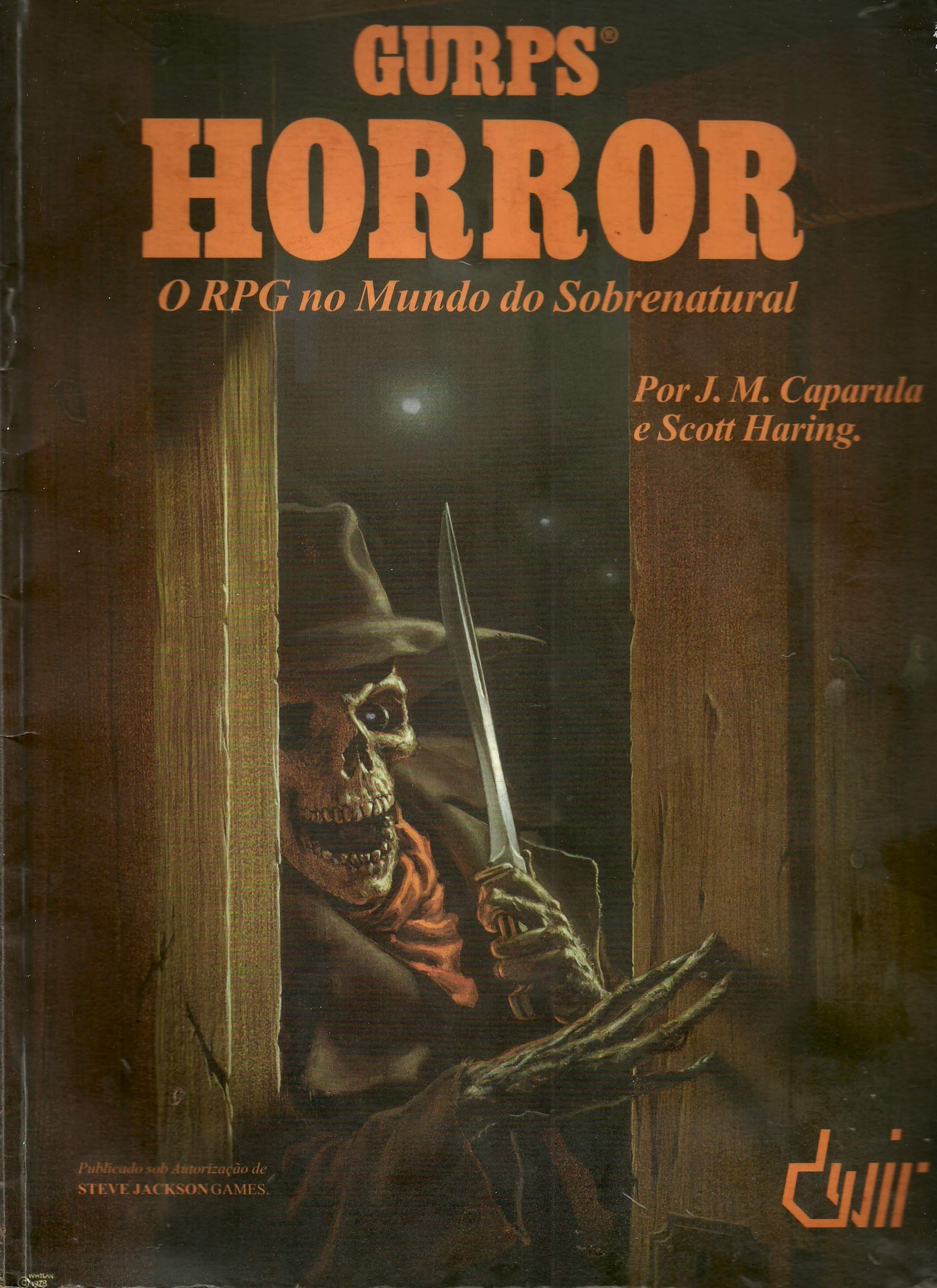
GURPS®

HORROR

O RPG no Mundo do Sobrenatural

Por J. M. Caparula
e Scott Haring.



Publicado sob Autorização de
STEVE JACKSON GAMES.

WHELAN ©1978

GURPS®

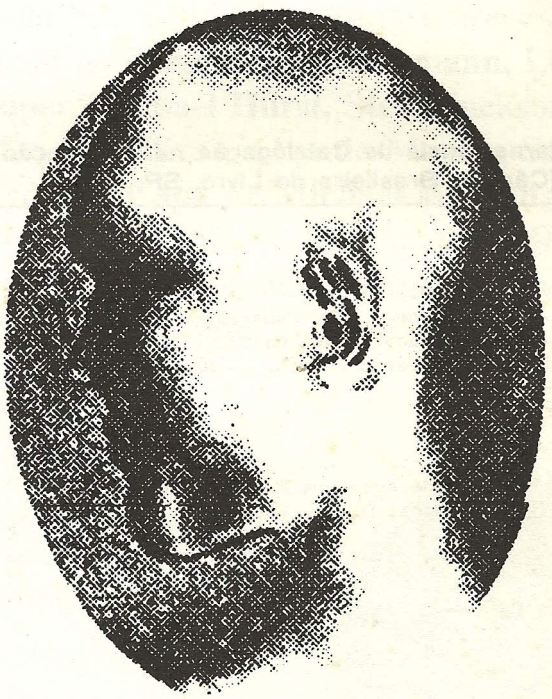
Créditos do Escaneamento

Paulo Henrique Cabral e-mail barataprateada@gmail.com

&

Paulo Roberto Silva Ferreira e-mail paulorsf91@hotmail.com

HORROR



Tradução

Guaracy Carlos da Silva

Revisão

Dario Chaves

Douglas Quinta Reis

Devir Livraria Ltda.

Livraria Saraiva

...raria e Papelaria Saraiva S.A.
...José Bonifácio, 203 - CEP 01003-001 - SP
...el.: (011) 232-5101 - Fax: (011) 604-9503

...Praça da Sé, 423 - Tels: (011) 232-2124/604-5313 - Fax: 605-2475
...Rua São Bento, 196 - Tel.: (011) 605-8111 - Fax: 604-8123
...Rua Sete de Abril, 65 - Tel/Fax: (011) 257-1484
...Rua Maria Antonia, 328 - Tel/Fax: (011) 257-3066
...Rua Augusta, 2843 - Tel.: (011) 282-9415 - Fax: 881-2471
...Rua Dona Cachoeira, 652 - Tel/Fax: (011) 820-8743
...Praça Emb. Pedro de Toledo, 32 - Sto. André - Tel/Fax: (011) 440-9062

...Shopping Interlagos - Tel/Fax: (011) 5563-3252
...Shopping Iguatemi - Tel.: (011) 211-7093 - Fax: 212-0060
...Shopping Paulista - Tel.: (011) 289-5873 - Fax: 283-1321
...West Plaza Shopping - Tel.: (011) 864-0037 - Fax: 62-6030
...Saraiva Special - D&D Shopping - Tel.: (011) 5505-0117
...Fax: 5505-3289
...Saraiva Mega Store - Shopping Eldorado
...Tel.: (011) 212-5222/870-5999 - Fax: 816-837...
...Shopping Ibirapuera
...Tel.: (011) 5561-7290 - Fax: 532-0828

...S. J. dos Campos - Campinas - S. J. do Rio Preto - Brasília
...Rio de Janeiro - Recife - Belo Horizonte - Ribeirão Preto

Copyrigth © Steve Jackson
Título Original: GURPS HORROR
Ilustração da Capa: Michael Whelan
Ilustrações Internas: Butch Burchan, C. Bradfor Gorby, John Hartwell, Denis Loubet, David Martin, Stephan Peregrine, Rob Prior, Kim Strombo, John D.Waltrip e Lourenço Mutarelli.
Poster Interno : Lourenço Mutarelli
Composição: Tino Chagas
Impresso no Brasil :

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Caparula, J.M.
GURPS horror / J.M. Caparula e Scott D. Haring ; tradução Guaracy Carlos da Silveira ; revisão Douglas Quinta Reis, Dario Chaves. — São Paulo : Devir, 1995.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Haring, Scott D. II. Título.

95-4290 CDD-793.9

Indices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9

Direitos cedidos com exclusividade para a língua Portuguesa em todo o mundo para a Devir Livraria Ltda.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de banco de dados, ou processo similar em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânio, de fotocópia, gravação, etc..., sem permissão dos detentores do copyright.

Devir Livraria Ltda
Rua Augusto de Toledo, 83 — Aclimação — 01542-020 — São Paulo — SP

GURPS®

HORROR

O RPG no Mundo do Sobrenatural

Por J. M. Caparula e Scott D. Haring.

Editado por Loyd Blankeship e Steve Jackson.

Material adicional de William A. Barton, Mike Baumann, Loyd Blankeship, Bill Boden, J. David George, Andrew Hooper, Michael Hurst, Steve Jackson, David Ladyman, Sara Link, Steffan O'Sullivan e Lynda Mannig-Schwartz.

Capa de Michael Whelan.

Ilustrado por Lourenço Mutarelli, Butch Burcham, C. Bradford Gorby, John Hartwell, Denis Loubet, David Martin, Stephan Peregrine, Rob Prior, Kim Strombo e John D. Waltrip.

Sistema GURPS criado por Steve Jackson
Editor-Chefe: Jeff Koke
Gerente de Desenvolvimento de Produto: Loyd Blankenship.
Gerente de Produção: Carl Anderson.
Layout de página e digitação da edição americana: Monica Stephens e Loyd Blankenship.
Produção: Carl Anderson.
Leitura das Provas: Chris McCubbin.

Jogadores da fase de teste: Bill Armintrout, Norman Banduch, Richard Boriskie, Christopher Burke, Richard Edwards, Andy Egan, Chris Elliot, A Guilda dos GMs (Ken Hawkins, Duane Kristensen, Corey Papastathis, T. J. Bourassa, Kevin Rupe, John Doty), David Gross, Guy Hail, Ron Hauser, Kerry Havas, Mike Katzenberger, Ben V. Kloepper, Peter Larsen, "The Lower Reprieve Generals Club" (S. John Ross, Travis Linton, Tim Driscoll), Kathy McClure, Scott McClure, Scott Olman, Brian Schappel, William McConnell, Jr., John Minniece, Mike Moe, Timothy Russell, Jay Sailors, Curtis Scott, Joe Shivers, John Snead, Michael Straus, Jay Vissers, Mike Vragel, Ann Wingate-Caparula, John Wright e Raven Carleton Wright.



Dedico este livro a três ídolos do cinema de minha infância - Peter Cushing, Christopher Lee, e Vincent Price. - J. M. C.

Copyright© 1990 pela Steve Jackson Incoporated. GURPS, Illuminati, Roleplayer e o símbolo da pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Incorporated. Todos os direitos reservados.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 4
Sobre o *GURPS* 4
Sobre o Autor 4

1. PERSONAGENS 5
Personagens Típicos e Suas Características 6
Vantagens, Desvantagens e Perícias 10
Vantagens 10
Tabela de Status Social 10
Desvantagens 11
Nova Desvantagem: Magnetismo Sobrenatural 11
Perícias 11
Equipamento Pessoal 12
Armas de Fogo e Explosivos 12
Exemplo de Personagem 13
Tabela de Custo de Armas 14
Tabela de Armas 15
Tabela de Explosivos 15

2. A CAMPANHA DE HORROR 16
A Escolha do Tipo de Campanha 17
Determinado a Duração do Jogo 17
Criando um Horror Diferente 17
A Escolha dos Adversários 18
Enfrentando Monstros 18
Os PCs: Pessoas Comuns ou Destemidos Caçadores de Monstros? 19
Suspense vs. Carnificina 19
O Bem e o Mal 20
Campanhas Contínuas 21
Mistérios 21
Comportamento e Interação entre os PCs 22
O Que Torna o Horror Diferente 22
Incerteza 22
Jogando pelas Risadas 22
Isolamento 23
Verificações de Pânico 23
Modificadores para Monstros Assustadores 23
Acontecimentos Bizarros e Sobrenaturais 23
Modificadores para Cadáveres 24
Magia 25
A Campanha Sem Magia 25
A Campanha na Qual a Magia é Secreta 25
Estabelecendo Fobias 25
A Campanha com uso Total da Magia 26
Psiquismo 26
Objetos Encantados 26
Como Fazer com que o Horror Seja Assustador 27
Ritmo 27
Simbolismo no Horror 27
Mudanças de Rítmo 28
Em Quem Você Pode Confiar? 28
A Atmosfera 28
A Criação de Monstros Novos 29
Provocação 29
Vítimas: Como Criá-las e Maltratá-las 30
Campanhas com Mistura de Gêneros 30

3. A CABAL 32
Métodos e Objetivos 33
Segredos Internos da Cabal 33
A História da Cabal 33
Organização 34
Ajuda Mútua 35
Os Círculos da Cabal 35
A Magia da Cabal 36
Os Portais de Thoth 36
Os Portais de Thoth 36
Artefatos da Cabal 37
Aventuras com a Cabal 37
A Campanha utilizando a Cabal 38
A Aventura Simples 38
As Cabals Illuminadas 38
A Campanha Cinematográfica 39
A Campanha Contínua 39
A Cabal como Patrono 39

4. INIMIGOS 40
CRIATURAS SOBRENATURAIS 41
Banshee 41
A Criação de Lendas 41
O Pé Grande 42
Bunyip 43
Chemosit 43
Mistificações 43
Construções e Golems 44
A Magia Aprisionar Alma 44
Demônios 45
Tabela de Hiearquia dos Demônios 45
Exorcismo 45
Magia Demoníaca e Fantasmagórica 46
Fantasmas 47
Materialização 47
Sessão Espírita 48
Áreas Fúnebres 49
Lilith 50
Ghoul 50
Gremlin 51
Bruxa Malvada 52
Cães do Inferno 52
Bestas do Inferno 52
Kurpannga 53
Manitu 53
Ngojama 53
O Pássaro Piasa 53
Hárpias 54
Espírito da Caveira 54
Zumbis Vodu 54
Mortos-Vivos 55
Zumbi 55
Múmia 55
Esqueleto 56
Liche 56
Draugr 57
Vampiro 57
Magia Vampírica 57
Tornando-se um Vampiro 59
Opções de Licantropos 60
Lobisomem 61
Outros Licantropos 61
Yeti 62
Armas de Prata 62
O HORROR DE HOLLYWOOD 63
Invasores Alienígenas 63
Bolha 63
Criaturas das Profundezas 64
Obtendo Defesas Especiais 64
Fungóides 65
Criaturas Gigantes 65
Rumas 65
Os Fungos Entre Nós 65
Cérebros 66
Tabela de Rumas 66
Objetos Malignos 67
Mortos que Andam 67

Monstros Aleatórios 68
Tabela de Características de Monstros Aleatórios 68
Um Monstro Aleatório 68

COISAS QUE O HOMEM NÃO DEVERIA SABER QUE EXISTEM 69
A Criação de um Panteão 69
O Lorde Enterrado no Gelo 69
Divindades Cósmicas 70
Os Senhores do Gelo 70
Os Anciões 71
Tabela de Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem 71
Os Filhos do Gelo: Um Culto ao Horror 71
Servidores 72
Arthur Pendel 73

PESSOAS MALIGNAS 73
Cultistas 73
Cientistas Loucos 74
Cultos e Cultistas Reais 74
Psis 75
Assassinos Psicóticos 75
As Armas dos Psicopatas 75
Bruxas 76
Convocar Monstro 76

5. A INGLATERRA VITORIANA 77
Nível Tecnológico 78
Regiões da Inglaterra 78
Moedas do Reino 78
Londres 79
Padrões de Vida na Era Vitoriana 79
O Império Britânico 79
No Resto do Mundo 80
O Museu Britânico 80
Táxis 81
A Estação Londrina 81
Os Fantasmas Londrinos 81
Explorando o Desconhecido 84
A Torre de Londres 84
Política e Governo 85
Uma Bibliografia Vitoriana 85
Transporte e Comunicação 86
Classes Sociais e o Dia-a-Dia 86
A Vida de um Soldado Vitoriano 86
Quantidade Inicial de Recursos 87
O Horror na Inglaterra Vitoriana 87
Personalidades da Era Vitoriana 87
Stonehenge 87
A Transilvânia do Século XIX 88
Lago Ness 90
Tabela de Empregos da Era Vitoriana 91
Equipamentos e Serviços 92
Armas 92
Outros Equipamentos 92
Serviços 92
Cronologia da Era Vitoriana 92

6. OS TURBULENTOS ANOS 20 95
Nível Tecnológico 96
Os Estados Unidos nos Anos 20 96
Dicas para um RPG na Década de 20 96
A Migração para as Cidades 98
Bebida de Má Qualidade 98
Política e Governo 99
Proibição 99
Suborno 99
Transporte e Comunicação 100
Tempos de Viagem 100
Classes Sociais e o Dia-a-Dia 101
Quantidade Inicial de Recursos 101
O Horror nos Anos 20 101
Tecnologia vs. o Sobrenatural 102
Lidando com Armas 102
A Ciência na Década de 20 103
Outros Problemas Tecnológicos 104
A Tommy-Gun 104
Personalidades dos Anos 20 105
A República Weimar 105
Tabela de Empregos dos Anos 20 106
Equipamentos e Serviços 107
Armas 107
Outros Equipamentos 107
Serviços 107
Cronologia dos Anos 20 107

7. ÉPOCA MODERNA 108
Nível Tecnológico 109
Política e Governo 109
Transporte e Comunicação 109
Custo de Vida nos Dias de Hoje 109
Você e a Lei 109
Classes Sociais e o Dia-a-Dia 110
Horror de Alta Tecnologia 110
A Aventura de Horror nos Dias de Hoje 111
Quantidade Inicial de Recursos 111
Técnicas Judiciais 111
Tabela de Empregos dos Dias de Hoje 112
Equipamentos e Serviços 113
Armas 113
Outros Equipamentos 113
Serviços 113

8. OUTRAS ÉPOCAS, OUTROS LUGARES 114
A Nova Inglaterra Colonial 115
Locais Misteriosos 115
O Triângulo das Bermudas 115
O Caribe 116
Vodu 115
A Índia e o Oriente 117
O Egito Antigo e dos Dias de Hoje 118
A Grande Pirâmide 118
O Calendário Pagão 119
Austrália 120

APÊNDICE 121
Sugestão de Filmes 121
Televisão 124
Sugestão de Leitura 124
Quadrinhos 126

ÍNDICE REMISSIVO 127



APOIO AO SISTEMA

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos E.U.A. vários tipos de suplementos para o *GURPS*, cada um deles elaborado com objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

COMENTÁRIOS, QUESTÕES E ERRATAS

Se, ao utilizar este suplemento, você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos-*GURPS* em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Para receber em sua residência um errata atualizada corrigindo os erros que já tenhamos descoberto, ou nos tenham sido apontados por leitores, escreva-nos.

ONDE NOS ENCONTRAR:

1. Para descobrir o **Grupo de Apoio *GURPS*** ou a loja representante **DEVIR** (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para:

(011) 277-9892.

2. Para ser incluído no Cadastro nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados. Erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970 — São Paulo — SP

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados.
Nosso endereço é:

Rua Maracaí, 185
Aclimação — São Paulo — SP
Fone (011) 242-8524

REFERÊNCIAS DE PÁGINAS

Os parâmetros e as regras contidos neste suplemento estão descritos em detalhe no ***GURPS Módulo Básico***. Todas as referências de páginas correspondentes do Módulo Básico.

Assim MB pág 102 significa página 102 do Módulo Básico.

AVENTURAS DE HORROR.

Se você gosta de Horror, pode ser que queira dar uma olhada em outros livros da SJ Games relacionados com o ***GURPS Horror***. ***Zombietown***, USA, é uma aventura passada numa cidade rural que não é exatamente o que parece ser. ***The Old Stone Fort*** deixa os PCs se depararem com um inimigo sobrenatural do Velho Oeste, ***e o Flight 13*** envia os personagens num vôo que eles nunca irão esquecer!

INTRODUÇÃO

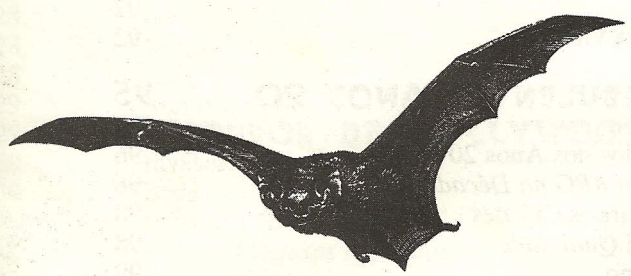
O RPG de horror, ou mais especificamente o RPG do sobrenatural, é um dos tipos de jogos mais divertidos que existem. Isto se deve provavelmente ao fato de o RPG estar entre as poucas formas de história oral que sobrevivem hoje em dia. A maioria de nós se lembra de ter compartilhado histórias de fantasmas quando era criança, e as histórias sobrenaturais foram provavelmente as primeiras contadas entre os povos primitivos. Talvez o RPG de Horror se conecte com algo mais profundo dentro de nós, aproximando-nos de nossa própria mortalidade e dos mistérios do inexplicável.

Ao mesmo tempo, o Horror pode ser o mais chato e previsível de todos os gêneros de jogo. Isto se deve em muito ao fato dos conceitos modernos de horror terem sido definidos por estereótipos e clichês. Quando se depararem com um lobisomem os jogadores saberão que ele atacará na próxima lua cheia, e saberão com certeza que devem utilizar alguma arma de prata contra ele. O desafio do GM não é ficar jogando criaturas indestrutíveis contra os PCs, e sim criar situações repletas de mistério, suspense e acima de tudo, medo. Isto exige que se deixe de pensar no horror como uma coleção de monstros, e se passe a encará-lo como um acervo de lendas e folclore que pode ser usado como fonte de inspiração, e desta forma, criar novas situações sobrenaturais.

Nesta segunda edição do ***GURPS Horror***, eu tentei abordar o sobrenatural como uma série de mitos, dos quais deriva nossa concepção moderna de Horror. Um vampiro não é apenas um nobre elegante vestindo uma capa preta, e sim o resultado de centenas de anos de literatura e folclore de dezenas de culturas, Quando estiver criando uma aventura de ***GURPS Horro***r, o GM deveria primeiro criar a *lenda* que pode ou não envolver um "monstro"em particular. A lenda deveria ser definida da forma mais acurada possível, e deveria fornecer uma explicação para o fenômeno que os PCs irão encontrar. Só assim o mestre estará preparado para lidar com as ações dos PCs naquela situação.

Todo este livro, do bestiário de horror, ao guia dos GMs e os cenários de campanha, se apóia na idéia de que o sobrenatural é definido pela maneira como as pessoas o percebem. A partir deste princípio, pode-se preparar qualquer tipo de campanha de horror, tenha ela fantasmas, assassinos psicóticos, ou Coisas Que O Homem Não Deveria Saber Que Existem.

Apesar de meu nome aparecer na capa, esta segunda edição foi em sua maior parte um esforço de equipe. Sinto-me especialmente em débito com Sara Link por ter escrito o capítulo Os Turbulentos Anos 20 e grande parte do capítulo sobre as campanhas. Os conselhos e a ajuda na elaboração do bestiário e da lista de filmes/livros vieram de inúmeras fontes, a maioria das quais (eu espero) foi mencionada na página de rosto. Mais uma vez obrigado a todos.



SOBRE O AUTOR.

J. M. ("Joe") Caparula escreve de jogos como freelancer e é gerente de uma loja de jogos em Madison, Wisconsin, onde ele vive com sua esposa Ann. Seu primeiro projeto para a SJ Games foi o ***GURPS Riverworld***. O Interesse de Joe em escrever uma segunda edição do ***GURPS Horro***r nasceu da fascinação que ele sempre sentiu por vampiros e pelo fato de Halloween ser seu feriado favorito.

1 PERSONAGENS



Os personagens de GURPS Horror devem ser criados com 100 pontos, como acontece com a maioria dos PCs. A única exigência para um personagem de uma campanha de Horror é que ele seja interessante de se jogar e que o mestre considere sua história compatível o suficiente com a campanha.

Existe uma série de qualidades que é comum entre os heróis das histórias de horror. O caçador de vampiros é sempre corajoso, o explorador é sempre rico e as vítimas do matador enlouquecido são sempre estúpidas. (Nós sempre gritamos "não vá lá fora sozinho, seu idiota!" em algum ponto da história.) No entanto, os jogadores devem se sentir encorajados a transcender os estereótipos quando forem criar seus próprios personagens. Vejamos, a seguir, alguns pontos a serem levados em conta:

Vantagens: A Força de Vontade ajuda a manter a compostura quando o personagem se defronta com as forças indescritíveis do mal. Prontidão, Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Sorte e Visão Noturna também são muito úteis. Aptidão Mágica ou Abascanto ajudam quando os personagens têm que se defrontar com algum tipo de magia maligna.

Desvantagens: Vontade Fraca é divertida e combina perfeitamente com NPCs Dependentes, que vivem se metendo em encrenca. Um personagem com a desvantagem Teimosia pode muito bem continuar lutando por um bom tempo depois daquele ponto onde a atitude mais inteligente teria sido fugir. Covardia, Impulsividade, Azar e as Fobias mais diversas podem ser usadas para completar uma personalidade.

PERSONAGENS TÍPICOS E SUAS CARACTERÍSTICAS

É importante definir de antemão a história e a profissão de um personagem. Pode ser que um soldador de trilhos tenha uma vida estimulante, mas seria necessário um esforço extraordinário para fazer com que ele se envolvesse com os eventos assombrosos da campanha. No entanto, é possível que este esforço valha a pena — um bom mestre deve estar sempre disposto a ajudar os jogadores a criarem personagens únicos.

De qualquer modo, a maioria dos personagens precisará de três coisas para se enquadrar em uma campanha de horror: algum interesse no assunto, tempo livre e uma fonte de renda. Um contador que trabalha das 9 às 5 poderia muito bem sair em busca do desconhecido, mas é pouco provável que ele ainda tenha seu emprego quando voltar. Além disso, pagar as contas durante o decorrer da aventura pode vir a se tornar um problema. Os Personagens deveriam ser ricos, ter uma ocupação que lhes permita sair à caça do desconhecido e continuar na folha de pagamento, ou ter uma fonte de renda externa estável.

Você encontrará a seguir uma lista com vários tipos de personagem que funcionam muito bem em uma campanha de Horror. Você deve ter em mente, no entanto, que as Vantagens, Desvantagens e Perícias atribuídas a cada um deles são apenas sugestões.

Acadêmico

Este tipo de personagem é usualmente um professor, um pesquisador ou o titular de uma cadeira em uma universidade ou algum outro centro de estudos superiores. Existe uma grande chance de eles entrarem numa aventura, pelo simples fato das pessoas normalmente apresentarem coisas misteriosas para um professor na esperança de conseguir a ajuda de um perito. E um professor sempre pode fazer a aventura passar como uma "pesquisa", mantendo desta maneira o emprego. Os acadêmicos são personagens comuns nos três cenários descritos no ***GURPS Horror***.

Vantagens: Nenhuma é realmente necessária, mas a Memória Eidética e a Facilidade para Línguas podem ser úteis. A Reputação (como um especialista em um determinado assunto) é comum, mas é raro ela ter um bônus maior do que +1 num teste de reação; os únicos acadêmicos que têm uma reputação +4 são Carl Sagan e a Dra. Ruth.

Desvantagens: A Reputação funciona nas duas direções, principalmente no caso daqueles que se dedicam ativamente a pesquisar o oculto. É possível ter uma reputação negativa devido a crenças estranhas: "Ninguém neste Campus conhece a sociedade pré-incaica como a Dra. Mayweather, mas não pergunte nada a ela sobre as pinturas das cavernas do monte Lapize a não ser que você queira ouvir uma aula sobre sua teoria absurda acerca dos Homens-pássaro". Idade e deficiências físicas são escolhas lógicas.

Perícias: Um nível de habilidade bem alto na área de conhecimento escolhida é obrigatório. O mesmo é válido com relação a uma especialização. É fácil explicar a presença de praticamente qualquer outra perícia na lista do personagem, uma vez que os acadêmicos têm muito tempo disponível e uma tendência a ter passatempos excêntricos. Os acadêmicos normalmente sabem mais de uma língua, e são um dos poucos tipos de personagem

Aristocrata

Este tipo de personagem conseguiu o dinheiro e a posição social que tem à moda antiga — ou seja, recebendo uma herança. O fato de receber uma boa quantia em dinheiro todos os meses, e ter pouca responsabilidade, fazem com que este tipo de personagem seja fácil (e divertido) de se interpretar.

Na Inglaterra Vitoriana ele seria um aristocrata de verdade, um nobre ou um parente próximo. Nos Turbulentos anos 20 ele poderia ser um membro de uma família rica de industriais. Nos dias de hoje ele poderia ser um parente próximo de qualquer pessoa que tenha uma fortuna considerável — um artista de cinema, um empresário, ou um ex-presidente.

Vantagens: Deve ter Riqueza (*no mínimo* o nível Muito Rico) e Status (*no mínimo* +4). Se o dinheiro for do Papai, ao invés de ser seu, use parte ou todos os pontos de personagem que seriam usados para comprar os níveis de riqueza na compra de um Patrono.

Desvantagens: Nenhuma é realmente necessária, mas a Gula, a Cobiça, a Intolerância, o Mau Humor e qualquer tipo de vício (o alcoolismo, por exemplo) são comuns entre as pessoas que têm muito dinheiro. Além disso, a família de muitos aristocratas tem Inimigos interessantes.

Perícias: Trato Social é quase inevitável para os aristocratas. Um personagem interessado em manter o império da família deve ter Administração, Economia e outras perícias do gênero. Mas elas não são essenciais; o ponto principal por trás da idéia de ser um aristocrata é você poder estudar o que quiser, ir onde bem entender, e fazer o que tiver vontade — sem ninguém se incomodar com isso.

Advogado

Um representante legal pode ser um ótimo personagem em uma campanha de horror, porque ele pode fazer as vezes de clientes que estão envolvidos com os fenômenos do oculto. Na Inglaterra Vitoriana, os Advogados eram chamados de *solicitors* se representavam pessoas, ou *barristers* se seu trabalho era apresentar o caso para a corte. Os Advogados farão o papel de investigadores (tipo Perry Mason) *e* agentes legais, o que poderia levá-los a entrar em contato com a Cabal ou com outras organizações poderosas ligadas ao ocultismo.

Vantagens: Bons advogados devem ter Intuição e uma Boa Reputação. Status e Riqueza também fazem parte da vida de advogados famosos.

Desvantagens: Bons promotores podem vir a criar Inimigos no mundo do crime. Todo advogado deve ter um Código de Honra com relação ao conhecimento da vida pessoal do cliente, e muitos deles terão a desvantagem Honestidade.

Perícias: Jurisprudência, Oratória, Diplomacia, e até mesmo a Política são necessárias para um bom advogado. Os especialistas podem melhorar o nível de conhecimento nas perícias utilizadas em seu trabalho. Exemplo: os advogados que trabalham para empresas devem conhecer Contabilidade.

Criança/Adolescente

Um personagem jovem (com 18 anos ou menos) pode ser um investigador excessivamente curioso, ou alguém com habilidades sobrenaturais (normalmente Psíquicas). Os personagens infantis podem vir a ser um desafio à sua capacidade de interpretação, no mínimo pelo fato de eles precisarem ser controlados pelos pais e pelas escolas onde estudam. É possível evitar este tipo de problema escolhendo personagens órfãos ou que fugiram de casa. Em geral, o jovem Psi é uma vítima de seus próprios poderes, o que pode vir a criar complicações com as autoridades quando os outros PCs tentarem explicar o seu comportamento.

Veja o parágrafo *Crianças* na pág. 14 do MB.

Vantagens: Prontidão, Empatia e Intuição são boas vantagens para personagens infantis. As excepcionais podem ter Senso de Direção, Noção Exata do Tempo, Memória Eidética ou Cálculos Instantâneos.

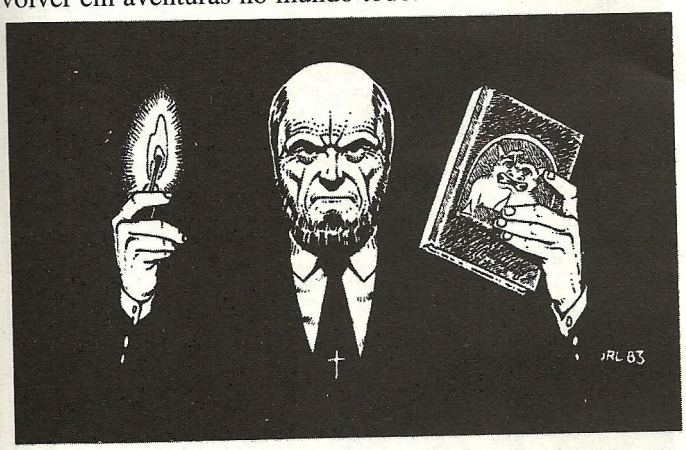
Desvantagens: Juventude é a escolha óbvia. Timidez, Vontade Fraca, Teimosia e Fobias ajudam a definir melhor um persona-

gem infantil.

Perícias: uma criança com poderes Psíquicos deve gastar a maior parte de seus pontos com perícias relacionadas a eles. Perícias Artísticas, Atléticas, Artesanais e Sociais também são comuns entre as crianças.

Clérigo

É o padre, o pastor, o rabino etc. Se estiver ligado a uma determinada paróquia, o clérigo estará naturalmente envolvido com os problemas de seus membros — e alguns destes problemas podem ser sobrenaturais. Além disso, clérigos com treinamento especial em assuntos sobrenaturais acabam funcionando como uma espécie de "exorcizadores de problemas" e podem se envolver em aventuras no mundo todo.



Vantagens: Clericato é obrigatória. A igreja à qual o clérigo serve pode atuar como um Patrono que fornece fundos para as despesas pessoais, bem como recursos para pesquisa e meios de combater os horrores sobrenaturais. A maioria dos clérigos também desfruta de um bônus de Reputação igual a +1 ou +2 (que deve ser comprado separadamente).

Desvantagens: O Senso de Dever (para com a igreja, ou seus membros) é comum. Algumas igrejas impõem também alguns Deveres (ou um Voto de Pobreza ou Celibato, etc.). Veracidade, Honestidade e Pacifismo são comuns.

Perícias: Teologia (com NH maior ou igual a 15), Trovador, Liderança e Psicologia. O Ocultismo também é uma perícia natural para o personagem do tipo "exorcizador de problemas".

Explorador

Esta é a pessoa que lidera expedições em direção a regiões desconhecidas. Existem inúmeras motivações possíveis para uma exploração: o desenvolvimento do conhecimento, a conquista de riquezas fabulosas e a fama, são apenas algumas delas. Os exploradores podem liderar suas próprias expedições, ou atuar como guias contratados. Os exploradores são menos comuns nos dias de hoje do que nos outros dois cenários.

Vantagens: A Riqueza é quase obrigatória, se o explorador lidera suas próprias expedições. Senso de Direção, qualquer sentido apurado, Imunidade, Força de Vontade e Rijeza são todas possibilidades razoáveis. Os exploradores famosos devem, por definição, ter um bônus devido à Reputação.

Desvantagens: Magnetismo Sobrenatural (pág. 11) e Megalomania podem deixar as coisas mais interessantes. O mesmo é válido para a Intolerância. Muitos exploradores também têm Inimigos na pessoa de um explorador rival, principalmente nos dois primeiros cenários.

Perícias: A Sobrevivência é uma escolha óbvia, Adestramento de Animais, Botânica, Culinária, Cavalgar, e qualquer uma das perícias Externas podem vir a ser úteis. É bem provável que um explorador tenha um certo número de perícias de Combate, entre elas Faca, Fuzil e Espingarda.

Fazendeiro

Os habitantes da área rural que se confrontam com fenômenos sobrenaturais normalmente serão mal-entendidos pelos seus colegas PCs. Interpretar um fazendeiro exige uma visão de mundo diferente da que a maioria dos jogadores urbanos têm. O amor pela terra e a aceitação de todas as lendas ligadas a ela são uma exigência. Nos Turbulentos Anos 20, os fazendeiros gozavam de pouco crédito e eram considerados "retrógrados" por seus contemporâneos urbanos.

Vantagens: Força de Vontade e Rijeza são escolhas que refletem bem o trabalho árduo exigido por este estilo de vida.

Desvantagens: Teimosia e Honestidade vêm à mente pela mesma razão.

Perícias: A Agronomia é fundamental para os fazendeiros. Rastreamento, Conhecimento do Terreno, Mecânica, Comércio e Contabilidade são perícias úteis.

Jornalista

Um jornalista é uma pessoa que escreve para um jornal ou revista, ou um repórter de televisão ou rádio. Este tipo de personagem aparece naturalmente numa história de Horror justamente porque seu trabalho é investigar coisas fora do comum. Um jornalista free-lancer tem uma fonte de renda muito menos previsível, e provavelmente menos rentável, do que um repórter contratado. Por outro lado, o free-lancer não é obrigado a aceitar trabalhos que não lhe interessam e tem liberdade para investigar qualquer coisa que possa vir a se tornar uma história rentável.

Os jornalistas são comuns em todos os três cenários de jogo, apesar do rádio-jornalismo estar apenas no início durante os Turbulentos Anos 20 e a TV não existir senão nos dias de hoje.

Vantagens: Voz Melodiosa é necessária para os jornalistas de rádio e TV, e é possível que Carisma, Prontidão e Intuição também possam vir a ser úteis.

Desvantagens: Nenhuma é obrigatória, embora a Impulsividade, a Inveja, o Excesso de Confiança e a Teimosia se enquadrem em alguns dos estereótipos mais conhecidos. A Pobreza é comum entre os free-lancers.

Perícias: Escrita é importante, e também Detecção de Mentiras, Lábia, Psicologia e Manha. A maioria dos jornalistas tem uma "área de atividade", e o personagem deveria ter alguns de seus pontos gastos em perícias que cubram esta área. Exemplo: um jornalista que escreve sobre negócios deve ter algum conhecimento de Economia e Administração.

Místico

Um verdadeiro praticante de alguma arte arcana ou sobrenatural, ou pelo menos alguém que afirma ser um. Psis que encontram crianças desaparecidas, astrólogos, quiromantes, curandeiros e bruxos todos podem ser incluídos nesta categoria, junto com tipos mais sinistros como feiticeiros e sacerdotes de cultos pagãos. Podemos também incluir nesta categoria os charlatães.



os escritores de horóscopo de jornais e os mágicos de auditório (que escrupulosamente chamam suas proezas de "ilusões").

Um personagem provocante e ao mesmo tempo *muito* divertido de se interpretar é o mago charlatão que esconde sua ignorância sobre o oculto enquanto se vê cada vez mais envolvido na aventura de Horror.

Vantagens: Aptidão Mágica e/ou Talento Psíquico, se você planeja ser sincero. Voz Melodiosa, Carisma e Lábia serão valiosas se você for uma fraude.

Desvantagens: Idade, Alcoolismo, Magnetismo Sobrenatural e Paranóia poderiam ser adequadas. Uma Fantasia poderia fazer um Charlatão *acreditar* que ele realmente tem algum dom.

Perícias: Ocultismo faz parte da personalidade deste tipo de personagem, e os verdadeiros praticantes deverão saber algumas mágicas, ter talentos psíquicos ou os dois. Os charlatães, descobrirão que Atuação, Lábia, Psicologia e Prestidigitação são muito úteis.

Ocultista

Ocultista é a pessoa cujo modo de ganhar a vida é investigar o oculto e o paranormal. O personagem pode ser alguém que acredita realmente na genuidade de seu campo de estudo ou um pesquisador dedicado a contestar o sobrenatural — a decisão fica a cargo do jogador. Este tipo de personagem se sentirá em casa nos três tipos de cenários.

Vantagens: Carisma, Intuição e Voz Melodiosa são úteis. Aptidão Mágica pode ser útil mesmo que ela venha a ser usada apenas para "farejar" o sobrenatural.

Desvantagens: Nenhuma em especial, embora Cobiça e Fantasia sejam bastante adequadas ao tipo.

Perícias: Ocultismo é obrigatório; Astronomia, Atuação, Trovador e Lábia podem ser úteis e provavelmente os ocultistas mais bem sucedidos terão Magnetismo Sobrenatural.

Fotógrafo

Uma pessoa que tira fotos interessantes de pessoas, lugares e eventos para depois vendê-las. Um fotógrafo poderia trabalhar para uma revista por um salário mensal ou como free-lancer.

Já existiam filmes em rolo na Era Vitoriana, embora ainda fosse comum usar as chapas de vidro para se tirar retratos. Os flashes de pólvora foram utilizados para obtenção de luz adicional até 1930, quando foi introduzido o flash de lâmpada.



Muitos jornalistas são também hábeis no manuseio de uma câmera, e a fotografia é um passatempo popular. Os personagens que não optarem por uma carreira de tempo integral como fotógrafos poderão querer ter algum talento nesta área.

Vantagens: Visão Aguçada, Noção do Perigo e Sorte são todas comuns entre os fotógrafos.

Desvantagens: Pobreza, Impulsividade, Excesso de Confiança e Teimosia são típicas. Muitos fotógrafos são vítimas de uma Fantasia perigosa: "nada pode me atingir enquanto estou fotografando" (-10 pontos).

Perícias: Fotografia (obviamente), além de um pouco de Química e, quem sabe, Manha.



Policial

Não importa se é um típico policial londrino, um policial que patrulha as ruas dos Turbulentos Anos 20 ou um investigador de polícia nos dias de hoje, o policial tem a força da lei ao seu lado. Infelizmente isso deixa de ser verdade quando ele sai de sua jurisdição e não pode se envolver *profissionalmente* em uma investigação, a não ser que suspeite de um crime.

Vantagens: Poderes Legais é um pré-requisito para um policial, se ele estiver atuando dentro de sua jurisdição. Noção do Perigo, Prontidão e Intuição são comuns, como também o é uma Reputação: +2 dentre os cidadãos cumpridores da lei dentro de seu território. Alguns departamentos de polícia são Patronos, outros não passam de patrões.

Desvantagens: Dever para com o departamento: -15 pontos. Inimigo: todos os criminosos da área (razoavelmente poderosos, com uma freqüência de participação relativamente grande): -20 pontos.

Perícias: Criminologia, Jurisprudência, Conhecimento do Terreno e várias perícias de Combate, incluindo, entre elas, cacetete, pistola, fuzil e espingarda.

Detetive Particular

De Sherlock Holmes a Sam Spade, o investigador é uma figura natural em todos os cenários de Horror. Os detetives assumem aqueles casos que são inacreditáveis demais para que a polícia perca seu tempo com eles e enfiam o nariz onde não devem.

Vantagens: São similares às do policial, mas com uma Reputação diferente e sem Poderes Legais.

Desvantagens: A maioria dos Investigadores tem Inimigos: uma gangue criminosa, a polícia, às vezes os dois. A Pobreza também é comum, principalmente entre os detetives d'Os Turbulentos Anos 20. Muitos dos investigadores existentes na ficção do gênero têm desvantagens como Mau Humor, Gula e até mesmo Sadismo.

Perícias: Manha é a perícia arquetípica dos investigadores. Outras perícias úteis são Conhecimento do Terreno, Briga, Criminologia, Detecção de Mentiras e Arrombamento. As Perícias de Combate mais comuns são Revólver e Sacar Rápido.



Militar Reformado

Na Inglaterra Vitoriana seria provavelmente um ex-coronel vindo da Índia, rude porém refinado. N'Os Turbulentos Anos 20, ele poderia ser um ás da aviação que derrubou meia-dúzia de triplanos na I Guerra Mundial. Nos dias de hoje, um veterano que pode ter desenvolvido suas perícias servindo em outro país, ou pode ser alguém que esteve em ação como um mercenário auto-didata ou um membro de um comando militar.

Vantagens: Prontidão e Reflexos em Combate têm muita chance, enquanto que Alto Limiar de Dor, Força de Vontade e Reputação são muito comuns.

Desvantagens: Intolerância com relação a antigos inimigos seria lógico. Além disso, um soldado com experiências de guerra traumatizantes pode também ter Fobias, Fantasias ou até mesmo Paranóia.

Perícias: Quase todos os veteranos terão Sobrevivência, Tática e várias perícias de Combate. Se era um oficial, ele também terá Trato Social, Estratégia e Cavalgar, Condução ou Pilotagem.

Cientista

O homem de ciência que estuda com seriedade os fenômenos do sobrenatural normalmente é menosprezado por seus colegas, realizando por isso um trabalho solitário. Mesmo assim, alguns institutos começaram a estudar fenômenos paranormais como a PES e a magia. Uma variante do estudioso do ocultismo é o cético que procura uma explicação racional para tudo que vê, não importando quão estranha a coisa seja.

Vantagens: Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos e Memória Eidética combinam bem com um cientista.

Desvantagens: Uma Reputação ruim entre os cientistas é uma ótima desvantagem para um pesquisador do oculto. O cético provavelmente terá Teimosia e Intolerância para com aqueles que acreditam em ocultismo.

Perícias: Cada cientista tem uma área de especialização: cientistas do oculto têm interesse em Antropologia, Teologia e até Física. Todos os cientistas devem ter Pesquisa e Operação de Computadores.

Estudante

Este tipo de personagem normalmente estuda sob a supervisão de um Acadêmico — o que significa que eles podem entrar juntos na aventura.

Vantagens : Nenhuma é realmente necessária, mas qualquer uma é aceitável. Um NPC professor poderia funcionar como um Patrono para este tipo de personagem.

Desvantagens: A Pobreza é comum, do mesmo modo que a Preguiça e a Impulsividade.

Perícias: Qualquer uma dentre as acadêmicas; uma delas deveria ser a principal com um nível de habilidade maior que o das outras. (Estudantes graduados devem ter uma especialização dentro de seu campo de estudo principal.) O resto pode simplesmente representar áreas de interesse menores. A Boemia é comum entre os estudantes universitários.

Escritor

Os escritores de histórias de horror, ficção em geral e de obras de não-ficção são todos bons candidatos a personagens de Horror. Todos os escritores fazem pesquisas e investigações quando estão iniciando um projeto; isto poderia levá-los às aventuras. Com o escritor de Horror pode acontecer que suas histórias acabem se tornando realidade, sem dúvida nenhuma, uma perspectiva perturbadora. Outra opção é a do crítico cético cujo trabalho é desmascarar os supostos fenômenos sobrenaturais.

Vantagens: Boa Reputação entre os colegas escritores é uma opção a ser considerada. As outras vantagens dependem da natureza do personagem.

Desvantagens: Pobreza, Distração e Vício, (normalmente ópio na Inglaterra Vitoriana, cocaína Nos Turbulentos Anos 20 e Anfetaminas nas campanhas modernas).

Perícias: Entre elas se incluem a Escrita (naturalmente), a Pesquisa, a Pedagogia (muitos escritores são também professores), a Literatura e um nível de habilidade muito grande com a língua. Os escritores geralmente se especializam em uma ou duas perícias científicas ou profissionais dependendo do assunto sobre o qual eles escrevem.

Estes exemplos não cobrem, em hipótese alguma, todas as possibilidades de personagens. As pessoas envolvidas com o fantasmagórico mundo do Terror podem ser tão variadas quanto os próprios horrores. Seja Criativo!



Vantagens, Desvantagens e Perícias

Esta seção contém informações sobre a criação de personagens já apresentadas no ***GURPS Módulo Básico***, com notas sobre aplicações específicas no mundo do Horror. Elas são especialmente úteis na criação de personagens se o jogador tiver dúvidas com relação à utilização do sistema de criação de personagens do ***GURPS*** com o gênero horror. Os GMs encontrarão também idéias interessantes para criação de NPCs.

Vantagens e Desvantagens Secretas

Muitos personagens numa aventura de Horror estão tendo contato com o sobrenatural pela primeira vez em suas vidas e não têm a menor idéia de como isto irá afetá-los. Uma maneira de simularmos esta situação é atribuir algumas vantagens e/ou desvantagens *secretas* aos personagens — qualidades que nem mesmo os jogadores sabem que seus personagens possuem.

Uma técnica muito boa é equilibrar vantagens secretas com desvantagens secretas, mantendo igual o número de pontos de cada personagem. Neste caso, os pontos relativos às desvantagens secretas *não devem ser levados em conta* no cálculo do limite de pontos em desvantagens da campanha, nem com relação ao limite de 5 pontos de peculiaridades. O mestre não tem que dar a todos os personagens o mesmo número de pontos secretos; isto ajuda a manter o clima de incerteza.

As vantagens e desvantagens secretas devem ser escolhidas a partir de qualidades que os PCs ainda não descobriram que possuem. Seria muito fácil uma pessoa ter Aptidão Mágica ou Abascanto, Poderes Psíquicos ou Empatia com Animais sem perceber. Entre as desvantagens previamente desconhecidas poderiamos incluir aversões, algumas Fobias, Peculiaridades, e até mesmo Desdobramento de Personalidade. Um personagem pode até mesmo ter tido Magnetismo Sobrenatural a vida inteira e nunca ter percebido. Qualquer um pode ter um velho Patrono ou Inimigo na família (que pode inclusive ser a Cabal).

O mestre *não deve* explicar exatamente o que está acontecendo, quando uma qualidade secreta vier à tona, e sim dar uma vaga idéia — "Desculpe, Bill... apesar de tudo, você não conseguiu passar na Verificação de Pânico. Aquele cadáver realmente o impressionou...". É possível que o personagem *nunca* venha a saber que possui algumas vantagens, como Imunidade, por exemplo — se parar para pensar no assunto, ele achará apenas que teve sorte, por exemplo.

Vantagens

Alfabetização — *Sem Custo*

Nestes três cenários, a maioria das pessoas sabe ler. O Analfabetismo é uma desvantagem que vale -10 pontos no ***GURPS Horror***. Mesmo assim, pode ser que alguns personagens de classes inferiores na Inglaterra Vitoriana e Nos Turbulentos Anos 20 sejam analfabetos. O Analfabetismo existe até hoje, mas era mais comum antigamente.

Status — *5 pontos /Nível*

O Status (v. pág.16 do MB) reflete sua posição na sociedade. Existem alguns exemplos relacionados na tabela no final da página. O Status é *muito* importante na Inglaterra Vitoriana mas um pouco menos nos outros dois cenários. Os membros da família de uma pessoa poderosa, se forem próximos, terão o mesmo status; parentes mais distantes gozam de algum benefício, mas ele é reduzido em 1 ou 2 níveis.

Riqueza — *variável*

A quantidade inicial de recursos "média" no ***GURPS Horror*** é diferente em cada um dos cenários. Na Inglaterra Vitoriana e Nos Turbulentos Anos 20 ela é igual a $750. Nos dias de hoje o valor é $15.000. Lembre-se de que este dinheiro compreende tudo que você possui, incluindo mobília, roupas e automóvel. As despesas do dia-a-dia (como comida e aluguel) foram avaliadas numa base mensal e já foram descontadas de seu salário.

É possível aumentar a quantidade inicial de recursos de duas maneiras diferentes, além da vantagem Riqueza já descrita nas regras básicas:

(1) Você pode começar com uma quantidade extra de dinheiro, baseada em sua renda mensal. O dinheiro equivalente a um mês de salário custa 1 ponto de personagem. Não vale a pena gastar muitos pontos com dinheiro extra; você estará desperdiçando seus pontos.

(2) Se você quiser começar com uma grande quantidade de bens, mas não puder ter uma riqueza muito grande, o mestre poderá permitir que você inicie o jogo com um débito bancário. Isto, infelizmente, é muito apropriado para personagens dos dias de hoje, mas pode acontecer em qualquer cenário.

As taxas de juros variam de acordo com o cenário. A não ser que você queira fazer uma pesquisa detalhada, podemos assumir que os juros numa campanha medieval ou de fantasia é igual a 3% ao mês, se for possível conseguir um empréstimo. Os juros nos cenários apresentados neste livro são da ordem de 1% ao mês e devem ser descontados do salário de cada mês. O personagem pode pagar o montante da dívida ele mesmo, por inteiro ou em parte, a qualquer hora. Naturalmente existem fontes de empréstimos muito menos éticas, as quais, na sua maioria, trabalham com taxas abusivas e formas um tanto quanto desagradáveis de cobrar a dívida.

Se o mestre sentir que o personagem não é suficientemente confiável para receber um empréstimo, ele pode negá-lo, aumentar a taxa de juros, ou fazer qualquer outra coisa que desejar. Da mesma forma, o GM pode exigir o pagamento total da dívida a qualquer hora, o que pode ser uma grande forma de forçar os PCs a ganharem dinheiro. As penalidades para o não-pagamento dos juros ou da dívida variam. As sociedades Modernas simplesmente bloquearão seus bens e arruinarão sua reputação. Nas sociedades medievais, de fantasia ou na Inglaterra Vitoriana o personagem pode acabar na prisão. Nos Turbulentos Anos 20 existe a possibilidade de o dinheiro não ter vindo de um banco, e sim de um agiota da vizinhança. Neste caso é melhor você pagar no prazo certo!

Tabela de Status Social

Status	*Inglaterra Vitoriana*	*Os Turbulentos Anos 20*	*Dias de hoje*
0	Trabalhador comum	Cidadão	Cidadão
1	Dono de loja, Clérigo	Vereador	Membro da Assembléia
2	Empresário bem sucedido	Cargo de Confiança na Máfia	Prefeito de uma pequena cidade
3	Industrial	Chefão da Máfia	Grande empregador local
4	Nobre com título	Prefeito de uma grande cidade	Prefeito de uma grande cidade
5	Nobre, Bispo	Senador	Dono de uma empresa de porte nacional
6	Membro distante da família real	Industrial ou Capitalista poderoso que enriqueceu explorando recursos naturais, corrompendo legisladores ou através de outros meios ilegais	Chefe de uma grande corporação
7	Membro próximo da família real	Presidente dos Estados Unidos	Presidente dos Estados Unidos

DESVANTAGENS

Alcoolismo — *-15 ou -20 pontos*

O álcool era ilegal nos Estados Unidos durante os Turbulentos Anos 20. Neste caso, trata-se de uma desvantagem que vale -20 pontos. Nos outros dois cenários ela vale apenas -15 pontos.

Fantasias — *variável*

Existem duas fantasias que são particularmente adequadas (e divertidas) para personagens de uma campanha de Horror. Elas são: "Esta história de sobrenatural é tudo bobagem, não existem coisas como fantasmas (monstros, demônios, etc.), por isso não tenho nada a temer neste cemitério (casa velha e decrépita, caverna escura e mal cheirosa ou o que quer que seja)".

E também: "O sobrenatural está em toda parte. Existem fantasmas no meu sótão, gremlins no meu carro, zumbis no meu armário e vampiros no porão".

Analfabetismo — *-10 pontos*

Em todos os três cenários, o analfabetismo é uma desvantagem que vale -10 pontos.

Intolerância — *-10 pontos*

A Intolerância é uma desvantagem especialmente adequada para a Inglaterra Vitoriana e os Turbulentos Anos 20 (apesar dela ainda ter seu lugar nos dias de hoje), principalmente para um personagem americano ou europeu ocidental branco que viaje muito. Um PC com esta desvantagem terá tendência a desconfiar, se achar superior, ou até mesmo maltratar pessoas de outras raças e culturas. Os membros destas raças ou culturas menosprezadas normalmente são capazes de perceber o que está acontecendo, o que resulta num modificador de reação entre -1 e -5. Quanto mais a pessoa ficar exposta à Intolerância, maior será o modificador. Apesar de poder acontecer de um PC tentar esconder sua intolerância, existe uma grande chance de sua opinião vir à tona numa situação de tensão, normalmente na pior hora.

Status — *-5 pontos/ nível*

Na Inglaterra Vitoriana a classe social é particularmente importante; até mesmo alguém com um Nível de Status igual a 4 ou 5 está socialmente em desvantagem perante os olhos de alguém com status 6 ou 7. Na Era Vitoriana, deve-se aplicar uma penalidade de Status a **qualquer pessoa** que seja pobre. Pedintes, ladrões pé-de-chinelo, gente que mora em asilos e casas de assistência, e qualquer um que dependa de caridade estará submetido a um redutor igual a -2 em seus testes de reação. Qualquer personagem com a desvantagem Pobreza será um cidadão de segunda categoria e estará submetido a um redutor igual a -1 em seus testes de reação. Ser divorciado é também uma boa maneira de se conseguir um modificador de status (-1 para os homens, -2 para as mulheres).

Os Turbulentos Anos 20 foram uma época de grandes expectativas, e pouca tolerância para com aquelas pessoas que não ousavam viver como a maioria. Pedintes, vagabundos e outros tipos de desabrigados constituíam a "classe inferior" e devem ter Status
-1. Se a campanha se estender até a década seguinte, os anos 30 e a Depressão, estar quebrado não será mais exclusividade dos pobres, e se tornará comum. Os divórcios não serão mais motivo de vergonha; no mínimo ele será ignorado e, algumas vezes, considerado arrojo ou coragem.

A coisa continua mais ou menos igual nos dias de hoje. Estar desempregado ou dependendo da previdência social, ou viver na rua, é visto pela maioria como um sinal seguro de inferioridade moral, o que resulta num Status igual a -1 ou -2 dependendo de **quão pobre** se é. A maioria dos outros antecedentes é tolerada, mas a pobreza é um pecado.

Estigma Social — *-5 pontos/nível*

Um Estigma Social difere das penalidades de Status no fato de que não há nada que o personagem possa fazer para mudar seu estigma. Um personagem pobre pode enriquecer e, dessa forma, eliminar a desvantagem. No entanto, se o PC é segregado devido a sua raça ou sexo, não há muito que ele possa fazer para mudar a situação.

Os caucasianos — italianos, irlandeses, poloneses — imigrantes europeus — serão cidadãos de segunda classe Nos Turbulentos Anos 20, enquanto os não brancos são considerados estrangeiros.

Os indianos são encontrados com freqüência como servos em Londres na virada do século, e com certeza serão considerados estranhos à sociedade, estando, por isso, submetidos a um redutor igual a -3 em seus testes de reação.

Praticamente em qualquer cenário, a pessoa que não for da raça "certa" será discriminada de alguma forma. Em alguns países, isso é considerado crime...

NOVAS DESVANTAGENS

Magnetismo Sobrenatural — *-15 pontos*

Acontecem com você coisas estranhas com uma freqüência alarmante. Você é aquele com quem os demônios irão parar e bater um papo. Objetos encantados com propriedades perturbadoras sempre acham um jeito de chegar até você. O único cachorro falante que existe na Terra do século XX virá lhe contar seus problemas. Portais dimensionais que ficaram fechados durante séculos se abrirão apenas para que você possa se banhar nas energias liberadas... ou talvez os habitantes do outro lado venham convidá-lo para um chá.

Nada de letal acontecerá a você, pelo menos não imediatamente, e de vez em quando algumas destas coisas fantásticas lhe serão benéficas. Mas, na maioria das vezes, elas serão terrivelmente inconvenientes. A reação das pessoas que compreendem o que é o Magnetismo Sobrenatural (e você é um deles) estará submetida a um redutor igual a -2. A exceção são os parapsicólogos e os caçadores de emoções, que o seguirão onde você for.

PERÍCIAS

Armas de Fogo

As perícias relacionadas com armas de fogo devem ser compatíveis com o nível tecnológico dos personagens e da campanha. Como orientação, você pode dar uma olhada nas págs. 208-209 do MB, no ***GURPS High Tech*** e nas armas relacionadas nas páginas 14-15.

Ocultismo

Esta perícia é fundamental numa campanha de Horror — afinal de contas o objetivo do RPG de Horror é o conflito da razão com o sobrenatural. O uso mais comum da perícia Ocultismo é definir que conhecimento o PC tem das lendas e do folclore relacionados com o fenômeno sobrenatural que está sendo investigado. O GM deve impor modificadores negativos no caso de lendas obscuras, ou de uma que divirja de uma lenda mais comum de uma forma sutil. O teste também pode ser usado para permitir que o PC "deduza" as nuances de alguma lenda em particular, lembrando-se de fatos sobre lendas similares. Exemplo: um grupo de jogadores que está enfrentando um vampiro e foi bem sucedido no teste de ocultismo apropriado deveria receber as seguintes informações:

Margem igual a +5: Os vampiros não gostam da luz do dia.

Margem igual a +3: Os vampiros não gostam de alho.

Margem igual a 0: Os vampiros só podem cruzar água corrente ao meio-dia ou à meia-noite.

Margem igual a -2: A aparição de vampiros no mundo parece ser governada por um ciclo relacionado com as manchas solares e o preço do ouro, e estamos na época de ter problemas...

Margem igual a -4: O vampiro que os PCs procuram parece estar descrito num certo volume do século XVIII. Eis aqui algumas de suas características e uma descrição do que ele gosta e do que não gosta.

Lembre-se que o NH em Ocultismo de qualquer personagem tem um valor pré-definido igual a IQ-5. Dessa maneira, um personagem que não tem a perícia Ocultismo conseguiria as informações relacionadas acima se obtivesse sucesso num teste de IQ, IQ-2; IQ-5, IQ-7 ou IQ-9 respectivamente. Uma falha crítica num teste de ocultismo pode resultar numa informação falsa perigosa: "Oh-oh, talvez o alho não afete os lobisomens..."

Se um personagem tiver uma perícia originária de um passatempo como Ficção Científica/Fantasia, Filmes ou Histórias em Quadrinhos de Horror, o NH nesta perícia poderá ser usado num teste de Ocultismo para obter informações sobre monstros comuns como Vampiros e Zumbis. No entanto, esta informação poderá estar errada se as lendas locais diferirem dos conceitos populares. É claro que nenhum fã de ficção científica saberia alguma coisa sobre criaturas como O Lorde Enterrado no Gelo (v. coluna lateral da pág. 69), enquanto que um ocultista sim.

Finalmente, é importante lembrar que da mesma maneira que é possível que os jogadores não saibam tudo o que seus personagens sabem (que é o motivo pelo qual existem perícias como ocultismo), pode acontecer também dos personagens não saberem tudo o que os jogadores sabem. O mestre deve se certificar de que os personagens sabem uma determinada coisa antes de agirem com base nesse conhecimento.

Equipamento Pessoal

Existem listas de equipamento pessoal em todos os capítulos que descrevem cenários (págs. 92, 107 e 113).

Armas de Fogo e Explosivos

As regras seguintes se aplicam a todas as armas de fogo de cada um dos três períodos.

Armas Baratas

Armas baratas custam 40% do preço de tabela. No entanto, uma arma barata tem mais chance de dar defeito (mais detalhes a seguir).

Limitações no Dano

A quantidade de dano que os órgãos podem sofrer é limitada; danos maiores que HT/3 para as mãos e os pés, ou HT/2 para as pernas ou os braços são desperdiçados.

No caso de um único golpe no tronco, o dano por *perfuração ou o dano causado por uma bala* que exceder HT será perdido... ele apenas atravessa a vítima e é desperdiçado. No caso da cabeça ou dos órgãos vitais, qualquer dano acima de HTx3 é perdido. No entanto, não existe um limite máximo para o dano sofrido devido a ferimentos no cérebro. Também não existe um limite máximo para o dano provocado por armas que causam mais do que 15 dados de dano básico; estas armas causam tanto dano que qualquer "desperdício" é discutível.

Mau funcionamento

Uma arma pode falhar por problemas mecânicos ou por erro do operador. Os erros do operador estão cobertos pela regra de erros críticos. Um erro crítico numa tentativa de disparar uma arma de fogo ocorre apenas no caso de um resultado igual a 17, 18 ou 10 pontos maior que o NH usado no teste.

Um *mau funcionamento* é uma falha mecânica da arma ou da munição. Um mau funcionamento simples, ao contrário da falha crítica, não coloca a pessoa que está usando a arma em perigo.

As armas passíveis de mau funcionamento terão um *número de mau funcionamento* ou "Malf". Exemplo: uma arma de mecha funciona mal ou não detona no caso de um resultado maior ou igual a 14. Isto significa que, no caso de um teste cujo resultado tenha sido maior ou igual a 14, com exceção das falhas críticas, ocorrerá um mau funcionamento. O tipo de mau funcionamento depende do resultado conseguido nos dados, acrescido de modificadores devidos à qualidade e condições da arma. Ele não é afetado pelos modificadores devidos ao tamanho do alvo, velocidade e distância, precisão, pontaria, apoio ou mira.

Algumas armas têm a expressão *"Ver."* ou *"Crit."* ao invés de um número de *"Malf"* na coluna de mau funcionamento da tabela de armas. *"Crit."* indica que a arma não funcionará somente se ocorrer uma falha crítica e a entrada correspondente ao resultado na Tabela de Erros Críticos com Armas de Fogo indicar um mau funcionamento da arma. *"Ver."* indica que a arma necessita de um teste de verificação — outro teste contra a perícia — toda vez que ocorrer uma falha crítica. Uma falha nesta verificação resulta num mau funcionamento, um sucesso significa que a arma está perfeita, apenas errou-se o tiro. Mesmo que se obtenha um sucesso no teste de verificação, será necessário jogar os dados e consultar a tabela de Erros Críticos — o que ainda pode resultar num mau fucionamento !

A expressão *Ver.*(Crit) na coluna de mau funcionamento indica que a arma é ultra-confiável — isto significa que se deve fazer um teste de verificação e que a arma terá um mau funcionamento somente no caso de uma falha crítica no teste de verificação.

Existe uma chance maior de um mau funcionamento ocorrer com um atirador destreinado. Por isso, todo atirador com NH menor ou igual a 10 terá seu número de *"Malf"* diminuído em 1 ponto. O número para mau funcionamento também é afetado pelo estado mecânico e as condições que cercam a arma e a munição, definidos pelo GM.

Armas baratas ou maltratadas podem ter um número de *"Malf"* menor, de acordo com a vontade do GM. Pode-se fazer testes de Armas de Fogo, Artilharia ou Armeiro para tentar detectar e corrigir imperfeições mecânicas em uma arma.

Ação Imediata

Alguns tipos de falha são mais prováveis do que outros em cada tipo de arma. Existe um procedimento para cada tipo de arma, que pode ser utilizado no momento em que ela falha, e se constitui na melhor chance de corrigir o defeito e pôr a arma novamente em funcionamento. Ele é chamado de *Ação Imediata*.

Todo mau funcionamento que não tenha se originado de uma falha crítica é suscetível de uma Ação Imediata. A Ação Imediata é diferente para cada arma e é um procedimento do tipo "tente isto primeiro". Para avaliar o resultado de uma Ação Imediata, devemos fazer um teste de Armas de Fogo, Artilharia ou Armeiro, o que for aplicável na situação. O jogador diz que seu personagem está tentando uma Ação Imediata e o GM faz o teste em segredo.

O resultado de um teste de Ação Imediata está sujeito aos seguintes modificadores: -1 para qualquer arma que não é comumente usada pelo atirador, -2 para uma arma com a qual ele não está acostumado mas lhe é familiar, -5 se ele não estiver familiarizado com o tipo da arma, -6 mais a diferença de NT para uma arma de outro NT e -10 para uma arma completamente diferente de tudo que o personagem já viu.

Cabe ao atirador decidir se irá tentar uma Ação Imediata quando uma arma apresenta um mau funcionamento, para ver se ele consegue resolver o problema. O atirador *não é obrigado* a tentar uma Ação Imediata, mas se não o fizer, ele terá uma arma com a qual não pode atirar. O tempo necessário para uma Ação Imediata é diferente para cada tipo de arma. Em geral, ele é variável (ex.: 2D segundos), mas pode ser fixo para algumas armas. Para a maioria das armas um sucesso decisivo significa que ela foi recolocada em funcionamento *imediatamente* . No caso de qualquer outro resultado, o GM deve jogar os dados para determinar quanto tempo a tentativa demorará. Ele não diz o resultado ao jogador. Em cada turno, o jogador deverá dizer "ainda estou trabalhando na arma" . Quando o tempo terminar, o GM dirá ao jogador se ele foi bem sucedido ou não.

No caso de uma falha no teste de Ação Imediata, a arma ficará sem condições de ser disparada. Pode-se fazer uma nova tentativa, que será avaliada do mesmo modo.

Uma falha crítica deixará a arma inutilizada até ela ser reparada por um armeiro de NT apropriado.

Um personagem pode desistir da Ação Imediata a qualquer momento. No início do turno o jogador diz se irá continuar a tentativa ou abandoná-la. Se decidir continuar, o GM dirá se aquela arma está pronta para ser utilizada naquele turno ou não. Se a Ação Imediata for abandonada, o jogador poderá reiniciá-la mais tarde, mas o ato de recomeçar exige que o GM jogue os dados novamente para determinar o tempo necessário para o conserto.

Ações Imediatas para revólveres e armas de cano duplo. Se um revólver apresenta um mau funcionamento, sempre pode acontecer do atirador achar que o problema é a bala e puxar o gatilho novamente, em vez de tentar uma *Ação Imediata* para consertar a arma. Do mesmo modo, o atirador de uma arma de cano duplo pode tentar atirar com o outro cano.

Se o mau funcionamento tiver sido provocado por uma falha crítica, o GM já saberá o que há de errado com a arma, e poderá agir da maneira apropriada. Caso contrário, o GM deve jogar imediatamente contra o número de "*Malf*" da arma menos 2. No caso de armas sem número de "*Malf*", o mestre deve jogar contra 15. Uma "falha" neste teste (um resultado maior que o número de "Malf") indica um verdadeiro mau funcionamento; a próxima bala ou cano também não vai funcionar. Um sucesso indica que o próximo tiro pode ser disparado normalmente.

Munição

Nome	*Dano*	*Modificador de Dano*
Pistola calibre .40	x 1	x 1.5
Pistolas de calibre menor que .40	x 1	x 1
Projétil totalmente jaquetado	x 1	x 1
Fuzis, soft point	x 1	x 1.5
22LR	x 1	x 1
Armas de Cano Liso (bolas)	x 1	x 1
Armas de Cano Liso (chumbo)	x 1	x 1
Armas de Cano Liso (Pedaços de metal/NT6+)	x 2	x 1
Perfurante de armadura	x 2	x 0.5
Ponta Ôca	x 0.5	x 2.5

Obs.: São as balas, e não a arma, que determinam o dano causado. Mudar o tipo de bala pode alterar o dano básico produzido pela arma. O modificador de dano é aplicado a qualquer dano que ultrapassar a RD do alvo.

EXEMPLO DE PERSONAGEM

Você encontrará a seguir um exemplo de personagem para o ***GURPS Horror*** — Agatha Witherspoon, investigadora psíquica. Na verdade, ela é apenas uma detetive particular especializada em casos relacionados com o sobrenatural. Por isso, ela escolheu um nome novo para sua profissão. Agatha foi criada com 100 pontos, tendo em mente os Dias de Hoje como cenário. Ela pode ser usada como PC ou NPC.

Atributos

Agatha é do tipo pensador e não lutador. "Você não pode sair no braço com o sobrenatural" é uma de suas frases favoritas. Sendo assim, seu atributo mais importante é IQ (13). Uma boa DX também é necessária (12). Para economizarmos alguns pontos a ST será 9 e a HT 11. O custo total dos atributos é 50 pontos.

Vantagens

O nível de Riqueza de Agatha é confortável, o que lhe permite iniciar o jogo com $30.000. Agatha também quer saber uma mágica ou duas; por isso, ela compra Aptidão Mágica +2. Ela vai precisar de Força de Vontade (+3) e tem alguns poderes psíquicos; Telepatia +3 (v. pág. 65 do MB). Custo total das Vantagens: 62 pontos.

Desvantagens

O Módulo Básico do ***GURPS*** recomenda que nenhum personagem tenha mais do que 40 pontos de desvantagens. Primeiro, Agatha é míope. Isso pode ser corrigido com óculos, mas mesmo assim vale -10 pontos de Disopia. Ela é alcoólatra e tem uma Fobia Suave — Claustrofobia, i.e. medo de lugares fechados. O número total de pontos em Desvantagens é -40.

Peculiaridades

Agatha tem os cinco pontos de peculiaridades permitidos: só usa sapatos vermelhos, é obcecada com o tempo, coleciona selos, não pára de dar palpites enquanto os outros estão dirigindo e gosta de acordar cedo. Total de pontos em Peculiaridades: — 5.

Perícias

Sobraram 33 pontos para serem gastos em perícias. Agatha terá uma boa mistura de interesses intelectuais — Técnicas Judiciais 12, História 12, Ocultismo 15, Pesquisa 13, e algumas perícias comuns em detetives particulares como Armas de Fogo/NT 7 (pistola) 14, Condução/NT 7 (carros) 12, Fotografia/NT 7 11, Escalada 10, Mergulho 12, Detecção de Mentiras 12, Sombra 11 e Manha 11.

Ela também sabe duas mágicas, Detecção de Magia -15 e Aura -16 — além da perícia telepática Percepção Psíquica 13. Estas habilidades não ajudam muito num combate, mas podem ser úteis em suas investigações sobre ocultismo.

Objetos Pessoais

Agatha pode gastar 1/5 de seus $30.000 em objetos que ela poderá levar diretamente para a aventura. Com $6.000 ela pode comprar um carro razoável (um Sedan com três anos de idade que vale $ 3.000), um equipamento de mergulho completo, uma boa máquina fotográfica, um revólver calibre 38, um pouco de munição e ainda ficar com uma pequena reserva em dinheiro.

Para que a personagem fique completamente definida, podemos gastar os $24.000 restantes. Algumas coisas úteis para se ter em casa são: um micro-computador ($3.000), uma câmara escura ($2.000), um escritório que impressione os clientes ($1.000), uma biblioteca com livros sobre ocultismo (nada de especial, mas que some $1.000), mobília e um aparelho de som estéreo ($3.000), e um guarda roupa Yuppie adequado à sua profissão ($2.000). Os Outros $12.000 podem ser considerados equivalentes à sua casa de três quartos.



TABELA DE CUSTO DE ARMAS

Arma	*Vitoriana*	*1920*	*Moderna*
Derringer .41	£ 1 4s ($7)	$10	$150
Derringer-dupla .41	£ 2 ($10)	$15	$200
Revólver .22	8s ($2)	$ 5	$45
Revólver .32	£ 2 8s ($12)	$20	$65
Revólver .38	—	$25	$250
Revólver .44	£ 4 ($20)	$30	$325
Revólver Webley .455	£ 8 ($40)	$40	$150
Revólver Magnum .357	—	—	$400
Revólver Magnum .44	—	—	$500
Automática .22	—	$15	$175
Automática .25	—	$20	$100
Automática .32	—	$30	$200
Automática .38 (9mm)	—	$30	$400
Automática .45	—	$30	$400
Fuzil .22	—	$10	$100
Fuzil 30-30	£9 ($45)	$50	$ 300
Fuzil 30-06	—	$50	$ 300
Fuzil 44-40	£8 ($40)	$50	$ 300
Fuzil .45	£4 ($20)	$10	$ 300
Fuzil Express Calibre 8	£50 ($250)	$300	$5.000+
Nitro-Express .470	—	$300	$6.000+
Magnum .458	—	—	$ 600
Calibre 12 Cano Duplo	£8 ($40)	$50	$ 600
Calibre 20 Cano Duplo	£8 ($40)	$50	$ 600
Calibre 12 pump	£10 ($50)	$30	$ 200
Tommy-Gun[1]	—	$120	$ 800
Uzi[1]	—	—	$ 350
Ingram[1]	—	—	$ 300
M-16[1]	—	—	$ 540
Lança-Morteiro[1] [2]	—	—	$ 400
Conector para L.G.[1] [2]	—	—	$ 50



[1] Normalmente estas armas não são permitidas para civis ou pelo menos são controladas por meio de impostos, licenças ou permissões.

[2] Os lança-morteiros e Conectores podem ser conectados ao cano da arma permitindo que esta dispare uma granada de mão como se fosse um morteiro. Existem lançadores de granadas para M-16, Fuzís 30-06 e espingardas pump calibre 12 de cano pump. Todas as granadas de mão têm uma contraparte que pode ser usada com os lançadores de granadas e seus conectores, mas os três tipos não são intercambiáveis.

TABELA DE ARMAS

Arma	*Malf*	*Dano*	*TR*	*Prec*	*½D*	*Max*	*Ps*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Rco*	*NT*
Derringer .41	15	1D	11	1	80	650	0.5	¼	1	9	-1	5
Derringer dupla .41	15	1D	11	1	80	650	0.5	1	2	9	-1	5
Revólver .22	16	1D-2	10	1	40	900	1	1	2	7	-1	5
Revólver .32	Crit	2D-3	11	1	130	1.600	1	3	5	7	-1	5
Revólver .38	Crit	2D-1	10	2	120	1.900	2	3-	6	8	-1	6
Revólver .44	Crit	2D	10	3	150	1.700	2,25	1	6	10	-2	5
Revólver Webley .455	Crit	2D	11	1	130	1.600	2,25	3-	6	10	-2	5
Revólver Magnum .357	Crit	3D-1	10	3	185	2.000	3	3-	6	11	-2	6
Revólver Magnum .44	Crit	3D	10	2	200	2.500	3,25	3-	6	11	-3	7
Automática .22	16	1D+1	11	4	75	1.200	2,5	3-	10+1	7	-1	6
Automática .25	Crit	1D+1	12	1	75	1.200	0,5	3-	10+1	7	-1	6
Automática .32	Crit	2D-1	10	2	100	1.400	1,25	3-	7+1	8	-1	6
Automática .38 (9mm)	Crit	2D+2	10	3	150	1.800	2,5	3-	9+1	9	-1	6
Automática .45	Ver.	2D	10	2	175	1.700	2,75	3-	7+1	10	-2	6
Fuzil .22	Crit	1D+2	11	10	150	1.500	5	3-	12+1	7	-1	6
Fuzil 30-30	Crit	5D	13	8	450	3.000	7	2	6+1	10	-1	5
Fuzil 30-06	Crit	7D+1	14	11	1.000	4.700	9,5	½	5+1	12	-3	6
Fuzil 44-40	Crit	3D	13	7	300	2.200	7	2-	6+1	10	-2	5
Fuzil .45	Crit	5D	15	7	600	2.000	6,5	¼	1	10	-2	5
Fuzil Express Calibre 8	Ver	9D	17	6	500	2.000	18	2-	2	13	-6	5
Nitro-Express .470	Ver	9D	16	10	1.000	3.500	12	2-	2	12	-5	6
Magnum .458	Crit	9D	16	10	1.500	5.000	12	½	4+1	12	-5	7
Calibre12 Cano Duplo[1]	*Ver*	*4D*	*11*	*5*	25	150	8	2-	2	12	-3	5
Calibre 20 Cano Duplo[1]	Ver	3D	11	5	25	150	6	2-	2	10	-2	5
Calibre 12 pump[1]	Crit	4D	12	5	25	150	8	3-	5+1	12	-3	5
Tommy-Gun[2]	Crit	2D+1	11	7	190	1.750	12	9[2]	20	11	-3	6
Uzi[2]	Crit	3D-1	10	7	160	1.000	9,5	10[2]	32	10	-1	7
Ingram[2]	Crit	2D	10	5	120	1.000	4,5	16[2]	30	9	-2	7
M-16[2]	Crit	5D	12	11	500	3.800	8	12[2]	20+1	9	-1	7
Lança-Morteiro	Crit	Var.	12	6	n/a	400	7	1/4	1	12	-2	7
Conector de LG	Crit	Var.	14	5	n/a	100	1	1/6	1	12	-4	6

[1] Qualquer espingarda pode ter seu cano serrado sem que isso altere o dano que ela causa; se a coronha for serrada deixando apenas a empunhadura de uma pistola, o Rco aumenta em -1.

[2] Pode ser usada no modo tiro-a-tiro ou no modo automático; gasta-se um turno para mudar de um para outro.

[3] O Malf será igual a 15 se estiver atirando com um tambor de 50 ou de 100 tiros.

TABELA DE EXPLOSIVOS

Nome	Dano*	Peso	Detonar	Custo
Granada de Concussão	2D-1 cont	0.75 kg	3-5 seg	$25
Granada de Fragmentação	5D+2 cort	0.75 kg	3-5 seg	$25
Granada de Gás Lacrimejante	—-	0.75 kg	1-2 seg	$15
Granada de Fumaça	—-	0.75 kg	1-2 seg	$15
Dinamite	5D-2	Variável	1-10 seg	£1 ($5)

*Veja a pág 121 do MB, para mais informações sobre explosões.

A CAMPANHA DE HORROR



2

O horror é um dos gêneros mais desafiadores para o GM, por duas razões. Primeiro, porque não existe um "padrão" para jogos de horror, como existe, por exemplo, para campanhas de fantasia — uma história de horror pode "acontecer" a qualquer um, em qualquer lugar, a qualquer hora. Segundo, uma aventura de Horror tem que ser, por definição, "assustadora". Assustar os per-

sonagens é simples — basta distribuir alguns redutores em suas Verificações de Pânico — mas manter os jogadores aterrorizados é muito mais difícil. Uma atmosfera carregada do sobrenatural pode ser uma experiência excitante para o mestre e seus jogadores ... com um pouco de planejamento. Por outro lado, a incerteza que existe no âmago do sobrenatural desaparecerá rapidamente se cada aventura for um reflexo da anterior. O GM tem um desafio pela frente: manter o jogo convincente (quer isso signifique "realísta", ou não), ao mesmo tempo que o mantém diferente e cheio de incertezas.

Este Capitulo examina os diferentes tipos de campanhas de Horror, os tipos de PCs que são adequados a elas e várias maneiras de garantir que você estará assustando seus jogadores. Discute também os mecanismos específicos do sistema ***GURPS*** e como eles se relacionam com a campanha de Horror.

A Escolha do Tipo de Campanha

Existe um grande número de decisões a serem tomadas, quando se começa uma campanha ou uma aventura de ***GURPS Horror***. A primeira é saber se você quer uma aventura única ou um campanha completa. Depois você têm de escolher o monstro — ou monstros — que os PCs enfrentarão. Por último, você deve guiar os jogadores na criação de seus personagens para garantir que eles sejam compatíveis com o estilo da campanha que você está planejando. Tomando estas decisões com cuidado você garantirá que sua campanha transcorrerá sem maiores problemas e permanecerá assustadora.

Determinando a Duração do Jogo

O GM deve decidir se irá fazer uma aventura simples ou uma campanha. Uma aventura simples irá exigir apenas algumas poucas seções de jogo, enquanto que uma campanha pode durar indefinidamente. A duração do jogo afetará todas as outras decisões sobre a aventura, incluindo o tipo de personagem que os jogadores devem criar, os monstros que irão encontrar, e a resolução da trama.

A aventura simples presta-se muito bem ao RPG de Horror. Ela tem uma trama simples e linear com uma conclusão clara. A aventura simples deveria funcionar como um filme de horror ou um conto — pessoas normais se vêem cercadas pelo desconhecido, e lutam para sobreviver e quem sabe até derrotar o monstro que as ameaça. Uma aventura deste tipo normalmente pode ser jogada no espaço de uma a três seções de jogo.

A aventura simples normalmente é mais fácil de ser conduzida do que uma campanha, porque ela é *finita*. O GM pode criar uma aventura simples e direta envolvendo uma única ameaça de horror, sem ter de se preocupar com as repercussões da trama. Ninguém terá de pagar pelo celeiro que os PCs usaram para assar o Monstro de Frankestein, nem você tem de se preocupar com o que irá acontecer se os PCs *não* conseguirem evitar que o presidente se torne um lobisomem. Os PCs de uma aventura simples podem ser criados de acordo com a história e estar ligados aos monstros da trama através de suas Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades e Perícias. E pelo fato deles terem sidos criados para aquela aventura apenas, você não precisa se preocupar demais se algum deles der sua própria vida numa corajosa investida contra as forças da noite.

Uma campanha contínua, por outro lado, pode durar para sempre. Ela contém um certo número de tramas sucessivas — e muitas vezes sobrepostas — envolvendo os mesmos PCs. Uma campanha contínua permite que você e seus jogadores se aprofundem nas personalidades dos PCs e investiguem as dos seus oponentes sobrenaturais de forma muito mais complexa do que seria possível numa aventura simples. Também dá a oportunidade de criar "épicos", nos quais apenas os PCs se colocam entre os exércitos do mal e o mundo insuspeitoso. Uma boa campanha contínua irá funcionar como uma série de TV ou uma novela, na qual novas tramas aparecem quando as antigas são solucionadas, e velhos inimigos reaparecem com novas tramas diabólicas.

Contudo o risco é necessário. Os jogadores *devem* estar cientes de que seus



Criando um Horror Diferente

Uma das maiores dificuldades no RPG de Horror é evitar que as sessões de jogo tenham sempre o mesmo formato: Um enigma é apresentado aos jogadores, eles descobrem qual monstro sobrenatural é o responsável pelo mistério, os PCs derrotam o monstro, o mistério está resolvido. Veremos a seguir três sugestões para evitar que isto aconteça:

Os Caçadores se Tornam a Caça

Em vez de esperar que vítimas inocentes venham implorar ajuda, comece a aventura com um ataque (aparentemente) sem provocação contra os PCs. Eles terão de se recuperar da emboscada, para depois descobrirem o que existe por trás dela e como detê-lo. Desta maneira a ação acontece de acordo com o ritmo do monstro e não dos jogadores.

Estereótipos Distorcidos

Uma luta com um lobisomem sempre acontece numa planície deserta, certo? Bom, que tal o centro de São Francisco? O vampiro está isolado em seu castelo esperado pelos jogadores? Coloque-o num 747 e veja como os jogadores se viram com o problema. Pegue uma situação estereotipada, uma com a qual os jogadores estejam bem familiarizados — quem sabe uma que eles já tenham jogado — e distorça-a de forma que ela não corresponda às expectativas dos jogadores.

Cortina de Fumaça Sobrenatural

Quanto mais uma campanha de horror se desenvolve, mais os jogadores ficam condicionados a procurar por algo estranho e sobrenatural. De vez em quando, dê uma aventura que não tem nada disso. Tente uma casa mal-assombrada que é na verdade o trabalho de um gênio da eletrônica. Ou uma série de desaparecimentos inexplicados que estão ligados à aparição de humanóides vindos do fundo do mar, que no final da aventura os jogadores descobrirão serem sabotadores com trajes de mergulho.

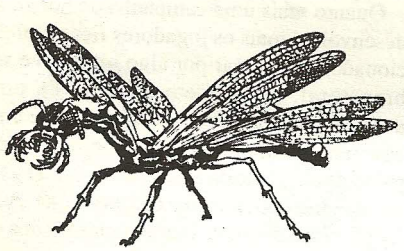
Enfrentando Monstros

O primeiro encontro com criaturas sobrenaturais é um dos eventos mais importantes de uma aventura de Horror. Para os jogadores, é a primeira experiência do inexplicável invadindo o mundo bem organizado. O GM deve construir cuidadosamente um clima de suspense, enquanto direciona os jogadores para o encontro, criando neles uma sensação de destruição iminente.

À medida que os jogadores seguem a trilha de eventos misteriosos que leva ao acontecimento, cada encontro deverá ser mais incomum que o anterior. Exemplo: numa série de assassinatos, a primeira vítima poderia ter sido esfaqueada de uma forma um tanto violenta, enquanto que a próxima seria encontrada completamente mutilada. A terceira teria tido todo o sangue de seu corpo drenado e sua cabeça teria desaparecido. Qualquer que seja a causa destas mortes, o encontro com ela será mais assustador pelo fato da intensidade do suspense estar crescendo.

Outra técnica é criar um padrão de mortes que apontará inevitavelmente para um dos PCs como uma próxima vítima possível. Se um dos personagens for alcoólatra, o fato de todas as vítimas serem bêbados conhecidos fará com que todos se sintam desconfortáveis. A história pregressa de alguns dos personagens também poderia apresentar alguns indícios perturbadores relacionados com a criatura. Uma investigação sobre um pretenso espírito indígena vingativo poderia revestir-se de um novo significado, se um dos personagens vier de uma família que esteve envolvida em massacres de índios ou na violação de tratados com eles.

Quando a criatura finalmente se manifestar, o clima crescente de suspense deve ser mantido. Em vez de enviar o monstro diretamente para o combate, deixe algumas pistas primeiro: corpos, pegadas imensas, sons misteriosos. Os jogadores não deveriam nunca ser capazes de imaginar qual a aparência da criatura nem como ela age. Mantenha sempre alguma coisa escondida, mesmo durante o confronto final. Se alguns dos mistérios não forem revelados até o fim da aventura melhor.





personagens estão pondo a vida em jogo toda vez que saem em busca do desconhecido. A morte é uma realidade no Horror e deve ameaçar aos PCs tanto quanto aos NPCs. Senão a campanha irá se transformar rapidamente em uma visita semanal à casa dos horrores do parque de diversões, na qual os PCs mostram suas línguas para o lobisomem antes de metralhá-lo com balas de prata.

Às vezes os PCs de uma campanha contínua *têm de* morrer, mas quando isto acontecer, faça com que a morte valha a pena. Arranje as coisas de modo que o sacrifício do personagem ajude a derrotar o monstro, resgatar a bela heroina, ou cobrir a fuga do resto do grupo. Se alguém fizer alguma coisa idiota a ponto dele merecer morrer; deixe que ele morra. Os PCs não são imortais simplesmente pelo fato deles serem personagens *dos jogadores*.

A Escolha dos Adversários

A aventura de Horror mais simples coloca os PCs contra um monstro ou um pequeno bando de criaturas. Este tipo de história serve muito bem para aventuras simples ou para uma seção de jogo de uma Campanha Contínua, visto que ela não tem complexidade suficiente para manter a atenção dos jogadores por varias seções. Mesmo assim, um monstro solitário é capaz de proporcionar uma noite interessante de terror para alguns personagens, principalmente se o monstro for um caçador como um lobisomem, um assassino psicótico ou um bando de mortos vivos.

Uma aventura mais complicada com um único monstro é a Campanha Contínua do tipo "O Único Inimigo", na qual os PCs enfrentam um exército de monstros liderados por um único indivíduo com um poder imenso. Os personagens devem descobrir a identidade do líder — ou talvez eles já saibam mas não tenham como provar. Quando os jogadores descobrirem a identidade do líder inimigo, ele ordenará que seus exércitos ataquem os PCs implacavelmente. Você pode contar com O Único Inimigo para raptar dependentes, arranjar "acidentes" e atormentar os PCs sem descanso.

Um inimigo típico para este tipo de campanha é o jovem e carismático senador que é secretamente um feiticeiro poderoso. Os PCs deverão tentar evitar que ele aumente seu poder a ponto de dominar o país (ou — deus nos ajude — o planeta todo!), mas eles não podem simplesmente alvejá-lo — ele é muito popular e anda sempre protegido. Ao invés de investir diretamente contra ele, os PCs terão de acumular evidências contra o senador, enquanto frustram seus planos abomináveis e se defendem do ataque de seus asseclas.

Um tipo de campanha similar à "Um Único Inimigo" é o "O Combate Desesperado", no qual os PCs travam uma guerra secreta contra um exército de monstros. Apesar de terem descoberto a ameaça sobrenatural, os PCs não conseguem convencer ninguém da verdade. Quando procuram a ajuda das autoridades, os jogado-

res são tratados como malucos. Neste tipo de cenário, os inimigos dificilmente são inteligentes; em vez disso, eles são férteis ou contagiosos, o que for mais apropriado. Lobisomens, fungóides, mortos-vivos e criaturas das profundezas são o melhor tipo de inimigo para uma campanha do gênero "Combate Desesperado".

Uma luta ainda mais sinistra é aquela que envolve um inimigo capaz de se misturar com o resto da humanidade — uma raça alienígena, ou um bando de demônios com a intenção de possuir e dominar toda a humanidade. Neste caso, quando procurarem ajuda, os PCs provavelmente descobrirão que os inimigos *já conseguiram* se infiltrar no governo. Dessa maneira, os PCs se transformam em fugitivos da lei, tentando defender a Humanidade de um inimigo que ela não consegue perceber que existe.

Uma versão particularmente sinistra deste tipo de campanha é aquela que enfoca a luta sem fim contra as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem. Estas campanhas se baseiam numa premissa completamente deprimente — a de que monstros horríveis de poder e malevolência incríveis estão continuamente tentando dominar este planeta, e extingüir a humanidade de forma horrível e dolorosa. Os PCs, não importando quão ricos, poderosos ou bravos eles sejam, não passam de moscas se comparados com os monstros. Se tiverem sorte, pode ser que consigam adiar a destruição da humanidade por algum tempo, mas ela certamente ocorrerá.

Obviamente isto pode ser um pouco frustrante para jogadores acostumados a matar dragões num único turno, ou a governar galáxias inteiras. É provável que a mudança de ritmo faça bem a eles — uma ou duas mortes horríveis aumentará o valor que eles dão a uma vitória dificil. A chave para fazer com que este tipo de campanha seja agradável é enfatizar a bravura e a nobreza de se lutar por uma causa perdida: "Isto é de longe o melhor que eu posso fazer..."

O GM deve permitir que os PCs consigam pequenas vitórias — destruir um culto rival que vai invocar uma criatura terrível, por exemplo, e fechar o portal aprisionando a criatura "do outro lado" até que as estrelas se realinhem novamente, o que só acontecerá daqui a 87 anos. Pode ser que esta não seja uma espera muito longa para um ser eterno, mas para nós mortais, é um sucesso.

Ou, se um horror não é suficiente, você pode manter sua campanha aberta para o que quer que sua imaginação seja capaz de conceber, e apresentar um cardápio sobrenatural onde existe de Tudo. Todos os tipos de campanha discutidos acima assumem que existe apenas uma espécie de monstro e todo o resto é apenas lenda. A campanha onde existe de Tudo, por outro lado, assume que todos eles podem ser reais. Lobisomens, zumbis, Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem e os assassinos loucos — todos eles existem e estão atrás dos PCs.

A principal vantagem deste tipo de campanha é que os jogadores nunca ficam entediados. Cada aventura trás um inimigo novo, o que faz com que táticas que já foram empregadas com sucesso podem vir a ser inúteis contra o próximo inimigo.

No entanto, se você não for cuidadoso quando introduzir os monstros na campanha, ela poderá reduzi-la ao refrão da velha canção "The Monster Mash" no qual monstros de todos os tipos imagináveis tropeçam uns sobre os outros, até nenhum deles ser capaz de assustar mais ninguém. Mantenha alto o nível de variedade mas permita que os jogadores terminem de lidar com um monstro antes de partir para o próximo. Reintroduza um velho inimigo de tempos em tempos, para brincar com velhas emoções e desvantagens, e manter um fio de continuidade ligando as aventuras de uma campanha que de outro modo seria caótica.

OS PCS: PESSOAS COMUNS OU DESTEMIDOS CAÇADORES DE MONSTROS?

Os protagonistas das históriais de Horror se enquadram em dois tipos básicos: O Investigador do Sobrenatural e O Homem da Rua. Nas histórias do tipo o Homem da Rua, o herói normalmente *é* o alvo do monstro. Ele não tem antecedentes que o preparem para a aventura; na verdade, ele vivia uma vida perfeitamente mundana, ou até mesmo chata, até AQUELA COISA começar a prestar sua atenção malígna sobre ele. Em alguma histórias, o protagonista nunca descobre *porque* a coisa estava no seu encalço, mas na maioria delas, alguma ligação entre ele e o monstro acaba se tornando aparente.

SUSPENSE VS. CARNIFICINA

Quando você está dirigindo uma campanha de Horror cinematográfica é muito fácil contar com situações de pura sanguinolência para criar Verificações de Pânico. Mas nem todos os filmes usam efeitos especiais para estimular a audiência. Em vez de nos ofender com vísceras fumegantes e corpos em putrefação, eles nos fazem estremecer com seu ritmo pulsante e seu suspense exasperante. Produzir um bom filme de suspense sem uma grande dose de sanguinolência é a marca dos grandes diretores, conduzir uma aventura de arrepiar os cabelos, sem sangue nem entranhas é um sinal de um mestre talentoso.

Para fazer com que o suspense funcione o GM deve evitar até o último momento que os jogadores descubram exatamente contra o que eles estão lutando. Revele o que quer que você tenha para revelar aos poucos. Não mostre o monstro logo no início, faça com que os jogadores cheguem um instante depois dele ter saído, ou faça com que ele ataque em um local escuro. Eles realmente não devem ver o monstro até (ou após!) o confronto final.

A maior parte da aventura deveria acontecer à noite. Enfatize a escuridão na descrição das cenas. Quando os jogadores tiverem que fazer jogadas de IQ para enxergar algo — que eles terão de fazer com freqüência — imponha grandes redutores devido à escuridão. Quando for necessário fazer uma Verificação de Pânico adicione uma penalidade devido à escuridão; a falta de visibilidade pode ser desnorteadora e desconcertante.

Inclua uma grande quantidade de ocorrências inexplicáveis. As vítimas do Monstro não se transformam em corpos ensangüentados; elas simplesmente desaparecem. A chave da casa que um dos PCs havia deixado no bolso de seu paletó desaparece, para mais tarde aparecer em sua caixa de correspondência. O monstro oculta-se num beco que os PCs sabem não ter saída, mas quando eles chegam ao local ele simplesmente desapareceu.

O maior mestre do suspense foi Alfred Hitchcock. Seu clássico Psicose é o protótipo dos filmes de maníacos homicidas e um exemplo primoroso de como um grande artista pode criar suspense sem ter de se apoiar em efeitos especiais sangrentos. Entre os diretores modernos que conseguem recapturar um pouco da magia de Hitchcock incluem-se Brian de Palma (*Dublê de Corpo*), James Cameron (*O Exterminador do Futuro*), John Carpenter (*Os Aventureiros do Bairro Proibido*) e até mesmo Steven Spilberg (*Tubarão, Os Caçadores da Arca Perdida*).

Neste tipo de aventura pode-se encontrar toda espécie de PC: médicos, pedreiros, donas de casa, estudantes, etc. A única coisa que eles terão em comum é a *falta* de familiaridade com o oculto. Os membros da família Freling no filme *Poltergeist — o fenômeno*, eram pessoas comuns, da mesma maneira que a maioria das pessoas assassinadas no filme *Halloween — a Noite do Terror*. É uma boa idéia estabelecer alguma espécie de vinculo entre os PCs ligando os destinos de uns com os outros e de todos com o do monstro. Os PCs podem ser membros de uma mesma família assombrada por fantasmas ou hóspedes de uma estação de veraneio sitiada por lobisomens. Tudo depende da aventura — uma gangue de rua se adapta melhor a uma aventura de zumbis no metrô do que uma tropa de bandeirantes.

Em geral, este tipo de herói tem um objetivo: sobreviver. Isto pode ser tão simples de se conseguir quanto deter o monstro até o amanhecer, ou tão difícil como escapar das profundezas de um pântano assombrado. De qualquer maneira, os personagens sabem que eles estarão salvos, se conseguirem resistir durante um espaço de tempo suficientemente grande.

Enquanto as pessoas comuns fazem qualquer coisa para se verem livres do horror, os destemidos caçadores de monstros saem à sua procura. Este tipo de campanha se concentra nas investigações do sobrenatural feitas pelos PCs. Obviamente, estes PCs estarão muito mais preparados para lidarem com perigos ocultos. Na maioria das vezes eles têm armas apropriadas, dentre as quais o conhecimento dos seres sobrenaturais, conseguido através de uma pesquisa extensa ou de experiências anteriores, não é de pouca importância.

Os PCs caçadores de monstros normalmente se envolverão em uma aventura depois de a assombração ter começado — eles serão chamados para ajudar em alguma coisa para a qual não se tem explicação. Alguns investigadores do Oculto cobram por sua assistência, outros são levados pelo altruísmo e a busca de conhecimento. Os PCs envolvidos neste tipo de campanha podem ter objetivos diferentes. Eles podem estar querendo eliminar uma ameaça à humanidade, ou aumentar o conhecimento que o homem tem do preternatural. Ou talvez eles só tenham se envolvido na história pela grana. Estes objetivos diferentes podem levar ao conflito — exemplo: um grupo de padres desejará exorcizar um demônio, enquanto um grupo de ocultistas preferirá capturá-lo para seu estudo.



O Bem e o Mal

O objetivo da ficção sobrenatural é fazer com que as pessoas pensem; colocá-las numa posição onde elas não podem mais aceitar uma idéia como verdadeira ou deixar uma outra de lado por ser fantástica demais. Elas têm de questionar suas concepções fundamentais para poderem entender o que lhes está acontecendo.

Por conseguinte, nem todas as criaturas sobrenaturais são más. Nem todas as experiências sobrenaturais são um infortúnio. Aqueles que não são capazes de realmente aceitar o sobrenatural são seus adversários mais ferrenhos. Tudo aquilo que está fora de sua realidade é inaceitável e portanto malígno.

Da mesma forma, tudo que é desconhecido é inaceitável e feio, e todas as coisas que são feias são más — por isso, se alguma coisa é feia, atire nela.

Uma fonte vital de incerteza numa campanha de horror é "Como é que eu devo lidar com esta criatura?". Algumas campanhas simplificam esta questão "Como é que eu consigo matar esta criatura?" mas a primeira pergunta deveria ser "Isto é realmente um monstro ou eu deveria tentar fazer amizade com ele?" E a segunda questão deveria ser "Se não é amigável eu deveria enfrentá-lo, ou deixá-lo em paz?".

Os GMs que sempre fazem com que os seres sobrenaturais sejam feios (ou facilmente identificáveis) e maus, não deverão ficar surpresos quando seus jogadores começarem a agir de forma previsível. Se os investigadores que encontram alguma coisa desconhecida *sempre* atiram ou fogem, pare para refletir se a atitude deles não é sensata, levando-se em conta a forma que os seres sobrenaturais que aparecem no jogo tendem a agir.



Normalmente, as pessoas comuns funcionam melhor numa aventura simples. Elas não estão preparadas para um contato mais longo com o oculto; falta-lhes motivação para procurar e combater os inimigos mais terríveis do homem. Por outro lado, pode vir a ser divertido interpretar uma pessoa comum enfrentando um perigo sobrenatural. E "comum" não significa incompetente: o investigador de policia, o caçador de elefantes, e a estrela de cinema são todos pessoas comuns neste contexto, porque eles não estão regularmente em contato com o oculto. Na verdade, pode até ser que eles não acreditem em fantasmas ou seres alienígenas, até se verem diante de um — mas quando isto acontecer, as coisas ficarão interessantes.

Já uma campanha continua exige PCs com vocação para Caçadores de monstros — Ninguém mais sairia à *procura* de problemas sobrenaturais. Se os PCs forem "pessoas comuns" e mesmo assim o sobrenatural continuar atrás deles, é provável que exista alguém com Magnetismo Sobrenatural (v. pág. 11).

Os PCs caçadores de monstros farão inimigos entre os ocultistas, principalmente num mundo onde a Cabal é forte (veja o capitulo 3) Eles podem acabar se envolvendo num jogo de Gato e Rato de longa duração, no qual eles perseguem um monstro que deseja apanhá-los com a mesma intensidade que eles o desejam. Neste caso, os PCs nunca sabem se eles estão se aproximando de sua presa ou de uma armadilha.

CAMPANHAS CONTÍNUAS

Qualquer grupo de pessoas, reunidas aleatoriamente pelo destino, pode vir a se envolver num embate com o sobrenatural ... uma vez. Isto é o suficiente para uma aventura simples. Mas o que acontecerá, se os personagens sobreviverem e os jogadores se divertirem? Se o mestre quiser iniciar uma Campanha Continua de ***Horror***, ele terá de se planejar um pouco. Pode ser que alguns jogadores queiram criar novos personagens para a campanha, dando mais ênfase a perícias de combate e ocultismo, mas pode ser que outros desejem que seus personagens se transformem em investigadores do oculto durante o decorrer do jogo. Estes personagens terão um significado especial para os jogadores, porque eles os *interpretaram* desde seu primeiro contato com o sobrenatural.

Uma das maiores questões é justamente porque é que estas pessoas continuam a se defrontar com fenômenos sobrenaturais. O mestre deve criar uma razão para os personagens formarem um grupo coeso. Ele deve também fornecer um motivo lógico para que eles *estejam à procura* de acontecimentos assustadores.

A solução mais direta é criar uma organização à qual os personagens pertençam, que poderia ser alguma espécie de sociedade de investigação paranormal que funciona com recursos públicos ou (o que é mais provável) com um orçamento privado. Neste caso, os PCs terão um quartel-general, equipamento e um conjunto de clientes do qual o GM pode tirar aventuras. Esta opção pode vir a exigir um bocado de preparação, os jogadores deveriam ser convidados a participar do processo, já que suas opiniões ajudarão a dar dimensão aos PCs.

Outra abordagem possível é o benfeitor misterioso. Isto acarreta necessariamente na provisão de um Patrono para os personagens (normalmente um indivíduo, não uma organização) que exige seus serviços em troca de alguma recompensa. As razões do interesse do Patrono no sobrenatural podem ser puramente acadêmicas, ou algo mais sinistro. Pode ser que o Patrono seja um cabalista, ou um membro de alguma outra ordem secreta, que está apenas "usando" os PCs para obter informações ou artefatos.

Uma outra alternativa seria os PCs se organizarem e abrirem uma empresa de serviços como ocultistas profissionais. Esta solução dá aos jogadores controle total sobre seus clientes e o tipo de aventura que os personagens viverão (para desapontamento do GM), mas permite a criação de desafios interessantes, uma vez que eles terão que conseguir os recursos necessários e gerir seus próprios negócios (no final das contas, perícias como Contabilidade e Administração podem vir a ser necessárias numa campanha de Horror). À medida que sua organização cresce, crescem também os inimigos. Membros poderosos da Cabal e de outras entidades ocultas podem se sentir ameaçados por esta nova força, e tornar a vida dos personagens um pouco mais difícil.



MISTÉRIOS

Introduzir o Horror em uma campanha que não é de horror tem sua contrapartida: encontrar explicações mundanas para fenômenos aparentemente sobrenaturais. Uma forma de conseguir isto é usar mistificação (v. coluna lateral, pág.43) outra é utilizar um gênero relacionado com o Horror, o mistério.

Os mistérios são crimes mundanos cercados de circunstâncias incomuns ou macabras. O gênero mistério tem muitas coisas em comum com o horror, principalmente no que se refere à atmosfera; mansões góticas, áreas isoladas, personagens sinistros, etc. O assassinato é um evento assustador tenha ele sido cometido por forças sobrenaturais ou não. Quando os PCs estiverem investigando um assassinato o mestre deverá fazer com que fique claro que as suas próprias vidas estão em perigo, especialmente à medida que eles vão ficando mais próximos de desmascarar o culpado.

Dar uma aventura de mistério é no mínimo difícil. O GM tem de resolver os pormenores do crime com a maior quantidade de detalhes possível. Ele deve deixar pistas para os PCs, mas nunca deve acontecer de uma única pista ser suficiente para revelar todo o mistério — várias pistas têm de ser "combinadas" para que elas apontem o culpado. O mestre deve criar vários NPCs para serem "suspeitos"— todos eles deveriam ter um álibi, e alguns deles deveriam ter bons motivos para querer ver a vítima morta. A lista de motivos para um assassinato é imensa: inveja, chantagem, paixão, problemas nos negócios, "os mortos não falam", etc.

A melhor fonte de cenários de mistério são os romances e os filmes do gênero. Muitos dos jogadores que devoram livros de horror, fantasia e ficção científica não são capazes de reconhecer uma trama tomada emprestada de um livro de mistério. Além disso, existe uma grande quantidade de jogos de mistério que podem ser convertidos em aventuras de RPG sem muito esforço (veja, por exemplo, o ***Guilty Party***, publicado pela Steve Jackson Games).

Jogando pelas Risadas

O Humor é sempre muito bem vindo dentro do gênero de Horror, principalmente porque o riso é um mecanismo de defesa. Uma pessoa amedrontada se sente aliviada quando descobre que ela pode rir! Numa campanha cinematográfica, cheia de elementos de horror comum, o Terrir pode ser o melhor tipo.

O primeiro ponto importante do Horror humorístico é que os monstros não são realmente capazes de ferir ninguém. Os monstros engraçados são tão lentos que qualquer imbecil pode fugir deles, ou tão estúpidos que qualquer um é capaz de enganá-los com um tapinha no ombro para fazê-los olhar para o lado errado.

Mas os jogadores não podem tirar proveito da incompetência dos monstros para trucidá-los, senão a aventura se transformará num banho de sangue ao invés de uma comédia. Se você permitir armas neste tipo de campanha — e isto não é obrigatório — certifique-se de que os jogadores são atiradores muito ruins, ou melhor ainda, dê um jeito de suas armas se tornarem inúteis. Dê-lhes munição falhada, usada ou de festim, ou permita que o monstro roube as armas dos jogadores para usá-las como retentores de porta.

Outra exigência é jogadores divertidos. Vamos encarar a realidade — para algumas pessoas o RPG é um desafio sério, uma luta de vida ou morte. Não tente dar a estes jogadores uma campanha divertida; ninguém vai gostar.

No Horror Humorístico, como em qualquer campanha cinematográfica, o mestre deve estar preparado para abandonar qualquer regra que diminua o ritmo do jogo. Quando estiver jogando na brincadeira, mantenha o jogo leve, rápido e divertido.



Comportamento e Interação entre os PCs

Um jogo de RPG não é nem um livro nem um filme. O GM não deve esperar que PCs tenham medo de qualquer coisa previsível ou da qual seja muito fácil de se defender. Os assassinos loucos dos filmes matam vítimas que estão muito absortas ou indefesas para contra-atacar ou fugir. Os jogadores não permitirão que seus personagens fiquem acuados num canto e desmaiem na hora certa. Se o único perigo for a violência física, o cenário "Dias de Hoje" fornece armas às quais as garras de nenhum lobisomem ou a faca de algum assassino é capaz de se equiparar. Os jogadores não se comportarão como as vítimas indefesas dos filmes de horror.

Em geral, os cenários sobrenaturais dependem da intensidade dramática da situação e da habilidade dos PCs de interagir. O clímax de uma história sobrenatural é o grupo se defrontando com o desconhecido. Se um grupo de jogadores e seus personagens não estiverem se sentindo confortáveis uns com os outros, ou tiverem pouca experiência em trabalhar como um grupo, um cenário sobrenatural será uma boa forma de criar camaradagem entre os PCs — eles não terão mais ninguém de quem depender, para ajudá-los a tomar decisões, ou mandar entrar naquele beco escuro. Num grupo bem estabelecido, os cenários sobrenaturais oferecem uma das melhores oportunidades para interpretação, a experiência e as perícias do grupo serão desafiadas por eventos imprevisíveis.

O Que Torna o Horror Diferente

O que é o sobrenatural? Em essencia é tudo aquilo que infringe as leis da "realidade" como nós a conhecemos. A Magia e os fantasmas são sobrenaturais para um ocidental do século 20. Os aviões fariam parte do sobrenatural para um cavaleiro medieval. Tudo aquilo que não faz parte de forma alguma da experiência de uma pessoa pode ser considerado sobrenatural.

O sobrenatural quase sempre é assustador. O medo do sobrenatural deriva da incerteza. Como uma pessoa deveria pensar, e agir quando a estrutura da realidade parece estar sendo destruida? Ou existem regras novas que devem ser aprendidas, e elas podem ter conseqüências assustadoras — *ou não existe regra alguma*, e não há mais certeza de nada!

Uma história pode lidar com o sobrenatural e não ser de horror. Uma história pode conter mortes violentas — e até mesmo mortes violentas misteriosas — e não ser de horror. E uma história pode não ter nenhum evento sobrenatural ou qualquer traço de violência, e mesmo assim ser aterrorizadora. A essência do horror são a *Incerteza* e o *isolamento*.

Incerteza

A incerteza é fundamental para uma aventura de horror. Para que se possa conduzir um jogo sobrenatural com sucesso, a tensão produzida pela incerteza deve estar sempre presente. Em muitos jogos, existe claramente um curso de ação correto que é difícil de ser adotado. O anel *deve* ser levado para dentro do vulcão, os brincos de diamantes *têm de* chegar às mãos da a rainha.

Numa aventura de horror a dificuldade é que muitas vezes não existe um curso claro a ser seguido — existe muita coisa desconhecida, e outro tanto é moralmente incerto. A incerteza pode estar relacionada com a natureza da vida e da morte (ex. algumas histórias de fantasma e todo o conceito de "morto-vivo"), com o fato de uma criatura ser malévola ou benígna (histórias relacionadas com possessão sobrenatural), com a natureza do Bem e do Mal ("Dr. Jekyll e Mr. Hyde", lobisomens cinematográficos e outros monstros solidários) com o fato de o sobrenatural estar ou não envolvido em certas situações (a maioria das histórias investigativas de "caçadores de fantasmas"), ou com a dúvida sobre o que é real e o que é ilusão (o tema favorito da maioria das histórias de ficção sobrenatural).

Desta maneira, os personagens terão que tomar decisões difíceis com freqüência. Será que nós devemos matar uma pessoa inofensiva que se transforma num monstro assassino durante a noite? Será que nós devemos destruir a casa mal-assombrada — suponha que as "assombrações" sejam apenas um grupo de crianças entediadas ou o proprietário solitário?

Quantos de nós, se realmente tivessem que enfrentar o Drácula, iriam matá-lo ao invés de tentar conversar com ele primeiro? Quantos de nós teriam coragem e estômago suficientemente forte para enfiar a estaca? Quantos de nós iriam esfregar uma cruz na cara de um rico negociante ou participar de uma sessão espírita numa casa isolada num subúrbio distante sem se sentir meio estúpido? As boas campanhas sobrenaturais são construídas em cima destes dilemas.

ISOLAMENTO

O isolamento é fundamental para o sobrenatural. É raro um evento "impossível" acontecer na frente de centenas de testemunhas. Pelo contrário, haverá apenas alguns observadores. Parte do medo do sobrenatural advém do conhecimento de que ninguém mais vai acreditar na sua história!

Assim, as histórias de horror tradicionais — e as boas aventuras — isolarão seus protagonistas. Eles estarão impossibilitados de conseguir ajuda. Ou ainda pior, eles não serão capazes de conseguir qualquer confirmação "objetiva" externa do que está acontecendo com eles; terão de contar apenas com suas próprias crenças e experiência para lidar com o impossível.

O isolamento físico é um tema clássico do horror. No auge da história os personagens podem acabar presos ou isolados por uma nevasca. A ação poderia se desenrolar na selva, numa área rural isolada, num pequeno bote, ilha ou nave espacial. Pode até acontecer de os personagens ficarem presos numa passagem interdimensional ou intertemporal.

O isolamento também pode ser social. Os personagens podem passar por uma experiência estranha e serem sugados para o mundo do sobrenatural no qual eles procuram respostas e explicações para o acontecido. O que eles descobrirem irá separá-los das pessoas que vivem à sua volta. Quando tiverem informação suficiente para começar a tomar decisões, eles descobrirão que terão de agir por sua própria conta. Quem iria entender, aconselhar ou mesmo acreditar neles? Somente outras pessoas envolvidas com assuntos sobrenaturais. Os personagens de uma campanha sobrenatural têm de tomar suas próprias decisões e viver com suas conseqüências.

Algumas vezes é possível combinar o isolamento social e o físico. Um pequeno grupo de ocidentais, lidando com Vodu nativo numa ilha do Caribe, estará sem dúvida nenhuma isolado. Pode ser que os PCs estejam fugindo das autoridades, ou até mesmo tenham sido levados a duvidar de sua própria sanidade ou da segurança de outras pessoas em sua presença.

Não importa qual a situação, quando as luzes se apagam todo mundo fica sozinho e com medo. Os cenários sobrenaturais não tem obrigatoriamente que envolver força malígnas e perigosas, mas as situações assustadoras acontecem, mesmo que se descubra mais tarde que o medo do personagem era injustificado.

VERIFICAÇÕES DE PÂNICO

As verificações de pânico (v. MB, pág. 93) são mais comuns no RPG de horror do que em outros gêneros. Vejamos a seguir alguns eventos que exigem uma Verificação de Pânico, e os modificadores adequados em cada uma delas:

Um encontro cara-a-cara com uma criatura sobrenatural. Os modificadores podem variar entre -1 (um bando de ratos) e -10 (Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem).

Encontrar um cadáver, ou presenciar uma morte. A maioria dos civis numa campanha de horror *não* estará familiarizada com a morte. Soldados e policiais não tem de fazer uma Verificação de Pânico a não ser que o corpo tenha sido mutilado, tenha tido todo o sangue drenado, ou a vitima seja um amigo próximo.

Acontecimentos bizarros e sobrenaturais. Esta categoria muito vaga inclui coisas como abrir a torneira e ao invés de água sair muco, achar um gato morto no congelador, ou dar de cara com um muro coberto de baratas de 15 cm de comprimento.

E lembre-se que *qualquer* encontro no escuro terá um modificador adicional igual a -1 nas Verificações de Pânico — talvez maior!

MONSTROS ASSUSTADORES

Alguns fatores modificam o "teor de amedrontamento" de um monstro, influenciando dessa forma nas Verificações de Pânico.

Tamanho: Monstros do tamanho de um ser humano não têm modificadores. Monstros pequenos (do tamanho de um cachorro ou menores) têm um modificador igual a +1 a ser aplicado ao atributo IQ. Qualquer coisa entre o tamanho de um urso e um elefante tem um modificador igual a -1. Monstros realmente gigantescos (Godzilla, King Kong) têm modificadores iguais a -3. E monstros de tamanho inimaginável. "Veja O vírus espacial gigante está bloqueando o sol" têm redutor igual a -6.

Proximidade: se ele estiver perto o suficiente para poder alcançá-lo em poucos segundos não há modificador. Monstros que estão a uma distância aparentemente segura (100 metros ou mais na maioria das vezes) têm um modificador igual a +1, grandes distâncias, como ver um monstro a quilômetros de distância através de binóculos tem um modificador igual a +3. Se ele está perto o suficiente para atingi-lo no momento em que o vê — você dobrou a esquina e ele estava lá — o modificador é igual a -2. É a maneira como você percebe o perigo que importa; apesar do vírus gigante do exemplo acima estar a quilômetros de distância você não tem nenhuma dúvida de que ele pode alcançá-lo em poucos instantes — não há nenhum modificador devido à proximidade.

Aparencia Incomum: Características repulsivas, como um rastro de muco fétido merecem um redutor igual a -1. Uma aparência alienígena, como por exemplo, uma cabeça de cinco lados, com um olho e duas bocas de cada lado — merece um modificador igual a -2. E algo que desafie as leis da biologia e da física mereceria um redutor igual a -3.

Familiaridade ou estar preparado: se o personagem for avisado sobre o monstro antes de vê-lo — "eu o estou ouvindo no outro quatro. Seja cuidadoso doutor, todos seus anos de estudo não serão suficientes para prepará-lo para o que vai ver". O modificador é igual a +1. Se ele já tiver visto este tipo de monstro antes, haverá mais um modificador igual a +1 — mais se ele já tiver tido várias experiências. Mas se o PC for pego completamente despreparado — acordar e perceber que o monstro está inclinado sobre ele — o Mestre deverá impor um redutor igual a -1 ou -2 dependendo das circunstâncias.

A palavra chave para isto é "dependendo das circunstâncias". O GM tem liberdade para modificar ou ignorar qualquer uma destas regras se ela não lhe parecer adequada.

ACONTECIMENTOS BIZARROS E SOBRENATURAIS

Não existe limite para as coisas estranhas que um GM pode fazer com os jogadores. Em geral, quanto maior for o número de pessoas, quanto maior for o perigo envolvido, e quanto mais estranho for o evento, maior deverá ser o modificador usado na Verificação de Pânico.

Sem modificador: Uma visão aparece num espelho, um quadro cai da parede.

Modificador igual a -1: Um uivo sobrenatural na calada da noite, todas as portas da casa batem ao mesmo tempo.

Modificador igual a -3: Um muro coberto de insetos repugnantes, começa a escorrer sangue das torneiras em vez de água.

Modificador igual a -5: O personagem é atacado pela mobília.

Modificador igual a -7: o chão se abre e um zumbi rasteja para fora dele.

Modificador igual a -10: os oceanos se transformam em sangue.

Modificadores para Cadáveres

Existem alguns fatores que afetam quão "assustador" será o encontro com um cadáver. Presenciar a morte normalmente exige um modificador igual a -2. Caso contrário, os modificadores relacionados abaixo se aplicam às duas situações. Se você matar alguém, não haverá necessidade de fazer uma Verificação de Pânico; é pouco provável que ela passe a se comportar de uma forma claramente sobrenatural depois de morta.

Quantidade e Tipo da Morte: Encontrar um corpo humano, ou presenciar uma única morte é considerado a norma.

Quantidades Maiores — " Venha ver Sargento, o porão está cheio deles!" requer um redutor igual a -1. Quantidades inacreditáveis (uma cidade inteira) pedirá um redutor igual a -3. Se a vítima for um animal ainda será necessário fazer uma Verificação de Pânico mas com um bônus igual a +4.

Proximidade: Somente os dois extremos de distância exigem modificadores: ver alguma coisa a uma grande distância (mais de 500 m) dá um bônus igual a +1. E muito próximo (você abre a porta e o corpo cai sobre você) exige um redutor igual a -1.

Estado do Corpo: Um corpo de aparência pacífica pronto para ser sepultado tem um bônus igual a +6. Um corpo sem sinais de violência +2. Uma vítima típica de violência (faca nas costas, ferimentos a bala) não tem modificadores. As mortes mais violentas podem variar desde um cadáver esfaqueado 17 vezes (redutor igual a -1) a um corpo cortado em milhares de pedaços (redutor igual a -3). Presenciar um ato de extrema violência também tem modificadores similares (quando você vê o crocodilo gigante abocanhar o guarda e cortá-lo ao meio, o redutor é igual a -3). Descobrir um esqueleto não pede modificadores, mas corpos parcialmente decompostos exigem um redutor igual a -2.

O Personagem está Familiarizado ou Preparado para o que vai ver: Ser avisado com antecedência, vale um bônus igual a +1. Se você tiver tempo suficiente para se preparar para o choque — identificar um corpo depois de ter recebido um telefonema da polícia — o bônus será igual a +3. Personagens cuja profissão implica familiaridade com estas coisas (policiais, soldados, médicos) deveriam ter um bônus maior ou igual a +2. Para alguns personagens (um médico em campanha ou um assassino, por exemplo) um "simples" corpo não justifica uma Verificação de Pânico.

Relacionamento da Vítima com o Personagem: se a vítima era um dependente, a Verificação de Pânico terá um redutor igual a -6, uma pessoa amada (mas não dependente) -4, um amigo -2, uma pessoa conhecida -1.

Verificações de Pânico Múltiplas

Algumas situações exigirão que os jogadores façam mais de uma Verificação de Pânico. Isto acontece normalmente quando as coisas vão de mal a pior. Exemplo:

O grupo consegue atravessar uma parede de aglomerado apodrecida, no local no mapa, onde está indicado que existe um outro quarto atrás dela. Com certeza existe uma pequena alcova do outro lado do buraco. Eles iluminam o interior, e descobrem um esqueleto acorrentado à parede oposta (todos devem fazer uma Verificação de Pânico sem modificadores). Um dos membros do grupo entra, pragueja quando um par de ratazanas corre para um buraco na parede oposta, e examina o esqueleto mais de perto. "A julgar por estas marcas, eu diria que o pobre coitado foi comido vivo pelos ratos!" (todos devem fazer uma Verificação de Pânico com um modificador igual a -2 devido às circunstâncias da morte).

Então, outro membro do grupo percebe algo refletindo a luz fraca da lanterna ... "O que é aquilo naquele dedo?" ele pergunta. O PC mais próximo examina o dedo, e encolhe horrorizado. "Oh meu Deus, eu reconheço aquele anel! É o Dr. Henderson!" (Depois de alguns gritos, uma outra Verificação de Pânico é feita com um redutor igual a -2 pelo fato de a vitima ser um amigo).

Em geral, os modificadores usados em Verificações de Pânico seguidas não são cumulativos. Se o horror for sendo revelado gradualmente, o que levará a várias Verificações de Pânico, cada novo modificador deverá ser aplicado em apenas uma Verificação. No exemplo acima, o modificador igual a -2 ("... comido vivo pelos ratos") na *segunda* Verificação de Pânico não se aplica à próxima ("é o Dr. Henderson").



Efeitos Cumulativos do Medo

Como os PCs estarão expostos a *várias* situações assustadoras durante a campanha, o mestre pode querer que as Verificação de Pânico fiquem mais difíceis à medida que o personagem vai ficando mais assustado. Isto pode ser feito aplicando-se um redutor igual a -1 nas Verificações de Pânico subseqüentes para cada teste anterior que resultou numa falha. Além disso, cada Verificações *bem sucedida* posteriormente poderia diminuir um ponto desta penalidade já que o personagem "recuperou parte de seu domínio". Mas este processo só poderá trazer o total de volta ao valor original — um personagem nunca pode ter sua Vontade maior que seu IQ + ou — sua Força de Vontade/Vontade Fraca. Estes modificadores *só serão cumulativos durante uma aventura*, assumindo que os investigadores terão algum tempo para se recuperar no intervalo entre as aventuras.

Exemplo: Normalmente, a Verificação de Pânico de Agatha Witherspoon deveria ser feita contra 16 (IQ 13 mais sua força de vontade que é igual a +3). No entanto, ela já falhou em duas Verificações de Pânico anteriores, o que significa que agora suas Verificação de Pânico são feitas contra 14. Se ela for bem sucedida, a próxima será contra 15.

Note que alguns resultados existentes na Tabela de Verificação de Pânico — principalmente novas Fobias e a perda permanente de IQ — afetarão negativamente as próximas Verificações de Pânico. Este efeito deve *ser somado* ao modificador cumulativo se você estiver usando esta opção.

MAGIA

A magia tem um papel importante no RPG de Horror como uma explicação "racional", para os eventos sobrenaturais. A maneira que o mestre lida com a magia afetará a campanha de forma drástica.

A Magia pode ser tratada de três formas diferentes no ***GURPS Horror***. Uma campanha *Sem-Magia* elimina completamente a magia; a campanha na qual a *Magia é Secreta* permite que os PCs aprendam um número limitado de mágicas, e a campanha com uso total da *Magia* utiliza o ***GURPS Magia***, e permite a criação de magos completamente equipados.

A Campanha Sem Magia

A campanha sem magia se desenvolve num mundo onde a magia simplesmente não existe. Não são apenas os PCs que estão impedidos de fazer mágicas, seus adversários também. Isto faz com que os talentos mágicos de muitas criaturas sobrenaturais tenham que ser repensados.

As criaturas que possuem habilidades mágicas (como fantasmas e vampiros) e criaturas que só podem ser afetadas pela magia desequilibrarão a campanha de forma desastrosa. O mestre deveria modificar estas criaturas transformando seus poderes em habilidades psíquicas (se ele estiver usando poderes psíquicos) ou eliminá-los. Eliminar os poderes de um fantasma faz com que ele se torne inútil; o mesmo é válido para muitas outras criaturas. Portanto, uma campanha sem magia funciona melhor se ela for uma campanha cinematográfica envolvendo adversários físicos como construções, assassinos psicóticos e cientistas loucos. Todos estes inimigos podem ser derrotados por meios físicos.

Os jogadores que preferem usar armas ao invés de aprender mágicas gostarão de uma campanha sem magia, se o mestre concordar em limitar a presença de criaturas sobrenaturais (a maioria das quais não pode ser enfrentada sem algum tipo de magia). Contudo, um PC com poderes psíquicos será capaz de se defrontar com quase tudo que existe no bestiário, se a potência de seus poderes e o nível de habilidade de suas perícias for alto o suficiente (v. a pág. 26 do ***GURPS Psionics***).

A Campanha na Qual a Magia é Secreta

Talvez este seja o melhor tipo de campanha de horror — ele dá aos jogadores habilidades para enfrentar o sobrenatural sem permitir que eles se tornem poderosos demais. A campanha na qual a magia é secreta usa apenas as mágicas descritas no ***Módulo Básico***. Os personagens deverão ter uma boa razão para terem sido capazes de aprender algumas mágicas (acadêmicos, ocultistas profissionais e outros per-



Estabelecendo Fobias

Um dos maiores desafios à criatividade dos Mestres é a definição de que tipo de repercussão psicológica estabelecer quando um personagem foi terrivelmente amedrontado. Não é fácil, as sugestões do jogador afetado devem ser bem vindas. E muitas vezes as sugestões mais diabólicas virão daqueles jogadores, que se deleitam inventando destinos terríveis — desde que eles não se abatam sobre seus personagens.

Certifique-se de que a desvantagem recém-adquirida está de alguma forma relacionada com o evento assustador que a gerou. Lembre-se que a mente humana é capaz de raciocínios muito intrincados para não compreender coisas muito desagradáveis. Vejamos alguns exemplos:

O tenente Harry Collier está num beco no centro da cidade às 11 horas da noite para se encontrar com um informante. Ele ouve alguns gritos abafados na esquina e corre para investigar. Ele chega a tempo de ver uma criatura abominável de 3,5 m de altura e cheia de tentáculos arrastar o corpo decapitado de um bêbado bueiro abaixo. Por ter falhado em sua Verificação de Pânico por uma margem muito grande, Collier adquire uma fobia suave ou uma desvantagem. O jogador de Collier decide tratá-la de seguinte forma: O monstro ataca pessoas que não têm dinheiro, assim a melhor forma de manter o monstro afastado é ter a maior quantidade de dinheiro possível. Logo Collier adquire a desvantagem Avareza.

Na noite seguinte o tenente Collier está vagando pelo mesmo beco em busca de algumas pistas (nós nunca especificamos o valor do atributo IQ de Collier mas não deve ser muito alto...) quando ele descobre um corpo meio devorado, de outro desventurado transeunte, enfiado em uma caçamba de lixo. Isto exige uma nova Verificação de Pânico, e Collier falha mais uma vez. Agora pelo fato do cheiro dos restos em decomposição ser tão forte no momento do choque, Collier faz uma associação inconsciente entre os dois. Isto porém não se transforma num medo de lixo (lixofobia?) — seria muito fácil. Outro jogador sugere que Collier adquira o Habito Detestável de limpar e, se possível, desinfetar todos os objetos com os quais ele esteja em contato diariamente. O tenente Collier se torna o único investigador da polícia a tomar três banhos por dia.

OBJETOS ENCANTADOS

Vários objetos encantados aparecem no gênero Horror. Os mais comuns estão relacionados abaixo. Eles podem ser usados como estão ou podem ser alterados pelo GM para se encaixarem em sua campanha: o GM não deve permitir que os jogadores comecem uma aventura com qualquer destes itens mas eles podem ser adquiridos durante o decorrer do jogo.

Crucifixo de Proteção: Este objeto tem a mágica Espantar Zumbi com um poder igual a 23, o que significa que ele funciona com nível 18 na Terra). Trata-se de uma antiga cruz de bronze, com 15 cm de altura, pendurada em uma grossa corrente de bronze. A pessoa que a estiver utilizando não precisará entender de magia para fazer a mágica contida no Crucifixo, ele só precisará ostentá-lo de forma proeminente em frente ao zumbi e desejar com muita intensidade que o monstro se vá. Isto pode levar os ingênuos a acreditar que os zumbis são repelidos pôr todas as cruzes.

Janela para a Alma: Trata-se de um prisma com dez centímetros de comprimento encantado com a mágica Aura. Para usá-lo, o personagem deve olhar através do prisma em direção ao objetivo da mágica. Não é necessário nenhum dispêndio de energia nem Teste de Habilidade. Uma pessoa que não conheça as verdadeiras propriedades do prisma provavelmente não será capaz de perceber que aquele brilho enevoado em torno do objeto é sua Aura verdadeira... os primas fazem coisas divertidas com as cores de qualquer modo.

Boneco Vodu: Esta figura de cera é feita com alguma parte do "objetivo" da mágica (cabelo, unhas, etc.). O boneco contém a mágica Dor (v. MB, pág. 23) e só funciona contra a pessoa à imagem de quem o boneco foi feito. Por outro lado, este é um objeto "permanentemente ativo" já que ele não exige que o feiticeiro gaste nenhum ponto de energia para causar dor ao alvo.

Vela do Demônio: Trata-se de uma vela com 10 cm de altura e 15 cm de diâmetro que se diz ser feita de gordura humana. Se for totalmente consumida, ele trará um demônio para este plano. Se o ser humano que acendeu a vela não estiver mais presente o demônio passará a perseguí-lo para puni-lo ou servi-lo, dependendo do resultado da Disputa de Vontade.

O Portal do Espelho: A maior parte do tempo este objeto não passa de um espelho grande numa moldura em estilo barroco, mas em algumas raras noites ele adquire um poder especial. À meia-noite do solstício de inverno, se aquela noite também for de lua cheia, o espelho se transforma num portal para uma dimensão habitada por criaturas horrendas. Cuidado pois o portal se fechará normalmente ao amanhecer, e tome cuidado para não deixar nenhuma criatura segui-lo no caminho de volta para casa.

O Tomo do Feiticeiro: Este antigo manuscrito encadernado em couro já teve o título estampado em ouro, mas a impressão se desgastou com o tempo. O espírito de um feiticeiro do século XVI está aprisionado em suas páginas e qualquer pessoa que vier a ler o livro correrá o risco de ser possuído pelo espírito do feiticeiro. Trate exatamente da mesma forma que um demônio possuindo um personagem (v.pág. 46). Fica a cargo do GM definir as motivações de feiticeiro.

Adaga Espiritual: Uma adaga adornada com jóias que não parece ser mais forte que as lâminas mais comuns, mas que tem o poder de ferir fantasmas com a mesma facilidade com que uma adaga fere os mortais.

sonagens do gênero), e pode ser que o GM queira restringir o nível de aptidão mágica permitido aos PCs. Todas as criaturas sobrenaturais descritas no Bestiário têm habilidades mágicas normais. Os NPCs oponentes saberão apenas as mágicas existentes no ***Módulo Básico***, mas pode ser que alguns deles, os mais poderosos, saibam mágicas descritas no ***GURPS Magia***.

A coisa mais importante para se lembrar neste tipo de campanha é que a magia é secreta. Se ela for usada abertamente poderá colocar o mago em algum tipo de encrenca. Isto é perfeito para um cenário do século XVII, como a Nova Inglaterra na época colonial, onde qualquer prática de magia era considerada como uma prova de bruxaria e punida com a morte. A magia normalmente é praticada às escondidas por sociedades secretas, e os textos mágicos não estão à disposição do grande público, de modo que os PCs podem vir a ter problemas até mesmo para encontrar as mágicas que eles desejam aprender.

Pode acontecer de uma campanha na qual a magia é secreta se transformar numa campanha com uso total da Magia. Conforme os PCs forem se desenvolvendo e aprendendo mágicas novas, o mestre irá tendo que introduzir adversários que conhecem mágicas mais poderosas a fim de manter os PCs alerta. Em algum momento o mestre terá de adquirir o ***GURPS Magia*** para estar preparado quando a campanha passar a fazer uso total da magia.

A CAMPANHA COM USO TOTAL DA MAGIA

Neste tipo de campanha utiliza-se tudo o que existe no ***GURPS Magia***, e introduz-se a necromancia, as mágicas de improviso e a magia clerical. Os heróis e seus adversários podem se tornar magos poderosos. Uma campanha com uso total da Magia ambientada na Inglaterra Vitoriana ou Nos Turbulentos Anos 20 favorece a criação de aventuras de "história alternativa", nas quais as forças da magia desempenham um papel importante nos eventos históricos (se você quizer um exemplo de um tratamento majestoso deste tema, veja os trabalhos de Tim Powers). Num cenário moderno, onde a ciência e o ceticismo são predominantes, as mágicas poderosas podem existir entre os cultistas, os maníacos homicidas e os devotos das Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem. Qualquer pessoa que faça uso total da magia estará sujeita à vigilância das autoridades.

PSIQUISMO

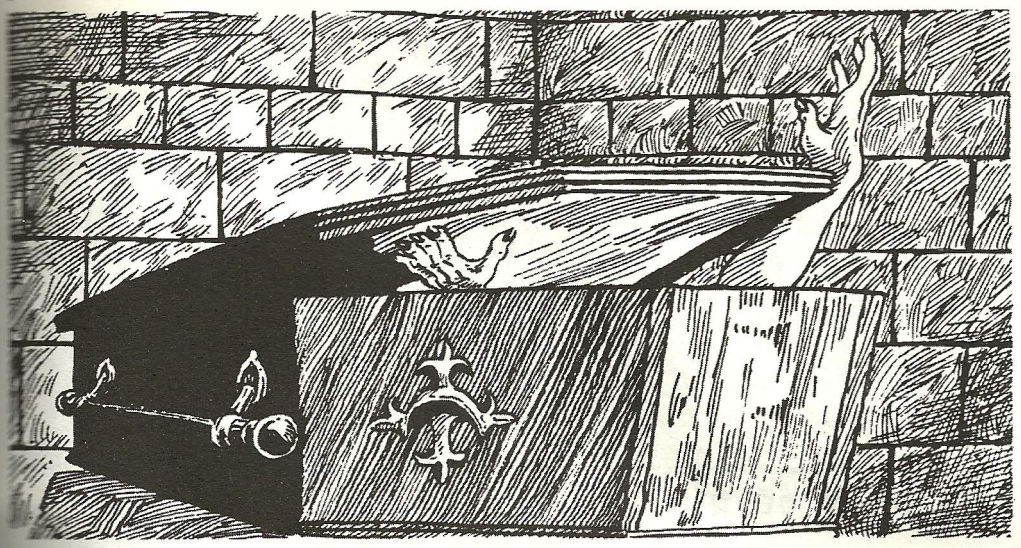
Os poderes psíquicos conquistaram seu lugar dentro do horror moderno graças aos trabalhos de escritores como Stephen King e James H. Schmitz. Os investigadores Psíquicos ("farejadores"), que chamam a si mesmos de "ocultistas profissionais", são um tipo de PC muito comum, e o psi desorientado ou vingativo (quase sempre um adolescente) tornou-se o produto principal dos filmes de horror contemporâneos.



Os poderes psíquicos não eram reconhecidos nem aceitos até o fim do século 18 — campanhas ambientadas em épocas anteriores podem permitir o uso de poderes psíquicos, mas eles serão entendidos como bruxaria.

O espiritismo e os contatos telepáticos sempre tiveram seus seguidores, e foram uma tendência popular na Era Vitoriana, Nos turbulentos anos 20, e nas décadas de 50 e 60 (graças ao "incrível Kreskin"[1] e seus imitadores. Hoje em dia existem diversas instituições voltadas para a pesquisa e o entendimento dos poderes mentais.

1 George Joseph Kresge Jr. Ilusionista amaricano que fazia espetáculos de "demonstração" de poderes psíquicos. Escreveu o livro *Use Four Head to Get Ahead* publicado em 1935).



Em geral, podemos dividir as habilidades psíquicas em dois grupos: as dos PCs e as dos adversários. Telepatia, PES, cura psíquica, e antipsi cabem aos PCs enquanto que a psicocinese e o psicoteleporte ficam reservados aos NPCs que eles irão encontrar. É claro que haverá algum grau de intersecção nestes dois grupos, dependendo da intensidade do poder e o nível de habilidade em cada área. Algumas das habilidades telepáticas mais perversas, como Metaideomorfose e Telecontrole, pertencerão com certeza aos vilões. Os GMs deveriam impedir os PCs de se tornarem poderosos demais com suas habilidades psíquicas, ou suas campanhas se tornarão mais ***Supers*** do que ***Horror***. Potências entre 10 e 12 normalmente são suficientes, acompanhados talvez de mais um ou dois poderes latentes (veja a pág. 166 do MB).

Campanhas de horror que utilizam personagens com poderes psíquicos podem criar grandes possibilidades de interpretação no momento em que as criaturas sobrenaturais são introduzidas na história. Quase sempre é melhor e mais seguro *se comunicar* com os fantasmas do que tentar derrotá-los, e somente o psíquismo é capaz de fazer com que isto seja possível.

Como Fazer com que o Horror Seja Assustador

Parte da diversão que existe na condução de uma campanha de horror é o dever de assustar os jogadores e seus personagens. Isto exige noção de ritmo, dramaticidade e uma compreensão do que é realmente assustador. Existem três ingredientes imprescindíveis para se fazer com que uma aventura de horror seja assustadora para os jogadores: a aventura em si, a atmosfera e o ritmo. Este livro inteiro se dedica a ajudar o GM a montar uma aventura de horror. Se precisar de inspiração, veja os livros e os filmes mencionados no capítulo Sugestão de Leitura e Filmes no fim deste livro.

Ritmo

A melhor maneira de manter os jogadores conjecturando, principalmente numa campanha repleta de ocultistas profissionais, é ter certeza de que eles nunca se sintam completamente a salvo. Se eles visitarem o velho cemitério assombrado às três da tarde não permita que eles peguem seus carros e se dirijam calmamente para casa e se estirem em suas camas confortáveis e seguras. Arranje as coisas de forma que eles sejam retidos no cemitério até o entardecer. Depois faça com que os pneus do carro estejam murchos. E aí então, quando eles estiverem caminhando para casa, alcance-os com a horda de zumbis. Depois que os PCs conseguirem se livrar deste pequeno imprevisto, você permitirá que eles se recolham às suas calmas e seguras casas — e tenham *realmente* uma noite tranqüila.

Em geral, sempre que os personagens (e os jogadores) acharem que conseguiram uma trégua ... quando eles acharem que estão a salvo... *esta* é a hora certa de surpreendê-los com alguma coisa realmente chocante!

Você pode também usar a técnica do "Prazo Fatal" para manter os jogadores tensos.

Simbolismo no Horror

Algumas das melhores histórias sobrenaturais dizem respeito a "monstros" muito similares à nossos medos transformados em realidade. Seres humanos doentes, deformados ou insanos, animais que pensam, sentem e sofrem, inversão dos papéis sexuais, rebeldes sedutores e atraentes contra uma ordem social existente e até mesmo a morte em pessoa. Todas estas coisas existem realmente.

Com freqüência o simbolismo por trás de um determinado monstro é óbvio. O vampiro original (v. pág. 57) era um símbolo para a doença, que atacava as pessoas jovens e bonitas. O monstro de Frankenstein representa a alienação, principalmente a alienação dos intelectuais. Godzila no filme original, representava a força da natureza, corrigindo os danos causados pela humanidade.

É claro que nem todos os monstros são simbólicos. A terrível bolha assassina não era uma representação do comunismo nem mesmo do medo de se ficar careca, era apenas um inimigo faminto.

A compreensão da idéia por trás de uma criatura pode fazer mais do que ajudar um cenário a funcionar direito. A maioria das criaturas sobrenaturais está relacionada com coisas das quais nós temos medo, por boas e más razões. Entender o simbolismo existente por trás de um monstro pode adicionar detalhes muito interessantes à aventura, ou podem sugerir uma aventura completa.

Estereótipos e Arquétipos

O monstro estereotipado pode ser fatal para uma campanha de horror. A aura de incerteza que é o ponto principal de uma campanha de horror se perde quando os jogadores não encontram alguma mais interessante que as criaturas que eles já viram em incontáveis filmes de horror. Exemplo: o vampiro estereotipado — "tudo o que eu quero é um pouco do seu sangue!" é muito chato. Enfie uma estaca em seu coração e continue o jogo.

No entanto se alguma coisa foi feita muitas vezes, é porque deve haver algo de importante nisto — independente de quão trivial os filmes, livros, programas de rádio e histórias em quadrinhos tenham algumas vezes sido. O simbolismo — o arquétipo — está sempre presente nos monstros "populares". Se uma história, personagem ou criatura sobreviveram a um tratamento tão terrível é porque existe alguma coisa neles *que é realmente importante*, para um monte de gente. O desafio que existe em se conduzir uma campanha sobrenatural é achar a jóia que existe no coração de cada história ou personagem, e remodelá-la, de uma forma que ninguém viu antes, alguma coisa que os jogadores nunca mais vão esquecer.

Contínua na próxima página...

Simbolismo no Horror

(Continuação)

Para se poder interpretar os monstros "clássicos", é preciso pensar nas características que as diferentes versões da criatura têm em comum, ou aquelas que são as mais importantes nas histórias. Mas não pare por aí — pense porque estas características, e não outras, são importantes. O que elas simbolizam? Que medos e que desejos o monstro representa?

Por exemplo o que o vampirismo significa realmente? Será que ele tem alguma coisa a ver com vestir uma capa preta e falar com um sotaque estrangeiro? Provavelmente não. Será que tem a ver com se transformar num morcego e voar à noite? Pode ser que isso seja divertido — mas ainda não é o ponto principal. Será que está relacionado com viver para sempre mesmo que isto o obrigue a se isolar do resto da humanidade? Aha! Agora nós chegamos a alguma coisa. Mas também pode ter alguma coisa com o perigo e o fascínio de ser um predador da humanidade. E nas suas versões mais modernas ele definitivamente tem alguma cosia a ver com sexo.

Os livros sobre as criaturas clássicas de horror são comuns e podem ajudar muito. Exemplo: existe um tipo de vampiro que não se parece com Drácula. Estes vampiros pálidos como os mortos têm unhas compridas e dentes que se assemelham aos dos ratos. Eles têm uma aparência hedionda e um cheiro horrível, podem se transformar em névoa, mas não são capazes de assumir a forma de animais. Eles têm o poder de convocar ratos em vez de lobos. E não acontece nada de romântico quando ele suga o sangue de suas vítimas; elas simplesmente desfalecem e morrem. Da mesma forma que Drácula, esta criatura é um símbolo da doença — só que uma imagem mais medieval enquanto que a imagem de Drácula é vitoriana. Mas Drácula é bonito, o "Nosferatu" medieval é apenas repugnante perverso.

A imagem mais antiga gera mais idéias de cenários para aventuras. Uma praga atacou a cidade. Uma forma misteriosa foi avistada durante a noite e algumas pessoas dizem que a viram sair dos esgotos. Uma recompensa é oferecida àquele que for capaz de deter a Peste negra. Os jogadores que se esforçarem para entender o significado que existe por trás do monstro conseguirão encontrar modos de lidar com ele (alho, a luz do sol, e a água benta, por exemplo, eram depurativos tradicionais).

O mestre pode usar o significado do monstro para modificar sua aparência tornando-a mais interessante e apropriada. Numa aventura ambientada na Guerra Civil Americana o vampiro poderia ser acompanhado não por ratos, mas sim por porcos que se alimentam dos corpos dos soldados mortos. O mais importante é que, conhecendo o que uma criatura dessas significa dá aos jogadores e ao GM uma estrutura e um clima mais consistente apara a campanha.

Para terminar, lembre-se que as criaturas sobrenaturais, assim como as pessoas, têm história e motivos. Elas deveriam aparecer por *alguma razão*. O sobrenatural não deveria nunca se transformar numa coisa comum o suficiente, para justificar a utilização da abordagem do monstro aleatório ou ele perderá o interesse rapidamente. É claro que "o PC estava agindo como um idiota e merecia ter um monstro pulando sobre ele" pode às vezes ser uma razão perfeitamente válida.



Mudanças de Ritmo

Outro maneira de garantir que os PC não percam o medo do horroroso é fazer com que eles não o enfrentem em todas as sessões de jogo. Isto pode ser feito abertamente, jogando uma aventura que não é de horror, ou secretamente, conduzindo uma aventura que *parece* ser de horror, mas que acaba tendo uma explicação completamente racional. Pode ser que os PCs queiram ir à selva Africana, à procura de civilizações perdidas, ou talvez eles tenham de resgatar um dependente que foi seqüestrado pelo povo local (é claro que num mundo no qual a Cabal existe, o rapto da filha de um caçador de vampiros pode ter sido arranjada por uma pessoa ligada ao oculto...). Ou pode acontecer do grupo se envolver na investigação do que parece ser uma série de assassinatos cometidos por um vampiro, que acaba se revelando como o trabalho de um assassino serial que está encobrindo sua pista. (Neste caso, também pode acontecer da Cabal estar por trás dos assassinatos — eles não podem permitir que rumores sobre vampiros fiquem circulando por aí.)

Em Quem Você Pode Confiar?

Uma técnica perversa para se criar o medo é jogar as suspeitas sobre um ou mais dos PCs. É possível que existam evidências claras de que um deles está ligado a forças sinistras, mas ninguém sabe quem. Pode ser que as provas apontem para um indivíduo — que será melhor ter um motivo muito bom para os outros não o subjugarem/prenderem/matarem imediatamente no caso disso ser verdade. Quando os jogadores começarem a olhar *uns para os outros* com desconfiança, a atmosfera ficará muito mais tensa!

E com o grupo certo de jogadores, o GM pode fazer com que isto se torne realidade! Se um dos jogadores realmente quiser *fazer o papel* de um monstro disfarçado, e for capaz de enfrentar o desafio, os outros certamente irão se lembrar desta aventura por um bom tempo... principalmente o momento da assombrosa descoberta.

A Atmosfera

Depois que a aventura estiver pronta e *antes* dos jogadores aparecerem para jogar será a hora de pensar na atmosfera. Planeje as condições físicas para a sessão de jogo: mobília, luz, trilha sonora e quaisquer outros recursos que você possa utilizar. Se for possível, dê a aventura à noite, à luz de velas. Um fantasma imaginário é muito mais assustador com o brilho pálido das velas do que sob a luz branco-azulada das lâmpadas fluorescentes.

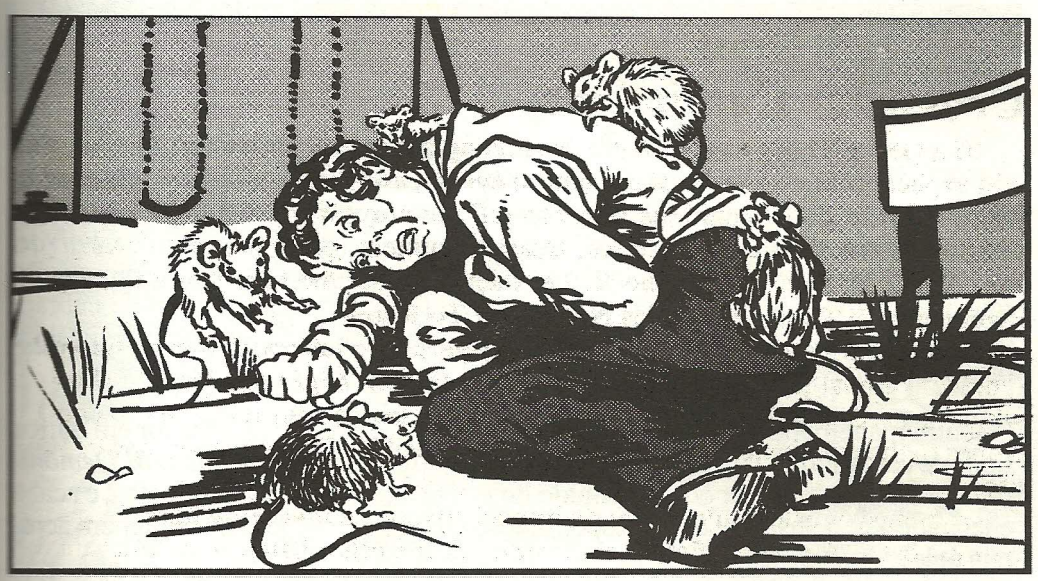
Músicas horripilantes também ajudam. Selecione temas tirados das trilhas sonoras de alguns filmes de horror, fugas de Bach, ou um rock gótico, e toque-os bem baixinho durante o jogo. Em pouco tempo a música escapará do nível de percepção consciente dos jogadores, como num filme, mas continuará a produzir um clima de suspense. Os discos de efeitos sonoros *não* funcionam. Pelo contrário, eles diminuem os efeitos de uma boa aventura de horror.

Existem ainda alguns outros recursos que podem ajudar muito em uma aventura de horror. O simples fato de colocar um candelabro em forma de crânio na mesa, próximo ao mapa de combate, lembrará o gênero da aventura aos jogadores. Se o enredo da aventura pedir que os jogadores encontrem um manuscrito antigo, manchado de

sangue, consiga um pouco de papel de pergaminho e uma caneta de caligrafia e *faça* o pergaminho. E, quando chegar a hora, não leia simplesmente o documento para os jogadores — entregue a eles o próprio documento! (Não se preocupe se sua caligrafia não se equipara ao padrão dos monges gregorianos — os pergaminhos relevantes eram escritos por magos, e não por escribas).

Imagens dos inimigos também ajudam os jogadores a visualizar a aventura. Antes de cada sessão, o mestre prepara um conjunto de cartões, cada um deles com uma cópia xerox da figura de um monstro a ser encontrado durante a aventura daquele dia. Mas ele não entrega as fotos aos jogadores; em vez disso, toda vez que o personagem se defronta com um novo horror ele mostra a ilustração aos jogadores por alguns segundos — "vocês vêem isto!" — e depois esconde a foto. Aquela visão rápida, sob a luz de velas, colocará a imaginação dos jogadores para funcionar, conjurando monstros muito mais assustadores do que qualquer coisa que pudesse ser descrita com palavras. Esta técnica é especialmente efetiva em campanhas com Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem.

O terceiro elemento essencial em uma aventura de Horror é o Ritmo. Quando estiver conduzindo uma aventura de horror, lembre-se do ritmo de um romance ou de um filme do gênero. Tudo acontece de forma muito lenta enquanto os PCs investigam cautelosamente o mausoléu, mas atingem uma velocidade vertiginosa quando o horror ataca: "Vocês estão descendo as escadas que vão dar na cripta... uma teia de aranha se enrosca no seu rosto... um pedaço de cascalho solto prende no salto do seu sapato.. na escuridão à sua frente, você mal consegue distingüir a forma de um sarcófago... quando se aproxima, você consegue ver o corpo de um homem dentro dele... *de repente o corpo se senta!* ***E está tentando agarrar sua garganta! Faça uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -4 já!***" mesmo que o personagem seja bem sucedido em sua Verificação de Pânico não dê ao jogador mais do que um ou dois segundos para decidir o que fazer. Não deixe que ele consulte sua ficha de personagem para ver se seu Bloqueio é melhor que sua Esquiva — ele tem de reagir *agora,* ou o monstro o atingirá antes que ele possa tomar uma decisão. Se o jogador tiver tempo para pensar ele terá tempo para se lembrar que isto é apenas um jogo. Não lhe dê esta chance.



PROVOCAÇÃO

Pode ser que a "realidade" de uma aventura de horror escape aos jogadores de vez em quando, especialmente se seus PCs favoritos enfrentam perigo após perigo sem sofrer mais do que alguns arranhões. Se quiser assustar os jogadores — ao mesmo tempo que inicia uma campanha de forma única — o mestre poderá usar uma sessão de "provocação" para deixar os jogadores no estado de espírito apropriado.

No início da primeira sessão, os jogadores recebem personagens prontos, com alguns parágrafos contando sua história. Estes personagens deveriam ser pessoas mais ou menos comuns — *não* personagens de 100 pontos. Exemplos: poderiam ser um grupo de garotos dirigindo numa estrada solitária, um grupo de pescadores em seu rancho à beira do rio, um esquadrão de soldados patrulhando uma fronteira em disputa...

A CRIAÇÃO DE MONSTROS NOVOS

Outro desafio para o mestre é a criação de um tipo novo de monstro. Primeiro ele não deveria ser realmente assustador. Se for apenas uma coisa com um apetite enorme, ele não será horror. Será na melhor das hipóteses um melodrama e na pior um dungeon de má qualidade. Os novos monstros funcionarão, se eles simbolizarem, ou de alguma outra forma estiverem relacionados com algum medo significativo e real.

Encontrar a vítima de um monstro deveria ser uma experiência traumatizante. Os monstros deveriam matar as pessoas de uma forma inigualável, repugnante e memoravelmente medonha... seu comportamento deveria ser misterioso e imprevisível. Aí eles serão assustadores.

"Não, não havia sangue nenhum. Quando peguei sua mão, ela estava completamente lassa. E, e ele se contorceu. Sua boca estava aberta, e suas gengivas estavam sangrando. Ele não conseguia falar mas seus olhos me seguiam, e, ele emitiu um som queixoso. Deus do céu sua cabeça estava achatada, o peito não se movia, o braço parecia uma gelatina e ele estremeceu e depois morreu. E o cheiro! Eu nunca vou esquecer aquele cheiro".

Dificilmente a ciência estará completamente desamparada diante de um monstro, sempre existem indícios. Mas pode ser que eles não signifiquem muita coisa...

"Está correto senhor. O laboratório confirmou. Não havia nenhum cálcio naqueles ossos — apenas uma espécie de geléia. Os dentes também se foram."

Pode ser que o comportamento dos monstros siga um certo padrão depois de compreendido, mas ele não deveria ser imediatamente evidente.

"Sabe de uma coisa inspetor? Três das vítimas viviam com pessoas que bebem muito, e Fargo era, ele próprio, um beberão.

Muitos dos monstros mais horríveis vão e vem de uma forma inexplicável. "Eu juro doutor que aquele bêbado não nos deteve mais que cinco segundos ante de Patterson nocauteá-lo, mas quando entramos no quarto, não havia nada lá".

Sim todos estes depoimentos tem a ver com o mesmo monstro. Nós não os inventamos. Eles são reais. Ele está lá fora, no meio de um sonho muito ruim. Durma bem...



VÍTIMAS: COMO CRIÁ-LAS E MALTRATÁ-LAS

Para que uma campanha de horror possa ser realmente horripilante, é preciso que exista um suprimento de vítimas. A solução mais fácil é vitimar os PCs, mas isto quase nunca é uma solução satisfatória a longo prazo (Veja uma exceção no parágrafo *Provocação* na pág. 29). Se morrerem muitas vezes, os jogadores perderão o interesse no jogo. Por isso é necessário ter NPCs como vítimas. As vítimas podem ser estereotipadas em três grupos:

O Inocente

Este sujeito realmente não merecia o destino que o insensível GM planejou para ele (ou mais provavelmente ela). A vítima poderia ser um velhinho, uma criança pequena ou uma doce e indefesa babá. Os personagens deveriam ficar chocados e se sentir violentados com o destino da vítima, e deveriam planejar sua vingança imediatamente.

João Ninguém

Este é o homem comum das ruas. Pode ser o jornaleiro de quem um personagem compra jornal todo dia no caminho para o serviço, um companheiro de trabalho, ou até o carteiro. A morte do João Ninguém deveria chocar os jogadores simplesmente pelo fato dela ser completamente inesperada e inexplicável.

Ele Merecia

Um tipo muito satisfatório de vítima é aquela que *merecia* morrer. Um policial desonesto, um ladrão de rua, um senhorio ganancioso... mas nunca o principal antagonista dos PCs na campanha, isto tornaria as coisas muito fáceis. Os jogadores deveriam ficar divididos entre o sentimento de alegria pela morte de uma alma tão perversa e o choque diante de outra morte desagradável (lembre-se que se eles tinham uma razão para não gostar da pessoa, eles podem ser suspeitos de sua morte).

Continua na próxima página...

As coisas começam a dar errado. O motor se recusa a funcionar, ou então as linhas de telefone ficam misteriosamente mudas.

Aí, o mal ataca. Os personagens estarão completamente despreparados, eles morrem de uma forma horrível, provavelmente sem entender o que está acontecendo. Isto dará aos jogadores uma boa dose de medo e desesperança, sem por em perigo os "verdadeiros" PCs.

Um bom mestre, distribuiria as mortes por toda a sessão de jogo, e deixaria a última fatalidade para o último momento. *É por mero acaso*, pode ser que uma ou duas vítimas escapem. É muito mais provável que todas morram como ratos aprisionados... enlouqueçam, sejam possuídas ou tenham um destino ainda pior.

É claro que isto é o equivalente aos filmes de horror. Os pobres PCs foram vítimas do mal terrível que ameaça o mundo. E os jogadores passaram pela experiência.

Depois de terminada a carnificina, o mestre pode deixar os jogadores criarem seus personagens para a próxima sessão. Pode até acontecer de os novos PCs terem alguma relação com os (agora) mortos. Pode ser que eles estejam investigando a matança para um jornal ou algum departamento de polícia, ou sejam apenas parentes preocupados. (Claro que pode também não haver nenhuma conexão. A decisão fica a cargo do GM). O Mestre pode ter certeza de que, independente de quais sejam suas motivações, os PCs estarão mais combativos do que nunca!

Além disso, se os jogadores tiverem feito um trabalho bom o suficiente na primeira sessão, seja taticamente ou em sua interpretação, isto deveria ser de alguma ajuda aos verdadeiros PCs mais tarde. Pode ser que alguém tenha deixado uma mensagem ou uma pista antes de morrer. É até possível que alguém tenha escapado do ataque original. Se isto acontecer, ele se transformará num NPC, controlado pelo GM. Ele poderá se tornar uma vítima mais tarde, ou ser possuído.. ou até mesmo ser reintroduzido como um PC real, se o grupo precisar compensar alguma perda! Os jogadores provavelmente terão alguma ligação sentimental com estes sobreviventes, de modo que se o GM quiser matá-los de forma horrível, *mais tarde*, o efeito será ainda maior.

CAMPANHAS COM MISTURA DE GÊNEROS

Se o mestre disser a seus jogadores que ele está preparando uma campanha de ***GURPS Horror***, eles passarão a contar com eventos que envolvam o sobrenatural, e pode ser que não fiquem assustados quando eles acontecerem. Por isso, uma boa técnica é *não contar aos jogadores que se trata de uma campanha de horror*. Deixe que eles acreditem ser detetives, caçadores de tesouro, ou alguma outra coisa igualmente trivial. Não deixe que eles vejam este livro. Faça com que eles descubram que estão envolvidos com Coisas que O Homem Não Deveria Saber que Existem... da maneira mais difícil.

Outra maneira de pegar os jogadores de surpresa é introduzir o horror em outros tipos de campanhas. Um exemplo clássico é a antiga série de TV *Kolchak, Demônios da Noite*, onde um repórter abelhudo investiga uma série de assassinatos, e acaba chegando à conclusão de que o responsável é um vampiro. Claro que ninguém acredita nele...

Seria fácil ambientar uma aventura envolvendo licantropos ou um culto horrífico num mundo de fantasia. Por outro lado, uma campanha de ficção cientifica poderia ser o cenário ideal para uma caça a vampiros (é sempre noite no espaço...) ou uma batalha contra as Coisas Que o Homem Não Deveria Saber que Existem. Por último, imagine este encontro não tão comum de ***GURPS Autoduel***:

Os PCs estão viajando num comboio pela estrada quando uma dúzia de pequenas luzes aparece atrás deles. Uma gangue de motoqueiros! Os jogadores armam suas metralhadoras e mísseis e espera que a gangue se aproxime o suficiente para estar dentro do alcance de suas armas... mas peraí. O chefe dos motoqueiros parece ser um cara bem ***cabeludo****. Aí, os PCs olham para cima e vêem a lua cheia, escutam dezenas de uivos, e descobrem o que é o medo...*

que à primeira vista parecem ser mundanas e previsíveis, podem levar a encontros com horrores inimagináveis e fenômenos extraterrestres. É melhor levar os jogadores esperar um fim mundano, e depois transformá-lo em algo inesperado.

O maior problema do "horror transplantado" é o fato de que os PCs provavelmente não estarão preparados para encontros com o sobrenatural. Pode ser que eles não tenham perícias mágicas ou psíquicas que sejam suficientes, ou não saibam nada sobre ocultismo e as lendas sobrenaturais. O mestre deve tomar cuidado para que os PCs não se transformem em simples vítimas indefesas. Todo inimigo deve ter uma fraqueza — que possa ser explorada pelos personagens com as perícias que eles possuem.

Outra alternativa é introduzir um NPC que tenha perícias adequadas para encontros com o sobrenatural. Mas, ele deve ser criado de modo a não poder utilizar suas habilidades sem a ajuda dos PCs. Exemplo: O NPC pode ser um exorcista profissional, mas o fantasma a ser exorcizado fala uma língua extrangeira, uma língua que apenas um dos PCs entende. O mestre deve permitir que os jogadores sugiram formas criativas de usar suas habilidades combinadas com as do NPC especialista com quem estão trabalhando.

Exemplos de horror transplantado: a fantasia pode ter elementos horrorosos quando são introduzidos fantasmas, cultos do mal ou até mesmo demônios. O Filme *Alien — o oitavo passageiro*, demonstrou como é possível combinar horror e ficção com criatividade. Na verdade, o horror sempre encontra um lugar em qualquer gênero de literatura, seja nas cidades fantasma do velho oeste, nas histórias de cientistas malígnos ou de detetives enfrentando vampiros pelas ruas de São Francisco, etc.



VÍTIMAS: COMO CRIÁ-LA E MALTRATÁ-LAS

(Continuação)

Um uso efetivo dos NPCs pode ir long no sentido de criar uma atmosfera de horro Vejamos algumas possibilidades:

DEPENDENTES

Enfatizar o perigo que correm os NPC pelos quais os personagens têm algum estima, sem de fato matá-los, fará com qu os bons jogadores fiquem preocupados. E preocupação é uma emoção adequada nes caso. O perigo não tem de ser patent Lembre apenas aqueles jogadores cujos PC têm dependentes, que neste tipo de campa nha os dependentes podem acabar envolv dos...

INTRIGAS DIABÓLICAS DE LONGO PRAZ

Um mestre perverso criaria NPCs — vi mas — com personalidades bem desenvol das e os apresentaria aos jogadores mui antes deles de tornarem necessários. Es personagens deveriam ser construíd durante o decorrer de algumas sessões jogo. Os PCs devem vir a conhecê-los, u vez confiar neles ou até mesmo passar pensar neles como amigos ou aliados. Se dúvida, os jogadores deveriam acreditar existência deles como parte de suas vidas. senhoria, o delegado que ouve se depoimentos inacreditáveis, o repórter su chão que cobre suas histórias.

Em pouco tempo, os PCs passarão a acr ditar neles, principalmente se o NPC for a gável ou tiver algum talento incomum e ú Então quando algo horrível acontecer com NPC, o efeito sobre os jogadores será mu maior.

E não precisa ser um final sangrento. S velha senhoria, que os PCs conhecem há v anos no tempo de jogo, desaparecer s deixar vestígio algum a não ser uma trilha muco verde *e nunca mais se descobrir na sobre o assunto,* a imaginação dos jogado irá assombrá-los por um bom tempo.

UMA SERPENTE NO GRAMAD

Está é uma variação diabólica desta técn criar um NPC e mantê-lo por perto por bom tempo — talvez por uma aventura teira. Então, numa aventura posterior, qu os jogadores passarem a contar com aq NPC, (como sendo parte da decoração), zer com que ele/ela se revele um vilão ou mesmo um monstro! Uma trama simil fazer com que uma das primeiras vítim apareça no final como sendo o monstro

BOM TE VER DE NOVO

Qualquer PC morto torna-se imediatam te um "pratrimônio" do GM. E possessão demoníaca, fantasmas, mu fungóides e outras coisas do gênero, nunca sabe quando poderá rever um v amigo. O reaparecimento oportuno de PC morto — ou pelo menos de seu corp com certeza deixará os jogadores imp sionados.



A Cabal é uma sociedade secreta composta de magos, paranormais e seres humanos contaminados, como vampiros e licantropos. Sua origem é obscura (apesar de existirem muitas teorias sobre o assunto), e seus verdadeiros objetivos são um segredo bem guardado e conhecido apenas por alguns membros. Externamente, ela parece ser uma sociedade de proteção mútua, dedicada à manutenção da segurança e anonimidade de seus membros. No entanto, existem evidências de que seus membros conseguiram se infiltrar em várias instituições políticas e econômicas, o que leva algumas pessoas a acreditar que a Cabal tem propósitos bem mais nefastos.

Este capítulo foi escrito para os mestres e ele apresenta um cenário universal no qual se pode criar uma campanha contínua. O mestre pode fazer com que os PCs se envolvam com a Cabal levando-os a se defrontar com alguns de seus membros, ou envolvendo-os diretamente em suas intrigas, seja como participantes ou como vítimas

Métodos e Objetivos

Os membros da Cabal afirmam que sua sociedade e tão antiga quanto a civilização, e que ela oferece abrigo e compreensão para as pessoas que foram tocadas pelo sobrenatural. No entanto, seus membros juram guardar sigilo, o que faz com que seja bastante difícil para uma pessoa de fora saber qual sua verdadeira natureza.

Os objetivos imediatos da Cabal são três. Primeiro e mais importante a Cabal é uma irmandade de pessoas parecidas entre si. Os membros da ordem são normalmente praticantes de magia, pessoas que exibem habilidades psíquicas, ou são resultado de uma mágica poderosa (vampiros, licantropos, etc.). A Cabal oferece proteção e sigilo para estes indivíduos. As ameaças contra os membros da organização feitas por forças mundanas será rapidamente objeto de uma retaliação (normalmente através de meios mágicos). A Cabal sobreviveu a séculos de caça às bruxas e perseguição religiosa. A parte mais importante do juramento de iniciação relaciona-se com sua vontade de proteger os membros da organização.

O segundo objetivo da Cabal é a compreensão dos poderes sobrenaturais. Aqui se inclui a magia, o psiquismo, o espiritismo, o ocultismo, e até mesmo Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem. A Cabal tem muitos recursos à sua disposição para ajudá-la na pesquisa e compreensão destes fenômenos. Muitos de seus membros são estudiosos ocultistas que têm habilidades mágicas ou poderes psíquicos. A Cabal envia seus membros regularmente para investigar depoimentos sobre ocorrências sobrenaturais, na maioria das vezes para evitar que o público tome conhecimento destes eventos (será que são eles os tais "Homens de preto" que tornam tão difícil a vida de pessoas seqüestradas pelos OVNIs?).

É importante salientar que a Cabal *não tem* nenhum interesse em fazer com que fenômenos sobrenaturais se tornem "plausíveis" para a sociedade como um todo. A ordem prefere manter o público desinformado sobre estes assuntos, chegando até a preparar fraudes sobrenaturais e pistas falsas, sabendo que mais cedo ou mais tarde elas serão descobertas. As mutilações de gado que ocorreram na década de 70 podem ter sido uma destas fraudes. A Cabal fornece também em segredo, subsídios para pessoas e instituições que se dedicam a desmascarar o ocultismo e os poderes psíquicos. A razão disso tudo fica clara, se você pensar em termos de conspiração — a Cabal deseja monopolizar o conhecimento da magia e dos poderes psíquicos e usá-los para seus próprios fins.

O terceiro objetivo da Cabal é a preservação do poder mágico, especialmente entre seus membros. Os magos mais poderosos da sociedade criam e mantém livros de mágicas e grimórios. Segredos antigos são passados de mestres para iniciados. Objetos encantados são criados em cerimônias especiais executadas pela organização e preservados em câmaras secretas. Grande parte da magia conhecida pela Cabal poderia ser considerada malígna (*conjuração de demônios, invocação de Coisas*, etc.), o que faz com que o sigilo e a proteção mútua entre seus magos sejam de importância vital.

Segredos Internos da Cabal

As sociedades secretas se mantém secretas porque elas têm acesso a conhecimentos e poderes que poderiam ser mal entendidos ou mal utilizados se fossem de conhecimento público. A Cabal não é exceção. Ela se considera a mais antiga e a mais poderosa de todas as sociedades mágicas, e se infiltrou e exerceu influência em ordens mágicas medievais e grupos modernos como a Golden Dawn, a Maçonaria, e os Rosa-Cruz. O trabalho ao qual a Cabal se dedica de verdade é o aperfeiçoamento da magia e do psiquismo até o ponto de a humanidade alcançar a imortalidade.

Existe uma crença entre os membros da Cabal de que no passado alguns de seus magos conseguiram descobrir a chave para a imortalidade. Os grimórios da Cabal estão repletos de alusões a elixires de longevidade e mágicas de ressurreição. Muitos

A História da Cabal

A história da Cabal é uma mistura inseparável de fatos comprovados e lendas nebulosas. Apesar da maioria dos membros do Círculo Interno conhecerem a verdadeira origem da ordem, os cabalistas do Círculo Médio e do Círculo Externo são levados a acreditar que a organização existe desde o início da civilização, e que sua história tem ligações com culturas antediluvianas como a da Atlântida e da Lemúria. As pessoas que estudam a Cabal mas não são membros da organização perceberão que é difícil de apurar fatos concretos sobre ela, mas a maior parte das informações que veremos a seguir estará à disposição de qualquer personagem que consiga um bom resultado num teste de Pesquisa em uma grande biblioteca.

A palavra "cabal" vem do francês *cabale* que significa grupo conspiracional. A palavra francesa tem origem no hebraico *kabbala* que significa literalmente "corrente de tradições que é passada aos mais jovens". Na maioria das vezes ela se refere ao sistema místico hebreu, a Cabala, que compreende a *gematria*, a técnica de codificar e decodificar numericamente as letras do alfabeto hebreu. Muitos místicos vêem a Cabala como um meio de comunicação entre os mortais e inteligências superiores, incluindo os deuses e seres extraterrenos. Acredita-se que a Cabal tenha escolhido seu nome devido a seu interesse em utilizar a magia, o psiquismo e os poderes sobrenaturais para chegar ao entendimento do universo.

Contínua na próxima Pagina...



A História da Cabal

(continuação)

Em geral os estudiosos das sociedades mágicas concordam que a Cabal pode ter tido sua origem no antigo Egito. Um faraó da V dinastia (por volta do ano 2000 a.C.) chamado Khaibitu-na-Khonsu desejava tão intensamente a imortalidade que ele decidiu tornar-se um deus desafiando o poder de Rá, o deus sol. Apesar de ter sido derrotado pelos deuses, conta-se que Khaibitu formou uma aliança com Thot e fez uma mágica poderosa com o objetivo de garantir seu retorno ao mundo dos vivos. A Cabal reverencia Khaibitu como o maior feiticeiro que já viveu, e a ordem o considera como seu primeiro grão-mestre.

Pode-se encontrar evidências da existência da cabal ao longo de toda a história, mas como a palavra "cabal" significa conspiração é quase sempre muito difícil estabelecer se se trata de alusões diretas ao grupo ou simples referências as conspirações em geral. Para piorar as coisas a cabal muitas vezes se esconde dentro de outras sociedades secretas, especialmente a Maçonaria, que muita gente acredita que obteve suas imagens egípcias da Cabal. Os mestres que estiverem conduzindo campanhas de Horror históricas devem sentir à vontade para incorporar a Cabal à política e à cultura daquela época, talvez até com uma atuação direta na construção da história.

mestres da Cabal têm fama de ter centenas de anos de idade. Os antigos mestres da Cabal encontram-se mumificados em câmaras de preservação existentes em catacumbas secretas esperando para serem ressucitados. Existem rumores de que magos especializados em necromância já conseguiram animar alguns destes antigos mestres, que estariam vivos hoje em dia.

Muitos membros da Cabal se envolveram eles mesmos com organizações poderosas como governos e corporações. Os objetivos políticos da Cabal não são claros — ela já possui poder suficiente com a magia e o psiquismo. É provável que ela esteja usando a infiltração e a subversão para trabalhar contra outras sociedades secretas. A Cabal vê a si mesma como a ordem mágica suprema, e não irá tolerar sociedades rivais distorcendo "a maneira correta" de se usar a magia e o psiquismo.

Mas, o objetivo máximo da Cabal deve ser determinado pelo mestre para que ele se ajuste à sua campanha. Pode ser que sua procura pela imortalidade envolva uma trama diabólica para aprisionar almas humanas em escala mundial. Pode ser que ela enxergue o processo de se tornar um morto-vivo como uma chave para a vida eterna (uma idéia bastante popular entre seus membros vampíricos). Qualquer que seja seu objetivo final, é importante lembrar que apesar de a Cabal possuir um poder imenso, seus métodos são sútis e geralmente dissimulados — ela não deveria se transformar numa força esmagadora dentro do jogo. Fazer com que os jogadores continuem tentando descobrir os verdadeiros objetivos da Cabal tornará a campanha mais misteriosa e divertida.

Organização

Da mesma forma que a maioria das sociedades secretas, a Cabal se divide em um "Círculo" interno e outros externos que refletem graus de conhecimento e poder (v. a coluna lateral). Os iniciados começam no Círculo mais Externo e abrem caminho para os círculos internos através da disciplina e da educação. A iniciação em cada um dos círculos compreende rituais esotéricos, que se tornam cada vez mais complexos e mágicos à medida que o membro se aproxima do centro. Pouquíssimos membros chegam ao Círculo mais interno dos Grão-Mestres, a maioria nem chega a um dos Círculos Internos.

Os Círculos Externos são organizados em "lojas". Elas normalmente têm entre 10 e 20 membros, que são liderados por um Adepto (a quem eles se referem como o Mestre da Loja). As lojas têm nomes que refletem a mitologia egípcia, como O Olho de Horus ou A Serpente Seth (elas nunca usam a palavra "Cabal" em seus nomes). Uma Loja normalmente se reúne duas vezes por mês para realizar suas atividades sociais e trocar informações sobre fenômenos ocultistas. Quando é necessário, as lojas realizam cerimônias especiais de iniciação, para instruir novos membros ou promover aqueles que já são membros para círculos mais internos. Qualquer pessoa que demonstre ter talentos sobrenaturais, independente de sexo, raça ou religião, pode se tornar um membro da Cabal. A única forma de se tornar um Iniciado (novo membro) é ganhar a confiança de outro membro. Isto pode vir a ser um longo processo. Contudo, muitos dos Iniciados são recrutados em outras sociedades secretas, o que normalmente não exige tanto tempo. Quando sente que o candidato está pronto para a Cabal, o membro revela a existência da organização (descrevendo-a como uma simples Loja) e pergunta se ele deseja tornar-se um iniciado. Se o candidato declinar, nada mais acontecerá. O candidato será deixado com a impressão de que a Cabal é pouco



mais do que um grupo social. Aqueles que aceitarem a proposta o membro dirá para "se prepararem" tentando entender seus próprios poderes.

A cerimônia de iniciação é simples e parecida com a de outras sociedades secretas como a Maçonaria. O iniciado é vendado e levado até o santuário da loja, onde o mestre o aguarda, vestindo um manto e um capuz. O mestre faz algumas perguntas ao iniciado, que irá responde-las de forma apropriada. No fim da cerimônia a venda é retirada, mostrando que o santuário tem a forma de uma tumba egípcia com um sarcófago como altar.

As cerimônias de iniciação nos círculos medianos e internos são muito mais exigentes. Nelas são usadas mágicas, drogas, e outras formas de alterar a consciência, e o candidato normalmente será levado até o limite de sua resistência física e mental. À medida que progride em direção aos círculos interiores, o membro ganha mais poderes mágicos ou psíquicos, e descobre mais a respeito da Cabal e de seus objetivos finais (dos quais o membro pode gostar ou não!). É raro os membros dos círculos medianos e internos estarem envolvidos com as Lojas; eles trabalham em segredo, pesquisando a magia e o psiquismo, ou acabam se envolvendo nas operações de campo ou nas manobras políticas da Cabal.

Um membro da Cabal pode ser banido, independente de seu nível na organização, se ele violar a principal regra da ordem: nunca revelar a existência de um ser oculto (mago, psi, ou um humano afetado pela magia), seja ele membro ou não! Qualquer membro culpado de uma falta destas (de acordo com a decisão de um superior) será expulso da ordem através de um ritual apavorante. Estes exilados tornam-se alvos legítimos para outros membros. Alguns dos membros mais desgarrados da Cabal se deliciam com uma desculpa deste gênero para caçar e "punir" o culpado de uma imprudência dessas. Os membros do Círculo Interno que foram exilados e conhecem segredos perigosos da Cabal, são inevitavelmente sentenciados à morte depois de seu banimento. Isto gera a possibilidade de combates mágicos que podem por em risco a vida de pessoas inocentes (uma excelente idéia para uma aventura).

Apesar de parecer organizada, a Cabal não é sempre um grupo unido. Os conflitos políticos acontecem com certa freqüência dentro das lojas, e a rivalidade entre lojas também é comum. É freqüente os cabalistas dos Círculos mediano e Interno terem seus próprios objetivos, desejos e sede de poder — e pode acontecer deles conflitarem com os dos outros, o que pode se manifestar como uma tentativa disfarçada de desacreditar o adversário ou uma guerra mágica. Não existem regras para a rivalidade entre os membros — nem mesmo o assassinato é proibido... desde que ele seja realizado longe dos olhos do público.

Ajuda Mútua

Os membro da Cabal têm uma longa história de perseguições e acabaram desenvolvendo um sistema de proteção mútua. Cada membro da Cabal tem dois outros contatos dentro de seu círculo, (não necessariamente do mesmo nível). Isto significa que cada membro tem duas pessoas zelando por ele e ele deve zelar por duas outras. Quando existe a suspeita de que um cabalista está em apuros (geralmente pelo fato dele desaparecer sem nenhuma explicação), seus contatos investigam com mais profundidade suas atividades e paradeiro e tentam descobrir algum tipo de traição. Se o membro tiver sido atacado ou assassinado por razões mundanas (assalto, crimes de paixão, etc.), os contatos da Cabal deixarão o problema para a polícia. No entanto, se os contatos descobrirem que o membro estava sendo perseguido devido a sua natureza ou suas habilidades sobrenaturais, as forças da Cabal entrarão em ação.

Isto pode ser expresso no jogo se o mestre estiver utilizando um cabalista como NPC. Se os jogadores derem um fim neste personagem pelo fato dele ser um mago, vampiro, ou alguma outra criatura do gênero, o GM deverá decidir quanto tempo a Cabal demorará para responder. Normalmente, isto levará várias semanas, enquanto os contatos investigam a situação. Depois, o mestre pode introduzir os contatos na campanha como NPCs, tornando a vida dos PCs mais difícil seja magicamente ou psiquicamente. A intensidade da resposta dependerá da intensidade dapersecução — se os PCs tiverem matado o cabalista, os contatos tentarão fazer o mesmo com eles.

O mestre não deve abusar do sistema de contatos. Apesar de seus poderes sobrenaturais, os cabalistas não são super-humanos e normalmente estarão tão limi-



Os Círculos da Cabal

O avanço na educação de um cabalista é medido por sua posição dentro da ordem. As posições são divididas em três círculos que apresentam camadas de impostura que têm de ser superadas antes de se chegar à verdade principal. Os círculos e as posições dentro de cada Círculo são as seguintes:

Círculo Externo

1. Iniciado (*initium*)
2. Noviço (*novus*)
3. Adepto (*adeptus*)

Círculo Médio

4. Teórico (*theoria*)
5. Praticante (*prattein*)
6. Filósofo (*philosophus*)

Círculo Interno

7. Mestre (*magister*)
8. Grão-Mestre (*magister ipsissimus*)

O Círculo externo representa a Cabal no nível de uma loja. Muitas lojas tem "graus" numéricos de iniciação dentro de cada posição, mas isto varia de loja para loja e é prescrito pelo Mestre da Loja.

Pode ser que exista um nono nível, ultra secreto, fazendo com que a hierarquia tenha três círculos de três posições cada. Esta posição talvez seja ocupada por uma única pessoa o verdadeiro "mestre secreto" da Cabal.

tados em suas opções como os PCs. Se a retaliação envolver assassinato ou algum outro tipo de delito grave, os cabalistas serão discretos — se isto for impossível, eles escolherão um curso de ação menos rigoroso. Em geral, quanto mais poderoso for o cabalista, mais poderosos serão seus contatos. Se os PCs tiverem eliminado um iniciado ou um novato, a retaliação não será muito intensa — talvez alguma coisa um pouco mais forte do que uma cabeça de bode na soleira de suas portas, o que os assustará um pouco.

A Magia da Cabal

Os magos e os psis da cabal tornam-se imensamente poderosos à medida que vão avançando em direção aos círculos internos da organização. O nível de magia da campanha determinará os tipos de magos e psis que os PCs encontrarão.

Se a campanha não tiver magia, os PCs não deverão nunca encontrar cabalistas com um nível maior do que Novato. No entanto, os humanos afetados magicamente, como os vampiros, podem vir a ser usados (junto com suas habilidades mágicas inatas). Estas criaturas podem ser uma pista indicando a presença de magos mais poderosos dentro da Cabal, especialmente se eles estiverem sendo ameaçados. O GM pode optar por transformar a Cabal numa organização não mágica de ocultistas e entidades ocultas. Neste caso os Círculos Mediano e Interno deverão ser eliminados, fazendo com que Adepto seja o nível mais alto. Isto transforma a Cabal numa confederação de lojas ao invés de uma sociedade secreta global.

Numa campanha na qual a magia é secreta, durante a qual os PCs só terão acesso a mágicas simples ou poderes psíquicos básicos, o mestre pode introduzir cabalistas do Círculo Mediano. Em geral, eles são estudiosos de magia ou psiquismo que dominam habilidades mais poderosas com um NH mais baixo. Normalmente este tipo de adversário não usará suas habilidades enquanto os PCs não fizerem uso das suas primeiro. Os cabalistas do Círculo Mediano não desejam revelar seus poderes e os poderes potenciais da ordem, e o mestre não deveria transformá-los em magos que saem fazendo mágicas por qualquer motivo e destroem tudo que encontram em seu caminho. A melhor abordagem é manter os PCs tentando adivinhar quais os verdadeiros poderes da Cabal — afinal de contas, esta é uma campanha onde a magia é *secreta.*



Os Portais de Thot

É uma crença comum entre os cabalistas do Círculo interno que Khaibitu, o primeiro grão-mestre, fez uma mágica poderosa conhecida como Portais de Thot. Esta mágica criou uma série de portais interligados na quarta dimensão, que permite que se viaje pelo do tempo e pelo espaço. Os portais aparecem em intervalos aleatórios, abrindo-se e fechando-se em momentos aparentemente indefinidos. Muitas vezes estes portais aparecem em locais com um nível de mana alto, mas sabe-se que eles já se materializaram nos ambientes mais mundanos deste universo.

O portal aparece como um "buraco" no ar na forma de um triângulo equilátero. A distância da Base ao vértice superior é normalmente da ordem de 3 metros, mas é raro um portal se materializar ao nível do chão; na maioria das vezes eles se materializam a vários metros de altura. Os portais permanecem abertos de 3 a 18 horas, durante as quais é possível entrar ou sair do portal. Quando usado em conjunto com a mágica Convocação Extra-Dimensional (v. MB, pág. 65) o portal aumenta em 6 o resultado a ser conseguido no teste e diminuí o custo de energia em 10 pontos.

Quando uma pessoa atravessa o portal, ela normalmente se move para frente no tempo, em direção a um outro portal que está aparecendo no mesmo lugar. De vez em quando, a viagem se dá através do espaço e (raramente) para trás no tempo. Os portais também podem se abrir para outras dimensões e isto sempre acontece quando a mágica Convocação Extra-Dimensional está sendo usada. A movimentação dos PCs através dos portais fica sujeita à imaginação e aos caprichos do GM.

Muitos cabalistas dos Círculos Médio e Interno devotaram muito tempo de suas vidas a estudar os Portais de Thot, tentando extrair um padrão de suas aparições aparentemente aleatórias. Alguns Mestres Grão-mestres conseguiram algum sucesso no sentido de predizer as aparições dos portais. São inúmeros os usos que a Cabal pode fazer dos portais : modificar a história, prolongar a vida, e até mesmo trazer para este planeta coisas sobrenaturais de muito além das estrelas.

Numa campanha com o uso total da magia, PCs armados com um grande número de mágicas e/ou poderes psíquicos se defrontarão inevitavelmente com membros do Círculo Interno da Cabal (isto é, se eles provarem que são uma ameaça à ordem). Os mestres e os grão-mestres da Cabal estão entre os magos mais poderosos da Terra, muitos deles têm centenas de anos de idade. Eles sabem mágicas poderosas com um alto nível de habilidade e normalmente serão páreos duros para os PCs. Ao contrario dos membros do Círculo Mediano, eles não hesitarão em usar seus poderes só porque eles são "fantásticos" demais para serem explicados logicamente, e serão acrescentados à lista de fenômenos inexplicados. Mesmo assim, eles serão cuidadosos quando usarem suas mágicas e, na maioria das vezes, serão capazes de cobrir seus rastros quando precisarem empregar seus poderes.

Como regra geral, os Adeptos sabem uma ou duas mágicas num nível adequado (entre 10 e 12). Os membros do Círculo Mediano saberão a maioria das mágicas de uma escola, com o nível de habilidade decrescendo proporcionalmente ao poder da mágica. Os mestres e os grão-mestres saberão tantas mágicas quanto o mestre desejar, todas com um alto NH. As habilidades psíquicas seguem o mesmo padrão — a maioria dos psi da Cabal terão poderes com grande potência, mas um nível de habilidade equivalente à sua posição dentro da ordem. É muito raro um cabalista ser proficiente em magia e psiquismo ao mesmo tempo.

Artefatos da Cabal

A Cabal possui muitos objetos de poder. Alguns deles são produzidos "em massa" pelos magos da sociedade para serem distribuidos entre as lojas, outros são únicos e permanecem sob os cuidados dos mestres. Note que o valor dos objetos não foi calculado usando-se as regras do ***GURPS Magia*** — os preços destes objetos variam imensamente devido à sua escassez.

O Talismã da Visão

Este objeto é um colar com um talismã de ouro que tem a forma de um ankh invertido. Ele é usado principalmente por Adeptos e Mestres de lojas. Ele permite que o Adepto detecte a presença de criaturas sobrenaturais e objetos encantados nas imediações. Em geral, ele é usado durante os ritos de iniciação e outras cerimônias da loja, mas os Adeptos podem usá-lo "no campo" se isso vier a ser necessário.

Encantamentos : Visão de Magia (v. MB, pág. 49). *Poder*: 30.
Percepção de Espíritos (v. M, pág. 63). *Poder*: 25.
Valor : $30.000

O Uræus de Horus

O Uræus é um adorno para a cabeça similar àquele usado pelos faraós egípcios. Ele é feito de seda e é mantido unido por uma fina fita de ouro. Ele tem um diamante com a forma do sol na parte frontal da fita (que corresponde ao centro da testa quando o adorno é usado). O Uræus é usado por membros do Círculo Médio durante certas cerimônias e audiências especiais, e permite que quem o esteja usando veja a aura do objetivo e o obrigue a falar a verdade. O Uræus também alerta quem o está usando da existência de algum perigo nas proximidades.

Acredita-se que existem sete Uræus deste tipo, que pertencem a sete divindades independentes, das quais Horus era uma. Horus, que representa o poder mortal e a divindade na Terra, era o deus e o protetor do faraó e sua família. Muitos cabalistas acreditam que os outros seis Uræus não sobreviveram aos danos causados pelo tempo, mas continuam sendo procurados.

Nota: Somente o diamante lapidado na forma de sol no Uræus de Horus é encantado. Se o diamante for removido a tiara se tornará inútil.

Encantamentos : Percepção de Veracidade (v. MB, pág. 155). *Poder*: 35.
Aura (v. MB pág. 162). *Poder*: 35.
Percepção de Perigo (v. M, pág. 67). *Poder*: 30.
Valor : 25.000.



Aventuras com a Cabal

A Cabal pode ser usada para fornecer idéias de aventuras. Vejamos algumas delas:

A Velha Loja : É possível adicionar uma mudança à aventura padrão na casa assombrada fazendo com que a casa em questão seja uma loja abandonada da Cabal. A assombração pode ser o espírito do mestre da Loja que foi morto numa disputa de poder, ou um objeto encantado que foi deixado para trás. Os PCs podem encontrar evidências de que a loja parte fazia de uma organização maior, o que poderia levar a novas aventuras.

A Busca pelo Objeto: Um objeto encantado pertencente à Cabal (uma gema de energia, ou quem sabe um dos artefatos) cai nas mãos de um museu, universidade ou dos próprios PCs. A Cabal recupera o objeto utilizando-se de meios mágicos ou sobrenaturais, levando os PCs a um confronto com magos cabalistas.

Disputa pelo Poder: Os PCs podem se ver envolvidos numa disputa de poder entre dois cabalistas. Um deles está tentando proteger um aparelho ou uma mágica que irá assegurar um avanço, enquanto o outro está tentando evitar que isto aconteça. Os PCs podem se aliar a qualquer um dos lados dependendo de seus interesses ou de suas atividades.

A Força nos Números: Depois de terem derrotado uma entidade sobrenatural numa aventura anterior, os PCs são perseguidos pela Cabal, que estava protegendo ou pesquisando a entidade. Isto poderia acontecer enquanto os personagens estão numa outra aventura, criando distrações e complicações.

Através dos Portais: De algum modo os PCs descobrem a existência dos Portais de Thot e tomam conhecimento de que um portal irá se abrir num determinado lugar, dentro de pouco tempo. A Cabal pretende utilizar este portal para trazer um poderoso mago do passado. O mago, no entanto, tem suas próprias idéias que não estão de acordo com as da Cabal. Os PCs terão de medir forças com a Cabal e com o antigo mago para vencerem.

AS CABALS ILLUMINADAS

A Cabal apresenta todos os sinais de uma organização illuminada — é uma organização mundial, secreta, com objetivos ocultos e poderes estranhos que permitem que ela ponha em prática seus planos. Veremos a seguir a descrição de alguns grupos de ***GURPS Illuminati***, como subgrupos da Cabal.

A CABAL DE ZURIQUE

Uma organização com poderes mágicos e psíquicos poderia facilmente tornar-se a maior força do mercado financeiro. A Cabal de Zurique conseguiu colocar agentes seus em posições de controle de todas as grandes instituições bancárias do mundo.

Isto dá aos Membros do Círculo Interno acesso a uma quantidade ilimitada de fundos quando estão pondo em prática os planos da Cabal. Além disso, os PCs que estiverem xeretando alguma coisa muito próxima das atividades da Cabal poderão ser ver de repente em *sérios* problemas financeiros — seus cartões de crédito podem vir a ser cancelados, notas podem ter seus vencimentos antecipados, e as contas bancárias podem ser fechadas ou desaparecer misteriosamente.

Um investigador astuto encontrará pistas da existência da Cabal observando cuidadosamente o comportamento da bolsa de valores. Companhias que estão pesquisando o sobrenatural com seriedade podem ver o valor de suas ações cair até elas serem forçadas a fechar as portas — ou pode acontecer do controle da empresa ser repentinamente adquirido por "investidores estrangeiros" que dirigirão — ou impedirão — as investigações de assuntos relacionados com a Cabal.

A CABAL DA DISCÓRDIA

O objetivo principal desta Cabal é plantar as sementes do caos em todo o mundo. Os agentes do Círculo Interno têm uma autonomia considerável — seus mestres não estão muito interessados no *que eles fazem*, desde que eles causem a maior quantidade possível de problemas e confusão.

Estas tramas nem sempre são destrutivas — algumas vezes elas têm apenas a intenção de serem *estranhas*. Exemplo: qual o objetivo de se pintar todas as ovelhas da Escócia de azul claro? Isto poderia ser uma tentativa de monopolizar o mercado mundial de lã — ou simplesmente um agente da Cabal.

Contudo alguns dos membros mais jovens da Cabal sentem um grande prazer com a destruição — quanto maior o estrondo, melhor. Estas são as mesmas pessoas que estão fazendo experiências com combustão espontânea em seres humanos a longa distância.

Os PCs deverão ser *muito* cuidadosos quando estiverem investigando as ações da Cabal da discórdia — eles podem vir a se ver no centro de um turbilhão de comportamentos bizarros e violentos!

Contínua na próxima página...

O Anel da Loucura de Garravin

Este anel foi construído por um grão-mestre chamado Garravin durante o século 12. Garravin invocou o demônio Alakbar e o aprisionou dentro de um anel. O demônio permanece ligado ao anel por um pentagrama engravado em sua superfície interior. O demônio pode ser invocado do anel através da mágica Convocar Demônio (pág. 65 do M). O anel encontra-se atualmente de posse do grão-mestre que o GM escolher.

Os dados de Alakbar são os seguintes:
ST 16, DX 12, IQ 10, HT 15/26
Ataque: ST+2 corte.
Mágicas: Loucura (v. M, pág. 58) com NH igual a 30!
Alakbar tem uma forma fantasmagórica bruxuleante, na qual se pode ver centenas de faces humanóides gritando de terror (redutor igual a -5 nas Verificações de Pânico).

O Tarô da Cabal

A maioria das sociedades mágicas tem seu próprio baralho de Tarô, e a Cabal não é exceção. As cartas de Tarô da Cabal são ornamentadas, com hieróglifos, símbolos da Cabala, e imagens de divindades egípcias. O baralho é produzido em massa para ser distribuido entre os cabalistas dos Círculos Mediano e Interno. O baralho não é encantado, mas pode ser usado na cartomancia (v. M, pág. 48), com um redutor igual a -5 se não estiver sendo utilizado por cabalistas e igual a -3 no caso de cabalistas do Círculo Externo.

Valor: $250,00

As Folhas de Tana

As folhas de Tana eram usadas pelos antigos egípcios nas operações de embalsamamento e mumificação. Elas vêm de uma erva rara que só pode ser cultivada sob certas condições mágicas. Os cabalistas do Círculo Interno contam com as folhas de Tana para conseguir longevidade, normalmente fazendo um chá com elas. Até o momento nenhuma poção de imortalidade verdadeira foi extraída das folhas. Sua existência é mantida em segredo pelos mestres e grão-mestres, e seu valor é incalculável.

Encantamentos : Interromper Envelhecimento(v. M, pág. 45). Poder: 45.
Valor : incrível.

A CAMPANHA UTILIZANDO A CABAL

A Cabal pode ser usada pelo mestre para criar uma grande variedade de aventuras e campanhas. A presença de uma sociedade secreta com séculos de existência, cujos membros e motivações estão cercados de mistério, estabelece uma fonte ilimitada de NPCs sinistros, planos nefastos e poderosos objetos encantados.

Esta seção contém informações sobre a forma como a Cabal pode ser integrada em estilos de campanhas específicos. Ela também dá idéias para aventuras específicas que podem ser inseridas pelo mestre numa campanha continua.

A AVENTURA A SIMPLES

Apesar de a Cabal ter sido desenvolvida para servir como um cenário para campanhas longas, ela pode ser usada em aventuras simples que não foram pensadas como parte de uma Campanha Contínua. As lojas podem fornecer os vilões e até mesmo as criaturas para uma tarde de jogo. A própria loja pode ser o objeto de uma investigação causada pelo desaparecimento de algumas pessoas ou os rumores sobre rituais estranhos. NPCs que são membros da Cabal podem no mínimo emprestar uma "cor" interessante ao jogo quando os PCs descobrirem que eles recebem títulos como Adepto e Praticante. Os cabalistas perversos que sobreviverem ao primeiro encontro poderão fornecer uma história para a próxima aventura, o que poderia permitir que a existência da Cabal fosse revelada de forma gradual durante o curso de várias aventuras simples.



A CAMPANHA CINEMATOGRÁFICA

A Cabal não desempenhará o papel central numa campanha que é em sua maior parte extraida de filmes, mas poderá fornecer um "cenário histórico" para a aventura. Se os PCs estiverem tentando recuperar um crânio encantado que se encontra numa cripta, a Cabal poderá ser usada para explicar a existência e o propósito do crânio. A Cabal pode também ser usada para criar uma explicação racional para o sortimento de criaturas cinematográficas como vampiros, múmias e lincantropos. Estas criaturas não são um fenômeno isolado, elas fazem parte de uma tradição histórica que está intimamente ligada à Cabal. Os encontros com estas criaturas poderão levar a confrontos posteriores com seus "aliados" dentro da ordem.

A CAMPANHA CONTÍNUA

A Cabal foi desenvolvida para ser o mais flexível possível para os GMs. Ela pode ser interpretada como uma organização malígna, composta de adoradores de coisas que estão inclinadas a destruir toda a raça humana, ou ela pode ser uma força benevolente mas poderosa à procura de um entendimento do mundo sobrenatural (ou ela poderia ter lojas que podem ser descritas de ambas as formas!). Qualquer que seja sua natureza, a Cabal pode ser usada pelo mestre como a conexão subjacente de todas as suas aventuras. É difícil explicar a presença dos PCs numa grande quantidade de eventos sobrenaturais, mas um contato com a Cabal forncerá uma razão para um envolvimento prolongado. Uma investigação a longo prazo sobre a Cabal e sua natureza (incluindo a possibilidade dos PCs se tornarem membros) é por si só uma idéia bastante eficaz para uma campanha.

A CABAL COMO PATRONO

A Cabal pode ser usada como um Patrono para fornecer aventuras para os PCs. Eles não precisam nem mesmo saber que a Cabal está por trás de seu benfeitor misterioso. Pode ser que os PCs comecem a suspeitar de alguma coisa se sua ajuda vier na forma de uma intervenção mágica ou sobrenatural, o que pode levar a campanha em uma nova direção. Além disso, a Cabal pode escolher os PCs com base em suas habilidades mágicas ou seus talentos psíquicos latentes.

Em geral a Cabal é um patrono que vale 30 pontos, representando uma organização muito poderosa com habilidades extra-especiais. No entanto, sua participação deveria ser restringida pelo mestre, não apenas pelo poder da Cabal, mas pelo fato dela ser sigilosa. Pode ser também que o GM queira diminuir o valor em pontos se o patrono for uma membro do Círculo Externo com poderes mágicos e psíquicos limitados à sua disposição.

AS CABALS ILUMINADAS

(Continuação)

A CABAL DOS OVNIS

Pode ser que os seres humanos normais nã sejam realmente capazes de desenvolv habilidades psíquicas ou mágicas — a Cabal composta de alienígenas. Pode ser que el estejam na Terra como pesquisador inofensivos — mas provavelmente não. E vez disso, a Cabal estuda os seres humanos suas instituições com o objetivo de prepara caminho para o domínio completo do planet

Normalmente haverá um de dois motiv para a invasão. Seu planeta natal pode est superpovoado, ou foi dizimado por uma guer atômica, ou ambos, e eles planejam se expa dir para a Terra. Ou talvez eles só queiram mulheres terrestres — a única raça de tod galáxia capaz de cruzar com todas as formas vida conhecidas.

Quaisquer que sejam seus motivos, eles rão acesso a uma tecnologia ultra-avança muito além da capacidade dos PCs (pelo n nos dois NTs de diferença, às vezes mais). Ex te uma boa chance dos investigadores ser capturados e enviados para serem estudad num laboratório no planeta de origem d alienígenas.

A CABAL NA REDE

A Rede cria uma Cabal particularmente s dida no caso de uma campanha que mistura gêneros Cyberpunk e Horror. Usando uma riação da mágica Aprisionar Alma, os me bros mais graduados da conspiração conseg ram armazenar sua consciência no Ciberespa A partir daí eles são capazes de estender s tentáculos em qualquer siste computadorizado com o qual eles estej conectados.

Pode ser que já existam IAs vivendo Ciberespaço que podem vir a se ressentir d esta intrusão, provocando conflitos entre agentes dos dois grupos na Terra.

Numa campanha que não seja Cyberpun Cabal na Rede contínua sendo um oponen temível. Eles têm um controle total sobr mídia impressa e transmitida, e pintará os j como pessoas excêntricas, malucos ou lun cos perigosos se eles chegarem perto dem dos membros mais altos na hierarquia do po.

A Cabal tem como objetivo princi controlar as mentes do mundo inteiro. R hipnóticos, lasers de controle mental em ó ta, e drogas nos reservatórios de água — e são as ferramentas com as quais o mundo conquistado.

A CABAL DE ASSASSINOS

Um assassino com poderes mágicos é coisa assustadora, principalmente quand oficiais da lei acham que essa história de m é tolice.

É claro que, nem sempre é necessário possível) enviar um assassino *humano* de todos os alvos. Magos da Cabal tem a a monstros, elementais e demônios con dos!

A CABAL DE CTHULHU

A Cabal pode se dedicar a despertar um Lordes das Profundezas. Todo jogador sé horror deveria sair correndo e comprar o ***Call of Cthulhu*** da Chaosium. Ele trata d ma excelente em termos de jogo das C *que o Homem Não Deveria Saber que tem* de Lovercraft. Veja no capítulo 4 exemplos de Coisas "genéricas".

INIMIGOS



Este capítulo é uma coleção de criaturas e inimigos adequados para uma campanha de ***Horror***. Ele está dividido em quatro partes: *Criaturas Sobrenaturais,* que descreve monstros oriundos de mitos e lendas, muitos dos quais conseguiram um espaço dentro da cultura popular; *O Horror de Hollywood,* que contém as criaturas que são encontrados apenas no de horror cinematográfico; *Coisas que o Homem não deveria Saber Que Existem,* que serve como um guia para a criação de um panteão de entidades do horror numa escala cósmica, e *Pessoas Más,* que está repleto de ameaças humanas.

sistema *GURPS*. A *Origem* é em geral ML (mitos e lendas) ou FE (ficção especulativa: ficção científica, fantasia ou horror inclusive cinema). O *Habitat* indica o tipo de lugar onde a criatura é encontrada com mais freqüência. As abreviações usadas para o Habitat têm os seguintes significados:

C: Cidades	M: Montanhas	D: Desertos
PL: Planícies	F: Floresta	P: Pântanos
S: Selva	AS: Água Salgada	

Muitas das informações contidas neste capítulo darão uma vantagem injusta aos jogadores que as lerem. Por isso, *não leia* este capítulo a não ser que você seja o mestre da campanha.



CRIATURAS SOBRENATURAIS

Boa parte de nossa tradição moderna de horror tem origem em lendas tão antigas quanto a civilização. Muitas criaturas populares, como os lobisomens e os vampiros são na realidade amálgamas de mitos de diversas culturas. Nos casos onde estes mitos diferem muito, demos preferência à concepção moderna da criatura.

É importante salientar que, pelo pelo fato de terem raízes mitológicas profundas, estas criaturas não deveriam ser escolhidas ao acaso pelo GM para depois serem simplesmente "atiradas" dentro da campanha. Uma criatura deve ter uma *razão* para existir, e ela deve estar de acordo com os limites impostos pela lenda da qual a criatura deriva. Exemplo: muitas das lendas relacionadas com vampiros (e outros mortos vivos) afirmam que esses horrores caminham entre os vivos porque a terra, que muitas culturas consideram sagrada, os *rejeitou*. Por esta razão, essas mesmas lendas dizem que materiais orgânicos como a madeira ou os ossos, são perigosos para estas criaturas, enquanto que os inorgânicos não.

Antes de introduzir qualquer uma destas criaturas na campanha, o GM deve definir cuidadosamente sua origem e natureza. Deste modo, quando os jogadores tomarem atitudes imprevisíveis para lidar com a criatura, o GM será capaz de enquadrar suas ações dentro da moldura do mito e determinar se elas foram bem sucedidas ou não. As seções que descrevem criaturas fornecem uma descrição de suas origens mitológicas, e o GM pode usar este material para criar suas próprias lendas sobrenaturais.

Banshee

ST: 15*	**Deslocamento/Esquiva:** 10/10	**Tamanho**: 1
DX: 20	**DP/RD**: 0/0	**Peso**: Nenhum
IQ: 12	**Dano**: 0	**Origem**: ML
HT: 12/20	**Alcance**: C	**Habitat**: PL

*O valor de **ST** é usável apenas como fadiga.

Uma Banshee é uma espécie de vampiro psíquico, diferente o suficiente dos vampiros tradicionais para merecer um tratamento especial. A Banshee é oriunda de lendas celtas, provavelmente devido ao uivo lamentoso produzido pelo vento nos vales e planícies daquela região. O som produzido por uma Banshee é a característica que a distingue das outras criaturas, e é com ele que a criatura utiliza seu poderes. Uma Banshee aparece normalmente em conjunção com uma morte natural, como se o embarque das almas convocasse este espirito sombrio.

As Banshees são criaturas espectrais, geralmente do sexo feminino, de aparência pálida e corpos translúcidos. Elas se deslocam pelo ar com rapidez e raramente tocam o chão até terem capturado uma vítima. As Banshees se alimentam de *Poderes Psíquicos*, e usam seus próprios poderes psíquicos para imobilizar as vítimas (elas não têm nenhum poder sobre pessoas desprovidas de habilidades psíquicas).

A Criação de Lendas

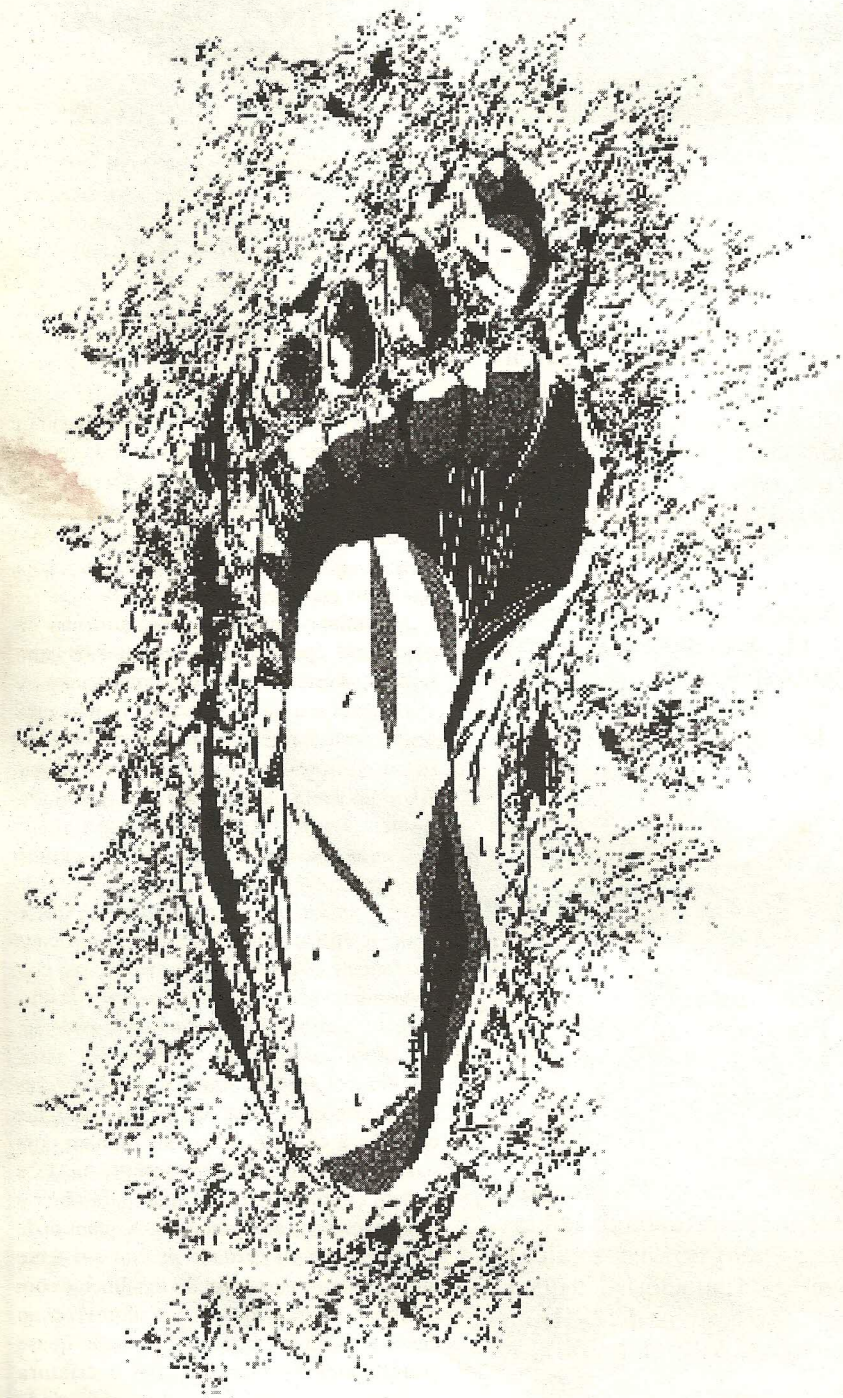
A criatura sobrenatural é uma parte essencial de seu do meio ambiente, e sua vida é mantida pelas lendas e o folclore da região. Muitas lendas de criaturas sobrenaturais foram moldadas pela cultura que as criou. Antes de usar uma criatura sobrenatural, ou criar um nova, o GM precisa criar as lendas das quais ela provém.

As lendas sobrenaturais normalmente surgem numa época e local nos quais os habitantes não eram capazes de compreender inteiramente seu meio-ambiente. É mais fácil criar causas sobrenaturais para eventos naturais do que uma explicação científica. Algumas lendas também são derivadas de arquétipos culturais — representações abstratas de coisas que tememos, como doenças, terremotos, tempestades, etc. Muitas lendas têm origem no medo que o homem tem da própria morte, personificada em fantasmas, espíritos, mortos-vivos, etc.

Normalmente, uma lenda é passada de uma geração para outra de forma oral. Pode ser que algumas culturas tenham registros escritos de lendas locais na maioria das vezes transcritos de segunda mão ou por uma fonte estranha à cultura. As lendas mudam com passar do tempo, e nem sempre os PCs podem confiar na versão atual para obter a informação que eles precisam. A quantidade de inverdade ou verdade parcial existente numa lenda aumenta proporcionalmente com o tempo — lendas antigas que sobreviveram desde o primeiro milênio d.C. serão quase completamente fantasia, mas a criatura original na qual elas se baseiam pode ainda estar vagando por aí. Se a criatura for inteligente ou fizer parte de uma grande organização como a Cabal, pode ser que lendas falsas venham a ser espalhadas intencionalmente para confundir os investigadores.

As Banshees atacam à distância, emitindo um pranto lamurioso que causa sentimentos de tristeza e dor naqueles que o ouvem. Depois de escolher a vítima, a Banshee ataca rapidamente, drenando seus poderes psíquicos e reabastecendo os dela.

É impossível ferir uma Banshee por meio de ataques físicos ou mágicos, mas ela é suscetível a um combate psíquico. As Banshees tem potência igual a 20 em Telepatia e Antipsi, e um nível de habilidade igual a 18 em todas as perícias associadas a estes poderes. Normalmente, elas usam Telecontrole para imobilizar a vítima, depois utilizam uma versão especializada de Metadeimorfose para extrair níveis de potência psíquica. A vítima perde um nível de potência a cada 5 minutos enquanto a Metadeimorfose estiver em uso, ou até que todos os níveis de potência psíquica da vítima tenham sido sugados. A Banshee adiciona o número de níveis de potência drenados a um de seus poderes (normalmente a Telepatia, mas a escolha cabe ao GM). Depois do encontro a vítima não terá nenhuma lembrança do ataque. A Resistência Psíquica e a Estática Psíquica afetam o ataque da Banshee.



As Banshees sempre são encontradas sozinhas. É provável que elas não sejam uma "raça" de criaturas, e sim um tipo de espirito que surge em certas circunstâncias. Estas situações especiais podem ser criadas pelo GM. Entre as possibilidades incluem-se a morte em datas pagãs importantes (meia-noite no solistício, etc.) ou a morte de um psi poderoso. É possível que as Banshees possam ser invocadas mas isto exigiria conhecimentos e mágicas especiais.

O Pé Grande

ST: 25 **Deslocamento/Esquiva**: 6/6 **Tamanho**: 1
DX: 12 **DP/RD**: 1/1 **Peso**: 150-200 KG
IQ: 8 **Dano:** 5D cont **Origem:** ML
HT: 15 **Alcance:** C **Habitat:** M,F.

O Pé Grande é uma criatura humanóide muito grande que vem sendo "avistada" na América do Norte desde o fim do século 19. O registro do primeiro avistamento de um Pé Grande data de 1884, quando um filhote (que foi batizado como Jacko), foi capturado nas cercanias de Vitória, na Colúmbia Britânica. A palavra *Sasquatch* (o nome canadense do Pé Grande) foi introduzida na década de 30, através dos trabalhos de J. W. Burns, um escritor canadense que dizia que o Pé Grande era um índio muito alto com cabelo comprido. Novos avistamentos tem sido relatados desde então, alguns em lugares tão distantes como o Norte da Califórnia. O interesse pela criatura cresceu quando, no início da década de 60, foram encontradas pegadas maiores que as de um ser humano em área remotas do Oregon e do estado de Washington. O monstro chegou a ser fotografado em 1967, mas as fotos não eram muito convincentes.

O Pé Grande poderia ser um membro de uma raça de gorilas grandes. Lendas sobre esta criatura desenvolveram-se em outros locais, especialmente no sudeste dos Estados Unidos, mas em geral elas ficam restritas à América do Norte. O Pé Grande raramente usa armas; na verdade, devido à sua timidez, é provável que seja muito raro ele atacar, a não ser que sua cria seja ameaçada. Os avistamentos do Pé Grande serão quase sempre publicados nos jornais locais, normalmente preferindo o sensacionalismo às evidências físicas. Por esta razão, o Pé Grande é um candidato muito natural para uma campanha delusória que serviria como um descanso dos horrores reais. Os PCs que estiverem no encalço do Pé Grande provavelmente passarão a maior parte de seu tempo separando a realidade da fantasia

Bunyip

ST: 30 **Deslocamento/Esquiva:** 8/6 **Tamanho:** 3 Hexes
DX: 11 **DP/RD:** 1/2 **Peso:** 450 KG
IQ: 5 **Dano:** 1D+2 corte **Origem:** ML
HT: 15 **Alcance:** C **Habitat:** Água doce

O Bunyip é um monstro dos lagos de origem australiana. Ele tem quatro patas, um corpo oval com uma cabeça igual à de um cavalo e não tem cauda. Ele é muito tímido, mas protegerá seu território se sentir que os viajantes são malígnos. Os Bunyips vivem apenas em regiões remotas, longe das habitações humanas.

São animais muito circunspectos e extremamente furtivos. Eles observam cuidadosamente os grupos humanos. Apesar de não ser inteligente, o Bunyip parece ser capaz de sentir se os intrusos respeitam o lago em que ele vive. Sabe-se que os orcs evitam os lagos por causa dos Bunyips.

A maioria dos PCs nunca se encontrará com um Bunyip. O Bunyip só atacará se os PCs estiverem danificando a flora e a fauna da região movidos por sua ganância. Ele é capaz de soltar um rugido incrivelmente alto para um animal do seu tamanho - a maioria dos aventureiros confundirá seu rugido com o de um dragão! Todos que o ouvirem deverão fazer uma Verificação de Pânico.

A mordida do Bunyip causa 1D+1 pontos de dano por corte, e ele não usa as patas em combate. Ele é capaz de se deslocar no litoral com uma velocidade igual a 4 hex/seg.

Rumores: O Bunyip é capaz de causar inundações. Este é um fenômeno noturno. Os viajantes que etiverem acampados próximo a um lago podem vir a acordar encharcados no meio da noite! Ninguém capaz de se mover, morrerá afogado na inundação - a água sobe muito devagar. Mas a tinta ficará manchada (tinta a prova d´agua é uma invenção moderna, e não deveria existir em campanhas ambientadas na Inglaterra Vitoriana ou Nos turbulentos anos 20), a comida se estragará, e o metal poderá enferrujar.

Chemosit

ST: 30-35 **Deslocamento/Esquiva:** 9/6 **Tamanho:** 2 Hexes
DX: 15 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 75-125 KG
IQ: 5 **Dano:** 2D-1 corte **Origem:** ML(África)
HT: 15/20-25 **Alcance:** C **Habitat:** S

O Chemosit tem a parte inferior de uma hiena e os braços e a cabeça de um gorila. Ele tem também as garras cruéis, as mandíbulas poderosas e os dentes afiados da hiena, e é monstruosamente forte para seu tamanho. Ele é completamente hostil aos Humanos e sua especialidade são os ataques contra o cérebro (redutor igual a -7). Aparentemente ele considera o cérebro uma guloseima e deseja partir logo para o prato principal!

Os chemosits são criaturas noturnas e (felizmente) solitárias. Eles se sentem em casa nas árvores, apesar de suas patas de hiena, e sempre que for possível prepararão emboscadas em lugares altos. Diz-se que ele ataca as vilas à noite, fazendo uma vítima por dia. Vilas inteiras foram abandonadas devido a um Chemosit aterrorizando a área.

O Chemosit ataca (em combate de perto) mordendo ou agadanhando o que causa 2D-1 pontos de dano por corte.



Mistificações

Mistificações são lendas sem nenhuma base na realidade. Muitas lendas são explicações imaginativas para mistérios mundanos, como pegadas, sons estranhos, etc. apesar de se poder atribuir os uivos lúgubres ouvidos tarde da noite a quase tudo, desde um cão solitário, ao sopro do vento, as pessoas acham as lendas de lobisomens muito mais excitantes. Se uma lenda fictícia "pegar", as pessoas passarão a procurar por ela ao invés da causa verdadeira. Isto leva a uma situação de auto-sustentação na qual o caçador de lendas é capaz de se convencer de que *qualquer coisa* que ele encontra é uma evidência da existência da lenda.

As Mistificações podem ser uma boa forma de interromper a ração regular de horror, e colocar os jogadores em parafuso quando eles descobrirem que o fantasma que está assombrando o cemitério da cidade não existe. Isto pode fazer também com que eles reformulem seu modo de pensar levando-os, a uma abordagem mais científica — se tivessem descartado a lenda do fantasma desde o início e tivessem olhando apenas para as evidências, eles poderiam ter se poupado um bocado de trabalho. Algumas mistificações podem ter sido criadas deliberadamente, normalmente para desviar a atenção de um fenômeno sobrenatural *real*.

Lembre-se que muita gente está convencida de que *todas* as lendas sobrenaturais são mistificações. Com certeza, a maioria dos NPCs que os jogadores tentarão alistar se encaixarão nesta categoria. Convencer as pessoas da verdade que existe por trás das lendas exige um grande nível de habilidade em Diplomacia e Jurisprudência. Será necessário conseguir resultados melhores ou iguais a muito boa nos testes de Reação para que se possa conseguir o concurso das autoridades, que são os mais céticos de todos. O GM deveria aplicar modificadores de reação baseados na qualidade das evidências que os PCs apresentarem, tendo em mente que as evidências físicas devem fornecer os maiores bônus.

CONSTRUÇÕES E GOLEMS

As *Construções* englobam uma vasta categoria de seres humanos revividos artificialmente. Os *Golens* são estátuas animadas através da magia. Existem muitos tipos de construções e cada um deles tem suas próprias regras para inteligência e fraqueza.

O monstro descrito no livro *Frankenstein* de Mary Shelley representa a forma mais complexa de construção. Apesar de ser um cadáver revivido pela eletricidade, a criatura tinha inteligência, emoções e uma personalidade. Este tipo de construção pode ser tratado pelo GM como um NPC normal, com vantagens e desvantagens próprias.

Um *sonambulista* é uma pessoa viva cuja alma foi removida do corpo (provavelmente com a mágica Aprisionar Alma - v. pág. 50). O sonambulista tem consciência do ambiente ao seu redor, mas não reage a ele. Ele não é capaz de se comunicar e não tem inteligência nem emoções. A alma separada não tem nenhuma conexão com o corpo, nem consciência de suas ações, mesmo depois deles serem reúnidos novamente. Uma pessoa que se torna um sonambulista mantém todos os seus atributos menos o IQ, que cai para 0. As perícias e as desvantagens mentais permanecem com a alma, não com o corpo (pode ser que a alma tente utilizar algumas perícias psíquicas se o personagem as possuir).



Os robôs e os andróides também se incluem na categoria das construções, apesar deles serem normalmente construídos a partir do zero. O GM tem de decidir quão sofisticada é a tecnologia envolvida, o que determinará a amplitude das vantagens, desvantagens e perícias da construção. Apesar de serem baseados em conceitos de Ficção cientifica, os andróides têm sido usados efetivamente em filmes de horror (v. *The Stepford Wives*).

Os golens são construídos normalmente de terra, metal, ou até mesmo carne animal, e depois animados com a mágica Golem (pag. 39 do M). Todos os golens obedecem a seus criadores; eles têm inteligência mas não vontade própria, e é impossível subvertê-los. Os atributos e as habilidades dos Golens dependem do material com que eles foram feitos (v. M, págs. 106-107).

A MÁGICA APRISIONAR ALMA

Esta é uma mágica Muito Difícil, que permite ao operador aprisionar a alma do objetivo em algum objeto (que deve estar presente durante a operação). Se o Objetivo da mágica não for o Operador ele deverá estar presente e com vontade de cooperar ou inconsciente.

Se a alma de um personagem estiver num "receptáculo" ela não será afetada até seu corpo morrer ou o receptáculo ser destruído. A morte do corpo não mata o personagem, em vez disso, sua consciência se transfere para o receptáculo, onde ele pode ver, ouvir, e fazer as mágicas que ele sabe com um NH maior ou igual a 21 (que podem ser feitas sem gestos ou fala). O personagem pode se comunicar à distância usando mágicas telepáticas, se ele as souber — ou por contato mental direto, sem magia, com qualquer pessoa que venha a segurar o receptáculo. A ST para cálculo da Fadiga permanece a mesma. A HT não pode ser utilizada, mas é possível usar uma gema de energia que esteja em contato com o receptáculo.

Se um novo corpo entrar dentro do raio de ação do receptáculo, o Objetivo pode tentar tomá-lo usando a mágica Possessão, Possessão Permanente, ou Trocar de Corpo (se souber alguma delas). Neste caso o espírito daquele corpo passará para o receptáculo. No entanto, se o receptáculo for destruído, o personagem estará morto *permanentemente* sem nenhuma chance de ressurreição — mesmo que seu corpo não tenha sido afetado.

A mágica pode ser feita novamente para transferir o espírito para um outro "receptáculo".

Duração: Permanente.

Custo: 8.

Tempo Necessário: 1 minuto.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica; 6 mágicas Necrômanticas, entre elas Roubar Vitalidade (v. M, pág. 64).

DEMÔNIOS

Os demônios que aparecem nos livros de Horror são um pouco diferentes daqueles descritos nos livros de fantasia. Os demônios da fantasia são gigantes flamejantes, de pele avermelhada, chifres e asas; os demônios dos livros de horror podem se parecer com isto, mas existem poucas chances de você chegar a vê-los. Os demônios dos livros de horror trabalham de forma mais sutil; eles usam seres humanos possuídos para trazer seu mal para nosso plano.

Toda vez que um demônio for encontrado em nosso mundo, ele estará quase que invariavelmente canalizando seus poderes através do corpo de uma vítima humana. Os demônios são capazes de utilizar todos seus poderes através de suas vítimas, incluindo sua ST, DX e IQ. O valor do atributo HT do humano não mudará durante o período que durar a possessão. Os demônios causam uma *grande quantidade* de dano nos corpos que eles "pegam emprestados".

As motivações dos demônios não são claras para os seres humanos; a maioria dos demônios é imortal e muito inteligente, e não existe dúvida de que eles têm objetivos e desejos, mas pode ser que eles sirvam a algum poder malígno superior. O fato é que algumas pessoas dizem que os demônios não são seres verdadeiramente físicos, nem mesmo em seu próprio plano, e que eles são na verdade o mal puro dotado de consciência. Quando visitam nosso plano, eles passam o tempo infligindo a maior quantidade de infelicidade possível em todos aqueles que eles conseguirem. Poucos demônios são abertamente violentos, e a maioria prefere causar dor emocional torturando os seres amados de suas vítimas.

Às vezes acontece de um demônio entrar em nosso mundo para cruzar com um mais seres humanos, produzindo crianças com aparência humana e poderes demoníacos. Mas, se o demônio precisa ou não visitar este plano em sua forma física para produzir tais criaturas é assunto de debate entre os ocultistas; alguns defendem que qualquer criança concebida pôr um indivíduo possuído terá poderes demoníacos. Também não está claro o que pode acontecer a estas crias demoníacas se elas forem exorcizadas. Muitos especialistas acreditam que estas crianças não tem alma humana, mas alguns defendem a teoria de que eles são seres humanos normais, possuídos antes de seu nascimento.

De maneira similar, alguns ocultistas acreditam que os demônios são incapazes de trazer voluntariamente sua forma física para nosso plano de existência, e *só* são capazes de agir aqui através da possessão de seres humanos; outros afirmam que eles podem e efetivamente entram em nosso mundo pôr meio de seus próprios poderes. A maioria concorda que qualquer demônio pode ser invocado aqui em sua forma natural por um feiticeiro que conheça a mágica apropriada. De qualquer maneira, se um demônio se manifestar fisicamente diante dos PCs, seja através de uma mágica de invocação ou por seus próprios poderes, suas características e poderes deverão ser determinados usando-se as tabelas a seguir. Os demônios são hierarquizados, de acordo com seu poder. A posição de um demônio afeta seus poderes e sua habilidade de ser exorcizado. O GM deve decidir qual a posição do demônio antes de determinar seus atributos.

TABELA DE HIERARQUIA DOS DEMÔNIOS

Nível	*Modificador para o Teste*	*Tempo Necessário para Realizar o Exorcismo*	*Modificadores de Atributos*
General	-1	10 min.	0
Duque	-1	30 min.	+1
Príncipe	-2	1 hora	+2
Lorde	-2	2 horas	+3
Conde	-3	3 horas	+4
Marquês	-3	6 horas	+5
Rei	-4	1 dia	+6
Imperador	-5	2-12 dias	+7

EXORCISMO

Para se expulsar um demônio ou um fantasma de uma vítima possuída, ou um fantasma da área que ele assombra é necessário fazer um exorcismo. Trate o exorcismo como uma perícia profissional (Mental/Difícil), pré-definida como IQ-6 ou Teologia -3. Um personagem que não tem a vantagem Clericato terá sua perícia Exorcismo ou o valor pré-definido submetido a um redutor igual a -4 quando estiver realizando o ritual — pode ser que ele entenda o ritual mas falta-lhe a ajuda divina que o padre tem. Um NPC clérigo normalmente realizará este ritual sem cobrar nada, *se* os jogadores conseguirem convencê-lo de que a pessoa está realmente possuída.

O exorcismo *não é* uma mágica. É uma perícia religiosa que envolve rituais complexos. A duração do ritual dependerá do nível hierárquico do demônio (v. pág. 45) ou da HT *do fantasma (geralmente 15 minutos para cada ponto de HT do fantasma). Depois de* terminado o ritual, o exorcista faz um teste contra seu NH na perícia ou seu valor pré-definido. Muitos fantasmas e demônios aguardarão pacientemente todo o ritual antevendo o combate que está por vir, outros tentarão distrair ou incapacitar o exorcista antes que o ritual possa ser concluído. Se o teste de Exorcismo resultar numa falha, o demônio ou o fantasma permanecerá onde está, e o exorcista terá de aguardar uma semana antes de repetir o ritual. No caso de uma falha crítica, o exorcista deverá jogar os dados e consultar a Tabela de Verificação de Pânico (v. MB, pág. 94) depois de adicionar 10 ao resultado dos dados! Mesmo que mantenha sua sanidade, ele nunca mais deverá tentar exorcizar este demônio ou fantasma.

Um sucesso decisivo expulsa automaticamente o demônio ou fantasma. Se for bem sucedido, o exorcista e seu adversário deverão fazer uma disputa entre a soma da IQ e o NH do exorcista, modificados por sua Força de Vontade/Vontade Fraca, contra a soma da ST e da IQ do monstro. Quando estiver combatendo um demônio, o exorcista adiciona ao seu total a ST, a IQ e a Vontade da Pessoa possuída, se ela estiver tentado "expulsar" o demônio. Se o demônio ou fantasma ganhar a disputa, o exorcista não poderá tentar repetir o ritual durante uma semana.

Contudo, um sucesso num teste de IQ depois de um exorcismo mal sucedido pode revelar algo sobre o demônio que ajudará o exorcista em sua próxima tentativa de expulsar o inimigo, dando-lhe um bônus igual a +2 nos próximos testes da perícia. Mas apenas um bônus de +2 é permitido.

Caso o exorcista vença a disputa de Vontade, o fantasma é enviado para o descanso eterno. Um demônio exorcizado com sucesso perde seu controle sobre a vítima possuída, e normalmente foge humilhado. Faça um teste de reação para o demônio. No caso de uma reação melhor ou igual a fraca ele fugirá; se a reação for ruim ou muito ruim, ele aparecerá em sua forma corporal e atacaria o exorcista e qualquer outra pessoa que esteja nas imediações.

Use a tabela a seguir para determinar os atributos do demônio (com exceção da HT, que é idêntica à da vítima). Jogue uma vez para cada coluna, adicionando ao resultado da jogada, o modificador de atributo relativo ao nível hierárquico do demônio.



Resultado	*ST/DX/IQ*	*DP/RD*	*Ataque*
3	5/9/7	0/0	ST cont
4	5/10/7	0/0	ST cont
5	6/10/8	0/1	ST cont
6	8/10/8	1/2	ST+1 cont
7	10/11/8	1/2	ST corte
8	12/11/9	1/3	ST corte
9	14/12/10	1/3	ST+1 corte
10	16/12/10	2/4	ST+1 corte
11	18/13/10	2/5	ST+2 corte
12	20/13/11	3/6	ST cont/arma
13	22/13/12	3/6	ST cont/armas
14	24/13/12	3/7	ST corte/arma
15	26/14/13	4/8	ST corte/armas
16	30/14/13	4/9	ST corte/armas
17	35/15/14	5/10	ST corte/armas
18	40/15/15	6/12	ST corte/armas

Para avaliar o dano causado por um ataque, devemos lembrar que *ST* indica o dano básico causado por golpes de ponta com esta ST; a palavra *arma* indica que o demônio sabe usar uma arma com NH igual à sua DX, a palavra *armas* indica vários tipos de arma diferentes - e normalmente inclui algum tipo de arma de longo alcance.

Pode acontecer do mestre querer dar ao demônio algumas habilidades especiais como mágicas ou poderes psíquicos quando o estiver criando. Use o nível hierárquico como um guia para determinar o número de poderes e o nível de habilidade.

MAGIA DEMONÍACA E FANTASMAGÓRICA

Numa campanha com uso total da Magia, os fantasmas e os demônios podem ter um grande espectro de poderes tirados da lista de mágicas do ***GURPS Magia***. Numa campanha na qual a Magia é Secreta contudo, a abordagem deve ser um pouco diferente. Sem que seja necessário fazer uma lista exaustiva e cansativa de mágicas, os fantasmas podem produzir quantos efeitos o GM quiser, de espelhos quebrados à combustão espontânea desde que eles não ataquem diretamente os personagens. Portas rangendo, sangue escorrendo das torneiras e aparições enevoadas estão todos dentro dos limites das habilidades de um fantasma. Alguns fantasmas são maliciosos, e puxam as orelhas dos vivos ou gargalham durante a madrugada. Cada um destes "efeitos menores" custa 1 a 2 pontos de energia ao fantasma, algumas vezes mais se o efeito for mais potente.

Os demônios têm as mesmas habilidades de "efeitos especiais" que os fantasmas, mas eles têm uma tendência a usá-los de formas mais horripilantes. Seus repertórios podem também incluir Toque Mortal, Dor e Subjugar (v. Magia Vampírica, pág. 57-58) é uma das favoritas. No entanto, enquanto os vampiros têm uma tendência a preservar suas vítimas subjugadas, os demônios geralmente as consomem numa explosão espetacular de destruição violenta e irracional.

POSSESSÃO

Quando um demônio (ou um fantasma) quiser possuir uma pessoa, ele deverá fazer uma Disputa de Habilidade de ST+ IQ contra a vítima que receberá um bônus igual a +5 em sua jogada. Se empatar ou perder a disputa, o demônio fugirá humilhado, e não retornará durante pelo menos uma semana. Se ele vencer, a vítima será possuída. O GM *pode* decidir que uma pessoa realmente boa e pura não pode ser vítima de uma possessão, mas isto deixa pouco espaço para a hipocrisia.

Uma pessoa possuída fica completamente sobre o controle do demônio. A pessoa só poderá agir de acordo com sua vontade quando o demônio se decidir a não exercer seu controle sobre ela. Um demônio possuindo uma pessoa pode esperar dias, meses ou até mesmo anos, para exercer seu controle sobre ela (afinal de contas, o que é o tempo para um demônio?). Ele se esconderá dentro da pessoa e aguardará o momento em que puder causar o maior dano possível. Qualquer pessoa que tenha Aptidão Mágica pode fazer um teste de IQ para ver se percebe alguma coisa de "especial" numa pessoa possuída, mesmo quando o demônio não estiver exercendo seu controle sobre ela. Uma mágica Aura bem sucedida também revelará a presença do demônio.

Quando o demônio assume o controle, a vítima "apaga", e não se lembrará de suas atividades durante o episódio. Um demônio pode usar suas habilidades especiais (mágicas, resistência a dano, etc.) através da vítima, mas somente quando estiver exercendo seu controle.

Se uma pessoa possuída for morta, o demônio simplesmente deixa o corpo. Esta é uma das formas de derrotar um demônio, mas os investigadores mais brandos certamente tentarão o Exorcismo (v. coluna lateral,pág. 51) primeiro.

Fantasmas

ST: 10-30
DX: variável
IQ: variável
HT: variável

Deslocamento/Esquiva: 0-20/NA
DP/RD: 0/0
Dano: 00
Alcance: NA

Tamanho: NA
Peso: 0
Origem: ML
Habitat: todos



Os Fantasmas são os espíritos dos seres mortos que continuam conectados com o mundo dos vivos, geralmente através de um lugar ou de um objeto. Os fantasmas são diferentes dos mortos-vivos pelo fato de serem incorpóreos e não serem controlados por forças externas. Eles não são afetados pela matéria física, nem são capazes de atacar fisicamente. Eles podem habitar (ou *assombrar*) praticamente qualquer lugar ou objeto ficando limitados apenas pela imaginação do GM.

A maioria dos fantasmas são os espíritos de pessoas que fizeram muita coisa errada durante suas vidas, e não foram capazes de completar sua transição para o mundo dos mortos. Entre as origens mais comuns dos fantasmas incluem-se, ser assassinado pelas mãos de alguém que se ama, ser traído por amigos ou familiares, o conhecimento de um crime ou fato hediondo. Em geral, qualquer tipo de "negócio não resolvido" pode fazer com que uma pessoa que tenha morrido se transforme num fantasma. Os fantasmas não estão limitados aos seres humanos; existem muitas lendas envolvendo animais fantasmagóricos como cachorros e cavalos que estão de alguma forma associados a uma pessoa ou família amaldiçoada.

Geralmente, a presença dos fantasmas se faz notar através de seus poderes mágicos ou psíquicos. Os poderes de um fantasma estão normalmente de alguma forma ligados com sua vida terrena. Exemplo: o fantasma de um marinheiro saberá as mágicas da escola da Água, enquanto que o fantasma de um dançarino usará as mágicas de Movimentação.



MATERIALIZAÇÃO

Para que um fantasma possa se tornar visível no mundo dos vivos, ele precisa se Materializar. Esta é uma mágica que tem de ser conhecida com um certo nível de habilidade. Materializar-se custa a um fantasma 5 pontos de fadiga para o primeiro minuto subseqüente e mais 5 pontos para cada minuto. Um fantasma só é capaz de se materializar nas vizinhanças de seu foco — uma distância de 30 cm para cada nível de habilidade na perícia Materialização. O fantasma aparece na forma como ele morreu utilizando as roupas com as quais foi enterrado. É claro que os fantasmas que sabem mágicas de ilusão ou de metamorfose podem alterar sua aparência. Fantasmas podem se comunicar com os seres vivos visualmente e verbalmente mas não têm olfato, paladar nem tato. Um fantasma materializado é insubstancial e não pode ser afetado por armas físicas. Ele não pode afetar o mundo dos vivos a não ser que possua habilidades mágicas ou psíquicas para isso.

Espíritos excepcionalmente poderosos são capazes de se solidificar de fato isto permite que eles interajam fisicamente com o meio ambiente. Este processo extenuante consome 50 pontos de fadiga no primeiro minuto e mais 10 pontos para cada minuto subseqüente.

SESSÕES ESPÍRITAS

Uma seance (palavra francesa que significa "sentar-se") é uma mágica cerimonial utilizada para convocar um fantasma e ajudá-lo em sua materialização. Convocar Espíritos (v. M, pág. 63) é um pré-requisito para a realização de uma Seção Espírita. Uma mágica Seção Espírita começa com uma mágica Convocar Espíritos, usando os mesmos modificadores e custos de energia. O operador deve estar próximo ao foco do fantasma a ser convocado — 30 cm para cada ponto de NH em Seção Espírita. No Caso de um sucesso o operador será capaz de se comunicar com o fantasma por um minuto, depois deste período ele pode auxiliá-lo a se materializar (caso o fantasma saiba a mágica de Materialização). Os pontos de energia adicionais gastos na mágica Seção Espirita são utilizados pelo fantasma no processo de materialização. No caso de um fracasso, os pontos de energia são *perdidos* — eles não podem ser usados para manter a mágica Convocar Espíritos.

As Seções Espiritas são normalmente realizadas em grupo e seguem as regras de magia cerimonial (v. MB, pág.151). Na maioria das vezes só uma pessoa (o "médium") sabe a mágica e o resto do grupo faz o papel de observadores que adicionam um ponto de energia cada para convocar o fantasma. Cada observador pode contribuir com um outro ponto adicional se a Seção Espirita estiver sendo usada para ajudar a materialização.

Os personagens com Aptidão Mágica sempre terão direito a um teste de IQ para ver se detectam a presença de um fantasma (apesar de poder acontecer de o personagem não ser capaz de identificá-lo como um fantasma - isto exigiria um sucesso num teste de Ocultismo). Para fazer suas mágicas, os fantasmas gastam energia normalmente que drenam de seu foco.

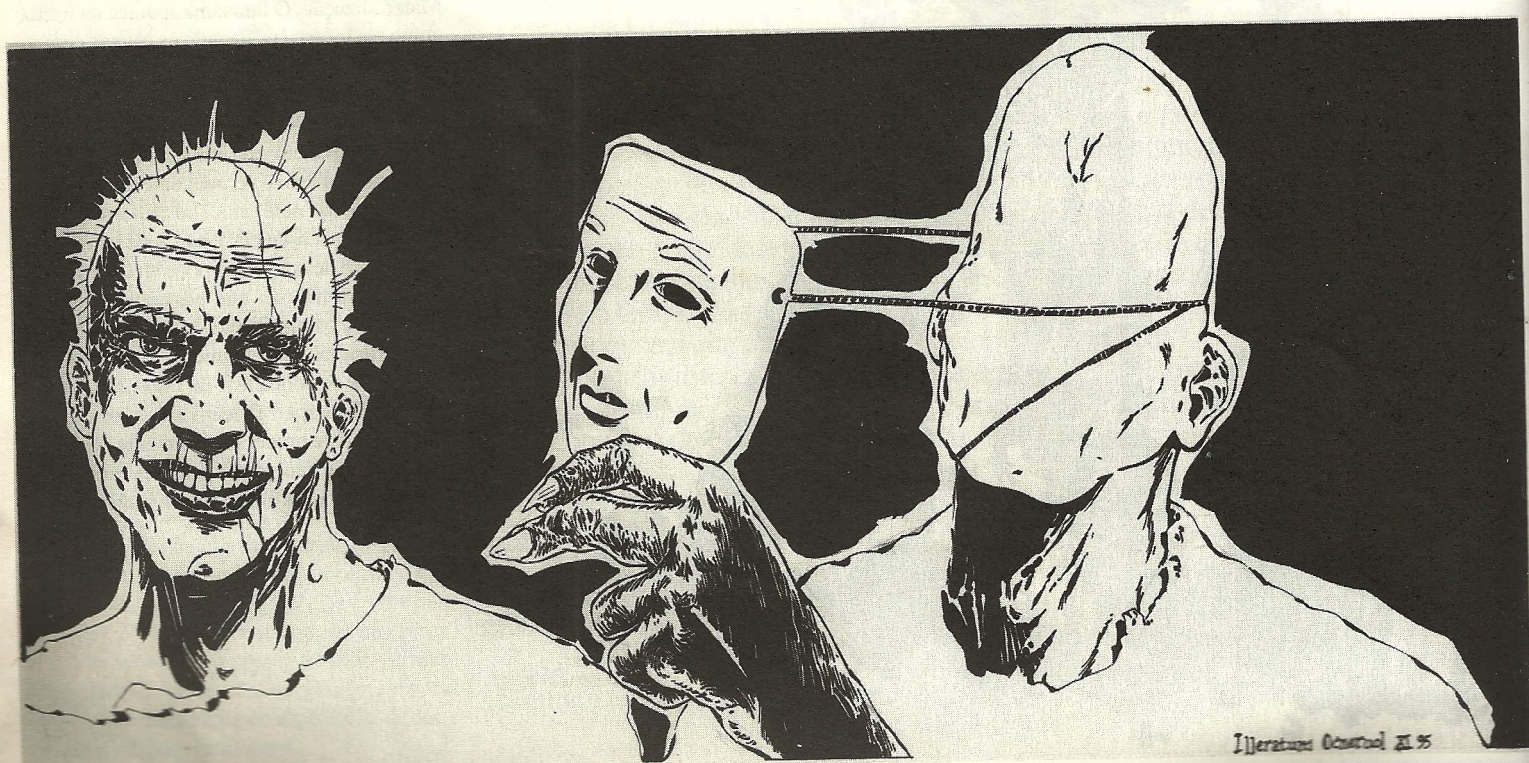
O poder de um fantasma está quase sempre ligado a um objeto ou a um lugar, que daqui por diante será referido como *foco*. Um foco pode ser qualquer coisa, um quarto, uma casa de bonecas, ou uma peça de roupa - aquilo que o GM desejar. A fonte de ST de um fantasma é conservada neste foco. Quando está fazendo mágicas, o fantasma retira energia desta fonte. Se o foco for destruído (quebrado) a energia simplesmente se dispersará entre os fragmentos. Somente o fogo ou alguma outra forma de desintegração é capaz de inutilizar o foco. Contudo, isto não destrói o fantasma, que terá apenas de encontrar outro local para focalizar sua energia (em média 1 ponto de ST por mês; mas o GM pode aumentar ou diminuir a velocidade deste processo).

Os atributos de um fantasma dependem do tipo de pessoa que ele era enquanto estava vivo. Desta forma, um guerreiro seria forte e teria uma DX alta mas, provavelmente, não teria uma IQ tão grande quanto um clérigo ou um estudioso que tenha sido assassinado. O grau de ligação com o foco é indicado pelo valor de seu atributo HT. Quanto mais tempo um fantasma permanecer fantasma, melhor ele se tornará em administrar seu poderes e maior será o valor de sua HT. Dessa forma, um fantasma muito "velho" seria muito mais forte do que uma alma que acabou de morrer. A HT do fantasma é usada quando se tenta um Exorcismo contra ele (v. coluna lateral, pág. 51).

Os fantasmas podem usar um ser vivo como foco. Este caso é tratado como uma possessão (veja o parágrafo *Demônios* acima), e segue as mesmas regras. Os fantasmas são também capazes de possuir um corpo morto, animando-o como um zumbi (mas para efeitos de magia, ele não será um zumbi). Os médiuns que convocam fantasmas através de sessões espíritas (v. a coluna lateral) ficam temporariamente possuídos pelo fantasma, e para todos os efeitos o médium passa a ser o foco.

Os fantasmas se manifestam usando suas mágicas e suas habilidades psíquicas. Normalmente são os *efeitos* destas mágicas que se manifestam (quebrar espelhos, bater portas, etc.), mas um fantasma pode assumir uma forma visual usando as mágicas de Moldar Elementais ou a mágica Materialização (v. coluna lateral, pág. 54). É impossível atingí-los com ataques físicos (incluindo-se aí armas mágicas, fogo, eletricidade; etc.). No entanto, eles são vulneráveis a todos os tipos de magia, e podem ser levados ao descanso eterno com a mágica Exorcismo (v. a coluna lateral da pág. 51).

As lendas sobre fantasmas são comuns e extremamente variadas. Veremos a seguir alguns dos tipos de fantasmas mais conhecidos.



DOPPELGANGER

As lendas sobre um duplo fantasmagórico, diferem muito umas das outras, mas existe uma idéia comum a todas que é a da pessoa executada por um crime que não cometeu. Normalmente estes espíritos são malignos e tentam fazer com que outros seres vivos sejam também executados por engano. O doppelganger assume a forma de uma pessoa inocente e virtuosa e realiza atos terríveis enquanto está nessa forma. Em geral, o doppelganger incita a vítima gradualmente, começando com pequenos insultos e levando-a mais tarde a realizar furtos, assaltos e assassinatos. Normalmente o foco do doppelganger é uma imagem da vítima, seja ela uma fotografia ou uma pintura, mas também pode ser um espelho; neste caso, o doppelganger só se materializa quando a vítima olha para o espelho. O único meio de exorcizar um doppelganger é descobrir primeiro sua verdadeira identidade. O doppelganger também desaparecerá, se o verdadeiro criminoso for encontrado e executado.

POLTERGEIST

Um poltergeist é um fantasma que está de alguma forma conectado às crianças. Ele pode ser o fantasma de uma criança morta, de uma mulher grávida ou simplesmente de alguém que amava crianças. Devemos pensar num Poltergeist como um fantasma que age como uma criança; ele fará birra, mentirá, brincará de esconde-esconde, etc. Entre seus poderes incluem-se na maioria das vezes a Telecinese e a Pirocinese, mas o GM pode escolher as mágicas e os poderes psíquicos mais apropriados, dependendo da origem do espirito. É raro um Poltergeist se materializar. Eles preferem atormentar suas vítimas numa tentativa de chamar a atenção para si mesmos, normalmente arremessando objetos através da telecinese. Se ninguém prestar atenção no Poltergeist, pode acontecer dele se tornar mais perigoso do que brincalhão, e usar seus poderes para ameaçar suas vítimas até conseguir o que deseja. Fica a cargo do mestre definir o que é exatamente que o poltergeist deseja, mas deveria ser algo que ele não teve durante a vida. Em geral, as crianças são as primeiras a notar um poltergeist, o que as transforma em excelentes candidatos a vítimas de embustes (conseqüência da imaginação hiperativa das crianças).

NAVIOS FANTASMAS

Uma lenda muito comum entre marinheiros e faroleiros é a do navio fantasma. Em geral, estas lendas derivam de longas histórias sobre navios perdidos em mares tempestuosos. Estes navios se materializam quando as condições existentes no momento em que eles se perderam, se repetem. Normalmente o navio fantasma é uma escuna com vários mastros ou um cliper, já que muitas destas lendas se originaram entre os séculos 15 e 18 (a era das grandes navegações). O navio fantasma é, quase sempre, comandado pelo fantasma de seu antigo comandante, e a tripulação normalmente se manifesta como esqueletos (apesar deles ainda assim serem fantasmas).

Dependendo da lenda, pode ser que o navio fantasma seja uma aparição inofensiva, ou pode acontecer do capitão e sua tripulação estarem querendo se vingar nos outros navios da área. É freqüente os navios fantasmas terem um efeito material no mundo à sua volta. Marinheiros são resgatados, e só depois de algumas aventuras é que eles descobrem que estão num navio fantasma. Existem notícias de navios fantasmas aparecendo no meio de batalhas navais modernas e interrompendo o combate. Os navios fantasmas também aparecem em cidades do interior para induzir os jovens do sexo masculino a embarcarem numa aventura fantasmagórica. O foco de um navio fantasma é a carcaça do navio afundado, que pode estar no fundo do oceano ou encalhado numa ilha próxima.

O CAVALEIRO SEM CABEÇA

Os cavaleiros sem cabeça são fantasmas de oficiais decapitados. Alguns deles são resultado de execuções - e os crimes terrenos que eles cometeram variam do assassinato à alta traição. Outros se originam de baixas em combate - soldados "decapitados com um único golpe" ou que tiveram sua "cabeça levada por um bala de canhão" são as histórias mais comuns. Os cavaleiros sem cabeça assombram a área onde foram mortos, seu foco é o pedaço de terra onde ele encontrou seu fim, ou até mesmo o machado e o cepo usados (se ele tiver sido executado). A criatura se materializa toda noite como uma figura sem cabeça, vestindo uma capa preta e montando um cavalo negro. Normalmente ele está à procura de alguma coisa que depende da natureza da lenda. Pode ser uma pessoa amada, um traidor, ou até mesmo sua própria cabeça. Os cavaleiros sem cabeça dão a impressão de terem um corpo físico, mas são incorpóreos como qualquer fantasma. A forma de ataque usada com



ÁREAS FÚNEBRES

A humanidade sempre teve um grande respeito por seus mortos, e vem através da história construindo conjuntos requintados para enterrá-los. As maiores câmaras mortuárias, pertencem aos faraós egípcios (v. A Pirâmide de Queóps, pág. 118). Existem exemplos de estruturas e câmaras em diversas culturas.

O conceito de funeral vem da noção de que o solo é sagrado, que teve origem nos tempos pagãos e da Deusa Terra. Muitas sociedades tribais enterravam seus mortos debaixo de pequenos montes de pedras acima do solo. Pode-se encontrar muitos destes túmulos em forma de domo em toda a América do Norte; os maiores deles são os Túmulos de Cahokia no estado de Illinois. Outras sociedades tribais preferem a cremação e a conflagração como meios de fazer com que o espírito entre no mundo espiritual.

Os cemitérios que conhecemos surgiram com a civilização moderna e o crescimento da população. Até o século XIX a maioria dos cemitérios fazia parte de uma capela ou de uma sinagoga, os cemitérios públicos só se tornaram uma coisa comum nos últimos 200 anos. Muitas famílias ricas tinham seus cemitérios particulares; na Europa os PCs poderão encontrar deles datando da Idade Média.

Os cemitérios modernos contêm áreas especiais reservadas para pessoas ricas ou proeminentes. Um túmulo é qualquer estrutura funerária acima do solo, enquanto que a cripta é construída no subsolo. Geralmente as duas são compostas de uma câmara contendo um ataúde de pedra elevado. Os túmulos que são protegidos de alguma forma (física ou magicamente) também são chamados de sepulcros. Os Mausoléus, túmulos grandes e imponentes, normalmente com vários compartimentos e com freqüência vários andares que apresentam um certo apreço arquitetônico e inscrições informativas. Normalmente eles contêm diversas sepulturas que geralmente pertencem à mesma família.



mais freqüência pelos cavaleiros sem cabeça é decapitar a vítima e usar a cabeça como se fosse sua. Os cavaleiros sem cabeça estão restritos a uma área de 8 quilometros de raio em torno de seu foco. Eles podem ser exorcizados normalmente, mas possuem valores muito altos de IQ, o que pode dificultar a operação.

Os cavaleiros sem cabeça podem se manifestar em campanhas ambientadas nos dias de hoje. Um equivalente moderno muito mais provável de ser encontrado é o motoqueiro que teve sua cabeça cortada por um fio estendido na estrada (um truque usado com freqüência por guerrilheiros). Um motociclista da SS sem cabeça aterrorizando as estradas da Normandia seria um encontro interessante.

LILITH

A Lilith é uma espécie de demônio fantasmagórico originário da mitologia babilônica, que aparece nos mitos gregos como Antaia. Ela é um espirito feminino noturno que se alimenta de sangue como um vampiro. Na maioria das vezes Lilith aparece para os homens na forma de uma mulher branca. Ela tentará seduzir a vítima (usando sua perícia "sex apeal" na qual ela tem um NH no mínimo igual a 18), e depois drenar sua HT da mesma forma que um vampiro (v. pág. 57). Algumas Liliths podem ser grandes conhecedoras de magia, especializadas em necromancia e mágicas de controle da mente. Suas origens ficam a cargo do GM, e entre as possibilidades se incluem prostitutas mortas, ou esposas traídas pelos maridos à procura de vingança.

Ghoul

ST: 14
DX: 9
IQ: 10
HT: 10/18

Deslocamento/Esquiva: 6/6
DP/RD: 1/1
Dano: 1D+1 corte*
Alcance: C

Tamanho: 1
Peso: 60 Kg
Origem: ML
Habitat: v. abaixo

*veja ataques especiais abaixo.

Nota: O que veremos a seguir é o Ghoul do horror clássico. O ***GURPS Fantasy*** *e o* ***Fantasy Folk*** *também apresentam uma raça chamada "ghouls" - apesar das pessoas comuns acharem que os dois são idênticos, isto está longe de ser verdade! O mestre pode usar ambos em sua campanha se desejar - isto deixará os jogadores o tempo todo em dúvida...*

Os Ghouls são criaturas sórdidas que vivem em cemitérios e se alimentam de carne humana. Eles não são mortos-vivos ou espíritos de pessoas mortas, e sim uma raça de criaturas vivas que evoluiu devido à tendência dos homens de enterrarm seus mortos num único lugar. Os ghouls parecem criaturas humanóides com um metro e meio de altura em média. Eles têm olhos e orelhas grandes pelo fato de serem noturnos e habitarem somente locais escuros (eles possuem Visão Noturna). Quando são encontrados num cemitério (de onde raramente saem), eles estão invariavelmente cobertos com resíduos de sepultura e são ofensivos tanto aos olhos quanto ao nariz (redutor igual a -2 nas Verificações de Pânico, é necessário um sucesso num teste de vontade para se abster de cobrir o próprio nariz).

Num combate, os ghouls normalmente mordem e agadanham. Os personagens que participarem de um combate com ghouls deverão ser bem sucedidos num teste de HT-2 para evitar uma infecção, já que as garras e as presas de um ghoul estão cobertas de carne humana em decomposição. Normalmente, os ghouls usam ossos como maças (1D+2 pontos de dano por contusão, NH igual a 10, sucesso num teste de HT-1 para evitar infecção). Eles são extremamente vulneráveis ao fogo, e sofrem uma quantidade de dano igual ao dobro da normal quando são atacados com fogo (as chamas, como no caso de tochas, são capazes de mantê-los a distância). Eles também evitam a luz, apesar dela não feri-los - os ghouls precisam ser bem sucedidos num teste de vontade para serem capazes de entrar numa área iluminada. O teste deverá estar submetido a redutores que podem chegar até a -10 dependendo da intensidade da luz.

Em geral, os ghouls vivem em "colônias" de mais ou menos doze indivíduos. Eles moram em túneis embaixo de áreas fúnebres (cemitérios, túmulos, etc.) de onde eles furtam sua dose diária de carne humana. Se o suprimento de carne humana se exaurir, eles enviarão batedores, tanto acima quanto abaixo do solo à procura de outros corpos. Eles nunca produzem seus próprios cadáveres, preferindo viver como comedores de carniça. As colônias de ghouls contém grandes tesouros, já que os ghouls pilham os mortos e armazenam suas riquezas. Algumas colônias usam estas bugigangas como moeda corrente, e pode acontecer delas ficarem desesperadas a ponto de usá-las em barganhas com humanos.

É possível que comunidades humanas sejam capazes de viver em simbiose com uma colônia ghoul. Os humanos poderiam fornecer os cadáveres em troca da forma eficiente de remoção que os Ghouls têm. Pode acontecer de algumas colônias de ghouls terem conexões com o mundo do crime, dando as riquezas pilhadas em troca de corpos frescos. O mestre pode, inclusive, desenvolver os ghouls como uma variação da raça humana, o que permitiria o cruzamento entre membros das duas e abriria a possibilidade de existirem PCs ghouls.



Gremlin

ST: 6 **Deslocamento/Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** ?
DX: 20 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 5 Kg
IQ: 14 **Dano:** 2D+3 corte **Origem:** ML
HT: 8 **Alcance:** C **Habitat:** C

Os gremlins são criaturinhas travessas que destroem máquinas e aparelhos complicados. Eles são uma invenção do século 20, uma personificação da terrível lei de Murphy. Normalmente, os gremlins trabalham em grupo, e somente onde e quando eles não podem ser vistos por humanos. Eles sabotam máquinas, aparelhos eletrônicos, automóveis e até mesmo aviões e foguetes, se tiverem uma oportunidade. Cada gremlin tem uma especialidade, e eles são muito eficientes quando trabalham em grupo; o tamanho do grupo depende do aparelho a ser sabotado. É dificil apanhá-los porque eles se movem com muita rapidez.

A altura dos gremlins varia entre 3 e 15 cm, dependendo de sua especialidade. Eles não usam magia, mas têm NH igual a 18 nas perícias Mecânica e/ou Eletrônica. São vulneráveis a qualquer tipo de ataque físico, inclusive explosivos e armas químicas. Os gremlins são inteligentes e falam uma língua própria (que os humanos têm dificuldade em aprender) - o que significa que é possível ponderar com eles. Existe a possibilidade de um humano "recrutá-los" para atacar a aparelhagem de alguma outra pessoa, mas em geral eles são completamente indiferentes aos interesses dos humanos e não necessitam de sua ajuda. Ninguém sabe quais são as motivações dos gremlins - talvez eles sejam agente físicos do caos e da entropia, tentando manter a desordem num mundo que está progressivamente se ordenando.

Bestas do Inferno

Os cães não são as únicas criaturas infernais que os PCs podem vir a encontrar. Praticamente qualquer animal pode adquirir aspectos demoníacos, e uma série de encontros com bestas infernais deixará qualquer grupo amedrontado. Quando estiver criando bestas do inferno, você deve começar com uma versão "normal" do animal. Dobre os valores de ST, DX e IQ e adicione 4 ao valor de sua HT, triplique seus pontos de vida. A maioria terá no mínimo DP e RD iguais a 2, e terá algum tipo de presa ou malignidade em sua mordida. Muitas vezes o ataque será venenoso.

Gatos

Os gatos, principalmente os pretos, são os animais de estimação preferidos pelos feiticeiros malígnos de todo o mundo. Um gato demoníaco poder ser um batedor ou um animal de guarda muito eficiente.

Cobras

Uma cobra sibilando com presas enormes e olhos vermelhos brilhantes trará à tona os medos mais profundos dos personagens (para não falar dos jogadores!). Elas são perfeitas para encontros numa floresta ou num deserto e se escondem com freqüência perto das pedras que os PCs têm de levantar...

Pássaros

Um único demoníaco não é normalmente uma ameaça muito grande — principalmente se os PCs tiverem acesso a boas espingardas. Porém um *bando* de pássaros pode transformar sua vida num inferno. Alguns pássaros atacarão com uma fúria suicida — o que pode ser perigoso se os personagens estiverem num avião na hora do ataque! E quando foi que a voz o periquito adquiriu aquele som estridente?

Aranhas

Ninguém gosta de aranhas. Principalmente quando elas são grandes, têm veneno escorrendo de suas presas, e estão subindo pelas costas de alguém para pôr ovos *em sua carne.*

Bruxa Malvada

ST: 8 **Deslocamento/Esquiva:** 4/4 **Tamanho:** 1
DX: 9 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 65 Kg
IQ: 12 **Dano:** 1D-2 conte **Origem:** ML
HT: 10 **Alcance:** C **Habitat:** M, F.

As bruxas são criaturas do sexo feminino extremamente feias que desejam a beleza a qualquer custo. Existem muitas lendas sobre estas criaturas; "Bela adormecida" e "Branca de neve" são apenas alguns exemplos.

A bruxa malvada geralmente escolhe uma jovem bonita como vítima, depois inicia um longo processo de aproximação e conquista de sua confiança. Mais cedo ou mais tarde a Bruxa Malvada acaba induzindo a vítima a ir a um local remoto e a coloca em transe usando a mágica Animação Suspensa (v. M, pág. 44). Depois, a bruxa malvada assume a aparência da vítima, passando a viver como a bela jovem. A mágica perde seu efeito se a vítima for revivida com a mágica Despertar (v. MB, pág.162) ou com a Contra-mágica para a animação suspensa (v. M, pág. 53). A bruxa malvada pode resistir à mágica de revitalização sendo bem sucedida num teste de IQ mais sua Aptidão Mágica e mais ou menos sua Vontade. Se a vítima for revivida, a bruxa malvada voltará à sua forma normal. Se isto não acontecer, a aparência artificial da Bruxa Malvada começará a se "gastar" voltando à sua forma original em 10 a 20 anos.

Na maioria das lendas envolvendo uma bruxa malvada, a vítima só pode ser revivida por um amor verdadeiro, ou no mínimo por alguém "destinado" a ser seu amor verdadeiro. O mestre pode simular este efeito subtraindo a quantidade de afeição que o operador tem pela vítima (uma avaliação que o GM terá de fazer) do custo em energia da mágica de revitalização. Exemplo: uma esposa, deveria valer -5 pontos, enquanto que "uma namorada casual" apenas -2.

As bruxas malvadas sabem as seguintes mágicas com NH igual a 20: Animação Suspensa (v. M, pág. 44), Subjugar (v. M, pág. 59), Trocar de Corpo (v. M, pág. 27) e Maldição (v. M, pág. 54). As bruxas malvadas podem ser mortas normalmente independente da forma em que elas estão. Se a bruxa malvada for morta enquanto está utilizando a forma da vítima, a vítima poderá ser acordada com um simples toque.

Cães do Inferno

ST: 16 **Deslocamento/Esquiva:** 12/8 **Tamanho:** 1-2
DX: 20 **DP/RD:** 2/2 **Peso:** 50-100 Kg
IQ: 20 **Dano:** 1D corte **Origem:** ML
HT: 14/20 **Alcance:** C **Habitat:** variável

Existem muitas lendas sobre cães demoníacos. Religiosamente, o cachorro pode ser visto como um símbolo da domação da besta; conseqüentemente, o cão selvagem assume conotações infernais. Outra origem provável para os cães do inferno são os cachorros raivosos, e cães raivosos podem muito bem ser a fonte de relatos falsos sobre cães do inferno. Em geral, os cães do inferno são canídeos imensos, com o pelo todo preto e olhos vermelhos, brilhantes como fogo. Nem todos são capazes de cuspir fogo, mas todos eles sabem fazer as Mágicas do Fogo.



Os dados de ataque relacionados acima correspondem às garras, mas alguns cães do inferno podem morder causando 1D+2 pontos de dano por corte. Os que cospem fogo, emitem um cone de chamas que pode ter até 6 Hexes de comprimento e causa 3D+3 pontos de dano por queimadura (ou, se preferir, você pode tratar este caso como a mágica Sopro de Fogo, M pág. 34). Eles têm NH igual a 20 em *todas* as Mágicas do Fogo.

Os efeitos dos ataques contra os cães do inferno dependem da idéia que o GM tem dessas criaturas. Se forem cães que realmente vieram do inferno convocados por um grande mal, somente a magia os afetará. Cães *possuídos* por demônios podem ser atacados fisicamente, e podem ser exorcizados como se se tratasse de uma possessão normal. Existem outras permutações possíveis, pode ser que eles sejam cães normais a serviço de um mestre psi, etc.

É também comum encontrar cães do inferno como animais domésticos de magos malígnos. Magos muito poderosos poderiam ter uma matilha destes cães guardando sua propriedade, ou talvez um vampiro rico viesse a usar estes canídeos malévolos para proteger sua cripta contra a interferência de mortais durante o dia, enquanto ele se encontra vulnerável.

ST: 20 **Deslocamento/Esquiva:** 20/18 **Tamanho:** 2
DX: 18 **DP/RD:** 3/4 **Peso:** 600 Kg
IQ: 12 **Dano:** 3D corte* **Origem:** ML
HT: 12/20 **Alcance:** C **Habitat:** D

* veja ataques especiais abaixo.

O Krpannga é um dingo[1] demoníaco que assombra os desertos da região central da Austrália. Ele parece com um dingo imenso, completamente sem pêlos, e com o corpo coberto de pústulas. Algumas lendas dizem que ele tem uma linha de pêlos ao longo da coluna vertebral. O kurpannga foi criado no Alcheringa[2] (v. pág. 120) por antigos feiticeiros do povo dos homens-serpente. Seu único propósito parece ser a destruição.

O Kurpannga ataca suas vítimas mordendo-as, mas sua simples presença pode ser usada como uma arma. Personagens a 20 hexes de distância de um kurpannaga terão de fazer uma Verificação de Pânico *por turno*. As regras de efeitos cumulativos do medo (v. pág. 24) devem ser usadas para refletir a crescente sensação de morte que a besta comunica. O Kurpannga sabe as mágicas Murchar Plantas (v. M, pág. 66), Envenenar Alimento (v. M, pág. 42), e Pestilência (v. M, pág. 65), e é capaz de fazê-las sem nenhum custo em energia.

[1] Cão selvagem da Austrália.

[2] O período sem fim da criação de todas as coisas segundo a mitologia dos Arunta, povo aborígene da Austrália.

MANITU

O Manitu deriva de lendas indígenas americanas, e representa o espirito vivo de um xamã morto. Este conceito também é encontrado em outras culturas tribais nas quais os xamãs e os feiticeiros são reverenciados.

Os manitus voltam ao mundo dos vivos devido a injustiças cometidas contra o xamã morto ou contra a tribo. Eles renascem entre os vivos na forma de um animal (na maioria da vezes um lobo, um urso, ou um veado), permanecendo naquela forma até o animal atingir a maturidade. A partir de então, o manitu passa a ser capaz de mudar da forma animal para a forma humana e vice-versa. Se for morto (em qualquer uma das formas), o manitu retornará até conseguir sua vingança sobre aqueles que cometeram as injustiças.

Os atributos de um manitu na forma humana têm valores acima da média (entre 12 e 14) e NH maior ou igual a 15 em Faca, Arremesso de Faca e Arco. Ele vestirá a pele do animal em cuja forma ele nasceu, o que lhe dará a DP e a RD do animal. O manitu é capaz de mudar para sua forma animal (trate como uma mágica Metamorfose com NH igual a 20), mantendo os atributos e habilidades daquele animal (v. MB, págs. 141-143). Ele possui também algumas habilidades mágicas, normalmente uma ou duas mágicas elementais ou sobre animais com NHs altos.

Na maioria das vezes, os manitus se manifestam quando os brancos cometem crimes contra os nativos americanos. A profanação de sítios mortuários sagrados, a violação de tratados, e outras injustiças atraem a atenção de um manitu se a tribo perder seu xamã através de um ato destes. Normalmente, demorará alguns anos para a criatura atacar, a partir do momento em que o manitu renasce como um animal. Os manitus atacam os homens brancos com selvageria enquanto se encontram na forma animal, depois mudam rapidamente para a forma humana, antes das autoridades chegarem. Sua sede de vingança nunca será saciada - a única forma de pará-lo é destruindo-o.

Ngojama

ST: 14 **Deslocamento/Esquiva:** 7/7 **Tamanho:** 1
DX: 13 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 70-85 Kg
IQ: 10 **Dano:** 1D+2 corte **Origem:** ML (África)
HT: 15 **Alcance:** C,1 **Habitat:** S, F

O Ngojama é um demônio humanóide coberto com uma pequena pelagem eriçada. Da palma de suas mãos nascem quatro garras de ferro, que o impedem de utilizar armas normais. Esta criatura vê tão bem no escuro quanto à luz do dia. Ela tem NH igual a 14 em Furtividade e normalmente prepara emboscadas para suas vítimas.

Os Ngojamas são usados por feiticeiros malígnos como assassinos ou guardiães. É possível convocá-los usando-se a mágica Convocar Demônios (v. M, pág. 65) e o



O PÁSSARO PIASA

O pássaro Piasa é uma criatura lendária dos índios Illini. Perto de Alton, Illinois existe um pássaro gigantesco esculpido na face de um enorme penhasco às margens do rio Mississipi. Foi avistado pela primeira vez pelo padre Marquette em 1673. O explorador francês percebeu que nenhum índio, independente de quão corajoso ele fosse, olhava na direção do entalhe. Isto era devido a uma lenda terrível sobre o pássaro que ainda é contada naquela região.

Piasa na língua dos Illini significa "o pássaro que devora homens". Milhares de anos antes da chegada dos colonizadores brancos, o pássaro controlava a maior parte do território; ele era capaz de carregar um veado em suas garras e lavá-lo para seu ninho no penhasco onde serviria como alimento. Uma vez, ele confundiu um caçador indígena com um pequeno antílope, e desde então passou a querer apenas carne humana. Muitos guerreiros tentaram matar o pássaro sem sucesso. Finalmente um chefe chamado *Ouatoga* partiu numa jornada solitária em busca da besta, jejuando durante várias semanas e rezando para que o grande espirito o guiasse. O espirito apareceu para Ouatoga em um sonho e lhe disse para reunir 20 de seus melhores guerreiros e se esconder, enquanto outro guerreiro serviria de isca.

Ouatoga era corajoso e se ofereceu para ser a isca. O pássaro foi avistado no alto do penhasco e caiu sobre o chefe rápido como um raio. Todos os 20 guerreiros dispararam suas flechas e o pássaro caiu gritando dentro do rio. Ouatoga estava salvo e a imagem do pássaro foi encravada na montanha como comemoração.

Se um animal deste tipo existiu no passado é possível que existam outros vivendo nas montanhas do vale do Mississipi. Existem muitas lendas sobre criaturas gigantes entre as nações indígenas. Falam-se de ursos e peixes gigantes — até mesmo o pé grande pode ter sua origem em alguma lenda indígena. xamãs que foram mortos pôr estas bestas são bons candidatos para se transformarem em manitus, e podem dar uma ajuda inesperada a investigadores que estiverem tentado descobrir a verdade que existe por trás das lendas.

conhecimento do ritual de convocação apropriado. Eles são notoriamente difíceis de controlar - bônus igual a +3 nos testes de Vontade destes demônios depois de terem sido convocados.

Zumbis Vodu

Zumbis criados por sacerdotes vodu ou *boccor* (v. coluna lateral da pág. 116) são feitos a partir de pessoas vivas, usando-se um ritual que envolve um veneno de contato. Eles podem ser postos a descansar pelo sabor do sal ou pela visão do mar, também é possível que um mago poderoso devolva um zumbi à vida normal. Os zumbis são monstros de uma cultura nascida do trabalho forçado, o horror não está em ser atacado por um deles, e sim *em se transformar num* — um escravo insensível e sem sentidos, desprovido de mente por toda a eternidade.

Em campanhas históricas, fazendeiros demoníacos podem ter trabalhadores e servos zumbis, e o povo do local guarda os túmulos de seus parentes à noite para o caso de a "morte" não ter sido natural, e sim causada por algum veneno zumbi. Hoje em dia, tornar-se um zumbi é a maior punição possível para as transgressões sociais. Poderia acontecer a qualquer pessoa, de um criminoso violento a um antropólogo curioso



Hárpias

ST: 15-18 **Deslocamento/Esquiva:** 10/6# **Tamanho:** 1
DX: 12 **DP/RD:** 1/1 **Peso:** 50 Kg
IQ: 5 **Dano:** 1D corte **Origem:** ML (Grega)
HT: 16 **Alcance:** 1 **Habitat:** AS, Ilhas

Hárpias são criaturas com a parte superior do corpo de aspecto humano e a parte inferior de ave. A voz delas é muito bonita, tão linda que qualquer pessoa que as ouve sente-se compelido a se aproximar.

Isto é um erro terrível, já que elas vivem em costões rochosos perto da costa, com pedras pontudas e afiadas que são escondidas pela maré turbulenta. Aqueles que se aproximam acabam invariavelmente naufragando devido às pedras, e as Hárpias se aproximam voando para se alimentar de sua carne!

Sua canção é uma mágica Condicionamento (v. M, pág. 59) com Nível de Habilidade igual a 21! Cada Hárpia, além da primeira, adiciona +1 ao NH. Estes bônus não afetam a resistência - lembre-se que para efeito de resistência, nunca se considera que o NH do operador naquela mágica é maior do que 16 - mas eles afetam o alcance. A relação entre a distância e o efeito conseguido com a mágica é ditado pela Tabela de Parâmetro Velocidade/Distância e Tamanho existente na página 201 do MB. (Ignore os parametros TR, Prec, e ½D - use apenas os modificadores de alcance.) Portanto, 10 Hárpias (NH básico igual a 30) tem um NH efetivo igual a 16 a 400 metros de distância enquanto que uma Hárpia (NH básico igual a 21) tem um NH efetivo igual a 16 a uma distância de apenas 15 metros.

Os personagens que falharem no teste de resistência *deverão* fazer tudo o que puderem para aproximar o navio o mais possível da origem da canção. Esta aproximação poderá provocar lutas num navio - inclusive com a utilização de armas: os aventureiros enfeitiçados *deverão* tentar se aproximar ainda mais. Esta sensação durará dez minutos após eles terem saido da área de efeito da mágica, e depois desaparecerá.

Aqueles que estiverem sob o efeito da mágica e naufragarem não terão força de vontade quando forem atacados pelas Hárpias - eles aceitarão a morte passivamente. Se algum personagem que conseguiu resistir à mágica também naufragar, ele poderá lutar. As Hárpias causam 1D pontos de dano por corte com suas garras. Elas não são capazes de voar para muito longe ou por muito tempo, mas conseguem permanecer 5 turnos no ar antes de serem obrigadas a pousar. Seu deslocamento na terra ou na água é igual a 3 hex/turno, e no ar igual a 10 hex/turno.

Rumores: Também se diz que a canção das Hárpias induz ao sono. Não é possível produzir este efeito apenas com a mágica Condicionamento, mas isto pode ser feito se considerarmos que a voz das Hárpias faz uma mágica Sono Coletivo (v. M, pág. 57) no primeiro instante em que as vítimas estiverem a uma distância menor ou igual a 10 metros.

Existem pessoas que dizem que elas não se parecem com pássaros mas têm a forma de sereias. De qualquer maneira, suas mãos ainda assim tem garras e causam 1D pontos de dano por corte. Se este rumor for verdade, as Hárpias não serão capazes de voar, mas elas se deslocarão a 10 hex/turno na água e a 1 hex/turno na terra.

Outras dizem que elas só podem cantar durante tempestades, e que elas choram quando faz tempo bom porque passam fome.

Espírito da Caveira

ST: 0 **Deslocamento/Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 1
DX: 14 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 0
IQ: 10 **Dano:** 2 pontos de dano **Origem:** ML
HT: 20 **Alcance:** C **Habitat:** variável

Os espíritos da caveira são espíritos malígnos criados a partir da força vital de um crânio humano (v. a mágica de mesmo nome na pág. 64 do M). Os espíritos da caveira têm uma forma vaporosa e fantasmagórica. Eles não usam armas, mas atacam com um toque congelante que é impossível bloquear ou aparar - a única defesa contra ele é a esquiva. O toque causa dois pontos de dano; as armaduras não oferecem proteção contra ele. É possível confunfir um espírito da caveira, mas eles nunca dão ouvidos a pedidos de clemência ou a tentativas de negociação.

Para se combater um espirito da caveira é preciso usar Mágicas do Fogo ou a mágica Jato de Ar; as outras mágicas de combate são inefectivas. Espadas, machados e outras armas grandes de metal causam 2 pontos de dano, independente de seu tamanho exato. Armas de madeira, flechas, balas, etc. causam um ponto de dano.

Cadáveres que se levantam de suas tumbas para caminhar novamente sobre a terra são considerados mortos-vivos. Neste grupo se incluem os zumbis, as múmias, os esqueletos e os vampiros, apesar destes últimos serem muito mais inteligentes e poderosos e, por esse motivo, merecerem um tratamento especial.

Os mortos-vivos tem um lugar de destaque nas lendas de horror, principalmente porque eles desafiam a continuidade da morte e lembram aos mortais que ela existe. Eles são sempre animados por uma força externa, normalmente mágica e altamente malígna.

Zumbi

ST: 11 **Deslocamento/Esquiva:** 5/3 **Tamanho:** 1
DX: 10 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 60-80 Kg
IQ: 8 **Dano:** 1D+1cont **Origem:** ML
HT: 10/15 **Alcance:** C **Habitat:** variável



Os zumbis são corpos mortos, animados por meio de uma magia poderosa, sob o controle de seu "criador". Normalmente eles são humanos, mas nem sempre - imagine o fiel animal de estimação da família retornando do mundo dos mortos para aterrorizar seus antigos donos.

Os zumbis podem utilizar qualquer tipo de arma, de barras de ferro a pistolas automáticas calibre 45, mas eles são muito mais eficientes com armas de mão do que com armas de fogo (é raro um zumbi se lembrar de mirar ou recarregar a arma). Os zumbis seguem as ordens verbais dadas por seu criador ou por qualquer pessoas que ele lhes diga para obedecer. Os zumbis também podem ser "programados" com comandos simples: "Ataque qualquer pessoa que entrar neste quarto, com exceção de mim, e continue atacando até ela sair". Se o criador do zumbi programado morrer ou nunca mais voltar, o zumbi ficará no mesmo lugar para sempre, eternamente vigilante e pronto para executar as ordens recebidas.

Zumbis não sentem dor, nunca ficam atordoados, e não estão estão sujeitos a penalidades devido a ferimentos. Se tiver um membro mutilado durante um combate, o zumbi continuará lutando, nem que para isto ele tenha de se arrastar pelo chão. A falta de um pé reduzirá seu deslocamento para 4; a falta de uma perna ou de dois pés reduzirá este valor para 2; um zumbi sem pernas mas com um braço bom, arrastar-se-á com um deslocamento igual a 1. Quando a HT de um zumbi chega a 0 ele está "morto", e começa a se decompor rapidamente. Depois de ter sido "morto" o zumbi não pode mais ser reanimado.

As mágicas Cura Superficial e Cura Profunda funcionam em um zumbi, mas nenhuma outra mágica de cura terá efeito. Algumas lendas dizem que se um zumbi ingerir comida doce ou temperada, ele voltará ao túmulo, pois a comida faz com que ele perceba que está morto! Depois que o Zumbi foi "morto", a mágica deixará de funcionar em seu corpo.

Os zumbis do vodu são discutidos na coluna lateral da pág. 54.

Múmia

ST: 11 **Deslocamento/Esquiva:** 5/5 **Tamanho:** 1
DX: 10 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 60-80 Kg
IQ: 10 **Dano:** 1D+1 cont* **Origem:** ML
HT: 10/15 **Alcance:** C **Habitat:** variável

*veja abaixo para ataques especiais.

As múmias são corpos de egípcios embalsamados reanimados. A antiga religião egípcia exigia que o corpo físico fosse preservado da melhor maneira possível. As tentativas de mumificação mais antigas que se conhece foram feitas por volta de 2.600 a.C., apesar de corpos de períodos anteriores terem sido preservados naturalmente pelo efeito dessecante da areia em que eles eram enterrados. Normalmente, as múmias são reanimadas com magia, apesar de ser possível usar folhas de tana (que estão de posse da Cabal, v. pág. 38) para reviver e manter múmias.

Os faraós são o tipo mais comum de corpos mumificados, mas com certeza não são o único. Mulheres, sacerdotes, vizires, capatazes de uma turma de operários, na verdade, qualquer pessoa com dinheiro e poder podia ser mumificada. Além disso se mumificava todo tipo de animal: pássaros, gatos, lobos, cães, cavalos e até mesmo peixes, cobras e crocodilos.Imagine um cenário em que um grão vizir, ao ser revivido, cria um exercito de garças ou de najas para cumprir suas ordens.

A múmia é uma espécie de zumbi, sujeita às mesmas regras gerais já expostas. Os parâmetros fornecidos anteriormente foram compilados tendo em mente a múmia de um ser humano melhor que a média. As múmias têm também diversas características especiais:

As múmias raramente atacam de forma direta, preferindo sempre emboscar suas vítimas. O ataque favorito de um múmia é estrangular o oponente pelas costas. Se uma múmia conseguir agarrar uma pessoa por trás, ela continuará estrangulando sua vítima até ela morrer ou conseguir se desvencilhar (v. MB, pág.112). É possível queimar uma múmia; qualquer ataque que cause mais do que 4 pontos de dano por fogo "acenderá" a múmia, e ela sofrerá mais 2 pontos de dano por turno até ser destruída.

As tumbas das múmias são em geral repositórios de riquezas fabulosas e de um imenso conhecimento arqueológico, mas as múmias são normalmente dirigidas por seus criadores ou por sua própria vontade de executar uma vingança terrível sobre qualquer pessoa que tenha ousado violar sua tumba. São poucas as múmias que *não* são controladas por outras entidades - trata-se de magos poderosos que ludibriaram a morte assumindo eles mesmos a forma imortal da múmia. Eles são malignos, independentes e muito inteligentes. Em geral, as múmias deste tipo são servidas por zumbis menos poderosos de vários tipos. Pode ser que elas queiram apenas ser deixadas em paz ou que enviem seu exército em busca de um novo corpo perfeito...



Uma forma de vingança é a "maldição de múmia". Qualquer pessoa cuja pele tenha sido tocada por uma múmia durante um combate (independente do toque ter causado dano ou não) deverá fazer um teste de HT depois do encontro; no caso de uma falha, ele terá adquirido a maldição. Um personagem amaldiçoado deverá jogar contra seu HT básico uma vez por semana, uma falha nesta jogada significa a perda de um ponto de vida. Quando o valor de sua HT chegar a zero, o personagem entrará em coma e ficará muito parecido com uma múmia. Se não for ajudado, ele morrerá mas seu corpo não entrará em decomposição. Ele não se transformará automaticamente numa múmia, mas qualquer mago que souber a mágica Zumbi (v. M, pág. 64) terá um bônus igual a +4 se tentar usá-la nele.

Existe uma cura para esta doença, mas somente o GM pode decidir o que ela é. A cura pode ser mágica ou psíquica, pode ser uma planta que cresce num local distante, ou um amuleto usado pela múmia original. Resumindo, trata-se de uma nova saga.

Esqueleto

ST: 9 **Deslocamento/Esquiva:** 6/6 **Tamanho:** 1
DX: 12 **DP/RD:** 0/* **Peso:** 45-65 Kg
IQ: 8 **Dano:** 1D-1 cont **Origem:** ML
HT: 10 **Alcance:** C **Habitat:** variável

*V. a RD abaixo.

Os esqueletos são basicamente zumbis sem carne, e podem ser descritos como mortos-vivos que foram animados muito depois da putrefação de seus corpos. Eles diferem dos zumbis apenas na natureza física.

Da mesma forma que os zumbis, os esqueletos também usam várias armas em combate. Os esqueletos tem uma RD igual a 2 contra golpes de ponta. Os ataques cortantes e perfurantes causam apenas o dano básico nos esqueletos, sem a aplicação de qualquer *multiplicador*. Os ataques que geram dano por contusão, por outro lado causam o dobro do dano básico. É dificil acertar esqueletos com armas de projetil devido à sua estrutura; todos os ataques com armas de fogo, flechas e similares estão submetidas a um redutor igual a -3.

Liche

ST: 15 **Deslocamento/Esquiva:** 5/5 **Tamanho:** 1
DX: 12 **DP/RD:** 0/0 **Peso:** 60-75 Kg
IQ: 18 **Dano:** 1D+1 cont **Origem:** ML
HT: 12 **Alcance:** C **Habitat:** cidades

O Liche é a forma morto-viva de um necromante. Em geral, quando um mestre da magia da morte teme por sua vida, ele faz a mágica Aprisionar Alma para transferir sua alma para um recipiente (v. coluna lateral, pág. 44). O Liche é criado quando a alma é transferida para um corpo morto (normalmente o corpo original do necromante,

mas nem sempre). O Liche manteria os atributos e perícias do necromante (os números relacionados acima são valores médios). Muitas vezes, os liches saem à procura daquele que os destruiu a fim de eliminá-lo da maneira mais mórbida possível. Os liches são invariavelmente mestres da necromancia, e geralmente andam acompanhados por uma escolta de zumbis e espíritos da caveira. As regras de dano e cura para zumbis também se aplicam aos liches.

Numa campanha, o Liche é um ótimo NPC vilão. Ele pode ter uma organização subterrânea de zumbis para fazer o trabalho sujo, que pode inclusive ter conexões com a máfia. Um liche pode também ter se aliado a uma colônia de Ghouls, utilizando-os para conseguir corpos para suas experiências necromantes. Pode ser até que alguns liches sejam membros da Cabal ou de alguma outra conspiração nefasta, e se mostrem oponentes muito mais estimulantes do que qualquer mago "vivo".

Draugr

ST: 20-22
DX: 10
IQ: 8
HT: 17/24

Deslocamento/Esquiva: 7/5
DP/RD: 0/0
Dano: 2D-1 cont
Alcance: C

Tamanho: 1
Peso: 200 Kg
Origem: ML
Habitat: túmulos

O Draugr é um morto-vivo da mitologia nórdica. Eles aparecem como cadáveres imensos e inchados cobertos de pústulas e equimoses. As armas que causam dano por perfuração e as balas não afetam os Draugrs. Além disso, muitas destas criaturas tem defesas especiais (imunidade contra armas afiadas, só podem ser feridos com prata ou magia, etc.) que podem ser definidas pelo mestre em cada caso. Os Draugrs são afetados pelo dano da mesma forma que os zumbis. Venenos e mágicas de controle de emoções não têm nenhum efeito sobre estas criaturas.

Durante os combates, os Draugrs tentam segurar suas vítimas e matá-las por esmagamento, causando a quantidade de dano indicada acima por turno (v. MB, pág. 111). A única coisa que oferece proteção contra este dano são as armaduras de placas. Normalmente, os Draugrs que são derrotados num combate deixam de assombrar a área, mas muitos deles só "morrerão" de verdade se seus corpos forem destruidos (com fogo, ácido, etc.).

Vampiro

ST: 20
DX: 12
IQ: 12
HT: 18

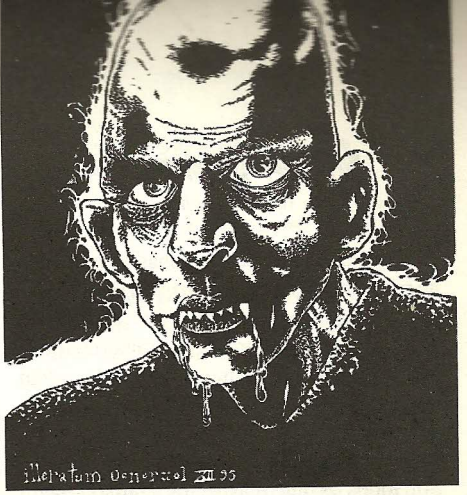
Deslocamento/Esquiva: 7/7
DP/RD: 0/2
Dano: 3D+2 cont
Alcance: C

Tamanho: 1
Peso: 60-90 Kg
Origem: ML
Habitat: variável

Os vampiros são uma espécie poderosa de morto-vivo que mantém sua vida alimentando-se com a energia dos vivos. Eles são provavelmente as criaturas sobrenaturais mais conhecidas do mundo. As lendas sobre vampiros são comuns em praticamente todas as culturas de todas as épocas - Na maioria das línguas, é possivel encontrar uma palavra que significa "vampiro", seja ela moderna ou antiga. A universalidade dos vampiros pode ser atribuída a muitos fatores.

As lendas sobre vampiros têm sua origem numa personificação arquetípica da doença. Os vampiros originais do folclore são geralmente feios, pálidos e malformados (você encontra nos filmes já realizados sobre Nosferatu um tratamento adequado do assunto). Eles eram a "praga ambulante" que sugava a energia da vida, e se espalhava pela terra transformando suas vítimas em seres de sua raça. Muitas das noções modernas sobre vampiros podem ser reduzidas a este conceito original. Exemplo: a aversão que os vampiros sentem pelo alho é devida às qualidades nutritivas e medicinais do bulbo (muitas das lendas sobre vampiro se originaram na Europa central, onde o alho é um elemento importante na dieta popular). A noção pagã de vampirismo, que deriva de cultos ancestrais, baseia-se na natureza sagrada do sangue, que guarda a essência ou "alma" de um indivíduo. Desse modo, para muitos povos antigos, a doença representada pelo vampiro era tanto física como espiritual.

A expansão do cristianismo no mundo ocidental transformou muitos conceitos pagãos, entre eles, o vampiro. O aspecto sagrado do sangue transformou-se no aspecto divino da alma. Os vampiros passsaram a ser instrumentos de Satã rejeitados pela terra sagrada que se alimentavam de pecadores. Os homens e as mulheres que levavam vidas extraordinariamente más tornavam-se contra sua vontade instrumentos do



Magia Vampirica

Um vampiro sabe automaticamente as seguintes mágicas com NH igual a 15: Metamorfose, Roubar Vitalidade, Controle de Mamíferos, Subjugar, e Corpo de Ar. Estas mágicas são inerentes à natureza mágica do vampiro, elas não podem ser modificadas ou melhoradas, nem são afetadas pelo nível de Mana do local (exceto em áreas de nível de mana nulo, onde elas não funcionam). Os vampiros podem aprender outras mágicas, e podem até mesmo ser magos, mas eles não podem desenvolver estas mágicas "inerentes". No entanto, não existe nenhum custo em energia para um vampiro usar qualquer uma destas mágicas!

Metamorfose: O vampiro pode assumir a forma de um morcego ou de um lobo.

A forma de morcego tem os mesmos valores de IQ e HT que o vampiro, mas sua ST é 6, e a DX é tem um bônus igual a +2. O vampiro não ataca nesta forma, mas utiliza-a para fugir (Velocidade igual a15!).

A forma de lobo tem os mesmos valores ST e IQ que o vampiro, mas a DX se torna 14 e a HT tem um bônus igual a +2. O lobo tem DP igual a 1 e RD igual a 3; sua velocidade é 9. O lobo pode morder em combate de perto causando uma quantidade de dano baseada em sua ST (v. MB, pág. 136).

Enquanto está em qualquer uma desta formas, o vampiro mantém suas qualidades vampíricas (não pode ser ferido por armas de metal, é repelido por símbolos sagrados, etc.). Cada transformação demora três segundos.

Roubar Vitalidade: para cada minuto que o vampiro passar se alimentando de uma vítima inconsciente ou indefesa, a vítima perderá 3 pontos de HT enquanto ele ganha 1 ponto de HT ou de ST à sua escolha. Se o HT da vítima cair abaixo de 0 ela morre.

As marcas deixadas pela mordida são inconfundíveis. O vampiro deve morder o pescoço da vítima diretamente — ele não pode drenar o sangue da vítima em um copo.

Controle de Mamiferos: O vampiro pode controlar as ações de um mamífero grande (qualquer tamanho) ou de um grupo de mamíferos pequenos (até 50 kg de peso total). Esta mágica pode ser usada em mamíferos inteligentes (IQ maior ou igual a 8), mas eles oferecem resistência com IQ+2.

demônio após a morte. O crucifixo e a bíblia passaram a ser instrumentos poderosos contra os vampiros. No início, a igreja católica, negou a existência dos vampiros como sendo uma superstição, mas no século XV publicou um documento que tinha a intenção de ser um guia de caça e eliminação de vampiros.

A imagem moderna dos vampiros deve muito à literatura inglesa do século XIX. Os glamurosos nobres europeus representavam tudo que os ingleses desdenhavam: segredos ocultos, potência sexual e a velha ordem versus o novo individualismo. Os poetas Byron, Shelley e Polodori eram fascinados por vampirismo e faziam com freqüência referências a ele em seus trabalhos. Em 1847, o público inglês ficou encantado com uma história intitulada "Varney the Vampire" publicada como um "penny dreadful[1]" da época. O vampirismo se tornou o assunto do dia em vários círculos ingleses, o que preparou o terreno para um importante romance que surgiria em 1897.

O romance *Drácula* de Bram Stoker definiu o vampiro moderno. O predador noturno de capa preta, que dorme em seu caixão durante o dia é o precursor dos filmes sobre vampiro do século 20. O livro de Stoker alcançou uma grande popularidade na época em que foi lançado, e continua sendo muito lido até hoje, apesar dos conceitos de vampirismo estarem sendo redefinidos pelo cinema atual.

As inúmeras lendas a respeito dos vampiros estão muito além da capacidade deste livro. Os mestres devem se sentir encorajados a criar suas próprias lendas sobre vampiros que só existirão em sua campanha. O GM deveria decidir o que o vampiro representa em termos do que a sociedade considera maligno ou anti-social. A partir deste conceito, ele deve deduzir os poderes e as fraquezas dos vampiros. Depois que o mestre tiver decidido exatamente o que o vampiro é, deverá ser fácil lidar com o que quer que os PCs inventem contra ele.

As informações e atributos relacionados abaixo baseiam-se na noção moderna ocidental de vampiro, como ela se encontra definida no folclore, na literatura e no cinema. Todos os poderes e desvantagens dos vampiros devem ser considerados *opcionais*, e podem ser ignorados ou modificados de acordo com as necessidades da campanha do GM. Uma técnica, utilizada no filme *Capitain Kronos, Vampire Hunter*, é assumir que existem muitos *tipos* de vampiros. Dessa forma, os caçadores de vampiro não saberão automaticamente as fraquezas de sua presa, e terão de investigar para descobri-las.

PODERES

Os vampiros são extremamente poderosos. Os valores relacionados para os atributos são os de um vampiro *médio*. Os vampiros têm as vantagens Visão Noturna e Imunidade. Eles não envelhecem, e possuem grandes habilidades mágicas (v. a coluna lateral). Não são afetados por armas de metal, nem mesmo as encantadas (v. nota sobre armas de prata abaixo). Armas feitas de madeira ou qualquer outro material orgânico têm efeito total. Os ataques mágicos, psíquicos ou energéticos também têm efeito total sobre os vampiros.

É impossível capturar a imagem de um vampiro por meios mecânicos. Isto advém de um conceito cristão representado pela crença de que os espelhos e as máquinas fotográficas aprisionam a "alma" da pessoa. Esta habilidade pode não estar presente em lendas que provêm de fontes não cristãs - decisão a cargo do GM.

DESVANTAGENS

Existem algumas coisas que tornam a vida de um vampiro mais difícil:

Um vampiro não é capaz de cruzar água corrente usando seus próprios poderes. Isto nos leva de volta à metáfora da "doença", devido às propriedades limpadoras da água corrente. "Água corrente" significa um rio ou um riacho, *não* a água que corre pela sarjeta depois de se ter lavado um carro - Os mestres devem usar o bom senso. Algumas lendas dizem que vampiros são capazes de cruzar água corrente durante a maré vazante ou no exato momento da mudança da maré.

Os vampiros podem permanecer ativos durante o dia mas submetidos a grandes penalidades. Eles sofrem um ponto de dano para cada minuto de exposição direta à luz do sol, mas este dano pode ser diminuído à metade se o vampiro estiver usando uma capa com capuz, ou algum outro tipo de roupa pesada. Mesmo dentro de casa, a DX dos vampiros está submetida a um redutor igual a -4 durante o dia. Os outros poderes não são afetados.

MAGIA VAMPIRICA

(continuação)

Subjugar: A pessoa que falhar numa jogada de resistência contra esta mágica (jogue contra IQ) torna-se um escravo fiel do vampiro e obedece *qualquer* ordem não importa o quão perigosa ela seja. O Vampiro deve dar a ordem verbalmente ou pôr escrito, apesar de que a vítima protegerá automaticamente o vampiro, mesmo que ele não ordene que ela o faça. Sob todos os outros aspectos a pessoa estará mentalmente normal e alerta. Ela será incapaz de explicar (e nunca estará disposta a discutir ou até mesmo pensar sobre) sua lealdade para com o vampiro.

Esta mágicas demora três segundos para ser feita, e dura até um minuto depois de o vampiro sair da presença da vítima, a não ser para o agente do vampiro (veja abaixo). Um agente permanece subjugado indefinidamente, mesmo quando está longe do vampiro.

Se uma vítima conseguir resistir uma vez ao vampiro, ela estará imune para sempre à mágica Subjugar deste vampiro em particular.

No entanto, Se falhar na jogada de resistência à mágica do vampiro a vítima estará submetida a um redutor igual a -2 em sua jogada de resistência na próxima vez que o vampiro tentar usar a mágica sobre ela. Esta penalidade é *cumulativa* — uma vítima que tiver sido encantada três vezes consecutivas estará submetida a um redutor igual a -6 na próxima vez que tentar resistir ao vampiro. Quando este modificador chegar a -10 (depois de cinco tentativas bem sucedidas), o vampiro poderá escolher aquela pessoa como seu *agente*.

O agente de um vampiro permanece subjugado 24 horas pôr dia, e devotará sua vida a cuidar do vampiro e protegê-lo. Um vampiro só pode ter um agente por vez, mas ele pode libertar ou trocar de agente a qualquer momento desde que o novo tenha um redutor igual a -10 em suas jogadas de resistência.

Corpo de Ar: O corpo do vampiro se torna vaporoso, assim como sua roupas e objetos pequenos que ele esteja carregando. Neste estado, ele pode mudar de forma, passar por buracos, flutuar pelo ar, etc. Ele não pode mais ser afetado pôr ataques físicos, mas também não pode causar dano físico.

O vampiro não pode passar diretamente da forma de névoa para a de morcego ou lobo. Ele tem de se transformar em humano primeiro. Cada transformação envolvendo o estado vaporoso demora 5 segundos. Um vampiro morrerá instantaneamente se for exposto à luz do sol direta enquanto estiver na forma de névoa.

[1] Livro barato de contos policiais ou histórias de pavor

Todos os dias, os vampiros perdem 1 ponto de vida ao meio-dia, e continuam perdendo 1 ponto por hora até se "alimentarem" (veja abaixo). Além disso, ele perde dois pontos *extras* ao meio-dia se não passar o dia inteiro (do nascer ao por do sol) descansando sobre seu solo nativo (ex.: num caixão forrado com terra de seu país de origem). Se o caixão de um vampiro for aberto durante o dia, enquanto ele se encontra em seu interior, ele ficará mentalmente atordoado, e terá que ser bem sucedido num teste de IQ antes de ser capaz de reagir. Isto deverá dar ao (prestes a se tornar) matador de vampiros o tempo necessário para realizar seu serviço.

A perda diária de HT de um vampiro só pode ser recuperada se ele drenar a *força vital* de uma vítima apropriada. Em geral, a única "vítima apropriada" é um ser humano, apesar de existir a posibilidade de elementos de fantasia ou ficção cientifica - a critério do mestre - acrescentarem alguma variação ao cardápio do vampiro. Os vampiros nunca recuperam sua HT simplesmente descansando - eles têm de usar a mágica Roubar Vitalidade (v. a coluna lateral). As mágicas de cura tratarão os ferimentos que o vampiro vier a sofrer em combate, mas não sua perda diária de HT. Quando a HT de um vampiro chega a zero ele se transforma instantaneamente em cinzas.

A "força vital" que o vampiro suga de suas vítimas pode ser de vários tipos. Na maioria das vezes é sangue, mas alguns vampiros drenam Fadiga, Força de Vontade, ou até mesmo energia mágica ou psíquica. Não interessa o tipo de força que está sendo drenada, a vítima sempre perde HT durante o processo de alimentação do vampiro. Dependendo do tipo de vampiro, a vítima pode perder mais alguma coisa. Exemplo: uma vítima que perde força de vontade para um vampiro terá os testes de vontade (inclusive Verificações de Pânico) que vier a fazer no futuro submetidos a modificadores negativos. O GM deve determinar com precisão quais são os efeitos que seu vampiro causa em suas vítimas, de acordo com sua natureza e de suas necessidades alimentares.

Como Eliminar um Vampiro

Se um vampiro sofrer uma quantidade de dano grande o suficiente durante um combate, ele simplesmente se transformará em cinzas (apesar da maioria usar a mágica Metamorfose ou a mágica Corpo de Ar para escapar antes disto acontecer). Se um vampiro for pego numa posição vulnerável - dentro de seu caixão durante o dia - ele poderá ser morto instantaneamente atravessando-se seu coração com uma estaca de madeira. Trate este caso como um ataque com uma lança de duas mãos, com um bônus igual a +4 pelo fato do alvo ser estacionário, e um redutor igual a -3 pelo fato do ataque visar um órgão vital o que dá como resultado um modificador igual a +1. Se o vampiro perder pelo menos um ponto de vida devido a este ataque depois de sua armadura e sua RD terem sido descontadas, ele estará morto.

O atacante pode mirar se quiser, para aumentar suas chances de acertar, mas o vampiro terá uma chance de sair de seu estado de atordoamento por turno (como descrito anterioremente). Qualquer pessoa que hesitar diante de um vampiro atordoado correrá um grande risco.

Os vampiros também podem ser destruídos por decapitação. Neste caso temos um redutor igual a -5 pelo fato do alvo ser a cabeça, (o que resulta num modificador total igual a -1 pelo fato do alvo ser estacionário). No entanto, é necessário causar um dano igual a HT/2 para separar a cabeça do corpo. A cabeça deve então ser enterrada separada do corpo, do contrário, o vampiro voltará à "vida" depois de 1D dias.

Em algumas lendas, as armas de prata são efetivas contra vampiros; os PCs que confiarem nessa informação poderão estar metidos numa enrascada. Será necessário um sucesso num teste de Ocultismo-2 para desccobrir que isto não é verdade!

Às vezes, um vampiro pode ser "repelido" por um símbolo sagrado carregado por alguém que acredita nele. Se alguém fizer uma tentativa deste tipo, o mestre deverá fazer uma disputa de IQ entre o vampiro e a vítima (a Força de Vontade ajuda neste caso!). Se perder, o vampiro será incapaz de tocar o símbolo ou a pessoa que o empunha, e terá de permanecer a uma distância de pelo menos 3 hexes, mes-

Tornando-se um Vampiro

Se for morta pela mágica Roubar Vitalidade de um vampiro, a vítima voltará como um vampiro, especialmente se o vampiro original assim o desejar. O novo vampiro voltará depois de 1D noites, Inconvenientes pequenos, como estar enterrado sete palmos debaixo da terra, não impedirão o novo vampiro de se erguer (apesar de existir a possibilidade de outras precauções funcionarem, veja abaixo). Um novo vampiro volta com HT igual a 3. Ele tem de se alimentar logo para não morrer.

Se o novo vampiro for permanecer ativo durante a campanha, sua DX e sua IQ não mudarão mas sua ST será dobrada e sua HT aumentará em 50% (arredondado para baixo). Ele também adquire todas as vantagens e desvantagens dos vampiros relacionadas nesta seção.

Se um PC tiver o infortúnio de virar um vampiro, mas quiser continuar na campanha, seu novo status de vampiro custará 100 pontos de personagem. Estes pontos devem ser pagos, seja adquirindo novas desvantagens, diminuindo o NH em algumas perícias, e/ou sacrificando todos os pontos que ele vier a ganhar no futuro até 100 pontos tenham sido pagos.



mo que isto signifique fugir de um mortal. Se a pessoa que está carregando o símbolo se separar dele - seja por tê-lo deixado cair, ser arrancado por um cúmplice do vampiro ou qualquer outra razão - ele deixará de protegê-la. Se o símbolo sagrado cair e não for apanhado por ninguém, o vampiro continuará tendo que se manter a 3 hexes de distancia do *símbolo sagrado*. Se a pessoa que estava carregando o símbolo conseguir recuperá-lo, ele voltará a protegê-la como antes. Note que "símbolo sagrado" não significa necessariamente uma cruz. O mestre terá que decidir sobre a significância do símbolo para a crença daquele que o carrega.

Os vampiros também são sensíveis ao odor do alho. Eles têm que ser bem sucedidos num teste de HT-5 para serem capazes de tolerar o odor de alho sem fugir. Se o teste de HT-5 resultar numa falha, o vampiro deverá permanecer a uma distância de 10 hexes do alho. Como mencionado anteriormente, os efeitos protetores do alho são devidos às suas qualidades nutricionais. Pode ser que vampiros de outras culturas achem repulsivo outro tipo de comida.

Existem várias maneiras de impedir que uma vítima de um vampiro volte para se juntar às fileiras dos mortos-vivos. A estaca de madeira através do coração funcionará instantaneamente, da mesma forma que queimar o corpo e espalhar as cinzas, ou separar a cabeça do corpo e colocar hóstias sagradas em sua boca. Lembre-se que todas estas medidas seriam consideradas desrespeitosas para com os mortos na maioria das sociedades, e muitas famílias não darão permissão para que estas providências sejam tomadas sem uma prova absoluta de que elas são necessárias.

Os Vampiros como PCs

O vampirismo é uma "vantagem" que custa 100 pontos. O jogador que escolhe representar um vampiro começa com os atributos, vantagens e desvantagens relacionados acima. Ele pode assumir algumas desvantagens adicionais para conseguir alguns pontos para comprar perícias. Entre as desvantagens mais adequadas para os vampiros incluem-se: Inimigos, Sadismo, Megalomania, e Desdobramento de Personalidade.

A inclusão de um PC vampiro na campanha complica bem as coisas, e só deveria ser tentada por jogadores e mestres experientes. Um PC vampiro estorvará as atividades do grupo de muitas maneiras, já que o personagem só estará ativo à noite, e será obrigado a realizar atos de violência socialmente abomináveis todas as noites para poder sobreviver. Por outro lado, PCs vampiros, podem tornar a campanha muito interessante, principalmente se a natureza do personagem for *mantida em segredo* dos outro jogadores (cujos personagens podem ser caçadores de vampiro fanáticos)! Quando encontrar um NPC vampiro, o personagem poderá estar numa boa situação para negociar, especialmente se os dois pertencerem à Cabal. Em última análise a "vantagem" vampirismo é uma grande maldição, e em pouco tempo o PC vampiro começará a ter problemas para encontrar vítimas, ou com a ira daqueles que desejam acabar com este tipo de criatura para sempre.

Íncubos e Súcubos

Os íncubos e os súcubos são criaturas mais ou menos similares. Os dois são vampiros "espirituais" que podem adotar uma forma física. Eles podem ser o resultado do cruzamento entre vampiros e demônios, ou simplesmente um tipo de criatura independente.

A força vital da qual os íncubos (masculino) e os súcubos (feminino) se alimentam é a sexualidade humana. Seus métodos compreendem seduzir suas vítimas, drenar sua essência através de um ato sexual e depois matá-las. Alguns escravizam suas vítimas, satisfazendo desejos intensos mas drenando completamente sua força vital a ponto deles estarem sempre à beira da morte.

Tanto os íncubos quanto os súcubos têm os valores de seus parametros iguais aos que são normalmente dados aos vampiros. Eles conhecem as mágicas Subjugar, Metamorfose e Roubar Vitalidade. A mágica Metamorfose é usada para adquirir uma forma física humana, normalmente com muito sex appeal. É impossível feri-los com armas físicas enquanto estão em sua forma natural, mas eles são muito suscetíveis à magia e ao psiquismo.

Uma criatura relacionada com os íncubos e os súcubos é a *lâmia* da mitologia grega. As lâmias são entidades espirituais que *assumem* uma forma física quando estão se alimentando. Apesar de se alimentarem através de um ato sexual, elas também sugam o sangue de suas vítimas, de modo que sua habilidade Roubar Vitalidade é duas vezes mais rápida (ex. a vítima perde 6 pontos de HT enquanto a lâmia ganha

Opções de Licantropos

Existem quase tantas lendas de lobisomens (ou outros licantropos) diferentes quanto existem culturas no mundo. Assim, se você não estiver interessado no lobisomem, existem muitas outras opções à disposição.

Em algumas histórias de licantropos, a besta mantém sua IQ e todas as perícias mentais, e todas as vantagens e desvantagens associadas com a mente e a personalidade da forma humana. Os valores de ST, DX e HT dependem da forma da besta (v. coluna lateral da pág. 61). A besta tem toda a astúcia do homem, e o homem sabe o que a besta faz. A besta continua sendo uma besta, e deve ser interpretada como tal; mesmo que seja um físico ganhador do prêmio Nobel, o homem não construiria a bomba atômica na foram da besta.

Em outras lendas, o homem não faz idéia do que está acontecendo, e pode até mesmo ajudar a caçar a besta. Neste tipo de licantropia, todos os quatro atributos dependem da forma escolhida. Se um personagem tiver de se tornar um licantropo, use esta versão e faça com que seja difícil para o jogador descobrir o que está acontecendo.

O lobisomem básico do ***GURPS Horror*** segue os clichês dos filmes classe B, nos quais apenas armas de prata ou às vezes armas abençoadas por um padre são capazes de ferir a criatura. Contudo, em quase todas as outras lendas a besta pode ser morta por meios normais.

Algumas formas tradicionais de se transformar um licantropo incluem ser ferido por outro licantropo, dormir em campo aberto durante a lua cheia, ser amaldiçoado por um padre, e a sempre popular, levar uma vida voltada para o mal. Em algumas histórias, grupos inteiros de pessoas se tornam licantropos *deliberadamente*. Para efetivar a transformação eles devem untar seus corpos com uma mistura oleosa de gordura de criança (entre outras coisas), vestir peles de lobo, e dançar em volta de uma grande fogueira, entoando encantamentos rituais.

Apesar de na maioria das histórias de licantropos a transformação em besta ocorrer apenas com o nascer da lua cheia, algumas poucas descrevem licantropos que podem mudar de forma de acordo com sua vontade. De qualquer modo a transformação leva três segundos. Durante este tempo os licantropos não podem fazer nada e nem adotar nenhuma defesa ativa. De acordo com algumas lendas a roupa desaparece no momento em que a forma da besta é assumida, e reaparece quando a forma humana é reassumida. Em outras, a mudança para a forma animal destrói completamente as roupas, e as bestas podem ser vistas usando os remanescentes de uma camisa ou calça.

2 pontos de HT ou ST). Depois de se alimentar, a lâmia permanece na forma física, que é meio humana, meio serpente até começar a perder HT novamente, ponto em que ela volta ao estado espiritual.

Lobisomem

ST: 16 **Deslocamento/Esquiva:** 9/9 **Tamanho:** 1
DX: 13 **DP/RD:** 1/3 **Peso:** 65-100 Kg
IQ: 7 **Dano:** 1D+2 corte* **Origem:** ML
HT: 15 **Alcance:** C **Habitat:** variável

* Veja abaixo para ataques especiais.

Os lobisomens (e outros licantropos) são encontrados em lendas e mitos de várias culturas. Cada uma delas - e os filmes e livros que se originaram delas - conta uma história ligeiramente diferente. No entanto, podemos aventar a hipótese de que as lendas relacionadas com licantropos surgiram com as mágicas de caça. Desenhos antigos nas paredes das cavernas mostram caçadores humanos utilizando os chifres e a pele de um cervo (é raro encontrar formas humanas pintadas nas paredes das cavernas). Os caçadores tribais modernos são freqüentemente acompanhados por um xamã vestido com uma pele do animal a ser caçado, para formar um elo mágico entre os dois grupos. Os xamãs realizam rituais que levam-no a adquirir as características do animal. Animais totêmicos, bestas das quais as tribos supostamente descendem, também contribuíram para o mito dos licantropos. Estes conceitos antigos combinados com idéias psicologicamente modernas como o conflito entre a besta primordial e o homem civilizado, ajudaram a moldar nossa noção de lobisomens.

Uma pessoa que se transforma em um homem-lobo está sofrendo de *licantropia*. A fera não é um lobo real de quatro patas, e sim um homem-lobo de duas patas e cara peluda. Este é o lobisomem dos filmes de terror, *não* o Homem-lobo apresentado no ***GURPS Fantasy***. O Homem-lobo do ***GURPS Fantasy*** é uma forma animal verdadeira (v. a coluna lateral)

Os valores dos atributos e parametros fornecidos acima são para um NPC lobisomem. Se o humano tiver ST, DX ou HT maiores do que os valores relacionados, o lobisomem manterá o maior número; o valor de IQ, no entanto, é sempre 7. Ele pode morder, causando 1D pontos de dano por corte, ou agadanhar, causando 1D+2 pontos de dano por corte. Estes ataques são sempre usados em combate de perto (v. MB, pág.111). Os lobisomens têm as vantagens Visão Noturna e Paladar/Olfato apurado.

Os lobisomens assumem a forma animal no momento em que lua cheia nasce. A transformação dura 3 segundos (os filmes fazem-na parecer mais longa), durante os quais, crescem cabelos no corpo da criatura que se assemelham a pêlos, as orelhas ficam pontudas, a face se torna alongada, e os dentes mais proeminentes, as mãos aumentam e surgem garras, e todo o corpo se torna mais musculoso. A besta volta para a forma humana com o pôr da lua ou o nascer do sol, o que vier primeiro.

Os lobisomens têm só uma coisa em mente - matar. Apesar de não ser particularmente inteligente, ele é ladino o suficiente para evitar caçadores, grandes grupos e armadilhas óbvias. Os lobisomens preferem emboscar vítimas solitárias. Pode ser que a besta pare para se alimentar rapidamente mas ela está mais interessada em matar do que em comer. Os humanos - em especial as crianças - são suas presas favoritas, mas pode acontecer, de vez em quando, dele atacar gado, animais de estimação ou animais selvagens.

Como se Tornar um Lobisomem

A licantropia é normalmente o resultado de uma maldição de família feita por uma pessoa muito perversa. Pode ser uma condição latente que não se manifesta durante varias gerações, ou pode ser tão comum quanto o cabelo preto.

Segundo a concepção popular moderna uma pessoa mordida por um licantropo se transforma num deles. Todo personagem ferido por um lobisomem terá que ser bem sucedido num teste de HT básico para não ser contaminado pela doença. Mas, um lobisomem não precisa causar uma perda de pontos de vida para infectar uma vítima, até mesmo um pequeno arranhão pode transmitir a doença. Se, durante um combate, um lobisomem for bem sucedido num ataque com as garras ou mordendo que não causa dano (seja devido a um sucesso da defesa ou à resistência a dano), a vítima terá de ser bem sucedido num teste de HT+2 no fim do encontro para não contrair a licantropia. O mestre deve fazer estes testes pelo personagem que descobrirá sua licantropia durante o jogo.

Outros Licantropos

Veremos a seguir algumas formas típicas de animais para os GMs que preferem ver seus licantropos se transformarem completamente em animais em vez de adotarem a forma Homem-besta.

Lobo

Este é o tipo mais comum. Um homem-lobo tem a ST e a IQ de sua forma humana; DX 14; HT+2. Ganha uma DP igual a 1 e uma RD igual 3. A Velocidade se torna 9. Ele morde em combate de perto causando dano por corte (v. MB, pág. 140). O peso não muda. Tamanho: 1 hex.

Urso

O homem-urso tem o dobro de sua ST humana, DX 13, IQ normal, e HT +2. Ele passa a ter DP igual a 1 e RD igual a 4. Sua velocidade passa a 8. Ele morde em combate de perto causando dano por corte (v. MB pág. 140), e ataca com suas garras (1 hex de alcance) em combate, causando 1D+2 pontos de dano por contusão. A forma animal do homem-urso é quatro vezes mais pesada que sua forma humana. Tamanho: normalmente 2 hexes, 1 quando fica em pé para lutar. Os homens-urso estão sempre Furiosos em combate (v. MB pág. 31)!

Javali

Um homem-javali tem o dobro de sua ST, DX 14, IQ normal, HT+2. Ele passa a ter DP igual a 1 e RD igual a 3. A velocidade passa a 8. Ele ataca golpeando com suas defesas (1D+1 pontos de dano por corte) ou atropelando (1D-1 pontos de dano por contusão). O peso é triplicado. Tamanho: 2 hexes.

Tigre

A ST é triplicada, DX 14, IQ normal, HT +2. Passa a ter DP igual a 1 e RD igual 3. A velocidade passa a 10. Ele ataca mordendo (v. MB pág. 140) e agadanhando em combate de perto (2D-1 pontos de dano por corte). O peso é quadruplicado. Tamanho: 2 hexes.

Águia

Uma águia *muito grande* — com 3,50 metros de envergadura. Tem ST normal, DX 13, IQ e HT normais. Passa a ter RD igual a 3. A velocidade passa a 20! Ataca golpeando com suas presas em combate de perto, causando 1D-1 pontos de dano perfurante. O peso é dividido pela metade. Tamanho: 1 hex.

Cobra

Uma gigantesca píton não venenosa. A ST é dobrada, DX 13, IQ normal, o número de pontos de vida é multiplicado por dois. Passa a ter RD igual a 3. A velocidade passa a 4. Ataca esmagando (v. MB pág. 143). O peso não se modifica. Tamanho: 4 hexes (4 metros de comprimento).

Para uma explicação mais completa sobre mordidas de animais veja a página 140 do ***Modulo Básico***.

Um licantropo recém infectado provavelmente não saberá que tem a doença. Mesmo depois das transformações começarem, a pessoa afligida não se lembrará do que aconteceu. Segundo a tradição, o lobisomem vai para a cama numa noite de lua cheia, e acorda na manhã seguinte lembrando-se vagamente de ter tido um pesadelo e sentindo-se muito cansado e dolorido. Depois ele liga o rádio e ouve a notícia sobre vários ataques pavorosos, e fica imaginando o que poderia estar por trás disto...

Como Eliminar um Lobisomem

A noção de que somente a prata é capaz de ferir os lobisomens é apenas uma das possibilidades, e pode ser que o mestre não queira usá-la numa campanha "realista". No entanto, se ele desejar utilizar armas de prata, as regras a serem usadas são as seguintes:

Enquanto estiver na forma da besta, o lobisomem só poderá ser ferido com armas de prata - balas, adagas, etc. de prata (No filme ***O Lobisomen***, a besta é morta com uma bengala com uma ponta de prata). A magia, os lasers e outras armas de energia, a eletricidade, o fogo e o afogamento têm efeito normal. É claro que, enquanto estiver na forma humana, o lobisomem será afetado normalmente por todos os ataques.

Não existe cura para a licantropia, Pode acontecer do mestre decidir que é possível remover a maldição, mas isto deveria exigir uma longa busca, com grandes riscos, e uma mágica Remoção de Maldição bem sucedida. Se um personagem descobrir - por dedução ou através de seus companheiros - que tem a doença, sua única esperança de controlar seus efeitos, será estar atento às fases da lua e tomar certas precauções, como trancar-se numa jaula nas noites certas.

O acônito (v. coluna lateral, pág. 64) é relativamente efetivo para repelir lobisomens. Eles têm de ser bem sucedidos num teste de HT-5 para serem capazes de suportar o cheiro. No caso de uma falha, eles são obrigados, a se manter a 10 Hexes de distância da planta durante o resto da noite.



Armas de Prata

Armas de prata como espadas e adagas, custam 20 vezes mais do que o preço indicado para a arma, *se ela puder ser encontrada*. Armas banhadas em prata ou com o corte de prata custam 3 vezes o valor indicado. Armas de prata pura causam o dano total contra criaturas que são afetadas apenas por prata, mas as armas banhadas ou com o corte de prata causam 1 ponto de dano a menos. Contra alvos que são afetados por armas normais, as armas de prata ou banhadas em prata causam o dano normal. Se uma cobertura de prata estiver sendo usada ela deve ser feita de pelo menos 90% de prata.

As *Balas* de prata devem ser feitas de prata sólida ou com uma liga de prata para serem efetivas — balas banhadas em prata não servem. Quando podem ser encontradas (teste de Conhecimento do Terreno para encontrar um armeiro disposto a realizar o serviço), as balas de prata custam 50 vezes mais que a munição normal.

Um PC com um NH apropriado na perícia Armeiro pode fazer balas ou armas de prata, se tiver tempo. Isto pode ser conveniente, visto que qualquer estranho que venha a ser contratado para fazer balas de prata saberá as intenções do grupo. Isto pode gerar um novo aliado, mas provavelmente irá apenas dar origem a rumores de que os PCs são um bando de malucos armados e perigosos. E num mundo onde a Cabal é forte, a notícia sobre a compra de balas de prata pode chegar rapidamente aos ouvidos errados...

A prata em um ponto de fusão muito maior que o chumbo (pôr volta de 925°C contra apenas 315°C). O chumbo pode ser derretido num forno caseiro, a prata exige no mínimo um maçarico. Prata é maleável e pode ser martelada ou forjada em um molde.

Continua na próxima página...

Yeti

ST: 18	**Deslocamento/Esquiva:** 7/7	**Tamanho:** 1?
DX: 12	**DP/RD:** 2/3	**Peso:** 200-400 Kg
IQ: 8	**Dano:** 3D corte*	**Origem:** ML
HT: 10/20	**Alcance:** C	**Habitat:** M

* veja ataque especial abaixo.

Yeti é uma palavra tibetana que designa um animal desconhecido do Himalaia ou um demônio da montanha - ninguém tem certeza qual. O nome yeti foi vinculado a uma das grandes lendas do século 20 - o Abominável Homem das Neves. Apesar de não ser tão fácil de se rejeitar como o Pé grande da América do Norte, o yeti continua sendo um mistério de dificil compreensão.

Os avistamentos do yeti são anunciados com freqüência por alpinistas ocidentais. As histórias sobre "escalpos de Yeti" preservados em monastérios tibetanos levaram Sir Edmund Hillary[1] a recolher estes objetos para serem estudados por cientistas ocidentais (que rapidamente os rejeitaram como sendo chapéus feitos com a pele de um tipo raro de cabra). Os avistamentos feitos por nativos são difíceis de se comprovar porque as pessoas do Himalaia não distinguem entre o mundo material e o mundo espiritual. O Yeti poderia ser um descendente de uma raça de gorilas pré-históricos gigantescos pois alguns fósseis desses animais foram descobertos por paleontólogos na China.

O Yeti se parece com um grande gorila de pelo branco. Ele não usa armas, e ataca suas vítimas segurando-as e espremendo sua vida para fora delas. Normalmente os yetis fogem quando são atacados, a não ser que sua toca ou sua cria sejam ameaçadas. Pode ser que o mestre queira transformar o yeti numa criatura mágica fazendo com que ele conheça mágicas relacionadas com invisibilidade e até mesmo de controle de animais. No caso dele ser uma criatura mágica, a influência da Cabal poderia ser uma explicação para a dificuldade em se resolver as dúvidas existentes sobre ele.

[1] Sir Edmund Percival Hillary, explorador neozelandês, famoso por ter sido o primeiro montanhista a escalar o Monte Everest, em 1953.

O Horror de Hollywood

Esta seção apresenta as criaturas que são encontradas apenas no horror cinematográfico. Apesar de algumas delas terem sua origem vagamente relacionada, com mitos e lendas, seus modelos de origem e comportamento fazem com que elas sejam tipicamente hollywoodianas. Estas criaturas devem ser usadas principalmente em campanhas cinematográficas ou de humor, visto que a maioria dos jogadores que as encontrar será capaz de prever suas ações e provavelmente usará métodos familiares para lidar com elas.

Invasores Alienígenas

Os alienígenas como inimigos, numa campanha de horror, são particularmente interessantes porque o mestre tem liberdade para desenvolvê-los da forma que quiser. Se usarmos os filmes como ponto de partida, os alienígenas podem ser máquinas malígnas desprovidas de mente, ou podem estar aqui para ajudar a humanidade de alguma forma misteriosa e poderosa. Um tema comum é o espião alienígena: um extraterrestre ou uma nave é enviada à Terra para encontrar um mundo adequado à colonização ou para fazer o reconhecimento para uma invasão planejada. Esta é uma boa premissa para uma aventura porque o invasor solitário tem de trabalhar em segredo, e o mestre não precisa se preocupar com uma atenção generalizada da mídia nem com uma possível histeria em massa. Por outro lado, a histeria é uma abordagem muito boa no caso de uma campanha cinematográfica humorística, principalmente se os alienígenas forem mal interpretados e gerarem pavor.

Outro tema popular é "os alienígenas estão entre nós". Neste cenário, os alienígenas são basicamente humanóides que se misturam com os seres humanos com o objetivo de atingir o fim (seja lá qual for) que eles estão perseguindo. Isto pode ajudar numa campanha de conspiração em que os PCs não sabem quais personagens são humanos e quais são alienígenas. Na verdade, pode ser que alguns dos PCs sejam alienígenas, numa combinação secreta com o GM para criar uma atmosfera de desconfiança e paranóia.

Independente do que querem, os alienígenas são um tipo particularmente dificil dos PCs lidarem. Pesquisas de ocultismo, livros de ficção, televisão e cinema podem prepará-los para vampiros e lobisomens, mas cada invasor alienígena tem um conjunto próprio de habilidades, fraquezas e motivações. Devido à grande variedade de tipos de alienígenas que existe nos filmes de horror produzidos em Hollywood, não existe nenhum meio de ditar regras "padrões", o GM tem que desenvolvê-los sozinho. Eles podem ser completamente bizarros, ter a pele verde, olhos pedunculares e cuspir raios laser - ou podem ser *quase* humanos, com a única diferença que, se aplicarmos álcool sobre sua pele, faremos com que eles derretam. Fazendo isto, o GM estará criando uma oportunidade maravilhosa para lançar os personagens e *os jogadores* contra alguma coisa a respeito da qual eles *não sabem nada*.

Note que uma campanha com invasores alienígenas pode se interpor com uma campanha do tipo Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem se os alienígenas forem muito antigos e poderosos, ou serviçais de seres ainda mais poderosos. (V. ***GURPS Aliens***).

Bolha

ST: 0
DX: 0
IQ: 0-5
HT: 5-20

Deslocamento/Esquiva: 1/0
DP/RD: 0/0
Dano: especial
Alcance: C

Tamanho: 1+
Peso: 5-50 Kg
Origem: FC
Habitat: C, P, S

Uma bolha é qualquer tipo de criatura gelatinosa. Elas existem numa grande variedade de formas - desde o lodo malígno do pântano, até o protoplasma alienígena passando pelo lixo radioativo. O mestre deve definir claramente a natureza e a origem da bolha, pois isto pode ser a chave para a sua destruição. Os cientistas serão capazes de eliminar estas criaturas logo que eles entenderem contra o que estão lutando.

As bolhas atacam por meio de contato físico, causando uma quantidade de dano fixa no alvo (alguma coisa entre 1 e 4D pontos de dano, dependendo da composição

Armas de Prata
(Continuação)

As moedas e as jóias de prata são feitas geralmente com uma liga de prata e cobre, criando um metal muito mais duro. A quantidade de prata na liga é expressa por sua proporção em partes por milhar. Uma proporção igual a 925 significa que a liga é composta de 92,5% de prata, uma proporção igual a 500 significa que metade da liga é composta de prata. Armas feitas com uma liga de prata reduzem o dano causado em licantropos com base na porcentagem de prata existente na liga. Exemplo: uma bala de uma pistola automática calibre 45 feita de prata pura causaria 20 pontos de dano em um licantropo. Uma bala feita com o metal de uma moeda de prata inglesa da Era Vitoriana (proporção igual a 925) causaria 2D-1 pontos de dano. Uma bala feita com o metal de uma moeda de prata inglesa dos Anos 20 (proporção igual a 500) causaria 1D pontos de dano (as moedas inglesas modernas não contêm prata) jóias ou talhares de prata "barata" têm apenas uma fina cobertura com uma liga de prata e não têm nenhum efeito nos licantropos.

Preparar a munição manualmente não é difícil, se o equipamento apropriado estiver à disposição. Se não estiver, carregar a munição manualmente estará sumetido a um redutor no mínimo igual a -4 (a cargo do GM). Os testes para carregar a munição manualmente são feitos contra o NH na Perícia Armeiro no NT apropriado. O GM faz o teste; um sucesso indicará que se obteve munição funcional deste conjunto de cartuchos. No caso de uma falha, subtrai-se a margem pela qual o teste falhou do número de mau funcionamento da arma com a qual a munição esta sendo disparada; uma falha crítica significa que este número é no mínimo -10. O tempo necessário para recarregar a munição varia, uma prensa para recarga progressiva automática com os componentes preparados pode produzir 1000 cartuchos numa hora. Uma pessoa improvisando com ferramentas inadequadas e um lingote de prata pode demorar várias horas para fazer uma bala, retirar a bala velha do cartucho e colocar a nova. No entanto, o tempo necessário fica a cargo do GM.

Cartuchos de caça podem ser carregados diretamente com moedas (desde que elas não sejam grandes demais para o calibre). O dano causado é modificado de acordo com a proporção da liga, ½D e Alcance Max caem pela metade.



química da bolha).Não é necessário nenhum teste - basta tocar a vítima para causar o dano. As blindagens protegem quem as usa durante um número de turnos igual à sua RD. As armas perfurantes não têm nenhum efeito contra as bolhas, mas os ataques que causam dano por corte ou contusão causam dano normal. As bolhas são invulneráveis ao dano causado por queda, e nunca ficam atordoadas, ou inconscientes (quando o valor de sua HT chega a zero elas simplesmente param de se mover). Quando a vitalidade chega a -3xHT a bolha é destruída... a menos que o GM decida que elas só podem ser destruídas de alguma maneira específica!

Os personagens podem vir a ser envolvidos pela bolha se permanecerem num mesmo Hex com ela durante 3 turnos consecutivos. A vítima tem que ser bem sucedida num teste de ST para evitar ser envolvida, caso contrário ela sufocará. A vítima pode tentar prender a respiração em cada turno (v. a coluna lateral da pág. 91 do MB) na esperança de que a bolha seja destruída, mas depois que tiver sido envolvida pela criatura, ela não poderá mais tentar escapar por seus próprios meios.

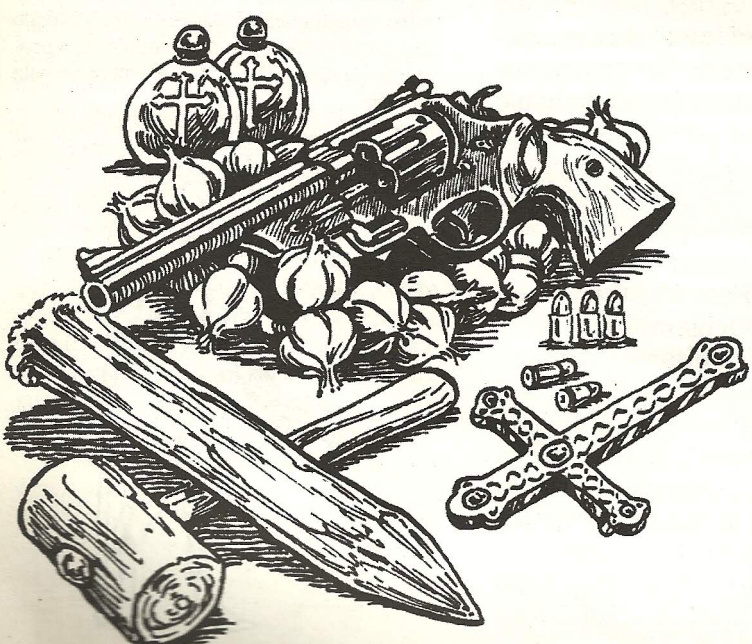
Existem bolhas de vários tamanhos, desde pequenos coágulos do tamanho de um gato até beemots devoradores de cidades. Como regra geral, o mestre deve multiplicar o peso, o número de pontos de vida e o dano causado pelo tamanho em hexágonos. Opcionalmente o GM pode permitir que a bolha se divida em partes menores, sendo cada uma delas uma entidade independente. Sempre que sofrer uma quantidade de dano por corte maior ou igual à metade de sua HT, a bolha se dividirá em duas. Divida o peso e os pontos de vida remanescentes igualmente entre as duas. (Uma bolha atingida por uma granada produzirá uma infinidade de bolhinhas!)

Criaturas das Profundezas

ST: 15 **Deslocamento/Esquiva**: 6/6 **Tamanho**: 1
DX: 12 **DP/RD**: 2/2 **Peso**: 100-250 Kg
IQ: 8 **Dano**: 2D+1 cont **Origem**: FC
HT: 14 **Alcance**: C **Habitat**: P, AS.

As profundezas do mar são tão misteriosas para a humanidade quanto as distâncias siderais. Nunca saberemos com certeza que entidades malígnas vivem ali. No entanto, um certo monstro continua rastejando para fora da água e perseguindo pessoas inocentes: um humanóide anfíbio com barbatanas conhecido como a criatura das profundezas.

As criaturas do fundo do mar movem-se com facilidade tanto dentro quanto fora da água, mantendo inalterados os valores básicos de seus parâmetros Velocidade e Deslocamento enquanto nadam. Algumas criaturas têm a pele lustrosa como a dos anfíbios, outras têm a pele cheia de escamas, e se parecem com répteis aquáticos. Criaturas que se assemelham a sapos têm que voltar logo para dentro da água para evitar que sua pele se resseque - estes homens-sapo têm que ser bem sucedidos num teste de HT-3 para cada dez minutos que passam fora da água para não sofrer um ponto de dano por desidratação. Os répteis são mais resistentes - têm que ser bem sucedidos num teste de HT sem nenhum modificador para evitar a desidratação.



Parece que estas criaturas emergem das profundezas por uma única razão: mulheres (presumivelmente, criaturas das profundezas do sexo feminino vêm à tona a procura de homens - mas isto nunca fez muito sucesso em Hollywood). As fêmeas humanas - principalmente as jovens e bonitas - parecem exercer uma atração irresistível sobre as criaturas das profundezas, embora a natureza desta atração possa variar de um caso para outro. O *Monstro da Lagoa Negra* nutria um amor puro e inocente por sua heroína, mas os *Humanóides das Profundezas* precisavam de fêmeas apenas para procriar. Em ambos os casos, a criatura nunca irá ferir uma mulher por iniciativa própria. A criatura da lagoa negra lutaria para protegê-la contra qualquer perigo, e no caso dos humanóides, eles a salvariam com o único objetivo de usá-la para seus próprios propósitos indescritíveis.

Os valores dos parâmetros fornecidos acima são para humanóides anfíbios. Pode ser que o mestre queira considerar a hipótese de usar outras formas de horror marinho, criaturas gigantes cheias de tentáculos, baleias assassinas vingativas, *Carcharodon megalodon*, etc. Veja o parágrafo Criaturas Gigantes na próxima página.

Obtendo Defesas Especiais

Certos objetos especiais são particularmente efetivos contra monstros específicos. Os preços abaixo são válidos para campanhas ambientadas nos dias de hoje, nos Turbulentos Anos 20, os preços caem à metade, e na Inglaterra Vitoriana eles são diminuídos em 75%.

Muitas lojas de ervas vendem acônito, mas não se trata da erva fresca nem particularmente potente, (os licantropos terão um bônus igual a +3 nos testes para resistir ao cheiro). O acônito, *acanitum lycactanum*, é uma planta de flores amarelas, comum nos Alpes suíços. Ela pode ser cultivada como uma planta de jardim em qualquer lugar da zona temperada; trata-se de uma planta perene bonita e resistente. O acônito, que pode ser extraído da planta, é um veneno mortal (v. MB, pág. 132). Um sachê de acônito custa $15. Pode-se encontrar acônito mais fresco e mais potente em farmácias de ervas ($5 por uma dose efetiva), ou no campo (o que exige três horas de busca, e um sucesso num teste de Botânica; ou Medicina em NTs menores que 4).

Dentes de alho podem ser encontrados em qualquer supermercado, 6 dentes custam $1.

Um pequeno crucifixo de prata ou outro símbolo sagrado pode ser comprado em qualquer joalheira por $25 e $50 dependendo do acabamento e do modelo. Uma cruz de prata pesada com 30 cm de comprimento, poderia ser usada como uma arma causando Bal-1, pontos de dano por contusão. Ela custaria $200.

Fungóides

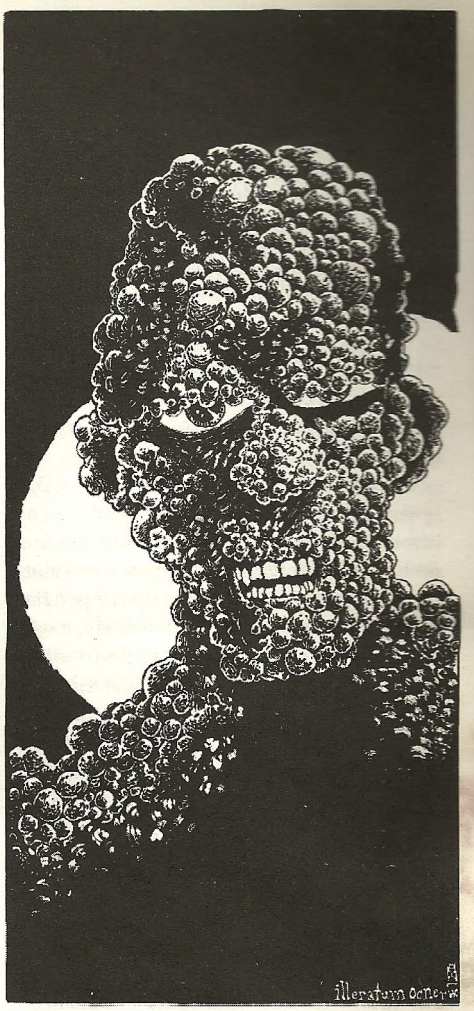
ST: 12 **Deslocamento/Esquiva:** 4/0 **Tamanho:** 1
DX: 9 **DP/RD:** 0/4 **Peso:** 60-100 Kg
IQ: 3 **Dano:** especial **Origem:** FC
HT: 20 **Alcance:** 1 **Habitat:** variável

Os fungóides são os restos mortais de pessoas que foram infectadas e mortas por um fungo estranho. Depois que o hospedeiro morre, o fungo devora a estrutura interna de seu corpo, substituindo-a por uma densa massa animada. Em seguida, o fungóide sai à caça de novos hospedeiros humanos.

Não existe nenhum bônus para ataques que causam dano por corte ou perfuração quando o alvo é um fungóide . Eles não podem ser afogados nem estrangulados, mas ele será afetado pelo fogo, pela eletricidade, pela magia e por todos os ataques físicos.

Os fungóides não têm mente, e caçam os humanos devido a um instinto que os leva a procurar novos hospedeiros. Quando atacam um ser humano, os fungóides tentam segurá-lo (veja a pág 111 do MB). A vítima terá que fazer um teste de HT+2 em cada turno que ela passar segura pelo fungóide. Se o resultado for uma falha, ela estará infectada - jogue os dados e use a tabela de partes do corpo (v. pág. 203 do MB) para determinar o local infectado. Se a parte infectada for um membro, sua amputação imediata (num prazo de 8 horas) impedirá a propagação do fungo e salvará o paciente. Caso contrário, não existe nenhuma forma conhecida de evitar a proliferação do fungo. Ele causa 1 ponto de dano a cada 3 dias - quando a HT da vítima fica negativa, ela morre. Mais 24 horas e o fungo terá terminado seu trabalho. O corpo se erguerá novamente como um fungóide.

Quando um fungóide morre, o corpo do hospedeiro se abre ao meio de uma forma particularmente horrível (faça uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -3 devido à hediondez) e o fungo ressumbra. Todos os personagens que estiverem a uma distância menor ou igual a 3 hexes do corpo terá que ser bem sucedido num teste de HT+2 para não ser infectado pelo fungo.



Criaturas Gigantes

As criaturas gigantes são mais famintas e mais maldosas que seus primos menores, com uma forte preferência por carne humana. Normalmente elas se originam da própria poluição causada pelo homem - surgem em depósitos de lixo tóxico, chuva ácida, esgotos das cidades grandes, locais onde foram realizados testes nucleares e águas contaminadas de portos. Muitas das aventuras que envolvem Criaturas Gigantes têm uma lição de moral com relação à exploração do meio ambiente. Se os jogadores não forem espertos o suficiente para entender o recado, inclua na aventura um NPC ambientalista comedor de granola que aproveitará todas as oportunidades para mostrar a irresponsabilidade auto-destrutiva da humanidade. (Os mestres realmente sádicos podem vir a permitir que a criatura devore o ambientalista na última cena).

Uma criatura gigante típica é o crocodilo rondando os esgotos de Nova York. Mandado descarga abaixo quando pequeno, a fera cresceu até atingir 10 metros de comprimento. Seus atributos são ST 100, DX 10, IQ 3, HT 17/60. Seu deslocamento é igual a 8 na água; na terra ele é capaz de se Deslocar 8 hexes durante cinco turnos seguidos, erguendo sua cauda do chão e correndo, mas em geral ele se arrastará com deslocamento igual a 4. Suas escamas lhe garantem uma DP igual a 3 e uma RD igual a 4.

Quando ele morde um ser humano, sua mandíbula com 2,5 m de dentes causa 3D-1 pontos de dano por corte. Qualquer golpe que causar dano suficiente para incapacitar o membro irá separá-lo do corpo; qualquer golpe que cause de *uma só vez* uma quantidade de dano maior que a HT da vítima irá dividi-la ao meio. Nesses casos, a vítima não pode fazer um teste de HT - ela está *morta* e prestes a ser devorada - ou pelo menos *meio* devorada. Verificações de Pânico para todos que estão por perto!

Rumas

Nem todos os monstros são monstruosos; um dos horrores mais devastadores que um grupo pode encontrar é uma ruma de animais nocivos comuns como os ratos, morcegos ou insetos.

Uma ruma de animais funciona como um enxame (v. pág 143 do MB), só que é maior.

Na verdade, é impossível saber quantos animais constituem uma ruma - eles *preenchem* os hexágonos de forma tão completa que, no caso de rumas rastejantes, mal se pode ver o chão debaixo delas. Devemos usar as regras relativas a enxame

Os Fungos Entre Nós

O GM pode empregar um grande variedade de fungos para iludir os jogadores. Os fungos podem também afetar pessoas diferentes de formas diferentes. Isto significa que alguns fungóides podem ter características especiais. Se o GM assim o desejar, os fungóides podem estar codificados de acordo com a cor (todos os fungóides com cogumelos vermelhos na testa são inflamáveis) ou ser completamente aleatórios. Algumas possibilidades:

Inflamável — entrará em combustão depois de sofrer dois pontos de dano por fogo.

Irá se derreter e dissolver na água.

Quebrável — é capaz de sofrer apenas três pontos de dano antes de se dividir em inúmeros pedaços ressumbrantes.

Nunca morrem, não importa quanto dano eles recebam até serem queimados.

Inteligente — detêm uma inteligência quase humana. Esses devem ser raros.

Desprendem nuvens de esporos — qualquer pessoa que estiver a uma distância menor ou igual a 2 hexes deve ser bem sucedido num teste de HT-2 para evitar a infeção.

A mente do hospedeiro permanece aprisionada no fungóide — a vítima é capaz de falar, mas não tem controle sobre os movimentos do fungóide. Isto levará a Verificações de Pânico com um redutor igual a -3 se o hospedeiro era um amigo!

CÉREBROS

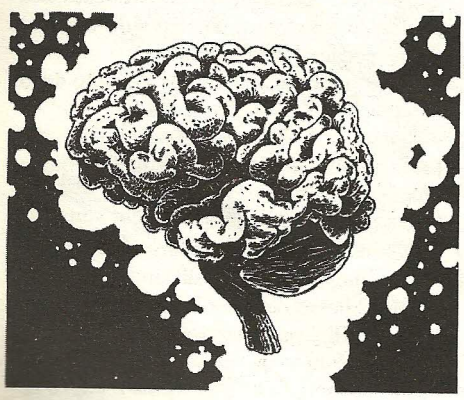
Uma figura popular dos filmes classe B da década de 50 era o cérebro sem corpo. Filmes que focalizavam este tipo de horror (*The Brain That Wouldn't Die,* etc.) invariavelmente envolviam um cientista louco que estava tentando preservar o cérebro ou a cabeça cortada depois da morte do corpo. Naturalmente, o cérebro tinha uma mente própria que acabava causando a queda do cientista quando a natureza repulsiva de suas experiências tornava-se conhecida.

Um cérebro sem o corpo tem ST e DX iguais a 0. A HT deveria ser pequena (os cérebros são vulneráveis sem seus crânios protetores), e a IQ pode ter qualquer valor. Um cérebro pode ter qualquer tipo de perícia, mas só pode usar as perícias mentais, a não ser que algum tipo complexo de robótica esteja sendo usado para permitir a manipulação (a DX dos manipuladores deveria ser determinada independentemente).

O GM deve decidir sobre a natureza (principalmente a DP e a RD) do sistema de suporte de vida. O cérebro geralmente se comunica com o mundo exterior através de psiquismo, mas, outra vez, a ciência pode ser capaz de prover algum tipo de sintetizador de voz. Uma cabeça decapitada pode falar normalmente.

Alguns filmes apresentam cérebros alienígenas que flutuam e usam tentáculos preênsis. Estas criaturas podem ter origem extraterrestre, ou ser o resultado de alguma experiência cientifica estranha. Eles podem receber um conjunto completo de informações estatísticas como qualquer ameaça alienígena. É freqüente este tipo de cérebro "possuir" os corpos de suas vítimas, permitindo que eles se misturem com a sociedade humana.

As aventuras envolvendo cérebros sem corpos deveriam dar ênfase ao choque causado por estes experimentos revoltantes. Rumores sobre cadáveres roubados e desaparecimentos inexplicáveis podem conduzir ao laboratório de um professor de universidade supostamente inocente, onde tanques de formol guardam os resultados horríveis de suas últimas teorias científicas.



para determinar seu comportamento a não ser que exista alguma especificação em contrário nas regras que se seguem.

Dano por turno: indica a quantidade de dano por corte que cada jogador soterrado por uma ruma sofre ao fim de *cada* turno. Isto não é um "ataque", no sentido de que não há nenhum teste para verificar se o atacante acerta o golpe ou não e a vítima não tem chance de apará-lo; nada impedirá que pelo menos uma parte da ruma ataque. Ela é capaz de se deslocar e morder no mesmo turno, mesmo que a vítima tenha dispersado um hexágono destas criaturas neste turno. No entanto, a RD dos personagens funcionará normalmente.

Tamanho básico: a quantidade de hexágonos necessária para se constituir uma ruma. Se a ruma for reduzida a um tamanho em hexágonos menor que seu tamanho básico, cada hexágono remanescente tornar-se-á um enxame (v. pág. 143 do MB).

Deslocamento: é o número de hexágonos que uma ruma é capaz de se deslocar, *não* sua velocidade. As rumas são sempre as *últimas* a se movimentar em cada turno. Uma ruma muito grande desloca-se ainda mais devagar. O deslocamento de uma ruma de animais rastejantes com 10 hexágonos e de uma ruma voadora com 30 hexágonos tem um redutor igual a -1; o deslocamento de uma ruma rastejante com 20 hexágonos e o de uma horda voadora com 60 hexágonos está submetido a um redutor igual a -2 etc. Mas, uma ruma nunca pode ter seu deslocamento reduzido a um valor menor que zero - uma ruma *sempre* se move.

Dispersada por : é o número de pontos de dano necessário para dispersar um hexágono de uma ruma. Use as regras descritas no parágrafo *Ataques a um enxame* (pág. 143 do MB) para avaliar o dano causado a uma ruma. No entanto, as rumas são mais difíceis de se dispersar que os enxames. Toda vez que uma ruma sofrer uma quantidade de "dano" igual ao valor de seu parâmetro "dispersado por" ela terá seu tamanho reduzida em 1 hexágono. O mestre decide que hexágono será removido. O dano sofrido por uma ruma é cumulativo. Exemplo: se Jack Harthorn e Agatha Witherspoon lutarem contra uma ruma de ratos pequenos e causarem 2 pontos de dano num turno e 4 no outro, a ruma terá 2 de seus hexágonos dispersados.

O mestre deve se sentir livre para criar suas próprias rumas adequadamente nojentas e/ou terríveis. Exemplo: algumas rumas - como as de aranhas ou de escorpiões - podem ser venenosas, e outras - como as de morcegos ou ratos - podem carregar doenças. Em geral, quanto mais inteligentes forem as criaturas mais *fácil* será dispersá-las, mas uma ruma com uma "mente grupal" ou guiada por uma inteligência exterior pode ser *muito* mais difícil de ser dispersada.

Uma ruma não tem necessariamente que se manter num grupo único. Parte da ruma pode se separar do grupo principal para perseguir vítimas suplementares. Se uma ruma se dividir, o mestre deverá tratar cada parte como uma ruma *independente* até elas se reunirem novamente.

As rumas podem ser extremamente assustadoras. Quando estiver decidindo os modificadores a serem usados nas Verificações de Pânico envolvendo uma ruma, o mestre deverá usar valores adequados ao tamanho da ruma inteira e não ao tamanho de cada criatura individual. Isto significa que o simples fato de ver uma ruma de baratas de cinco centimetros de comprimento exige uma verificação de pânico submetida a um redutor igual a -2 (-1 pelo *tamanho da ruma*, -1 pela sua aparência); mas, se o personagem acordar, e descobrir uma ruma de baratas rastejando sobre ele, a verificação estará submetida a um redutor igual a -6 (-2 já vistos anteriormente, *mais* -2 devidos à proximidade e -2 devido à falta de preparação)!

TABELA DE RUMAS

Tipo de animal	*Dano/ Turno*	*Tamanho Básico*	*Deslocamento*	*Dispersada por*
Morcegos	1D-2	15	6	4 pontos/Hex
Pássaros	1D-1	15	8	6 pontos/Hex
Insetos rastejantes	1D-1	5	2	5 pontos/Hex
Insetos voadores	1D-3	15	5	3 pontos/Hex
Piranhas	2D	5	4 (nadando)	4 pontos/Hex
Ratos grandes	1D+2	5	4	4 pontos/Hex
Ratos pequenos	1D	5	3	3 pontos/Hex
Cobras	1D-3	5	2	5 pontos/Hex

Objetos Malignos

Não existe nada mais assustador do que objetos inanimados adquirindo vida própria. O horror aumenta quando o objeto se volta contra seus criadores humanos. É raro os objetos malígnos serem resultado de possessões ou poltergeists - a explicação para sua animação repentina nunca deve ser clara.

Os objetos malígnos podem ser de várias formas e tipos, mas normalmente são objetos com certa importância pessoal. Brinquedos de crianças, principalmente bonecas e animais de pelúcia, são os candidatos mais comuns. Peças de mobília como camas, cadeiras de balanço antigas ou grandes baús podem se tornar malígnos, apesar de a ameaça que eles representam se limitar a modificadores a serem aplicados em Verificações de Pânico. Até mesmo certas peças de roupa, como um velho vestido encontrado numa caixa no sótão, podem se voltar contra a pessoa que as usa.

Um objeto malígno comum no mundo moderno é a maquina que enlouquece. Os veículos são os casos mais comuns - carros assassinos, navios fantasmas, e até mesmo aviões e barcos malígnos já foram tema do cinema de horror. Entre outras máquinas enlouquecidas incluem-se o computador megalomaníaco, o aparelho de TV que só mostra crimes horrendos sendo cometidos contra (ou pela) pessoa que o assiste, e os telefones que atormentam seus donos tocando incessantemente ou produzindo sons aterrorizantes.

Para colocar objetos malígnos no jogo é necessário que você defina valores para os atributos ST, DX, e HT do objeto. É raro eles terem IQ - seus objetivos são apenas destruir ou aterrorizar os humanos. Para se deter um objeto malígno é necessário no mínimo destruí-lo, mas mesmo assim pode ser que o mal não tenha sido afastado - imagine a cabeça da boneca decapitada que continua tagarelando sem parar...

Mortos que Andam

ST: 18
DX: 9
IQ: 6
HT: 15

Deslocamento/Esquiva: 3/0
DP/RD: 0/0
Dano: 1D-2 corte*
Alcance: C

Tamanho: 1
Peso: 60-90 Kg
Origem: FE
Habitat: variável

* veja ataque especial abaixo.

Os mortos que andam são cadáveres que voltaram a ter uma aparência de vida. Eles não são animados por poderes mágicos e não obedecem ordens, e são guiados apenas pela sua ansia por corpos humanos. Eles não andam nem correm - cambaleiam. Se forem derrubados, permanecerão agachados durante 2 turnos antes de conseguirem se levantar.

Os mortos que andam tentam morder ou lacerar suas vítimas. Sua mordida causa 1D-2 pontos de dano por corte. Para lacerar uma vítima eles têm primeiro que realizar com sucesso uma manobra Segurar em combate de perto (v. a pág 111 do MB). A partir daí, o monstro causará 2D pontos de dano por turno no membro afetado, até a vítima conseguir se desvencilhar (A Rijeza protege contra este dano). Se um determinado membro sofrer uma quantidade de dano grande o suficiente para incapacitá-lo num único ataque, ele será arrancado do corpo! Se o dano for menor do que incapacitante, o morto terá apenas arrancado pedaços de carne para comer.

Os mortos que andam tem apenas uma motivação: encontrar e comer seres humanos. Todos que forem mortos por um deles e não forem completamente consumidos se reerguerão depois de 1D horas para se juntar a eles. Todos que forem feridos por um deles terão que ser bem sucedidos num teste de HT, para não serem acometidos de uma doença que definha suas vítimas e causa um ponto de dano dia sim dia não. A doença poderá ser curada com um sucesso num teste de Medicina, se houver antibióticos modernos à disposição - ou através de uma cura mágica. Se a HT da vítima cair abaixo de 0 devido a esta doença, ela tornar-se-á um morto que anda depois de 1D horas.

Estas criaturas não têm inteligência nem sagacidade e funcionam por puro instinto. Elas são capazes de identificar imediatamente um ser humano vivo, e o perseguirão sem descanso. Muitos destes monstros, principalmente aqueles que se encontram em áreas onde não existem mais presas para serem caçadas, tendem a agir como paródias grotescas de suas vidas anteriores. Um policial, por exemplo, ficaria parado no meio de um cruzamento, controlando vagarosamente um tráfego que não existe; crianças brincariam em suas balanças, ou tentariam pular corda (sem muito sucesso).

Lixo Tóxico

O abuso do homem sobre o meio ambiente já é horroroso o bastante sem resultados sobrenaturais, mas a contaminação química, radioativa e biológica se combinaram para produzir alguns dos mais populares monstros da era moderna. Depósitos de produtos químicos, áreas de acúmulo de lixo radioativo, instalações de armazenamento de armas biológicas, e até mesmo os prosaicos lixões podem produzir horrores mutantes de várias formas e tamanhos.

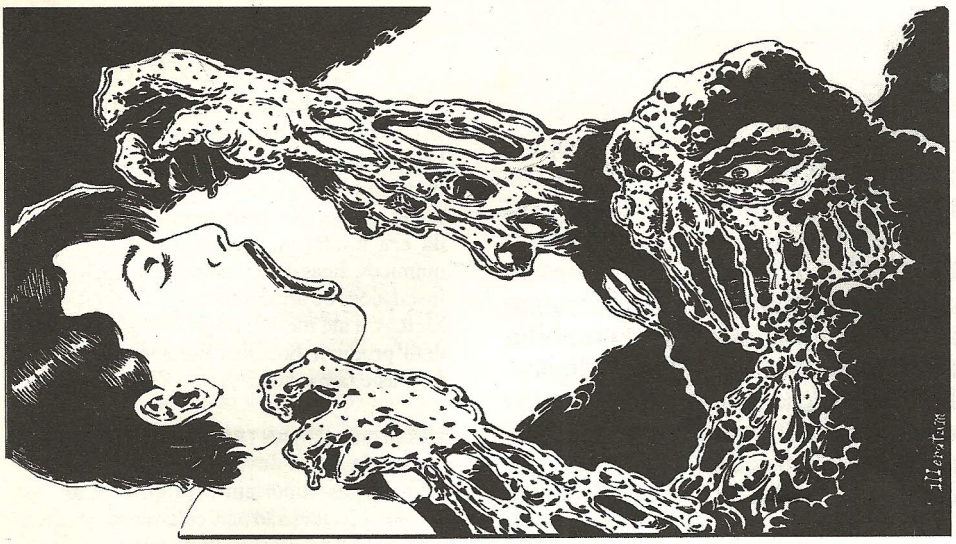
Insetos Gigantes: Sempre populares apesar da física duvidosa que permite que seus corpos suportem o próprio peso. As aranhas gigantes são particularmente efetivas devido a sua natureza predadora, mas escorpiões, louva-a-deuses, lagostins, centopéias e lagostas, já foram lembrados. Outros animais gigantes, como répteis, cobras ou até mesmo coelhos, já apareceram como resultado da irresponsabilidade humana com relação a radioatividade.

Zumbis Químicos: Certas substâncias contaminadoras podem animar os corpos e transformá-los em Mortos que Andam, ou transformar seres humanos vivos em zumbis. Muitas destas criaturas se caracterizadas por um apetite voraz por carne humana, e é extremamente difícil se livrar delas sem espalhar as substâncias químicas que a geraram sobre uma área ainda maior.

Comportamento Estranho: Muitas vezes induzido pelo uso de produtos químicos, o comportamento estranho pode ser o resultado do contato com tais produtos, muitos dos quais podem ser introduzidos na cadeia alimentar sem o conhecimento da desafortunada população. Um latão poderia cair de um caminhão dentro de um dique de drenagem ao lado da estrada, e lá pelo fim da semana todo o país estará povoado por maníacos homicidas. Ou podem ocorrer mudanças mais súbitas, levando a um aumento da sensibilidade à demagogia política, sensibilidade à luz, hemofilia, aumento do desejo sexual, ou a uma necessidade alimentar por coisas que não se encontram no menu da maioria dos restaurantes.

Bolhas Radioativas: O GM pode criar seres compostos de lodo radioativo usando as regras para bolhas descritas nas pág. 63-64. Eles seriam bolhas normais com a habilidade adicional de causar envenenamento radioativo, imediatamente evidente pela perda de cabelos, estado precário da pele, náusea e outros incômodos. A presença de bolhas radioativas pode também causar o desenvolvimento de outros problemas nos seres humanos que se encontram nas proximidades.





Mortos que andam são suscetíveis a qualquer tipo de ataque, mas a única maneira de matá-los é destruir seu cérebro. Se um deles sofrer uma quantidade de dano maior que sua HT, ele cairá - mas, recuperará 1 ponto de HT *por turno* até voltar a seu valor original. (Ele voltará a ser capaz de atacar logo que o valor de sua HT for maior que 0). Os membros que tiverem sido perdidos não crescerão de volta, mas aqueles que tiverem sido incapacitados se recuperarão. Eles não ficam atordoados, nem estão sujeitos a penalidades por danos recebidos. No entanto, o dano que eles sofrem na cabeça não se regenera (apesar de recuperarem um ponto de HT por dia se o ferido sobreviver). Quando o valor da HT de um deles fica menor que 0 devido a dano na cabeça, ele ficará inconsciente. Se sofrer mais dano posteriormente, ele terá que ser bem sucedido num teste de HT quando o valor de sua Vitalidade chegar a -HT e toda vez que sua HT diminuir mais 5 pontos, para não morrer. Depois que um morto que anda morre, ele não se reanima mais.

Um Monstro Aleatório

Enquanto investiga um cemitério supostamente assombrado, Jack Harthon percebe que esqueceu sua lanterna. Dando-se conta de que irá precisar dela daqui a pouco, ele diz ao resto do grupo que irá voltar ao carro para pegá-la.

O GM decide que qualquer pessoa que é insensata o suficiente para andar sozinha num cemitério assombrado merece o que vai receber. Mas ele não tem um encontro pronto. Contudo, não desejando perder a oportunidade, ele pega a tabela de Monstros Aleatórios, e cria rapidamente um horror para Jack.

O GM joga os dados para determinar o valor dos atributos do monstro e obtém 8, 10, 13, 11 e 10, o que significa ST 8, DX 11, IQ 12, HT 12, e uma Velocidade 6. Quando joga para o ataque, o GM obtêm um 10, o que significa um ataque causando 1D+1 pontos de dano. Para os parâmetros tamanho e aparência ele obtêm um 9 e um 13, que eqüivalem ao tamanho de um ser humano e ressumbrante. O resultado da última jogada é um 6, o que dá à coisa uma Resistência à Magia igual a 1.

Neste momento o mestre tem pela frente um desafio à sua criatividade: pegar este conjunto de características geradas aleatoriamente e descrevê-la em termos apropriados para a situação. Ele diz ao jogador de Jack: "Você está revirando o porta malas do carro à procura de uma lanterna, quando ouve um barulho atrás de si. Você se vira para olhar. Em frente a uma lápide a uns cinco metros de distância, você vê um buraco com mais ou menos meio metro de diâmetro. Uma mão esquelética está empurrando a sujeira, de dentro para fora do buraco! De repente um crânio parcialmente coberto de lodo e carne apodrecida salta do buraco. Faça uma Verificação de Pânico."

Como era de se esperar Jack falha em sua Verificação de Pânico e fica atordoado tempo suficiente para que a coisa se aproxime dele. No combate que se segue Jack se defronta com um corpo de um só braço, coberto de lodo e mofo que o ataca com o braço remanescente. Jack pega a chave de roda de seu carro e bate no cadáver até ele "morrer", mas não antes de ser atingido no braço. Talvez isto ensine alguma coisa a Jack sobre caminhar sozinho à noite...

Monstros Aleatórios

O GM sempre pode criar seus próprios monstros. As tabelas a seguir serão provavelmente úteis naqueles momentos em que você precisa rapidamente de alguma coisa horrível e "genérica". Jogue 3 dados para cada uma das colunas da tabela a seguir.

Recomenda-se o uso destas tabelas em campanhas cinematográficas ou humorísticas. As criaturas aleatórias não devem ser usadas numa campanha de RPG séria por não terem origem nem histórico, e não servem como substitutas para criaturas bem construídas pela mente do mestre.

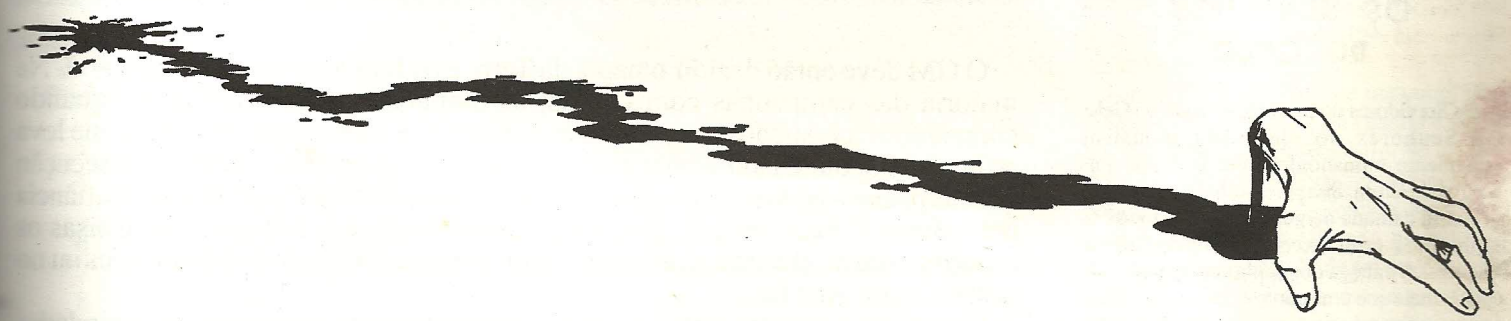
No entanto, elas podem ser úteis quando se está criando uma campanha - depois que as características da criatura são conhecidas, o mestre é capaz de decidir de que maneira o monstro se ajustará melhor ao cenário, e criar mitos, lendas e rumores apropriados a respeito da criatura.

Tabela de Caraterísticas de Monstros Aleatórios

Resultado	*ST*	*DX*	*IQ*	*HT*	*Velocidade*	*Ataque*
3	4	7	2	8	1	1 ataque, 1 ponto
4	5	7	3	8	2	1 ataque, 1D-2
5	5	8	4	9	3	1 ataque, 1D-1
6	6	8	5	9	4	2 ataques, 1 ponto cada
7	7	9	6	10	4	1 ataque, 1D
8	8	10	7	10	5	2 ataques, 1D-2 cada
9	10	10	8	11	5	2 ataques, 1D-1 cada
10	11	11	9	12	6	1 ataque, 1D+1
11	12	11	10	12	6	2 ataques, 1D cada
12	13	12	11	13	7	1 ataque, 1D+2
13	13	12	12	13	7	2 ataques, 1D+1 cada
14	14	13	13	14	7	3 ataques, 1D cada
15	15	14	14	14	8	1 ataque, 2D+1
16	16	14	15	15	9	2 ataques, 2D cada
17	18	15	16	15/18	10	2 ataques, 2D+2 cada
18	20	15	17	15/20	12	3 ataques, 2D cada

Resultado	*Tamanho*	*Aparência*	*Habilidade especial*
3	Camundongo	Coberto de sangue	Nenhuma
4	Gato	Sem pêlos	Blindagem - DP 6, RD 2
5	Cachorro médio	Doente	Transmite maldição, como a Múmia
6	Cachorro grande	Metálico	1 nível de Abascanto
7	Bezerro	Escamoso	Invisível, DP 7
8	Humano	Peludo	Jogue +2 vezes
9	Humano	Vestido	RD 3, 1 nível de Abascanto
10	Humano	Réptil	RD 3
11	Humano	Coberto de muco	RD 5
12	Humano	Com penas	5 níveis de Abascanto
13	2,50 m de altura	Ressumbrante	RD 1
14	2,50 m de altura	Cabeludo	RD 3, jogue mais uma vez
15	3 m de altura	Mecânico	RD 5
16	3,50 m de altura	Coberto de chagas	Imune a ataques físicos
17	4,50 m de altura	Brilhante	Imune à magia
18	6 m de altura	Felpudo	Nenhuma

Os mestres devem ignorar os resultados da tabela dos quais eles não gostarem ou que não combinem com os outros. Exemplos: um monstro do tamanho de um rato provavelmente não terá 3 ataques que causam 2 dados de dano cada. Sinta-se livre para escolher a forma geral do monstro com base nos resultados conseguidos nos dados.



COISAS QUE O HOMEM NÃO DEVERIA SABER QUE EXISTEM

Esta seção contém algumas orientações gerais para a criação de horrores de proporções cósmicas. O mestre pode usar estas regras para criar um panteão próprio de divindades confusas e monstruosidades antigas. Este panteão pode ser usado em campanhas que envolvem cultos antigos, feiticeiros poderosos e conspirações malígnas de âmbito mundial.

As Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem (a partir de agora referidas apenas como "Coisas") podem ser divididas em três tipos: *Divindades Cósmicas*, seres extremamente poderosos que habitam os pontos mais longínquos do universo; *Os Anciões*, seres repugnantes e monstruosos que aguardam, adormecidos, o momento oportuno para desencadear seus poderes sobre a raça humana; e os *Servidores*, raças alienígenas e cultistas humanos que servem outros seres.

A Criação de um Panteão

Antes de desenvolver uma campanha de Coisas, o mestre deve decidir qual a natureza de seu universo e como foi que as Coisas passaram a existir. No caso de um universo de puro caos desprovido de deuses, pode ser que o mestre queira eliminar a necessidade de divindades e simplesmente criar raças de Anciões.

Ou o "puro caos" pode ser a manifestação de uma divindade central que irradia entropia pelos quatro cantos do cosmo. Pode ser também que o mestre queira seguir o conceito maniqueista de ordem versus caos, ou bem versus mal - talvez desta vez seja o mal quem está ganhando.

O Lorde Enterrado no Gelo

Aprisionado sob a calota polar Ártica, um antigo horror espera para ser libertado. Esta Coisa é um Ancião, um monte trôpego e desajeitado de carne pútrida que lembra vagamente um coala com 120 metros de altura de chifres e barbatanas. As poucas pessoas que têm conhecimento de sua existência chamam-no simplesmente de o Lorde Enterrado no Gelo.

A Coisa tem ST 250, DX 30, IQ 45 e HT 350. Sua Velocidade é igual a 15 na água, e igual a 10 na terra (ou no gelo). O Lorde enterrado no Gelo é imune a todos os ataques com armas não-mágicas, e tem RD igual a 15. Em combate, a Coisa causa 61D pontos de dano por contusão no caso de golpes Bal e 30D+2 em GDP. Seus punhos cobrem seis hexes cada, e seus pés cobrem dez, por isso mais de uma pessoa pode ser afetada! O Lorde enterrado no Gelo exige uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -6 (-4 devido a seu tamanho e -2 por sua aparência aterradora).

Para libertar o Lorde Enterrado no Gelo é necessário um ritual especial, que deve ser executado simultaneamente por 2.000 seguidores devotos. A Coisa estabeleceu contato mental com um ser humano desequilibrado que está ocupado criando um culto (próximas páginas) numa tentativa de conseguir a ajuda necessária...



Os Senhores do Gelo

Os Servidores do Lorde Enterrado no Gelo, Os Senhores do Gelo são monstros vagamente humanóides com mais de dois metros de altura. Sua pele azul-claro é coberta por uma camada de gelo em quase todos os ambientes com exceção dos realmente quentes. A cabeça dos senhores do Gelo não é nada mais que uma corcova lisa e sem olhos, entre os ombros, quebrada por uma mandíbula com aproximadamente 30 cm de largura cheia de presas de gelo. Os Senhores do Gelo movem-se com passadas rígidas e lentas deixando uma trilha de pegadas de gelo.

Um Senhor do Gelo comum tem ST 22, DX 8, IQ 8 e HT 25. Os Senhores do Gelo são lentos e desajeitados, sua Velocidade é igual a 3, mas eles atacam com suas presas de gelo (Bal+1 dano por corte ou GDP+1 perfurante) com um NH igual a DX+4 (12 ou menos). A cobertura de gelo duro que se forma sobre a pele dos Senhores do Gelo lhes concede uma RD igual a 3, a não ser quando eles ficam expostos a uma temperatura maior que 30ºC. Em climas quentes como este, a armadura dos Senhores de Gelo derrete, deixando o monstro sem proteção. É possível abrir buracos nesta cobertura de gelo com ataques com fogo ou energia. Para cada 2 pontos de dano causados em um Senhor de Gelo por calor ou energia, sua RD no ponto de impacto é reduzida em 1 ponto. Um Senhor do Gelo leva uma hora em temperaturas abaixo de zero ou um dia em temperaturas entre 0ºC e 30ºC para regenerar sua cobertura de gelo.

A visão de um Senhor de Gelo exige uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -2 (-1 pelo tamanho e -1 por sua aparência incomum).

Os Senhores do Gelo são servos do Lorde enterrado no Gelo, e serão convocados da dimensão em que vivem em grandes quantidades quando o Lorde for libertado. Neste meio tempo, o Lorde ensinou a mágica para convocar os Senhores do Gelo para seu discípulo humano, Arthur Pendel, que usa estes servos para ajudá-lo a controlar o culto dos Filhos do Gelo (veja na próxima pagina).

O GM deve então decidir o papel da Terra e da humanidade no plano geral. Na maioria das campanhas com Coisas, os humanos são insignificantes quando comparados à vastidão das coisas, e normalmente é a percepção deste fato que leva ao horror. Por outro lado, a humanidade pode ter um papel importante na consecução de seus planos - pode ser que existam na Terra lugares e objetos de muita importância deixados por raças antigas. É comum serem os devotos humanos das Coisas os encarregados de obter estes artefatos e ajudar na manifestação das divindades ou no despertar dos Anciões.

Por último, O mestre deve decidir que relacionamento existe entre as Divindades Cósmicas, os Anciões e os Servidores. Muitos dos Anciões e dos Servidores cultuam ativamente as Divindades, mas outros não estão nem cientes de sua existência, ou podem estar perseguindo seus próprios objetivos. Pode ser que os Servidores reconheçam apenas um determinado Ancião como o "deus verdadeiro", e estejam combatendo ativamente os outros servidores. Pode ser também que o mestre queira criar uma cronologia para a história antiga de seu universo que mostra como os três tipo de Coisas desempenharam seu papel no destino do universo, da Terra e da humanidade.

Depois que tiver delineado a história de seu panteão, o merstre pode partir para a definição das coisas propriamente ditas.

Divindades Cósmicas

As Divindades Cósmicas habitam os quatro cantos do cosmo, existem simultaneamente em todo o tempo, espaço e nas outras dimensões. Em geral, as Divindades são cegamente caóticas e extremamente malígnas. Elas não se preocupam com os assuntos humanos, a não ser que sejam invocadas por mágicas feitas na Terra. Quando se manifestam fisicamente, elas são normalmente horrorosas demais para serem olhadas sem enlouquecer - todas as divindades obrigam a uma Verificação de Pânico com um redutor igual a -10.

Muitas Divindades Cósmicas sobrevivem através de seus cultuadores ativos. Quando elas se manifestam, seu adoradores têm de fornecer pelo menos 20 pontos de HT para satisfazer a entidade, ou do contrário ela não irá fazer o que eles ordenam. Estes pontos de vida são normalmente fornecidos através de um sacrifício, mas isto pode ser feito também através de magia (veja a mágica Roubar Vitalidade, pág. 64 do M).

Este livro não fornece nenhuma estatística para as Divindades Cósmicas, visto que sua própria natureza transcende a necessidade destes dados. Basta dizer que é impossível para os mortais derrotá-las ou até mesmo debater com elas.

Os Anciões

Os Anciões são criaturas ou raças de criaturas que dominaram a Terra (ou até mesmo esta parte da galáxia) em algum momento do passado longínquo e de alguma forma perderam o controle. Algumas delas vivem agora em dimensões paralelas, e esperam que servos humanos ajudem-nas em seu retorno; enquanto outros estão ainda na Terra num estado de dormência, esperando para voltar quando as condições se tornarem favoráveis.

Em geral, os Anciões têm forma física e podem ser alvo de ataques físicos. Eles são tão assustadores quanto as Divindades Cósmicas e levam ao uso de redutores que chegam a -10 nas Verificações de Pânico. O mestre pode gerar descrições para os Anciões usando a tabela a seguir. Jogue 3 dados, quantas vezes for necessário (alternando entre as duas colunas), até obter uma descrição que esteja de acordo com seus objetivos:

Tabela de Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem

Resultado dos Dados	*Coluna A*	*Coluna B*
3	Retorcido	Verde Doentio
4	Resplandecente	Infame
5	Viscoso	Coberto com Mil Olhos
6	Coberto de muco	Mórbido
7	Tremulante	Indescritível (pare de jogar os dados)
8	Pútrido	Com Forma de Bolha
9	Fétido	Medonho
10	Malígno	Encharcado
11	Coberto de limo	Com Tentáculos
12	Flamejante	Agitado
13	Com muitos membros	Preto como Carvão
14	Imundo	Gorduroso
15	Incolor	Imenso
16	Contrário às leis da geometria	Terrível
17	Revoltante	Nauseante
18	Desajeitado	Horrível

Exemplo: "uma coisa medonha, cheia de membros e doentiamente verde surgiu na baía." Ou "os últimos pensamentos horripilantes de John estavam relacionados com a coisa desajeitada, gordurosa e malevolente que estava à sua frente".

Estatísticas

Os valores dos Parâmetros dos Anciões não se encaixam em nenhuma escala humana:

ST: maior que 40, alguns deles tem este parâmetro com o valor na casa das centenas, e uns poucos maior do que 1000.

DX: varia entre 5 e mais ou menos 40.

IQ: qualquer coisa entre 5 e 150.

HT: nunca menor do que 50, chegando com facilidade à casa das centenas e milhares. Voce não se livra de um ancião cobrindo-o de pancada até ele morrer.

A velocidade de um Ancião depende de sua natureza. Aqueles que viajam por terra, devorando cidades, provavelmente se movem devagar (Velocidade 10). Coisas que viajam pelo vácuo devorando planetas movem-se à velocidade da luz - ou até maior.

Para ter alguma esperança de sobreviver quando se defrontarem com alguma Coisa que o Homem Não Deveria Saber que Existe, os PCs devem *fugir*. A maioria das Coisas não se dará ao trabalho de perseguir alguns seres humanos pequenos e desprezíveis.

No entanto, na possibilidade remota de uma Coisa estar interessada em atacar um ser humano, o dano provocado deverá ser grande - 10D pontos ou mais.

Os Filhos do Gelo: Um Culto ao Horror

Dez anos atrás, quando estava servindo a bordo de um navio americano no Atlântico Norte, o marinheiro Arthur Pendel, teve um sonho estranho no qual um ser monstruoso e atormentado chamava-o de algum lugar quilômetros abaixo da superfície de gelo, implorando que ele o libertasse. O sonho se repetiu várias vezes durante a viagem, e Pendel abandonou a marinha no fim daquele ano, na esperança de escapar destas visões assombrosas.

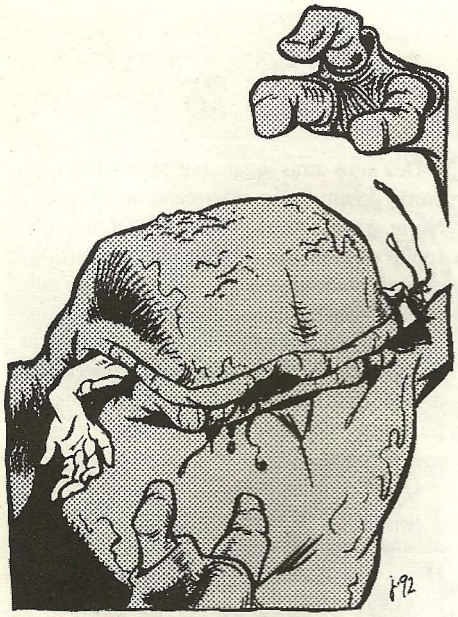
Quando voltou para sua casa em Bayfield, Wisconsin, Pendel se livrou dos sonhos por alguns meses, mas eles acabaram voltando. Desta vez a criatura dos sonhos parecia menos monstruosa.

Durante os anos seguintes, as visões convenceram Pendel de que o calor do sol estava queimando a Terra. E que a única esperança da Terra era o Lorde enterrado no Gelo, que poderia proteger o mundo cobrindo-o com um inverno permanente.

Pendel começou a formar um culto, chamado os Filhos do Gelo, para adorar e algum dia libertar seu poderoso mestre. No início o culto cresceu devagar mas nos últimos dois anos ele vem ganhando força e conta hoje com 400 seguidores. No ano passado, os Filhos atraíram a atenção de um tablóide, que publicou uma história derrisória sobre eles, batizando-os de "flocos de neve". O nome pegou, mas os Filhos do gelo riram por último. Por pura coincidência, o escritor do tablóide desapareceu durante uma tempestade de neve. O seu carro foi encontrado ao lado da estrada quando a neve derreteu. Ele nunca mais foi visto.

Continua na próxima página...





Os Filhos do Gelo

(Continuação)

Até agora, as atividades dos Filhos do Gelo se limitaram a rituais mensais com cantigas antigas e pequenos sacrifícios (filhotes de focas e coisas do gênero). No entanto, dentro de pouco tempo, Pendel liderará uma peregrinação ao Ártico para o primeiro de uma série de sacrifícios humanos que culminarão com a liberação do Lorde enterrado no Gelo.

Os Filhos do Gelo compartilham do mesmo fanatismo que Pendel bem como sua Fantasia Grave a respeito do sol. A maioria deles têm também um Hábito Detestável: eles reclamam constantemente sobre o calor, independente da temperatura ambiente. Para os novos iniciados, isto não é mais do que uma Peculiaridade — um resmungo, roupas inadequadas — mas para Pendel e seus seguidores diretos, este Hábito vale -5 ou até mesmo -10 pontos. Eles conservam os termostatos de suas casas em torno de 10ºC, transpiram constantemente, e chegam até mesmo a diminuir a temperatura do ar condicionado de edifício públicos ou das casas de outras pessoas em 8ºC ou mais.

Os jogadores podem encontrar os Filhos do Gelo de várias formas. Pode acontecer de um jornalista ou um acadêmico no grupo ser importunado por um jovem cultista encarregado de pesquisar expedições ao Ártico nos arquivos do jornal ou na biblioteca do Campus. Um policial ou um detetive particular pode ser chamado para investigar o roubo de várias dúzias de aparelhos de ar condicionado da fábrica mais próxima (que serão usados para esfriar o templo localizado em um depósito em Bayfield).

Ou então aqueles assassinatos grotescos naquele cargueiro nos lagos superiores. Talvez uns dos Senhores do Gelo tenha escapado do controle de Pendel.

Lembre-se que nos níveis mais altos os Filhos do Gelo, acreditam que são pessoas inteligentes e práticas de posse de um segredo muito importante. A primeira reação diante de investigadores razoavelmente amigáveis seria uma tentativa de recrutá-los para ajudar a salvar o mundo....

Vantagens e Desvantagens Especiais para Anciões

Os Anciões têm algumas habilidades especiais. A maioria deles têm muitas destas habilidades, mas não necessariamente todas elas. O GM deve escolher aquelas que mais lhe agradarem. Não existe custos em pontos para estas qualidades - Os Anciões deveriam ser criados com milhares de pontos de personagem, e seria um absurdo ficar se preocupando com isso.

Resistência a Dano - todos os Anciões têm algum grau de resistência a dano. Normalmente a RD deles é, no mínimo algo entre 20 e 30. Alguns chegam a ter RDs em torno de 150.

Invulnerabilidade a Dano - Alguns Anciões são completamente imunes a ataques físicos, enquanto outros são imunes a ataques com armas não-mágicas. Magia, psiquismo, fogo, eletricidade, e armas de alto nível tecnológico como os lasers em geral causam a quantidade de dano normal.

Imortal - É impossível extingüir a força vital sobrenatural do Ancião. Se uma Coisa que tem esta habilidade receber dano suficiente para que sua HT chegue a 0, ela se dissolverá numa névoa ou desaparecerá para voltar a se formar mais tarde.

Contato Mental - Alguns anciões são capazes de estabelecer contato mental com uma pessoa; e garantir algum conhecimento especial; devido à natureza do contato é quase certeza que a mente racional da pessoa contatada será destruída pela experiência. Normalmente é assim que os adoradores aprendem o que devem fazer para servir à Coisa em questão.

Inimigos - O Ancião tem um oponente poderoso - provavelmente uma Coisa igualmente revoltante com poderes da mesma magnitude e periculosidade. De um lado, isto oferece uma possibilidade de ajuda para os pobres humanos. Do outro, as guerras entre Coisas podem ter efeitos colaterais bastante desagradáveis...

Tempo Limitado - Os Anciões que não são oriundos desta dimensão tem de esperar por algum evento especial antes de poderem se manifestar na Terra. Qualquer que seja a ocorrência, ela deverá ser extremamente rara (algo como uma vez a cada 100.000 anos). Se tais coisas visitassem a terra com mais freqüência, não restaria nada para ser visitado.

Necessitam Adoradores - Da mesma maneira que as Divindades Cósmicas, muitos dos anciões precisam de ajuda ativa "deste lado" para fazer o que quer que eles queiram fazer. Esta ajuda teria a forma de adoração em massa, rituais de sacrifício e coisas do gênero. Pode ser que os Anciões precisem de pontos de HT, fadiga, força de vontade, energia mágica, ou até mesmo conhecimento que seu adoradores possuam.

Servidores

As Divindades Cósmicas e os Anciões normalmente têm raças de criaturas inferiores como servos, mensageiros e soldados. Estes servidores viajam para as dimensões onde as Coisas não coneguem entrar com facilidade. Os Servidores são horripilantes, mas não tão assustadores quanto seus mestres. Muitos ainda são fortes o bastante para aniquilar um grupo de jogadores sem muito esforço, mas outros são adversários à altura dos personagens humanos - desde que sejam enfrentados um por vez.

Os Servidores têm uma aparência suficientemente horrorosa para exigirem uma Verificação de Pânico toda vez que forem vistos, mas os modificadores não são nem de longe tão rigorosos quanto os usados com uma Coisa, e variam entre 0 e -4. O tamanho dos Servidores varia desde o humano ou algo um pouco menor, até o tamanho de um pequeno prédio comercial - nada tão difícil de conceber como seus mestres de dimensões planetárias! O GM pode optar por usar algumas das Criaturas Sobrenaturais como Servidores.

Se não quiser inventar as descrições, destes seres você pode jogar os dados e consultar a Tabela de Descrição de Coisas, existente na página anterior, ou a Tabela de Características de Monstros Aleatórios da pág. 68.

Estatísticas

ST: a maioria dos servidores tem uma ST de nível humano - maior ou igual a 8. Em alguns deles a ST chega a 25.

DX: varia entre 10 e 18.

IQ: qualquer valor entre 7 e 20.

HT: no mínimo 10, podendo chegar até 50.

O procedimento para se determinar a velocidade de um Servidor é o mesmo que usado para os personagens dos jogadores: some os valores da DX e da HT e divida o resultado por quatro. Alguns Servidores, principalmente os voadores, terão velocidades maiores (veja as regras relativas a vôo na pág. 139 do MB).

Alguns Servidores causam dano com base no valor de seu parâmetro ST, enquanto outros usam armas. Existem ainda aqueles que têm bônus especiais devidos a veneno, ataques com fogo etc.

Habilidades Especiais

Resistência a Dano - Alguns Servidores não têm nenhuma resistência a dano, mas a RD da maioria varia entre 2 e um máximo de 10.

Invulnerabilidade a Danos - Alguns Servidores têm imunidade contra armas que não são mágicas (ou com menos freqüência contra ataques físicos). Os raios laser, o fogo, a eletricidade e a magia causam dano normalmente.

Contato Mental - Alguns Servidores são capazes de escravizar mentalmente os seres humanos e colocá-los à sua disposição. Isto pode ser feito através de um ataque mágico ou psíquico. Ou alguma forma de controle completamente alienígena, de modo que as defesas mágicas e psíquicas não sejam de nenhuma valia (apesar da Força de Vontade ajudar).

Pessoas Malignas

Apesar de todos os monstros existentes nas lendas e mitos da humanidade, a maior ameaça que o homem já enfrentou foi ... o próprio homem.

Cultistas

Um cultista é um membro fanático de um grupo religioso. Muitos cultistas cultuam as Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem; outros dedicam-se a Satã, deuses pagãos obscuros ou monstros mais prosaicos. Quanto mais estranho for o culto, e quanto mais repugnante forem suas práticas, mais "subterrâneo" ele vai ser.

Os valores dos parâmetros básicos dos cultistas são semelhantes aos de um ser humano normal. Além disso, os cultistas terão no mínimo as desvantagens Fanatismo e Fantasia Grave — "Zeppo Marx é o único deus verdadeiro, e seria uma benção morrer trabalhando por ele". Alguns líderes de cultos são tão malucos quanto seus



Arthur Pendel

Pendel nunca foi um indivíduo muito estável, e as revelações extraordinárias feitas a ele pelo Lorde enterrado no Gelo, destruíram sua sanidade. Pendel está agora completamente convencido de que somente seu mestre do gelo pode salvar a Terra da uma morte por aquecimento e ele imagina que será um herói devido ao papel que está desempenhando em sua salvação.

Fisicamente Pendel é pequeno e frágil. Personagens que conheceram Pendel em sua juventude lembrar-se-ão dele como um rapaz tímido e brilhante, mas introvertido. Seu envolvimento com os Filhos do Gelo acabou causando uma mudança completa em sua personalidade. Hoje, Pendel é uma pessoa confiante e carismática que transformou a loja de ferramentas de sua família numa cadeia de lojas que chegou até Milwaukee. Ele mantém secreta sua posição como líder do culto mas não é capaz de esconder sua preferência por ambientes muitos frios e por roupas muito leves, mesmo durante os piores invernos do Wisconsin.

Pendel tem ST 8, DX 11, IQ 13 e HT 9. Como os outros Filhos do Gelo ele tem as Desvantagens Fanatismo e Fantasia Grave, além de um Hábito Detestável de -10 pontos. Desde que se tornou o grande sacerdote do Lorde enterrado no Gelo, Pendel desenvolveu um Carisma de 15 pontos em adição à sua Aparência naturalmente Atraente, dando-lhe um bônus total de reação igual a +4. Através do uso de adagas de sacrifício, ele aprendeu a perícia Faca com um NH igual a 11. Ele também carrega consigo uma pistola calibre .22 que ele usa com o valor pré-definido da perícia que é igual 9. Pendel foi realmente *modificado* pelo Lorde — ele tem um bônus igual a +3 em qualquer teste de HT para resistir ao frio.

De alguma forma, Pendel entrou de posse de um objeto encantado, o Coração de Gelo, um cristal de gelo com a mágica Convocar Senhores do Gelo. Este cristal não derrete, é afiado o suficiente para sangrar alguém e diminue em 15°C a temperatura de uma área com 7 metros de diâmetro. O cristal invoca um Senhor do Gelo com NH igual a 20 (efetivamente 15 devido ao baixo nível de mana no Wisconsin). O ritual para convocar um Senhor do Gelo com o Coração do Gelo demora 15 minutos, requer um pequeno sacrifício e o dispêndio de 30 pontos de ST. Pendel é muito fraco para usar o coração ele próprio e precisa reunir 25 de seus seguidores para poder realizar um ritual de magia cerimonial (v. MB, pág. 151). Depois que o Senhor do Gelo chega, Pendel tem de tentar controlá-lo conforme descrito na mágica Convocar Monstro (v. pág. 76). Nesta disputa Pendel adiciona *seu próprio* IQ ao nível de habilidade do Coração que é 20. Se Pendel perder, o Senhor do Gelo escapará e iniciará uma carnificina brutal no estado do Wisconsin.

Cultos e Cultistas Reais

O mundo real oferece muitos exemplo inquietantes de ações terríveis realizadas em nome da religião. Estes eventos acontecem normalmente devido a pequenos cultos ou religiões periféricas, guiadas por líderes carismáticos mas insanos. O exemplo clássico é aquele culto maçônico, que resultou em inúmeras mortes.

Em nossa época, um medo crescente de rituais satânicos tem estímulado a criação de histórias sobre sacrifícios humanos praticados, normalmente em conjunto com o contrabando de narcóticos e outras atividades ilegais. Credos sul-americanos e africanos misturados com a iconografia cristã criaram religiões como o Vodu (v. a coluna lateral da pág. 116), a Santeria e o Candomblé, os quais exigem um tipo de sacrifício ou outro. Até mesmo sacrifícios maiores já foram exigidos dos adeptos de outras religiões; como por exemplo o massacre dos seguidores do "Templo do Povo" do reverendo Jim Jones em Jonestown, Guiana, no qual centenas de pessoas cometeram suicídio sem qualquer evidência externa de manipulação sobrenatural.

A representação de cada religião e dos chamados "cultos" é algo que deve ser deixado para cada GM decidir. É evidente que elas têm sido uma força poderosa em nossa sociedade. Se estes credos refletem ou não qualquer manifestação "real" de poderes sobrenaturais, é um mistério tão antigo quanto a própria religião, e com certeza um mistério que os jogadores acharão terrivelmente atraente.

seguidores; outros são exploradores cínicos. De qualquer forma, eles terão também Vantagens do tipo Carisma e Voz Melodiosa.

Os cultistas têm muito pouco dinheiro (pois doaram tudo que tinham para o culto), e farão qualquer coisa pela "causa", inclusive matar. Os cultistas participam de bom grado de missões suicidas, na esperança de morrerem como mártires de sua causa. Por reconhecerem sua própria importância para o culto, os líderes não estão tão prontos a encarar a morte - pelo menos enquanto houver uma boa quantidade de membros para enviar em seu lugar.

Estas particularidades fazem com que os cultistas se tornem inimigos muito perigosos, pois eles nunca desistem e não relutarão em fazer qualquer coisa para atingir seus objetivos.

Quando um cultista mata um "inimigo" do culto, ele geralmente o faz de um modo ritualístico. Algumas pistas são deixadas deliberadamente como um aviso para os amigos da vítima não interferirem com o culto.

Os cultos raptam, com freqüência, vítimas inocentes para usar em suas cerimônias profanas. O rapto de um amigo, de um cliente ou de um Dependente de um PC deverá fazer com que o grupo se interese em encontrar e eliminar o culto - ou pelo menos resgatar a vítima.

Cientistas Loucos

O gênio da ciência que cria ou se transforma num monstro terrível é um elemento comum nas histórias de horror - desde o Doutor Frankenstein no século 18 até o desventurado pesquisador que se transformou n*A Mosca,* passando pelo diabólico Dr. Phibes dos anos 20.

Os cientistas loucos se enquadram em duas categorias: o pesquisador desencaminhado e o gênio do mal. O pesquisador desencaminhado é aquele que se dedicou à ciência com tanto fervor que não é mais capaz de avaliar as conseqüências de suas pesquisas. Normalmente, não se trata de um homem mau - é apenas alguém que perdeu o controle de uma experiência. Em algumas histórias o pesquisador não está ciente da ameaça que sua criação representa; em outras, ele sabe, mas tornou-se tão defensivo com relação à sua pesquisa que ele acredita que o valor científico de seus resultados é mais importante do que *qualquer* custo que ele venha a significar para a sociedade. De qualquer modo, o cientista lutará para proteger sua criação monstruosa, pelo menos até os PCs conseguirem convencê-lo do mal que sua criatura representa.

Do outro lado, o gênio do mal, sabe exatamente o que está fazendo - na verdade, era exatamente isto que ele pretendia. Os motivos variam: alguns querem dominar o mundo, outros desejam glória ou vingança pessoal e existem aqueles que desejam apenas fazer Coisas Terríveis com vítimas inocentes.



Os objetos das experiências mudam de um cientista louco para outro. Alguns, como o Dr. Frankenstein e o Dr. Moreau, criam Construções a partir de cadáveres, animais e pedaços de corpos, enquanto outros, como o Dr. Jekyll, usam a si próprios.

PSIS

Os inimigos psíquicos encontram-se no limite entre o horror e a ficção científica; os mestres que estiverem interessados em boas fontes de referência devem ler os trabalhos de Stephen King e James H. Schmitz.

O vilão psi mais comum é o solitário desencaminhado - possivelmente um adolescente - com habilidades psicocinéticas poderosas e fora de controle. Esse tipo de situação pode levar a uma série de assassinatos caracterizados pela confusão psicológica, e culminar numa onda de destruição mental no momento em que o psi descobrir seus poderes.

Um inimigo mais sutil é o telepata poderoso, esgueirando-se pelas mentes daqueles que o cercam, plantando uma teia sutil de compulsões, ordens e lembranças falsas. Este manipulador maquiavélico pode ser um inimigo mortal, principalmente para aqueles que têm pouca ou nenhuma habilidade psiquica!

ASSASSINOS PSICÓTICOS

Os psicopatas se transformaram nos últimos tempos no esteio dos filmes e romances de horror. Irracionalmente insanos, eles provocam o medo através de sua indestrutibilidade inumana.

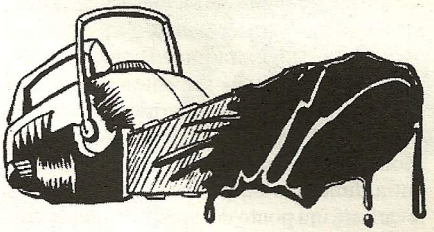
O termo "psicótico" do título atribui-se aos vários graus de doença mental. No ***GURPS***, isto se expressa na forma de Desvantagens como Paranóia e várias Fobias e Fantasias - "Minha mãe, que já morreu, irá me dizer o que fazer"- e algumas Peculiaridades. Em geral, os psicopatas têm um grande número de Hábitos Detestáveis.

Os psicopatas têm também valores incríveis de ST e DX, e níveis altos de HT (no mínimo 15); mas sua IQ é menor que o normal. Eles podem usar praticamente qualquer coisa como arma - veja a coluna lateral.

Os assassinos psicóticos normalmente têm 1 ou 2 níveis de Rijeza, mas não têm valores muito altos de Resistência a Dano. O problema não é derrubar o psicopata, e sim mantê-lo caído (já que ele aparecerá inevitavelmente no próximo filme da série). Os psicopatas nunca ficam atordoados por causa do dano que eles sofreram, e ficam submetidos a um redutor igual à metade (arredondada para cima) da penalidade normalmente usada nas jogadas de ataque devido ao dano sofrido. (Exemplo: se um psicótico receber 5 pontos de dano, seu próximo ataque estará submetido a um redutor igual a -3 e não -5). Os psicopatas também ignoram membros incapacitados, e continuam avançando apesar de sua desvantagem. Use as regras para zumbis incapacitados descritas na pág. 55 para determinar a Velocidade reduzida do assassino.

Os psicóticos têm um bônus igual a +2 em todos os testes de HT para ver se ele permanece vivo quando o valor de sua Vitalidade chegar a 0. Quando um psicótico perde a consciência devido ao dano sofrido acumulado, ele permanece inconsciente somente durante um número de turnos igual ao número de pontos que sua HT está abaixo de 0. Depois que recobrar a consciência, ele poderá agir normalmente.

Exemplo: O Assassino Psicótico está prestes a acabar com sua vítima quando o herói arromba a porta e esvazia sua 45 no peito do maníaco. Ele tinha HT igual a 15 e RD igual a 2 (além da Vantagem Rijeza). Os tiros - depois de subtraída a Rijeza - causam um total de 37 pontos de dano, arremessam o inimigo através de uma divisória de vidro (mais 4 pontos de dano), sobre o parapeito de um balcão, até o chão 3 andares abaixo (*mais* 12 pontos de dano). Os primeiros 15 do total de 53 pontos de dano sofridos deixam a HT do psicopata igual a 0, sobraindo ainda 38 pontos. Para não morrer, ele terá de ser bem sucedido num teste de HT+2 para cada um dos seguintes valores pelos quais sua HT passou: -15, -20, -25, -30, e -35. Como ele tem que conseguir um resultado menor ou igual a 17 em 3 dados, isso é uma barbada. Com isso, 38 segundos depois, o Assassino Psicopata volta à consciência e é capaz de agir normalmente. Dessa forma, quando o herói descer as escadas para certificar-se de que o psicopata está morto, tudo o que restará no chão serão cacos de vidro e algumas manchas de sangue ...



AS ARMAS DOS PSICOPATAS

Como todo mundo sabe os Psicopatas preferem usar suas próprias mãos ou armas de combate corpo a corpo quando estão despachando suas vítimas aparentemente indefesas. Um psicopata pode usar qualquer arma de combate de perto com um NH igual à sua DX, a não ser que a arma seja muito desajeitada. Uma motosserra, por exemplo, seria usada com NH igual a DX-2, enquanto que no caso de uma cavadora de buracos para postes o NH seria igual a DX-4.

Ignore conceitos humanos normais como ST mínima. Todas as armas de 2 mãos ou qualquer coisa que exija uma penalidade de DX, demora um segundo para ficar pronta entre os ataques. As outras podem ser usadas em todos turnos.

A lista de armas medievais do ***GURPS Modulo Básico***, que se limita a espadas, facas e coisas similares é lamentavelmente inadequada para um maníaco homicida. Vejamos a seguir algumas armas para seu maníaco homicida preferido.

Páu com prego — Bal-2, perfurante, arma de 2 mãos.

Bicheiro — Bal-1, perfurante.

Motosserra — Bal+4, cortante. DX-2.

Cadeira — Bal+2, contusão. Arma de 2 mãos. DX-2.

Garfo de Fondue — GDP-2, perfurante.

Trator de jardim — Bal-1, perfurante.

Taco de Golfe — Bal+1 para taco curto, +2 para tacos de cabeça de madeira; contusão. Use a perícia golfe se for apropriado, senão DX.

Tesouras de aparar sebe — GDP, perfurante. Se for fechada em torno de um membro (ou do pescoço) para cortá-lo, Bal-2, corte.

Machete — Bal, corte apenas.

Forcado — GDP-1, perfurante para cada uma das quatro pontas (faça um teste para cada ponta). Arma de 2 mãos.

Cavadeira — GDP+2, corte. DX-4. Arma de 2 mãos.

Furadeira elétrica — GDP +2, perfurante. DX-2.

Serra elétrica — Bal+3, corte. DX-3.

Chave de fenda — Bal-2, perfurante.

Segadeira — Bal+2, corte. Se tentar golpear com a ponta haverá um redutor igual a -2 no teste, Bal, perfurante. Arma de 2 mãos.

Navalha — Bal-2, corte.

Chave de roda — Bal, contusão.

CONVOCAR MONSTRO

Esta é uma versão generalizada da mágica Convocar Demônio (v. M, pág. 65). Ela pode ser usada para trazer para a Terra Coisas e outros monstros extra-dimensionais. Ela *não* convoca fantasmas — somente a mágica Sessão Espírita (v. pág.48) permite que fantasmas se materializem. A mágica Convocar Monstro invocará qualquer monstro de uma outra dimensão ou plano de existência e o levará até um ponto designado a uma distância de até 20 hexes do operador. Uma criatura nativa da dimensão em que a mágica está sendo realizada não pode ser convocada por ela. O operador tem de conhecer o tipo de monstro que vai ser convocado sendo preferível que já tendo visto um deles antes; se estiver trabalhando com figuras ou descrições, o operador fará a mágica com um redutor igual a -4. Se a criatura tiver um nome próprio e pessoal como "Granilak o demônio", em vez de algo genérico como "Súcubo", e o operador o conhecer, mágica será realizada com um bônus igual a +4, e, se a mágica for bem sucedida o monstro aparecerá.

Se a mágica funcionar, operador deverá tentar controlar o monstro num teste separado. Jogue contra o IQ do operador mais seu NH na mágica mais (Força de Vontade/ Vontade Fraca, contra a ST+IQ do monstro. Se o operador ganhar, ele poderá mandar o monstro executar uma tarefa, desde que ela não demore mais de 1 hora para ser feita. Depois de uma hora a criatura retornará para sua própria dimensão, independente de a tarefa ter sido concluída ou não. Algumas criaturas tentarão deturpar as instruções recebidas por meio de interpretação literal, enquanto outras serão estúpidas demais para realizar tarefas complexas. Se o operador falhar em sua tentativa de controlar a besta, seu primeiro movimento será atacar o operador para depois criar o caos de acordo com a vontade do GM.

É importante notar que esta mágica deve ser aprendida independentemente para cada tipo de monstro — Convocar Senhor do Gelo, Convocar Imp, Convocar Súcubo, etc. De fato certos monstros excepcionalmente poderosos ou inteligentes podem exigir uma mágica especial. O GM pode permitir, se achar conveniente, que uma mágica para um determinado tipo de monstro seja usada para invocar um tipo similar de monstro com o NH do operador submetido a um modificador negativo. Exemplo: o GM pode permitir que um mago use sua mágica Convocar Íncubo para invocar um Súcubo com um redutor igual a -3. O monstro pode resistir à mágica com sua ST+IQ.

Custo: o custo é igual a ST+IQ do monstro. O Operador pode não saber exatamente qual será o custo da mágica Convocar Monstro, e por isso acabar inconsciente durante a realização da mágica. Se uma mágica Convocar Monstro for bem sucedida mais deixar o operador inconsciente, ele não terá chance de controlar o monstro que acabou de convocar — o monstro estará livre para partir, atacar, ou fazer o que quiser.

Tempo de Operação: 5 minutos.

Pré-requisitos: Aptidão Mágica, e pelo menos uma mágica de dez escolas diferentes.

BRUXAS

A bruxaria é uma disciplina antiga e geralmente mal interpretada. A prática da bruxaria está ligada ao paganismo, em particular o druidismo (e não com satanismo, como a maioria das pessoas acredita). As bruxas adoram a Terra e a Natureza como se fossem uma deusa, representando não tanto uma personificação, e sim uma espécie de força feminina. As bruxas sobreviveram a séculos de perseguição e são comuns ainda hoje; contudo, um número muito pequeno delas pratica a bruxaria com fins malígnos. As bruxas "brancas" ou boas dão excelentes PCs.

Os bruxos e as bruxas devem ser criados com altos valores de IQ e pelo menos um nível de Aptidão Mágica, além de saber um grande número de mágicas. A bruxaria é muito mais poderosa numa campanha com uso total da Magia, mas pode ser que os PCs estejam melhor preparados neste caso para enfrentar a magia do que se estivessem numa campanha na qual a Magia é Secreta. No entanto, independente do tipo da campanha, qualquer pessoa que tiver um grande domínio da magia será um inimigo perigoso.

As bruxas normalmente vivem e trabalham em grupos de 13. Estes grupos se reunem regularmente para realizar rituais; estas cerimônias são realizadas normalmente em noites de lua cheia e de lua nova, como o são todos os feriados pagãos (v. a coluna lateral da pág. 119).

No geral, as bruxas preferem viver e deixar que os outros vivam, optando por realizar seus estudos em paz. Mas, pode ser que os PCs venham a querer se envolver, se o trabalho de uma bruxa em particular for capaz de pôr um certo número de pessoas em perigo.

Numa campanha com uso total da Magia, as bruxas tem acesso a todas as mágicas descritas no ***GURPS Magia***. Numa campanha na qual a Magia é Secreta, elas podem utilizar as mágicas existentes no ***Módulo Básico***.

BRUXARIA

A palavra "witch", bruxa em inglês, é derivada do Inglês arcaico *wicca,* um termo aplicado às antigas formas de magia popular. A magia da bruxas é menos complicada do que a maioria das formas de feitiçaria, e se baseia em energias pessoais e na comunhão com a natureza.

A maior parte da bruxaria baseia-se na crença e na compreensão de três divindades simbólicas: o Deus (o Sol, masculino), a Deusa (a Lua, feminina), e a Terra (também feminina). Nos rituais, são usados instrumentos que representam estas forças: as vassouras e as velas são símbolos masculinos, enquanto que os caldeirões e as taças são símbolos femininos. A magia das bruxas está sempre combinada com objetos de poder que são normalmente derivados da terra: as ervas, as pedras, os cristais, e as árvores são elementos comuns.

No ***GURPS,*** as bruxas geralmente se especializam em uma ou duas escolas de magia dentre as seguintes: Mágicas sobre animais, Mágicas sobre plantas, Mágicas sobre alimentos, Mágicas de cura, de Comunicação e Empatia, Encantamentos e qualquer um das quatro escolas Elementais. A bruxaria pode ser praticada solitariamente ou em grupos liderados por um Alto Sacerdote ou Sacerdotisa. Os rituais destes grupos seguem as regras de Magia Cerimonial descritas na pág. 151 do MB. Quando estiverem fazendo mágicas em qualquer um dos feriados pagãos relacionados na pág. 119, o nível de mana da área será um ponto mais alto que o normal (v. MB pág. 147). Desta forma, áreas com nível de mana normal, como Stonehenge, transformam-se em áreas de alto nível de mana durante Beltane.

As gemas de energia (v. MB pág. 161) são encantadas normalmente por grupos deste tipo. A gema de energia de uma bruxa é normalmente um cristal, cuja cor governa o tipo de mágica na qual a energia da gema pode ser utilizada. As pedras azuis e as verdes são usadas em mágicas femininas como as de Água, Terra, Cura e Comunicação. As pedras vermelhas e laranja são usadas em mágicas masculinas como as de Fogo, Ar, Animais, e os Encantamentos. As gemas de energia são muitas vezes dedicadas a outros objetos encantados, principalmente as varas de condão.

Os jogadores que forem interpretar bruxas são fortemente encorajados a usar as regras de magia de improviso descritas na página 76 do M. Como normalmente se especializam em uma única escola, as bruxas costumam ter um alto grau de sucesso improvisando mágicas.

A INGLATERRA VITORIANA



5

Este é o primeiro de três capítulos que descrevem os cenários mais populares para o RPG de horror. Cada um destes capítulos traz informações básicas sobre a sociedade, o custo de vida e o modo de viver daquele período e dicas para uma boa representação deste período.

A Era Vitoriana deve seu nome à rainha Vitória que governou a Inglaterra de 1847 a 1901. Este capítulo decreve o apogeu da Era Vitoriana (as duas últimas décadas do século 19).

MOEDAS DO REINO

Todos os valores da Era Vitoriana estão relacionados em unidades monetárias britânicas e dólares americanos de 1880. Você pode adicionar um pouco de sabor a sua campanha utilizando o sistema monetário britânico.

A unidade padrão é a libra esterlina (£) que vale aproximadamente $5. Cada libra vale 20 xelins. Cada xelim vale 12 pence, ou pennies. Também existem notas com valores que variam entre £5 e £1.000, mas as moedas são o meio de troca mais utilizado.

O xelim (equivalente a $0,25) é a moeda mais comum. A gíria para xelim era "Bob". Um xelim, cuja abreviação era "s", dava para comprar muita coisa.

Os pennies eram feitos de bronze na Era Vitoriana, e usava-se a abreviação "d" (da moeda romana *denarius*). No entanto quando existia um valor em xelins e em pennies usava-se uma "/" separando os dois valores, ou seja 20/4 são 20 xelins e 4 pence. (Um penny vale mais ou menos $0,02).

Existia um número assombroso de tipos de moedas em circulação durante a Era Vitoriana. Do menor para o maior.

Meio-Quarto — feito de cobre, vale um oitavo de penny ($0,0025).
Quarto — vale um quarto de penny ($0,005).
Meio-penny — vale meio penny. ($0,1).
Penny — 1d, vale ($0.02).
Thruppence — 3 Pennies (3d ou $0,06).
Sixpence — feita de prata, conhecida como "meio xelim" ou na gíria da época "tanner", vale 6 Pennies (6d ou $12).
Xelim — 1s, vale ($0,25).
Florim — 2 xelins (2s ou $0,50).
Meia-coroa — vale 2/6 ($0.62).
Coroa — vale 5s ($1,25).
Meio-Soberano — moeda de ouro que vale 10s ($2,50).
Soberano — conhecido também como "quid", valia 1 libra (£1 ou $5).

As notas eram muito grandes e difíceis de se manusear, pareciam-se mais com uma nota promissória do que com papel moeda.

Os GMs podem causar muita confusão entre personagens de outras eras — ou de outros países da mesma era — que não estão familiarizados com o sistema monetário inglês fazendo com que um NPC se refira a uma determinada moeda pelo apelido, e outros pelo nome certo. Isto é capaz de deixar os PCs completamente malucos. Da mesma forma os preços escritos podem estar expressos nas diferentes designações para xelim e o pence. Pode ser muito engraçado ver os jogadores, depois de terem descoberto que "s" significa para xelim, tentarem descobrir uma moeda cujo nome começa com a letra "d". E se algum dos PCs se considerar um bom falsário, deixe-o tentar fazer uma nota de uma libra.

A Inglaterra Vitoriana era um lugar feliz. Tudo era estável e próspero em casa — pelo menos para as classes média e alta — e o Império Britânico abarcava o mundo. As maravilhas da tecnologia — eletricidade, dirigíveis, metrô — estavam transformando o mundo num lugar melhor para se viver. A primeira guerra mundial ainda estava muito distante, e até mesmo a pessoa mais pobre e oprimida da Inglaterra tinha a certeza de viver no maior país do mundo. É claro que também existia a pobreza, a desigualdade e a injustiça, mas isso também contribui para um bom cenário de jogo...

Uma campanha ambientada na Inglaterra Vitoriana exigirá PCs flexíveis o suficiente para atuarem em uma grande variedade de cenários: uma conversa bem humorada com a nata da sociedade uma noite num salão de baile, uma luta corporal violenta no cais na noite seguinte. Os personagens que têm uma fachada respeitável são particularmente apropriados para este cenário — o ministro do governo que se transforma num lobisomem durante as noites de lua cheia, ou o líder de um grupo financeiro que lidera um culto a Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem. Os assassinos psicóticos também têm seu espaço na Inglaterra vitoriana — a la Jack estripador.

A maioria das aventuras ambientadas na Era Vitoriana começará em Londres, a capital social e financeira do mundo. No entanto, os pântanos enevoados, as casas de campo antigas, Stonehenge, ou até mesmo pequenas vilas de pescadores isoladas na costa podem ser cenários excelentes para aventuras de horror. Nem as aventuras têm que estar restritas à Inglaterra. Os personagens (principalmente os exploradores) podem estar em qualquer lugar do planeta — da África ao Himalaia, passando pelas ilhas remotas dos mares do sul, estranhos ducados europeus ou o misterioso oriente, só para dar alguns exemplos.

Não existe nem mesmo a necessidade dos personagens serem ingleses. Americanos, canadenses e australianos, entre outros, viajavam muito, explorando, conquistando e fazendo pesquisas. Uma aventura com personagens americanos ambientada dentro da sociedade vitoriana pode ser muito divertida. Os ingleses achavam os americanos bárbaros e rudes, e os americanos, como é compreensível, se ressentiam disso. O choque de culturas pode adicionar um toque de humor à campanha.

NÍVEL TECNOLÓGICO

O nível tecnológico da era Vitoriana é igual a 5. V. as págs. 126-128 do MB, para uma discussão mais completa sobre o NT e como ele afetará sua campanha.

REGIÕES DA INGLATERRA



As ilhas britânicas compreendem a Inglaterra, o País de Gales, a Escócia e a Irlanda. A Irlanda é uma ilha independente. A Escócia ocupa 40% da maior ilha, enquanto a Inglaterra e o País de Gales ocupam o resto. A Escócia e o norte da Inglaterra são áreas essencialmente agrícolas que produzem aveia, cevada e ovelhas. O sul e a região central da Inglaterra, que têm um clima mais ameno, criam gado leiteiro, e cultivam trigo e frutas. A Irlanda produz gado bovino, ovelhas, porcos, aveia, e (é claro) batatas. Os audazes pescadores de todas as ilhas fornecem principalmente bacalhau, arenque e atum.

As áreas essencialmente industriais são: a própria Londres; ao sul Portsmouth, Cardiff, Bristol; as cidades de Manchester, Birminghan, Leeds, Sheffield no centro do país e Liverpool no litoral; Newcastle e Teeside mais ao norte na costa leste e Edimburgo e Glasgow, na Escócia. No geral, o Reino Unido é autosuficiente em termos de alimento, produtos industrializados e uma grande variedade de matérias-primas. Todas as áreas industriais têm fontes de carvão nas proximidades — um elemento vital na Era do Vapor.

Apesar do sentido individualista trazido pelo industrialismo capitalista, a nobreza fundiária ainda estava fortemente

entrincheirada na Inglaterra rural. Uma queda no preço das fazendas desvalorizou as propriedades rurais, mas o mundo rural tinha uma estrutura de classes que continuava sendo quase feudal; a aristocracia transbordava de prestígio e poder, e os trabalhadores rurais eram os mais pobres entre os pobres. Apesar de não estar ansiosa para abraçar a nova tecnologia que a ciência estava desenvolvendo, a aristocracia estava satisfeita com a posição que a Inglaterra ocupava no mundo e esperava prosperar com ela.

Londres

Londres, a capital do Império Britânico, encontra-se no sudeste da ilha, às margens do rio Tâmisa. Na época vitoriana, ela era a maior e mais importante cidade do mundo, com uma população de aproximadamente 5 milhões de habitantes. De modo geral, a zona oeste de Londres — Kensington, Hyde Park, Paddington e St. John's Woods — era a área habitada pelas classes média-alta e alta. A zona norte da cidade, incluindo Highgate e Hampstead, era também em sua maior parte residencial. Ao sul do Tâmisa existia uma área primordialmente industrial, junto com residências da classe média-baixa. Na zona leste — Whitechapel, Spitalfields etc. — vivia a classe operária, os pedintes e os criminosos.

Áreas de Interesse Especial

O Burgo — área ao sul do Tâmisa formada por prédios de apartamentos de classe inferior, depósitos, armazéns, docas e prédios indústriais. Também conhecido como Southwark.

Kensington — O bairro das classes média e alta, moradia de muitos médicos, inclusive o da rainha (Sir William Gull).

The City — A área comercial, onde se realizava boa parte da atividade financeira do mundo; o lugar onde se pode encontrar as pessoas ricas e poderosas de Londres. Dentro de seus limites ficavam a Bolsa de Valores, o Banco da Inglaterra, a Catedral de São Paulo e a Alfândega.

Spitalfields — Bairro no East End, lar de uma grande quantidade de imigrantes, muitos deles do leste Europeu.

Limehouse — Área ao leste da cidade de Londres que abrangia Chinatown e as docas da Companhia das Índias até a ilha de Dogs. Esta era uma área lúgubre e mal cuidada, freqüentada por viciados em ópio e gente das classes mais baixas. Provavelmente a região mais perigosa de Londres.

Whitechapel — Área grande no extremo leste da cidade onde os pobres e as classes trabalhadoras sobrevivem em apartamentos superlotados. Nessa região podia-se conseguir qualquer tipo de bens ou serviços — a maioria deles ilegal. É também o lugar onde Jack, o Estripador, cometia seus crimes hediondos.

Westminster — A parte leste desta área abriga a maioria dos edifícios do governo — o Palácio de Buckingham, a Abadia de Westminster e o Palácio de Westminster, onde se reúne o parlamento.

Lugares Importantes

O mapa de Londres mostra os pontos de mais interesse para os PCs:

O Museu de História Natural — uma subdivisão do Museu Britânico, com exposições de paleontologia, biologia e geologia.

O Museu de Cera de Madame Tussaud — Museu mundialmente famoso, patrocinado pela sociedade londrina, que mantinha uma exposição com imagens de figuras históricas famosas e uma câmara de horrores.

Baker Street 221b — A residência de Sherlock Holmes, entre 1881 e 1902.

Jardins Botânicos Reais — Jardim no centro do Regent's Park com espécimes do mundo todo.

O Palácio de Buckingham — A residência da rainha Vitória.

Victoria Train Station — ponto final das ferrovias South-Eastern e Chatham, e o local onde ficava o Hotel Grosvenor.

Padrões de Vida na Era Vitoriana

Status	*Custo/Mês*
-2 ou menos	Desprezível
-1	£5 ($25)
0	£7 ($35)
1	£25 ($75)
2	£30 ($250)
3	£60 ($300)
4	£100 ($500)
5	£200 ($1.000)
6	£400 ($2.000)
7	£1.000 ($5.000)



O Império Britânico

Na Era Vitoriana, o sol, quase que literalmente, nunca se punha no império britânico. Em 1880, as possessões britânicas incluíam: Índia (composta de Bengala, Indostão, Caximira, Punjab, Rajputana e Uttar Pradesh), Austrália, Nova Zelândia, a Colônia do Cabo (que mais tarde se transformou na África do Sul), os Estados Federados da Malásia, as ilhas Fiji, A Costa do Ouro, a Guiana Inglesa, Hong Kong, e a Terra Nova.

O Canadá era um *domínio,* com mais independência política.

O Resto do Mundo

Estados Unidos — A exploração e o desbravamento do oeste continua, e as últimas guerras com os índios estão chegando ao fim. A maior parte do país está civilizada e tomando a forma de uma potência mundial. Ele ganha as Filipinas como resultado da guerra Hispano-americana em 1898.

Europa — A França e a Alemanha, que também participam da explosão tecnológica e industrial estão procurando meios de expandir seu império colonial. Infelizmente elas estão sempre chegando a lugares que a Inglaterra já tomou. Somente as pessoas mais sagazes são capazes de ver os sinais que apontam para a primeira Guerra Mundial.

África — A maior parte da África, se encontra sob o domínio europeu. A guerra com os Zulus terminou há pouco tempo, e as guerras com os Ashanti estão chegando ao fim. O bôeres continuam a criar problema na África do Sul, e os franceses estão fazendo progresso lentamente no Marrocos, mas fora isto o continente está dominado.

O Extremo Oriente — A China está sendo explorada por várias potências ocidentais, e a competição entre elas as está cegando para o ressentimento que estão causando. A Guerra dos Boxers em 1900 ensinar-lhes-á uma lição sangrenta, mas efetiva.

Japão — Esta é uma época interessante para o Japão, pois suas tradições milenárias se defrontam com uma rápida industrialização. O Japão se encontra agora aberto para visitantes ocidentais, e os ocultistas estão fascinados.

América Central e do Sul — Nesta época, a maior parte do continente já é independente, e vítima de uma pobreza e uma opressão ferozes.

Tratamento Para Olho Roxo — Se você tiver um olho roxo e precisar comparecer a um evento social, procure Mr. George Paul, na rua St. James nº 47, que é capaz de disfarçar os casos mais graves por 2s. 6d ($ 0,62).

Penitenciária de Millbank — Esta era uma das maiores prisões da Inglaterra. Foi demolida em 1893.

Abadia de Westminster — A maior igreja de Londres. O local onde a família real é sepultada e onde ocorrem as coroações.

Waterloo Train Statin — Terminal londrino da ferrovia South-Western.

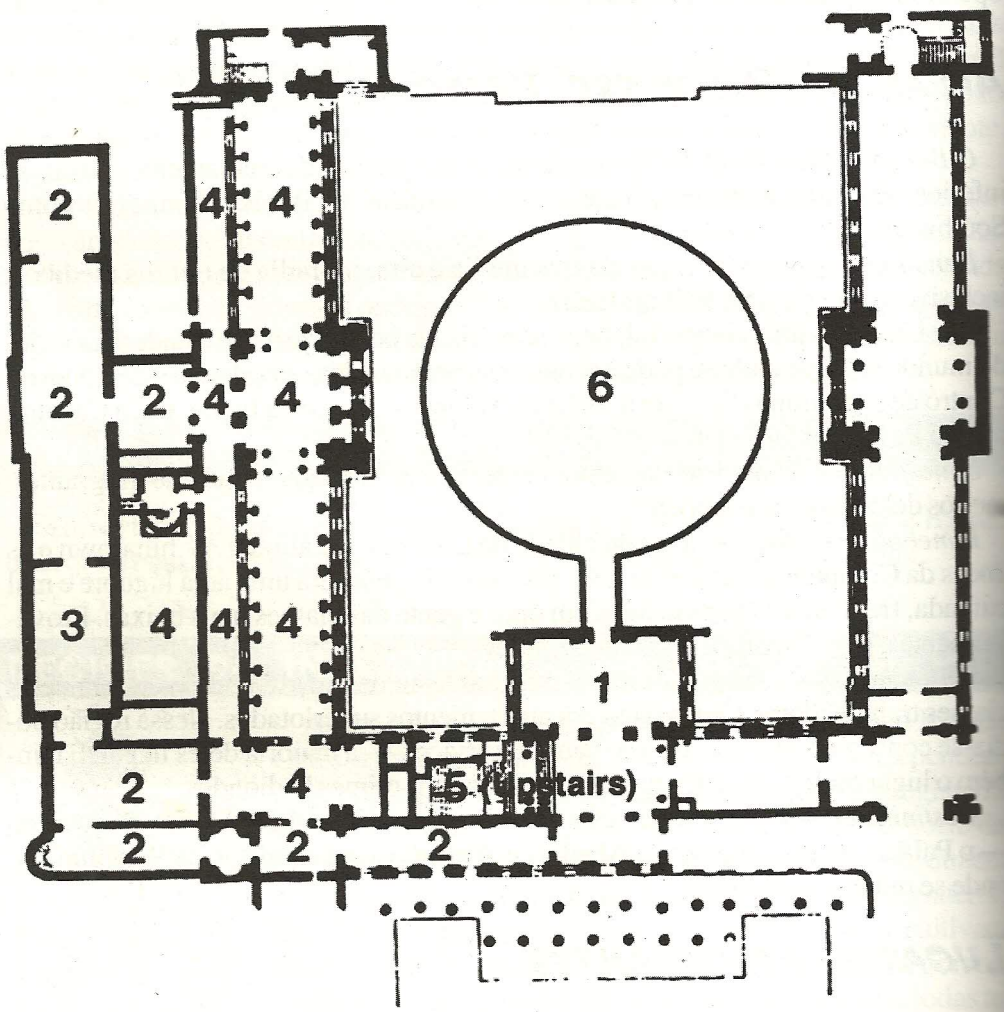
Escritórios do Governo — Escritório do Primeiro Ministro, o escritório das colônias, e o escritório da Índia (comumente chamado de Whitehall).

Charing Cross Train Station — Terminal de Londres da ferrovia South-Western. Também onde estão localizados o Grande Hotel e o Northumberland Hotel.

Obelisco de Cleópatra — V. a coluna lateral da pág. 81.

Savoy Theatre — O primeiro edifício de Londres com iluminação elétrica.

O Museu Britânico



Museu Britânico — O Museu Britânico (v. mapa acima) possue vastas coleções, entre elas:

1. Tumbas e monumentos lícios.
2. Esculturas clássicas e antigas.
3. Câmara do mausoléu, que contem os restos do primeiro mausoléu descoberto na Ásia por Newton.
4. Antigüidades roubadas de tumbas assírias e egípcias.
5. Galeria de animais empalhados de todo o mundo.
6. O Salão de Leitura contendo livros, pergaminhos, papiros e outros manuscritos mais antigos. Para poder entrar no salão de leitura é necessário fazer um pedido por escrito com dois dias de antecedência.

Somerset House — um escritório de registos públicos datando de 1837, incluindo nascimentos, óbitos, casamentos, taxas, testamentos e autenticações.

Escola Real de Medicina — Tem um museu com 10.000 exemplares de orgãos e esqueletos humanos e de animais, tanto normais quanto anormais. Tem uma seção pré-histórica .

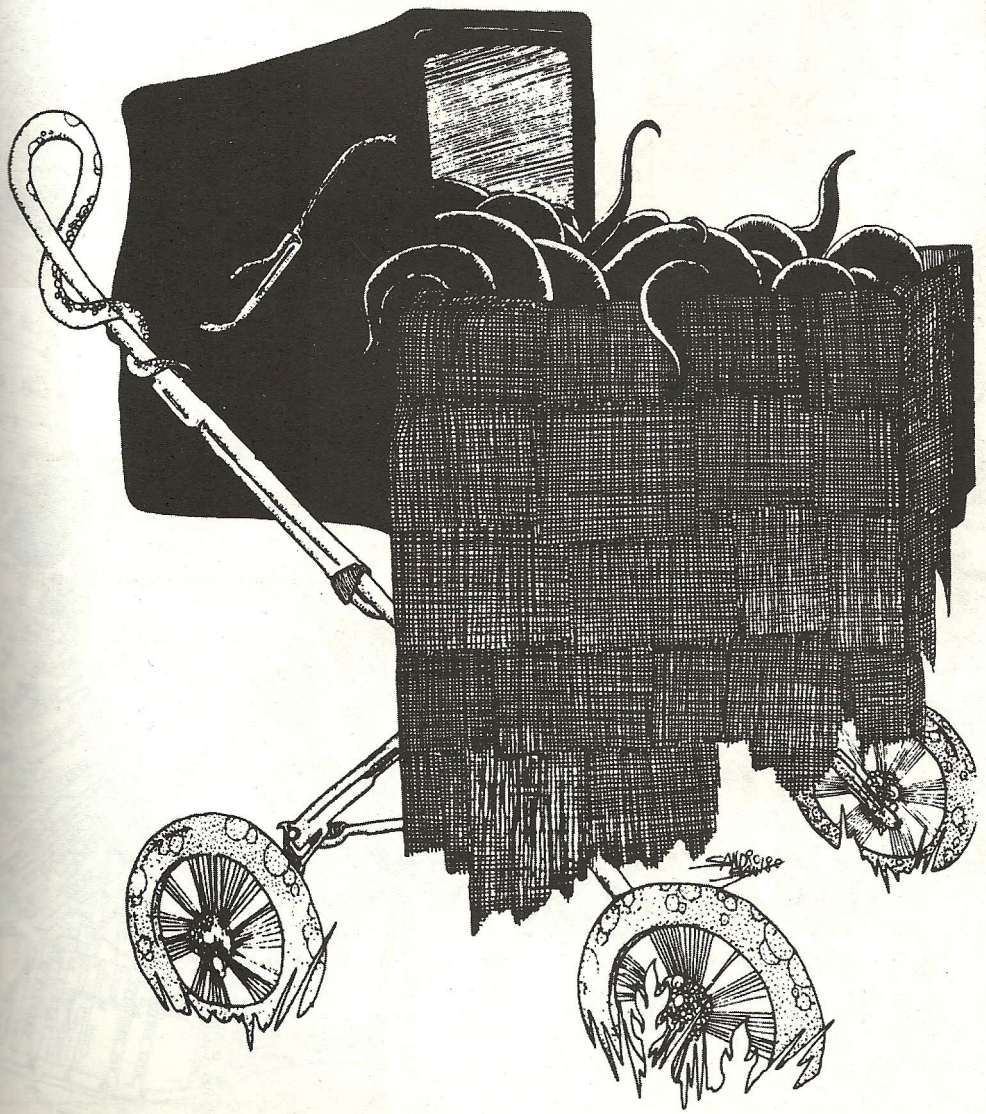
Cartório de Registros — Localizado entre a Fleet Street e a Fetter Lane. Os pesquisadores podem requisitar documentos deixando sua assinatura com o respectivo nome e endereço. É permitido tomar notas (mas fazer um decalque normalmente não o é), e é possível conseguir cópias oficiais dos registros pagando-se uma taxa que varia entre 6d e £1 ($0,12 a $5) antecipadamente. Entre os doccumentos disponíveis encontram-se plantas arquitetônicas. Lembre-se, no entanto, que as cópias serão feitas à mão, e podem demorar dias para ficarem prontas.

O Templo — Uma das quatro estalagens da Corte que foi numa determinada época o santuário secreto dos Cavaleiros Templários; sabe-se lá que objetos de significado oculto poderiam ser encontrados neste local?

Central Criminal Courts (Old Bailey) — O local onde a maioria dos criminosos era julgada. Os prisioneiros ficavam temporariamente detidos na prisão de Newgate um pouco ao norte das courts.

Grand Post Office — Podia-se deixar cartas endereçadas "a uma determinada pessoa" aqui ou na agência da estação de Charing Cross.

Catedral de São Paulo — A Catedral de São Paulo tem um dos maiores domos do mundo, e é provavelmente o edifício mais bonito de Londres.



TÁXIS

"Quando o viajante está com pressa, e sua rota não coincide com a de um ônibus, é melhor ele pegar rapidamente um táxi em um dos numerosos pontos existente, ou chamar um dos que estão passando pela rua. Os "four-wheelers" que são pequenos e desconfortáveis, acomodam quatro pessoas dentro deles, enquanto que um quinto passageiro pode viajar ao lado do condutor. Os táxis de duas rodas chamados de "cabriolés", têm lugar para apenas duas pessoas, e andam a uma velocidade muito maior do que os outros. As pessoas que não têm muita bagagem irão, por isso, preferir o cabriolé. O assento do condutor fica na parte de trás, de modo que ele dirige o veículo olhando por sobre a cabeças dos passageiros sentados no interior. As ordens são comunicadas a ele através de uma pequena portinhola localizada no teto."

— Karl Baedeker.

Handbook For Travelers, 1882.

A ESTAÇÃO LONDRINA

"A estação londrina compõe-se principalmente dos meses de maio, junho e julho, quando o Parlamento está em sessão, a aristocracia está em suas casas na cidade, os maiores artistas do mundo estão se apresentando no Ópera, e a Academia Real está aberta. As famílias que desejam conseguir acomodação confortável devem se dirigir a Londres no final de Abril; pessoas que viajam sozinhas têm, é claro, mais facilidade para achar acomodações em qualquer época."

— Karl Baedeker

Handbook For Travelers, 1882.

OS FANTASMAS LONDRINOS

Veremos a seguir alguns locais em Londres que têm grande chance de serem assombrados:

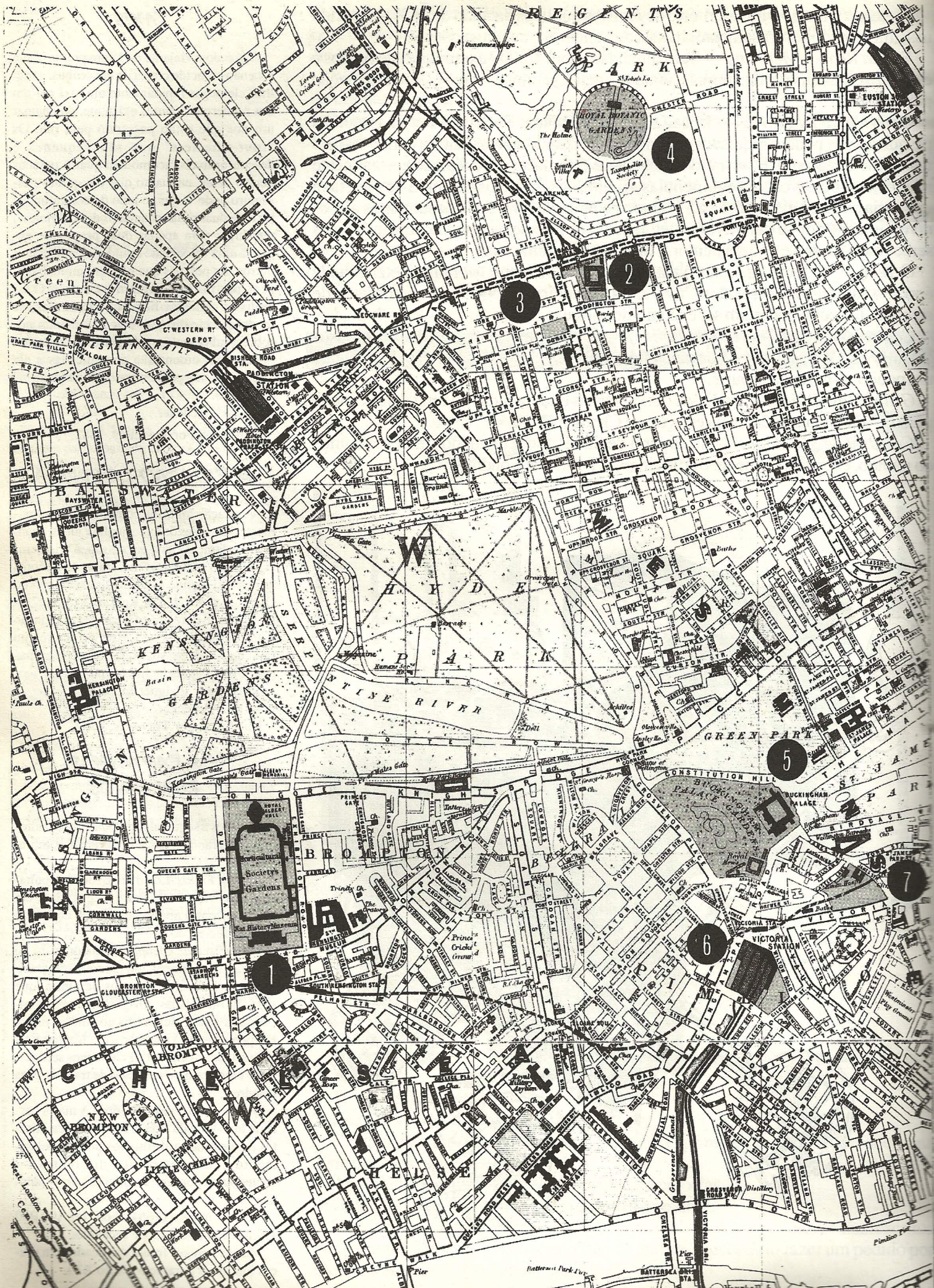
Bunhill Fields: Local onde foram sepultada das as vítimas da Peste Negra. Hoje em dia se encontra aberto ao público como um local de recreação.

O Obelisco de Cleopátra: Encontra-se no Vitória Embankment, um monólito de granito vermelho com 21 metros de altura, que pesa 280 toneladas. Originalmente ele encontrava-se em Heliópolis no Antigo Egito. Foi presenteado à Inglaterra por Mehmet Ali (não seu dono original!) Pelo menos seis pessoas morreram no processo de trazê-lo para Londres.

O Grande Incêndio de 1666: A maior parte do lado leste da cidade foi queimada. Muitos locais foram substituídos por estabelecimentos completamente diferentes — abatedouros por igrejas, prisões por residências, etc.

A Peste Negra: (1664-1666) fez 100.000 vítimas antes do Grande Incêndio.

Muitos *hereges* foram queimados em praças londrinas durante o século XVI.

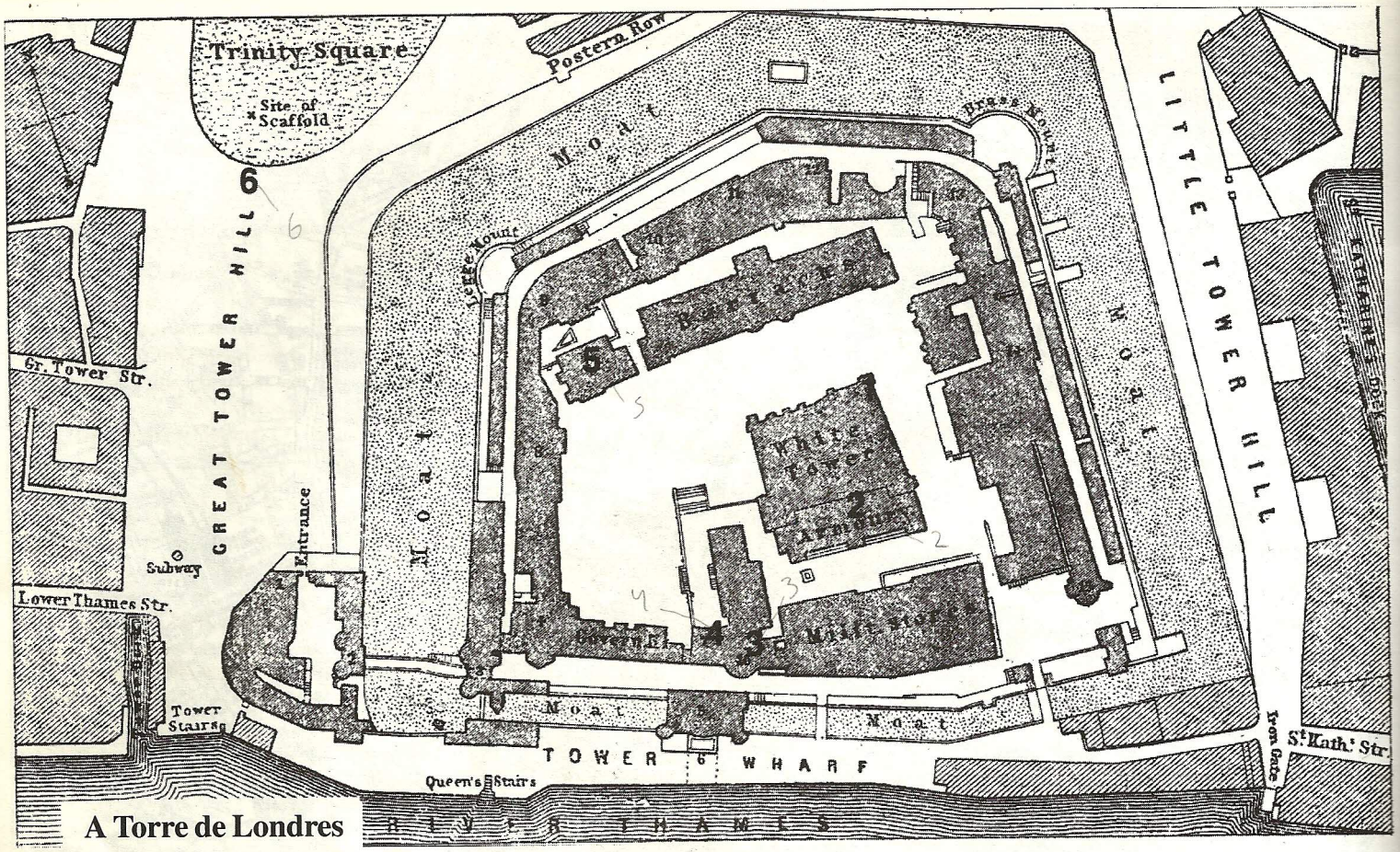

REGENTS PARK
ROYAL BOTANIC GARDENS
PARK SQUARE
EUSTON STATION
PADDINGTON STATION
BAYSWATER
BAYSWATER ROAD
HYDE PARK
KENSINGTON GARDENS
SERPENTINE RIVER
GREEN PARK
BUCKINGHAM PALACE
BUCKINGHAM PALACE GARDENS
BROMPTON
Horticultural Society's Gardens
Nat. History Museum
VICTORIA STATION
CHELSEA
NEW BROMPTON
LITTLE CHELSEA
1
2
3
4
5
6
7



LONDRES

de Acordo com o Dickens's Dictionary of London, de 1880.

1. Museu de História Natural.
2. Museu de Cera de Madame Tussaud.
3. Baker Street, 221b, residência de Sherlock Holmes.
4. Jardim Botânico Real, com plantas de todo o mundo.
5. Palácio de Buckingham, residência real.
6. Victoria Train Station.
7. Tratamento de olho roxo.
8. Prisão de Millbank, uma das maiores do reino.
9. Abadia de Westminster, Parlamento, Big Ben e a Nova Scotland Yard.
10. Waterloo Train Station.
11. Escritórios do Governo.
12. Charing Cross Train Station, Grande Hotel e Hotel Northumberland.
13. Obelisco de Cleópatra.
14. Savoy Theatre.
15. Museu Britânico.
16. Somerset House.
17. Escola Real de Medicina.
18. Cartório de registros.
19. O Templo.
20. Central Criminal Courts (Old Bailey).
21. Agência Central do Correio.
22. Catedral de São Paulo.
23. Bunhill Fields
24. Banco da Inglaterra.
25. London Stone.
26. Ponte de Londres.
27. Torre de Londres.
28. Casa da Moeda Real.



A Torre de Londres

EXPLORANDO O DESCONHECIDO

Todo o século XIX poderia ser descrito como a era da exploração, mas esta tendência cresceu rapidamente na segunda metade do século. Os impérios precisavam crescer portanto as fronteiras coloniais tinham de ser expandidas. Isto envolvia a exploração de terras desconhecidas nas fronteiras das colônias, e a avaliação do valor potencial das áreas — tipos de madeira, marfim, ouro, especiarias, ou escravos — tudo tinha de ser cuidadosamente pesado contra os objetivos do império a longo prazo.

A África gerava um fascínio todo especial nas potências coloniais, particularmente na Inglaterra. Era um território enorme e ricamente variado. Mas a percepção que a população em geral tinha era de um continente composto de desertos áridos e selvas abundantes. Dentro destes reinos inexplorados aguardavam mistérios que não viam a luz do sol há centenas (ou possivelmente milhares) de anos. Circulavam rumores sobre câmaras desmoronadas cheias de artefatos antigos ou tumbas primitivas contendo sarcófagos de ouro puro. O tesouro está lá para quem o pegar — ou será que não ?

Também existiam lendas sobre serpentes gigantes, que eram capazes de engolir um homem inteiro, e de canibais selvagens que vagavam pela floresta atacando os incautos. É possível que existam também coisas menos mencionáveis escondidas por ali, com desígnios obscuros e terríveis demais para um ser humano tomar conhecimento — e permanecer são.

A falta de conhecimento (por parte dos personagens) com relação a este período da história fornece um material excelente para o RPG de Horror — afinal de contas, não existe medo maior do que o do desconhecido.

Bunhill Fieds — V. a coluna lateral da pág.. 81.

Banco da Inglaterra — a instituição financeira mais importante da Inglaterra e a fonte oficial de papel moeda do império.

London Stone — No muro em frente à Igreja de St. Swinthin, em Cannon Street, encontra-se o marco central a partir do qual os romanos mediam as distâncias.

Ponte de Londres — A ponte mais antiga e mais utilizada de Londres que ligava A Cidade e O Burgo. Ela marca também o ponto mais a oeste permitido às embarcações de longo curso.

A Torre de Londres — originalmente uma prisão, a torre é hoje uma fortaleza e um arsenal. Sua construção foi iniciada por Guilherme, o Conquistador, e levada adiante em etapas. Os muros tem 4,2 metros de espessura. O mapa acima mostra seus pontos mais importantes.

1. Fortaleza — a parte mais antiga, construída por Guilherme. Local onde foram encontrados os ossos dos dois jovens príncipes assassinados pelo tio, Ricardo III;
2. Arsenal — uma vasta coleção de armas e armaduras, com vários séculos de idade;
3. Torres de Wakefield — local onde ficam guardadas as jóias da coroa;
4. Torre Sangrenta — Local onde se acredita que os príncipes foram assassinados. Muitos outras pessoas, amigos, amantes e parentes da realeza, encontraram seu fim na torre de Londres e foram enterrados sob o piso da Capela de São Pedro (5);
6. Tower Hill — local onde antigamente os traidores eram enforcados.

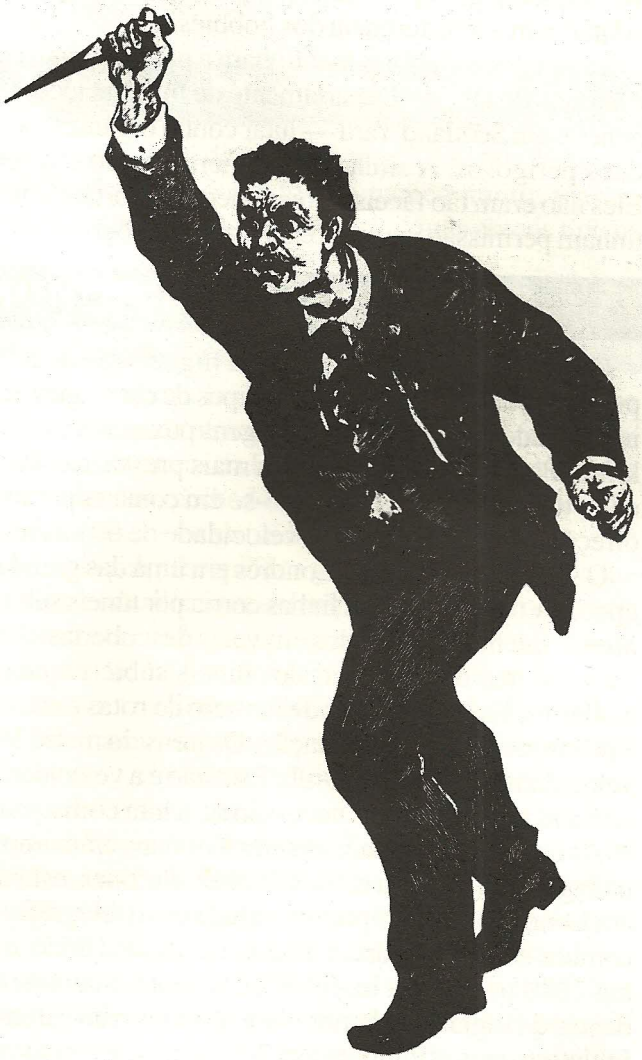
Casa da Moeda Real — Onde eram feitas as moedas do império.

O SUBMUNDO DE LONDRES

Existe mais chance dos PCs encontrarem criminosos do que membros da aristocracia em suas aventuras. O crime durante esta época era altamente organizado, e o submundo do crime normalmente se referia a si mesmo como "a Família". Havia de fato uma "irmandade" entre os criminosos, com seus próprios códigos de honra e conduta, tão duros quanto se possa imaginar.

O roubo era de longe a forma de crime mais comum durante a Era Vitoriana. A grande diferença existente entre as classes sociais transformava Londres no lugar ideal para atividades como o furto e o roubo. Grupos de batedores de carteira trabalhavam em conjunto para distrair a vítima e roubar seus bens. Era raro um arrombamento ser casual — em geral, eles eram planejados com meses de antecedência e normalmente eram executados de maneira profissional.

A prostituição também era muito difundida. Era possível encontrar representantes da profissão mais antiga do mundo em todas as classes sociais, desde a prostituta vulgar de rua (conhecidas como "dollymop"), até as garotas de programa de luxo (conhecidas como "toffer"). No entanto, a prostituição não era tão organizada como o é hoje em dia, e o bordel normalmente era a maior sociedade deste tipo que existia.



Entre os outros tipos de crime incluem-se a fraude, o conto do vigário e a mendicância nas ruas (normalmente, os pedintes faziam parte da comunidade criminal). O assassinato era evitado pelos criminosos a menos que ele fosse absolutamente necessário — as ameaças eram normalmente suficientes para manter as pessoas caladas. Os assassinatos cometidos por Jack, o Estripador ganharam destaque como crimes particularmente violentos para a época — hoje em dia é comum as carnificinas deste tipo serem mostradas nos noticiários noturnos. É bom lembrar que nesta época drogas como a cocaína e o ópio eram legais, e a sociedade criminal não tinha como roubar esse negócio dos comerciantes da Limehouse.

O submundo londrino estava fortemente enraizado, e era unido por um profundo sentido de comunidade. Boa parte desta união era devida ao vocabulário cockney usado por seus membros que era quase uma segunda lingua incompreensível para aqueles que não pertenciam ao grupo (trate-a como uma língua Muito Difícil, que tem como pré-requisito um NH maior ou igual a 12 em Manha). É importante lembrar que, apesar do crime existir em toda parte, ele estava concentrado no East Side da cidade, principalmente em Whitechapel e na região das docas.

POLÍTICA E GOVERNO

O império britânico estava presente em todo o mundo. Apesar do parecer real ter uma influência considerável na política interna, o governo estava muito mais nas mãos de políticos e diplomatas como Disraeli e Gladstone. Mesmo assim a família real conta com um amor extraordinário por parte da população em geral; para o povo, a rainha Vitória é a Inglaterra. Existiam pequenos grupos de agitadores políticos — comunistas, socialistas, nacionalistas irlandeses, e os dinamitadores anarquistas — mas no geral a Inglaterra era uma nação de pessoas satisfeitas.

UMA BIBLIOGRAFIA VITORIANA

Veremos a seguir algumas fontes de informação excelentes sobre a Inglaterra Vitoriana caso o GM queira ambientar sua campanha aqui. Todos os livros descritos a seguir estão disponíveis em bibliotecas e nas grandes livrarias.

Baedeker's Index of Streets and Plans of London, 1894. Mapas lindamente precisos de Londres em 1890.

The Complete Jack The Ripper, por Donald Rumbelow. Um levantamento dos assassinatos cometidos por Jack, concentrando-se mais nos fatos do que na teoria. Contem um material excelente sobre a zona leste de Londres.

Eminent Victorian Soldiers and Queen Victorias's Little Wars, de Byron Farwell. Este livro apresenta uma galeria de grandes combatentes e um guia rápido sobre as guerras imperiais do reino. Estes antigos são excelentes para enriquecer a história de um PC militar ou militar aposentado.

The Encyclopédia Sherlockiana, de Jack Tracy. Escrito em forma de dicionário, a *magnum opus* de Tracy inclui nomes e termos usados nas histórias de Holmes, definidos utilizando-se o conhecimento disponível na época. Inclui vários mapas úteis.

Life in Victorian London, de L. C. B. Seaman. Uma vista de olhos no modo de vida em Londres durante a Era Vitoriana. Boa parte deste livro aborda a parte inicial deste período antes dos anos 1880.

London by Gaslight, de Michel Harrison. Um levantamento da vida na cidade entre as décadas de 1860 e 1920. Várias teorias e comentários interessantes sobre a época que não são encontrados em nenhum outro lugar.

London in 1888, de Herbert Fry. Um guia moderno da cidade, em 1888. Inclui alguns mapas áereos excelentes das várias ruas de Londres com esboços dos prédios, monumentos e até mesmo postes em perspectiva.

The London of Sherlock Holmes. Um estudo mais extenso da cidade do maior detetive do mundo, que dá mais enfase aos locais do que às pessoas.

Se vierem a infrigir a lei, os PCs provavelmente encontrarão os policiais ingleses uniformizados de azul chamados de "bobby", conhecidos mais formalmente como membros da Polícia Metropolitana. Os bobbies eram extremamente devotados. Tinham de ser — o salário máximo para um oficial uniformizado era £1 5s ($6,25) por semana, que compreendia sete dias de serviço. Além disso os bobbies não podiam carregar armas de fogo, e as penas por atacar um policial eram geralmente leves. Devido aos baixos salários, os bobbies normalmente aceitavam subornos para não ver pequenas infrações. Em situações realmente perigosas, contudo, o público podia contar com a interferência dos bobbies.

Enquanto os Bobbies mantinham a paz nas ruas, ficava a cargo dos investigadores à paisana do DIC — Departamento de Investigações Criminais, que tinha seu quartel general em Scotland Yard — lutar contra organizações criminosas e perseguir indivíduos perigosos. A situação dos membros do DIC era melhor que a dos Bobbies. Eles não eram tão fáceis de reconhecer (e portanto menos suscetíveis a um ataque) e tinham permissão para carregar armas de fogo.

Transporte e Comunicação

O transporte de passageiros na Inglaterra era dominado por trens e carruagens puxadas a cavalo. Existiam dois tipos de carruagens mais populares. Dependendo da intensidade do tráfego, as carruagens puxadas a cavalo chegavam a uma média de 15 km/h. Para aqueles que tinham mais pressa, existiam conexões regulares de trem entre todas as cidades; levando-se em conta as paradas, você era capaz de viajar em direção a seu destino a uma velocidade de 60 km/h.

O sistema de metrô de Londres era uma das grandes maravilhas da engenharia da época. A maior parte das linhas corria por túneis subterrâneos, mas existiam também alguns trechos construidos em valas descobertas. A maioria dos trens era movida a vapor, o que deixava o ar dos túneis subterrâneos carregado com a fumaça das caldeiras. Existia um grande número de rotas e estações, e os trens paravam de três a dez minutos em cada estação. Os trens do metrô levavam-no a seu destino a uma velocidade média de 40 km/h. Esta não é a velocidade real dos trens pois ela leva em conta as trocas de trens necessárias, a luta com a multidão na porta dos trens, etc.

As comunicações na Inglaterra Vitoriana eram impressionantes. Existiam em 1888 na Inglaterra mais ou menos 20.000 telefones, estando a grande maioria localizada em Londres. Mais importante ainda era o telégrafo. As agências de telégrafo eram comuns em todas as áreas urbanas do Reino Unido, e as linhas submarinas instaladas em 1870 puseram a Inglaterra em contato com o resto do mundo. Os telegramas dentro da Inglaterra demoravam minutos para serem entregues. Uma mensagem da Inglaterra para o Egito levava 20 minutos, 50 minutos para Bombaim, 2 horas para a China, 2 horas e 40 minutos para a Austrália.

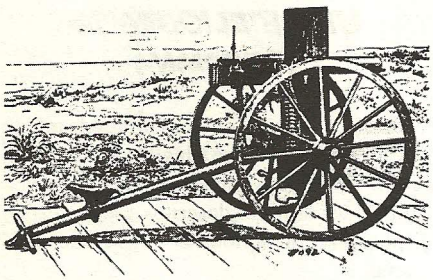
O serviço postal tinha entregas diárias para todo lugar, e um serviço de seis a doze vezes por dia dentro de Londres! A primeira entrega era feita às 7h20 da manhã, e a última normalmente às 7h45 da noite. No caso de cartas dentro da cidade, era comum a entrega ser feita no mesmo dia.

Os jornais eram criados às dezenas. *The Times, The Standard, The Daily News, The Daily Telegraph* e o *The Daily Chronicle* são apenas alguns dos jornais publicados em Londres. Os personagens que tiverem um comportamento estranho, ou uma história esquisita ou sensacional demais, irão com certeza atrair a atenção dos jornais. A competição era acirrada e o sensacionalismo a regra.

Classes Sociais e o Dia-a-Dia

O status era extremamente importante para as pessoas da Era Vitoriana. Existia uma convicção muito forte com relação ao conceito de *linhagem* — algumas pessoas nasceram melhores do que as outras e sua ascenção social é natural. Uma pessoa que tenha ficado milionária por seus próprios méritos podia ser considerada da classe alta, mas o fato dela não pertencer a uma família de renome fazia com que sua "linhagem" continuasse sendo suspeita — e seu Status seria um nível menor do que o de uma pessoa igualmente rica de uma família com boas conexões.

Seu status afetará a aventura de três formas principais. Primeiro, se seu Status for pequeno demais, suas oportunidades de emprego serão limitadas, e você terá de



A Vida de um Soldado Vitoriano

"O jovem recruta é um tolo, ele pensa em suicídio." Assim escreveu Rudyard Kipling, que devotou grande parte do seu trabalho aos soldados vitorianos. A vida dos soldados britânicos era muito raramente gloriosa e repleta de aventuras como Hollywood quer nos fazer acreditar.

A grande extensão do Império Britânico, exigia a apresença de tropas em todo o mundo. A deserção era sempre uma preocupação, apesar de ser mantida sobre controle. Se não havia nenhum trabalho a ser feito, inventava-se algum. Cavar trincheiras e latrinas, encher sacos de areia, e outros trabalhos manuais eram usados para evitar que os soldados começassem a pensar em voltar para casa. Este trabalho, apesar de efetivo, era muito pouco popular sob o sol tropical do Sudão, da Índia, de Burma ou da África do Sul.

Para piorar a situação existia ainda o fato das forças militares estrangeiras raramente serem bem vindas pela população local. Apesar dos nativos não serem normalmente hostis, eles não estavam nem um pouco interessados em tornar a vida dos seus "protetores" mais fácil. Os soldados que entrassem numa taverna para descançar poderiam esperar uma briga, e provavelmente os aplausos da população ao vê-los fugindo para o acampamento por terem sidos superados pela maioria. Muitos deste ataques tinham motivos políticos em vez de serem gerados pela cobiça, eram mais terrorismo do que vilania.

As promoção eram praticamente desconhecidas. Os oficiais compravam seus comissionamentos e a incompetência era comum entre os níveis mais altos.

Com um salário de um xelim por dia menos o custo da comida e da munição, o soldado médio inglês geralmente terminava seu período de serviço mais pobre do que havia começado. Tendo tudo isto em mente é um milagre que os oficiais recrutadores na Inglaterra conseguissem voluntários.

trabalhar muitas horas por dia para conseguir sobreviver.

Segundo, as pessoas que têm um nível de Status baixo terão problemas para conseguir informações, ajuda ou qualquer outro tipo de cooperação dos NPCs de Status mais alto. E, terceiro, manter um Status alto na Inglaterra Vitoriana exige um alto nível de atividade social — Comparecer às festas certas, ser visto nas corridas de cavalos etc. Se um personagem "se desligar" da sociedade devido a uma grande aventura, ele poderá encontrar seu Status diminuído ao voltar para casa. (A não ser que ele traga alguma coisa sensacional — neste caso, a glória de suas ações compensariam sua ausência!).

Quantidade Inicial de Recursos

Na Inglaterra Vitoriana, a quantidade inicial de recursos média é £150 (750 dólares nas taxas de câmbio de 1880). Pode ser que isto não pareça muito, mas os preços eram assustadoramente baixos naquela época. Existem alguns preços típicos listados mais adiante neste capítulo.

O Horror na Inglaterra Vitoriana

Uma das principais razões para se escolher a Inglaterra Vitoriana para um cenário de uma campanha de ***GURPS Horror*** é a sua atmosfera. Muito do que nós chamamos de "horror gótico" está calcado nas imagens da Era Vitoriana: o ranger das rodas de um fiacre passando sobre paralepipedos molhados, vampiros caçando suas vítimas em vielas escuras, mansões medievais construídas em pântanos cobertos de névoa. Parte desta atmosfera era criada pelos lampiões a gás, que produzem uma luz muito menos brilhante e muito mais melancólica que as lampadas elétricas modernas. Isto mais a chuva e a neblina onipresentes na Inglaterra criam um ambiente de jogo macabro que deve ser incorporado pelo GM. Quando estiver dirigindo uma aventura de horror Vitoriano você deverá sempre criar a atmosfera apropriada descrevendo o clima, a pobreza de cores gerada pela parca iluminação, a maneira dos personagens se vestirem (cartolas, capas longas etc.), e eventos históricos da época, como por exemplo os assassinatos d'o Estripador.

Outra boa razão para um cenário Vitoriano é a popularidade que gozavam os fantasmas, os vampiros e o espiritismo naquela época. O público Londrino lia avidamente as histórias de assombração publicadas em revistas baratas e populares. "Frankenstein" de Mary Shelley, "Drácula" de Bram Stoker, e "O Médico e o Monstro" de Robert Louis Stevenson, e as inúmeras histórias de fantasma de Edgar Allan Poe e Arthur Conan Doyle contribuíram para o legado de horror deixado pela era Vitoriana. O espiritismo e a noção geral de comunicação com os mortos eram um movimento popular no final do século XIX do qual participaram pessoas notáveis como Doyle e Richard Francis Burton.

A sociedade Vitoriana era fortemente governada pela lógica e pelos avanços da ciência e da tecnologia mas, apesar disso, ou talvez justamente devido a isto, o fascínio pelo sobrenatural sobreviveu. Podemos dizer que ver fantasmas de damas e condes europeus do período Elizabeteano era uma forma encontrada pelas pessoas da era Vitoriana de fugir para o passado das mudanças que o presente trazia.

Personalidades da Era Vitoriana

Os personagens oriundos da ficção são indicados com um asterisco (*).

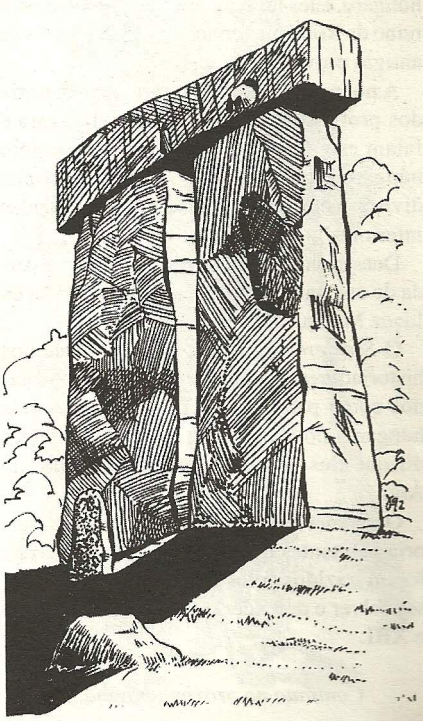
Aleister Crowley (1875-1947)

Aleister Crowley é um dos mais abjetos praticantes do oculto do início do século XX, um suposto mago que chamava a si mesmo de "a Grande Besta" e cujo lema era "Faz o que queres é o coração da lei". Apesar de Crowley não ter ganho notoriedade até a virada do século, ele estava bem encaminhado nessa direção durante os últimos anos da era Vitoriana.

Crowley era um poeta erótico, libertino, bissexual, alpinista e caçador da sabedoria arcana. Crowley juntou-se à Hermetic Order of the Golden Dawn no dia 16 de Novembro de 1898 e subiu rapidamente dentro da sociedade. No final do século

Stonehenge

Stonehenge é um círculo de pedras erigido na planície de Silbury em Wessex, Inglaterra. Acredita-se que ele foi construído originalmente por volta do ano 2000 a.C., por povos pré-históricos, apesar dela ter sido modificado várias vezes desde então. Em sua forma original, ele era um círculo completo de pedras envolvendo um complexo de círculos e semi círculos em seu interior. Uma pedra de marcação colocada a leste do complexo cria uma sombra no centro do círculo na aurora de cada dia 21 de junho, o solstício de verão. Devido a este fato, ele foi usado como local de rituais druidas e de outros cultos pagãos. A lenda mais famosa sobre sua origem diz que Merlim, o Mago teleportou magicamente estas pedras da Irlanda para a Inglaterra. As pedras são originárias do Pais de Gales: o que teria levado os construtores de Stonehenge a descolar estes blocos maciços para tão longe? Na verdade, é possível encontrar vários destes círculos de pedra nas ilhas britânicas. Alguns ocultistas ligaram a posição destas pedras com a intersecção das Ley Lines. As Ley Lines representam concentrações de energia da Terra e ziguezagueiam pelo globo de forma aparentemente aleatória. Quanto mais linhas se cruzam em um determinado lugar, mais poder pode ser retirado daquela área. O GM, pode permitir que a magia e o psiquismo sejam mais fáceis ou mais poderosos nestas intersecções. Se a Cabal estiver sendo usada na campanha, as intersecções de Ley Lines serão locais ideais para as aparições dos Portais de Thot



A Transilvânia do Século XIX

A Transilvânia é um platô no alto de uma cadeia montanhosa com mais ou menos 57.000 km². Ela forma um circulo com mais ou menos 400 km de diâmetro. A Transilvânia encontra-se isolada no meia da Europa Central, a mais de 500 km do mar, 500 km a leste de Budapeste e mais de 650 km a noroeste de Istambul. Ela é limitada ao sul pelos Alpes da Transilvânia, e a leste e a oeste pelos Montes Cárpatos.

As montanhas desta região são marcadas por abismos perigosos e por cumes altos e pontiagudos. A terra é pontilhada com vilarejos isolados ligados por estradas ruins através de passos perigosos.

A Transilvânia tem uma longa história de guerras e distúrbios. Ela fazia parte da antiga província romana da Dácia, e foi devastada pelos invasores hunos e germanos. No Século XII, a Transilvânia foi incorporada ao reino da Hungria, permanecendo desta forma durante a Era Vitoriana. Na Idade Média ela era a fronteira entre o Império Bizantino e os estados eslavos. Foi invadida pelos mongóis em 1242, e durante séculos ela foi parte da fronteira entre o islamismo e a cristandade. Durante a Reforma, ela foi dividida entre várias forma de cristianismo intolerantes entre si.

No fim da Era Vitoriana, o grande conflito é nacional. A população está dividida em quatro grupos principais (e um quinto grupo importante de ciganos).

Os valáquios falavam romeno e formavam uma maioria apertada; eles eram em sua maioria servos até 1850 e se consideravam uma raça oprimida dentro do império autro-húngaro. Eles lutavam por uma união com o reino da Romênia (criado em 1878 a partir de antigas províncias turcas).

A nobreza, a pequena nobreza e a maioria dos profissionais são de origem húngara e falam esta língua. Eles apoiam o domínio húngaro e gostariam de manter uma linha divisória clara com todas as nacionalidades inferiores".

Duas nacionalidade se ressentem com a perda de um status privilegiado que remonta da Idade Média.

O *Szeklers* falam magiar. A maioria dos historiadores acredita que eles foram postados como patrulhas da fronteira pelos reis húngaros do século XII, a tradição Szekler diz que eles são descendentes dos hunos de Átila.

Os *Saxões* de língua alemã são em sua maioria habitantes das cidades, seus ancestrais foram trazidos pelos reis húngaros para desenvolver e defender o país nos séculos XII e XIII.

Continua na próxima página...

passado, com o dinheiro recebido de uma herança em seu 21º aniversário, ele comprou uma vila perto de Loch Ness, tornando-se o Laird de Boleskine.

Durante os últimos anos do século XIX, era possível encontrar Crowley em Londres envolvido em debates, ou em busca de conhecimentos arcanos em uma livraria ou outra. Se algum personagem mostrar evidências de ter conhecimento ou habilidades mágicas verdadeiras, Crowley tentará se insinuar junto a ele para tentar descobrir seus segredos. No entanto, se ele tiver oportunidade de roubar um livro ou algum objeto de importância mágica, ele o fará! Os personagens que estiverem metidos em encrenca não poderão depender de Crowley — pois ele os abandonará sem demora para salvar a si próprio.

Crowley possui uma cópia do livro *The Sacred Magic of Abra-Melin — the Mage* que ensina como conjurar um anjo da guarda (demônio).

ST 10, DX 11, IQ 14, HT 11.

Vantagens: Aparência +1; Carisma +3; Aptidão Mágica 2.

Desvantagens: Inveja, Luxúria, Megalomania, Reputação como um pervertido diabólico e realizador daquilo que "nunca foi feito" (redutor igual a -2 no caso de um resultado menor ou igual a 10).

Perícias: Ocultismo 15, Lábia 15, Liderança 13, Esgrima 12, Teologia 13, Filosofia 14, Boêmia 16, Detecção de Mentira 12, Escalada 14, Sobrevivência (Selva) 12, Jogo 13, História 15, Pesquisa 14, Trato Social 14, Sex Appeal 13.

Mágicas: Inteiramente a cargo do GM. Crowley pode ser um mago temerário, um completo charlatão, ou alguma coisa entre esses dois extremos.

Arthur Machen (1863-1947)

Arthur Machen é um dos autores menos reconhecidos da era Vitoriana: Lovecraft, mais tarde, viria a considerá-lo um dos melhores escritores de horror do século. Seus contos: "The Great God Pan" e "The White People" são clássicos do gênero. Machen afirmava ter tido experiências com outros níveis de consciência, de onde ele teria extraido suas histórias. Estas experiências levaram-no a se juntar à Hermetic Order of the Golden Dawn em 1900. Existe a mesma probabilidade de se vir a fazer contato com Machen devido a um envolvimento com o oculto, mas ele é um amigo muito mais confiável do que Crowley.

Tanto Machen quanto Crowley podem ser encontrados durante os turbulentos anos 20 ou até mesmo depois: é suspeito o fato deles terem morrido no mesmo ano.

ST 9, DX 13, IQ 13, HT 9.

Vantagens: Empatia, Aptidão Mágica 1 (opcional), Riqueza (depois de 1887).

Desvantagens: Fantasias Menores (a menos que ele *esteja* de fato visitando outros níveis de conciência...).

Perícias: Poesia 15, Teologia 12, Medicina 9, Pedagogia 13, Francês 11, Alemão 11, Inglês 13, Ocultismo 12, Escrita 16.

The Golden Daw

Os personagens que tiverem tendências místicas poderão vir a querer fazer parte da Hermetic Order of the Golden Dawn, uma sociedade mágica que tinha entre seus membros Arthur Machen, W. B. Yeats, e o abjeto Crowley. A ordem foi fundada por dois maçons, William Wescottt e Samuel Linnell Mathers, que decifraram um antigo manuscrito e descobriram cinco rituais maçônicos antigos. Existiram muitos antagonismos dentro da ordem durante sua curta existência (entre 1888 e mais ou menos 1900), mas é possível que ela tenha sido infiltrada por outras ordens durante sua fase de domínio, incluindo-se entre elas a Cabal e os Illuminati da Bavária.

Uma campanha envolvendo a Golden Dawn poderia levar a um poço repleto de feitiçaria, horrores antigos, substâncias que alteram a consciência e conspirações mágicas. O livro *The Magicians of the Golden Dawn*, de Ellic Howe (Samuel Wiser, Inc., 1972) é uma das melhores fontes de informação para cenários deste tipo.

*Conde Drácula

Conhecido inicialmente como Vlad Tepes, ou "Vlad, o impalador", o antigo governante da Transilvânia transformou-se num vampiro depois de morrer e conti-

nuou a torturar sua terra natal. Ele visitou Londres em agosto de 1890, tendo feito a viagem no navio fantasma *Demeter*, com 50 caixas de terra de seu país de origem. Drácula usou os infelizes cidadãos de Londres e suas vizinhanças como alimento até que um bando de dedicados caçadores de vampiros (que incluia Jonathan e Mina Haker, Lorde Godalming, Dr. John Seward, Arthur Holmwood, Quincey Morris e o prof. Abraham Van Helsing), o expulsou da Inglaterra.

Drácula tinha uma figura imponente. Ele era alto (mais de um metro e oitenta), tinha um rosto delgado e sobrancelhas altas, pálido a ponto de ser transparente e vestia-se sempre de preto. Seus olhos brilhavam como carvão em brasa, debaixo de suas sombrancelhas grossas e irregulares e de seu cabelo negro e desalinhado com uma mecha grisalha que começa no alto da testa. Era possível ver seus caninos afiados como facas sob o bigode.

Se for encontrado em Londres, o conde estará provavelmente à procura de vítimas. Pode ser também que os personagens venham a ouvir histórias sobre mortes estranhas, os ataques de "Bloofer Lady" (uma das primeiras vítimas de Drácula, agora transformada numa vampira), e outros acontecimentos incomuns, e acabem embarcando numa caçada eles mesmos, que poderia levá-los a cruzar o caminho de Van Helsing e sua turma.

Os mestres devem deixar que personagens descuidados caiam nas mãos do vampiro, principalmente se eles confiarem demais em informações obtidas em filmes classe B. Permitir que um integrante do grupo se transforme num morto-vivo pode trazer complicações interessantes.

ST 22, DX 12, IQ 12, HT 20.

Vantagens: Carisma +2, bônus igual a +1 pela boa aparência, Status 5, Noção do Perigo. Veja o parágrafo *Vampiros* na pág. 57.

Desvantagens: Sadismo, Teimosia, sempre mantém a palavra (peculiaridade). Veja o parágrafo *Vampiros* na pág. 57.

Perícias: Ocultismo 28, Furtividade 16, Romeno 14, Francês 11, Alemão 10, Inglês 10, Historia 14 (especialidade: História da Romênia), Trato Social 15, Atuação 12, Disfarce 12, Escalada 15, Espada de Lâmina Larga 13, Esgrima 13.

Jack o Estripador

O nome de Jack o Estripador quase é um sinônimo do arrepiante Fog londrino e de morte sob a luz de lampiões. Durante vários meses em 1888, o estripador aterrorizou o East End, matando pelo menos seis prostitutas na área de Whitechapel.

Aterrorizado e fascinado por estes assassinatos sanguinolentos e ritualísticos, a população de Londres (incluindo a rainha Vitoria) acompanhava as façanhas de Jack pelos jornais sensacionalistas. Martha Tabram, Mary Ann Nichols, Annie Chapmam, Elizabeth Stride, Catherine Eddowes e Mary Jane Kelly, todas encontraram a morte na faca de Jack, de agosto a novembro de 1888, estripadas e horrivelmente mutiladas.

Apesar de existirem várias teorias acerca da identidade de Jack, o assassino nunca foi capturado. Ele parece ter desaparecido na névoa da cidade depois de ter matado Mary Jane Kelly; mas é possível que ele seja responsável por mortes posteriores que receberam menos publicidade ou por mortes anteriores freqüentemente atribuídas a ele.

É obvio que o estripador tinha algum conhecimento de anatomia; ele pode ser um médico que enlouqueceu. Pode ser que ele tenha tido um conhecimento profundo de rituais ocultistas. Uma das teorias mais interessantes é que "Jack" é na realidade um membro de uma sociedade secreta de maçons, e que os assassinatos ritualísticos teriam servido para acobertar uma imprudência cometida pelo neto da rainha, o duque Clarence, que era maçom. Sir. Charles Warren, o superintendente da Scotland Yard, e uma grande parte do gabinete e do parlamento também eram maçons. Isto pode explicar a incapacidade da Scotland Yard de prender o assassino, e a atitude absurda de Warren ao destruir uma evidência na forma de uma mensagem escrita com giz, supostamente deixada pelo estripador, que faria supor o envolvimento dos "Juwes", nomes de rituais maçônicos, e não dos judeus, como afirmou Warren. (Para mais informações sobre esta teoria veja: *Jack the Ripper: The Final Solution* de Stephen Knight ou o filme de Sherlock Holmes *Assassinato por Decreto*).

Quem quer (ou o que quer que seja) o assassino, pode ser facilmente o foco de vários encontros com os PCs, que podem se tornar seu perseguidores... ou suas vítimas.

A Transilvânia do Século XIX

(Continuação)

Em 1848, houve uma guerra entre as várias nacionalidades (como parte da revolta húngara contra o domínio austríaco), e ainda existia intriga, espionagem e assassinatos.

Vlad, o Impalador, voivoda da Valáquia (1455-62 a 1476-77) serviu provavelmente de inspiração para a criação do conde Drácula. Ele tinha o apelido de Drácula (pequeno dragão) porque seu pai era um membro da Grandíssima Ordem do Dragão. Ele aparece em lendas alemãs, turcas e magiares como um monstro de crueldade e opressão.

Por outro lado, ele é um herói nacional para os romenos. Mesmo na Era Vitoriana os valáquios da Transilvânia veneram sua memória (e talvez mais, no caso de Bram Stoker estar certo). O castelo de Drácula pode ser encontrado perto de uma pequena vila húngara chamada Bistritz. A melhor coisa a se fazer para chegar ao castelo saindo de Bistritz é pegar a carruagem das 3 da tarde que atravessa o passo de Borgo. Ali uma carruagem pertencente ao conde estará esperando os convidados e os levará ao castelo, onde chegarão por volta da meia noite.





LAGO NESS

Loch Ness é um lago na parte central do norte da Escócia, com 40 km de comprimento e 1,5 km de largura. Em maio de 1933 um jornal local publicou uma reportagem dizendo que uma criatura gigantesca havia sido avistada na superfície do lago. Novos avistamentos aconteceram naquele mesmo ano, e o obscuro lago escocês e seu misterioso habitante tornaram-se repentinamente internacionalmente famosos. Desde então houve centenas de avistamentos reportados e fotografias de "Nessie". Um manuscrito de 565 a.C. fala do encontro de São Columbano com a serpente do lago. Por volta de 1970 existiam especulações sobre a possibilidade da criatura ser um *Plesiosauro* sobrevivente, um dinossauro aquático da era Mesozóica. Investigações sérias do lago, incluindo o uso de fotografia submarina e sonar, não conseguiram comprovar o relato das testemunhas oculares. Os avistamentos de Nessie podem ser provavelmente atribuídos ao "o que a mente espera, os olhos vêem". Contudo, a existência de uma grande criatura no Lago Ness nunca foi *refutada*, e apesar de provavelmente não ser um dinossauro sobrevivente, ela poderia ser uma das inúmeras criaturas que habitam as profundezas do Great Glen uma série de lagos e rios que unem o Oceano Atlântico com o Mar do Norte. Os relatos da existências de criaturas nos lagos próximos, como a que foi batizada como Morag, no lago Morar, torna plausível esta teoria pelo menos em termos desta campanha.

ST 13, DX 12, IQ 11; HT 11.
Vantagens: Prontidão +2, Reflexos em Combate. Possivelmente outras, inclusive um Status alto!
Desvantagens: Fantasia Grave (desconhecida, mas certamente horrível), Sadismo, Excesso de Confiança.
Perícias: Conhecimento de Terreno (East End) 15, Cirurgia 21, Faca 18, Ocultismo 15, Furtividade 18, Manha 14, Disfarce 12. O GM pode optar por tratar Jack de acordo com as regras de *Assassinos Psicóticos* descritas na pág. 75.

*Sherlock Holmes

Nascido dentro de uma família da pequena nobreza fundiária, criado por ciganos errantes, possuidor de um intelecto aguçado e uma capacidade de observação incrível, Sherlock Holmes é um dos maiores personagens ficcionais já criados. Um mestre no disfarce, na música, na criminologia e na química, Holmes é um verdadeiro homem da Renascença. Depois de uma breve carreira como ator, Holmes se tornou o primeiro "detetive particular" da história e ajudou a policia e seus clientes particulares a esclarecer mistérios desconcertantes.

Holmes demonstratá um interesse particular por personagens que demonstrarem ter objetos que empregam uma tecnológia incomum. Aqueles que afirmarem ter vindo do passado ou do futuro ou que têm poderes mágicos etc., serão encarados com ceticismo — até demonstrarem algum aparelho ou habilidade obviamente além daquilo que existia na era Vitoriana. Aí a flexibilidade mental de Holmes e seu famoso axioma "depois que voce elimina o impossível, o que sobra, por mais improvável que seja, deve ser a verdade" entrarão em funcionamento. Holmes pode ser um aliado valioso — e um inimigo perigoso. Sua reação diante dos personagens dos jogadores dependerá da postura e das atitudes que eles adotarem.

ST 14, DX 13, IQ 18, HT 14.
Vantagens: Intuição, Prontidão +4, Noção do Perigo, Memória Eidética (30 pontos), Reputação (+2, para todos os Londrinos e a maioria dos Ingleses).
Desvantagem: Viciado em cocaína.
Perícias: Criminologia 20, Cirurgia 12, Geologia (especializado na região de Londres) 17, Botânica 12, Venefício 16, Zoologia 14, Violino 20, Criptologia 18, Interrogatório 15, Boxe 18, Esgrima 16, Baritsu (Judô) 16, Armas de Fogo (revólver) 10, Rastreamento 18, Disfarce 24, Pesquisa 16, Manha 18, Francês 16, Latim 15, Alemão 12, Química 16, Furtividade 18.

*Professor James Moriarty

O Professor Moriarty é provavelmente o maior gênio criminoso e a maior força maligna que Londres já viu. Conspirando e mexendo os pauzinhos o tempo todo, do centro de sua vasta organização criminososa, Moriarty é a força dominante por trás do submundo Londrino. Se os jogadores se encontrarem com Moriarty, será provavelmente porque ele assim o quer.

Se os personagens procurarem o professor para pedir um emprego, ele pedirá que eles realizem um trabalho para demostrar seu valor. Se os Pcs estiverem atuando em seu território sem seu consentimento, ele poderá concentrar seu império do crime na tarefa de eliminar esta interferência. Qualquer personagem que vier a invadir o esconderijo de Moriarty (uma casa na rua Russell, até mais ou menos 1888; a partir daí um armazém, com entradas secretas pelo esgoto) estará se arriscando a ser encontrado no Tâmisa com uma âncora atada a seus pés.

ST 12, DX 11, IQ 18, HT 11.
Vantagens: Talento para Matemática, Memória Eidética (30 pontos).
Desvantagens: Megalomania.
Perícias: Astronomia 21, Liderança 15, Matemática 24, Física 15, Criminologia 20, Manha 16, Disfarce 12, Rastreamento 13, Armas de Fogo (revólver) 10, Latim 24, Estratégia 13, Grego 18, Química 15, Pedagogia 14, Comércio 16.

Tabela de Empregos da Era Vitoriana

Veja o parágrafo *Empregos* na pág. 192 MB, para maiores informações sobre os teste de desempenho, etc. Pode ser que os salários pareçam baixos, mas você deve levar em consideração o custo de vida — veja a coluna lateral da pág. 79. Um asterisco (*) indica um trabalho como freelancer.

Emprego (Perícias exigidas, Habilidades, Status), Salário Mensal	*Teste*	*Falha Crítica*
POBRE		
Mendigo de rua* (sem qualificação), £3	11	1D, -1S
Ladrão pé de chinelo* (DX 11+ Furtividade 11+, Arrombamento ou Punga 10+) £5 ($25).	Melhor PR	2D, 3 meses na cadeia.
Policial "Bobby" (Status 0+, Espadas Curtas 12+ para o cacetete), £5 ($25)	O pior, ST ou IQ	3D
Empregado de loja (sem qualificação), £6 ($30)	IQ	EP
Vendedor de rua* (sem qualificação), £4 ($20)	IQ-1	1D, -2S
BATALHADOR		
Serviçal (Trato Social 13+. Status -1 ou maior), £2 ($10) casa e comida.	PR	EP
Operário (ST 10+), £8 ($40)	ST-1	EP
Pequeno Artesão* - Sapateiro, Paneleiro etc.* (Perícia profissional 11+),£8 ($40)	PR	-1S
Escriturário (Contabilidade 12+), £10 ($50)	PR	EP
Condutor de carruagem* (Condução [Carruagem] 12+, Conhecimento do Terreno [cidade] 12+), £8 ($40)	Pior PR	2D, EP
Carteiro (Conhecimento do Terreno [zona postal] 13+, Status 0+), £8 ($40)	IQ	EP
Marceneiro (ST 11+), £9 ($45)	ST-2	1D, EP
Telegrafista (Eletrônica [comunicações /NT5] 12+, Status 0+), £9 ($45)	PR	EP
Assassino* (Briga 11+ ou qualquer arma 11+), 10 ($50)	PR -3	3D, 1 ano na cadeia
Dono de Loja* - Açougueiro, Padeiro etc. (perícia profissional 12+, Status 0+, uma loja), £10 ($50)	PR -1	-2S, -6S
Oficial Militar (Tática 11+, Status 2+), £10 ($50)	PR + Status-3	3D, EP/ -1 Status
Explorador * (Sobrevivência 12+), £12 ($60)	PR + Status-2	4D/ 4D, -1 Status
Cientista* (perícia científica 14+), £13 ($65)	PR + Status-2	1D, 2D/ EP
Burocrata (Administração 12+, Status 1+), £11 ($55)	PR + Status	EP, EP/ -1 Status
Contador Chefe (Contabilidade 14+, Status 1+), £13 ($65)	PR	EP, EP/ -1 Status
Jornalista * (Escrita 12+), £10 ($50)	PR	EP
MÉDIO		
Professor Universitário (IQ 12+, perícia acadêmica 14+, Status 0+), £16 ($80)	PR + Status	EP, EP/ -1 Status
Diretor de Companhia ou de Fábrica (Administração 13+, Status 1+), £25 ($125)	PR	EP
Clérigo (Teologia 12+, Status 2+), £16 ($80)	Pior entre IQ ou PR	Muda para uma igreja menor, -25% do salário.
Jogador* (Jogo 11+), £18 ($90)	PR -2	-10S, -10S/3D
Autor* (Escrita 13+), £20 ($100)	PR -2	-2S
Detetive do CID (Arma {revólver} 12+, Criminologia 12+, Status 1+), £24 ($120)	Como em MD	3D, EP
Detetive* (Criminologia 13+ ou Manha 12+), £16 ($80)		
Médico* (Medicina 12+, Status 0+), £20 ($100)	PR	2D, -2S
Advogado* (Jurisprudência 13+, Status 1+), £20 ($100)	PR + Status	-3S, -3S/-1 Status
Dono de um grande negócio* (Status 1+, Comércio 11+, Administração 12+, um negócio), £ 30 ($150)	PR + Status -2 Administração	-2S, -6S -3S, -10S
CONFORTÁVEL		
Comandante Militar (Estratégia 12+, Status 3+), £30 ($150)	PR + Status -3	3D, EP/ -1 Status
RICO		
Membro de uma família nobre* (Status 3+), £100 ($500)	Status +8	Corte orçamentário de 20%
Investidor Profissional* (Comércio 13+, Status 2+), £120 ($600)	PR	-5S
Dono de uma Grande Indústria* (Comércio 11+, Administração 12+, Status 2+, uma indústria); £125 ($625)	Adminstração -2	-3S
Nobre com Título* (Administração 12+, Status 4+), £150 ($750)	Status +10	-2S, -1 Status

EQUIPAMENTOS E SERVIÇOS

ARMAS

Armas de Fogo — v. pág.15		
Bengala de Estoqur (Trate como uma lâmina dentro de uma bengala)	£2	($10,00)
Sabre de Cavalaria	10S	($2,50)
Adaga	6d	($0,12)
Faca pequena	10d	($0,20)
Facão	1S	($0,25)
Cassetete (trate como um porrete)	4S	($1,00)
Blackjack	5d	($0,10)
Machado	3/2	($0,80)
Malaca (trate como um porrete)	6S	($1,50)

OUTROS EQUIPAMENTOS

Pé de cabra	1/5	($0,35)
Pá	3/2	($0,80)
10 metros de corda	5d	($0,10)
Relógio de bolso	£2	($10,00)
Crucifixo de prata	£2	($10,00)
Garrafa de vinho de boa qualidade	4S	($1,00)
Garrafa de Whiskey caro	6S	($1,50)
Traje de qualidade mediana	£1 4S+	($6,00)+
Traje de boa qualidade	£1 10S+	($7,50)+
Roupa formal	£5	($25,00)+
Botas	£1	($5,00)
Sapatos	10S	($2,50)
Chapéu	4s-12S	($1,00-$3,00)
Equipamento completo para acampar (barraca, mochila, equipamento de cozinha)	£4	($20,00)
Óculos de alcance	£1	($5,00)
Lamparina	4S	($1,00)
Um litro de óleo para lamparina	5d	($0,10)
Algemas	16S	($4,00)
Coldre de ombro	2/5	($0,60)
Bicicleta	£7	($35,00)
Cavalo de montaria	£10	($50,00) ou mais
Sela e estribo	£3	($15,00)
Cavalo de tração	£4	($20,00)
Carroça e arreios	£15	($75,00)

Serviços

Café da manhã	1s	($0,25)
Almoço	2/5	($0,60)
Jantar	3s	($0,75)
Jornal	1d	($,02)
Carta (doméstica) até 30 gr	1d	($0,2)
Telegrama	1s	($0,25) 20 palavras
	3d	($0,06) cada 15 palavras adicionais
Telegrama Internacional	2s	($0,50)/palavra
Cabriolé para 1 pessoa	1s	($0,25)/3 kms
Passagem de metrô	2d	($0,04)
Passagem de trem (para cada 50 kms dependendo da classe)	6s-£1	($1.50-$5)
Balsa para a França	8s	($2)
Travessia do Atlântico (10 dias):		
Primeira classe	£30	($150)
Terceira classe	£6	($30)
Hotel elegante	£1 4s	($6)/noite
Hotel médio	8s	($2)/noite
Pensão média (por semana, com refeições incluídas)	£2	($10)

CRONOLOGIA DA ERA VITORIANA

Esta cronologia pode ser usada pelos GMs de dois modos. Em primeiro lugar ela cria um pouco da atmosfera da época, e pode ser usada para dar um certo realismo à aventura — você pode dizer aos jogadores o que eles lêem no jornal pela manhã!

Segundo, ela pode servir de inspiração para a criação de aventuras. A maioria dos eventos relacionados a seguir pode ter significados ocultos ou horríveis, se você olhar para eles da maneira apropriada. (O que eles desenterraram enquanto escavavam as galerias do metrô? O que os "dynamiters" queriam de fato? O que mais havia naquele carregamento de "carne de vaca e de carneiro" congelada?)

Os eventos marcados com um asterisco foram retirados da ficção e não da história real.

1880 É criado o serviço de encomenda postal na Inglaterra.

O primeiro carregamento de carne de vaca e de carneiro congelada chega da Austrália no começo de fevereiro, a carne é vendida a 11 d/kg.

Lorde Beaconsfield (Benjamim Disraeli) perde seu cargo como primeiro ministro de Wiliam Gladstone: deixa o ministério no dia 8 de abril. Sai a primeira lista telefônica da Grã-Bretanha publicada pela Companhia Telefônica de Londres, com 255 nomes (15/6).

A República Bôer declara sua independência da Colônia do Cabo na África do Sul (30/12), um ato que levou à primeira revolta dos Boers.

Stinking Springs, território do Novo México — Charlie Bowdre, um parceiro de Billy the Kid, é morto numa luta depois de Pat Garret ter encurralado a gangue de Billy numa fazenda deserta (21/12). Billy se rende a Garret, é julgado por assassinato e condenado à forca.

1881 O S.S. Servia, o primeiro transatlântico de aço, entra em operação a serviço da Britain's Cunard Line[1].

O London's Savoy Theatre é inaugurado, com a primeira iluminação elétrica em um edifício público na Inglaterra.

O jornal *London Evening News* começa a ser publicado.

O Museu de História Natural, South Kensigton, Londres, é inaugurado.

O açoitamento é abolido como uma forma de punição na marinha e exército britânicos.

Começam os "desaparecimentos" no East End de Londres e continuam sem solução até janeiro de 1890.

*Sherlock Holmes e o Dr. John H. Watson se conhecem no hospital de São Bartolomeu em Londres (1/1) e mais tarde fixam residência em Baker Street 221b.

Os bôeres derrotam as forças inglesas na África do Sul (27/2).

[1] Empresa fundada por George Burns, Samuel Cunard e outros empresários britanicos em 1839 que tinham os contratos para transporte de correspodência entre a Inglaterra e os Estados Unidos

O presidente James A. Garfield é baleado pelo decepcionado Charles Julius Gaiteau (13/3).

Os dynamiters atacam sem sucesso a Mansion House em Londres (16/3).

A Convenção de Pretória concede a independência à Republica Bôer na África do Sul, sob a susserania da Inglaterra (5/4).

1882 Começa a instalação da iluminação elétrica em Londres com as ruas entre Holborn Circus e o Old Bailey, e luzes incandescentes em 30 edifícios (12/1). Mais, ainda se passarão muitos anos até a eletricidade substituir completamente a iluminação a gás.

A frota inglesa bombardeia a cidade de Alexandria no Egito. Tropas desembarcam no canal de Suez (11/7).

As tropas inglesas derrotam as forças egípcias, e ocupam o Cairo (13-15/9).

1883 Estabelece-se o controle inglês sobre o Egito. A metralhadora Maxim é inventada por Hiram Maxim.

Os dynamiters atacam perto do Escritório Local do Governo, em Whitehall, causando uma grande quantidade de dano (16/3).

*Sherlock Holmes investiga *The Adventure of the Speckled Band* (6/4).

O general inglês William Hicks e suas tropas são aniquiladas pelas forças do mádi sudanês, um pretenso profeta (11/4). Os cidadãos de nacionalidade inglesas são evacuados do Sudão.

1884 O primeiro tunel de metrô subterrâneo é aberto em Londres.

A Fabian Society é fundada em Londres no mês de janeiro. Geroge Bernard Shaw se associa em maio.

O antigo governador do Sudão, "Chinese" Gordon[1], liberta 2.500 mulheres, crianças e homens feridos em Cartum, mas fica preso na cidade pelas forças do mádi (12/3).



[1] Charles George Gordon (1833-1885). Soldado britânico que ficou famoso por ter defendido brilhantemente a cidade de Cartum contra as forças do mádi.
Ganhou o apelido quando colocou em ordem um exército de 3.000 a 4.000 camponeses ignorantes e membros da ralé de Xangai que derrotou os rebeldes de T'ai P'ing.

Os dynamiters atacam a antiga Scotland Yard (30/6).

O cirurgião inglês Rickman John Goodlee realiza a primeira remoção de um tumor cerebral com sucesso (25/11).

1885 É publicado O livro *As Minas do Rei Salomão* de H. Rider Haggard. O cientista Inglês Francis Galton introduz um sistema de identificação baseado nas impressões digitais, provando que é impossivel duas pessoas terem impressões iguais.

Cartum cai; Gordon e suas tropas são massacrados pelo mádi (26/1).

A primeira vacina eficiente contra raiva é aplicada na França por Louis Pasteur (16/7).

Grover Cleveland torna-se presidente dos Estados Unidos, cargo que ocupará até 1889.

1886 São publicados os livros de Robert Louis Stevenson *O Médico e o Monstro* e *Kinapped*.

Gladstone introduz a Lei da Home Rule no Parlamento (8/4). A lei é atacada violentamente pelos conservadores e muitos dos próprios liberais, alguns dos quais se rebelam e deixam o partido. A lei é derrubada em julho.

A Estátua da Liberdade, um presente da França, é inaugurada no porto de Nova York pelo presidente Cleveland na presença de seu escultor, Frederic Auguste Bartholdi (28/10).

1887 A rainha Vitória comemora seu jubileu de ouro. O Lloyd's de Londres assina sua primeira apólice de seguro não marítima.

Os livros *She* e *Allan Quatermain* de Sir H. Rider Haggard são publicados.

1888 O Livro das *Mil e Uma Noites*, compilado e traduzido pelo orientalista inglês Sir. Richard Burton, é publicado em 16 volumes.

Jack o estripador aterroriza East End de Londres de agosto a novembro, matando pelo menos seis prostitutas (possivelmente mais) perto de Whitechapel. Ele nunca foi preso.

*Sherlock Holmes investiga (em setembro) os casos que Watson irá descrever em *O Signo dos Quatro* e *O Cão dos Baskervilles*.

O exercito britânico adota o Lee magazine rifle.

1889 O exército britânico adota a metralhadora Maxim.

O Barnum & Bailey Circus se apresenta no Olympia, em Londres. O químico inglês Frederick August Abel e o químico escocês James Dewar patenteiam o cordite, um propelente que não exala fumaça.

Uma epidemia de gripe mundial afetará 40% da população da Terra, no decorrer dos próximos dois anos.

Explode o escândalo da rua Cleveland, parte baixa do West End, em um bordel homossexual que emprega mensageiros do correio; entre os clientes do bordel, dizem os rumores, estavam o Príncipe de Gales e seu filho, o duque de Clarence.

O Savoy Hotel é inaugurado em Londres; é o primeiro com banheiros privativos — 70 no total, quando comparado com o novo Hotel Vitória na Northumberland Avenue, que só tinha quatro banheiros para 500 hospedes.

Uma barragem mal construída se rompe em Johnstown, Pennsylvania, causando uma grande inundação. Depois que as águas baixaram, saqueadores (e os membros do comitê de vigilância que os caçavam) espalharam o caos pela região.

1890 Entra em serviço a primeira linha de metrô elétrificada de Londres.

É publicado o primeiro volume do livro *O Ramo de Ouro* de James G. Frazer, um estudo de cultos, lendas, mitos e ritos.

Morre Sir Richard Burton.

*O Conde Drácula aterroriza Londres.

Calico Jim estabelece a operação Shangai em São Francisco para se livrar de vítimas de assassinato. As tripulações dos navio envolvidos não sabiam com certeza se os recém-chegados estavam curtindo uma ressaca ou se eles estavam mortos até o navio deixar o porto. Esta situação perdurou até a fuga de Calico Jim em 1897.

1891 A nova Scotland Yard é inaugurada como a nova Sede da Divisão de Investigação Criminal da Policia Metropolitana.

É publicado o livro *O Retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde.

* Sherlock Holmes, numa tentativa de prender o professor James Moriarty, mergulha nas Cataratas Reichenbach, na Suíça. Os dois são dados como mortos (4/5).

1892 Uma série de explosões acontece ao longo do Canal da Mancha, e continua por vários anos. Ninguém conseguiu explicar o fenômeno.

O pai e a madrasta de Lizzie Borden são mortos a machadadas, em River Fall, Massassuchetts (4/8). Lizzie é presa e declarada inocente depois de um julgamento que durou 13 dias.

1893 É fundado o Partido Trabalhista Britânico.

Grover Cleveland continua como presidente dos Estados Unidos. Ele permanecerá no cargo até 1897.

1894 *Luzes estranhas são observadas sobre o planeta Marte.

O London Building Act of Parliament limita a altura dos prédios na cidade a 45 metros, depois de uma nova edificação ter bloqueado a vista que a rainha tinha da cidade.

* Sherlock Holmes reaparece em Londres (abril), depois de ter viajado para o Tibete, Arábia, Sudão e França.

* A Terra é invadida por marcianos no começo de junho. Três cápsulas pousam no Texas, mas são imediatamente destruídas pela milícia local. Sete aterrizam nos arredores de Londres; seus planos de conquista são bem sucedidos, até os marcianos começarem a morrer atacados por uma bactéria terrestre.

É inaugurada a ponte de Londres.

1895 É publicado o livro *A Máquina do Tempo* de H. G. Wells.

O automóvel Lanchester é apresentado por Frederick W. Lanchester, como sendo o primeiro carro de quatro rodas movido a gasolina.

A Escola de Economia de Londres é fundada pelos socialistas da Fabian Society.

1896 O patologista inglês Edward Wright cria uma vacina contra a febre tifóide.

É fundado o jornal matinal *The London Daily Mail*, trazendo notícias condensadas e alertas contra a ameaça alemã.

É inaugurado O Hotel Cecil, o maior de Londres.

1897 Jubileu de diamante da rainha Vitória, 60° aniversário de seu reinado.

Os dynamiters interrompem suas atividades até o final da Primeira Guerra Mundial.

É publicado o livro *O Homem Invisível* de H. G. Wells.

É publicado também *Drácula* de Bram Stoker.

William McKinley é eleito presidente dos Estados Unidos. Ele se mantém no poder até ser assassinado em 1901.

1898 Morre Lewis Carroll, autor de *Alice no País das Maravilhas*.

É publicado o livro *A Guerra dos Mundos* de H. G. Wells.

O general inglês Kitchener derrota as forças derviches do califa em Omdurman (2/9).

Big Mike Abrams, assassino, dono de casas de ópio e pistoleiro de aluguel, é assassinado pelo tong Hip Sin no bairro chinês de Nova York, depois de uma disputa. Seu corpo foi encontrado em um quarto cheio de gás.

1899 O livro *The Amateur Cracksman* de Ernest William Hournung apresenta o personagem A. J. Raffles, um ladrão cavalheireco.

Os Ashanti preparam seu último levante contra os ingleses na África Ocidental.

Começa a Guerra dos Bôeres (12/10).

1900 A Guerra dos Bôeres continua.

Começa na China a Guerra dos Boxers, envolvendo cidadões ingleses e de outras nações estrangeiras.

É fundado o jornal *London Daily Express*.

O Grande Houdini realiza uma fuga da Scotland Yard, em meio a grande publicidade, e se torna um das principais atrações no Alhambra Theatre.



1900 Morre a rainha Vitória; chega ao fim a era Vitoriana.

OS TURBULENTOS ANOS 20



Porque a década de 20? Porque os anos 20 são sem dúvida uma época popular para o RPG sobrenatural — e existe uma boa quantidade de informação disponível sobre este período. Mas, existem razões mais fortes para o GM escolher os anos 20 do que o fato dele poder saber quanto custa um relógio.

A primeira vantagem do jogo ambientado nos anos 20 é a abundância de fontes de material de pesquisa relacionadas tanto com os aspectos práticos quanto com os aspectos criativos da vida. Os filmes de horror foram inventados na década de 20, e a ficção de horror passou por uma enorme renascença nessa época.



Os trabalhos de H. P. Lovecraft e seus imitadores são muitos conhecidos e podem ser encontrados com facilidade mas muitos outros escritores estavam produzindo histórias sobrenaturais fora do comum e muiro interessantes durante este período, algumas delas estão incluídas na lista de sugestões de leitura (v. pág.124)

A segunda razão para se ambientar uma campanha de horror nos anos 20 é uma conseqüência direta da primeira. As pessoas da década de 20, pelo menos nos Estados Unidos, estavam obsediadas pela idéia de compreender sua época e deixar um registro para o futuro. Em tudo, as pessoas daquela época não poupavam esforços para se explicar desde os tratados acadêmicos até os romances mais populares, e seus registros trazem sua época de volta à vida para os PCs e os GMs.

Nível Tecnológico

Os anos 20 tem um Nível Tecnológico (NT) igual a 6 em quase todos os aspectos mas as armas e o sistema de transporte de NT 5 ainda predominam.

Os Estados Unidos nos Anos 20

A década de 20 foi provavelmente o último momento de glória do egotista americano como uma figura arrojada e heróica. À sua frente estavam a depressão, a Segunda Guerra Mundial, o consumismo dos anos 50, e assim por diante. O oeste já havia sido desbravado, mas ainda existiam fronteiras a serem exploradas no além mar. A aventura estava em todo lugar. As pessoas não tinham de viajar pelo mundo para ter importância. Os Estados Unidos estavam cheiros de oportunidades de se ir para a frente — negócios, as artes e o crime.

Aquela época era tão assombrosa quanto a nossa e suas ansiedades assustadoramente familiares. Os homens haviam retornado de uma guerra terrível e não acharam emprego nem ajuda, encontraram apenas um mundo que só queria esquecê-los. Quadrilhas aterrorizavam o centro das cidades, tornando-se violentas e poderosas devido ao tráfico de drogas ilegais. Cidades e favelas cresciam num ritmo sem precedentes. Valores e famílias tradicionais entravam em colapso. As pessoas falavam sobre a decadência urbana, as tensões raciais, o papel da mulher na política e no local de trabalho, os desabrigados, a pobreza e o isolacionismo. Também se falava sobre carros velozes, música barulhenta, dança estravagante, boas drogas e os últimos avanços da tecnologia das armas automáticas. A pintura abstrata, a música atonal, a arte performática e a revolução cultural também circulavam pela mente das pessoas.

As pessoas dos anos 20 eram quase iguais a nós. Os detalhes — que a deles era a Primeira Guerra Mundial e não a do Vietnã, qua as armas mais terríveis que existiam eram as metralhadoras e o gás venenoso e não as armas nucleares, que as drogas eram o álcool e a cocaína, e não a heroina e o crack, e que um carro veloz era capaz de chegar a 100 km/h — não são especialmente importantes. A diferença crítica é que na década de 20, as pessoas sentiam que tudo isto estava acontendo pela primeira vez... e de fato estava.

Era uma época de um entusiasmo desenfreado. Nada seria capaz de deter estes intrépidos novos americanos, nem mesmo retardá-los. E nada poderia feri-los, ao menos nada *deste mundo*...

Dicas para um RPG na Década de 20

Raça e Idade

A raça e a idade eram conceitos diferentes do que eles são hoje em dia. Apesar das crianças serem consideradas adultas muito cedo, especialmente nas áreas rurais e nas áreas mais pobres e atrasadas das cidades, as pessoas com pouco mais de 20 anos ainda eram consideradas jovens e inexperientes. A velhice era assinalada pelo aparecimento de cabelos brancos ou decrepitude e qualquer pessoa mais jovem que isto era considerada um adulto ativo.

A raça significava mais que negro, branco ou chicano. Significava também polonês, judeu, italiano, grego, etc. Estas distinções raciais eram devidas em grande parte à imigração de europeus para os EUA durante este período. Cada grupo étnico e racial era segregado a sua própria parte da cidade, e bairros como o Harlem, Chinatown e Little Italy nasceram neste período.

Mulheres

As mulheres estarão em grande evidência numa campanha ambientada na década de 20. Muitas mulheres eram tão bem educadas quanto seus equivalentes masculinos da mesma classe social. As mulheres também tinham empregos, viviam sozinhas ou com companheiras de quarto, e se casavam depois de uma certa idade, se chegassem a casar. Este era um outro fenômeno novo. As mulheres mais ricas podiam viajar pelo mundo, ser investigadoras do sobrenatural ou administradoras de vastas fortunas. Nos níveis mais baixos do mundo do crime, as mulheres não eram apenas prostitutas, podiam ser também ladras, contrabandistas de bebidas, informantes, jogadoras e trapaceiras. Nas altas rodas do submundo do crime, um gangster podia não ter apenas uma garota, mas também uma contadora mulher, uma repórter paga, e uma velha paixão que dirige seu clube favorito é capaz de reconhecer um assassino com um arma.

Continua na próxima página...

O panorama em que estas pessoas viviam estava mudando constantemente. A maioria das coisas que nós consideramos como parte normal da vida estava sendo inventada na década de 20: os arranha-céus (e com eles, a paisagem familiar das cidades americanas), o planejamento urbano, projetos de automóveis, o tráfego intenso (e as perseguições de carro), o poder mundial americano, as boates (em oposição aos salões de baile e aos clubes masculinos), a indústria cinematográfica, o correio aéreo, a corrida de automóvel, os narcóticos, o controle de natalidade, a metralhadora portátil, e a difusão da luz elétrica, do telefone, rádio, e a água encanada dentro de casa. Todas estas coisas (ou, pelo menos, suas versões modernas), eram novidade nos anos 20.

É um erro grave considerar que as pessoas da década de 20 eram ingênuas, esquisitas ou retrógradas pelo fato de todas estas coisas serem novidade para elas ou porque elas consideravam os aeroplanos e os zepelins alta tecnologia. Muitas pessoas da década de 20, viviam num estado mental muito especial, profundamente cientes do poder inacreditável e da incrível inverossímilhança de seu mundo, e ao mesmo tempo se sentiam confortáveis com isto. Elas eram tudo o que somos e o que nos esquecemos sobre nós mesmos. Elas eram *modernas*.

Os personagens que viverem Nos Turbulentos Anos 20 terão de pensar rápido e ser habilidosos com os punhos ou com as armas. Aquela era uma época violenta na qual os negócios eram feitos normalmente sob a míra de uma Thompson (v. a coluna lateral da pág. 104).

A década de 20, assistiu ao nascimento do horror e da ficção científica modernos, nas "pulp magazines". Como muitos dos autores ambientavam suas histórias em sua prórpia época existe uma quantidade imensa de informação sobre a época que pode ser retirada deste material.

Dois gêneros de horror tiveram origem nos anos 20. Um deles depende completamente de personagens que são exploradores. A década de 20 foi uma época de aventura e descobreta. As pirâmides do Egito, os segredos das civilizações sul-americanas, as selvas da África, os picos inacessíveis do Himalaia — todos eles são ótimos cenários para aventuras ambientadas nos anos 20. O que os aventureiros vão encontrar ? Múmias ? O abominável Homem das Neves ? Tribos vodu ? Mesmo nos Estados Unidos existiam cidades atrasadas onde horrores indescritíveis podiam estar à espera...





DICAS PARA UM RPG NA DÉCADA DE 20

(Continuação)

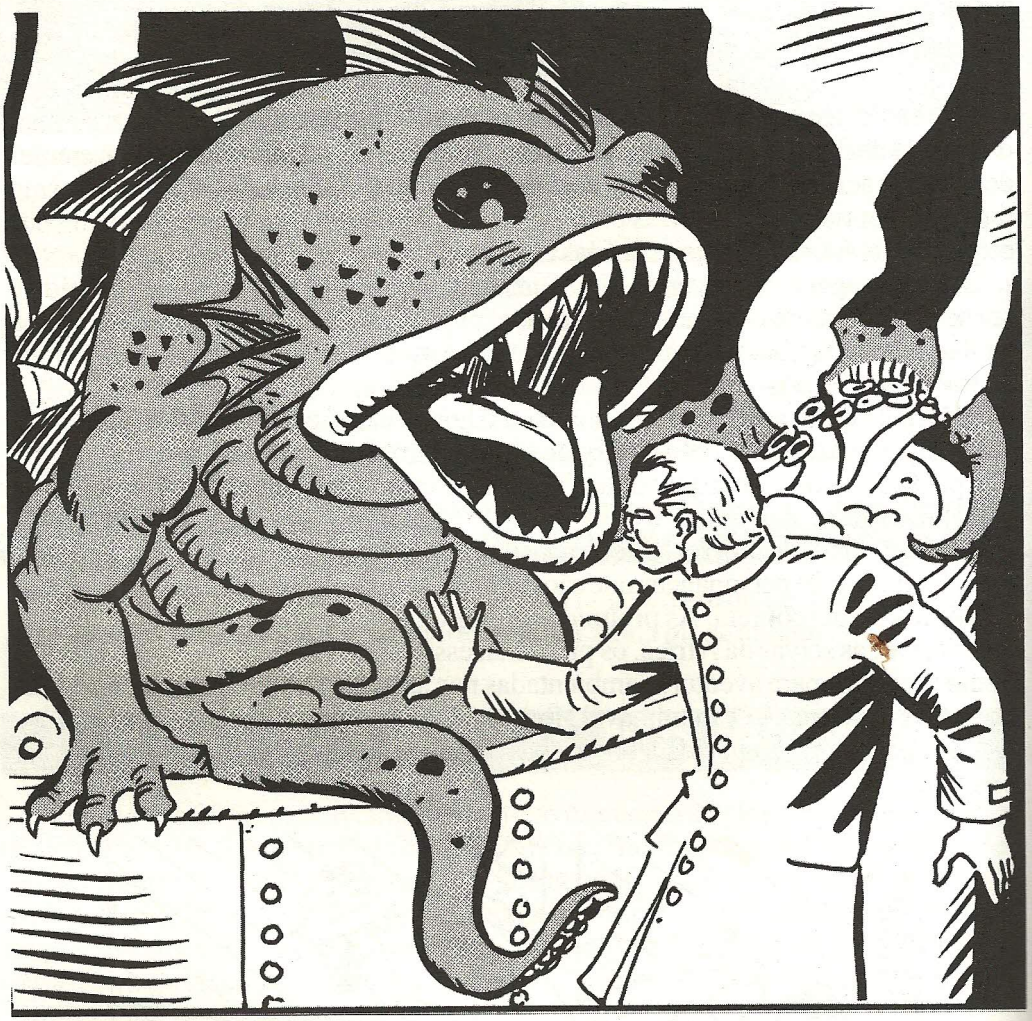
CENÁRIOS

Não esqueça que os anos 20 estão repletos de cenários que não estão relacionados com o gangsterismo e as melindrosas. Em Nova York, o Harlem tinha a melhor vida noturna do mundo conhecido para negros e brancos ricos, e circulavam rumores sobre a existência de locais onde acontecia absolutamente *de tudo*. As Chinatowns ainda eram locais misteriosos para as pessoas que não moravam lá, habitadas por chineses nascidos nos EUA vestindo ternos e chineses que usavam robes de seda e não falavam inglês. As gangues chinesas, as *Tongs*[1], operavam, aqui, e os rumores diziam que elas possuíam poderes estranhos. Grandes barcos de passageiros ainda navegavam pelo Mississipi, e os fazendeiros da Pensilvânia penduravam amuletos em cima das portas.

Em Hollywood os reis e as rainhas do cinema mudo viviam num luxo inacreditável. Clara Bow, guiava pelas ruas empoeiradas de uma cidadezinha muito provinciana, Los Angeles, em um Rolls Royce estofado com pele de leopardo e dois perdigueiros irlandeses da cor de seus cabelos. Na Alemanha, as pessoas viviam num mundo selvagem diferente de tudo que já haviam conhecido ou viriam a conhecer, misturando os estilos mais elgantes e mais pobres da década de 20 num país repleto de uma liberdade inesperada e uma decadência inacreditável. A nova divisão dos territórios coloniais, depois da Primeira Guerra Mundial, transformou partes da África, da Ásia e do Oriente próximo numa estranha combinação de culturas antigas e intriga política moderna. As boas campanhas ambientadas nos anos 20 não podem ficar para sempre nos bares clandestinos da Lei Seca nos EUA

[1] Entre os chineses que viviam nos EUA, Sociedades Secretas normalmente associadas com atividades criminosas.

O segundo gênero originário da década de 20 é o criado por H. P. Lovecraft e seus seguidores. Apesar de não nos atrevermos a colocar no papel o nome de suas aterrorizantes criações, por termos medo dos terríveis ritos de Ai'shunzuv Khoppi, nós prestamos a homenagem que nos era possível às Coisas que o Homem não Deveria Saber que Existem. A maioria das histórias de Lovecraft se passa na década de 20, e a combinação da sofisticação técnica recém-adquirida com os valores antiquados da época fazem com que o choque causado pelas Coisas seja ainda maior.



A Migração para as Cidades

Um fato estatístico significativo sobre a década de 20 é que, pela primeira vez na história existia mais americanos vivendo nas cidades do que no campo. Uma das coisas modernas em que estávamos nos transformando era numa nação urbana. No entanto, *transformar-se* numa nação urbana é muito diferente de *ser* uma nação urbana, e os Estados Unidos da década de 20 ainda era mais rural do que os americanos dos dias de hoje são capazes de imaginar. A maior conseqüência desta novidade do nosso mundo moderno não era a ingenuidade aparvalhada que existia entre os urbanitas que o conheciam e sim a separação da cidade e do campo em dois mundos diferentes. Muitos aspectos da vida moderna eram tão novos que eles só eram bem conhecidos nas cidades. Uma grande quantidade de pessoas que morava em cidades pequenas ou no campo, principalmente nos Montes Apalaches, no oeste e no sul do país continuava vivendo sem água encanada e sem eletricidade, usava cavalos para o transporte e trabalho na fazenda, nunca tinha visto um aeroplano, um zepelim, ou um prédio com mais de 9 metros de altura. Para um número cada vez maior de pessoas o rádio trazia a comunicação e as notícias do mundo exterior mas, para muitas comunidades, especialmente aquelas isoladas devido à sua localização ou ao clima, não existia nenhuma outra fonte de informação a não ser de boca — nenhum jornal, nenhum telefone, nenhum sistema de entrega de correspondência a domicílio, nenhum boletim de polícia ou cartazes de "procurado", e o socorro mais próximo podia levar horas, dias ou até mesmo semanas para chegar.

Bebida de Má Qualidade

A proibição afetou todos os segmentos da sociedade, mas nenhum com tanta intensidade quando os pobres que não tinham como pagar os preços cobrados pelos contrabandistas. Esta pessoas tinham de se virar com as bebidas alcóolicas feitas em casa — o Gim destilado na "banheira" — para saciar a sede.

Infelizmente, a bebida alcóolica feita em casa tinha seus problemas, o maior deles era a pureza do produto. As instalações que se dedicavam a grandes volumes de produção a baixo custo eram particularmente descuidadas, chegando às vezes a misturar álcool metílico em seus produtos. Afinal de contas, *eles* não iam mesmo beber aquela coisa.

Para comprar uma boa bebida a preços de "banheira", é necessário um sucesso num teste de Manha (o GM faz a jogada e poderá usar modificadores positivos depois que você tiver achado uma boa fonte). Um teste de Química -3 poderia ser usado para verificar a qualidade da bebida caseira — mas a única maneira que a maioria dos personagens terá para testar a bebida será bebendo-a. Se ela era ruim, ele sentirá os efeitos descritos a seguir (jogue 2 dados):

2-6: Náuseas. ST e HT ficam reduzidas em 3 pontos durante 24 horas.

7: Envenenamento leve. Sofre 2 pontos de dano. O valor da ST e da HT fica reduzido em 7 pontos — recupera 1 ponto por dia até voltar ao normal.

8-9: Envenenado. sofre 5 pontos de dano. O valor da ST e da HT fica reduzido em 7 pontos recupera 1 ponto por dia até voltar ao normal.

10-11: Cego. Perde a visão. Pode fazer um teste de HT-2 por semana para ver se a recupera. Se o resultado de um destes testes de recuperação for uma falha crítica, a cegueira será *permanente*.

12: Problema sério. Sente os mesmos efeitos que nos casos "Cego" e "Envenenado" vistos acima mas a recuperação dos pontos de HT e ST será de um ponto por dia que o personagem conseguir um sucesso num teste de HT sem nenhum modificador; se o teste resultar numa falha não haverá recuperação. (não existe nenhuma penalidade adicional no caso de falhas críticas nestes testes).

Apesar das muitas conveniências modernas de que dispunham os moradores de áreas urbanas nos anos 20, existem algumas que eles ainda não tinham — entre elas refrigeração confiável, ar condicionado, serviços de conservação de estradas, e limpadores de neve. As cidades tinham ficado tão densamente povoadas que era impossível ter hortas ou estábulos em seus arredores, além disso a geladeira mecânica ainda não era comum. Por este motivo, quantidades imensas de alimento tinham de ser trazidas com freqüência de fontes locais. No verão as cidades eram quentes e o ar era pesado. No inverno a neve ou a chuva impediam as viagens, e as estradas mal conservadas representavam um perigo incessante. A cidade e o campo coexistiam numa mistura incômoda de isolação e dependência, ligados pelos trens e pelo desejo desesperado que tinham as pessoas de um lugar de estarem no outro. Histórias estranhas sobre pessoas e lugares do outro lado desta divisão existiam aos montes, mas o carro de leite puxado a cavalo e os carros esportes Duesenberg[1] coexistiam lado a lado como tantos outros fenômenos da década de 20.

POLÍTICA E GOVERNO

O sistema de governo americano e a manutenção da lei eram muito similares aos de hoje — com uma diferença notável. Os funcionários públicos da década de 20 eram um pouco mais corruptos do que os de hoje, e *muito* menos discretos a este respeito. Vereadores e até mesmo prefeitos podem muito bem estar a serviço de industriais ou líderes políticos — e menos abertamente a serviço de outras Coisas.

O policial fazendo sua ronda será a primeira experiência da maioria dos jogadores com o sistema . Normalmente os policiais de rua trabalham sozinhos, às vezes formam duplas nas áreas mais perigosas, e percorrem uma rota regular. Os policiais que ficam numa mesma área por um longo período acabam se tornando parte integrante da vizinhança, praticamente um membro da família. Este relacionamento próximo significa que qualquer estranho (como, por exemplo, os PCs) será um evento incomum e, apesar de existir a possibilidade deles não serem vistos pelo policial, ele certamente terá sua atenção despertada para o fato.

Os policiais não surram nem maltratam de qualquer outra forma as pessoas que eles prendem, mas lembre-se — isto era antes dos policiais serem obrigados a dizer às pessoas que eles prendiam que elas têm o direito de se manter caladas e que tudo que elas disserem pode e será usado contra elas no tribunal; nesta época não havia caso rejeitado pela corte por causa de investigações ilegais. Existia muito mais liberdade no tratamento, dependendo da disposição do policial envolvido e a atitude da pessoa que estava sendo presa. Se os personagens criarem problemas para os policiais (ou seus chefes), eles criarão problemas para os PCs.

PROIBIÇÃO

A lei que teve mais repercussão na vida das pessoas foi aquela que proibia o álcool. O objetivo desta proibição era acabar com o consumo de bebidas alcóolicas; em vez disto, ela criou toda uma indústria devotada à fabricação, importação, armazenameno e distribuição de bebidas ilegais, e alçou seu líderes — Capone, Schultz, Masseria e outros — ao nível de heróis populares.

Evitar a proibição é uma questão de dinheiro — a quantidade de dinheiro que você tem determina quão bem você consegue contornar a lei. Um dólar ou dois pode comprar uma garrafa de gim feita na "banheira de casa" — e sempre existia uma chance da coisa ter sido mal feita e ser tóxica. Veja a coluna lateral da pág. 98, se quiser saber alguns detalhes desagradáveis sobre o assunto.

É mais seguro — e mais caro — importar bebidas feitas no exterior, principalmente da Inglaterra, no Canadá e no Caribe. Os *contrabandistas de bebidas* levavam uma vida romântica, rendosa e cheia de perigos. Depois de passar pela guarda costeira, os agentes federais e a polícia, as bebidas ilegais eram levadas para os EUA, estocadas e distribuidas em pequenos bares chamados "speakeasies". Conseguir entrar num destes bares sem estar na companhia de alguém conhecido era difícil (faça um teste de Lábia ou Manha). As batidas policiais nestes bares eram comuns, e a gerência sempre desconfiava das caras novas.

[1] Empresa automobilistica criada pelos irmãos Frederick e August Duesenberg em 1913 na cidade de St. Paul, Minesota. Apesar de sua vida relativamente curta, estes carros passaram à história do automóvel como os únicos que obtiveram uma vitória num GP europeu e como os detentores do recorde mundial de velocidade para veículos terrestres e do título de carro mais veloz, mais potente e mais caro dos EUA.

SUBORNO

Trabalhar na polícia nunca foi um emprego que pagasse muito bem, e muitos policiais da década de 20 aumentavam sua renda aceitando subornos para não verem certas atividades. Isto faz com que seja um pouco mais fácil para os jogadores se safarem de problemas — se eles tiverem dinheiro.

Numa situação de emergência pode-se tentar o suborno num promotor público ou até mesmo num juiz. No entanto, isto é mais caro e pode gerar problemas legais no futuro, se o serviço for mal feito.

A Tabela de Reações (v. MB pág. 204-205) pode ser necessária para determinar se um suborno será aceito ou não. É necessário um resultado melhor ou igual a *bom* para a tentativa de suborno ser bem sucedida.

QUANTO?

O GM deve ter alguma idéia da riqueza relativa da pessoa que se quer subornar e a importância que está sendo oferecida. Se o valor oferecido for muito pequeno a proposta poderá ser recusada, mas sempre se pode tentar novamente (v. coluna lateral da pág. 92).

As ofertas de suborno que forem *muito grandes* serão imediatamente recusadas *independente do resultado conseguido no teste de reação*, pois é provável que a pessoa que recebe a proposta venha a acreditar que suas atividades são perigosas ou que a situação seja, de alguma forma, mais complexa do que ela realmente é.

Se o valor do suborno for menor que o recomendado, use um modificador igual a -1 para cada 10% de diferença. Se o valor do suborno for muito grande use um modificador igual a +1 para cada 20% acima da quantidade normal até um máximo de +5. Se o suborno for maior do que *cinco vezes* o valor recomendado, a pessoa abordada recusará a oferta e sua reação diante de qualquer oferta posterior estará submetida a redutor igual a -3.

EXEMPLOS DE SUBORNO

Uma fórmula simples para se determinar o valor dos subornos é usar como base o salário da pessoa abordada. Um valor razoável é metade do valor ganho num dia no caso de um suborno pequeno, o salário de um dia inteiro para coisas mais sérias. E o pagamento de um mês para atividades flagrantemente ilegais é um valor razoável.

Se for necessário subornar um oficial de alto escalão, os valores relacionados serão muito maiores (multiplique o valor recomendado pelo Status da pessoa x3).

Excesso de velocidade em uma área rural: $2.
Guiar imprudentemente, cidade pequena: $5.
Guiar imprudentemente, cidade grande: $10.
Armar um tiroteio, cidade grande: $25.
Armas escondidas, sem licença: $5.
Armas proíbidas: $25.
Entrada forçada, apartamentos pobres: $2.
Entrada forçada, apartamentos grã-finos: $10.
Entrada forçada, cena do crime: $100+.
Contrabando: $10-100 cada fronteira.
Conseguir um endereço num cartório: $2 x o Status do destinatário.



No entanto, a polícia passava a maior parte do tempo tentando pegar os importadores e distribuidores, e não o jovem casal que queria tomar um drinque.

A proibição foi revogada em 1933, mas não antes das gangues de contrabandistas e traficantes terem ingressado em todos os outros aspectos da atividade criminosa. O crime organizado já existia mas a proibição transformou-o numa coisa maior e muito mais eficiente.

Transporte e Comunicação

Locomover-se nos anos 20 era uma coisa muito simples, independente de você estar querendo atravessar a cidade ou o país. A maioria das cidades grandes tinha um bom sistema de transporte coletivo — com bondes ou com metrô, em muitos casos os dois — barato e eficiente. Nas áreas não servidas pelos bondes, havia os taxis. Claro que alguns dos personagens terão seu próprios carros.

Os carros da década de 20 são mais eficientes em distâncias curtas — demora muito cruzar o país a 50 km/h. Todas as cidades, com exceção das muito pequenas, são ligadas por uma excelente malha ferroviária. (E os vagabundos, que viajam nos vagões de carga não precisam nem pagar a passagem). Viajar de avião ainda é muito raro e normalmente os preços são muitos altos. É claro, que existiam os transtlânticos para as pessoas dispostas a cruzar os mares (v. a duração de algumas dessas viagens na coluna lateral).

A comunicação dentro dos EUA é simples, é só um pouco mais difícil numa escala global. O correio entrega as cartas com eficiência e apesar do telefone não ser um utensílio doméstico comum existem telefones públicos em quase todas as esquinas e estabelecimentos públicos. As ligações interurbanas são difíceis de se fazer e normalmente caras, mas possíveis.

Para se comunicar rapidamente a longas distâncias o telégrafo ainda é a melhor opção. Em todas as partes do mundo, com exceção daquelas mais remotas, existem linhas de telégrafo, e o serviço é rápido e eficiente.

Tempos de Viagem

Vejamos alguns exemplos de tempos de viagem nos anos 20.

Trem

Nova York/Chicago — 26 horas.
Nova York/Boston — 7 horas.
Chicago/Nova Orleans — 27 horas.
Nova Orleans/São Francisco — 3 dias.
São Francisco/Los Angeles — 14 horas.
Chicago/São Francisco — 2 dias, 17 horas.

Transatlânticos

Nova York/Londres — 5 dias.
São Francisco/Singapura — 13 dias.
Nova York/Rio de Janeiro — 8 dias.
Nova York/Cidade do Cabo — 11 dias.
Nova York/Cairo — 8 dias.
Nova York/Hong Kong — 20 dias.

Carro

(dirigindo 10 horas por dia)
Nova York/Boston — 12 horas.
Nova York/Chicago — 4 ½ dias.
Chicago/Dallas — 3 dias.
Nova York/Los Angeles — 16 dias.



Classes Sociais e o Dia-a-Dia

Os anos 20 foram uma época de ascensão social e expectativas ilimitadas. O dinheiro ainda era importante na determinação da classe social, mas não existia nenhum preconceito contra "dinheiro novo" e muito pouca preocupação com relação à forma como ele foi obtido. Se usar roupas certas, tiver um carro legal, e aparecer nos clubes certos, você fará parte da classe alta — seja você um industrial, a filha de uma família rica, ou um chefão da máfia.

A raça, contudo, é um fator extremamemnte limitante. Neste cenário, os personagens negros podem esperar centenas de pequenos problemas que estão tão entranhados na estrutura da sociedade que não existe nenhuma forma de se livrar deles. Existem contadores negros — mas eles vivem na parte negra da cidade e só tem clientes negros. Existem atletas negros — mas eles competem em suas próprias federações. Os únicos negros que conseguem invadir o mundo dos brancos são os músicos, os cantores e os dançarinos. Mesmo assim, quando um artista negro é a atração principal de um clube branco, ele tem de entrar pela porta dos fundos. Veja a desvantagem *Stigma Social*,na pág. 11.

Existem poucos hispânicos no norte e no leste dos EUA, mas nas áreas em que são mais comuns (o sudoeste), eles enfrentam o mesmo problema que os negros. Também existe muita intolerância com relação aos judeus e outros imigrantes recentes da Europa — a maioria irlandeses ou habitantes do leste europeu.

Fumar era uma expectativa social nos anos 20. Quase todo adulto "moderno" fumava fosse ele homem ou mulher. Todos que não o fizerem terão uma reputação estranha — fanático religioso, paranóico com relação à saúde ou algo do gênero. Existia todo um conjunto de costumes sociais montado para fazer com que os adultos fumassem, e para impedir as crianças de fumarem. Fumar na presença de adultos, principalmente adultos que fossem parentes próximos, era um dos mais importantes ritos de passagem. Os cigarros são o fumo da nova geração. Mascar tabaco é um sinal de rudeza e o rapé é um hábito quase extinto. Os cachimbos são para os eruditos, para os velhos e as mulheres mais grosseiras. Os charutos são um símbolo de masculinidade e um sinal de sucesso, não um hábito diário.

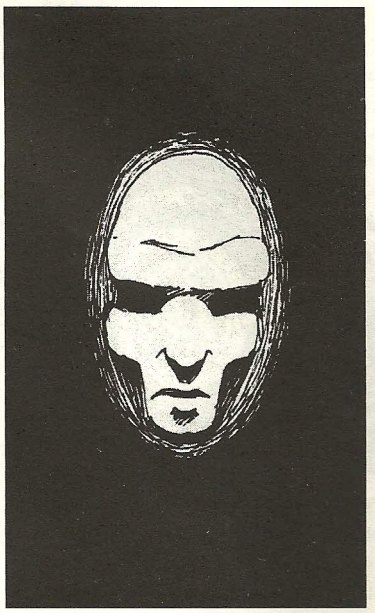
Quantidade Inicial de Recursos

A quantidade inicial de recursos padrão para os anos 20 é igual a $750. Os preços são muitos inferiores aos de hoje (veja a lista de preços na pág. 107).

O Horror nos Anos 20

A década de 20 é o cenário ideal para o RPG sobrenatural porque aquela foi uma época sobrenatural. Em qualquer época ou lugar onde visões do mundo muito diferentes estão em conflito, como nas zonas rural e urbana dos Estados Unidos na década e 20, existirá gente que vê as pessoas e os eventos que não coincidem com sua idéia de normalidade como sendo sobrenaturais. Eles podem ter razão ou não em qualquer caso. A década de 20 era também um mundo de cabeça para baixo, as formas de comportamento tradicionais e os sistemas usados para decidir o que faz sentido no mundo em geral não são mais adequados. Pais e avós nunca tinham visto uma época como esta,e os estudiosos não conseguiam encontrar nenhum paralelo na história. Era muito fácil para o sobrenatural inromper nos anos 20 — se o rapaz da casa ao lado pode estar contrabandeando bebidas para Al Capone, não é tão difícil acreditar em lobisomens. Se as explicações "naturais" deixaram de fazer sentido, porque não tentar as sobrenaturais ?

O primeiro e maior monstro dos anos 20 é a cidade. Ela é uma entidade única e distinta mas, mesmo assim, grande demais para que qualquer mente humana seja capaz de concebê-la. Seja como um horror cósmico ou uma espécie de deus, as cidades grande não eram a mesma coisa que os povoados nos quais uma pessoa era capaz de conhecer todos os outros habitantes, ou as cidades pequenas onde as pessoas sabiam os nomes de todas as ruas. As cidades grande continham mais mistérios do que uma pessoa seria capaz de aparender. Elas atraiam as pessoas como imãs, fazendo com que pessoas que estavam felizes onde estavam abandonassem tudo e saissem correndo. Em toda a literatura da década de 20, as grandes cidades (especialmente Nova York e Chicago nos EUA, e Berlim na Alemanha) escondiam fantasmas imensos em cada edifício urbano e na vida de cada pessoa. Na década de 20, as grandes



Chicago

População em 1920: 2.701.705.
População em 1930: 3.376.438.
Salário semanal médio em 1927: $ 15,43.

Chicago ganhou boa parte da forma que ela tem hoje durante a década de 20. Muitos dos edifícios e das ruas do centro da cidade foram construídos naquela época. Chicago tem uma imensa cidade subterrânea criada em 1855, quando o nível das ruas foi elevado em 3 metros. Além disto, túneis de 1,8x2,1 metros correm por baixo das ruas na área de entroncamento subterrâneo, por baixo do rio Chicago, dos armazem no Lago Michigan para vários pontos da cidade. Os túneis sob o entroncamento foram cavados para serem percorridos por trens subterrâneos cheios de carvão para as fornalhas dos grandes edifícios, mas eles também foram utilizados por gangsters e contrabandistas. O Levee, na extremidade sul do entroncamento, se estende até as ruas Clark, Wabash e 18°, era o bairro da luz vermelha, conhecido por suas fábricas ilegais de bebida e seus bordéis. O Four Deuces Club de Al Capone, no número 2222 da South Wabash, ficava aqui. O Levee foi alvo do ataque combinado de reformistas durante a década de 20. Mais ao sul e a oeste ficava o "cinturão negro" de bairros negros. O centro da cidade a oeste do entroncamento, era dominado por currais para onde milhares de cabeças de gado eram trazidas de trem para serem abatidas. Muitos dos empregados dos currais moravam "atrás dos abatedouros", numa favela cheia de imigrantes do leste europeu, em condições que lembravam as favelas da Era Vitoriana. Mais para o sul do centro da cidade ficava o coração industrial de Chicago — aciarias, refinarias de óleo, fabricas de trilhos de trem. Trens e bondes elétricos eram responsáveis pelo transporte pela cidade.

Continua na próxima página...

cidades funcionavam literalmente como seres superiores, espíritos cabalísticos que podiam tanto satisfazer todos, os nossos desejos quanto nos esmagar.

Outra preocupação da década de 20 era o monstro humano. A Primeira Guerra Mundial, o pós-guerra, o enriquecimento ilícito associados a ela, junto com a violência do crime organizado, abalou a fé das pessoas na bondade intrínseca dos seres humnos. Uma forma de se conservar esta fé era achar que um grupo de monstros com a forma humana era o responsável por estas atrocidades. Um grupo de monstros se baseava na raça — os alemães, por exemplo, por terem causado a guerra. A Ku Klux Klan ficou muito poderosa no sul com a premissa de que os "monstros" responsáveis eram os negros e os judeus. Uma simplificação da genética oferecia uma explicação "racional", os monstros eram mutantes (apesar de que este termo ainda não estava em uso), humanos com um gene adicional para a estupidez e a corrupção, ou a falta de um gene para a moralidade. Seria possível distingüi-los dos humanos normais através de características físicas, sutís porem distintas, similares às marcas tradicionais dos lobisomens, olhos muito próximos, excessos de pêlos, etc.

Os moradores das cidades viam nas pessoas do campo uma espécie de mosntro similar. Grupos de pessoas endógamas que viviam em áreas isoladas e apresentavam características animais geraram várias histórias sobrenaturais. Algumas, como a família canibal dos Montes Apalaches ou então o "olhar de Innsmouth" criado por Lovecraft, existem até hoje. Para a gente do campo as pessoas da cidade podiam ser obsediadas, possuídas, insensíveis ou depravadas — monstros em forma de máquina, ou em alguma nova forma estranha para a qual eles tentavam encontrar uma figura — lobos, aranhas, zumbis, fantasmas cruéis, vampiros. Algumas pessoas viram o monstro nas drogas ilegais; os jornais da década de 20 estava cheiros de histórias sobre os efeitos do "rum" e as loucuras cometido pelos "viciados em cocaína".

O Espiritismo também era popular na década de 20. Apesar de ter entrado em decadência depois do fim da Era Vitoriana, o espiritismo ganhou enorme popularidade no meio da década, um reflorescimento percebido até pelos jornais da época. Seus detratores, que não estavam inclinados a desmenti-lo como sendo uma brincadeira de crianças ou como charlatanismo, consideravam-no uma forma perigosa de histeria de massa. A parafernália típica das sessões espíritas pertencem ao espiritismo da década de 20, som de trombetas, mesas que se movem, mãos desincorporadas, etc. O grande número de sessões realizadas mais o apoio de efeitos especiais transformam o fenômeno espírita num alvo fácil para as fraudes. Os aventureiros devem sempre ser céticos quando forem à uma sessão espírita, as fraudes eram tão comuns que desmascará-las pode ser um trabalho de tempo integral para investigadores do sobrenatural contratados por famílias preocupadas, cientista interessados, ou várias agências do governo federal (talvez até mesmo a Cabal).



CHICAGO
(Continuação)

As duas maiores gangues rivais eram lideradas por Al Capone e Bugs Moran; o massacre do dia de São Valentino foi a tentativa de Al Capone de aniquilar a gangue de Moran. O prefeito de Chicago durante a maior parte da década foi "Big Bill" Thompson; devido a uma administração corrupta ele foi derrotado nas eleições de 1923, mas foi reeleito (supostamente com a ajuda de Capone) em 1927.

Chicago é uma cidade extremamente remodelada, e tem uma boa cota de lendas sobrenaturais. O Lincoln Park era originalmente o cemitério da cidade, e apesar das sepulturas terem sido todas transferidas em 1870, pode ser que alguns de seus inquilinos tenham permanecido. O Grant Park foi construído com entulho do Grande Incêndio de Chicago; quem sabe o que pode se esconder lá embaixo? Um fantasma famoso de Chicago é Resurrection Mary, que gosta de dançar e nunca tem uma carona para casa. Pessoas e acompanhantes do salão de baile local que não suspeitam de nada podem se surpreender ao descobrir que o endereço de sua casa é o Cemitério da Ressurreição. As personalidades locais também podem ser usadas com facilidade em aventuras criativas; pessoas como Rockfeller McCormick, a socialite extremamente rica cujos filhos tinham de marcar hora para vê-la e que pensavam que sua mãe era a reencarnação da noiva do rei Tutankamen. Tem também Jake Lingle, o repórter policial do *Chicago Tribune* que escreveu sobre o submundo do crime a partir de sua própria experiência; depois que foi assassinado em 1930, descobriu-se que ele trabalhava para Al Capone.

A Tecnologia vs o Sobrenatural

Um dos maiores desafios enfrentado pelo GM que está desenvolvendo uma campanha nos anos 20 (ou em alguma época posterior) é a quantidade de tecnologia à disposição dos jogadores. Apesar da maioria das armas automáticas ser ilegal elas podem ser conseguidas pelos PCs no do mercado negro. Além disso, qualquer pessoa com um NH maior ou igual a 15 na perícia Armeiro pode converter uma arma semi-automática legal em uma arma automática com um dia de trabalho. Os GMs podem ver muitas de suas aventuras malograrem nas mãos de PCs empunhando arma.

Lidando com Armas

Existem várias maneiras de se evitar o problema da aniquilação das aventuras por de PCs fortemente armados. Primeiro, este tipo de armamento só funciona contra ameças físicas. Fantasmas, espíritos e outros tipos de entidades incorpóreas não são afetadas pelas armas não importa quantos tiros ela dispara por turno. É possível parar cultistas com balas, mas pode ser que aquele ser extra-dimensional que eles estavam cultuando exija uma mágica e para ser expulso. A segunda, e mais efetiva, maneira de abordar o problema é inutilizar as armas através de magia ou psiquismo. Os feiticeiros e os vampiros habitam este mundo há tempo demais para permitir que uma simples arma os detanha. Os Poderes Telecinéticos e as Mágicas de Movimentação ou para Quebrar e Consertar devem ser poderosas o suficiente para inutilizar a maioria

das armas de fogo (os PCs mais inteligentes, sabendo que irão enfrentar um feiticeiro, acharão um meio de protegar magicamente suas armas).

A Magia não é a única causa de problemas mecânicos, equipamento não confiável (como as armas semi-automáticas convertidas), condições ambientais e problemas gerados pelo uso, também podem diminuir a confiabilidade de uma arma. Qualquer pessoa que venha a usar seu revolver Colt como um porrete pode vir a ser solenemente informada que o golpe entortou a haste de extração o tambor não está mais girando; consertar a arma exigirá um sucesso num teste de Armeiro e um hora de trabalho com um redutor igual a -5, é claro, por não ter as peças de reposição certas, e mais um redutor igual a -3 se o personagem não tiver um kit completo de ferramentas para mexer com armas. Pode ser que os jogadores que contam demasiadamente com suas armas para tirá-los de apuros venham a ter de considerar outras opções (geralmente mais efetivas).

Outra maneira interessante de privar os PCs de suas armas é a erosão gradual do cenário, lindamente exemplificada no filme *Aliens — O Oitavo Passageiro*. O grupo começa com um poder de fogo capaz de destruir qualquer coisa, que é usado, roubado, quebrado, ou perdido durante o decorrer das aventuras secundárias.Uma coisa importante neste caso, que exigirá do GM um bocado de contabilidade, é obedecer rigorosamente as regras para munição. As pessoas têm um certo espaço e uma certa força para carregar munição. O mestre não deverá permitir que as armas sejam disparadas incessantemente sem que os personagens parem para recarregá-las, e as caixas de munição não "aparecem" simplesmente na hora em que são necessárias (um truque realmente sujo é dar-lhes esperanças e depois frustrá-las — dando aos personagens balas que não funcionam, de festim ou do calibre errado). O consumo imprudente com armas automáticas deve ser encorajado; rosnados em locais escuros, rumas de insetos e ameaças ilusórias, são todas técnicas de esgotamento de munição. Se os personagens passarem a usar sua munição com cautela, o GM pode colocar uma emboscada genuinamente mortal em seu caminho.

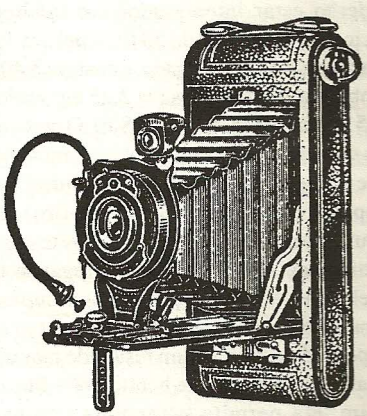
Privar os PCs de suas armas modernas pode ser mais satisfatório do que proibí-las. Mãos misteriosas, tentáculos e jatos de vapor deveriam sentir um grande prazer em esconder armas e granadas, a não ser que elas fiquem grudadas em seus donos, Os coldres não são cofres fortes, uma queda de mal jeito ou uma manobra acrobática mal realizada podem fazer com que as armas caiam. No escuro, enquanto o grupo estiver em fuga ou durante uma batalha campal com uma horda de ghouls, pode ser difícil recuperar uma arma perdida. Os jogadores devem ser forçados a pensar sobre as implicações de sua tecnologia — seus pontos fortes e fracos — em vez de simplesmente acharem que elas são a solução para todos os seus problemas. Existem outras maneiras de separar os heróis de seu armamento. As viagens aéreas são excelentes. Num cenário moderno, se os detetores de metal do aeroporto estiverem funcionando (para variar), todas as armas serão encontradas (não existem armas "completamente plásticas" impossíveis de serem detectadas, todas as armas têm componentes metálicos que a segurança do aeroporto é capaz de detectar). Algumas campanhias aéreas não transportam armas na bagagem, e impedirão o embarque de qualquer passageiro em cuja bagagem o raio-x tenha detectado algum tipo de arma. A maioria das outras cola um adesivo bastante chamativo com os dizeres "Armas de Fogo no Interior", o que quase garante que a bagagem será roubada, principalmente em Nova York. Mesmo que o GM seja complacente a ponto de não roubar as malas dos PCs ele pode extraviar a bagagem enviando-a para Peória.

Mesmo que esteja desarmado quando chegar à cena da aventura, o grupo provavelmente tentará se armar. O GM não tem de permitir que isto aconteça. É claro que ele pode dizer que não existem armas nem dinamite que eles possam usar. Mas talvez seja mais artístico permitir que os personagens percam algum tempo em tentativas fúteis de conseguir armas de fogo. Se conduzida de forma apropriada, esta estratégia pode contribuir para criar um clima de paranóia. O balconista da loja de armas e material de caça está prestes a vender uma espingarda pump calibre 12 para os PCs. Neste momento um homem vestido de preto fala com ele, e de repente a arma não está mais a venda. Todas as outras armas em exposição na loja "já estão vendidas, sinto muito". Um sucesso num teste de Manha fornecerá o endereço de um vendedor de armas no mercado negro, mas quando o grupo chega, encontra seu corpo coberto de sangue, e um único cartucho do calibre errado. Qualquer pessoa desesperada a ponto de organizar um assalto contra o arsenal da Guarda Nacional irá descobrir todos os tipos possíveis de armas, mas nenhuma munição, e as armas terão seus cães removidos (isto é um fato, a Guarda normalmente separa as armas de

A CIÊNCIA NA DÉCADA DE 20

A ciência ocupava uma posição incomum na década de 20, que pode ser importante em campanhas sobrenaturais. As ciências sociais modernas eram pela primeira vez disciplinas acadêmicas respeitáveis; havia antropologistas, psicólogos (não os psiquiatras que já existiam há mais tempo), e sociólogos profissionais. Eles ganhavam a vida estudando as práticas mágicas das tribos Zulu e dos índios Navajo, as motivações dos criminosos e a estrutura das cidades. Por inclinação ou devido ao treinamento, eles tinham uma tendência a acreditar no enorme poder que os seres humanos têm de afetar o mundo onde vivem. Os cientistas sociais trabalhavam nos bairros pobres das cidades e em vilarejos isolados, documentando práticas rituais e investigado as razões para comportamentos estranhos. Eles tinham uma tendência a encontrar situações sobrenaturais, e podiam estar inclinados a aceitar explicações sobrenaturais. Suas opiniões impunham respeito.

Os cientista físicos também estavam envolvidos com o sobrenatural. Apesar de serem tradicionalmente cépticos e muito seguros de si mesmos, os físicos da década de 20 viram seu mundo ser destruído pelas novas teorias da relatividade e da mecânica quântica. Se as maiores mentes do assunto afirmavam que o simples ato de observar um evento modificava seu comportamento, os poderes psíquicos não pareciam ser uma coisa tão forçada, afinal de contas. Podiam os fantasmas ser compostos de uma forma de energia desconhecida até o momento, algo como a radioatividade ou os raios-x? Apesar de serem freqüentemente criticados por sua desconsideração do elemento humano no sobrenatural e sua postura, de que os fenômenos paranormais só podiam ser estudados por cientistas, pode-se encontrar os químicos, físicos e engenheiros da década de 20 entre as fileiras dos investigadores do sobrenatural.





A TOMMY-GUN

A submetralhadora Thompson, ou "tommy-gun" começou como um fiasco comercial. O exército havia decidido que ela era grande demais para um pistola e tinha um alcance muito pequeno para um fuzil militar, e a declarou inútil.

Ela permaneceu na obscuridade até ser descoberta pelo submundo de Chicago. Lá ela se transformou imediatamente num hit. Fácil de esconder, eficaz a uma distância razoável, capaz de disparar 1.500 tiros por minuto, a tommy-gun era o sonho de qualquer assassino. O melhor de tudo, era legal possuir uma, uma vez que seu comprimento isentava-a dos regulamentos de armas de fogo.

Foram os capangas de Al Capone que deram notoriedade à tommy-gun. De 1926 a 1.930, os homens de Capone assassinaram mais de uma dúzia de adversários em tiroteios sensacionais com metralhadora, incluindo o massacre do dia de São Valentino em 1.929. A máquina dentro de um estojo para violino logo se tornou um símbolo do gangsterismo.

Um número imenso de tommy-guns foi rapidamente adquirida pelos departamentos de polícia alarmados, que sentiam que estavam numa corrida armamentista. Policiais carregando metralhadoras tornaram-se uma visão comum em algumas cidades.

Em 1934 foi aprovado o National Firearms Act, proibindo a venda pública de armas automáticas pondo um fim na carreira criminal da tommy-gun.

Os PCs que comprarem tommy-guns poderão estar interessados em tambores opcionais. O tambor de 50 tiros pesava 1,75 kg vazio e 2,5 kg carregado, e custava $ 40. O tambor de 100 tiros pesava 2,25 Kg vazio, e 4,25 kg carregado, e custava $ 70. O problema dos tambores e que eles demoram muito para serem recarregados (três segundos para preparar mais um segundo por tiro), são barulhentos (redutor igual a -2 nos testes de Furtividade se você estiver carregando um — eles chocalham!), e propensos a emperrar (uma Thompson equipada com um tambor emperrará no caso de um resultado maior ou igual a 15 num teste de habilidade). Mesmo assim, ela permite gerar uma tremenda quantidade de fogo.

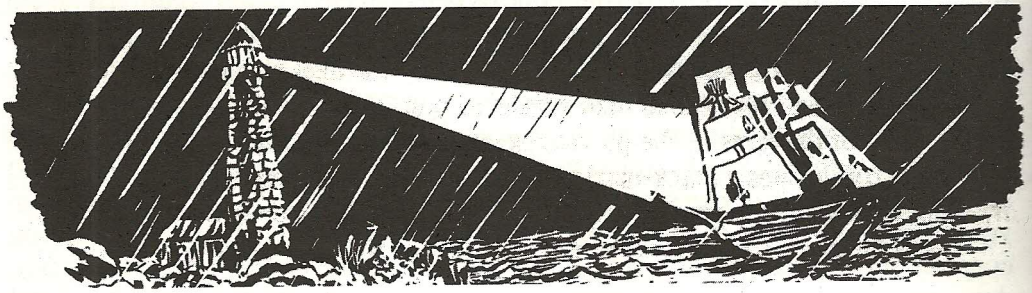
Um estojo de violino de boa qualidade pode ser comprado por $ 4.

seus percutidores para desencorajar este tipo de aventura). Atacar a polícia e roubar suas armas é realmente um ato de desespero, neste ponto o jogo provavelmente deixará de ser ***GURPS Horror*** e se transformará numa seção de ***GURPS*** *Violência das Gangues*. A melhor abordagem no caso de um grupo fortemente armando é criar problemas sobrenaturais que requeiram soluções especiais. Os PCs terão de reunir uma série de informações durante o curso da aventura para poderem descobrir uma maneira de lidar com a ameaça. Isto poderia envolver o conhecimento de um ritual, a localização de um corpo, a necessidade de um enterro apropriado, etc. Pode ser que certos NPCs que detêm algum conhecimento especial tenham de ser contatados para garantir o sucesso da aventura . As armas podem ser úteis para se infiltrar em áreas protegidas... mas elas não são a resposta final.

Por fim, se nada mais tiver dado certo, o GM pode colocar as autoridades federais em cena para prender os PCs e confiscar seu equipamento. Este tipo de solução faz com que os PCs mudem rapidamente a forma como eles vêem as armas, especialmente se os oficiais da lei confiscarem até mesmo algo que lembre vagamente uma. Mesmo que a vítima seja capaz de provar mais tarde que as armas eram propriedade legal (não é ilegal possuir armas automáticas nos EUA, apesar de que em alguns estados consegui-las de volta exigirá um esforço tremendo. A burocracia federal adiará, negará ou alongará os procedimentos tanto quando for possível. Eles podem até destruir, ou pelo menos afirmar que destruíram, as armas. As vítimas não terão a quem apelar; o governo não é obrigado a devolver ou pagar pela propriedade. Você não terá nem a satisfação de processá-los; o governo só pode ser processado nestes casos, se ele optar por permitir que isto aconteça, e ele nunca o faz num caso desses.

OUTROS PROBLEMAS TECNOLÓGICOS

Muitas lendas sobrenaturais tiveram origem no período pré-industrial, e nunca foram adequadamente "atualizadas" para interagirem com a tecnologia moderna. Exemplo: os vampiros não têm sua imagem refletida no espelho, mas o que acontece no caso de máquinas fotográficas ou de raio-x ? A melhor maneira de lidar com estas questões é definir as lendas da forma mais acurada possível. No exemplo acima, o GM precisa se perguntar porque os vampiros não tem reflexo. Algumas lendas dizem que é porque os vampiros não tem alma, que é o que o espelho reflete. Outras dizem que o espelho tem uma cobertura de prata, e a prata é nociva aos vampiros. Usemos a primeira explicação, todos os aparelhos que refletem ou capturam imagens serão inúteis, mas se usarmos a segunda apenas as superfícies refletoras que têm uma cobertura de prata serão ineficazes — os filmes fotográficos têm uma cobertura de prata, os espelhos também mas as máquinas de raios-x não. Seres incorpóreos como os fantamas apresentam um problema diferente. Às vezes eles são visíveis — nesses casos eles podem ser fotografados? Geralmente sim, visto que as fotografias (ou as imagens de vídeo) são gravações de reflexos de luz, e pode-se dizer que a manifestação de um fantama é composta de luz. No entanto, pode ser que os GMs queiram redefinir o conceito de fantama de modo a não permitir que sejam feitas gravações fotográficas; talves a manifestação de um fantasma seja um fenômemo psíquico que só pode ser percebido pela mente. Pode ser que alguns fantamas sejam capazes de usar a magia para fazer com que as máquinas fotográficas sejam inúteis. É claro que, se a intenção for usar as fotos dos fantamas como prova, os PCs enfrentarão outro tipo de problema — convencer as autoridades de que tais fotos não são trucagens.



Indivíduos oriundos da ficção estarão indicados com um asterisco (*).

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)

H. P. Lovecraft é o autor de horror mais importante das décadas de 20 e 30, apesar de sua obra só ter sido verdadeiramente reconhecida muitos anos após sua morte. O mercado mais importante para suas histórias foram para as revistas populares da época, especialmente a *Weird Tales* e a *Astounding Stories*. Lovecraft junto com muitos autores contemporâneos, entre eles August Derleth e Robert E. Howard, deram forma a um ciclo de histórias em torno de um intrincado panteão de Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem (os mitos de Cthulu). Lovecraft utilizava um estilo de narrativa "documentada" derivado de seu próprio interesse pelo sobrenatural, para dar um tom de credibilidade a seu trabalho. Lovecraft era um homem amável e meio solitário que geralmente estava em más condições de saúde (ele não era capaz de suportar baixas temperaturas). Lovecraft passou a maior parte da década de 20, em Providence, Rhode Island, com duas tias mais velhas. Ele escrevia cartas compulsivamente e se correspondia com inúmeros escritores, editores e leitores. Numa campanha de horror, Lovecraft poderia ser uma boa fonte de informações para os PCs devido a seu vasto conhecimento de ocultismo e mitologia. Contudo, Lovecraft possuía um nível saudável de ceticismo científico e não aceitaria de imediato a maioria das histórias sobrenaturais que lhe fossem contadas por um grupo de PCs errantes. Era freqüente ele negar que houvesse qualquer nível de "veracidade" em seus trabalhos, e ele provavelmente atribuiria muitos dos relatos dos PCs a uma imaginação superativa. Mas, se por acaso se convencer da validade de uma investigação, ele continuará estudando o assunto com uma fascinação irresistível, apesar dele gostar mais de trabalhar na segurança de seu estúdio do que no campo.

ST 8, DX 11, IQ 17, HT 9.

Vantagens: Carisma +1.

Desvantagens: Intolerância (todos os grupos étnicos, suave), Timidez.

Peculiaridades: adora gatos, um pouco introvertido, leitor voraz, adora escrever cartas.

Perícias: Antropologia 10, Astrologia 12, História 16, Hobby (lendas da Nova Inglaterra) 16, Ocultismo 17, Pesquisa 18, Escrita 18.

* *Solar Pons*

Solar Pons é o Sherlock Holmes dos anos 20. Pons nasceu por volta de 1880, formou-se na universidade de Oxford e abriu uma agência de "investigações particulares" em Londres em 1907. Durante sua carreira, que foi interrompida apenas pelo trabalho que prestou ao Serviço de Inteligencia Britânica durante a Primeira Guerra Mundial, ele foi consultado em dezenas de casos. Era freqüente ele viajar devido aos casos em que estava trabalhando, e os personagens só conseguirão encontrá-lo em Chicago ou em Nova York. Ele normalmente era ajudado por seu parceiro, o Dr. Lyndon Parker, e um grupo de garotos de rua conhecidos como os Praed Street Irregulars. Sua semelhança com o grande detetive são óbvias, mas Pons apresenta algumas diferenças sutis, a mais importante delas é sua vontade de realizar investigações relacionadas com o sobrenatural — sabe-se que ele cruzou o caminho de cultistas, e de outras pessoas que estavam à procura de Coisas que o Homem Não deveria Saber que Existem.

ST 12, DX 12, IQ 17, HT 13.

Vantagens: Prontidão +3, Memória Eidética (30 pontos), Reputação (+2 junto à policia londrina).

Desvantagens: Teimosia.

Perícias: Antropologia 13, Conhecimento do Terreno (Londres) 15, Criminologia 18, Criptologia 16, Armas de Fogo 10, História 12, Interrogatório 14, Ocultismo 13, Pesquisa 14, Furtividade 17, Rastreamento 16.



A República Weimar

A Alemanha dos anos 20, e particularmente a cidade de Berlim, é um cenário excelente e pouco usado para campanhas de horror. Falida devido à guerra, a Alemanha foi abandonada pela maioria dos generais, políticos e homens de negócios prussianos, muitos dos quais levaram consigo toda a riqueza que lhes foi possível carregar. A nação foi deixada à mercê de um governo pacífico, democrata e irremediavelmente ineficiente, uma assombrosa dívida externa, e limites em sua produção, enquanto a maioria de seu dinheiro e de seus especialistas atravessava a fronteira para tomar café com a nobreza russa exilada. A inflação começou a flagelar a economia. Os tempos eram ruins.

Algumas pessoas tentavam desesperadamente manter as aparências; os grandes hotéis de Berlim, cujos sofás de couro branco e ornamentos dourados eram devorados por ratos que saíam das paredes à noite, tornaram se abjetos. Outros, desgostosos com o infortúnio do antigo governo e a incompetência do novo, rebelaram se. Em sua maioria artistas, escritores e atores de teatro, eles se transformaram nos punks e decadentistas de sua época. O dinheiro ficou inútil, as pessoas carregavam carrinhos de mão cheios dele para comprar alimentos, e grampeavam notas de marco para fazer blocos de anotações por que era mais barato do que comprar papel para escrever. Qualquer pessoa com dinheiro estrangeiro tornou-se repentinamente milionária, capaz de comprar qualquer coisa, e à medida que o perigo da fome e de um colapso completo parecia cada vez mais real, capaz de comprar *qualquer um* também. A sujeição à moralidade prussiana havia terminado, mas o mundo parecia prestes a acabar.

Neste clima, partes de Berlim se transformaram numa triste paródia do mundo dos gangsters e das melindrosas, seus poderes e idéias vivos como qualquer outro já visto, seus vícios, no mínimo tão "modernos" em sua profundidade e diversidade quanto o mais extremo dos nossos. Era uma época de loucura e liberdade que iria desaparecer com a subida de Hitler ao poder no início da década de 1930.

Tabela de Empregos dos Anos 20

Veja o parágrafo *Empregos* na pág. 192 do MB, para maiores informações sobre os testes de desempenho, etc. Um asterisco (*) indica um trabalho freelancer.

Emprego, (Perícias exigidas), salário mensal	*Teste*	*Falha crítica*
POBRE		
Vagabundo* (sem qualificação), $ 15	11	2D/2D, 3 meses na cadeia
Ladrão pé-de-chinelo* (DX 11+, Furtividade 11+, Arrombamento ou Punga 10+), $25.	Melhor PR	3 meses na cadeia/4D
BATALHADOR		
Trabalhador braçal (ST 10+), $30	ST	EP/4D
Balconista (Contabilidade 11+), $40	PR	EP
Motorista de taxi (Condução [carro] 10+, Conhecimento do terreno [cidade] 13+), $40	Pior PR	-1S/4D, EP
Telefonista (Eletrônica [comunicações] 11+, Voz Melodiosa 11+), $40	IQ	EP
Vendedor de loja de departamentos (Comércio 11+), $45	PR	EP
Garçom* (Trato social 12+), $50	PR	EP, 2D (intoxicação alimentar)
Detetive particular* (Manha 12+), $50	PR -2	2D, -1S/6D
Policial (Armas de Fogo [pistola] 12+, Status 0+), $55	IQ -1	3D/3D, EP
Caixeiro viajante* (Lábia ou Comércio 13+), $50	Lábia -1	-2S/-2S, EP
MÉDIO		
Artesão* (perícia artesanal 12+), $80	PR	EP
Mafioso* (Condução [carro] 13+ ou qualquer Arma de Fogo 13+), $100	PR -3	1 ano na cadeia/6D
Chefe de Turma (5 anos como trabalhador braçal), $100	Pior IQ, ST	EP
Professor assistente de faculdade (especialidade acadêmica 13+, Status 0+), $100	PR	-1S/EP
Maquinista de trem (Condução [trem] 14+), $110	12	EP/10D
Investigador de policia (Criminologia 12+, Armas de Fogo [pistola] 10+), $100	PR	-2S
CONFORTÁVEL		
Gerente de Contabilidade (Contabilidade 13+, Status 0+), $170	PR	EP
Gerente de loja (Administração 12+, Status 0+), $200	IQ	EP
Jornalista (Escrita 12+), $120	PR	EP
Atleta* (Esportes [uma especialidade] 12+, Status 0+), $120	PR -1	1D/EP
Músico (Canto ou Instrumento musical 12+), $120	PR	EP
Clérigo (Teologia 11+, Status 1+), $200	PR	transferido para uma congregação menor, redução de 20% no salário
Chefe da Máfia (Manha 12+, qualquer Arma de Fogo 13+), $300	IQ-3	5 anos na cadeia/8D
Escritor* (Escrita 13+), $200	PR	-2S/-5S
Gerente de uma empresa (Administração 13+, Status 1+), $350	PR	-2S/EP
RICO		
Professor de universidade (especialidade acadêmica 15+, Status 1+), $ 400	PR + Status	-2S/ EP
Médico* (Medicina 14+, Status 2+), $600	PR -1	-2S/-5S
Advogado* (Jurisprudência 14+, Status 1+), $750	Melhor IQ, Jurisprudência	-2S/expulso da ordem (EP)
Presidente de uma empresa (Administração 14+, Status 1+), $750	PR + Status	-3S, -6S, -1 Status
Investidor profissional* (Economia 13+, Comércio 12+), $1.200	Pior PR	-2S/-10S
Chefão da máfia (Administração 12+, qualquer Arma de Fogo 14+, Manha 13+, Status 12+), $1.000	Pior PR + Status -3	5 anos na cadeia/8D
Industrial* (Administração 11+, Status 2+, possuir uma indústria), $1.300	PR + Status	-3S/-20S, -1 Status
Ricaço (Status 2+, Riqueza), $ 1.500	Reação +8	redução de 20% na pensão



EQUIPAMENTOS E SERVIÇOS

ARMAS

Armas de fogo e explosivos — v. pág.15	
Adaga	$0,50
Faca	$2,00
Facão	$5,00
Bengala de estoque (trate como uma lamina dentro de uma bengala)	$15,00
Sabre	$20,00
Cassetete (trate como um bastão)	$0,50
Blackjack	$0,50
Machadinha	$0,75
Machado	$1,50

OUTROS EQUIPAMENTOS

Pá	$0,80
Relógio de pulso	$12,00
Lampião Elétrico	$3,00
10 metros de corda	$1,00
Binóculos (aumento de 5x)	$10,00
Coldre axilar	$0,60
Microscópio (aumento de até 250x)	$12,00
Camera Kodak	$10,00
Bicicleta	$28,00
Lanterna (precisa de 3 pilhas)	$1,50
Bateria	$0,25
Relógio de corda	$1,50
Roupas comuns	$12,00
Roupas formais	$40,00
Vestido simples	$5,00
Vestido de alta qualidade	$17,50
Vestido formal	$35,00
Sapatos ou botas	$4,00
Baú	$10,00
Material de acampamento (Barraca, equipamento para cozinhar, etc.)	$35,00
Material de pesca	$10,00
Carro usado	$100,00
Carro novo	$300,00
Carro novo de luxo	$2500,00 ou mais
Gasolina	$0,20 o galão
Cavalo de sela	$350,00
Sela e arreios	$0,25
Cavalo de tração	$200,00
Carroça e arreios	$120,00

SERVIÇOS

Refeição mediana	$0,50
Refeição de primeira categoria	$1,50
Garrafa de gim feito em casa	$2,00
Garrafa de "bebida de boa qualidade"	$8,00
Hotel vagabundo	$1,00 por noite
Hotel médio	$5,00 por noite
Hotel de luxo	$10,00 por noite
Passagem de navio	
— Nova York a Londres	$200,00
— Nova York a São Francisco (via canal do Panamá).	$300,00
Passagem de metrô	$0,05
Passagem de Trem	
— Nova York a Boston	$5,00
— Nova Orleans a Chicago	$10,00
— Nova York a Los Angeles	$35,00
Tarifa de taxi	$0,03/km
extra para mais pessoas	$0,01/km
Corte de cabelo	$0,50

CRONOLOGIA DOS ANOS 20

1920 — O líder do submundo de Chicago Johnny Torrio contrata um novo guarda-costas do Brooklin — Al Capone. Durante a próxima década haverá mais de 500 assassinatos não resolvidos devidos à guerra entre gangues em Chicago.
— A Liga das Nações se reúne pela primeira vez, sem a presença dos EUA.
— Inicio da proibição (16/1)
— Lei do sufrágio feminino (26/8), fundação da League of Women Voters.
— Estoura o Black Sox Scandal[1] do baseball, com oito pessoas indiciadas.
— A primeira estação de rádio comercial, KDKA, entra no ar em Pittsburgh.
—Primeiro concurso de Miss América em Atlantic City.

1921 — A goma de mascar é introduzida por William Wrigley.
— Emily Post publica *Etiquette*.
— 15.000 médicos se inscrevem para receber licença para prescreverem Whisky.

1922 — Charles Atlas ganha o título de "homem mais forte do mundo".
— Frank Epperson patenteia o picolé.
— A tumba do rei Tutankamom, "a maior descoberta arqueológica de todos os tempos" é aberta por Lorde Carnarvon (1/12).

1923 — 200.000 membros da Ku Klux Klan comparecem ao gigantesco "Klanclave" em Kokomo.
— Morre o Lorde Carnarvon.

1924 — Morre Vladimir Lenin.
— *Annie, a pequena órfã*, é publicada pela primeira vez, no *New York Daily News* (5/8).
— J. Edgar Hoover é nomeado chefe do FBI.
— Roy Chapmam Andrews acha um ovo de dinossauro no deserto de Gobi.

1925 — O livro *Minha Luta (Mein Kampf)* de Hitler é publicado.
— The Scopes "Monkey Trial", caso célebre envolvendos John Thomas Scopes, um professor de colégio, por estar ensinando a teoria de Darwin no qual Clarence Darrow venceu. Willians Jennings Bryan.
— Surge o Charleston.
— Nova York vê o primeiro eclipse solar em 300 anos.

1926 — Hugo Gernsback funda a revista "*Amazing Stories*".
— O Almirante Richard Byrd e Floyd Bennet realizam o primeiro vôo bem sucedido sobre o polo norte (9/11).

1927 — Primeira demonstração da televisão nos EUA.
— A Corte Suprema decide que a renda ilegal está sujeita à cobrança de impostos — Al Capone havia ganho $105 milhões.
— Estréia o primeiro filme falado "*O Cantor de Jazz*".
— Lindbergh aterrissa em Paris depois do primeiro vôo transatlântico (21/5).

1928 — A penicilina é descoberta.
— *Os Amantes de Lady Chatterly* de D. H. Lawrence é publicado.
— O livro *The Conquest of Life* de Serge Veronoff prega o rejuvenescimento através do transplante de glândulas. Onde nós podemos conseguir algumas glândulas novinhas em folha?
— O primeiro desenho animado com trilha sonora de Walt Disney "*Steamboat Willie*" é estrelado por Mickey Mouse.
— Al Capone é condenado por carregar consigo armas escondidas.

1929 — Cartas aéreas cruzam os EUA em 31 horas, por $ 0,25 cada 90 gramas.
— Quartorze membro da gangue de Bugs Morans são fuzilados por ordem de Al Capone no massacre do dia de São Valentim (14/2).
— Queda da Bolsa de Valores (29/10).

[1] Nome irônico dado a um escândalo envolvendo beisebol que levou a uma reorganização radical na administração do esporte. O escândalo estourou quando *Edward Cicotte* do *Chicago White Sox* admitiu ter aceito um suborno para influenciar o resultado da *World Series* de 1919. Ele deu o nome de 7 outros membros do time que estariam envolvidos. Todos os 8 ficaram suspensos por um ano mas foram inocentados da acusação de fraude.

7 ÉPOCA MODERNA



Esta seção se concentra nos Estados Unidos da década de 90. Nós estamos descrevendo *nosso* mundo - com congestionamentos de trânsito, bares para solteiros, tensões no Oriente Médio, MTV, e o Super Bowl[1].

Os cínicos dirão que o mundo de hoje já tem problemas suficientes - ameaças de guerra, terrorismo, desabrigados, doenças novas, o abuso das drogas, escândalos políticos - sem precisarmos adicionar horrores sobrenaturais. Mas para aqueles PCs que *querem* resolver todos os problemas, o horror apresenta algumas possibilidades interessantes. Afinal de contas pode ser que as criaturas sobrenaturais estejam por trás de tudo...

[1] Jogo que se realiza anualmente entre o melhor time da National Football Conference e o melhor time da American Football Conference.

A maior parte do planeta já foi explorada, mas existem alguns lugares remotos (a floresta amazônica, Antártica, China) onde a aventura pode ser encontrada. Existem muitas partes do mundo onde estrangeiros não são bem vindos, particularmente os americanos. Aventuras que combinem horrores sobrenaturais com intriga política podem ser realmente um desafio.

Os personagens de um cenário do tipo Dias de Hoje têm de pensar primeiro e atirar depois. Aqueles que têm uma tendência a resolver qualquer problema com uma rajada de M-16 irão se ver rapidamente do lado errado de um grande e eficiente estabelecimento de manutenção da lei.

Nível Tecnológico

O mundo moderno tem um nível tecnológico igual a 7 em todos os aspectos. Para mais informações a respeito do NT veja as págs. 126-128 no MB. Nos Dias de Hoje espera-se que todos os personagens tenham cursado, pelo menos o colegial. Pode-se esperar alguns diplomas técnicos ou bacharelado. Qualquer personagem que tiver "desistido" da escola antes de terminar o colegial ou um curso técnico deveria estar em desvantagem (qualquer personagem que desista de terminar o primeiro grau teria um desvantagem séria, considere "desistir da escola" como uma forma de Estigma Social). Esta desvantagem deve ser *combinada* com a desvantagem Analfabetismo.

Política e Governo

Política em escala nacional é simples em essência mas assustadoramente complexa na realidade. Existe uma rede de influências, favores, e motivos secretos por trás de cada ação pública. Porém, se você conseguir convencer um número suficiente de políticos (ou talvez só alguns muito poderosos), de que eles podem aumentar suas chances de eleição (ou reeleição) se disserem ou fizerem uma determinada coisa, eles o farão. Você pode fazer isto de inúmeras maneiras, entre elas, apelo de massa, cobertura da imprensa, ameaças, e às vezes, a certeza de uma oposição.

Mais importante para uma campanha de horror é a operação dos vários níveis de manutenção da lei. A polícia da maioria das cidades é bem treinada e trabalha duro. E neste era com procedimentos meticulosos de prisão para preservar os direitos das pessoa e uma imprensa pronta para pular sobre os casos de "brutalidade policial", as chances de ser maltratado pela polícia são pequenas. Erros de procedimento podem liberta-lo (veja coluna lateral).

A polícia será céptica sobre declarações de eventos sobrenaturais, especialmente quando atividade criminal é suspeita. Explicar que o velhinho que você baleou era um lobisomem não irá impressionar a polícia - ou o juiz e o júri.

E se as atividades dos PCs for em larga escala, ela provavelmente irão atrair a atenção de agencias maiores. Um alquimista trabalhando no solvente universal pode muito bem ser preso por operar um laboratório de drogas - e durante o período que ele estiver tentando se livrar das acusações, a publicidade e o inconveniente serão consideráveis. Da mesma forma aventureiros perto da fronteira podem atrair a atenção da imigração, e talvez da aduana e do departamento de policia de combate às drogas, também.

Transporte e Comunicação

Aparentemente quase todos os adultos têm um carro, e o sistema de estradas dos EUA permite que você vá a praticamente qualquer lugar tão rápido quanto você queira. As viagens aéreas também são rápidas e seguras. A maioria das cidades com mais de 50.000 habitantes dos EUA têm serviço aéreo e podem ser alcançadas em um único dia. Os ônibus e os trens são mais baratos, mas menos confortáveis. É claro que é possível conseguir uma carona, mas isso tem desvantagens que todo GM criativo deve se divertir anunciando aos PCs.

Custo de Vida nos Dias de Hoje

$tatus	Custo/Mês
-2	Desprezível
-1	$300
0	$600
1	$1.200
2	$2.400
3	$4.000
4	$6.000
5	$8.000
6	$10.000
7	$20.000

Você e a Lei

Vejamos a seguir algumas coisas que você deve lembrar se tiver problemas com a lei no mundo moderno:

Primeiro, *consiga um advogado*. Um julgamento é uma disputa de Habilidades em Jurisprudência, e a promotoria *não estará* trabalhando com níveis pré-definidos, você também não deveria. É claro que qualquer personagem, especialmente se ele for um advogado, pode optar por defender a si mesmo. Caso ele se decida a fazê-lo, o GM pode definir um redutor entre -1 e -3 para ser adicionado ao seu NH em Jurisprudência, devido a seu envolvimento emocional com o caso. O ditado " o advogado que defende a si mesmo tem um idiota como cliente" é com muita freqüência uma realidade.

Segundo, o suborno é normalmente uma péssima idéia. Na maioria dos casos, uma tentativa de suborno só aumentará as suspeitas sobre suas atividades, levantará dúvidas sobre sua inocência, e o deixará exposto a futuras acusações.

Terceiro existe a possibilidade de um erro processual trabalhar a seu favor. Quando a prisão for feita, o GM deverá fazer um teste em segredo contra a perícia profissional do policial que está executando a prisão. A maioria deles têm um NH igual a IQ+4 — eles passam um bocado de tempo usando-a. Se o teste resultar numa falha, o policial terá cometido um erro que a defesa poderia explorar. Uma falha crítica significa que a prisão foi feita de forma tão irregular que a promotoria libertou o acusado, por saber que ela não teria a menor chance em um julgamento.

Também existe uma chance do advogado de defesa encontrar erros processuais. Um sucesso num teste de jurisprudência significa que o advogado identificou o erro, e que as acusações foram retiradas, caso contrário, o julgamento acontecerá normalmente. Note porém, que apenas um personagem que tenha a perícia jurisprudência, tem alguma chance de detectar um erro no procedimento de prisão; os personagens que são advogados não podem fazer um teste com valor pré-definido. Este é outro bom motivo para se contratar um advogado.

Continua na próxima página...

VOCÊ E A LEI

(Continuação)

O tempo entre a prisão e o julgamento é muito variável. Em cidades pequenas, ou no caso de pequenos crimes você só terá de esperar alguns dias antes de ser chamado à presença de um juiz. Julgamentos em cidades grandes ou no caso de delitos graves normalmente demoram de seis meses a um ano para serem preparados. A fiança é determinada pelo GM, de acordo com a gravidade das acusações, a reputação e os antecedentes do acusado, e a reação do juiz com relação ao acusado. Você sempre pode pagar a fiança e desaparecer do mapa, mas se for pego novamente haverá acusações adicionais, e um redutor igual a -2 em seu teste no julgamento.

NA CORTE

Os procedimentos na sala do tribunal são representados por uma disputa rápida entre os NHs em jurisprudência do advogado de defesa e do promotor. Depois disso será feito um teste de reação do júri com relação ao acusado para determinar o veredicto.

Entre os modificadores para o teste de reação do júri podem se incluir:

O jogador interpretou uma defesa competente: +2 (ou mais).

Evidências concretas: +1 ou -1.

Um álibi plausível: +1.

Testemunhas oculares: -3.

Publicidade negativa: -1.

A reputação do acusado.

+/- a margem na disputa de habilidades entre os advogados.

+/- 1 se um dos advogados conseguiu um sucesso decisivo ou uma falha crítica.

A reação do júri *é* o veredicto, uma reação negativa significa culpado, uma positiva significa inocente. Reações neutras vão para o lado que venceu a disputa de habilidade em jurisprudência. Se a disputa também tiver resultado num empate o réu terá sido absolvido.

A punição no caso de uma condenação fica a cargo do GM, que estará, interpretando o juiz.

Não tenha medo de aprisionar personagens que tenham desobedecido a lei. Os outros personagens poderão sair à procura de novas evidências para libertar seu camarada ou até mesmo tentar uma fuga. A prisão não termina uma aventura — ela abre novas oportunidades para o drama.

HORROR E ALTA TECNOLOGIA

A Alta tecnologia apresenta algumas idéias interessantes para situações de horror. Computadores podem ser habitados por fantasmas ou outros seres incorpóreos. As profundezas do oceano e o espaço sideral, estarão em pouco tempo ao alcance dos seres humanos — quem sabe que horrores se escondem nestes lugares frios e distantes? E lembre-se, se os PCS têm acesso a armas automáticas e outros equipamentos de alto poder, porque seus inimigos não deveriam ter também estes objetos... e saber utilizá-los com eficiência?

As viagens internacionais também são bastante simples. Não é necessário ter um passaporte para se viajar para o Canadá ou o México. Mas para ir a qualquer outro lugar você precisará de um (que custa mais ou menos $30) e um visto. Dependendo do país que está emitindo o visto, ele poderá ter algum custo (raramente mais do que $10, pode via a ser necessário fazer a requisição com antecedência, normalmente o tempo de permanência é limitado e existem restrições com relação ao que você pode fazer lá.

A maioria dos países não gosta muito que as pessoas cruzem suas fronteiras com drogas ou armas ilegais. Se você estiver tentando contrabandear algo inofensivo (uma garrafa a mais de tequila ou um livro velho), os funcionários da alfândega de muitos países estrangeiros permitirão sua passagem mediante um pequeno suborno (a maioria dos funcionários da alfândega dos EUA não tem nenhum senso de humor). A violação das leis alfandegárias pode levar a qualquer coisas, desde o confisco dos objetos, expulsão do país, até penalidades criminais severas. De novo, isto depende do país que está sendo visitado e de qualquer fator que o GM decida ser importante (pessoas famosas normalmente são conduzidas para fora do aeroporto sem passar pela alfândega, por exemplo; os diplomatas nunca são revistados).

A comunicação é fácil. Você pega um telefone em qualquer lugar do mundo, e depois de segundos está conectado com qualquer outro telefone em qualquer parte do planeta. O telefone é talvez o mais indispensável dos objetos de uma casa.

O serviço postal ainda é incrivelmente eficiente, as cartas chegam num prazo de dois a quatro dias. Quando o tempo é curto, uma empresa de courier pode entregar pacotes ou documentos importantes no dia seguinte. E o telegrama, que já foi o principal meio de comunicação, continua em funcionamento.

A maioria das cidades têm hoje em dia um só jornal, enquanto algumas poucas têm dois. A maioria dos americanos vê suas notícias na televisão. Só nos lugares mais remotos é impossível sintonizar os canais ligados com as grandes redes. E as tevês a cabo e por satélite oferecem uma grande quantidade de canais, com noticiários, estudos de economia, previsão do tempo, programas esportivos, filmes, e programas educacionais.

CLASSES SOCIAIS E O DIA-A-DIA

Como em quase todas as outras épocas, o dinheiro é o principal critério usado na determinação da classe social. Não existe nenhum preconceito com relação a "dinheiro novo" apesar de existir alguma suscetibilidade nas classes mais altas com relação à forma como o dinheiro é ganho. É muito raro, por exemplo, os multimilionários do contrabando de drogas pertencerem a clubes junto com magnatas do aço ou presidentes de banco - a não ser que eles tenham participação em negócios legais como cobertura.



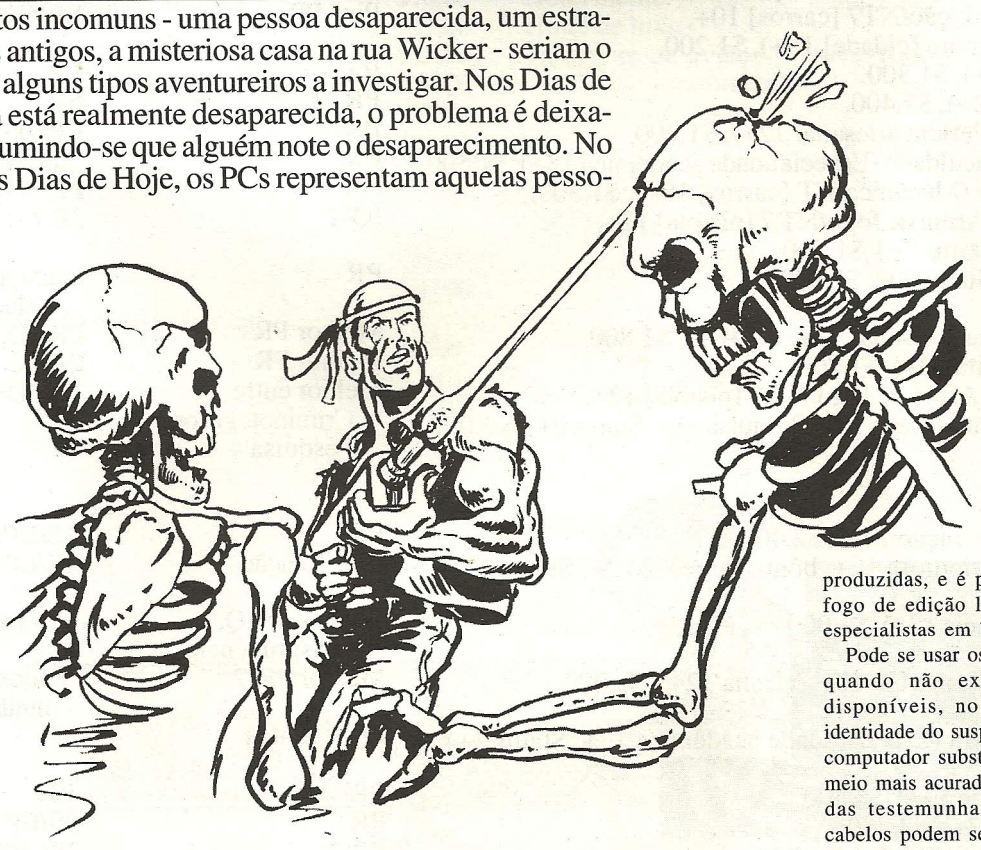
No entanto, fazer parte da classe alta exige um bocado de trabalho beneficiente. Você não será uma pessoa realmente "importante" enquanto não fizer parte da diretoria da orquestra sinfônica ou tiver organizado um luxuoso jantar para alguma obra de caridade. Este tipo de atividade ocupará o tempo de qualquer pessoa deste nível social, mas raramente será suficiente para impedir seu estilo de vida aventureiro.

O padrão de vida das pessoas não é fixo, por que o custo de vida muda muito dependendo da situação. Um bacharel que ganha $30.000 por ano pode ter praticamente tudo o que desejar no que diz respeito a carros, roupas, e outros símbolos de Status. Com o mesmo salário, um casal com dois filhos, dois carros e uma casa estará comendo macarrão todos os dias e remendando as roupas velhas.

Atualmente só existem dois párias sociais. Os sem teto - pessoas de rua, vagabundos, mendigos. E o segundo são aqueles institucionalizados para se manterem fora do caminho - os velhos, os deficientes, e os mentalmente e emocionalmente perturbados. Personagens nesta classe "excluída" têm mais chance de entrarem no jogo como NPCs do que como PCs.

A Aventura de Horror Nos Dias de Hoje

No passado, eventos incomuns - uma pessoa desaparecida, um estranho na cidade, livros antigos, a misteriosa casa na rua Wicker - seriam o suficiente para levar alguns tipos aventureiros a investigar. Nos Dias de Hoje, se uma pessoa está realmente desaparecida, o problema é deixado para a polícia, assumindo-se que alguém note o desaparecimento. No mundo do horror dos Dias de Hoje, os PCs representam aquelas pessoas que não esperam que os investigadores da polícia vão passar por cima da buro-cracia para comple-tar uma investiga-ção. Os PCs não têm tempo a perder, eles precisam saber imediatamente porque o horror foi perpetrado e quem ou o que está por trás dele. Por este motivo, as campa-nha ambientadas nos Dias de Hoje quase sempre envolvem organizações profissionais de es-tudo do ocultismo. A maioria dos PCs estará ocupada demais com suas próprias vidas para poder perder tempo investigando casos sobrenaturais, a não ser que eles o estejam fazendo profissionalmente. Mais ainda, haverá mais complicações legais na era moderna, e os PCs precisarão de algum tipo de credencial para obter informações durante a investigação. A vantagem do cenário atual é a familiaridade que os jogadores têm com a época. O GM pode criar situações assustadoras trazendo os eventos sobrenaturais mais para perto da experiência dos jogadores. Colocar o centro da campanha na cidade natal do jogador é uma boa maneira de fazer isso. Incluir lugares, situações e personagens familiares - e depois distorcê-los por meio do sobrenatural. Use os jornais locais como inspiração - e poderá acontecer de você encontrar os jogadores fazendo algumas de suas pesquisas no mundo "real"!



Quantidade Inicial de Recursos

A quantidade inicial de recursos média num cenário moderno é $15.000. Existe uma lista de preços na pág. 113. Ou, se preferir, dê uma olhada nos anúncios de seu jornal preferido.

Técnicas Judiciais

As técnicas judiciais são um campo de estudo que abrange a patologia criminal e a criminologia de laboratório. Com o nível de tecnologia disponível para as agências de manutenção da lei na década de 90, as técnicas judiciais podem se transformar numa ciência muito especializada que exige um grande conhecimento anterior de criminologia, química, medicina e até mesmo microbiologia. Os dois fatore mais importantes em qualquer crime são as impressões digitais e os tipos sangüíneos. Órgãos americanos como o FBI mantém arquivos de todas as pessoas que infringiram alguma lei federal, e tem acesso instantaneamente a impressões digitais e tipos sangüíneos. As impressões digitais podem ser reconstruídas mesmo depois de meses, de um incêndio ou dano causado por água.

Pode se testar o sangue para classificá-lo dentre as centenas de variações no tipo, e examiná-lo para detectar a presença de drogas ou outras substâncias químicas. Urina, saliva e suor contem substâncias químicas que indicam o tipo sangüíneo. A balística alcançou novos níveis de precisão. A analise química do resíduo de pólvora e estudo das marcas de estrias nas balas podem fornecer informações sobre o fabricante da arma. Existem arquivos sobre quase todas as armas já produzidas, e é possível identificar armas de fogo de edição limitada ou modificadas por especialistas em balística.

Pode se usar os registros da arcada dentária, quando não existem impressões digitais disponíveis, no mínimo para confirmar a identidade do suspeito. Imagens produzidas por computador substituíram os esboços como um meio mais acurado de registrar os depoimentos das testemunhas oculares. Até mesmo os cabelos podem ser analisados para determinar a dieta, hábitos medicinais, etc. Personagens que têm perícia Técnicas Judiciais (v. MB pág. 61) receberão treinamento em datiloscopia, análise por computador e técnicas laboratoriais. Os médicos-legistas precisam saber Técnicas Judiciais e Diagnose para realizarem seu trabalho. Técnicas Judiciais pode ter seu valor pré-definido como Química quando se está analisando sangue, secreções ou cabelo, e como Armeiro (tipo de arma) quando está realizando testes de balística.

TABELA DE EMPREGOS DOS DIAS DE HOJE

Veja o parágrafo Empregos, pág. 192 do MB, para maiores informações sobre os testes de desempenho, etc. Um asterisco (*) indica um trabalho freelancer.

Empregos, (Perícias Exigidas), Salário Mensal	*Teste*	*Falha Crítica*
POBRE		
Recebendo auxilio social (sem qualificação), $300 mais $50 por dependente.	10	-1S/expulso da lista (se reinscreva em 6 meses)
Trabalha na fazenda (IQ 9+), $300	12	EP
BATALHADOR		
Trabalhador braçal (ST 10+), $600	ST	EP/5D
Caixa de loja (Comércio 10+), $700	IQ	EP/EP, 3D
Estudante sustentado pelos pais*, $700	Vontade	EP (expulso)
Ladrão pé de chinelo* (DX 11, Furtividade 11+, Arrombamento ou Punga 10+), $800	Melhor PR	-2S/8D
MÉDIO		
Contador (Contabilidade 11+), $900.	PR	EP
Autor de jogos* (Lábia 12+), $1.000.	PR	EP
Detetive particular* (Manha 12+ ou Pesquisa 12+), $1.200.	Melhor PR-2	-2S/3D
Motorista de taxi* (Condução/NT7 [carros] 10+, Conhecimento do terreno [cidade] 13+), $1.200.	Pior PR	EP/6D
Caixa de Banco (IQ 10+), $1.300.	IQ	EP
Professor (Pedagogia 12+), $1.400.	PR	EP
Trabalhador artesanal (Perícia artesanal 12+), $1.400.	PR	EP/4D
Professor assistente da faculdade (Especialidade acadêmica 13+), $1.500.	PR	-2S/EP
Mecânico de automóvel (Mecânica/NT [carros] 10+), $1.500.	PR	EP/3D, EP
Policial Uniformizado (Arma de fogo/NT 7 [pistola] 12+, Jurisprudência 12+, Status 0+) ,$1.500.	IQ-1	3D/6D
Clérigo (Teologia 12+, Status 1+), $1.800.	PR	muda igreja menor, redução salarial 20%
Chefe de artesão (Perícia artesanal 13+, IQ 10+), $1.800.	Melhor PR	EP/4D, EP
Jornalista (IQ 10+, Escrita 12+), $1.800.	Melhor PR	EP
Investigador de polícia (Arma de fogo/NT 7 [pistola] 12+, Jurisprudência 13, criminologia 12+, Pesquisa 11+, Status 0+), $ 2.000.	Melhor entre Criminologia ou Pesquisa	3D/6D
CONFORTÁVEL		
Gerente de loja (Administração 12+), $2.400.	PR	-1S/EP
Repórter de TV (Voz Melodiosa 12+, bônus de reação 2+, Status 0+), $ 2.500.	IQ+ Reação	-1S/EP
Advogado* (Jurisprudência 13+), $3.000.	Melhor de IQ, Jurisprudência	-3S/-10S, derrotado
Traficante de Drogas* (Comércio 10+, Manha 12+), $3.000.	Melhor PR-2	10 anos na cadeia/6D, mutilado
Professor titular da cadeira (Especialidade acadêmica 13+, Status 1+), $3.500.	PR + Status	-2S
Contador * (Contabilidade 13+), $3.500	PR	-3S
Arquiteto (Arquitetura 12+), $3.800.	PR	-2S/EP
Médico* (Medicina 14+, Status 2+), $4.000.	PR-1	-2S/-10S
Engenheiro (Engenharia/NT 7 [especialidade] 12+), $4.500.	PR-1	-2S/EP
RICO		
Ricaço (Status 1+), $5.000	Reação +8	Diminuição de 20%
Atleta profissional* (Especialidade esportiva 15+, Status 2+), $6.000	PR-2	EP/-5S, EP
Ator de cinema* (Atuação 13+, Carisma 1+, Status 2+), $5.000.	Melhor PR	-3S/-10S
Oficial de uma corporação (Administração 12+, Status 1+), $5.000	PR + Status	-2S/EP
Cirurgião* (Cirurgia/NT 7 14+, Status 2+), $5.000	PR-3	-3S/-20S
Investidor da Bolsa de Valores* (Economia 13+, Comércio 12+, Status 1+), $5.500.	Pior PR	-2S/-10S
Âncora de noticiário de TV (Escrita 14+, Voz melodiosa 12+, Trovador 14+, Status 3+), $6.000.	Melhor PR-3	rebaixado - redução de 20%
Presidente de banco (Economia 12+, Administração 11+, Status 2+), $8.000	Administração	-3S/EP
Dono de empresa* (Administração 12+, Status 1+, negócio próprio), $10.000.	Administração	-2S/-10S
Sócio majoritário de uma corporação (Economia 14+, Status 1+), $10.000	Economia	-3S/-10S
Negociante de ações ilícito de Wall Street (Economia 13+, Comércio 12+, Lábia 12+, Status 2+), $20.000.	Economia-6	-5S/-20S, 10 anos na cadeia.

EQUIPAMENTOS E SERVIÇOS

Devido à imensa variedade de bens que existe à disposição hoje em dia, os preços indicados a seguir não são uma regra estrita. Você pode comprar um relógio de pulso em qualquer loja de conveniências por $5, e ele marcará as horas com a mesma precisão de um Rolex de $3.000 - mas é provável que ele não dure tanto quanto o segundo.

ARMAS

Armas e explosivos já foram visto na pág. 15.

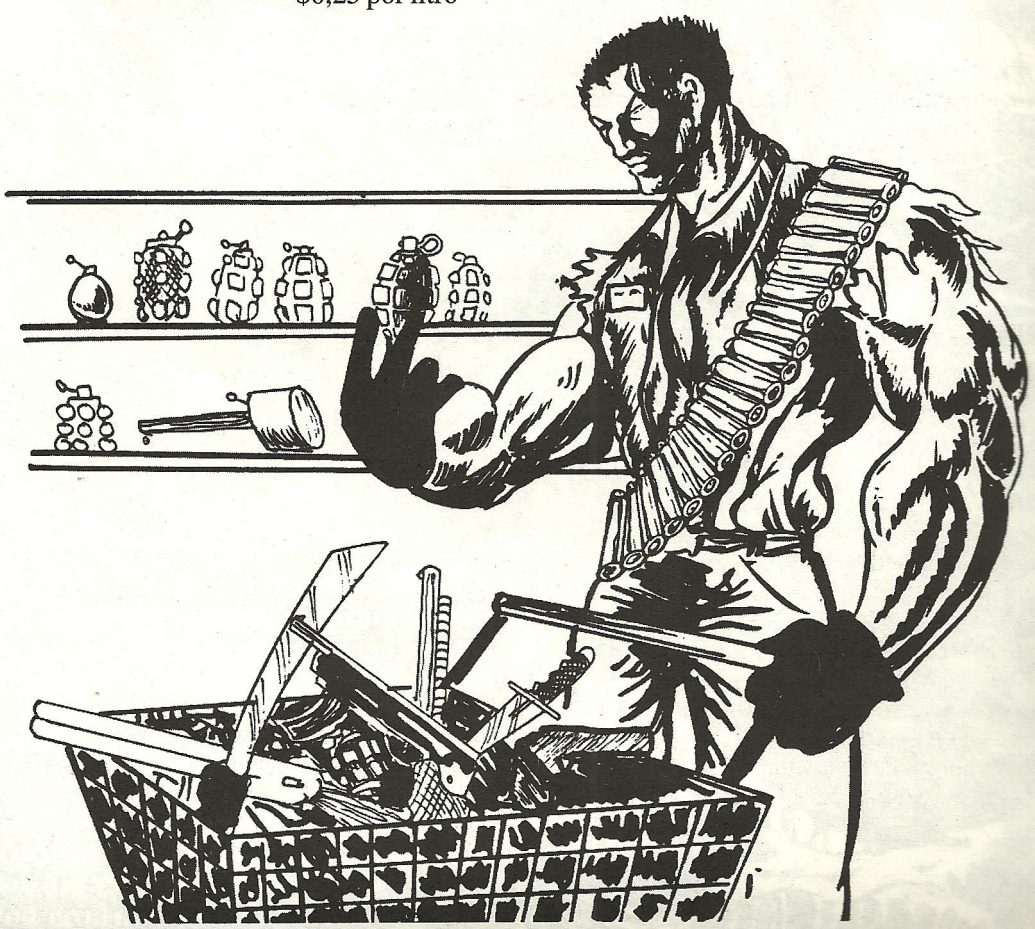
Todas as armas de mão existentes na *Tabela de Armas de Mão Antigas e Medievais* no capítulo *Quadros e Tabelas* do ***GURPS Modulo Básico*** estão disponíveis nos dias de hoje. Pelo fato do aço moderno ser melhor do que o medieval, o valor indicado para uma arma de qualidade *média*, é suficiente para a compra de uma de qualidade *superior*, e assim por diante. Mas você vai precisar de uma boa desculpa para estar carregando uma espada na rua!

OUTROS EQUIPAMENTOS

Pá	$12,00
Relógio de bolso	$50,00
50 metros de corda	$8,00
Binóculo (tipo esporte)	$40,00
Coldre axilar	$15,00
Microscópio (aumento de 250x)	$75,00
Lanterna (funciona com 3 pilhas)	$10,00
Pilha	$1,00
Relógio de corda	$15,00
Roupas comuns	$50,00
Roupas formais	$250
Vestido simples	$440,00
Vestido de alta qualidade	$150,0
Vestido formal	$400,00
Botas	$435,00
Baú	$20,00
Material de acampamento (Barraca, equipamento para cozinhar, etc.).	$80,00
Material de pesca	$25,00
Carro usado	$500,00 ou mais
Carro novo	$6.000,00 ou mais
Carro novo de luxo	$25.000,00 ou mais
Gasolina	$0,25 por litro

SERVIÇOS

Almoço numa rede fast-food	$2,50
Refeição mediana	$7,50
Refeição de primeira categoria	$25,00
Garrafa de bebida destilada barata	$10,00
Garrafa de bebida destilada de boa qualidade	$20,00
Hotel vagabundo	$20,00/noite
Hotel médio	$40,00/noite
Hotel de luxo	$100,00/noite
Passagem de avião — Nova York a L.A.	
— classe econômica	$300,00
— primeira classe	$600,00
Corte de cabelo	$8,00
Telegrama	$20,00/10 palavras
	$0,45/palavra adicional



Outras Épocas, Outros Lugares



Uma campanha de *GURPS Horror* pode ser ambientada em qualquer lugar e em qualquer período da história. Todas as culturas de todos períodos da história têm suas lendas sobrenaturais, e os mestres que gostam de uma determinada época ou lugar não terão problemas em encontrar fontes de informação para suas aventuras. Os três capítulos anteriores cobrem os cenários mais populares do RPG de horror, este capítulo inclui introduções curtas para mais quatro. Os mestres que tiverem interesse em qualquer um dos cenários a seguir devem se sentir estimulados a fazer novas pesquisas para dar vida às suas campanhas.

Existem muitos lugares famosos na Terra que abrigam grandes mistérios e geraram inúmeras lendas a seus respeito. Alguns destes lugares misteriosos bem conhecidos estão relacionados neste capítulo. Todos estes locais podem ser tratados como áreas com nível de mana normal. Apesar de alguns destes locais misteriosos poderem facilmente ser considerados mistificações, o GM deve decidir por si próprio onde fica a linha divisória entre a ficção e a realidade.



A NOVA INGLATERRA COLONIAL

A Nova Inglaterra foi durante o século XVII um bastião do Puritanismo. Muitos protestantes, fugindo das perseguições na Europa, se estabeleceram no novo mundo e fundaram colônias segundo a ordem puritana. Uma destas colônias era Salem em Massachusestts.

Salem foi fundada em 1626 por Roger Conant e elevada á categoria de cidade no ano seguinte. Por volta de 1690, Salem era uma região próspera da área de Boston, e o comércio de escravos das Índias Ocidentais fomentava o crescimento econômico. Acredita-se que uma destas escravas chamada Tituba tenha trazido consigo lendas sobre ritos vodu e despertado o interesse das mulheres da região. Pouco tempo depois, havia jovens afirmando estarem "possuídas" por espíritos invocados por seus inimigos. Em 1692, 19 pessoas foram acusadas de bruxaria e enforcadas depois de um julgamento contaminado pelo sexismo e o pânico religioso. Outra acusada morreu esmagada por pedras, enquanto se tentava extrair uma confissão dela, suas últimas palavras foram "coloquem mais peso!" (apesar do mito popular — que se encontra exemplificado na ilustração acima — nenhuma bruxa foi queimada nos EUA).

A Casa das Bruxas em Salem, onde se dizia existir uma "convenção", poderia ser o objeto de investigação em qualquer época. A Nova Inglaterra é a área de colonização mais antiga dos Estados Unidos, e está transbordando de lendas sobre o mal em vales cobertos de névoa e vilas isoladas de pescadores.

Mas a histeria de Salem é apenas uma pálida sombra do que foi a caça às bruxas na Europa e nas Ilhas Britânicas durante os séculos XVII e XVIII. Famílias inteiras foram aniquiladas... e a fogueira era um dos métodos mais brandos de execução. Algumas estimativas dizem que o total de mortos chega a um milhão.

As condenações eram feitas com base no testemunho de outras pessoas e na confissão do acusado (normalmente arrancada com tortura). As testemunhas destes julgamento prestavam falso testemunho sem a menor hesitação, e a prova de que a acusada era uma bruxa era normalmente o fato de sobreviver a algum teste de resistência física. Aqueles que não sobreviviam eram inocentes, mas isto não servia muito como consolo para eles.

Os julgamentos de brucas seguiam uma lógica paradoxal. Qualquer pessoa que confessasse francamente ser uma bruxa devia ser culpada. Qualquer pessoa que negasse ser uma bruxa devia ser culpada, já que as bruxas não vão confessar que são

O TRIÂNGULO DAS BERMUDAS

Um dos mistérios mais publicados da década de 70 é o Triângulo das Bermudas, uma área do Oceano Atlântico, circundada pelo litoral do sul da Virgínia, as Ilhas Bermudas, e as ilhas Flórida. Esta região tem a fama de ser flagelada por todo tipo de acontecimento, de desaparecimentos de embarcações a navios fantasmas passando por distúrbios no campo magnético da Terra. A história começou com Cristóvão Colombo que escreveu sobre "um extraordinário raio de fogo" imergindo no mar perto de São Salvador. Seu diário fala também de luzes estranhas e do funcionamento estranho da bússola. Os registros da guarda costeira dos EUA, entre 1945 e 1972, apontam o desaparecimento de mais de 100 navios e aviões na região. Registros mais antigos revelaram o desaparecimento de navios entre 1781 e 1812. No entanto, fazer qualquer conexão entre estes eventos e a área em questão é no mínimo dúbio, pois ocorrem desaparecimentos inexplicáveis em qualquer lugar, e esta é uma região de tráfego pesado. Já se criaram várias teorias imaginativas sobre o Triângulo das Bermudas, e pode ser que os GMs queiram usá-las. Uma civilização submarina avançada, possivelmente composta por sobreviventes da Atlântida, seres extraterrestres ou outros agentes não humanos poderiam ser os responsáveis. O Triângulo poderia também ser um portal dimensional, talvez um enorme portal de Thot.



bruxas. Qualquer pessoa que confesse ser uma bruxa sob tortura deve ser culpada. Qualquer pessoa que não confesse sob tortura deve ser uma bruxa, uma vez que só uma bruxa seria capaz de resistir à dor. Qualquer pessoa que defende alguém acusado de bruxaria deve ser uma bruxa. Qualquer pessoa que sugira a possibilidade de um caçador de bruxas estar errado deve ser um bruxa. Qualquer pessoa que negue a existência da bruxaria deve ser uma bruxa. Se alguém afirmar que não poderia estar realizando um ato de bruxaria porque tem testemunhas de que estava em outro lugar naquela hora, isto provará que ele é um bruxo, pois só os bruxos são capazes de estar em dois lugares ao mesmo tempo. Comparado com a caça às bruxas, a Inquisição Espanhola foi um modelo de bom senso e moderação.

As Aventuras ambientadas nesta época, em qualquer lugar do mundo ocidental, podem envolver pessoas que realmente fazem uso da magia. Elas iriam, é claro, praticar sua arte com o máximo segredo para evitar os caçadores de bruxas. Qualquer investigação de fenômenos sobrenaturais será encarada pelas autoridades locais com um cetismo extraordinário. Elas podem inclusive acusar os investigadores de se dedicarem à bruxaria. A melhor coisa a fazer quando se é acusado de ser um(a) bruxo(a) é subornar alguém ou encontrar um meio de escapar da prisão e fugir dali o mais rápido possível.



O Caribe

As ilhas do Caribe eram originalmente habitadas por várias tribos de índios e foram o objeto de conquistadores espanhóis cruéis no início do século XVI. Os portugueses e os ingleses trouxeram escravos africanos para o Caribe, que em pouco tempo substituíram os índios que estavam desaparendo como força de trabalho. Em 1550, somente as tribos do interior distante permaneciam intocadas pela cultura ocidental. Durante os séculos XVI e XVII o Caribe se transformou no centro da pirataria espanhola.

O Caribe é uma área de interesse para os mestres de ***GURPS Horror*** devido à presença do vodu, a religião popular do Haiti. A coluna lateral dá uma visão básica da religião vodu e de que maneira ela pode ser utilizada no jogo. As Campanhas ambientadas no período da colonização e da pirataria podem envolver o vodu diretamente colocando os PCs no papel de piratas espanhóis ou corsários ingleses.

Vodu

O vodu é uma região nativa do Caribe, praticada principalmente na ilha de Hispaniola (Haiti e Republica Dominicana), Pelo fato de eventos sobrenaturais serem uma parte comum dos rituais vodu, ele concede poderes inacreditáveis a seus praticantes, e pelo fato do vodu ser parte integrante da mitologia americana, ele é um território fértil para uma campanha de ***GURPS Horror***.

O vodu lida com espíritos poderosos chamados *Loa*. Os loas não são deuses no sentido da tradição judaico-cristã, eles não são onipotentes, e não pertencem a um espaço eterno distante da mundo material. Quando um servidor do vodu morre, seu espírito permanece. Ele vive num pequeno receptáculo perto da antiga moradia da pessoa, e continua sendo parte do dia-a-dia. À medida que as pessoas que conheceram o morto envelhecem e morrem o espírito vai se tornando cada vez menos aquela pessoa em particular apesar dele ficar mais poderoso com o passar do tempo. Depois de muitas gerações, os espíritos poderosos podem se tornar loas. Como em última análise os loas são oriundos de nosso mundo, eles têm peculiaridades e fraquezas, roupas favoritas e hábitos pessoais da mesma forma que os vivos. Eles também estão, como é natural, muito interessados no mundo das pessoas, e gostam de nos visitar, dando ordens ou conselhos, resolvendo problemas, respondendo perguntas ou só se divertindo.

Os loas visitam as pessoas tomando posse de seus corpos numa cerimônia vodu. Pode-se realizar cerimônias especiais para invocar um loa específico, mas eles podem também aparecer sem avisar durante uma cerimônia normal. Qualquer pessoa pode ser possuída por um loa. Ela não precisa ser do mesmo sexo, idade ou raça que o loa. Até mesmo pessoas que não queiram ou não acreditem em vodu, podem ser possuídas. Diz-se que uma possuída por um loa está sendo "cavalgada" por ele e ela mostra todos os sinais característicos de um transe: falar com uma voz diferente, possuir conhecimentos especiais, não demonstrar sentir dor, realizar feitos impossíveis, etc. O sacerdote vodu (um *houngan*, se for homem, ou *mambo* se for mulher) é capaz de reconhecer o loa quando ele chega, e se certificará de que a pessoa possuída está vestida com roupas apropriadas. Ele tentará compreender o que o loa quer, e fará o melhor possível para conseguir satisfazê-lo.

Continua na próxima página...

As aventuras ambientadas em Hispaniola (hoje em dia Haiti), podem envolver encontros com praticantes de vodu, e seus rituais. O jogador também pode ser um *boccor* vodu a serviço dos piratas, talvez como o "mago do navio" (existem suposições de que o pirata Barbanegra teria uma *pessoa com está função a seu serviço).*

A Louisiana também é um bom cenário para uma campanha, em qualquer época depois da chegada dos europeus. A população da Louisiana é uma mistura singular de franceses, negros, antilhanos, cajuns (exilados canadenses deportados pelos ingleses da Nova Escócia em 1755) e crioulos (uma mistura de sangue francês ou espanhol com índios caribenhos). Os marimbus isolados da Louisiana são a terra natal de muitas lendas de criaturas do tipo Pé grande até os cultos vodu. Nova Orleans é uma cidade cosmopolita onde as muitas culturas da região se misturam.

A Índia e o Oriente

Muitas das lendas descritas neste livro são oriundas da cultura ocidenrtal mas os povos do extremo oriente também tem seus próprios mitos sobrenaturais. O conceito chinês de vampiro é supreendentemente similar à lenda de Drácula: um senhor feudal que se alimenta de sangue dos humanos. Os vampiros chineses são demônios que habitam os corpos de lordes mandarins. Eles paracem mais demoníacos do que humano, têm unhas compridas parecidas com garras, o olhar fixo e cabelos brancos. Eles são capazes de voar metamorfoseando-se em rouxinóis.



Vodu
(Continuação)

Existem dois tipos de cultos vodu: Rada e Petro. Os dois reverenciam o mesmo loa, apesar de usarem, nomes diferentes e atribuírem qualidades diferentes aos espíritos. O culto Petro é um pouco "mais duro" — menos magnânimo, mais colérico — do que o Rada, e o loa de Petro se comporta desta forma. O Rada Erzulie, por exemplo, aparece como uma figura majestosa, e seu dom é a necessidade de amar e de criar. Sua contraparte Petro aparece em prantos e colérica, sendo capaz de amaldiçoar com obsessões e esterilidade criativa os amantes para quem o amor ou o trabalho nunca são suficientes. Cultistas Petro podem ser bons NPCs vilões, mas também aliados poderosos, no caso deles concordarem com os PCs sobre quem merece sua atenção e sobre o que deve ser feito.

O loa não é a única fonte de poder dos praticantes do vodu. Um sacerdote vodu também é uma espécie de feiticeiro que pratica magia ritual e herbal. As habilidades especificas variam, mas geralmente se baseiam em dois princípios: o poder reside em objetos específicos, e o poder pode ser transferido de um objeto ou criatura para outro. Assim um sacerdote vodu é capaz de curar doenças ou purificar uma pessoa transferindo a doença ou a impureza daquela pessoa para uma galinha, que é então morta ou libertada longe de habitações humanas.

A força vital dos seres ou daqueles que já foram vivos é especialmente poderosa, por isso muitos amuletos e mágicas vodu usam partes de animais. Os animais são sacrificados para dar energia ao loa, mas somente o ritual de sacrifício adequado de um animal *propenso* fornecerá energia livre de impurezas. Oferece-se comida aos animais durante o ritual; se os animais se recusarem a comer, considera-se que eles se recusaram a serem sacrificados. Por razões óbvias, o sacrifício humano *não* faz parte da magia ou da religião vodu normal.

Existem também magos vodu que não são sacerdotes. Os mais notáveis entre eles são os *boccor*, ou praticantes da magia negra. Os boccors são capazes de preparar venenos, amaldiçoar um objeto que transferirá sua maldição para a pessoa que o possuir, fazer um pó mágico do cadáver de um feiticeiro, ou criar um zumbi.

Numa aventura que inclui o ***GURPS Magia***, os sacerdotes e os boccors podem ter qualquer mágica, mas não podem fazê-las. Em vez disso ele, usam encantamentos (rápidos e sujos) para criar objetos encantados, que eles podem utilizar para fazer as mágicas. Observadores e assistentes *não* reduzem a chance de se fazer um encantamento com sucesso, uma vez que eles estão diretamente envolvidos no processo de encantamento como adoradores. Os sacerdotes são capazes de tirar a energia para o encantamento dos adoradores usando as regras de magia cerimonial, ou podem receber energia adicional diretamente do loa. Os boccors podem obter energia do loa, ou se o GM preferir roubá-la das pessoas usando a mágica Roubar Força (v. MB, pág. 64). O loa, para todos os propósitos práticos, tem energia infinita; a dificuldade está em persuadi-lo a fornecer energia para o encantamento.

É comum eles usarem esta habilidade para entrar na casa de suas vítimas encantando-as com sua música. Os vampiros chineses não são afetados pelo alho, pela luz do sol, nem pela água corrente — no entanto, queimar incenso irá mantê-los a distância. Só é possivel, destruí-los através da cremação ou da inanição.

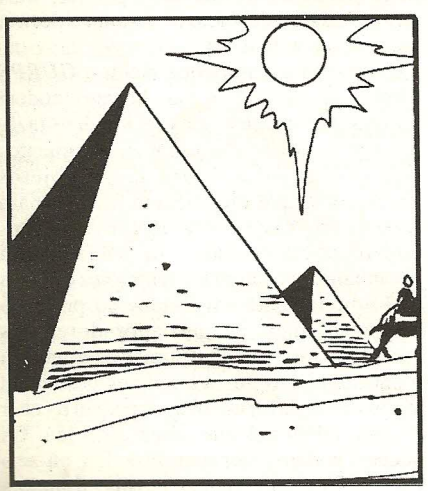
O povo da Índia conta a lenda de um espírito extramente poderoso chamado *rakshasha*. Esta criatura assombra a noite de vários modos, causando pesadelos, animando cadáveres, e até mesmo devorando seres humanos. A aparência de um *rakshasha* varia muito — é possível que eles sejam peritos na arte da metamorfose e consigam adquirir a forma física que eles quiserem . Os *rakshasha* podem ser usados pelos GMs para representarem qualquer tipo de horror imaginável devido à sua presença universal mas variada no folclore da Índia.

Outras lendas da Índia incluem os *jigar-kjor*, ou devoradores de fígado, que são capazes de roubar o fígado de uma pessoa através de um simples olhar hipnótico. Também existe o horrível *Penangal*, originário da Malásia, um vampiro fêmea cuja cabeça e instestinos se separam de seu corpo e flutuam até suas vítimas, geralmente mulheres durante o parto. Por último, existe a figura sinistra do *Mmbyu*, ou *encarnação da morte* um demônio que governa a noite e todas as criaturas que caçam enquanto ela dura.

Os personagens não precisam ir até o oriente para encontrar estes horrores. Os aventureiros que se encontram na Londres Vitoriana podem encontrar estas criaturas à espreita nos becos escuros de Limehouse, o bairro oriental de East London. Os bairros chineses das grandes cidades americanas também podem estar sendo assombrados por estes demônios.

A Pirâmide de Queóps

A Grande Pirâmide de Queópes está localizada a 15 km ao sul do Cairo, no Egito. Esta estrutura monstruosa ocupa 13 acres e consiste de 2,5 milhões de blocos de granito e calcário. A pirâmide foi originalmente construída com blocos de calcário polido, o que lhe dava uma superfície brilhante e reflexiva (esta cobertura foi destruída durante as invasões árabes muitos séculos mais tarde). Ela é considerada uma das grandes maravilhas da engenharia da história, e uma explicação satisfatória sobre sua construção ainda está para ser encontrada. Fora este mistério, a principal questão é qual seu objetivo. Apesar de por muito tempo ter-se pensado que ela era a tumba do faraó, nunca foi encontrado nenhum sinal dos corpos dentro das câmaras da pirâmide. Uma teoria diz que a pirâmide foi construída pôr Seth, filho de Adão, utilizando o conhecimento que Deus havia passado para seu pai. Outras teorias ligam as pirâmides com a Atlântida. Membros da civilização atlântida que sobreviveram à sua queda migraram para o Egito e lá usaram escravos para construir uma estrutura que seria capaz de resistir a qualquer desastre. As pessoas que concordam com esta teoria apontam também para as semelhanças com as pirâmides da América Central. A grande pirâmide pode também ter sido apenas um templo ao deus sol Rá, (a maioria dos adoradores de deuses do sol, constroem seus templos em forma de pirâmide). Qualquer que seja seu objetivo, a Grande Pirâmide é há muito tempo tem um símbolo de poder, conhecimento esotérico, e mistério infinito.



O Egito Antigo e dos Dias de Hoje

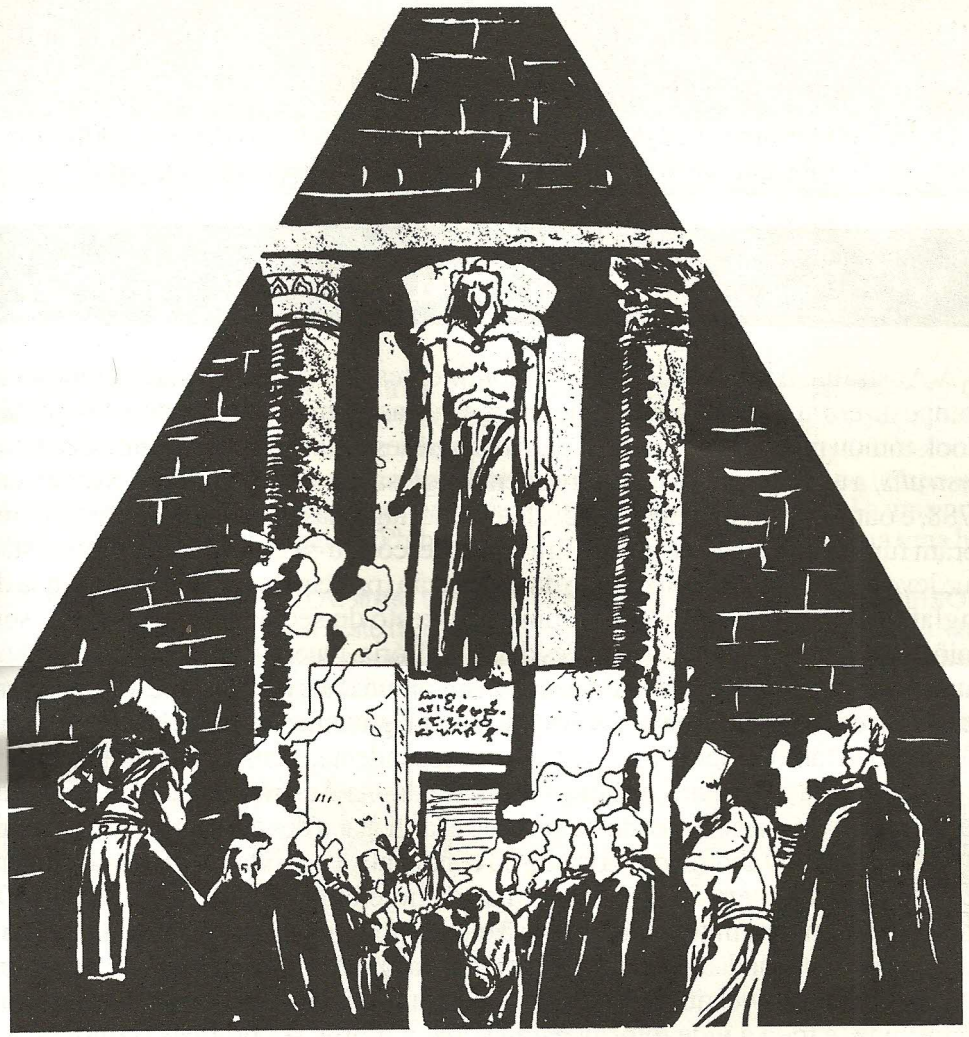
O Egito é um lugar de mistério e poderes antigos. Diz-se que o antigo império egípcio se iniciou com o governo de Menes por volta de 3100 a.C., quando as partes superior e inferior do Nilo estavam unidas. Foi neste período que os hieróglifos foram desenvolvidos e as pirâmides se transformaram na câmara mortuária dos faraós. A guerra civil estourou depois dos 94 anos de reinado de Pepi II, e o Egito foi novamente reunido sob o governo da XI Dinastia por volta de 2.000 a.C.

O auge do poder e da cultura egípcios ocorreu durante a XVIII e a XXI dinastias. Durante o governo de Thutmose III, o dominio do Egito se estendia do Sudão até o rio Eufrates. Akhnaton, introduziu uma nova religião monoteista que compreendia a adoração de Áton e fundou a nova capital onde hoje se encontra Tel el-Amarna. A religião tradicional foi revivida por seu genro Tutankamon. As incursões estrangeiras começaram a enfraquecer o Egito por volta do ano 800 a.C., apesar da recuperação promovida por Ramses II e III. Um Egito conquistado iniciou um novo período de conquistas depois que Alexandre, o Grande fundou a dinastia dos Ptolomeus, misturando a ciência egípcia com a filosofia grega.

Durante o primeiro milênio d.C., o Egito se tornou uma província romana, depois passou a ser administrada a partir de Constantinopla desde sua fundação em 326, até a conquista árabe em 639. De 639 a 1517 houve uma sucessão de dinastias muçulmanas. Depois de 1250, os verdadeiros governantes passaram a ser os mamelucos que eram originalmente soldados escravos, em sua maioria circassianos e turcos. O Egito foi oficialmente conquistado pelo império Otomano em 1517, os mamelucos continuaram sendo o verdadeiro poder local.

Os franceses, sob o comando de Napoleão, conquistaram o Egito em 1789 que permaneceu ocupado por forças francesas até 1801, quando foram expulsas pelas forças turcas e inglesas. Teoricamente o Egito voltou a fazer parte do império otomano. Na verdade, em pouco tempo ele se tormou efetivamente independente sob o governo despótico de um soldado albanês, Mehemet Ali. Ali morreu em 1849, e foi sucedido por uma série de membros de sua família. Eles estavam teoriacamente submetidos à Turquia, mas cada vez mais eram governados por interesses europeus. O Canal de Suez foi financiado e construído pelos europeus.

O controle inglês e francês aumentou paulatinamente depois de 1863, principalmente para garantir que o Canal de Suez permanecesse aberto. Depois de 1882,



estava quase completamente sob o domínio inglês. De 1883 a 1907 isto significava a influência de Sir Evelyn Baring (Lorde Cromer), um dos maiores cônsules que qualquer império já teve.Grande parte do envolvimento inglês foi uma conseqüência do envolvimento inglês no Sudão, que foi complicado pelo desejo de suprimir o tráfico de escravos, rivalidade com alemães e italianos, e vários outros fatores. O quediva declarou o Egito um protetorado inglês quando a Alemanha entrou em guerra com a Inglaterra em 1914. O Egito foi oficialmente declarado um reino independente (sob o comando do rei Fuad, um descendente de Mehemet Ali) em 1923. Em 1936 um tratado anglo-egípcio estabeleceu a retirada das tropas inglesas do Egito (mas não da zona do canal). Os ingleses voltaram na Segunda Guerra Mundial. A monarquia foi derrubada pelo primeiro de uma seqüência de ditadores militares, Gamal Abdel Nasser, em 1952. Em 1956, Nasser tentou tomar o canal de Suez, mas foi esmagado por tropas inglesas e francesas no campo de batalha, mas venceu nas Nações Unidas e ficou com ele de qualquer maneira. Desde então, o Egito tem estado ocupado em perder guerras contra Israel.

Campanhas de Horror ambientadas no Egito geralmente envolverão o renascimento das glórias do Egito antigo. Múmias e faraós caminharão novamente, antigos feitiços serão reaprendidos, e até mesmo os deuses podem ser Coisas esperando para serem invocadas por seus adoradores modenos. O Egito continua sendo um paraíso arqueológico e acadêmico e os PCs do tipo erudito serão atraídos para desvendar seus segredos. As expedições no deserto são perfeitas para aventuras de horror porque os PCs ficam isolados tendo apenas seus guias egípicios para ajudá-los (e eles nem sempre são confiáveis). Muitas sociedades secretas (entre elas a Cabal) afirmam ter suas origens no Egito antigo — talvez este tipo de pesquisa possa levar a determinados feiticeiros ou artefatos do passado. A cidade do Cairo é um labirinto de sacerdotes mulçumanos, mercadores do oriente, soldados europeus e turistas. Pesquisadores do Egito antigo e da história do islamismo descobrirão que a universidade de al-Azhar é a maior fonte de informação do mundo. Ao sul do Cairo fica a Cidade dos Mortos, uma paisagem de pedra, areia e mausoléus varrida pelo vento, na qual os outrora poderosos faraós descansam num sono agitado.

O CALENDÁRIO PAGÃO

Muitos de nossos feriados modernos são oriundos de um ciclo de festivais criado pelos antigos habitantes da Europa. Veremos a seguir uma descrição resumida do ano e dos festivais pagãos, junto com a comemoração que corresponde a cada um deles. Bruxas, magos, e até mesmo cultistas observam muitos destes eventos com mágicas e rituais.

As descrições a seguir incluem custos em energia reduzidos para determinadas mágicas. Estes custos diminuídos só se aplicam para personagens que têm Clericato no culto pagão apropriado.

YULE

(Solstício de Inverno - aproximadamente 21 de Dezembro)

O ano pagão começa com o nascimento do sol, e o alongamento dos dias. Os festivais são realizados durante a alvorada, para celebrar os poderes do sol. Velas, fogueiras, e trocas de presentes são rituais comuns. As Mágicas de Luz e Trevas podem ser feitas com ¼ de seu custo em energia neste dia. Arredonde os custos para cima neste em todos os outros casos.

IMBOLC

(2 de Fevereiro)

Este é o festival da purificação e da renovação dos poderes do sol. É marcado com tochas e fogueiras de todos os tipos. As Mágicas de Fogo podem ser feitas neste dia com ¼ de seu custo em energia.

OSTARA

(Equinócio de Primavera - 21 de Março).

Este é um dia festivo que exalta a Primavera e a Terra. Os festivais envolvem iniciações e o ato de plantar. As Mágicas sobre Plantas têm seu custo em energia reduzido a ¼ durante este dia.

BELTAINE

(1º de Maio)

A noite anterior é Walpurgisnacht (a noite de Valpúrgis). Este é um dia repleto de rituais da Fertilidade para que o Deus e a Deusa tragam vitalidade e paixão para a Natureza. O mastro é utilizado como símbolo da fertilidade masculina; as flores que o decoram são a vitalidade feminina. As Mágicas de Terra podem ser feitas com ¼ de seu custo em energia.

LITHA

(Solstício de Verão - aproximadamente 21 de Junho)

Os poderes da natureza estão no seu ponto máximo, o Deus e a Deusa atingiram a maturidade. Os festivais são marcados com fogueiras e alta magia. Todas as Mágicas Elementais podem ser realizadas com ¼ de seu custo em energia neste dia.

LUGHNASADH

(1º de Agosto)

Também chamado de Lammas, esta é a época da primeira colheita, quando as árvores dão seus primeiros frutos, e o sol começa a perder sua força. Mágicas com alimentos podem ser realizadas com ¼ de seu custo neste dia.

Continua na próxima página...

TUMBAS

Uma das maiores atrações do Egito para o RPG de horror é o grande número de tumbas, cemitérios, pirâmides e outras estruturas que podem guardar tesouros — junto com guardiões mortos vivos.

Os PCs poderiam ser os primeiros a tropeçar na tumba do Rei Tutankhamon e todo mundo sabe que não existe essa história de maldição da múmia, certo?

AUSTRÁLIA

A Austrália, o memos de todos os continentes, é uma terra seca e temperada, composta em sua maior parte de desertos e vastas planícies de cerrado. O Capitão Cook tomou posse do continente para os inglêses em 1770, e o chamou de *terras australis,* a terra ao sul. Uma colônia penal inglesa foi estabelecida em Sydney em 1788, e outra em Brisbane em 1825; além disso, algumas colônias de homens livres foram fundadas na mesma época. Em 1851, descobriu-se ouro perto de Bathurst, o que levou a um crescimento rápido da população (principalmente de gente vinda da Inglaterra e dos Estados Unidos) durante o resto do século XIX. Em 1901, seis colônias independentes (Nova Gales do Sul, Vitória, Queensland, Austrália do Sul, Austrália Ocidental e Tasmânia) formaram a Comunidade da Austrália. Estabeleceu-se um governo parlamentar que é dirigido por um governador-geral dos seis estados. Cada estado também tem um governador independente, e um corpo parlamentar.

A maioria das aventuras de horror ambientadas na Austrália serão derivadas das lendas dos aborígenes. Acredita-se que antes da chegada dos europeus existiam mais ou menos 300.000 aborígenes vivendo no continente. Por volta de 1920 este número havia diminuido para 50.000, e nos dias de hoje ele é da ordem de 30.000. Os aborígenes têm uma mitologia complexa que combina cultos ancestrais, animismo e panteísmo. Parte fundamental desta mitologia é a existência da *alcheringa*[1], um mundo espiritual invisível que coexiste como o mundo físico. Toda vida se origina no alcheringa, e toda a vida retorna para lá com a morte. As práticas religosas dos aborígenes (*corroborees*) são idealizadas para fazer com que o alcheringa se manisfeste e permitir que ele rejuvenesça o plano físico.

Os feiticeiro aborígenes, ou *wirrunen*, são comuns, os wirrunen extraem seu poder do alcheringa. A magia wirrunen tem normalmente a forma de controle do clima, proteção tribal ou controle de criaturas sobrenaturais. A magia necromântica é conhecida mas pouco usada. A feitiçaria é usada também para manipular os sonhos — geralmente os conflitos entre feiticeiros rivais são resolvidos atráves dos sonhos das partes envolvidas.

Os aborígines sempre estiveram em conflito com os homens brancos, principalmente depois da corrida do ouro no meio do século XIX. Muitas aventuras de horror podem ser criadas a partir deste conflito; feiticeiros aborígines podem trazer criaturas do alcheringa para assombrar cidades mineiras isoladas ou outras colônias. Exemplos de criaturas do alcheringa podem ser encontrados no capítulo *Inimigos* (veja *Bunyips*, pág. 43 e *Kurpannga*, pág. 53).



[1] Alcheringa: o período sem fim da criação de todas as coisas conforme a mitologia dos Arunta, povo aborígene da Austrália.

O CALENDÁRIO PAGÃO

(Continuação)

MABON

(Equinócio de Outono - 21 de Setembro).

A conclusão do festival da colheita. A natureza está em declínio, recolhendo seus frutos e se preparando para o longo inverno. As Mágicas de Cura podem ser realizadas com ¼ de seu custo em energia neste dia.

SAMHAIN

(31 de Outubro).

O ano termina com a Festa dos Mortos ou a véspera do dia de todos os santos. O povo se despede do sol, a morte caminha sobre a Terra, o passado é relembrado, fala-se com os ancestrais. Este é um festival jubiloso que festeja tudo o que já passou. As Mágicas de Comunicação e Empatia e as Mágicas Necromantes podem ser realizadas com ¼ de seu custo em energia neste dia.

APÊNDICE

SUGESTÕES DE FILMES

Os filmes nos deram as imagens mais visuais que temos do horror. Vale a pena ver todos os filmes incluídos nesta lista de sugestões. A maioria são clássicos obrigatórios para jogadores de horror; alguns, no entanto, são obras primas obscuras que não será fácil você ver na TV tarde da noite. Muitos destes filmes estão disponíveis em vídeo, pergunte em sua locadora.

— **THE ABOMINABLE DR. PHIBES** (1971), dirigido por Robert Fuest. Uma variação sem sofisticação do gênero gênio do mal. Dr. Phibes é um músico enlouquecido que invoca uma antiga maldição egípcia para mumificar seus inimigos. Memorável pela excelente performance de Vincent Price como o personagem principal Dr. Phibes.

— **THE ABOMINABLE SNOWMAN OF THE HIMALAYAS** (1957), dirigido por. V. Guest. Este filme rodado em branco e preto com um orçamento baixíssimo (um dos primeiros lançamentos do legendário Estúdio Hammer da Inglaterra), apresenta uma caça ao monstro curiosamente comedida, mas estimulante.

— **ALIEN - O OITAVO PASSAGEIRO** (1979), dirigido por Ridley Scott. Não deixe que as espaçonaves o enganem, este é um dos melhores filmes de monstro de toda a história. Ao mesmo tempo que eleva os filmes com criaturas do espaço sideral a uma nova dimensão de horror e credibilidade, ele apresenta uma história perfeita para uma aventura de RPG.

— **UM LOBISOMEM AMERICANO EM LONDRES** (1981), direção de J. Landis. Um estudo excelente sobre a gênese de um lobisomem, e um outro exemplo de filme que é ao mesmo tempo apavorante e divertido. As seqüências dos sonhos são as partes mais assustadoras do filme, e oferecem ao GM uma forma completamente nova de amedrontar os PCs...



— **OS FANTASMAS SE DIVERTEM** (1988), direção de Tim Burton. A melhor comédia dos últimos tempos sobre uma casa mal assombrada. Apresenta um interesse especial devido à sua visão arrepiante/engraçada da vida depois da morte. Pode ser que os fãs queiram considerar a hipótese de uma campanha curta onde *todos os personagens* são fantasmas.

— **OS AVENTUREIROS DO BAIRRO PROIBIDO** (1986), dir. John Carpenter. Anunciado como "uma história que mistura fantasmas e Kung Fu", este filme tem efeitos especiais excelentes, um roteiro meio banal, tiroteios, lutas de artes marciais épicas e muita magia.

— **SANGUE DE PANTERA** (1942), dir. J. Tourneur, **A MARCA DA PANTERA** (1982), dir.Paul Schrader. A versão de 1982 tem efeitos especiais vistosos e mais nudez de Natassia Kinski, mas o filme original é mas sutilmente intrigante. Nesta versão da lenda da Licantropia o problema é gerado por uma antiga maldição de família em vez de uma doença e a transformação não está ligada ao ciclo lunar, e sim ao despertar da sexualidade.

— **A NOITE DO DEMÔNIO** (1956), dir. J. Tourneur. Pergaminhos para invocar demônios e cultos satânicos na Inglaterra. Tourneur prova que você não precisa mostrar o monstro para fazer com que o horror seja assustador.

— **O MÉDICO E O MONSTRO** (1932), dir. R. Mamoulian. Fredric March recebeu o Oscar por seu papel duplo neste filme. Apesar das versões posteriores apresentarem a transformação do Dr. Jekyll como uma coisa puramente psicológica, March também sofre uma transformação física nesta versão, tornando-se uma criatura parecida com um macaco.

— **DRÁCULA** (1931), dir. T. Browning. O filme que deu origem ao vampiro de Hollywood - bonito, delicado e sedutor. Bela Lugosi institui o poder que o vampiro tem de enfeitiçar os mortais. Muita gente prefere o sugador de sangue que Frank Langella interpretou em 1979, mas Lugosi inventou este papel.

— **A MOSCA DA CABEÇA BRANCA** (1958), dir. Kurt Neumann, e **A MOSCA** (1986), direção de David Cronenberg. O original era bobinho mas perturbador, graças à direção de Neumann. A refilmagem é mais sanguinolenta e menos efetiva, mas mais "realista". Vale a pena ver as duas.

— **UMA NOITE ALUCINANTE — MORTOS AO AMANHECER** (1987), dir. Sam Rami. Este filme extravagante oscila violentamente entre a sanguinolência, o pastelão e o horror genuíno. Cheio de cenas engraçadas e idéias ótimas. (A Morte do Demônio era basicamente o mesmo filme com um orçamento muito menor para os efeitos especiais).

— **O EXORCISTA** (1973), dir. William Friendkin. Falhou em copiar o medíocre Best-seller em que é baseado, mas o filme sobre uma garotinha torturada por demônios, e a batalha por sua alma, é obrigatório.

— **A DANÇA DOS VAMPIROS** (1967), dir.Roman Polanski. Apesar de ser mais divertido do que assustador, é provavelmente o melhor filme já feito sobre caçadores de vampiro.

— **FRANKENSTEIN** (1932), **A NOIVA DE FRANKENSTEIN** (1935) dirigido por J. Whale, e **O FILHO DE FRANKENSTEIN** (1939), dirigido por Rowland V. Lee. Filmes pro-totípicos sobre cientistas loucos e construções, vale a pena vê-los pela análise do tema do Homem como um Deus e pelos calafrios que eles causam. Nenhuma das mais de cem seqüências realizadas está à altura destes originais.

— **OS CAÇA-FANTASMAS** (1984) dir. Ivan Reitman. Um filme do tipo grupo de aventureiros encontra o sobrenatural, só que em tom de comédia. Cenário moderno, ótimos efeitos especiais e um bom exemplo de como se criar aventuras sobrenaturais.

— **GODZILLA** (1956), dir. T. Morse e I. Honda. Apesar de ter tido uma série infinita de seqüências completamente banais, o filme original era barato, melodramático e muito, muito assustador. O Godzilla original não era amigo de ninguém, ele é literalmente uma força da natureza impossível de ser detida, uma materialização viva do terror nuclear.

— **THE HAUNTING** (1963), dir. R. Wise. Uma história de fantasma séria e tensa que não trata seu fantasma como uma fantasia da imaginação, apesar do enfoque "psicológico" do filme. Um pouco ultrapassado, mas ainda vigoroso na interação das pressões psicológicas e do psíquismo numa situação sobrenatural. Uma adaptação espantosamente fiel do livro de Shirley Jackson *The Haunting of Hill House* (v. abaixo).

— **HELLRAISER - RENASCIDO DO INFERNO** (1987) e **HELLBOUND - RENASCIDO DO INFERNO II** (1989), dir. Clive Barker. Horror sangrento e fetichista dirigido pelo conhecido autor de livros de horror (veja *Os Livros de Sangue*, a seguir). Não é um filme para pessoas sensíveis, mas a visão de Barker é verdadeiramente diabólica, cheia de potencial para uma campanha de RPG para pessoas com um estômago forte.

— **O VAMPIRO DA NOITE** (1958), dir. T. Fisher. O primeiro e melhor de uma longa série de fitas nas quais o Conde Drácula, interpretado por Christopher Lee, enfrenta o Dr. Van Helsing, interpretado Peter Crushing. O conflito entre Lee e Crushing é o ponto central do filme e suas caracterizações são excelentes.



— **House of Wax** (1953) dir. A. de Toth. Vincent Price em uma de suas performances mais aterrorizantes, como o curador de um museu de cera que transforma suas vítimas em esculturas para a Câmara dos Horrores. Altamente evocativo e com uma grande atmosfera vitoriana.

— **Fome de Viver** (1983), dir. T. Scott. Vampiros velhos e decadentes vivem como ricaços. Fraco de substância, mas assustador e muito sexy com a participação de Catherine Deneuve, Susan Sarandon e David Bowie nos papéis principais.

— **I Walked with a Zombie** (1943), dir. V. Lewton. O título visava o público adolescente, a história visava o público adulto. O tema do filme são os zumbis do vodu e não os mortos-vivos. A melhor abordagem do Vodu que existe em filme.

— **Invaders from Mars** (1953), dir. W. C. Menzies. Este pequeno clássico transforma com perfeição a paranóia da década de 50 em um pesadelo da ficção científica.

— **Vampiros de Almas** (1956), dir. Don Siegel. A refilmagem de 1979 (Invasores de Corpos) era pura ficção científica, mas o original era uma mistura de filme de horror e suspense que não tinha monstros, efeitos especiais e nem mesmo mortes. E isto era o que mais assustava.

— **It! The Terror from Outer Space** (1958), dir. E. Cahn. Uma nave espacial recolhe o único sobrevivente de uma expedição a Marte. A tripulação começa a culpar o náufrago recolhido quando seus companheiros começam a desaparecer, até que eles descobrem um perigoso alienígena a bordo. Interessante para os mestres pelas informações falsas que passa para o público; a tripulação (leia-se: os PCs) estão a maior parte do tempo *errados* sobre quem é o monstro.

— **The Legend of Hell House** (1973), dir. J. Hough. Este filme, sobre um grupo de pessoas ao qual foi prometida uma grande recompensa em dinheiro, se eles conseguirem provar ou refutar a existência da vida após a morte na mais antiga de todas as casas mal-assombradas, é uma boa premissa para aventuras de horror. Muitos detalhes sobre o uso de habilidades Psíquicas.

— **The Lost Boys** (1987), dir. J. Schumacher. Vampiros New Wave na Califónia dos dias de hoje. O título se refere aos seguidores de Peter Pan, que é mais ou menos do que se trata este filme. Leve, mas muito divertido.

— **A Múmia** (1933), dir. K Freund. Apesar de não ter muitos sustos, este filme consegue manter um clima de horror durante toda sua duração. O corpo que anda coberto de gaze só aparece durante alguns momentos nesta versão, o resto do tempo, a "múmia" aparece como um homem normal. Seu objetivo é achar a princesa que ele conheceu há três mil anos e a quem ele conferiu imortalidade.

— **Near Dark** (1987), dir. K. Bigelow. Um filme de vampiro muito inteligente e assustador no qual a palavra "vampiro" nunca é citada. O filme é ambientado no Oeste dos EUA nos dias de hoje e os vampiros são monstros de convulsão social, aqueles sobre os quais sua mãe costumava te avisar.

— **A Hora do Pesadelo** (1984), dir. Wes Craven. No meio de todo o estardalhaço sobre suas infinitas continuações, é fácil esquecer quão pertubador este filme pode ser a primeira vez que a gente o vê, em grande parte devido aos seus efeitos especiais imaginativos e surreais. Freddy Kruger pode ser um adversário realmente diabólico à disposição dos GMs, o monstro que só pode pegá-lo através de seus sonhos: "7, 8, vou ficar acordado até tarde. 9, 10, nunca mais vou dormir.

— **A Noite dos Morto Vivos** (1968), dir. George Romero. Os cadáveres animados deste filme são chamados de zumbis, mas na realidade eles são mortos que andam. Os mortos são assustadores não apenas por causa de seus hábitos, mas também devido à sua falta de percepção humana: eles são apenas máquinas que existem para disseminar a morte. Eles procuram seus parentes ainda vivos, e os devoram com indiferença quando os encontram. Um filme realmente capaz de virar o estômago.

— **Nosferatu — Uma Sinfonia do Horror** (1922 - mudo), dir. F. Murnau, e **Nosferatu** (1979) dir. W. Herzog. A refilmagem fará mais sentido se você estiver familiarizado com a primeira versão. As duas mostram um vampiro que não tem nenhuma característica sedutora e é mais parecido com o exército de ratos que lidera do que com suas presas humanas.

— **Poltergeist - O Fenômeno** (1981), dir. Tobe Hooper. Uma história de fantasmas espalhafatosa sobre uma família suburbana normal. O aspecto mais impressionante deste filme é a habilidade que Hopper tem de fazer com que os objetos que usamos em nosso dia a dia — televisores, bonecos de pelúcia — pareçam vivos e malevolentes.

— **Psicose** (1960), dir. Alfred Hitchcock. O primeiro filme moderno sobre um assassino psicótico. Não existe sanguinolência; trata-se apenas de uma obra prima do suspense com uma atmosfera arrepiante. Veja o filme. Mesmo que você já conheça a trama.

— **O Bebê de Rosemary** (1968), dir. Roman Polanski. Bruxaria e satanismo no meio da classe rica de Nova York. Veja como Polanski constrói cuidadosamente a atmosfera sinistra. Um clássico do gênero.

— **Ré-Animator** (1985), **From Beyond** (1986), dir. Stuart Gordon. As melhores adaptações para o cinema do trabalho de H. P. Lovercraft. Sanguinolentos e triviais mas também cheio de estilo e inteligentes.

— **The Seventh Victim** (1943), dir. M. Robson. Um filme de horror com personagens extraordinariamente complexos, a sétima vítima fala sobre a desilusão e o suicídio. Interessante para os GMs pelo tratamento de um culto satânico que permanece misterioso e desconhecido durante todo o filme.





— **O Iluminado** (1980), dir. Stanley Kubrick. Uma adaptação medíocre do romance de mesmo nome, mas com uma direção soberba, uma trilha sonora sobrenatural e a interpretação memorável de Jack Nicholson que contribuem para criar uma atmosfera horripilante.

— **O Massacre da Serra Elétrica** (1974), dir.Tobe Hooper. Se o filme Psicose criou o assassino psicopata, este tour-de-force de orçamento baixíssimo o definiu. Ponto a se prestar atenção: os horrores deste filme acontecem todos em plena luz do dia.

— **O Monstro do Ártico** (1951) dir. C. Nyby, e **O Enigma de Outro Mundo** (1982), dir. Jon Carpenter. A primeira versão é notável pelo conflito entre os cientistas que queriam capturar ou se comunicar com a Coisa, e os soldados que desejavam matá-la. Na Refilmagem, a Coisa ganhou a habilidade de adotar a aparência de qualquer ser humano, fazendo com que seja impossível que os habitantes de um acampamento isolado no ártico confiem uns nos outros.

— **The Wicker Man** (1972), dir. Robin Hardy. Ambientado na Inglaterra dos dias de hoje, este filme conta a história de uma pequena ilha em alto mar cujos habitantes ainda se interessam pela "antiga religião". Mitologia celta num cenário moderno, feita com um jeito de filme de suspense e senso de humor.

— **O Lobisomen** (1940), dir. G. Waggner. Não foi o primeiro filme de lobisomem, mas foi o filme que definiu as regras para o lobisomem de Hollywood. Neste filme você encontra a transformação homem-fera. A vulnerabilidade à prata, e a volta à forma humana após a morte.

— **O Jovem Frankenstein** (1974), dir. Mel Brooks.Paródia ruidosa de todos os de filmes de horror. Se não for por nenhum outra razão, veja este filme para entender as piadas de seus jogadores.

Televisão

— **Dark Shadows**. Esta novela gótica da década de 60 mantém uma audiência fanaticamente leal até hoje devido a seu memorável conjunto de protagonistas vampirescos. Hoje em dia, depois de décadas no limbo, ela voltou a ser distribuída em alguns mercados.

— **Night Gallery**. O sucessor de **Além da Imaginação**.

— **Kolchak, Demônios da Noite**. Este seriado trivial apresenta um atrapalhado, porém intrépido, repórter perseguindo um monstro diferente a cada semana, acompanhado das objeções das autoridades obsessivamente céticas. Não é de forma alguma um grande marco da arte dramática, nem mesmo uma grande série de TV, mas pode ser fonte de algumas boas idéias.

— **Tales from the Dark Side**. Produzido por George Romero (veja *A Noite Dos Mortos-Vivos*, acima), esta é provavelmente a melhor das séries de programas de horror em exibição, (incluindo *Friday The 13th, the Series, Freddy's Nightmares* e *Monsters*) apesar de seus efeitos especiais serem de má qualidade.

— **Além da Imaginação**. A série inicial que caracterizou e aperfeiçoou o horror na TV. Essencial. Já houve várias reencarnações com diferentes graus de sucesso.

Sugestões de Leitura

Mencionar todos os grandes (e os não tão grandes) trabalhos da literatura de horror está muito além do escopo deste livro, em vez disso, recomendamos que você dê uma olhada nos catálogos de livros e histórias sobrenaturais, que existem na maioria das bibliotecas públicas

Barker, Clive: **Os Livros de Sangue**. Os Livros são seis pequenas antologias de contos deste astro inglês, preste atenção em seus trabalhos mais longos à medida que eles forem sendo publicados em português.

Bear, Greg: **Blood Music** (1985). Uma história de ficção científica na qual um vírus inteligente transforma as criaturas vivas a partir de seu interior. O mais assustador é que ele não tem nada de sobrenatural.

Blaylock, James P.: **Homunculous** (1986). Bobagens necromânticas numa Londres Vitoriana, com um humor mórbido e personagens memoráveis.

Blish, James: **Black Easter** (1967). O livro definitivo sobre demônios e magia negra no mundo moderno. O personagem principal é um feiticeiro amoral com grandes conhecimentos de magia negra que não é bom nem mal — um excelente NPC.

Bradbury, Ray: **Dark Carnival** (1947) e **A Medicine for Melancholy** (1959). Duas antologias predominantemente ocultistas de um mestre da ficção científica. O romance **Something Wicked This Ways Comes** de Bradbury também é essencial.

Collins, Nancy; **Sunglasses at Night** (1989). Vampiros pós-modernos e outros horrores assombram um mundo surreal feito sob encomenda para o RPG.

Fort, Charles: **Lo** (1941), **O Livro dos Danados**, (1941) e **Wild Talents** (1932). Livros de referencia sobre fatos possíveis, prováveis e altamente improváveis. Eles são completamente ilegíveis mas podem ser um grande recurso durante uma aventura. Um grande colecionador de história de sapos que caíram do céu, Charles Fort levanta questões importantes sobre a forma como nós ditamos a "realidade".

Goldstein, Lisa: **The Red Magician** (1982). A história de um poderoso mago judeu e o conflito mágico numa Europa ocupada pelos nazistas. Goldstein mistura a magia antiga com o horror moderno num livro realmente dinâmico.

Harris, Thomas: **Red Dragon** (1981) e o **Silêncio dos Inocentes** (1988). Perseguição de assassinos psicóticos por um departamento especial do FBI, e a introdução do que promete ser um grande vilão, Dr. Hannibal Lector, "Hannibal, o canibal", gênio, psicanalista e assassino ensandecido.

Herbet, James: **Sepulcher** (1987), **The Magic Cottage** (1986) e muitos outros. Este autor britânico escreve histórias de horror consistentemente interessantes. Sepulcher apresenta um interesse particular para os jogadores por sua mistura delicada de horror, fantasia e espionagem industrial.

Hodgson, William Hope: **Boats of the Glen Carring** (1907) e **Carnaki the Ghost Finder** (1910). O primeiro é a história de um grupo de personagens inteligentes, que naufragam próximo a um grupo de ilhas terríveis. O segundo é uma coletânea de histórias de um "investigador do oculto". Os dois apresentam uma cosmologia sobrenatural minuciosa no estilo de Lovercraft, a quem Hodgson antecedeu em 20 anos.

Howard, Robert E.: **Skull-Face and Others** (1946). Apesar de ser mais conhecido por suas histórias de fantasia, Howard escreveu em vários gêneros durante sua breve carreira. Skull-Face é uma antologia de histórias de ocultismo, e incluí uma relacionada com o mito de Cthulhu de seu amigo e correspondente, H. P. Lovecraft. (Você sabia que as histórias de Conan fazem parte do mito de Cthulhu?).

James, M.R.: **The Penguin Complete Ghost Stories of M. R. James** (1987, reimpresso a partir da edição de 1931). James já foi considerado o maior escritor de histórias de horror da língua inglesa. Ele era culto, muito detalhista e intensamente vitoriano.

Jackson, Shirley: **The Haunting of Hill House** (por volta de 1960). Uma obra de arte de horror psicológico, um dos romances mais aterradores que já se escreveu.

King, Stephen: **Carrie, a Estranha** (1974), **'Salém's Lot** (1976), **O Iluminado** (1977), **A Hora da Zona Morta** (1980), **Firestarter** (1980), **Cujo** (1981), **Pet Semetery** (1983), **Cycle of the Werewolf** (1983) e **Skeleton Crew** (1985), apenas para mencionar alguns de seus livros. A força de Stephen King está nas suas caracterizações e na sua habilidade de trazer o sobrenatural para nosso mundo cotidiano.

Lackey, Mercedes: **Burning Water** (1989). Cultos astecas, possessões, e sacrifícios humanos nos dias de hoje em Dallas, Texas. Esta é uma excelente história de horror que contém informações valiosas sobre as crenças e a magia da Nova Era.

Lee, Tanith: **Red as Blood** (1983). Esta coletânea lindamente perversa transforma os contos de fada clássicos dos Irmãos Grimm, em histórias de fantasia e horror, com um clima pavoroso. Um exemplo perfeito de como transformar o que é familiar numa coisa horrorosa.

LeFanu, Sheridan: **Carmilla.** A primeira e a melhor história de vampiro erótica. Lefanu antecedeu Bram Stoker em várias décadas, e sua história exerceu uma grande influência em Drácula.

Lindholm, Megan: **Wizard of the Pigeons** (1986). Um livro verdadeiramente soberbo sobre uma ameaça mágica e sobrenatural que paira sobre as pessoas que vivem em Seattle. Este livro é um ótimo exemplo de como a magia pode estar à nossa volta, e permanecer despercebida a não ser para aquelas pessoas que optam por procurar por ela.

Lovecraft, H. P. : **The Shunned House** (1928), **The Shadow over Innsmouth** (1936), **The Outsider and Others** (1939), **Beyond the Wall of Sleep** (1943), **The Dunwich Horror** (1045), **The Shuttered Room** (1959) e **The Dark Brotherhood** (1966). O líder da ficção de horror durante a era das pulp magazines, Lovecraft é o responsável pelo intrincado ciclo de Cthulhu.

Matheson, Richard: **Hell House** (1972). Uma das melhores histórias de casa mal-assombrada já escritas.



Poe, Edgar Allan: Ninguém tem nenhuma dúvida de que este novelista magistral inventou a literatura de horror. Suas histórias são tão "quentes" hoje em dia como eram há um século atrás. Indispensável.

Powers, Tim: **The Anubis Gate** (1983), **On Stranger Tides** (1987) e **The Stress of Her Regard** (1989). Uma mistura engenhosa de história e fantasia macabra, recheada com lobisomens, vampiros, e sacerdotes vodu. Excelente fonte de informação para uma campanha de horror histórico.

Rice, Ann: **Entrevista com o Vampiro** (1979) e **O Vampiro Lestat** (1984). Reflexões sobre os sentimentos de culpa e a solidão presentes na imortalidade dos vampiros. Os mortais quase não aparecem nestes livros; a história gira em torno da sociedade dos mortos-vivos. Uma boa fonte de referência para uma campanha na qual os PCs são vampiros.

Saberhagen, Fred: **THE DRACULA TAPE** (1975), **THE HOLMES-DRACULA FILE** (1978), e **AN OLD FRIEND OF THE FAMILY** (1979). A melhor revisão moderna do mito de Drácula. Saberhagen retrata o conde como o um defensor de sua terra mal compreendido.

Shelley, Mary Wollstonecraft: **FRANKENSTEIN, OR THE MODERN PROMETHEUS** (1823). O romance que deu origem ao gênero cientista louco/construção. A edição publicada recentemente pela Marvel — a história completa, não o gibi — tem ilustrações belíssimas do criador do *Monstro do Pântano* Berni Wrighston.

Smith, Clark Ashton: **OUT OF SPACE AND TIME** (1942), **GENIUS LOCI AND OTHER TALES** (1948), **THE ABOMINATIONS OF YONDO** (1960) e **OTHER DIMENSIONS** (1970). Geralmente aceito como o mais importante contribuidor para o mito de Cthulhu depois do próprio Lovecraft.

Smith, Thorne: **TOPPER** (por volta de 1920). A primeira história com um "fantasma amigável". Apesar de ter gerado inúmeras imitações em vídeo e filme, o engraçado, sexy e irreverente original contínua insuperado.

Stanley, John: **REVENGE OF THE CREATURE FEATURE MOVIE GUIDE** (1988). O guia definitivo para o cinema fantástico e de horror, com aproximadamente 4.000 verbetes! Stanley, que costumava apresentar uma sessão de cinema de horror na Bay Area, escreve críticas precisas sobre todos os filmes.

Stevenson, Robert Louis: **O MÉDICO E O MONSTRO** (1886), "Thrawn Janet" em **MERRY MEN AND OTHER TALES AND FABLES** (1887) e **THE BODY-SNATCHER** (1895). O último é sobre um ladrão de sepulturas, e não tem nada a ver com nenhum dos filmes sobre invasão alienígena.

Stoker, Bram: Drácula (1987), **THE JEWEL OF SEVEN STARS** (1903), e **DRACULA'S GUEST AND OTHER WEIRD STORIES** (1914). Stoker não inventou as histórias de vampiro, mas ele deu a ela uma forma definitiva. Pode-se ver influências de *The Jewel of Seven Stars* no filme A Múmia de 1932.

Wellman, Manley Wade: as histórias de "Silver John". Estas histórias maravilhosamente escritas ao longo da carreira de Wellman, estão ambientadas na zona rural dos Estados Unidos e mostram uma perspectiva das "Coisas que o Homem Não Deveria Saber que Existem" diferente da de Lovecraft. E o próprio John é um exemplo perfeito de um herói de uma campanha de horror.



QUADRINHOS

— **FLY IN MY EYE** (Eclipse/Arcane). Antologia de quadrinhos que apresenta consistentemente trabalhos de qualidade excelente publicada de forma inconstantê.

— **O MONSTRO DO PANTANO** (DC Comics). Esta revista passou por alguns períodos extremamente infelizes, mas a primeira série de histórias escrita por Len Wein e desenhada por Berni Wrightson, eleveram o gênero. Mais tarde na década de 80, escrito por Alan Moore e desenhado por Steve Bissette e John Toltleben, o *Monstro do Pântano* se transformou inesperadamente na melhor revista em quadrinhos distribuida fora das lojas especializadas. Alguns períodos mais recentes sob a direção dos escritores Rick Veitch e Dough Wheeler são também exemplares. Não deixe que os dois péssimos filmes o assustem.

— **TABOO** (Spiderbaby Graphix). Esta antologia semi-regular é um projeto de Steve Bissette notável pela qualidade de seus colaboradores.

— **TALES FROM THE CRYPT** (EC Comics). Este gibi da década de 50 sozinho "corrompeu" toda uma geração, mudando para sempre o horror americano ao combinar histórias de uma extraordinária perspicácia psicológica e social com trabalhos no mais puro estilo sangüinário. Estas histórias eram escritas e desenhadas por alguns dos maiores artistas do gênero.

— **TOMB OF DRACULA** (Marvel Comics). Um gibi com o clássico Drácula da década de 70, escrito por Marv Wolfman e ilustrado por alguns dos melhores talentos artísticos da época. A forte caracterização de Drácula é memorável.

— **YUMMY FUR** (Vortex Comics). Apesar de não ser exatamente uma história de horror, este clássico de Chester Brown é certamente a mais assustadora história já publicada em quadrinhos. Particularmente a história de "Ed the Happy Clown" que ocupa os primeiros 20 números da revista. Definitivamente para leitores maduros.

ÍNDICE REMISSIVO

Aborígenes, 120.
Acadêmico, 6.
Ação Imediata, 12.
Acônito, 62.
Adaga Espiritual, 26.
Adversários, 18, 40-76.
Advogado, 6.
Alcoolismo, *desvantagem*, 11.
Alcheringa, 120.
Alfabetização, *vantagem*, 10.
Alho, 60.
Analfabetismo, *desvantagem*,11.
Anciões, 71.
Andróides, 44.
Anel da Loucura de Garravin, 38.
Anos 20, 95-107.
Apêndice, 121-126.
Aprisionar Alma, *mágica*, 44.
Áreas Fúnebres, 49.
Aristocrata, 6.
Armas de Fogo, 11, 12, 14, 15, 102-104.
Armas, 14, 75; *baratas*, 12; *custo*, 14; *prata*, 62-63; *veja Armas de Fogo.*
Arquétipos, 27.
Assassinos Psicóticos, 75; *armas*, 76.
Atmosfera, 28.
Austrália, 120.
Aventura, 4; *cabal*, 37-38; *simples*, 17.
Banshee, 41.
Bebida de Má Qualidade, 98.
Bem, 20.
Bestas do Inferno, 52.
Bobbies, 86.
Bolha, 63.
Bolhas Radioativas, 67.
Bruxa Malvada, 52.
Bruxaria, 76.
Bunyip, 43.
Cabal, 32-39; *artefatos*, 37; *aventura simples*, 38; *aventuras,* 37; *campanha*, 38; *círculos*, 34, 35; *Illuminadas*, 38; *magia*, 6; *métodos*, 33; *NPCs*, 35; *objetivos*, 33; *organização*, 34; *patrono*, 39; *segredos internos*, 33.
Cadáveres, 24.
Cadeira, 75.
Cães do Inferno, 52.
Campanha, 16-31; *cinematogrática*, 39; *com mistura de gêneros*, 30; *Com Uso Total da Magia*, 26, 37; *Combate Desesperado*, 19; *contínua*, 39; *duração do jogo*, 17; *na qual a Magia é Secreta*, 25, 36; *preparação*, 17; *sem magia,* 11; *sem magia*, 25.
Capone, Al, 102.
Caribenhos, 116.
Carnificina, 19.
Cavadeira, 75.
Cavaleiro Sem Cabeça, 49.
Cérebros, 66.
Chave de Fenda, 75.
Chave de Roda, 75.
Chemosit, 43.
Chigaco, 101.
Cientista, 9.
Cientistas Loucos, 74.
Classes Sociais, *Anos 20*, 101; *Época Moderna*, 110; *Era Vitoriana*, 86.
Clérigo, 7.
Coisas Que o Homem Não Deveria Saber Que Existem, 19, 29, 69, 98; *tabela*, 71.
Como Fazer Com Que o Horror Seja Assustador, 27.
Comportamento Estranho, 67.
Comunicação, *Anos 20*, 100; *Época Moderna*, 109; *Era Vitoriana*, 86.
Conde Drácula, 88.
Construções, 44.
Contrabandistas de Bebidas, 99.
Contrabando, 110.
Controle dos Mamíferos, *magícas*, 57.
Convocar Monstro, *mágica*, 76.
Corroborees, 120.
Crianças/Adolescente, 6.
Criaturas das Profundezas, 64.
Criaturas Sobrenaturais, 41.
Crit, (dados das armas), 12.
Crocodilo, 65.
Cronologia, *Anos 20*, 107; *Era Vitoriana*, 92.
Crowley, Aleister, 87.
Crucifixo de Proteção, 26.
Culto e Cultistas, 71-74.
Defesas Especiais, 64.
Demônios, 45; *Magia Demoníaca*, 46; *Tabela de Hierarquia dos*,45; *Vela do Demônio,* 26.
Destemidos Caçadores de Monstros, 20.
Desvantagens, 6, 11; *secretas*, 10.
Detetive Particular, 8.
Dia-a-Dia, *Anos 20*, 101; *Época Moderna*, 110; *Era Vitoriana*, 86.
Divindades Cósmicas, 70.
Doppelganger, 49.
Draugr, 57.
Egito, 118.
Ele Merecia, 30.
Época Moderna, 108-113.



Equipamento Pessoal, 12.
Equipamentos e Serviços, *Anos 20*, 107; *Época Moderna*, 113; *Era Vitoriana*, 92.
Era Vitoriana, *bibliografia*, 85; *Inglaterra*, 77-94; *personalidades*, 87; *soldado*, 86; *Tabela de Empregos*, 91.
Escritor, 9.
Espiritismo, 102.
Espírito da Caveira, 54.
Esqueletos, 56.
Estereótipos, 27.
Estigma Social, *desvantagem*, 11.
Estudante, 9.
Exorcismo, 45.
Explorador, 7, 80.
Explosivos, 12, 15.
Fantasias, 11.
Fantasma, 47; *foco*,48;*magia fantasmagórica*, 46.
Fazendeiro, 7.
Filhos do Gelo, os — Culto, 71-72.
Filmes, 121-124.
Fobias, 25.
Folhas de Tana, 38.
Forcado, 75.
Fotógrafo, 8.
Fumar, 101.
Fungóides, 65.
Furadeira Elétrica, 75.
Garfo de Fondue, 75.
Ghoul, 50.
Gigantes, *criaturas*, 65; *insetos*, 67.
Gin feito na banheira de casa, 99.
Golden Dawn, 88.
Golems, 44.
Governo, *Anos 20*, 99; *Época Moderna*, 109; *Era Vitoriana*, 85.
Grã-Bretanha, *Império,* 79; *moeda*, 78; *Museu*, 80.
Gremlin, 51.
GURPS Autoduel, 30.
Habilidades Especiais, 73.
Harpias, 54.
Hitchcock, Alfred, 19.
Holmes, Sherlock, 90.
Horror de Hollywood, 63.
Horror e Alta Tenologia, 110.
Houngan, 116.
Humor, 22.
Idade, 96.
Illuminati, 38.
Imortalidade 38.
Incerteza, 22.
Íncubos, 60.
Índia, 117.
Inglaterra, *regiões da*, 78.
Inimigo, 18.
Intolerância, *desvantagem*, 11.
Invasores Alienígenas, 63.
Isolamento, 23.
Jack, O Estripador, 89.
Janela para a Alma, 26.
João Ninguém, 30.
Jornalista, 7.
Ku Klux Klan, 102.
Kurpannga, 53.
Lago Ness, 90.
Lâmia, 60.
Lendas, 41.



Licantropos, 60; *outros*, 61.
Liche, 56.
Lilith, 50.
Livros, 124-126.
Loa, 116.
Londres, 79; *estação*, 81; *fantasmas*, 81; *lugares*, 79; *submundo*, 82.
Lorde Enterrado no Gelo, 69.
Lovecraft, Howard Philips, 105.
Lugares Misteriosos, 115.
Machen, Arthur, 88.
Machete, 75.
Magia, 25-26; *objetos encantados*, 26.
Magnetismo Sobrenatural, desvantagem, 11.
Mal, 20.
Malf, (dados das armas), 12.
Mambo, 116.
Manitu, 53.
Massacre do Dia de São Valentino, 102.
Materialização, 47.
Mau Funcionamento, 12.
Medo, *efeitos cumulativos*, 24.
Metamorfose, *mágica*, 57.
Militar Reformado, 9.
Mistérios, 21.
Místico, 7.
Mistificações, 43.
Monstros, *aleatórios*, 68; *criação de novos*, 29; *enfrentando*, 18.
Moran, Bugs, 102.
Moriarty, Professor James, 90.
Mortos que Andam, 67.
Mortos-Vivos, 55.
Moto-serra, 75.
Mulher, 96.
Múmia, 55.
Munição, 13.
Música, 28.
Navalha, 75.
Navios Fantasmas, 49.
Ngojama, 53.
Nível Tecnológico, 78, 96, 109.
Nova Inglaterra Colonial, 115.
NPCs, 31.
Objetos Malignos, 67.
Ocultimo, *perícia*, 11.
Ocultista, 8, 21.
Oriente, 117.
Padrão de Vida, *Época Moderna*, 109; *Era Vitoriana*, 85.
Paganismo, 119.
Pássaro Piasa, 53.
Patrono, 21
Pau com Prego, 75.
PC, 19; *mortos*, 31.
Pé Grande, 42.
Pendel, Arthur, 70, 71, 72, 73.
Perícias, 11-12.
Personagens Inocentes e Vítimas, 30.
Personagens, 5-15; *características*, 6.
Personalidades, *Anos 20*, 105; *Era Vitoriana*, 87.
Pessoas Comuns, 21.
Pessoas Malignas, 73.
Pirâmide de Queóps, 118.
Policial, 8.
Política, *Anos 20*, 96; *Época Moderna*, 109; *Era Vitoriana*, 85.
Poltergeist, 49.
Pons, Solar, 105.
Portais de Thot, 36.
Portal do Espelho, 26.
Possessão, 46.
Primeira Guerra Mundial, 102.
Proibição, 98, 99.
Provocação, 29.
Psiquismo, 25, 26, 42.
Quadrinhos, 126.
Quantidade Inicial de Recursos, *Anos 20*, 101; *Época Moderna*, 111; *Era Vitoriana*, 87.
Raça, 96, 101.
Ratos, 24.
República Weimar, 105.
Riqueza, *vantagem*, 10.
Ritmo, 27, 29; *Mudança de Ritmo*, 28.
Robôs, 44.
Roubar Vitalidade, *mágica*, 57.
Rumas, 65-66.
Salem, 115.
Segadeira, 75.
Senhores do Gelo, 70.
Serra Elétrica, 75.
Servidores, 72.
Sessão Espírita, 48.
Simbolismo no Horror, 27.
Sistema de Metrô, 86.
Sonambulista, 44.
Speakeasies, 99.
Status, *desvantagem*, 11; *Era Vitoriana*, 86; *vantagem*, 10.
Stonehenge, 87.
Suborno, 99, 109.
Súcubos. 60.
Suspeita, 28.
Suspense vs. Carnificina, 19.
Tabela de Empregos, *Anos 20*, 106; *Época Moderna*, 112; *Era Vitoriana*, 91.
Tabela de Status Social, 10.
Taco de Golfe, 75.
Talismã da Visão, 37.
Tarô da Cabal, 38.
Taxi, 81.
Técnicas Judiciais, 111.
Tecnologia vs. o Sobrenatural, 102.
Televisão, 124.
Tempos de Viagem, 100.
Tesouras de Aparar, 75.
Tommy-gun, 104.
Tomo do Feiticeiro, 26.
Transatlânticos, 100.
Transilvânia, 88.
Transporte, *Anos 20*, 100; *Época Moderna*, 109; *Era Vitoriana*, 86.
Trator de Jardim, 75.
Trens, 100.
Triângulo das Bermudas, 115.
Tumbas, 120.
Uræus de Horus, 37.
Vampiro, 57; *como eliminar*, 59; *como se tornar*, 59; *desvantagem*, 58; *magia vampírisca*, 57; *PCs*, 60; *poderes*, 58.
Vantagens, 6; *secretas*, 10.
Ver, (dados das armas), 12.
Verificações de Pânico, 23; *modificadores*, 23; *mútiplas*, 24.
Viagem Internacional, 110.
Você e a Lei, 109.
Vodu, 23; *boneco*, 26; *zumbis*, 54.
Wirrunen, 120.
Witherspoon, Agatha, 13.
Yeti, 62.
Zumbis, 55; *químicos*, 67.



Impressão e Acabamento
Oesp Gráfica S.A. (Com Filmes Fornecidos Pelo Editor)
Depto. Comercial: Alameda Araguaia, 1.901 - Barueri - Tamboré
Tel. 7295 - 1805 Fax: 7295 - 1384

COISAS QUE VAGUEIAM PELA NOITE



Vampiros. Assassinos Seriais. Coisas Que O Homem Não Deveria Saber Que Existem. Predadores noturnos, A matéria-prima dos pesadelos...

O GURPS Horror trás o mundo do sobrenatural para o sistema *GURPS*. Você leva para casa todos os arrepios de seus livros e filmes favoritos, com uma pequena diferença - desta vez eles estão atrás de *você*.

Nas páginas de *GURPS Horror* você encontrará:

★ Informações sobre a criação de personagens para uma campanha de horror - perícias como Ocultismo e Desvantagens novas como Magnetismo Sobrenatural.

★ Dicas e idéias sobre a preparação e a condução de uma campanha de Horror. Dicas de como assustar os jogadores, criar cultos horrorosos e assassinos psicóticos e manter uma atmosfera de medo.

★ Três cenários de jogo detalhados:

A Inglaterra Vitoriana - no qual Jack, o Estripador, encontra o conde Drácula e Sherlock Holmes persegue o Dr. Moriarty pelos becos de Londres.

Os Turbulentos Anos 20 - a América rural entrando na Era Industrial. Quem sabe que horrores espreitam nas sombras daqueles lugarejos atrasados? E quem está *realmente* no comando dos gangsters sanguinários que aterrorizam as cidades?

Os Dias de Hoje - os jogadores não têm de viajar para lugares exóticos para descobrir o sobrenatural. Às vezes ele está à espreita no fundo de seu quintal...

★ Um capítulo sobre a Cabal, uma antiga organização de magos, vampiros e criaturas sobrenaturais que vêm conspirando através dos tempos. Eles planejam dominar o mundo... ou quem sabe alguma coisa mais sinistra?

★ Inimigos assustadores, das criaturas que caçam à luz do luar até os mortos-vivos monstruosos que arranham o capô do seu carro tarde da noite...

★ E mais, muito mais!

Para viver estas aterradoras aventuras, você deverá usar este suplemento em conjunto com o *GURPS Módulo Básico*.

Criado por Steve Jackson

ISBN 85-85443-30-8

Editado por DEVIR LIVRARIA LTDA.