o bestiário de LOBISOMEM: A MALDIÇÃO e o CELTAS RPG. A descrição das criaturas remete ao conhecimento de caçadores e não são exatamente a verdade, apenas suas fichas.

O Narrador é livre pra criar as perícias que achar conveniente para cada NPC.

ANJO GUERREIRO

CON 21, FR 25, DEX 20, AGI 20, INT 13, WILL 14, CAR 10, PER 17

#Ataques [1], IP 8, PVs 30

Arco Abençoado 60/60 dano 1d6+2

Espada 60/60 dano 1d10+5

Faca 60/60 dano 1d6+5

Lança 60/60 dano 1d6+5

Principais Poderes: Asas Astrais 3, Defesas 8, Defesas Especiais (Proteção vs. Mal), Mensageiro Celestial (Velocidade, Mensagem, Atravessar Paredes), Controle Mental (Hipnosis, Blenden, Vanish).

Anjos são uns bastardos durões. Isso quando eles são pegos desprevenidos e não querem fugir da luta, porque eles simplesmente desaparecem na nossa frente quando querem. Não possuem fraquezas conhecidas, mas alguns deles cheiram a enxofre como os demônios. Tenha cuidado com eles, a maioria finge que est[á] do lado dos mocinhos.

ASSASSINO ELEMENTAL

CON 18, FR 22, DEX 12, AGI 14, INT 8, WILL (conjurador), CAR 2, PER 13

#Ataques [1], IP 0, PVs 20

Garras 50/40 dano 1d6+4

Focus: Elemento 4 **Pontos de Magia:** 6

Criaturas com afinidade com um dos elementos da natureza: água, terra, fogo e ar. Além desses, ainda há outros dois, luz e trevas. Um Assassino Elemental é um espírito da natureza ligado à um elemento. Porém, sua natureza é viciosa, resultado de magia negra ou corrupção de elementos. Assassinos Elementais existem com o intuito de uma missão de assassinato. Uma vez conjurada, a criatura fará tudo ao seu alcance pra matar seu alvo. São seres cruéis, não se importam com nada e quase não possuem qualquer raciocínio, tomados pelo feitiço que os trouxe, só pensando em encontrar e assassinar sua vítima.

CIVATATEO

CON 14, FR 20, DEX 16, AGI 18, INT 11, WILL 13, CAR 10, PER 20

#Ataques [2], IP 0, PVs 17

Garras 60/60 dano 1d10+3

Principais Poderes: Voar (Saltos, Patas de

Aranha), Garras (Unhas Longas, Garras).

Fraquezas Comuns: Estaca, Fogo, Decapitação, Sol, Símbolos Religiosos.

Raça de vampiros que remete até os tempos aztecas. Adoram Tlazolteotl, a deusa da lua. Os mais jovens são encontrados em favelas de grandes cidades se alimentando dos indigentes, quase como animais, vivendo em becos e criando covis em barracos de famílias devoradas. Alguns mais antigos ainda usam a pintura de uma cabeça decepada como seu símbolo racial.

São mais comuns em regiões da América do Sul, e estão se espalhando pelos grandes centros urbanos como o Rio de Janeiro.

DRAUGR

CON 20, FR 24, DEX 12, AGI 14, INT 8, WILL 13, CAR 1, PER 15

#Ataques [1], IP 10 (pele), PVs 20

Machado 60/60 dano 1d10+3 (enferrujado)

Principais Poderes: Avliden (Corpo Sem Dor, Toque Congelante 2, Medo da Morte, Corpo Morto), Defesas 10, Maldições 2.

Fraquezas Comuns: Corpo Corrompido, Atributo Limitado (exceto um líder), Sensibilidade a Elemento (Fogo).

-Não sente dor.

-Imune a Acertos Críticos.

-Pode causar 2d10 de dano congelante 1/dia.



-Pode invocar o medo da morte em um alvo, retirando 3d6 Pontos Heróicos do mesmo 1/dia.

Guerreiros vikings mortos-vivos. Trajam armaduras apodrecidas e armas enferrujadas, mas devido a sua grande força sobrenatural, ainda causam muito estrago. A grande maioria deles parece sempre ter algum tipo de corrente ou algema, nos punhos, pés ou pescoço, dando a entender que fugiram de algum tipo de aprisionamento. Encontrar uma criatura dessas caminhando nas ruas é bastante surreal, a AGNI já criou uma teoria de que eles não levantaram de seus túmulos nas regiões em que apareceram, mas vem de mundos de desmorts, como Hel, o Inferno viking. A maioria deles é um pouco estúpida ou autista, talvez a morte não tenha ajudado muito a manterem a sanidade, mas há aqueles tão inteligentes quanto qualquer um - geralmente, são os líderes de algum grupo de Draugr. De qualquer forma tenha cuidado, apesar de sua aparência decrepita e seu caminhar vagaroso, quando entram em combate demonstram uma imensa força, habilidade com suas armas enferrujadas e crueldade.

ENTIDADE PAGÃ

CON 40, FR 40, DEX 20, AGI 20, INT 18, WILL 35, CAR 12, PER 25

#Ataques [1], IP 30 (pele), PVs 40

Garras 70/70 dano 1d10+13

Principais Poderes: desconhecidos. Narrador é livre para criar qualquer poder que desejar.

Fraquezas Comuns: desconhecidas.

Focus: Criar 4, Controlar 4, Entender 4, Arkanun 5, Trevas 5, Humanos 3, Fogo 4.

Pontos de Magia: 15

-Entidades nórdicas e olímpicas podem lançar raios de 5d10 de dano.

-Pode voar.

-Sua presença causa uma sensação de terror em todos os presentes (teste de medo/WILL para não ficar amedrontado e correr ou ficar atordoado por 1d6 turnos).

-Pode abrir portais para outros mundos (Abismo, Metrópolis ou Inferno).

Algumas vezes, você pode encarar coisas grandes. Coisas desconhecidas. Coisas de tempos antigos, quando o homem compreendia o mundo natural. A Entidade Pagã é uma criatura de outros mundos, geralmente chegando aqui com aparência humana ou alguma forma macabra. Alguns os conhecem por nomes como Thor, Zeus, Odin, Freya, Lúcifer. As vezes a entidade nem mesmo é quem alega ser, personificando um mito em uma versão monstruosa - o que não deve importar muito para caçadores, já que mesmo assim a criatura está bem além de seu nível. Esse tipo de criatura deve ser usada pelo Narrador com cautela, como um NPC maior.

Essa ficha é genérica e não deve ser utilizada à risca, o Narrador é livre pra adicionar poderes extras ou alterar seus atributos.

POSSUÍDO

CON 12, FR 11, DEX 12, AGI 10, INT 16, WILL 22, CAR 9, PER 10

#Ataques [1], IP 0, PVs 12

Principais Poderes: Controle Mental (Telepatia, Leitura de Auras, Comandos Complexos, ESP, Sonhos), Telecinésia 3, Bafo 2, Maldições 1.

Fraquezas Comuns: Fogo, Enxofre, Símbolos Religiosos.

-Nunca dorme.

-Pode escalar paredes ou tetos lisos.

Possessões são um problema. Nenhum caçador tem escrúpulos na hora de matar vampiros, lobisomens, demônios, até anjos... mas humanos? É uma linha que a maioria de nós não quer atravessar. Possuídos são apenas pessoas comuns que tiveram o azar de cruzar com um espectro, e ele se apossou do corpo do coitado. Possuídos são detectáveis por traços comuns: comportamento errático, algumas vezes inclui vários assassinatos (o que torna difícil de diferenciá-los de um

spree killer comum), nunca dormem, olheiras, suor, telecinésia, e outras manifestações de poderes bizarros. O ideal é possuir um ritual de exorcismo pra lidar com essas situações, mas uma vez iniciado o ritual, o espectro não vai querer abandonar o corpo e pode atacar o exorcista, ou pior: o corpo pode estar sendo possuído por vários espectros, o que aumenta bastante o poder da ficha do Possuído.

EXTRATERRESTRE

CON 8, FR 9, DEX 14, AGI 15, INT 18, WILL 23, CAR 13, PER 20

#Ataques [1], PVs 10

Ataque Mental WILL vs. WILL 3d6

Principais Poderes: Controle Mental (Hipnose, Blenden, Objetos, Telepatia, Leitura de Auras, Comandos Complexos, ESP, Sonhos), Transformação em Humanos (Máscara, Doppelganger), Nimbus (Aneurisma, Escudo Mental, Onda Mental).

-Quando necessário entrar em combate, preferem dominar a mente de seus inimigos. Quando não é possível, partem para o ataque mental Aneurisma.

-Costumam caminhar entre a humanidade com disfarces telepáticos como se fossem humanos comuns.

-Possuem tecnologia avançada. O Narrador é livre pra incluir qualquer equipamento dos livros INVASÃO ou POWERS.

Você acredite ou não, eles existem. Há vários reportes sobre eles, a maioria desacreditado pelos militares. Não se sabe por quê, mas eles não são muito bons em operações *black-ops*: toda vez que sequestram um humano pra experimentos (ou sei lá o quê), surgem em suas grandes naves brilhantes nos céus, deixando vários observadores pra trás, atônitos, e vivos. Afora sua imensa tecnologia e habilidades psíquicas, seus corpos são bastante frágeis. Já ouviu-se falar de vários seqüestros de seres humanos por essas criaturas através do globo, e são tantas que a humanidade já acredita que são histórias de loucos e histéricos procurando atenção. De uma forma ou de outra essas criaturas possuem planos

misteriosos em execução dentro da própria sociedade humana. Dizem que eles estão infiltrados até mesmo em agências como o FBI, CIA e até mesmo o Pentágono.

A forma dos extraterrestres são variáveis, e o Narrador é livre pra conceder novos ou diferentes poderes dependendo do extraterrestre. A maioria possui a pele acinzentada, grandes cabeças para comportar seus cérebros superdesenvolvidos, olhos grandes e negros, não possuem narizes, tem pequenas bocas e sua altura varia de 1m até 3m de altura.

FANTASMA FURIOSO

CON 14, FR 18, DEX 14, AGI 16, INT 10, WILL 16, CAR 8, PER 12

#Ataques [1], IP 0, PVs 20

Arma Espectral 60/40 dano 2d6

Principais Poderes: Armas Espectrais 2, Comunicação (Sussurros, Voz, Grito, Banshee), Emoções 4, Gremlinint (Habitar, Incorporar, Sobrecarga, Intangibilidade 5, Linhas do Tempo 3, Materialização (Boo, Poltergeist, Aparição).

-Seu estado normal é invisível, mas pode ficar visível por um curto período. Nesse estado é possível falar, e possui uma forma translúcida.

-Quando invisível, pode emitir apenas sussurros.

-Pode envelhecer uma pessoa 1d3 anos 1/dia.

-A arma espectral pode assumir qualquer forma: garras, balas, facas, espadas, qualquer que combine com o estilo do Fantasma Furioso criado pelo narrador.

Fantasma Furioso é um espírito falecido que não encontrou seu descanso final. Pior ainda, ele está tomado por sentimentos de raiva e ódio. Em fantasmas recém-falecidos ou que passaram muito tempo perdidos no Umbral, esse sentimento turva a alma, os torna obsessivos para destruir o motivo de sua fúria. Geralmente, eles acabam descontando em tudo quando chegam no mundo dos vivos. É bem difícil convencer uma dessas entidades a abandonar sua raiva, geralmente o caminho mais rápido são rituais espíritos.

Meu conselho? Se encontrar um fantasma furioso, procure um médium.

GOLEM COSTURADO

CON 25, FR 30, DEX 12, AGI 11, INT 13, WILL 15, CAR 7, PER 14

#Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 30

Socos 60/60 dano 1d3+8

-São atormentados pela insanidade do renascimento.

-São furiosos; caso recebam uma quantidade considerável de dano devem fazer um teste de WILL para não atacar tudo e todos ao seu redor, tanto amigos quanto inimigos, sem executar manobras de Defesa.

-Não sentem dor intensa, calor intenso ou frio intenso.

-Possuem uma Perícia não relacionada como sua experiência em sua nova vida, algo ligado à sua memória muscular ou de seu cérebro antes de ser ressuscitado.

-São emocionalmente instáveis.

Pouca gente sabe disso, mas a alquimia não morreu na Idade das Trevas. Ela está bem viva. Alguns ainda a praticam, e a aprimoraram num tipo de ciência obscura. Os cientistas que a praticam geralmente quebram tabus da comunidade científica em nome de sua curiosidade ou síndrome de deus, chegando ao ponto de gerarem vida – ou, pelo menos, algo bem próximo dela. É o caso dos Golens Costurados, Golens de Carne, ou como preferimos chamar, Frankies. Muitos caçadores discutem se os Frankies tem mesmo que serem caçados até encontrarem o primeiro deles surtando. Esses caras possuem uma força física bem superior a de um homem ou mulher normal, e o processo que lhes deu a vida criou cicatrizes psicológicas bizarras. Ou seja, são monstros loucos fortes como um touro que podem te matar a qualquer momento. Frankies não são fáceis de se reconhecer, mas possuem duas características bem marcantes: algumas partes de seus corpos possuem tonalidades diferentes (o processo que os cria envolve enxerto de partes de corpos de pessoas diferentes) e

grandes cicatrizes. Até mesmo uma Frankie tão bonita quanto uma supermodelo terá um punhado de grandes cicatrizes pelo corpo. Eles não possuem fraquezas físicas, são bem resistentes ao frio e ao calor, podem correr ou lutar por horas a fio e a melhor medida contra eles é usar armamento pesado.

GYONSHI

CON 18, FR 22, DEX 16, AGI 10, INT 8, WILL 18, CAR 3, PER 24

#Ataques [2], IP 5 (pele), PVs 25

Garras 70/60 dano 1d6+4

Principais Poderes: Controle Mental (Bleden, ESP, Sonhos), Defesas 5, Garras (Unhas Longas).

Fraquezas Comuns: Estaca, Fogo, Vulnerabilidade ao Sol.

Gyonshi são mortos-vivos da China que, devido à terem sido enterrado em um local ruim, com um mal feng shui, retornaram ao mundo dos vivos como cadáveres sedentos por carne humana. Eles são cegos por natureza, mas possuem um olfato apurado, podendo reconhecer a presença de um mortla nas proximidades. Gyonshi desaprendem os movimentos do corpo vivo após caminharem no mundo dos mortos e só se movimentam flutuando rente ao solo lentamente, lhes dando uma aparência tétrica. Dizem que apenas rituais taoístas podem propriamente matar um Gyonshi e lhe dar o descanso final, mas caçadores não ligam de apenas destruir seus corpos.

RED CAP

CON 14, FR 14, DEX 16, AGI 20, INT 15, WILL 16, CAR 17, PER 18

#Ataques [2], IP 0, PVs 25

Garras 70/70 dano 1d6

Principais Poderes: Ataques Extras 2, Sentidos Especiais (Visão no Escuro), Bedlam (Linguagem da Vida, Olhar de Fantasia, Fala Anímica, Barganha Anímica), Red Cap

(Chapéu Vermelho, Sede de Sangue, Gosto pelo Sangue, Invisibilidade, Sangue é Vida).

Fraquezas Comuns: Ferro Frio, Trevo.

-Pode recuperar 1d6 Pvs 1/dia e 4d6 PVs 1/dia.

-Possui Iniciativa +6.

-Pode ficar invisível por 2d6 rodadas 1/dia.

-Mais informações sobre os Red Cap, consulte o livro *CELTAS RPG*, da editora PerSe.

Já ouviu falar de fadas? Os Red Cap são bem diferentes daquelas historinhas da sininho. Esses monstros são mais parecidos com demônios. Assassinos sádicos e cruéis, nunca ouviram falar de sentimentos humanos como piedade e compaixão. Possuem formas diferenciadas, sempre humanóides, mas geralmente estão com suas roupas, mãos e unhas sempre sujas de sangue de vítimas. Eles adoram se encharcar com sangue. Quando na Terra, muitas vezes são confundidos com assassinos seriais ou grandes animais atacando pessoas em florestas. Maníacos desgraçados.

LOBISOMEM

CON 22, FR 23, DEX 18, AGI 20, INT 12, WILL 16, CAR 0, PER 20

#Ataques [1], IP 5 (pele), PVs Y

Garras 70/60 dano 1d10+5

Mordida 50/50 dano 1d8+5

Principais Poderes: Uivo (Convocar Lobos), Celeridade 4, Defesas 5, Caça (Sem Rastros, Farejador), Sentidos Especiais (Olfato Apurado, Cheiro do Medo), Regeneração 6, Dentes e Boca 2, Garras 2.

Fraquezas Comuns: Prata, Transformação Forçada, Fúria, Decapitação, Dependência (Carme), Barreira de Rosas.

-Possui Iniciativa +24.

-Testes de olfato são considerados um nível de dificuldade menor.

-Regenera 1PV/rodada.

-Para mais detalhes sobre lobisomens, leia o livro *LOBISOMEM: A MALDIÇÃO*, da editora PerSe.

Lobisomens estão entre as piores feras procuradas pelo Clube de Caça. Diferente

dos outros monstros, os lobisomens não conseguem viver entre a humanidade. Eles são infectados pela saliva de outros lobisomens ou nascem assim, eu não sei, mas uma vez que eles comecem a uivar, amigo, ele pode ter sido um inocente, mas agora irá arrancar a carne dos seus ossos com tanta facilidade como se tirasse a pele de um frango frito. O ponto é que eles são feras incontrolláveis, irracionais, tomadas pela fúria. Em uma comunidade humana eles logo começam uma onda de assassinatos, querendo ou não. E pior ainda, a onda de assassinatos gera uma onda de novos lobisomens, que geram novos assassinatos, e assim por diante. Um outro caçador em Nevada me disse que eles se comunicam entre si e até tem objetivos, mas pra mim isso parece loucura. Daqui a pouco vou ter que desconfiar do meu pastor alemão também?

PISHTACO

CON 14, FR 18, DEX 15, AGI 16, INT 12, WILL 12, CAR 14, PER 17

#Ataques [1], IP 0, PVs 15

Garras 60/60 dano 1d6+3

Principais Poderes: Transformação em Humanos (Máscara), Transformação em Névoas (Criar Névoa), Garras (Unhas Longas).

Fraquezas Comuns: Fogo, Ferro Frio, Vulnerabilidade ao Sol.

-Pode escalar superfícies verticais e tetos.

Pishtacos são fadas das lendas dos Andes, semelhantes à elfos com um vício por devorar carne humana. Eles consideram a gordura humana uma iguaria. Muitas delas ainda adoram o deus arkanita **Viracocha**. Pertencem à Corte Unseliee e, quando na Terra, costumam se associar à sociedade vampírica, se unindo à grupos mais inumanos e cruéis, sem nenhum respeito pela vida humana. De fato, eles chegam a ser problemas pra algumas cidades vampíricas, espalhando tantas mortes por onde passam que atraem atenção de mais caçadores do que os vampiros gostariam. São

mais comuns na América do Sul, mas estão migrando pra outros países lentamente.

POLICIAL

CON 14, FR 14, DEX 15, AGI 15, INT 11, WILL 12, CAR 11, PER 15

#Ataques [1], IP 4 (colete), PVs 14

Pistola 50/0 dano 1d6

Spray de Pimenta 50/0 dano especial

-Caso acerte um alvo com spray de pimenta, a vítima deve fazer um teste de CON Difícil pra tentar enxergar. O alvo ficará atordoado por 1d6 turnos. Isso não é considerado um ataque localizado.

Sim, eu sei, não é um monstro... só um porco. Brincadeira. Mas eles podem ser um pé no saco no seu ramo de trabalho.

REVENANTE

CON 20, FR 22, DEX 10, AGI 10, INT 7, WILL 15, CAR 1, PER 12

#Ataques [1], IP 8 (especial), PVs 20

Socos 50/50 dano 1d3+4

Pistola 40/0 dano 1d6

Faca 50/50 dano 1d4

Fraquezas Comuns: Fogo.

-A IP do revenante funciona não como resistência da pele, mas o dano simplesmente atravessa seu corpo sem fazer maiores estragos, já que um revenante já está morto e não possui órgãos vitais para falecerem.

Revenantes são o tipo mais clássicos de morto-vivo depois do vampiro e do zumbi. Eles retornam da morte com uma missão específica que não deixou seu espírito descansar. Sua ânsia era tamanha que o fez retornar para sua carne pútrida e caminhar no mundo dos vivos novamente. Revenantes possuem algum grau de inteligência, e quando terminam sua missão, retornam para seus caixões para enfim descansar. O problema é que apesar da parca inteligência, o revenante pode acabar empacado em sua missão, por exemplo, vingar-se de seu assassino. O revenante pode

saber apenas que ele é latino, então acaba matando todo latino que encontrar pela frente.

SASQUATCH

CON 20, FR 25, DEX 10, AGI 20, INT 8, WILL 10, CAR 6, PER 22

#Ataques [1], IP 3 (pele), PVs 30

Garras 50/50 dano 1d10+5

É conhecido popularmente como Pé-Grande ou Abominável Homem das Neves. Imagine um macaco de 3 metros de altura, presas, garras negras e afiadas sempre puto com a vida. Esses caras nunca se dão bem quando o homem chega perto dele, o que constantemente acontece com a redução das florestas ou da caça. E adivinha quem vira o prato principal quando acabam os cervos da floresta? Isso mesmo, você.

ZUMBI VODU

CON 12, FR 16, DEX 11, AGI 11, INT 7, WILL 10, CAR 8, PER 10

#Ataques [1], IP 0, PVs 12

Socos 40/0 dano 1d3+2

Facas 50/0 dano 1d4+2

Cutelos 50/0 dano 1d4+3

Porretes 40/0 dano 1d4+2

Fraquezas Comuns: Sal (ponha sal na boca de um zumbi vodu e ele se libertará do feitiço).

Zumbis Vodus são o álibi perfeito de feiticieiros e macumbeiros. Não são exatamente como os zumbis de filmes B, estão mais para pessoas hipnotizadas e febris. Muitas vezes não dá pra diferenciar um zumbi vodu de uma pessoa drogada. E é aí que está a jogada: se o feiticieiro sabe quem está lhe caçando, ele enviará esses coitados pra fazer seu serviço sujo, e logo você vai estar com as mãos sujas de sangue inocente. Se você é coração mole, aí vai uma dica: encontre o feiticieiro que o está controlando, meta uma bala na cabeça dele.



**NOITES FRIAS DE TOCAIAS.
VIVENDO APENAS PRA VINGAR OS
ENTES QUERIDOS. VIVENDO PRA
CAÇAR O PREDADOR SUPREMO.**

VIVER COMO O CAÇADOR.

**O LIVRO CLUBE DE CAÇA:
GUIA DO JOGADOR CONTÉM
ELEMENTOS PRA TORNAR SUA CAMPANHA
DE CAÇADORES MAIS COMPLEXA,
LEVANDO ELEMENTOS DE TERROR E
CORRUPÇÃO PARA A SUA MESA, ALÉM
DE VÁRIOS NOVOS APRIMORAMENTOS,
MANOBRAS DE COMBATE, KITS
APRIMORADOS, EQUIPAMENTOS
EXCLUSIVOS DE CAÇADORES E
MUITO MAIS!**

**Sistema
Daemon**