

Inferno Verde

suplemento para santa Cruz RPG



colaborador e organizador:

Leandro L. dos Santos

Inferno Verde

suplemento para santa Cruz RPG



Leandro L. dos Santos

Inferno Verde

suplemento para santa Cruz RPG

Organização: Leandro Lopes dos Santos

Diagramação: Leandro Lopes dos Santos

Agradecimentos:

Primeiramente ao **Lalo** por ser o criador histórico dos Ni-Guará, Etrieis e Nefastus na extinta revista SÓ AVENTURAS nº3.

Ao **Lalo, Shaftiel, Hollow One e equipe Brasil of Darknes**, por crier a versão definitiva dos Ni-guará para Storyteller na extinta revista Dragão Brasil 51 e 52.

Á extinta revista **Dragão Brasil** e só Aventuras por criar o conceito de Inferno Verde e Metamorfos Amazônicos, assim como do Meio Conselho em matérias como Ba, Veneno, Ni guará, Lost World e Fúria Amazônica. Das quais a única que perdi foi a que continha a matéria Fúria Amazônica a qual não posso dar os devidos créditos.

A **Flavio Araújo** por adaptar os Ni-Guará e a universidade dos lobos para o sistema Daemon.

A **Arkano Pauxis** por escrever o Net-Book Fúria Amazônica que aqui segue complementado.

A **Eduardo Paixão, e Rodrigo “Lamazuus” Lins** por desenvolverem uma série de poderes metamórficos em seu net-book Aninalidade.

A **Luiz Eduardo Ricon, Carlos K. de Oliveira e Flavio de Andrade** Por Criarem “ O desafio dos Bandeirantes”.

A **Marcelo Del Debbio** por desenvolver o sistema Daemon.

A **Eliane Batocci e Mário Proença**, por desenvolverem belíssimas ilustrações em O Desafio dos Bandeirantes e Brasil Barroco.

Todas as pessoas acima e algumas que permaneceram anônimas, são responsáveis por este net-book. Eu sigo apenas como adaptador , organizador e contribuidor.

INTRODUÇÃO 5

O CONSELHO 6

AMAZONAS 8

BOTOS E YARAS 10

GUARÍBAS 13

JACARÉ-AÇU 15

JAGUAR 18

MOJÚS 21

NI-GUARÁ 24

VAMPIROS 38

XAMANISMO 42

CONSIDERAÇÕES FINAIS 48

PLANILHAS DE PERSONAGENS 49

Esta é uma obra de Ficção. Todos os Fatos e Personalidades Reais são tratados nesta obra de forma ficcional.O Racismo que aparecerá em algumas citações não diz respeito à posição do autor mas da mentalidade dos personagens do séc. XVII.A magia e os rituais aqui descritos não funcionam na vida real. Desaconselhável para menores de 16 anos , para pessoas com QI inferior a 100, ou para pessoas dementes que não conseguem distinguir a fantasia da realidade.

Introdução

A colonização era inevitável ... a busca por territórios, a cobiça por novas colônias, fortuna, etc. De uma forma ou de outras os europeus teriam a América para si, mas quando chegaram ela já era habitada.

Os povos ameríndios, os nativos americanos, estavam em formação, de certo eram uma sociedade primitiva, mas avanços como os dos Incas e Maias eram constantes. No Brasil tribos inteiras eram governadas por guerreiros ou místicos, ou seja, força ou sabedoria.

Muitos pajés até hoje falam de seres enviados pelos deuses (Tupã na maioria das vezes) na proteção das florestas por futuros invasores e responsáveis por julgar as ações de cada tribo, sejam elas por territórios ou disputas. Esses seres eram divididos em raças e grupos, todos possuíam uma forma humana e uma animal, a forma humana era para se comunicar com os povos indígenas e animal era para lembrá-los de as aparências não deviam ser julgadas.

Todos possuíam a proteção de Jaci (Lua) para realizar suas transformações e mágicas espirituais, sendo estas tarefas facilitadas quando a noite chegasse.

Santa Cruz

Santa Cruz é um RPG (Role Playing Game) que se passa no Território que irá constituir o Brasil durante o séc. XVII. Momento que o açúcar brasileiro entra em crise e os fazendeiros do litoral vislumbram a falência próxima ante a concorrência com os Holandeses. Período onde as primeiras minas estão sendo descobertas e aventureiros cheios de coragem avançam pelo sertão em busca de riqueza fácil. O tratado de Santa Luzia proíbe a escravidão indígena e os Negros são trazidos à força como mão de obra na colônia. Santa Cruz poderia parecer um paraíso tropical a qualquer aventureiro em busca de riqueza, Cristão Novos (Ex-judeus), hereges pagãos e protestantes, ladrões fugitivos fogem para a América buscando ficar livre das fiscalizações da igreja e do estado

português, Mas a coroa manda seus delegados e a igreja seus inquisidores.

Vislumbre a possibilidade de ser um bandeirante adentrando os sertões, Partir em uma cruzada de catequização como um jesuíta, um caçador do sobrenatural como um agente inquisidor, um guerreiro negro rebelde, um pajé guardando as tradições de seu povo ou um membro da Ordem de Avis.

As possibilidades são infinitas. **Santa Cruz** utiliza o sistema daemon e pode ser utilizado conjuntamente com “TREVAS” ou “ARKANUN”.

Inferno Verde

Planos secretos permeiam as grandes Selvas de Santa Cruz. O invasor avança, é necessário unir todas as tribos em resistência. Os guerreiros sagrados de Tupã, homens que são animais, se reúnem um grande conselho e traçam diretrizes para uma ação conjunta. O objetivo, preservar as populações nativas e expulsar o invasor.

Este é o Cenário de Inferno Verde, o primeiro cenário de Santa Cruz : O RPG de horror barroco colonial. Descrevendo as raças metamórficas existentes em Santa Cruz, Seus poderes, conflitos e objetivos, assim como a formação do inferno Verde e a instituição do Grande Conselho e dos meios Conselhos e dicas para a criação de campanhas envolvendo metamorfos, assim como idéias para aprimorar os membros de seu povo protegido, os indígenas. Este é o mundo dos nativos, e sua resistência.

Os soldados da Metrópole que se cuidem. Chegaram os Reforços.

Inferno verde foi pensado para ser utilizado conjuntamente com o RPG Santa Cruz, mas seu material é 100% compatível com o cenário de **Trevas**, o RPG de horror moderno da editora **Daemon**.

O Conselho

Uma tempestade se aproxima desde que foram vistos estranhos objetos no mar. E agora, através da profecia de que “o mundo mudaria de forma drástica e o extermínio infestaria as matas de pindorama”, o pajé Oyumucumã corre pela selva no negror da noite. Tupã o revestiu com uma nova penugem, uma penugem negra como a noite. Patas felinas pisam folhas secas, seu objetivo, Chegar a grande clareira de Pindorama, onde, com a ajuda do homem-guará, partirá pelas trevas da noite para uma grande convocação.

O uirapuru acenava maus augúrios, mas era necessário organizar um grande conselho, e Oyumucumã cruzou as trevas naquela noite, buscando homens que eram animais, guerreiros sagrados de Tupã, defensores de sua terra e seu povo.

Pela convocação de Oyumucumã criaturas de formas diversas se reuniram na grande clareira para que fosse selado o conselho, e todos juraram proteção máxima à sua terra e a seu povo. Conta-se que os cobra sussurraram sobre a estupidez de tal aliança e que os jaguar ainda guardavam sobre eles uma rixa antiga.

Cada Grupo ficou de enviar um representante, o guerreiro mais sábio e honrado de sua tribo, seu Mourubixaba, para a grande guerra que começaria

O grande Conselho responderia a conselhos menores (os meio Conselhos) que por fim responderiam a conselhos tribais. Assim a voz de todos seria ouvida. Todos os conselhos, com exceção dos tribais, deveriam ser formados com um membro de cada povo; Amazonas (o povo papagaio), O povo boto (aceito depois de uma longa discussão), Guaríbas (o povo macaco), Jacaré-Açu(o povo jacaré), Jaguar (o povo onça), Mojús (o povo cobra) e Ni-Guará (o povo Guará). O conselho dos Sete estava organizado, o importante era unir forças para resistir.

O Inferno Verde

Porém, a chegada dos missionários e jesuítas europeus, bem como os Templários da Ordem de Aviz desencadeou uma guerra injusta entre o Deus cristão e os deuses “indígenas”. Os

indígenas porém, confiando nos seus protetores, os povos-fera, não tiveram chances nessa guerra.

Os guerreiros dos deuses eram muito poucos para um batalhão de homens brancos, sendo que sucessos foram obtidos nos primeiros anos mas nos subseqüentes não.

Então veio a traição...

Muitos líderes tribais juraram lealdade as cortes europeias e se converteram a seus costumes e crenças, negando suas antigas origens, mas aqueles que negavam-se a fazer isso eram massacrados pelo poder bélico dos povos da Europa.

Como resultado, os índios que se recusavam a receber a catequese eram mortos e os que a aceitavam, eram escravizados.

Com cada vez menos fiéis, os deuses do panteão indígena não tiveram outra escolha senão se refugiar em um outro plano. E assim foi feito: combinando seus poderes, os deuses criaram dentro de Arcádia um semi-plano. Ficava além do mar Mediterrâneo, uma terra selvagem e cheia de vida como a que haviam deixado para trás. Eles chamaram este semi-plano de Inferno Verde.

Dizem as lendas que para cada raça do povo-fera que habita a América Central e do Sul existe uma aldeia no Inferno Verde. Essas aldeias seriam habitadas inteiramente por membros do povo em questão, proibidos de permanecerem na Terra. Os portais para essas aldeias são muito difíceis de serem abertos, só sendo possíveis em alguns Nodos de Spiritum cujo espírito guardião conheça o caminho para a aldeia em questão.

Agora, o Conselho vive sérias turbulências, A iminência do surgimento de traidores se alia, à proposta de determinadas tribos de homens-fera de se afastarem da guerra temporariamente para restaurar forças, e deixar por enquanto as tribos abandonadas à própria sorte. Os Guará Falam de traidores que vem do outro lado do mar, e os cobras que uma corrupção levará os Jaguar à destruição. Enquanto isso os Papagaios se levantam para pedir uma aliança com todas as tribos de metamorfos e indígenas, mas ninguém

levará a sério as tagarelices de um Amazonas.
Guaríbas, se recolhem em resignação e partem
para o combate mesmo sem autorização, As

cobras ocultam seus planos, Os jacarés suspiros e
os botos... Onde estão os botos?



Amazonas

Araras e Papagaios são as únicas aves capazes de reproduzir a voz humana.

Amazonas são os vigias da Floresta. O Povo-Papagaio carece de grandes habilidades de combate, contudo possuem um belo presente de Tupã, o mimetismo; um Amazonas pode simplesmente utilizar seus poderes para desaparecer, camuflando-se à vegetação ambiente. São os únicos metamorfos capazes de voar e possuem o incrível poder da intangibilidade, a capacidade de atravessar objetos sólidos, de forma a conseguirem entrar onde não são chamados. Estas capacidades fazem do Amazonas aqueles que ouvem o que não era para ser ouvido e vêem o que não era para ser visto... pena que possuem o péssimo hábito de falarem demais e soltarem segredos de outras pessoas, o que as vezes gera problemas para o Amazonas e seus amigos.

Os Amazonas servem como espiões ao grande conselho, embora alguns (desvirtuados) se aproximam do homem branco para servi-los com suas habilidades em troca de luxo e conforto (dando preferência àqueles homens brancos que vivem no mar); estes Amazonas tem gerado uma má aceitação da raça no grande conselho, que passou a vê-los como volúveis e trapaceiros.

Um Amazonas por perto é sempre um incômodo, eles falam demais e falam o que não devem. Em sua forma animal são curiosos, o único animal que fala a língua humana, mas como humanos são como bobos da corte (em inconveniência e sabedoria), lembrando que, um rei dos homens brancos sempre manteve um bobo ao seu lado, para alertá-lo sobre o que os outros não alertariam...e no final, por passar por louco, ser poupado da punição.

Desvantagens

Toda vez que um Amazonas guardar um segredo, deverá passar por um teste difícil de Will para não dar com a língua nos dentes.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Ave : Con - 5, Fr - 8, Agi + 4, Dex 00, Per + 8 , Voa agi*2
Homem Ave : Con - , Fr - , Agi +5, Dex - , Per + 6, Voa agi*2

Poderes Amazonas

Amazonas recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Amazonas mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1, O custo de um poder é igual seu nível. Logo um Amazonas para ter **Mimetismo 5 (Desaparecer)** teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Mimetismo

É a capacidade do Amazonas de se misturar ao meio ou se disfarçar.

Nível 0 (imitar sons simples): É a capacidade inata do Amazonas de reproduzir qualquer som simples que tenha ouvido.

Nível 1 (Imitar sons complexos) : Permite ao Amazonas imitar sons complexos como a voz exata de uma pessoa cantando, ou um instrumento musical.

Nível 1 (Pequenas mudanças) : O Amazonas consegue alterar a cor dos olhos, do cabelo, ou fazer crescer barba e bigodes. Conseguindo manter apenas uma mudança por vez.

Nível 2 (Imitar sinfonia) : Permite ao Amazonas imitar sons complexos combinados como um show de Rock, a execução de uma orquestra ou um engarrafamento de carros.

Nível 2 (máscara): O Amazonas consegue manter um conjunto de alterações visíveis, como barba, cabelo, cor dos olhos e pele.

Nível 3 (Cópia): O Amazonas consegue copiar literalmente o Rosto e Voz de outra pessoa.

Nível 4 (Mimese): O Amazonas consegue alterar sua cor de modo a copiar as cores que se encontram atrás dele, tornando-se praticamente invisível se não se mexer.

Nível 5 (Desaparecer): O Amazonas consegue copiar as cores, texturas e movimento as imagens atrás dele podendo se mover tranquilamente sem ser visto. Contudo ainda pode ser ouvido.

Intangibilidade

É a capacidade de um Amazonas de se tornar intangível desmaterializando seu corpo de modo a não ser tangido por golpes, ou atravessar paredes.

Nível 1 – Exige um Teste difícil de Will e permite ao Amazonas se desmaterializar por 1 rodada, o suficiente para atravessar uma parede um fazer um ataque o atravessar sem causar dano.

Nível 2 – Exige um Teste difícil de Will e permite ao Amazonas se desmaterializar por 2 rodadas.

Nível 3 - Exige um Teste de Will e permite ao Amazonas se desmaterializar por 1 rodadas.

Nível 4 - Exige um Teste de Will e permite ao Amazonas se desmaterializar por 2 rodadas.

Nível 5 – Permite ao Amazonas se tornar intangível por uma rodada de acordo que não tenha se tornado intangível na anterior.



Botos e Yaras

Metamorfose para os metamorfos, fadas para as fadas. Depois de muita intriga, e uma imensa campanha dos Homens-Jacaré, os Botos e Yaras foram aceitos no grande conselho; que passou a se chamar conselho dos 7.

A Alegação dos Botos e Yaras sobre as criaturas que afogam mulheres ou sugam o sangue dos homens serem Muari-Yara, criaturas de Pindorama ligadas a uma confederação dos espíritos do vale sombrio (uma confederação que determinou a extinção da humanidade), ainda não foi bem aceita pelo conselho, que ainda olha para os novos membros com desconfiança.

O povo boto possui peculiaridades em relação ao conselho. São criaturas de pura sedução, o que atribuem a um dom de Jaci (são os metamorfos com maior afinidade à deusa lua).

Misteriosos e de poucas palavras, travam contato freqüente com os homens, incluindo o homem branco, o que os torna fonte de informação e desconfiança por parte do conselho.

Dividem-se de acordo com o sexo em Botos e Yaras, dado a peculiaridade da segunda forma de um membro do povo-boto ser determinada pelo sexo. Os dois, contudo, mantem uma profunda ligação com Jaci donde vem seus dons e franquezas.

Poderes

Membros do povo Boto recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes de Boto/Yara mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível.. Logo um Boto para ter **Sedução 5 (Escravos do desejo)** teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Botos

Muitas vezes as mulheres ribeirinhas voltam grávidas, sem nenhuma explicação para suas casas. Os responsáveis por tais acontecimentos são os Botos. Os Botos são mamíferos semelhantes a golfinhos cor de rosa que podem

assumir a forma de um homem muito bonito, chamado as vezes de encantado.

Em sua forma humana, a única coisa que caracteriza o Boto, é um pequeno furo nas costas, além do reflexo no espelho revelar sua real forma. Na forma animal os botos são excelentes nadadores sendo muito difícil pega-los.

A Lua que lhes deu seu don é a mesma que os amaldiçoa. Assim, a cada lua cheia, os botos precisam viver uma nova paixão, caso contrário ficam presos a sua forma humana até a próxima lua cheia, onde possuem outra chance. Se não conseguirem, perderão seus poderes, o furo na nuca fechará e perderão sua memória.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Boto : Con +8, Fr + 8, Agi + 4 (água)/00(terra), Dex 00, Per + 3

Poderes de Boto

Nova roupagem

Nível 1: Todos os Botos podem reconstruir sua vestimenta comum(a cartola branca, o terno branco de seda, etc.), seja por ela ter sido destruída ou perdida. Testa-se a Força de Vontade. A roupa garante + 2 em Carisma ao Boto.

Induzir Amnésia

Nível 3: Só funcionando em Mulheres este poder pode fazer com a vítima do Boto sofre uma semana de amnésia. Um teste de Força de Vontade contra Força de Vontade é necessário.

Sedução

Nível 1 (encanto da voz): Exige um teste de CAR X WILL da vítima.Faz com que a voz do

personagem hipnotize sua vítima, que se desligará do mundo e ficará até horas apenas ouvindo o que ele tem a dizer.

Nível 2 (Ídolo vivo): Exige um teste de CAR X WILL da vítima. Faz uma pessoa do sexo oposto fazer qualquer coisa para agradar o personagem, de acordo que não ultrapasse suas convicções (como se matar ou matar alguém).

Nível 3 (tentação do prazer): A simples presença do personagem provoca loucos desejos libidinosos em qualquer pessoa do sexo oposto que esteja próximo a ele.

Nível 4 (paixão doentia): Exige um teste de CAR X WILL da vítima. Faz uma pessoa do sexo oposto fazer qualquer coisa pelo personagem, inclusive matar por ele.

Nível 5 (escravos do desejo): permite ao boto criar escravos por tempo indeterminado, que farão o que ele quiser, apenas para degustar de alguns momentos de prazer sexual. A manutenção dos escravos requer o mínimo de uma relação sexual por semana com eles.

Velocidade

Nível 1: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +2.

Nível 2: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +3.

Nível 3: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +4.

Nível 4: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +5.

Nível 5: O boto é capaz de nadar com o valor de sua AGI +6.

Yaras

As mulheres do povo boto não possuem não possuem forma animal. Jaci as agraciou com outros dons de encantamento. As yaras são a representação da beleza da água doce, assumindo a forma de uma bela mulher de longos cabelos e uma voz muito doce (que lhes dá +8 em CAR), são rainhas dos rios e podem controlá-los a sua vontade. Quando estão na água doce não possuem pernas e sim uma cauda de boto, quando estão em forma humana assumem a forma de uma bela índia formosa, sempre nua.



Meia-Forma : Con -, Fr -, Agi + 2(na água), Dex -, Per -, Car +8 ,

A lua que agracia trás consigo suas desvantagens. Uma yara não consegue se manter muito tempo com pernas de mulher, yaras conseguem manter seu disfarce humano apenas até o próximo anoitecer. A beleza e o encanto também tem seu preço, o orgulho; sempre que um homem resistir aos encantos de uma yara, ela se apaixonará perdidamente por ele e fará de tudo para conquistá-lo. Se a yara não conseguir realizar sua conquista até a próxima lua cheia, perderá sua memória, sua meia-forma e vagará pela floresta.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Poderes

Sedução

Igual ao dos botos, com a exceção de que o canto da Yara soma-lhe um bônus de +3 em car (que passa a +11 de bônus)

Controle das Águas

Nível 1 : Equivalente a controlar água 1.

Nível 2 : Equivalente a controlar água 2.

Nível 3 : Equivalente a controlar água 3.

Nível 4 : Equivalente a controlar água 4.

Nível 5 : Equivalente a controlar água 5.



Guaríbas

“Você me fala de Sabedoria, mas enquanto isso meu povo sofre. Pede negociação, tudo bem, eu negociarei com meus punhos”

Os homens macaco, são fortes guerreiros que se encarregam da guarda da floresta. Sempre em bando ou protegendo outro membro do conselho. Seu representante no conselho assume o posto de chefe de segurança, ouvindo os problemas e montando estratégias de defesa.

Não costuma discutir com invasores. Tarefa Dada é tarefa cumprida e farão qualquer ato para proteger a selva dos invasores (respeitam apenas as tribos indígenas).

Agem como brutamontes, as vezes zombando de suas vítimas, jogando pedras ou qualquer espécie de porcarias. São considerados grossos e sem modos pelos outros membros do conselho, mas são guerreiros valorosos que farão de tudo para proteger seu povo e sua terra. A lealdade de um Guaríba é a maior vantagem que um membro do conselho pode conseguir, um Guaríba é bruto, mas leal, e ao menos que se quebre sua confiança, um grande companheiro.

Formas

Em forma humana, Guaríbas normalmente assumem a forma de um guerreiro indígena da tribo a qual fazem parte, como macacos normalmente possuem a forma de Bugios. A meia forma do Bugio é a de macaca antropomorfo de uns 3m de altura, bugios gostam de atacar com cravas e tacapes.

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Macaco : Fr -3, Agi + 3, Dex - , Per + 3
Fera : Con + 5, Fr+ 6, , Agi + 3, Per + 3

A maldição do Quibungos

Os Negros de Santa Cruz chamam os Guaríbas de Quibungos, isso deriva de uma antiga maldição, que os feiticeiros negros lançaram sobre a raça, durante a tentativa da formação dos primeiros Quilombos. Um Guaríba pode se transformar

quando quer, contudo, devido à maldição, nas noites de lua cheia, será forçado a se transformar em Fera, perdendo o controle sobre seus atos e atacando tudo e todos que encontrar no caminho. A Fera enlouquecida é chamada de Quibungo e ganha a seguinte vantagem: + 30% no Ataque, +3 de dano e se manterá consciente até chegar a -5 de dano.

Alem da lua cheia, toda vez que um Guaríba receber mais de 5 pontos de dano na mesma rodada, se tornará um Quibungo por 3d6 rodadas.

Lealdade Absoluta

Um Guaríba fará de tudo para proteger alguém que o tenha salvado, e mesmo como Quibungo precisará passar por um teste de Will para atacar seu protegido.

Poderes guaríbas

Guaríbas recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Guaríbas mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível.. Logo um Guaríba para ter **Inspirar terror 5** teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Aumento de Atributos

É a capacidade sobrenatural de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: bônus de +3 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Bando

Nível 1: O Gaíba possui um pequeno núcleo de 1 a 3 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. Podem ser

treinados para caçarem, responderem a comandos ou simplesmente vivem junto do personagem, sob sua tutela.

Nível 2: O Guaríba possui um pequeno núcleo de 5 a 7 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Nível 3: O Guíba possui um pequeno núcleo de 8 a 12 Bugios como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Bugio : CON 14, FR 08, DEX 10, AGI 16, INT 05, WILL 05, CAR 03, PER 20. IP 1 PVs 16 Mordida/Briga 50/50 1d4
--

Inspirar Terror

Nível 1: O Guaríba é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através do olhar. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 3 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 2: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 5 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 7 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 4: Todos que observarem seu olhar, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 10 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Pele Grossa

O Guaríba possui uma camada de pêlos e couro bastante rígido, a tal ponto que lhe confere uma armadura natural, sem penalizar DEX nem AGI.

Nível 1: confere IP 1 natural.

Nível 2: confere IP 2 natural.

Nível 3: confere IP 3 natural.

Nível 4: confere IP 4 natural.

Nível 5: confere IP 5 natural.



Jacaré-Açu

“Não me lembro de você, mas lembro de seu fogo e sujeira. Queimando nossa floresta e poluindo nossos rios. Mas acredito que depois de nosso encontro você não vai se esquecer de mim ... eu prometo !”

Acreditando serem os mais sábios entre os enviados dos deuses, os maiores répteis amazônicos e mais antigos seres que aqui habitam, tanto na terra quanto nos rios, são dotados de um incrível conhecimento místico, adotando raramente a postura de guerreiros, a não ser para defesa.

Eles lutaram contra os invasores europeus até muitas ninhadas de extingui-los. Quando percebem que muitos desistiram ou se uniram aos invasores, desistem da guerra.

Não existem divisões entre os Jacarés. No entanto conta-se lendas sobre uma suposta organização de caça a bruxos, entre eles, sejam nativos tribais ou estrangeiros. No entanto esses boatos não foram confirmados.

Os Herdeiros das Memórias são todos de aparência (na forma humana) com de traços totalmente indígenas. Eles não cruzam com humanos de outra raça ou etnia. Os índios que preservam sua cultura são sempre os escolhidos para procriação.

Todos nascem de pai ou mãe metamorfo com um humano normal. Se dois Herdeiros das Memórias cruzarem seus filhos serão jacarés ou humanos (vai depender da forma em que os pais estavam na hora da cópula). Se cruzarem com um jacaré os filhos serão jacarés.

A forma de jacaré é igual a de um jacaré comum, com exceção do tamanho que é bem maior. A forma de Fera é formada por um corpo humano (bem musculoso) com uma grande cauda de jacaré.

Formas

Um teste de Constituição é necessário para a mudança de forma.

Jacaré : Con+ 8, Fr + 5, Agi – 4(em terra)+4(na água), Dex 00, Per + 2 , IP 04
Fera : Con + 10, Fr+ 8, Agi – 2(em Terra)+2(na água), Dex -3, Per + 2, IP 06

Habilidades Raciais

Presas: 2d6+fr

Garras: 1d6+fr

Poderes mágicos: É comum a homes-jacaré o conhecimento da magia, podendo comprar o atributo poderes mágicos.

Resistência Aquática : Permite ao Jacaré ficar por debaixo d'água pela sua pontuação de Constituição equivalentes a minutos, dividida pela metade arredondada para baixo. Para isso um teste de Constituição(normal) é necessário.

Poderes dos Jacaré-Açu

Membros do povo Jacaré recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Jacaré-Açu mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível. Logo um Jacaré-Açu para ter **Comunicação animal 4** teria de no mínimo ter gasto 10 pontos e estar no 5 nível.

Aumento de Atributos

É a capacidade sobrenatural de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: bônus de +3 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Comunicação Animal

Nível 1: É possível que o Jacaré-Açu estabeleça um elo telepático com um Jacaré. Ele pode obter

informações deste do animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

Nível 2: O personagem pode dar ordens simples ao animal (como “ataque-o” ou “siga-me”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: O personagem pode dar ordens mais complexas ao animal (como “vasculhe o local e traga a arma para mim” ou “espere aqui e ataque o primeiro que passar”), que ele executará sem hesitar.

Nível 4: O Jacaré-Açu mantém um contato telepático com outros Jacaré-Açu do local podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Jacaré-Açu que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado.

Percepção Temporal

Nível 1: O Jacaré é capaz de saber quanto tempo se passou depois de uma ação ocorrida, ou quanto tempo essa levará para acontecer, assim permite ao metamorfo ter a noção exata do tempo de ações de curtas (Teste de Percepção).

Respostas do Passado

Nível 1: Permite ao Jacaré saber o que ocorreu em um local fazendo uma pergunta simples, testando sua Percepção, com penalidades e bônus de acordo com o bom senso do mestre (Perguntas como : “Esteve alguém aqui ?” ou “Ouve um ritual aqui ?”; são válidas. Perguntas como “ Eram bruxos que estavam aqui ?” ou “Quem era o caçador que passou por aqui ?” não são).

Sentir o Sobrenatural

Nível 1: É dito que os animais podem sentir a presença de entidades espirituais com muito mais facilidade que os humanos. Assim, um personagem na forma Animal pode realizar tal proeza. O Mestre deve fazer um teste difícil de PER em segredo e, em caso de sucesso, avisar ao personagem o que ele está vendo ou sentindo.

Nível 2: O personagem pode detectar espíritos também na forma de Fera.

Nível 3: O Jacaré poderá sentir se a pessoa com quem conversa é um ser sobrenatural. Em caso da pessoa esteja tentando se disfarçar através de poderes não-mágicos, ela tem direito a um Teste de WILL contra INT do personagem para tentar enganá-lo.

Nível 4: capaz de detectar resíduos mágicos em um local, sabendo dizer se uma magia foi ou está



sendo empregada ali. No entanto, não sabe ao certo que magia é esta e nem a que Caminho pertence.



Jaguar

“Este território é nosso ! Vamos protegê-lo até o último cair ! Se eu fosse você pensava duas vezes ...”

Dotados de uma fúria inigualável e instinto selvagem idem, os meio homens e meio onças são os que no passado se julgavam os juizes dos índios. Disfarçados de onças ou de belos índios ou índias eles observavam o comportamento de cada uma das tribos sob sua tutela. Esperando que algum erro fosse cometido e dispostos a dar o bote a qualquer momento. São os primeiros a abandonarem os índios depois de cientes de sua traição.

Dividem-se em 2 tribos, cada uma com uma função diferente de observação e administração das tribos que eram escolhidas pelos deuses a serem observadas. As 2 tribos dos Jaguar está também marcada pelas duas espécies de Onças Jaguará (onça pintada), Iawar (Onça preta).

Todos os Homens-Jaguar são de aparência (na forma humana) que lembra os nativos ameríndios. Poucos entre eles são de outra etnia, se são já possuem uma mistura regional. Na forma animal todos são idênticos as onças (pretas ou pintadas). Na forma fera os Jaguar lembram homens musculosos, com cauda e cabeça e garras de onça, cobertos com uma pelugem correspondente a sua em forma animal, medindo de 2m a 2,5m de altura. Para assumir qualquer forma é necessário um teste de Constituição.

Um Homem-Onça sempre nasce da comunhão entre dos humanos(pelo menos um, ou os dois) com sangue metamorfo. Não existem onças capazes de se tornarem homens, mas sim homens que se transformam em onças.

Kanaímas

Kanaímas são Muarí-jaguar provenientes de espíritos malignos de pessoas amaldiçoadas que tomam o corpo de onças. As estatísticas básicas de um Kanaíma são:

Kanaíma

CON [4D+6], **FR** [4D+6], **DEX** [2D+6], **AGI** [4D+6]
INT [2D], **WILL** [2D+6], **CAR** [1], **PER** [4D+6]
#Ataques [3], **IP** 3, **PVs** 30 a 40
Garras (x2) 75/75 **dano** 2d6+bônus
Mordida 70/20 **dano** 1d10 +bônus

Habilidades Raciais

Faro Aguçado : Testa-se a Percepção. Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Ataques

Garras: 2d6

Presas: 1d6+4

Visão Noturna: Não pode-se enxergar na escuridão total, mas uma noite de luar se torna bem clara a visão da Onça. Teste-se a Percepção, que pode se tornar fácil em luars ou difícil em condições de chuvas ou neblinas (a cargo do mestre).

Senso de Equilíbrio: Qualquer escalada ou ação por um terreno estreito de uma boa altura se torna fácil. Testa-se a Agilidade ou Destreza (a que melhor for conveniente). Quedas também podem ser evitadas com testes de Agilidade (o dano de uma queda é reduzido pela metade, arredondado para cima).

Tribos

Jaguará (adaptado da língua tupinambá): Os guerreiros.

Estas onças observavam e treinavam os guerreiros tribais, e geralmente usavam-se de um treinamento árduo e pouco faziam questão de usar a força em qualquer julgamento. Atualmente tentam combater fisicamente os poucos demônios ou magos envolvidos na devastação o uso indevido do território florestal.

Formas :

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 8, Dex -6, Per + 4
Fera : Con + 8, Fr+ 6, Agi + 6, Dex -3, Per + 4

Iawar (adaptado da língua tupinambá): Os feiticeiros.

Eram responsáveis pela tutela e observação dos pajés de cada tribo. Na colonização serão os principais caçados por padres visitantes da Inquisição européia na Amazônia.

Formas :

Onça : Con+ 4, Fr + 4, Agi + 4, Per + 8

Fera : Con + 6, Fr+ 4, Agi + 6, Per + 8

Poderes Jaguar

Membros do povo Jaguar recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Jaguar mais 2 por nível. Para se comprar um poder nível dois deve-se antes possuí-lo no nível 1. O custo de um poder é igual seu nível.. Logo um Jaguará para ter **Poder do Caçador 5 (espírito da caçada)** teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Agilidade

Nível 1: permite ao jaguar fazer 2 ataques na mesma rodada, combinando garras e presas.

Nível 2: Permite ao Jaguar Fazer 3 ataques na mesma rodada, combinando garras e presas.

Aumento de Atributos

É a capacidade sobrenatural de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: bônus de +3 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Garras Afiadas

Nível 1: +1 no dano.

Nível 2: +2 no dano.

Nível 3: +4 no dano.

Nível 4: +6 no dano.

Nível 5: +8 no dano.

Poder de Predador (Apenas Jaguará)

Nível 1: (cheiro de medo) Permite ao Jaguar identificar as emoções de um alvo através de um teste de PER.

Nível 1: (Andar em silêncio) Permite ao Jaguar abafar o som de seus passos, mesmo correndo, através de um teste de AGI.



Nível 2: (marca da morte) Permite ao Jaguar identificar o ponto fraco de um alvo através de um teste de PER.

Nível 3: (Marca de caça) O jaguar marca o cheiro da Vítima, podendo caça-la em um raio de 20 Km.

Nível 4: (urro aterrorizador) o Jaguar emite um rugido que paralisa a vítima de medo, exige um teste de Will X Will para que ela possa se aventurar a sair de um círculo de 10m. Todas as ações da vítima se tornarão difíceis.

Nível 5: (espírito da caçada) O jaguar coordena um grupo de até 5 felinos que cercarão a vítima, impedindo sua fuga.

Presas Afiadas

Nível 1: +1 no dano.

Nível 2: +2 no dano.

Nível 3: +4 no dano.

Nível 4: +6 no dano.

Nível 5: +8 no dano.

Sombra da Lua (Apenas Iawar)

Nível 1: (Sombras da Noite) Permite ao Iawar desaparecer completamente na escuridão. Qualquer um que o esteja procurando deve fazer um teste difícil de PER.

Nível 2: (Andarilho inexistente) Permite ao Iawar, mover-se sem fazer qualquer ruído ou deixar rastros.

Nível 3: (visão dos mortos) Permite ao Iawar ver o mundo dos mortos sobreposto a terra.

Nível 3: (Andar pelos Sonhos) Permite ao Iawar invadir a noite os sonhos de alguém, e se comunicar com esta pessoa.

Nível 4: (Criador dos Sonhos Noturnos) permite ao Iawar tecer os sonhos de uma pessoa, controlando todas as imagens e sons.

Nível 4: (Sinais de Fumaça) Permite ao Iawar ter profecias através da fumaça de uma fogueira. Estas profecias se manifestarão em símbolos que o Iawar deverá decifrar.

Nível 5: (Conversar com espíritos) Permite ao Iawar invocar e conversar com espíritos que habitam a Floresta



Mojús

“Não me diga o que fazer ! Seu mundo é menor que seu orgulho, por isso não me provoque. Meu ódio pode ter dimensões que você não pode medir.”

Não é raro. Mas também não é comum. Quando um viajante do de outra parte do Brasil(qualquer pessoa de fora da Amazônia pode ser chamada de “pessoa do sul”) que passe pelos interiores do Norte vai ouvir uma ou mais histórias sobre pessoas “encantadas”. A falta do termo “Maldição” pode levar ao contador se referir a um Homem – Cobra como “Encantado”. Todos os Homens-Cobra referem-se a Norato como seu criador, pois teria sido o primeiro amaldiçoado, agora por que e por quem ? Não se sabe ... Alguns tentam tecer teorias de que com a chegada de alguns bruxos estrangeiros à região, Tupã se viu na necessidade de criar um exército capaz de expulsá-los. Outros dizem que poderosos bruxos amaldiçoaram um homem nativo(Norato) como experiência, e este por sua vez sem controle e noção sobre o poder que tinha, criou os outros como ele, depois de aprender como seus criador como usar a mágica ritualística.

Estaria a Escola de Tenebras envolvida nisso ? Poucos vivem nas grandes cidades, as moradas no interior são mais aconchegante para as cobras, e o barulho das cidades é muito incômodo para aqueles que sempre são rotulados como “venenosos”.

Os Mojús não possuem subdivisões. Poucos permanecem juntos por muito tempo, mas nenhum gosta de viver na solidão. Quando Muitos Mojús se juntam é porque algum ritual está para acontecer, geralmente este ritual é de adoração a Norato; a Grande e Primeira Cobra Amaldiçoada.

As Cobras são das mais diversas etnias(forma humana). Cada uma se adapta a religião que abraça, logo nem todos os Mojús servem ou acreditam em Tupã. Mas todos possuem uma forma de reconhecer Norato (ele pode vir com outros nomes) como o primeiro a passar a Maldição.

Todos são humanos infectados pelo veneno de outro Mojú, logo não existem Raças. Geralmente o “Pai” do novo Mojú o ensina por longos meses

sobre as culturas das Cobras(seus rituais e poderes) e depois desaparece deixando o jovem à sua vontade de conhecer o mundo com seus novos dons.

Na forma de Cobra os Mojús lembram as grandes jibóias. Na forma de Fera perdem-se as pernas e um longa cauda surge, mas os braços e o tronco permanecem e a cabeça humana é substituída por uma de grande cabeça de cobra.

Diferente dos outros metamorfos, os Mojús(além de se transformarem por vontade própria com um teste de Constituição) se transformam em Fera toda vez que são enfurecidos ou levados a seus limites(como estar por alguns PV's para morrer, etc.)

Cobra : Con + 4(IP 2), Fr + 4, Dex – 5, Agi + 4, Per + 4, Car - 4
Fera : Con + 5(IP 4), Fr + 5, Agi 5, Dex -, Per 5, Car - 5

Habilidades Raciais:

Resistência Aquática : Permite ao Jacaré ficar por debaixo d'água pela sua pontuação de Constituição equivalentes a minutos, dividida pela metade arredondada para baixo. Para isso um teste de Constituição(normal) é necessário.

Sangue Frio: O personagem pode se adaptar facilmente à mudanças climáticas bruscas. Para ele, não existe o conceito de calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada seu corpo. Ele não soa, não treme de frio e pode estar em um lugar de altas ou baixas temperaturas sem mudar seu modo de respirar, se sentir cansado ou ofegante

Olhos da Serpente : O Mojú pode enxergar bem melhor que o normal. Sua Percepção fica + 3, mas um curto período de tempo(10 minutos). Para isso um teste de Constituição(normal) é requerido.

Resistir a Venenos : Pode resistir a qualquer tipo de intoxicação natural ou causada por ervas florestais(Testando-se a Constituição). Intoxicação química ou de qualquer substância inorgânica tem seus efeitos normais(como em qualquer ser humano).

Maldição de Norato : O Mojú passa sua maldição a diante. Para isso ele precisa morder seu alvo na forma de cobra e testar sua Constituição(- 15). Alguns humanos que não são transformados simplesmente ficam envenenados, outros com poderes sobrenaturais não se transformam.

Obs. : Só mortais podem ser transformados. Algumas mágicas podem desfazer a maldição.

Aprimoramento

Serpente Venenosa

2 ponto: A maior parte dos Mojús possuem sua natureza animal como cobras constritora (normalmente Jibóias ou Anacondas), este aprimoramento permite que a forma animal do Mojú assuma uma Jararaca, Urutu, Cascavel, Coral, com seus respectivos venenos.

Sanguinis

Pela Maldição de Norato, os Mojús precisam acumular Sanguinis, que utilizam para manterem-se vivos e ativar seus poderes. Um Mojú pode acumular até 10 Sanguinis, comendo carne crua e de preferência viva, na proporção de 1 sanguinis para cada 3 PVs da Vítima. Um mojú perde 1 ponto de Sanguinis por dia, se o sanguinis chegar a 4 ou menos o Mojú enlouquecerá e atacará a primeira criatura viva que estiver na sua frente (teste de Will para resistir), ao chegar a 0 sanguinis o Mojú morrerá. Qualquer Sanguinis acumulado acima de 10 provocará deformações corporais, como dilatação do abdômen. Os poderes são ativados com o gasto de 1 sanguinis por nível de poder.

Poderes Mojús:

Mojús recém criados recebem 2 pontos para comprar poderes Mojús mais 2 por nível. Para se comprar um poder 2 dois deve-se antes possuí-lo no nível 1 e pagar mais 2 pontos e assim consecutivamente. Logo um Mojú para ter **Atração Ofíδια 5 (loucura ofídica)** teria de no mínimo ter gasto 15 pontos e estar no 8 nível.

Peçonha

Nível 1: A mordida do Mojú, ou Saliva esguichada por uma válvula abaixo da língua envenena a vítima. O veneno causa 1d6 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.



Nível 2: O veneno causa 1d6+3 de dano e deixa a vítima atordoada durante sua próxima rodada.

Nível 3: O veneno causa 1d6+6 de dano e exige um teste de CON para evitar uma debilitação (a peçonha causa um torpor e deixa uma pessoa em estado de terror catatônico, impedindo-o de se mover até o veneno ser extraído do corpo).

Regeneração

Nível 1: o Mojú regenera 1 PV

Nível 2: o Mojú regenera 2 PV

Nível 3: o Mojú regenera 4 PV

Nível 4: o Mojú regenera 6 PV

Nível 5: o Mojú regenera 12 PV

Atração ofíδια

Nível 1: (olhar aterrorizante) O olhar do Mojú atrai ou paralisa qualquer um que olhe para ele (a

vítima pode fazer um teste de WILL para resistir).

Nível 2: (Voz de cascavel) A Voz do Mojú assume um sibilar aterrorizante, que aumenta o poder de intimidação do Mojú, testes de manipulação se tornam Fáceis.

Nível 3: (Presença assustadora) A simples presença do Mojú causa um incomodo em todos que estão próximos, Qualquer um que planeje algo contra ele deve passar por um teste de WILL para conseguir coragem de se manifestar contra ele.

Nível 4: (olhar hipnótico) O Mojú pode escravizar literalmente a mente de sua vítima, apenas com um olhar, e controlá-la através de telepatia.

Nível 5: (loucura ofíδια) A Visão Mojú causa uma repulsa irracional, que pode enlouquecer a Vítima. Ela passa por um teste de Will, se falhar, ganha um aprimoramento mental negativo.



Benção e Maldição

Segundo as lendas contadas pelos Homens-Jacaré, os lobisomens-guará –ou Guarás de Licaon um dia. Conta-se que quando Zeus baniu Arcádia da Terra para os Reinos Espirituais, os filhos de Licaon, que haviam sido transformados em lobisomens e vampiros, foram expulsos de Licânia e condenados a vagar pela Terra até que a maldição fosse quebrada. Os Filhos de Licaon agora estavam abandonados à própria sorte, não tendo mais ninguém além de uns aos outros. Passaram então a vagar pela Península Balcânica e norte da África. Alguns, entregues a loucura, atacavam transeuntes como uma afronta aos deuses, sendo caçados e mortos por pretensos heróis. Nos anos que se seguiram, os Filhos de Licaon se estabeleceram nos arredores da Grécia, num lugar conhecido como o Vale dos Lobos, onde viveram e formaram suas primeiras famílias. Graças a seu territorialismo e paranóia, qualquer um que se aproximasse daquela região era exterminado, o que tornou os Filhos de Licaon grandes inimigos de qualquer entidade sobrenatural que por ali passasse.

Em certa noite, os mais antigos entre eles sentiu uma presença aterradora, que se aproximava cada vez mais. Todos os guerreiros e magos tribais entre os Filhos de Licaon se colocaram em posição de batalha e, com fúria nos olhos e armas em punho, confrontaram o inimigo: uma besta escarrada de Infernun. Um violento combate se iniciou e nem mesmo os mais poderosos entre os Filhos de Licaon puderam deter a fera. Vendo o que se passava, Gaea, a avó divina de Zeus e deusa da vida, teve pena daqueles a quem seu descendente havia amaldiçoado e lhes lançou sua benção. A partir de então, o combate sofreu uma reviravolta e os lobisomens e vrikolakas finalmente venceram o demônio. Aquela criatura era apenas um arauto, um aviso do que estava por vir. Aquela criatura era um arauto de Tenebras, um mundo destruído onde criaturas de poder inconcebível tramavam contra a vida.

Naquele momento, Gaea propôs uma aliança aos Filhos de Licaon: eles teriam a sua benção enquanto jurassem lealdade e a protegessem.

Alguns aceitaram a aliança de bom grado, mas a maioria pensava muito diferente...

A Mensagem de Selene

A partir de então, os Filhos de Licaon entraram em uma pequena briga interna. Continuavam protegendo um território fixo de qualquer criatura, sobrenatural ou não, que por lá aparecesse. Os Filhos de Licaon sabiam que a ameaça de Tenebras era grande mas os vampiros vrikolakas faziam questão de recordar em que acordos com deuses resultavam, referindo-se à maldição de Zeus. Logo, a ameaça das criaturas de Tenebras ia sendo esquecida e os Filhos de Licaon tocavam suas vidas “normalmente”.

Porém, sete dos cinquenta lobisomens, entre aqueles que ainda viviam na Terra, dedicaram-se de corpo e alma à servir Gaea e lutar contra a ameaça de Tenebras. Como todos os outros Filhos de Licaon eram contra essa subserviência aos deuses, os sete lobisomens realizavam suas caçadas apenas à noite. Nessas ocasiões, rumavam para cidades e atacavam às bruxas adoradoras de Luvithy e aos magos servos de Tenebras. Com algumas bênçãos de Gaea, obtinham sucesso na maioria das caçadas, embora um dos sete tenha perecido em uma delas.

Alguns anos depois, quando a convivência entre os Filhos de Licaon começava a se tornar insuportável e eles iniciavam um cisma pela Europa, os lobisomens servos de Gaea foram descobertos pelos vrikolakas. Acusados de traição, o grupo foi caçado como inimigo e ameaça ao Povo.

Os servos de Gaea permaneceram por algum tempo nas imediações da Grécia Antiga e caçando os adoradores de Tenebras. Porém, a ameaça dos outros Filhos de Licaon tornava-se cada vez mais iminente e logo, eram mais um inimigo com quem deveriam se preocupar. As ações desses lobisomens tão dedicados a servir Gaea despertou a atenção de uma outra deusa. Era Selene, a deusa grega da lua que percorria o céu depois que seu irmão Hélio desaparece no horizonte. Por agirem sempre à noite, Selene podia acompanhar algumas de suas ações,

embora permanecesse a maior parte do tempo em Arcádia.

Um dia, quando todos dormiam, Selene os teria reunido em um sonho e disse:

“Vocês são guerreiros fiéis, que não se deixam corromper ou desviar. Mesmo com toda a loucura cometida por seus irmãos, vocês se mantêm fiéis e diligentes a seus verdadeiros objetivos. Não desejo que essa pureza se perca. Assim, enquanto os outros Filhos de Licaon se mesclam aos Rom, a partir de hoje vocês devem defender os homens do Mundo-Morto, assim como outras vítimas de injustiças e perseguições –e, no momento, isso significa agir contra teus irmãos e salvar os filhos da Terra. Para que sua irmandade seja reconhecida em todo o mundo, e para que vocês saibam que este sonho foi real, eu concedo a vocês uma crina negra como a noite que será seu campo de batalha. E vocês serão conhecidos por todos como os Guerreiros Calados.”

Os vrikolakas afirmam que nunca houve um bando com este nome, mas a verdade é outra... De acordo com lendas por poucos lembradas e há muito esquecidas, os Guerreiros Calados que lutavam por Gaea com o apoio de Selene enfrentaram sérios problemas. Além de se preocupar com os servos de Tenebras e com a recém formada Ordem de Luvithy, eles eram constantemente atacados pelos seus próprios irmãos, os vrykolakas e demais Filhos de Licaon. Depois de alguns meses restavam apenas três Guerreiros Calados que, mesmo em notória desvantagem, continuavam a servir Gaea. Selene então lhes estendeu a mão e lhes mostrou uma terra distante. Era quente, úmida e cheia de vida. O verde imperava nas paisagens e as civilizações que ali viviam começavam a se formar. Segundo Selene, aquele era o paraíso prometido aos Guerreiros Calados, uma recompensa dos deuses por sua devoção. Mas que não pensassem que as lutas haviam acabado: aquela terra, apesar de cheia de vida, era extremamente selvagem e oferecia tantos perigos quanto fosse possível para testar a sobrevivência de seus habitantes.

Os Guerreiros Calados então deram as mãos a Selene e, quando despertaram, não estavam mais em seu covil de pedra. Estavam cercados por árvores, animais e o som de queda d'água era ouvido à distância. Porém, havia algo mais os cercando. Eles não estavam sós...



Um novo começo

Chegando em terras desconhecidas, a primeira providência dos Calados foi desligar-se do sangue de Licaon. Para isso, pediram pela ajuda das divindades locais, adoradas pelos povos nativos. Espantosamente, os deuses aqui encontrados eram parecidos, em muitos aspectos, aos deuses gregos, como era o caso de Tupã/Zeus. A própria Selene existia aqui, mas com o nome de Jaci e a forma de um belo guerreiro.

Jaci então uniu os Guerreiros Calados a um outro animal que aqui vivia, chamado pelos nativos de guará (do dicionário Tupi: guará ou aguaraçu é um grande mamífero que vive nos cerrados e pampas). Como marca dessa união, os Guerreiros Calados poderiam assumir a forma do guará e o guará passaria a ter a crina negra, marca dos Calados.

Jaci então escolheu alguns homens entre os melhores caçadores e pagés das tribos Com o passado e os Filhos de Licaon deixados para trás, os Guarás podiam então começar uma nova vida, em aliança com os deuses e povos locais.

Porém, ainda haviam outros metamorfos que não gostaram nem um pouco de saber que seu território havia sido invadido...

A expansão dos Guarás foi demorada e muito difícil. A disputa por territórios contra outros licantropos (em especial com os Jaguar) foi intensa e os Guarás acabaram por adotar como área a região dos cerrados. Hoje, esta região corresponde a do Piauí ao Rio Grande do Sul, além do Paraguai e Argentina. A relação com outras raças era muito limitada, sendo que nenhuma das raças de licantropos tinha o costume de se aliar. Talvez este tenha sido seu pior erro. Pouco tempo depois, corriam pelas matas a notícia de que homens estrangeiros surgiram no norte, batizando o maior rio da região com o nome do seu rei (algo como Salomão ou Solemões.... os Homens-Jacaré nunca lembram direito...), outros vinham de terras frias muito mais distantes do que qualquer um poderia imaginar. Mas a pior das invasões se deu no século XVI. Homens brancos vindos da Europa declararam-se os donos da terra. Os europeus então saquearam, destruíram e escravizaram.

Nenhuma das raças de licantropos estava preparada para enfrentar um inimigo tão poderoso

e cada batalha perdida era sentida com pesar pelos homens-fera. Nos piores casos, alguns licantropos chegaram ao ponto de dar às costas aos deuses e jurar lealdade à corte européia.

Mas aquela era uma batalha da qual os Guarás não fugiriam. Então eles lutaram, combateram os europeus em notória desvantagem mas provaram de uma vez por todas que eram tão merecedores de viver naquela terra como qualquer outro licantropo. As batalhas duraram até o dia em que não se ouvia mais histórias de homens-lobo na Terra de Santa Cruz. Seria aquele o fim dos Guarás?

Após a investida dos europeus contra os povos indígenas, os lobisomens-guarás deixaram de ser vistos no Brasil por um bom tempo. Novamente visando a própria sobrevivência, os Guarás viviam escondidos, intervindo apenas em casos extremos que envolviam a sobrevivência de tribos, criaturas e portais para Inferno Verde (os Nodos de Spiritum). Eles haviam escapado da guerra contra os missionários portugueses mas não puderam escapar dos feiticeiros Asima.

Nas décadas que se seguiram, os feiticeiros africanos buscavam pelos nodos guardados pelos povos-fera e várias vezes houveram combates diretos. Os que mais sofreram com isso foram, sem dúvida, os Guarás. Vítimas de sucessivas maldições lançada pela magia voodoo, eles tiveram sua natureza modificada. Mesmo após os combates contra Asimas, travados no interior do Brasil, os povos-feras triunfaram e mantiveram a soberania sobre seus nodos, com exceção dos Guarás. Num último esforço, eles selaram a passagem do node de grande pântano. Agora sem uma “pátria”, a sobrevivência dos Guarás se encontra (mais uma vez) severamente ameaçada.

Características

Como característica mais marcante, o Guará é solitário. Embora tenham adotado uma formação tribal semelhante à indígena, isso só é efetivo com relação à hierarquias e funções. Para cumprir missões, proteger nodos ou mesmo estabelecer laços de amizade, prefere a companhia de outros Feras ou meio-guarás. Durante a guerra contra os asimas, os Guarás abandonaram as tribos indígenas e passaram a se organizar em tribos de Guarás e meio-guarás, embora isso não signifique união entre eles.

Se dividem em quatro tribos, cada uma com uma função:

Ituboré: Se infiltraram na sociedade humana e buscam preservar a espécie através de manobras políticas e influência executiva. São tidos como traidores pelos Tupã-Cuí e Sombras da Mata.

Tupã-Cuí: São a força de elite dos Guarás, que combateu bravamente os conquistadores e asimas. A maioria prefere viver na forma animal, em contato com a natureza, assumindo a forma humana quando faz-se necessário em batalha. Além de guerreiros selvagens, os Tupã-Cuí são servos fervorosos de Tupã.

Anque: A mais rara das tribos, sendo seu número estimado em 30 membros. Desde a sua chegada, estabeleceram-se na região onde hoje fica o Peru, onde aprenderam os fundamentos da magia com os xamãs Incas. São os guardiões de Arcádia, os únicos Guarás capazes de usar magia e abrir portais a partir de nodes.

Sombras da Mata: Formada recentemente por remanescentes de três tribos extintas após a chegada dos europeus. Estes Guarás adotaram táticas de guerrilha e vivem escondidos (apesar do nome) em grandes centros populacionais. São furtivos e traiçoeiros, acreditando que o único destino de seus inimigos é a morte.

Fisicamente, suas formas humanas tendem a possuir braços e pernas finos e nariz alongado, lembrando o guará. Suas sobrancelhas, por mais finas que sejam, sempre se comunicam. Em alguns casos, ocorrerem excesso de pêlos pelo corpo e seus dentes são maiores. Com exceção dos Tupã-Cuí, todas as outras tribos permitem procriação com membros de outras etnias, resultado em vários mestiços.

Podem nascer do cruzamento entre guarás na forma humana e animal. Aqueles que nascem guarás na forma animal são normalmente encontrados aos dois anos, quando são levados e apresentados à tribo e a sua verdadeira natureza. Graças a uma maldição asimani, apenas o sétimo filho de um Guará pode se transformar num lobisomem. Alguns dos outros seis podem vir a manifestar poderes menores, sendo chamados de Meio-Guarás.

A forma animal é igual a um lobo-guará comum: esguio, patas e focinho pretos e finos, pêlo de



tonalidades avermelhadas e uma crina negra. A forma de Fera é semelhante ao lobisomem europeu, porém mais esguio e com pêlos de tonalidades variadas (de acordo com a cor dos cabelos da forma humana). É necessário um teste de Constituição para mudar de forma.

Guará : Fr -6, Con +6, Dex -6, Agi +9 e Per +6. Fera : Con +6, Fr +6, Dex -3, Agi +3 e Per +3. Presas1, Garras 1
--

Muarís

Se existem várias ameaças para a sobrevivência dos Guarás, pode-se dizer que os Mauri estão no topo da lista.

Criados por um antigo ritual de candomblé, ainda durante as batalhas entre asimas e Guarás, os Mauri formavam a frente de batalha. O ritual era chamado de Maldição do Lobo Negro e fazia com que o amaldiçoado se transformasse em Fera, mas apenas às sextas feiras a noite, sempre em uma encruzilhada.

Esta Fera, chamada de Mauri pelos Guarás, é incontrolável e ataca tudo o que vê pela frente. Em muitas áreas rurais, são comuns as lendas de ataques destes lobisomens amaldiçoados. Hoje eles são uma grande preocupação para os outros Guarás e seus inimigos mortais. Outra preocupação vem por parte de caçadores: apoiados em notícias de ataques dos Mauri, alguns Caçadores e magos desformados caçam tanto Mauris quanto Guarás.

Na forma humana, o Mauri sempre possuirá muito mais pêlos pelo corpo e, na forma de Fera, se mostrará como um imenso lobisomem negro e de olhos vermelho-sangue. Nesta forma, ele pode caminhar tanto com duas patas quanto com as quatro.

Mauri Típico

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [2D], AGI [4D+6] INT [2D], WILL [2D+6], CAR [1], PER [4D+6] #Ataques [3], IP 3, PVs 30 a 40 Garras (x2) 75/75 dano 1d6+bônus Mordida 70/20 dano 1d10

Combater um Mauri é muito perigoso: com um teste bem sucedido de DEX, um Mauri pode desarmar uma vítima. Eles não regeneram dano como um lobisomem típico, mas também não são especialmente vulneráveis a prata.

Mauirs têm aversão a Locais Religiosos (tendem a fugir o mais rápido possível de igrejas, monastérios, catedrais, etc).

Aprimoramentos

Meio-Guará

Durante a batalha contra os feiticeiros asima, no final do século XVI, os magos africanos realizaram um grande ritual que limitava a criação de novos Guarás. A partir de então, apenas o sétimo filho de um homem Guará com o mesmo/a parceiro/a poderia se transformar em Fera e lobo. Os outros seriam como humanos normais. Porém, descobriu-se que alguns deles poderiam desenvolver poderes menores, específicos da tribo de seu pai ou mãe.

1 ponto: Poucas características. Possui 1 ponto de Poder Ni-Guará (+1 por nível) e acesso apenas aos poderes disponíveis a Todas as Tribos.

2 pontos: Descendência marcante de um membro de uma tribo específica. Possui 3 pontos de Poderes Ni-Guará (+1 por nível) e pode comprar os poderes comuns a uma única tribo, definida durante a criação de personagem (além dos poderes comuns a Todas as Tribos).

4 pontos: O caso mais espetacular de hereditariedade de poderes. Por algum motivo, este indivíduo pode comprar QUALQUER poder Ni-Guará pelo qual possa pagar. São muito raros os descendentes com esta capacidade. Possui 3 pontos de Poderes Ni-Guará +1 por nível.

Meio-Guarás são aliados importantíssimos na batalha contra Tenebras, pois têm mais chances de se infiltrar na sociedade e acobertar as ações dos outros Guarás. No entanto, por mais importantes que sejam, os Meio-Guará costumam ser tratados com desdém pela maioria dos Ni-Guará.

Status

Um dos aprimoramentos mais importantes entre os Guarás, o Status define a sua função dentro do círculo. Um Ni-Guará sempre deve obediência e respeito a um outro de posto maior.

1 ponto: Curumim. Você é responsável por missões simples de espionagem e vigilância. Recebe um bônus de PER+1.

2 pontos: Caçador. Já é responsável pelo comando de missões de caça e extermínio, bem como guardar um território importante. Recebe um bônus de AGI+3.

3 pontos: Guardião. São os guerreiros responsáveis pela proteção de um lugar sagrado, de um bando de guarás mesmo de uma única pessoa importante. Recebe +1 Ponto Heróico por nível.

5 pontos: Morubixaba. Ou Cacique, é o chefe temporal de todos os guarás de uma área equivalente a uma região. Dependendo de onde está se passando a campanha, este nível pode ser proibido para Personagens Jogadores.

5 pontos: Pajé. O chefe espiritual dos Ni-Guará, misto de sacerdote, profeta e médico feiticeiro. Todo Pajé pode realizar um Ritual de Cura. Este Ritual cura 1d6 Pontos de Vida por nível do personagem, uma vez por dia.

Origem Lupina

-2 pontos: Ao contrário dos Guarás que nascem e vivem entre humanos (e que se transformam pela primeira vez na adolescência), você nasceu entre lobos e viveu como um até os dois anos, quando passou pela primeira transformação. Acolhido por alguma das tribos, você tenta se adaptar. Todas as perícias baseadas em INT têm valor inicial zero, qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral. Perícias como Ler e Escrever são impróprias para ele. Além disso, os hábitos e utensílios usados pelas pessoas causa sensação de desconforto e até mesmo uma certa raiva.

Ituboré

Descendentes da tribo indígena Temiminó, os Ituboré são os Guarás urbanos. Os Temiminó ocupavam a ilha do Governador, na baía de Guanabara, e o sul do Espírito Santo. Inimigos dos Tamoios, aliaram-se aos portugueses. Sob liderança de Araribóia, foram decisivos na conquista do Rio.

Eram 8 mil na ilha e 10 mil no Espírito Santo. Graças à antiga aliança com os portugueses, estes Guarás acabaram aderindo à cultura do homem branco e abandonaram a tribo Temiminó à própria sorte.

Entre os outros Guarás, são os mais adaptados à vida “civilizada” e têm a função de cuidar da área política da preservação dos lobos-guará e de áreas



selvagens buscando influência na no governo geral e na companhia de Jesus. Graças ao fato de estarem se distanciando cada vez mais das tradições indígenas e dos deuses das matas, os Ituboré são considerados traidores corrompidos por alguns Guarás. Mesmo assim, por algum motivo obscuro, os Ituboré desenvolveram poderes exclusivos envolvendo o extinto selvagem.

Tupã-Cuí

Descendentes dos guerreiros da tribo dos Aiamoré, os Tupã-Cuí são a “Força de Elite” dos Guarás. Seus antepassados, os Aiamoré, viviam no sul da Bahia e norte do Espírito Santo. Grandes corredores e guerreiros temíveis, forma os responsáveis pelo fracasso das capitânicas de Ilhéus, Porto Seguro e Espírito Santo. Só foram vencidos no início do século XX. Eram apenas 30 mil.

Esses Guarás preferem viver junto às comunidades indígenas, evitando contato com a sociedade e preservando antigos costumes. Graças a isso, recebem poderes diretamente de Tupã. Nutrem uma profunda antipatia pelos

Ituboré, cuja tribo antecedente se aliou aos europeus.

Aunque

Segundo histórias dos Homens-Jacaré, os misteriosos Anque eram ligados aos Incas, vivendo na região hoje correspondente ao Peru, Equador e norte do Chile. Com arkanita Nanco Cápac, o primeiro rei dos Incas, os Anque teriam aprendido os fundamentos da magia. Ajudaram Pachacutec a expandir seus domínios, atuaram como guardiões dos imperadores Incas, conhecidos como filhos do Grande Sol e prestavam culto do deus criador Viracocha. Porém, com a invasão dos europeus sob o comando de Pizzaro, a sociedade Inca foi totalmente destruída em 1553. Sem rumo, os Anque se espalharam pela América, por onde vagam até hoje. Todos os descendentes dos Anque possuem semelhança com os índios Incas: estatura pequena, pele amorenada, quase imberbes, cabelos lisos e pretos.

Mesmo vivendo dispersos, os Anque sempre contam com representantes nas áreas mais influentes do país. São a mais rara das tribos, sendo seu número atual estimado em 40 membros. Com contatos entre os Filhos de Anúbis, são os guardiões e “porteiros” do sobrenatural –atualmente os únicos Guarás capazes de usar magia, acessar Arcádia e Spiritun.

Por sua óbvia utilidade, os Anque são muito requisitados e apreciados entre os Ni-Guará e outras criaturas incapazes de acessar outros planos. No entanto, eles nunca podem permanecer muito tempo no mesmo lugar, pois são aberturas vivas na realidade; cada vez que um Anque dorme, deve fazer um teste de WILL difícil: se obtiver sucesso, 1d6 entidades escaparão da Arcádia. Depois de permanecer no mesmo lugar (limitado a uma área de 10km de raio) por três dias, o teste de WILL é feito como normal.

Sombras da Mata

Descendentes da tribo Goitacá, que ocupava a foz do Rio Paraíba. Eram tidos como os índios mais selvagens e cruéis do Brasil, encheram os portugueses de terror. Grandes canibais e intrépidos pescadores de tubarão. Eram cerca de 12 mil.

As batalhas perdidas para os europeus fizeram com que os Guarás desta tribo se ocultassem entre os brancos. Esses Guarás adotaram táticas de guerrilha contra tudo que consideram “inimigo”; vivendo escondidos (apesar do nome, atualmente muitos estão infiltrados nas cidades, escolhendo a identidade mais discreta para cada missão). Furtivos ao extremo, eliminam seus alvos com frieza e determinação. São eles quem fazem o chamado “serviço sujo”.

Poderes Guará

Assim que passa pela primeira transformação, o Guará recebe 3 Pontos de Poderes Guará. Cada nível alcançado por um lobisomem (contando do 2º nível em diante) dá a ele mais um Ponto de Poder Guará. Assim, um Guará da tribo Ituboré de nível 5 possui (3+4) 7 Pontos a serem gastos com Poderes Ni-Guará. Para obter um poder no nível 2, é necessário que o lobisomem tenha pelo menos um poder deste tipo no nível 1, e assim por diante.

Aumento de Atributos (Todas as Tribos)

É a capacidade sobrenatural dos lobisomens de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: bônus de +3 pontos em Percepção. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Força Elemental (Tupã-Cuí)

Nível 1: (Criar Elemento) O Guará pode criar uma pequena quantidade de um dos quatro elementos básicos -fogo, ar, terra ou água. Desta forma, um Guará pode reabastecer o suprimento de ar numa sala vedada, fazer uma pedra jogar-se contra alguém, fazer fogo sem fósforos ou madeira, ou encher uma banheira sem precisar de uma fonte ou de canos. Não se pode criar metais preciosos (especialmente a prata), bem como gases letais ou ácido.

Nível 2: (Força dos Elementos) O Guará se concentra durante um turno e faz um teste de WILL (fácil em florestas intocadas, normal em

campos abertos e difícil em cidades). Se obtiver sucesso, ele terá conjurado a força dos elementos para seu interior, aumentando sua Força e +5 durante 3d6 rodadas (ou uma cena).

Nível 3: (Poeira) Com um teste de WILL, o Guará cobre com poeira mágica uma área de sua WILL m². Uma ventania levanta a terra e faz cair esta poeira estranha (mesmo que não exista terra no local). O Guará pode se movimentar livremente nessa área, mas todos os outros farão suas ações como difíceis. Magias sofrem um redutor de -1 em seus Caminhos na área afetada, que durará até o final do combate. A areia ainda pode ser afastada por chuvas ou ventanias muito fortes, naturais ou mágicas.

Nível 4: (Invocar Elemental) O Guará é capaz de invocar, à sua escolha, um dos quatro elementais clássicos –terra, ar, água e fogo. Por serem criaturas inteligentes, elementais são propensos a desobedecer invocadores fracos e tentar e até mesmo atacá-los em busca de liberdade. Um elemental terá:

CON 3D, FR 4D, DEX 2D, AGI 3D
INT 3D, PER 3D, WILL 3D, CAR 1D-3
Pontos de Vida: FR+CON/2
Atq. [1] Ataque Elemental 50% Dano: 3d6



Além disso, o elemental terá alguns poderes adicionais, dependendo do elemento pertencente:

Ar: Pode voar e ficar invisível.

Água: Pode atravessar frestas mais finas e regenerar 1 PV a cada dois turnos.

Fogo: Queima ao toque (aumente o dano do ataque elemental em +2d6)

Terra: Uma criatura rochosa e lenta, mas difícil de se ferir. AGI cai em -2D e recebe IP 6.

Nível 5: (Dom dos Elementos) O Guará pode invocar a força primitiva da própria Gaea, desta forma comandando os espíritos dos elementos, sendo capaz de fazer com que aflorem, ondulem e até mesmo tragarem seus inimigos. Este dom invoca o espírito do elemento, não apenas a matéria bruta. Para isso, o guará deve vencer uma disputa de WILL vs. 3D (do elemento). Caso obtenha sucesso, poderá controlar um grande volume de ar, água, fogo ou terra – aproximadamente 20x20 metros cúbicos, com FR 5D e capaz de causar até 3d6 de dano em todos os que estiverem na área.

Nível 5: (Fogo de Boitatá) O guará se torna imune aos efeitos prejudiciais do fogo natural, embora chamas artificiais (gasolina, napalm...) ainda possam feri-lo. Além disso, ele se torna capaz de incendiar algumas partes de seu corpo (normalmente a crina negra) como as garras e a mandíbula (aumente o dano em +2d6).

Forma Intermediária (Todas as Tribos)

Nível 1: É certo que existem mais Meio-Guarás e que Guarás legítimos são especialmente raros. No entanto, como explicar tantas lendas sobre lobisomens? E mais, como explicar o fato de que os lobisomens dessas lendas são como homens normais, só que mais peludos e apenas com alguns traços animais? A verdade é que muitos Meio-Guarás (e alguns Ni-Guarás) podem assumir uma forma intermediária. Esta forma teria:

Con +3, Fr +3, Agi +3, Int -3, Car -3; Garras 1 e Pêlos 1

Se bem disfarçada, um guará nesta forma pode se passar por um homem.

Garras (Todas as Tribos)

Transforma as mãos do Guará em verdadeiras garras de lobo. Este poder pode ser usado tanto na forma humana quanto nas formas de lobo e

lobisomem. Os ataques com garras são feitos com a perícia Briga.

Nível 1: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d10 + bônus por Força de dano.

Nível 3: 2d6 + bônus por Força de dano.

Nível 4: 2d10 + bônus por Força de dano.

Inspirar Terror

Nível 1 (Todas as Tribos): (Intimidar) Seu personagem é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através de olhares intimidantes, urro ou até rosnar mais bem elaborado. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 3 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 2 (Todas as Tribos): (Rosnado) Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 5 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3 (Todas as Tribos): (Urro) Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 7 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3 (Ituboré): (Uivo Sombrio) Com um uivo, o Guará faz um teste de Intimidação. Caso tenha sucesso, quem estiver na região em um raio de 20m devem fazer um teste de WILL. Em caso de falha, os afetados ficarão intimidados e todos os seus testes serão tidos como difíceis (metade do valor normal).

Nível 4 (Sombras da Mata): (Aura do Medo) Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 10 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Instinto Selvagem (Apenas para os Guarás que nasceram e viveram entre lobos)

Ao contrário dos outros, este poder não é ensinado exclusivamente por nenhuma tribo, mas sim pelos próprios lobos-guará. Para desenvolver estes poderes, o personagem precisa possuir o Aprimoramento Negativo Origem Lupina.

Nível 1: (Contato Simples) É possível que o Guará estabeleça um elo telepático com canídeos

(lobos, cães, etc...). Ele pode obter informações deste tipo de animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

Nível 2: (Comando Simples) O personagem pode dar ordens simples ao animal (como “ataque-o” ou “siga-me”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: (Comandos Complexos) O personagem pode dar ordens mais complexas ao animal (como “vasculhe o local e traga a arma para mim” ou “espere aqui e ataque o primeiro que passar”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: (Guardião do Guardiã) Sempre que se encontra em perigo mortal, o Ni-Guará pode ouvir um uivo distante de um guará, avisando-o do perigo. Para ouvir, é necessário um teste de PER (difícil, caso ele esteja numa cidade).

Nível 4: (Chamado do Perigo) O Guará mantém um contato telepático com outros Guarás do local podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Ni-Guarás que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado (através de um contato psíquico ou sonoro).

Nível 4: (Forças Passadas) Após se concentrar e ser bem sucedido num teste de WILL, o Guará pode invocar a essência local para seu corpo. Se alguma coisa importante aconteceu naquele local (uma grande batalha, por exemplo), ele ganhará Atributos e Perícias adequados durante uma cena (3d6 rodadas). Subtraia o resultado dos teste de WILL da WILL do Guará. Do resultado, cada 5 pontos podem ser convertidos em 1 ponto de atributo ou +10% em alguma perícia.

Nível 5: (Marca da Sorte) O Guará desenha uma estrela na pele de outra criatura viva, testando WILL. Se fracassar no teste, o alvo não poderá receber a marca durante um mês e um dia. Em caso de sucesso, a marca nunca mais sairá. Mesmo que o receptor seja capaz de mudar de forma, a marca estará presente em qualquer forma que assumir. O indivíduo que possui essa marca pode anular um erro crítico a cada cena; essa benção NÃO é cumulativa.

Pêlos (Todas as Tribos)

O corpo do lobisomem é coberto inteiramente de pêlos, que lhe fornecem uma proteção especial. Este poder também pode ser usado na forma humana, mas a partir do segundo nível, os pêlos já adquirem uma característica mais animalasca.

Nível 1: O Guará faz crescer pêlos por todo o corpo, conferindo IP 2.



Nível 2: A mesma coisa, mas com camadas extras de músculos (FR +1). Confere IP 3.

Nível 3: O personagem já se parece com um lobo, chegando a cobrir seu corpo com pêlos de 3 cm de comprimento, que lhe conferem IP 4 e FR +2.

Poder de Spiritum (Anque)

Nível 1: (Comunicação com Espíritos) O Guará pode conversar com espíritos superiores ou de criaturas mortas a até um ano e um dia. Permite ouvir e ser ouvido pelo espírito em questão, mas isso não quer dizer que o espírito concordará em conversar com o Guará.

Nível 1: (Acesso a Spiritum) Entrando em transe, o Guará poderá vagar pelas regiões superficiais de Spiritum. Testes de Viagem Astral recebem um bônus de +20%.

Nível 2: (Acesso ao Inferno Verde) Permite ao Guará acessar a região de Arcádia conhecida como Inferno Verde, o lar dos deuses indígenas. Para isso, o Guará deve cavar um buraco no chão, que se transformará em um portal e permanecerá aberto por um número de turnos igual à WILL/3 (mas o Anque pode fechá-lo antes se desejar); enquanto o portal estiver aberto, qualquer criatura pode passar por ele (fazendo um simples teste de WILL). Este portal só pode ser aberto em nodes com pelo menos, poder 1 em Spiritum.

Nível 3: (Vôo de Arcádia) O Anque pode realmente voar a grandes velocidades em

Arcádia, chegando a 80 km/h. Ele apenas precisa ser bem sucedido num teste de WILL.

Nível 4: (Destruir Espíritos) O Anque é capaz de triplicar o dano que causa com as garras em espíritos, fazendo com que este urra de dor. Este poder pode ser usado uma vez a cada 7 dias e deixará marcas profundas no espírito.

Nível 5: (Portão da Lua) Fitando a Lua, o Anque pode teleportar-se para qualquer local que deseje. Para isso, deve testar PER. A dificuldade do teste varia conforme o local para onde deseja ir: Fácil para proximidades e locais bem conhecidos pelo Anque, Normal para cidades próximas e conhecidas pelo Anque, Difícil para lugares dos quais ele só ouviu falar ou viu imagens; e Muito Difícil para lugares totalmente desconhecidos ou extremamente distantes.

Nível 5: (Fundir com Espírito) O Anque pode fundir seu corpo com um espírito. Para isso, ele deve vencer uma disputa de WILL vs. WILL do espírito. Em situações tensas, o espírito pode tentar tomar o controle do Anque e uma nova disputa deve ser feita: caso o espírito vença, ele tomará o corpo do Anque para sempre. Após vencer três disputas, os dois estarão completamente fundidos. Uma vez que estejam fundidos, o Anque poderá usar os Pontos de Magia do espírito (3 PMs caso ele não seja um mago), utilizar-se de seus Atributos Mentais e perícias. Porém, Aprimoramentos negativos que afetem a mentalidade (Assassino Serial, Cleptomania, Fobias, etc...) também serão absorvidos pelo Anque.

Nível 6: (Grande Destruição Espiritual) Este poder só é ensinado aos mais hábeis e mais preparados Anque. O Guará pode invocar uma tempestade destruidora em Arcádia com algum objetivo. Para isso, ele deve ser bem sucedido num teste de WILL difícil para controlar a tempestade. Ela é capaz de destruir qualquer coisa (com exceção de divindades e espíritos iluminados, ainda que possa feri-los), e durará enquanto o Anque permanecer ali para mantê-la ativa. Após usar este poder, o Anque fica impossibilitado de usar qualquer poder ou mesmo mudar de forma durante um ciclo lunar.

Presas

O Guará possui seus dentes pontiagudos e perfeitos para dilaceração. Funcionam tão bem quanto garras.

Nível 1: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d10 + bônus por Força de dano.

Regeneração (Todas as Tribos)

Nível 1: o Guará regenera 1 PV a cada 1/2 horas.

Nível 2: o Guará regenera 1 PV a cada 15 minutos.

Nível 3: o Guará regenera 1 PV a cada minuto.

Nível 4: o Guará regenera 1 PV por turno.

Selva de Pedra (Ituboré)

Nível 1 (todas as Tribos): (Vira-latas) Incluído na categoria dos poderes desenvolvidos nas cidades pelos Ituboré, este poder pode ser adotado em qualquer tribo (embora os Tupã-Cuí o considerem desonrado). Cria um disfarce ilusório sobre a forma de lobo-guará, fazendo com que ele pareça um cão vira-latas comum. O uso de qualquer outro poder ou mesmo atacar cancela este poder.

Nível 1: (Entender Dispositivo) O Guará pode entender como funcionam as estranhas invenções humanas. Após observar o dispositivo por 1d6 turnos, o Guará saberá para que serve. Perceba que conhecer a habilidade de um dispositivo não dá a habilidade de manuseá-lo.

Nível 2: (Habitante Local) Este poder faz com a forma humana a mesma coisa que o poder vira-latas faz com a forma de lobo: torna o Guará indistinguível de qualquer mortal da cidade onde vive. Este poder não copia a aparência de ninguém, mas concede a perícia Subterfúgio 60%.

Nível 2: (Visão da Verdade) O Guará pode fazer qualquer criatura transformada ou disfarçada por uma ilusão reverter para sua forma verdadeira. Não tem efeito sobre as transformações dos Feras. É preciso uma disputa de WILL entre o Guará e a vítima.

Nível 3: (Rastrear) O Guará pode encontrar uma pessoa específica em sua cidade a qualquer momento. Ele se concentra durante dois turnos (não podendo ser incomodado nesse período) e então saberá a localização de quem procura. Para isso o Guará deve conhecer seu nome verdadeiro, seu rosto ou algo importante que essa pessoa tenha feito.

Nível 4: (Território) O Guará sabe de tudo que se passa num raio de PER x10m², dentro de sua cidade. Ele saberá sobre os estabelecimentos locais, os mendigos, e outros habitantes comuns do local. Com um sucesso num teste de PER, pode saber se há alguma criatura sobrenatural no perímetro.

Nível 5: (Fundir-se à Cidade) O guará está tão ligado á sua cidade que pode fundir-se aos próprios prédios e casas, atravessando paredes e se teleportando para qualquer lugar dentro do perímetro urbano.

Nível 5: (Lobo de Aço) Se transformar-se num simples cãozinho vira-latas causa reclamações, o poder Lobo de Aço gera verdadeiros ataques históricos entre os Tupã-Cuí. Este poder torna parte do corpo do Guará (em forma de Fera) metálico, oferecendo visão infra-vermelha, IP+2 e um aumento de 8 pontos em seus Atributos Físicos.

Sentidos Aguçados (Todas as Tribos)

Nível 1: O personagem pode ter UM dos cinco sentidos (visão, audição, paladar, olfato ou tato) aguçados. Para ter outro, é preciso comprar novamente este Poder. Todos os testes de Percepção relacionados ao Sentido escolhido devem ser reduzidos em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil e para um Teste Fácil não é preciso rolar dados).

Sentir o Sobrenatural

Nível 1 (Todas as Tribos): (Farejar Presenças) É dito que os animais podem sentir a presença de entidades espirituais com muito mais facilidade que os humanos. Assim, um personagem na forma de lobo pode realizar tal proeza. O Mestre deve fazer um teste difícil de PER em segredo e, em caso de sucesso, avisar ao personagem o que ele está vendo ou sentindo.

Nível 1 (Ituboré e Sombras da Mata): (Sentir o Mal) Com um teste de PER, o Ni-Guará pode sentir a presença de entidades malignas e pessoas mau intencionadas num raio de 40m².

Nível 2 (Todas as Tribos): (Sentir Presenças) O personagem pode detectar espíritos também na forma de lobisomem.

Nível 3 (Todas as Tribos): (Faro da Verdade) O Ni-Guará poderá sentir se a pessoa com quem conversa é um ser sobrenatural. Em caso da pessoa esteja tentando se disfarçar através de poderes não-mágicos, ela tem direito a um Teste de WILL contra INT do personagem para tentar enganá-lo.

Nível 4 (Ituboré, Anque): (Farejar Magia) Capaz de detectar resíduos mágicos em um local, sabendo dizer se uma magia foi ou está sendo empregada ali. No entanto, não sabe ao certo que magia é esta e nem a que Caminho pertence.

Sombras (Sombras da Mata)

Nível 1: (Corpo Sombrio) O corpo do Guará torna-se parte das trevas, e isso faz com que sofra menos dano. Cada nível comprado neste poder concede ao Guará IP +1 e Furtividade +10%. Pode ser usado em qualquer forma (humana, lupina ou lobisomem).

Nível 1: (Vulto) O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 50% e Furtividade 30%.

Nível 2: (Sombra) O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 70% e Furtividade 50%.

Nível 2: (Arcano) A presença do personagem em qualquer um lugar por qual ele tenha passado, é esquecida. Fotos com ele saem desfocadas, documentos sobre ele somem misteriosamente... Usado contra uma pessoa, o Ni-Guará deve vencer uma disputa de WILL vs. WILL do alvo: se for bem sucedido, essa pessoa esquecerá qualquer conversa ou mesmo que já esteve na presença do guará.

Nível 3: (Sombra Profunda) O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um perfeito caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 90% Furtividade 70%.

Nível 4: (Bichos das Trevas) Com um teste de WILL difícil ou da perícia Rituais (normal), o Guará poderá invocar estranhas criaturas presas às trevas. Estas criaturas parecem cobras, com bocas enormes e desproporcionais. Elas ficam presas às trevas de onde saíram e podem se esticar até cinco metros. Seus atributos são:

CON 12, FR 15, DEX 0, AGI 18

Para testes de **WILL** e **PER** use os valores do Guará, **INT** e **CAR 0**.

Pontos de Vida: 10

Atq. [1] Mordida 80%

Dano: 3d6+1 Esquiva 80%

O Guará poderá invocar um “bicho” para cada dois níveis como personagem que ele possuir.

Nível 5: (Andarilho das Sombras) O Guará pode entrar nas sombras e reaparecer onde quiser. Quando usado em combate, este poder confunde a todos. Se usado para percorrer grandes distâncias, o Guará pode percorrer até 10m por ponto de WILL.

Nível 5: (Garras do Vingador) Consiste em um grande ataque mortífero. O Guará se concentra

durante um turno e, no próximo, faz seu teste para acertar o ataque. Caso seja bem sucedido e após rolar o dano, multiplique este resultado por três. Independente de acertar ou não o ataque, este poder só poderá ser usado novamente depois de um dia.

Poderes da Fé (Tupã-Cuí)

Sentir Terra

Custo: 1 ponto

Tocando em um certo local e orando para os espíritos da terra, o Guará pode perceber se alguém passou por ali, para onde foi e a quanto tempo. Ele testa PER difícil ou Rastreo. Não funciona sob asfalto.

Garras Trovejantes

Custo: variável

As garras do Guará podem causar mais dano devido às energias que passam por ela. Cada ponto de fé gasto aumenta o dano em +1.

Medo Verdadeiro

Custo: variável

O Guará pode demonstrar a verdadeira extensão do poder de Tupã paralisando de medo um inimigo durante um número de turnos igual à quantidade de pontos de Fé gastos. A vítima tem direito a um teste de WILL. Se for mal sucedido, ficará acuado e incapaz de atacar, apenas de se defender ou fugir.

Grito de Tupã

Custo: 1 ponto/2 turnos

O Guará invoca o espírito do trovão, servo de Tupã. Este espírito provoca um som ensurdecedor, debilitando todos por perto. Deve-se testar WILL difícil ou Rituais. O espírito ficará rugindo no local durante dois turnos para cada ponto de fé gasto. Todos os que estiverem na área (10m de raio) ficam atordoados e incapazes de lutar.

Arauto de Tupã

Custo: 5 pontos

Durante um breve momento, o Guará poderá se tornar o guerreiro perfeito. Durante uma cena (ou 3d6 rodadas), ele ganhará um bônus de +10 Pontos Heróicos, +5 na Iniciativa, +20% nos ataques e +3 no dano. Os bônus desaparecem ao final da cena e este poder só poderá ser invocado novamente em uma semana.

Convocar a Tempestade

Custo: Variável

Convocando a força dos ventos, o guará é capaz de gerar tempestades, tornados, nevoeiros densos... A área afetada é igual a 100m² por ponto de fé gasto. Um teste bem sucedido da perícia Rituais permite invocar uma tempestade de raios, furacão intenso ou mesmo neve para causar dano de 3d6 em uma determinada área. Todos os que estiverem nela têm direito a um teste de AGI para reduzir o dano à metade. Caso fracasse neste teste, o efeito se voltará contra o guará! Obrigações do Servo de Tupã: Um Tupã-Cuí deve viver em contato com as florestas, permanecendo em cidades apenas quando não possuir nenhuma outra escolha, para cumprir uma missão. Deve realizar os ritos de agradecimento nas estações de colheita e sempre ajudar e proteger a cultura indígena. Sempre que partir para uma batalha ou missão, deve pintar seu rosto e corpo com as marcas da guerra e se adornar com enfeites de pena.

Rituais Mágicos**Âncora (Entender Spiritun 2)**

O Anque pode criar um elo com um de seus "portais". Enquanto este elo for mantido, ele não ficará preso ao percorrer esse portal, e sempre saberá quando algum estranho atravessar o portal. Enquanto a âncora for mantida, 2 pts. de magia ficam presos ao ritual.

Sugar Essência (Controlar Metamagia 3)

Tocando em alguma coisa no Inferno Verde/Arcádia, o Anque pode recuperar 1d6 pontos de magia ao custo de um único ponto. Aquilo que o guará tiver tocado perderá essência e, no caso de objetos pequenos ou de pouca solidez, corre o risco de desaparecer.

Invisibilidade Espiritual (Entender Spiritum 3)

Agitando um chocalho devidamente preparado enquanto gira ao redor do próprio corpo, a presença do Anque fica invisível a espíritos. Por algum motivo, este poder também torna o guará invisível a qualquer poder que o apontaria como umlobisomem, incluindo o poder de localização dos vrikolakas. Dura uma cena.

Premonição (Entender Metamagia 4)

Sob o efeito de chás de ervas e raízes fortes da floresta, o guará tem visões. Os seus sonhos são



confusos e desconexos, podendo mostrar um vampiro vrikolaka que o está perseguindo, símbolos de Tenebras; e o próprio céu pode mostrar imagens das batalhas e inimigos que estão por vir. Dizem que, certa vez, um Anque usou esse poder dentro do node USP. Como resultado, o guará teve visões terríveis envolvendo o node do Anhangabaú, o Senhor das Sombras e o que aconteceria quando ele fosse libertado. Se esta visão é um futuro eminente ou não, ninguém sabe. O feiticeiro Anque que a teve encontra-se em estado vegetativo.

**Maldição do Lobo Negro
(Entender/Criar Spiritum/Animal/Humanos 5)**

Este é o ritual usado pelos Asima para transformar pessoas em Mauri. Consiste numa

Reza poderosa feita numa noite de sexta feira ,de preferência de Lua Cheia num estábulo ou cocheira de burro ou cavalo, no qual a pessoa rola no local como se fosse o animal , dizendo a reza e é feita como pacto com entidades malignas. Para isso, ela deve ter na mão um fio de cabelo ou resto de unha do alvo. A vítima deste ritual deve ter sucesso num teste de WILL: se conseguir, ficará imune a este encantamento durante sete meses e um dia. Se fracassar, se transformará num Mauri na próxima sexta feira de Lua Cheia. Por algum motivo ainda desconhecido, Meio-Guarás são mais suscetíveis a esta maldição, fazendo o teste de WILL com metade do valor normal.



Vampiros

Segundo o livro "Vampiros mitológicos" os vampiros da raça Strigoi vieram para a América com as primeiras navegações pela coroa Luzitana ou de Castilla tornando-se grandes senhores de terra e acrescento (adentrando as câmaras municipais e a política local). Os Ekimmu se deslocaram para a América do norte e chegaram até o caribe onde travaram contato com Brujas e Assimanis, podendo (porque não) terem se envolvido com a pirataria e pilhagem alguns navios portugueses e espanhóis. Grupos Vrikolakas e Lobisomens Europeus, fugiram também para a América, buscando um paraíso verde longe de perseguições, e se depararam com criaturas nunca antes sonhadas, Formando grupos nômades e por vezes se fixando em alguma cidade, dentre eles cabe-se ressaltar os Nosferatus que se fixaram na América do norte. O grupo, contudo que migrou em maior escala para a América latina foi, sem sombra de dúvida, os Assimani, que acompanharam os navios negreiros, se envolveram com os escravos nas senzalas e arquitetaram os quilombos. Não é relatado, e talvez também não tenha muita coerência, a presença nos primeiros anos da colonização de Kiang-shis, Lamiais ou Rakshasas. Contudo estes não são os únicos vampiros possíveis na América Portuguesa...

Etriel

Etriel era uma das duas filhas de um casal da leste da Ásia que viajou para Oeste em busca de uma vida melhor. No caminho, passando pela babilônia Etriel foi possuída por um dos Sete espíritos malignos descritos nas 12 tábuas do Gilgamesh, o evento catastrófico, do qual ela mesmo não se lembra gerará a morte de sua família. só sem saber o que ocorreu Etriel será acolhida por Makaelnamozor, membro da casta sacerdotal do culto de Istar que também fora possuído por um dos sete espíritos. Os sete iniciaram um reinado de sangue na grande cidade, que despertou a ira da população e chamou a atenção de algumas sociedades secretas, entre elas a ordem dos magos vermelhos, que via a ameaça ao seu poder crescente sobre a mesopotâmia. Os Sete vampiros foram sendo atacados por incêndios e criaturas cuspidoras de fogo vindas diretamente de Arkanun, quando Makaelnamozor descobriu um plano de invocação do próprio Histell dentro de uma

conjunção planetária que ocorreria em breve. Sentindo a derrota próximo, disse a Etriel. "Fuja, Fuja amor, Vá para o mais distante que conseguir". Nunca mais se ouviu falar do casal, Makaelnamozor provavelmente foi destruído no Grande incêndio que assolou a cidade algum tempo depois e Etriel fugiu, o mais distante que pode. Rumou a leste, chegou ao Extremo Oriente, lá incentivou seu povo a desenvolver a ciência náutica, o oriente ainda era perto, "ir para o mais longe que puder" havia sido a ordem que dera a si mesma.

E Etriel navegou, sempre em frente, sempre a leste, até que chegou à sul do continente americano. Com a chegada dos Castellanos, acompanhou a companhia de Jesus e se fixou no Grande Pântano, onde por tempos prestou proteção às Missões. No grande pântano Etriel desenvolveu seus próprios poderes, seu próprio código de conduta e deu origem à sua prole.

Características

As características físicas de um vampiro Etriel são semelhantes às dos Ekimmus, assim como suas fraquezas. Etriéis consideram seu vampirismo como um Don e não uma maldição. Na verdade não se consideram vampiros e se relacionam mais com Ni-guarás que com outras raças de vampiros. Todo Etriel possui uma causa, uma missão, Geralmente nobre. O candidato a Etriel deve escolher uma causa e provar sua dedicação à ela para ser escolhido.

Os Etriéis escolhem para novos membros aqueles que são possuidores de maior potencial para a vida eterna, e de preferência o que já tenham tido filhos. A cerimônia de iniciação é uma grande festa, onde todos os Etriéis sugam o sangue do candidato e depois colaboram com seu sangue para o Coquetel cerimonial que transformará o candidato em vampiro Etriel. A cerimônia mantém um elo entre todos os Etriéis e permite que o grupo possa se organizar em uma espécie de democracia telepática. a qualquer momento um Etriel pode se concentrar e ficar sabendo a posição do grupo em relação a qualquer questão. As perguntas ao grupo sempre deverão ser colocadas como "Eu devo?" e não "Como?" e refletem posturas éticas e políticas.

Além do consenso do Grupo, os Etriéis seguem outra norma, a Bruma. A bruma é uma norma derivada do código Etriel de que "apenas os dignos e que possuem uma causa, devem receber a vida eterna" e com a maneira de agir dos Etriéis (Sempre indiretamente, sempre nas sombras). Segundo a Bruma, os Etriéis não devem fazer qualquer ação que possa revelar a existência do Grupo (eles podem demonstrar seus poderes abertamente de acordo que o efeito possa ser atribuído a Deus, Criaturas mágicas, acaso, charlatanismo, etc.)

Os Etriéis, não possuem os poderes comuns aos Ekimmu, mas poderes específicos desenvolvidos por Etriel. Abaixo seguem os poderes e níveis que um Etriel pode ter acesso.

Ajuste

É a capacidade de um Etriel enxergar dentro da mente de alguém e alterá-la suavemente. Este ajuste mental da vítima é raramente perceptível.

Nível 1 (Toque): O Etriel consegue alterar detalhes, como a cor de um tecido que a pessoa deseja comprar, o caminho que seguirá ou a loja que entrará.

Nível 2 (Opinião não requerida): Permite saber telepaticamente sobre a dúvida de uma pessoa e influenciar a escolha ou fazê-la voltar atrás em uma decisão que acabou de tomar. Não Cria novas alternativas, apenas permite influenciar a pessoa sobre duas alternativas que ela já estava pensando.

Nível 2 (Idéia Luminosa): O Etriel lê algo que a vítima está pensando e "sugere" mentalmente uma idéia a respeito. Note que nada obriga a vítima a aceitar a idéia.

Nível 2 (Comando): Faz com que a vítima faça alguma coisa adicional do que pretendia, como "aproveitar para", depois a pessoa fica pensando "por que diabos eu fiz aquilo".

Nível 3 (plantar idéia): Idêntico à "idéia luminosa", mas permite fuçar a mente da vítima e plantar idéias sobre coisas que ela nem esteja pensando no momento, assim como fazer a vítima lembrar de coisas que estavam no fundo do baú mental.

Nível 3 (Torcer): permite mudar a opinião de uma pessoa sobre qualquer assunto, quer a vítima esteja ou não pensando no assunto.

Nível 4 (controle de Emoções): O Etriel consegue penetrar na mente de uma vítima,



modificar suas sensações e jogar suas emoções contra ela.

Nível 5 (Ajuste Total): O Etriel se torna um arquiteto da mente podendo alterar qualquer fato da memória da vítima ou até levá-la à loucura.

Esconder-se

É a capacidade do Etriel de passar despercebido, de alterar a percepção da vítima para que ela não o perceba.

Nível 1 (Esconder-se nas sombras): Permanecendo imóvel em um canto de fraca iluminação o Etriel passa totalmente despercebido aos olhos comuns.

Nível 2 (Esconder-se na multidão): O Etriel consegue passar despercebido mesmo no meio de uma multidão. A menos que alguém o procure. As pessoas irão se mover de modo a desviar dele, ou inconscientemente executarão ações que as afastam do Etriel.

Nível 3 (disfarce): Permite ao Etriel, não desaparecer, mas fazer com que as pessoas acreditem que ele é outra pessoa. Um desconhecido. conhecê-lo exige um teste difícil de Will.

Nível 4 (Desaparecer): O Etriel pode simplesmente desaparecer dos olhos das pessoas que o cercam, as pessoas presentes devem fazer um teste de Will, se falharem, até mesmo esquecerão que o Etriel estava presente.

Nível 5 (Esconder grupo): O Etriel consegue ocultar junto a si todo um grupo de pessoas, se alguém se deslocar esta pessoa será vista, se o Etriel se deslocar, todo o grupo será visto.

Mudança

É a capacidade do Etriel de moldar seu corpo. Contudo massa e consistência não podem ser alteradas. Assim não seria possível criar garras (pois elas seria de carne), ou copiar o corpo de uma pessoa mais alta e gorda pois isso alteraria a massa. Sempre que crescer o Etriel emagrecerá e quando diminuir sua altura ele engordará.

Nível 1 (Mudanças múltiplas): Muda-se a cor dos cabelos, olhos, pele, tipo de cabelo, um traço de expressão ou outro detalhe simples. O Etriel consegue gerar Diversas mudanças múltiplas ao mesmo tempo, até o máximo de 1 por década de vida + 1 por nível em "mudanças", manter as mudanças múltiplas exige um teste de WILL por rodada para manter a concentração. Segurar uma

mudança apenas no período de um dia não exige teste.

Nível 2 (barro): Enquanto este poder estiver ativado o corpo do Etriel pode ser moldado como barro, quando o efeito acabar ele ficará na forma que foi moldada e Não voltará ao normal, a não ser que outra pessoa (que o conheça) molde-o novamente na sua forma original (teste crítico de Artes - Escultura). Este poder gasta 1 ponto de Sanguinis por rodada.

Nível 3 (alteração): Como o anterior, mas o trabalho de "moldar" pode ser feito pela mente.

Nível 4 (copiar): O Etriel consegue assumir exatamente a aparência de alguém que tenha registrado.

Nível 5 (Morfismo): O corpo do Etriel assume a textura de uma geléia, possibilitando que ele fique fino o suficiente para se esconder atrás de uma árvore, atravessar um buraco de fechadura, passar por debaixo de uma porta ou abrir um buraco no peito para que uma Flecha passe direto. Este poder consome 1 Sanguinis por mudança. e sua massa sempre continuará a mesma.

Registro

Registro não é bem um poder vampírico, mas um dosador de níveis, o nível de um Etriel em Registro será sempre o maior nível em Ajuste ou mudança. Registro serve para usar os poderes de Ajuste ou o poder Copiar de mudança em pessoas que não estão cara a cara com o Etriel. Estas são as exigências para o registro em cada nível:

Nível 1: É preciso realizar um ritual de que dura uma hora, com alguma coisa da vítima (unha, fio de cabelo, lenço sujo de sangue...).

Nível 2: A pessoa deve estar na frente o Etriel e este conhecê-la muito bem.

Nível 3: Pode registrar uma pessoa durante uma conversa.

Nível 4: Apenas com um toque.

Nível 5: Com o Olhar.

Nível 6: Pode-se "copiar" um registro da mente de outro Etriel, bastando um toque e a permissão do outro.

Nefastu

Nefastus são vampiros descendentes de Manuel D'Olivares, um mendigo português transformado em vampiro no Séc. XV. Seu senhor, um ancião Nosferatu, estava explicando a Manuel em que ele se transformará, quando o esgoto foi invadido pela Inquisição. Manuel escapou milagrosamente,

mas nunca foi introduzido na sociedade vampírica. Por solidão, acabou embarcando na expedição de Martim Afonso de Souza, em 1530. A palavra Nefastu é o melhor que ele foi capaz de lembrar-se de um nome que só ouviu uma vez: "Agora você é um Nosferatu como eu."

Características

Nefastus são seres escondidos e assustadiços, vivendo na escuridão do pantanal, cavernas e construções abandonadas. Alimentam-se de animais, e durante as raras vezes que saem para caçar humanos, o fazem em bandos. Não sabem o que é um vampiro e são invariavelmente pequenos e medrosos: a transformação reduz sua altura a menos de 1,50m e sua Will a no máximo 10.

Possuem as Fraquezas dos Nosferatus e seus poderes com algumas mudanças. Que serão postadas abaixo:

Garras

Nível 2 (garras de rato): O Nefastu adquire garras de rato que possibilitam escalar paredes.

Transformação em Animais

Nível 2(Ratão do banhado): O Nefastu pode se transformar em um Ratão do banhado, um roedor pantaneiro de meio metro e excelente nadador,

Ratão do banhado CON 07 FR 04 DX 02 AGI 12 INT 01 WILL 02 CAR 02 PER 15 Ataques[1] Mordida 52% 1d4+1 IP 00 PVs 09



Xamanismo



O Pajé

O Pajé é aquele que traspassou a barreira da morte, entrou em contato com espíritos ancestrais, tornando-se uma espécie de curandeiro e sacerdote da tribo. Um personagem só poderá ser um pajé após o 10º Nível. O treinamento começa no 1º Nível, com uma missão na qual o personagem deverá entrar em contato com o mundo dos mortos. A perícia mágica na qual um Pajé realiza seus rituais e milagres é o Xamanismo. Toda vez que for realizar um ritual ou milagre o Pajé deverá passar por um teste de Xamanismo. Os pontos de magia e fé são gastos mesmo que ele não consiga realizar o efeito.

Pajé

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Veterinária], Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Idiomas – [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Ocultismo [Xamanismo], Venefício [Ervas e Plantas venenos, Manuseio de Veneno]

Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos (Animais, Plantas, Humanos, Spiritum, Arkanun – Apenas os de origem Maia/Asteca/Inca), pontos de fé.

Outras Raças permitidas: Nenhuma

Poderes da Fé

Um pajé pode conhecer uma quantidade de milagres, igual aos seus pontos de Fé, os milagres são ensinados em sonhos por determinados espíritos e chamados Dons. Os milagres dos pajés são referentes aos espíritos da natureza provenientes do panteão Tupi-Guarani. Para realizar um milagre o pajé deve gastar os pontos de fé, e passar por um teste de Xamanismo (o que significa que realizou todos os ritos com precisão) e só em seguida virá o efeito. Alguns Dons referentes ao Xamanismo São:

Profecia

Custo: 2 pontos de Fé

Descrição: Permite ao pajé ter visões de fatos que ainda não ocorreram, vendo uma das possibilidades do fato, que pode ser alterado. As Visões se manifestam em símbolos (nos sonhos) ou na fumaça de uma fogueira preparada com certa mistura de ervas. Este don é ensinado por Tumé Arandú, considerado o mais sábio dos homens e o grande profeta do povo Guarani.

Andar sobre as águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao Pajé andar sobre as Águas como se fosse terra firme por 1d8 rodadas. Este don é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Camuflagem

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé se mimetiza à paisagem tornando quase impossível percebê-lo de acordo que permaneça parado, mesmo com um teste de PER, o efeito deste don dura 1d6 rodadas. Este don é ensinado por Japeusá, que foi, desde o nascimento, considerado um mentiroso, ladrão e trapaceiro, sempre fazendo tudo ao contrário para confundir as pessoas e tirar vantagem delas.

Comunhão com a floresta

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O pajé consegue, através de um transe, entrar em comunhão com a floresta, visualizando um assunto desejado (uma pessoa perdida, o local de uma queimada, um caçador, um inimigo). Este Don é ensinado por Anhangá o espírito da natureza.

Controle das Águas

Custo: 3 pontos de Fé.

Descrição: Permite ao pajé controlar até 50mil litros de água por 1d6 rodadas, o suficiente para criar ondas em rios calmos, Abrir rios, lagos, apagar incêndios, virar um barco ou fazer um jato d'água que causa 1d4-1 de dano por impacto, podendo derrubar a vítima. Este Don é ensinado por Iara o espírito das Águas.

Criar ilusão

Custo: Variável.

Descrição: Ilusão sonora (1 ponto de fé) Cria um som determinado em um local determinado, como o rugido de uma onça na mata. A ilusão durará 1d10 rodadas. **Ilusão Visual (2 pontos de fé)** Cria uma miragem específica em um determinado lugar, como uma cobra sobre uma árvore. A ilusão durará 1d10 rodadas. **Ilusão complexa (3 pontos de fé)** Cria uma ilusão com som e imagem, permitindo inclusive o pajé se passar por outra pessoa. A ilusão durará 1d10 rodadas. Este don é ensinado por Japeusá o espírito da mentira e da trapaça.

Criar Nevoeiro

Custo: 4 pontos de Fé.

Descrição: Cria um nevoeiro em uma área de 100m² tornando todas as ações, incluindo combates, nesta área difíceis. Este don é ensinado por Jaci a deusa da lua e do mistério.

Cura

Custo: 1-10 pontos de Fé.

Descrição: Cada ponto de fé restaura 2 pontos de vida de um personagem, curando feridas ou restaurando o físico abatido por uma doença. Para

se curar uma doença ou o efeito de um veneno exige-se o gasto de 5 pontos de fé. Antes de recuperar seu físico. Este don é ensinado por Angatupri, o espírito ou personificação do bem.

Dardos de Pedra

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé pega um punhado de terra ou pedras no chão e joga contra um adversário. O punhado se torna dardos de pedra que causam 1d6 de dano. Este don é ensinado por Ao Ao o deus dos montes e montanhas.

Desviar de Ataques

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Os ataques desferidos contra o pajé não o atingem. Desviar de ataques mágicos exige 4 pontos de fé, se na jogada de Ocultismo-Xamanismo o personagem conseguir um crítico (1/4 do valor da perícia) o ataque se voltará contra o agressor. Este don é ensinado por Pytajováí, o deus da guerra.

Detectar magia

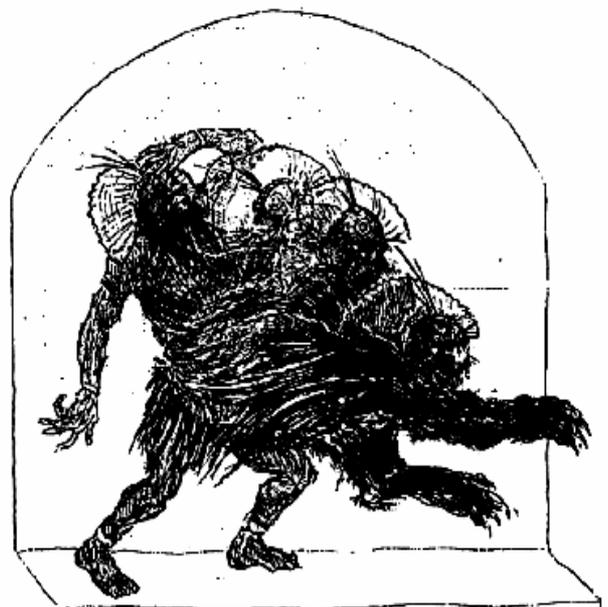
Custo: 2 ponto de Fé.

Descrição: O pajé verá um brilho fluorescente em todo objeto ou criatura infestada de magia num raio de 10m. Este don é ensinado por Nhandervuçu a própria energia do universo.

Exorcismo

Custo: Variável

Descrição: Pajés são especialistas em exorcismo de criaturas de pindorama. A criatura exorcizada é expulsa, apenas podendo voltar na noite seguinte. Expulsar espíritos, Jurupari,



um morto vivo, Bradador Avasati exigem o gasto de 2 pontos de fé. Cães da Meia Noite, Demônios, Mauaris, ima mula sem cabeça 4 pontos de fé com a dificuldade difícil, e Azmodeus e demônios maiores, Touro Negro, Anhangá 10 pontos de fé e a dificuldade do teste se torna crítico. Este don é ensinado por Angatuprio, o espírito ou personificação do bem.

Invocar tempestade

Custo: 5 pontos de Fé.

Descrição: Cria uma tempestade de 1km², permitindo apagar incêndios, retardar inimigos, salvar lavouras, etc. A tempestade dura 3d6 rodadas. Este don é ensinado por Tupã o deus do Trovão e da tempestade.

Levitar

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé levita durante 2d6 rodadas, uma altura equivalente a sua velocidade. Controla sua altura, mas não pode se locomover do local. Este don é ensinado por Jaci a deusa da lua.

Localizar Água

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue saber da existência de qualquer reserva de água num raio de 10km. Este don é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Purificar Água

Custo: 1 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue purificar até 10 litros de Água tornando-a potável. Este don é ensinado por Mboi Tu'i, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas.

Relâmpago

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: Um raio com alcance de 100m é atirado pelo personagem com dano de 1d6+3. Este don é ensinado por Este don é ensinado por Tupã o deus do Trovão e da tempestade.

Remover encantos e Feitiços

Custo: Focus do feitiços +1

Descrição: O pajé consegue desfazer feitiços, jogados sobre uma pessoa. Este don é ensinado por Marangatu, um líder generoso e benevolente do seu povo e por Angatupri- espírito ou personificação do bem.

Criado seus próprios Dons

Os poderes da fé no xamaismo podem simular rituais de outros magos. Para tanto considere um gasto em pontos de fé igual ao focus que seria exigido em magos elementares. O milagre é pedido para determinadas divindades do panteão tupi guarani que correspondem a forças da natureza.

Fogo: Guarací (kwara'si) , o deus do Sol responsável pelo sopro da vida que invade os homens.

Terra : Ao Ao, Deus dos montes, das montanhas e dos minerais, ou **Teju Jagua**, deus ou espírito das cavernas e frutas

Água: Iara ('y-îara), Deusa das Águas e dos peixes simbolizada por uma mulher com cauda de peixe. Criadora de toda raça de Iaras de pindorama. Ou **Mboi Tu'i**, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Ar e Luz: Tupã . Deus do Trovão e da tempestade do clima e dos ventos.

Trevas: Jurupari, o espírito das sombras criador de terríveis criaturas que assolam pindorama. Ou **îasy** (ou Jaci), a deusa da lua protetora dos amantes e da reprodução.

Metamagia: Nhanderuvucu. Força que representa a própria criação e o caos que a antecedeu.

Respirar sob as Águas

Custo: 2 pontos de Fé.

Descrição: O Pajé consegue respirar sob as Águas durante 1d10 rodadas. Este don é ensinado por Iara a Senhora das Águas.

Recuperando Pontos de Fé

Pajés recuperam seus pontos de fé através de ritos com fumos e ervas (algumas alucinógenas) cânticos, e mortificações. Recuperando seu nível de pontos de fé por rito, um rito dura em torno de 12 horas. Se o personagem ferir a confiança do espírito que lhe concedeu o don, este se virará contra o personagem. O pajé perderá seu don e será perseguido por forças naturais.

Rituais de Pajé

O Xamanismo lida com controle de forças naturais entendidas com “Espíritos da natureza”, vagens planares e astrais, rituais de cura e divinação. Permite a utilização dos caminhos Naturais Humanos, Animais e Plantas, assim como O Arcano Negro de Spiritum. Para realizar um ritual o pajé gasta os pontos de magia, faz um teste de xamanismo (para ver se realizou corretamente o ritual) e depois o efeito é realizado.

Alguns rituais Xamânicos são:

Barreira Astral (Controlar Spiritum 3-6)

Fetiches: Cinzas, Cânticos.

O Pajé faz um circulo de cinzas de um cadáver entoando cânticos sagrados a Luison, O espírito da morte e tudo relacionado a ela, criando uma barreira que impede que Espíritos saiam ou entrem em determinado local pelo período de 1 dia.

Comunicar-se com animais (Entender animais 1-6)

Fetiches: Urucum, Carvão.

O pajé faz símbolos do animal que deseja se comunicar no corpo, utilizando urucum e carvão, invoca a Anhangá, o espírito da natureza, que o permite conversar e obter informações de um animal.

Elo mental com animais (entender animais 3)

Fetiches: Cinzas de madeira, ervas, comida.

O pajé pinta em seu corpo símbolos do animal com quem deseja criar um elo, faz uma invocação prepara uma mistura com ervas oferecendo cânticos a Anhangá . A mistura de ervas será mesclada a comida do pajé e dos animal durante o período de convivência de um dia. Depois o Pajé deverá fazer um teste de Ocultismo-Xamanismo para tentar estabelecer o elo, o primeiro teste é normal, o segundo difícil, o terceiro crítico e o quarto impossível. Tanto o espírito do pajé quanto o do animal passam a habitar os dois corpos, o que permite ao Pajé ver e ouvir pelos sentidos do animal e agir em seu corpo, contudo o animal também habitará seu corpo aforando desejos e instintos animais.

Metamorfose (Criar humanos/animais 3)



Fetiches: Cinzas de madeira, Dança ritualística, cânticos.

O Pajé, pinta-se e dança imitando os modos do animal, enquanto faz cânticos a Anhangá. Permite Pajé se transformar em qualquer animal que deseje. A transformação demora 1 rodada, o ritual pode ser realizado com antecedência e aprisionado (com seus pontos de Magia) em um Amuleto de metamorfose..

Viagem astral (Criar Spiritum 3)

Fetiches: Ervas alucinógenas, Fumos, uma Fogueira.

Em volta de uma fogueira, o pajé prepara um chá com ervas e fungos alucinógenos, fuma ervas sedativas e invoca a Luison, o ambiente a seu redor vai ficando escuro, até que ele desperta, vendo seu próprio corpo estendido no chão.

Este Ritual ao Pajé projetar seu espírito de seu corpo, adentrando o plano astral, se torna intangível podendo voar, atravessar paredes, ver e ouvir. É imune a ataques físicos, mas pode ser atacado por criaturas de Spiritum, ou aprisionado por uma barreira astral e impedido de retornar a seu corpo. Cada rodada no plano astral consome 1 ponto de Will do pajé, se seu Will chegar a 0 ele será puxado bruscamente para seu corpo, recuperará o Will em 1 dia de sono, mas receberá um dano de 10 PVs, que deve ser recuperado normalmente. O Corpo do personagem ficará sem ação e indefeso em todo o período da viagem astral.

Visão Astral (entender Spiritum 1)

Fetiches: Cinzas de cadáver, ervas, cânticos, banha de um animal.

O Pajé fabrica uma pomada com as cinzas, ervas e banha sobre uma fogueira, enquanto entoa cânticos a Luison. Quando passar a pomada sobre os olhos, a visão do Pajé se abrirá para o plano astral, e ele poderá enxergá-lo fundido ao plano material durante 7 rodadas.

Caminho Animais

O Caminho natural Animais em Santa Cruz sofre uma pequena alteração, já que um pajé não pode se comunicar com Elefantes, Girafas ou Lobos. Sua magia age sobre os animais da América do Sul, com os quais está em contato e conhece. Para facilitar a vida do jogador ou mestre de Santa Cruz. Segue abaixo uma lista com animais tocados pelos círculos de magia em Animais.

Rituais Xamânicos

Rituais Xamânicos normalmente envolvem cânticos a espíritos da natureza, danças ritualísticas, fumo, ervas e chás. Abaixo segue alguns espíritos invocados em cânticos e invocações.

Animais: Anhangá (Espírito antigo) – O mais antigo espírito e protetor da caça, **Iara** (Senhora das Águas) é a protetora das águas e dos peixes. Representada como uma mulher com cauda de peixe. Invocada para rituais com animais aquáticos, **Caaporã** o protetor das matas por si só nascidas e protetor dos animais que vivem nas florestas, nos campos, nos rios, nos oceanos, enfim o protetor de todos os seres vivos, e **Mboi Tu'i**, deus dos cursos de água e criaturas aquáticas

Plantas: Teju Jagua, deus ou espírito das cavernas e frutas, e **Moñai**, deus dos campos abertos.

Humanos: Jaci (Deusa Lua) – Jaci ou îasy é a deusa lua criada por tupã, protetora dos amantes e da reprodução. **Yacy Yateré**, deus da sesta, **Kurupi**, deus da sexualidade e fertilidade. **Pytajováí**, deus da guerra, e **Abaçaí**- espírito da festa e do êxtase.

Spiritum: Luison, deus da morte e tudo relacionado a ela. **Tau**, espírito ou personificação do Mal e **Angatupri**- espírito ou personificação do bem

As estatísticas destes animais encontram-se em Santa Cruz. Devemos lembrar que o círculo se refere a apenas 1 animal e que os círculos procedentes dobram a quantidade. Assim no primeiro círculo é possível invocar 1 Morcego vampiro, 2 no segundo círculo, 4 no terceiro, 8 no quarto, 16 no quinto e 32 no sexto. Adquirir a característica de animais, exige o caminho Animais, mais criar humanos 3.

1º Círculo

Aves Pequenas, Caranguejeira, Cutia/Cuíca, iguana, macacos pequenos, morcego vampiro, Sapo/Sapo venenoso, Piranha, Viúva negra.

2º Círculo

Arraia Pintada, Aves Grandes, Cachorro do Mato, Capivara, Cascavel, Cobra Coral, Hapia, Jararaca, Paca, Ratão do Banhado, Tatu, Surucucu, Urutu.

3º Círculo

Anta, Cão de Caça, Ema, Jibóia, Lobo Guará, Quixadá/Caititu. Tartaruga.

4º Círculo

Jacaré, Jaguatirica, Macacos Grandes, Tamanduá.

5º Círculo

Cavalo, Mula, Onça Pintada/Negra, Suçuarana, Sucuri/Anaconda, Veado.

6º Círculo

Bovinos.



Considerações Finais

Considerações sobre a Criação de Personagens

Inferno Verde é um RPG sobre os Povos-fera que habitam as florestas de Santa Cruz. Sendo também compatível com o RPG **Trevas**. O Modelo Básico de construção de personagens encontra-se nos respectivos livros, contudo seguem algumas notas e peculiaridades. Para se jogar com vampiros sugerimos a leitura de **Vampiros Mitológico**, Nefastus e Etriéis foram montados de acordo com as regras oficiais sendo apenas um apêndice de Vampiros Mitológicos.

- Atributos

Divida os 101 pontos de **Atributos**, Entre Força, Constituição, Destreza, Agilidade, Inteligência, Força de Vontade, Percepção e carisma.

- Perícias

Calcule os pontos de perícias (Idade*10) + (Int*5). Divida-os de acordo com o Kit/Perfil escolhido ou o conceito criado a partir da história do personagem.

-Aprimoramentos

Um personagem mertamorfo/vampiro possui **1 ponto de aprimoramento** para cada década de vida. Personagens acostumados à regrados 5 pontos podem se sentir prejudicados, mas lembre-se ele já começa como uma criatura sobrenatural, o que já custaria uns 3 pontos. O personagem pode aumentar em até 3 seus pontos de aprimoramento comprando os -3 aprimoramentos negativos.

-História do Personagem

Na hora de Criar a história do personagem metamorfo considere mais algumas informações importantes.

1. Onde e quando ocorreu sua primeira transformação?
2. Havia alguém por perto, você feriu alguém?
3. Como você se sentiu?
4. Mudou algo em sua relação com a tribo?
6. Como você foi integrado no conselho.
7. Qual sua relação com o conselho?
8. O que pensa sobre os invasores?

-Poderes

Amazonas, Botos/Yaras, Guaríbas, Jacaré-Açu, Jaguares e Mojús recém criados recebe **2 pontos** para comprar poderes, mais **2 por nível**, lembrando que para se adquirir um aprimoramento nível 2 deve-se ter o mesmo no nível 1 e pagar mais 2 pontos. Ni-Guarás recebem **3 Pontos de Poderes Guará**. Cada nível alcançado por um lobisomem (contando do 2º nível em diante) dá a ele mais um Ponto de Poder Guará. Assim, um Guará da tribo Ituboré de nível 5 possui (3+4) 7 Pontos a serem gastos com Poderes Ni-Guará. Para obter um poder no nível 2, é necessário que o lobisomem tenha pelo menos um poder deste tipo no nível 1, e assim por diante.

- Formas

Na Tabela de mudança de formas, some os bônus aos atributos bases e veja os atributos de cada forma. Anote seu bônus de dano por força em cada forma.

- Toques Finais

Calcule Focus, Pontos de Magia, Sanguinis, Pontos de Fé, Pontos Heróicos. Anote rituais, Golpes de artes marciais, objetos mágicos, e outros dados adicionais.

Santa Cruz

Santa Cruz é um RPG que se passa no Brasil do Séc. XVII, a maior parte dos personagens de **Inferno Verde** é de origem indígena, considere uma chance de 20 % (1 a 20 no d100) dele ter sido escravizado (desconsidere isso se ele for branco ou um animal, e some 10% se for negro).

* Se seu personagem foi escravizado e não quiser jogar com um escravo, compre o aprimoramento **Escravo Libertado** ou **Escravo Fugitivo**.

Trevas

Desconsidere a possibilidade do personagem ser escravo, o escravismo não existe mais no séc. XX/XXI (pelo menos oficialmente), considere os atuais conflitos das tribos indígenas na história do personagem (também são úteis para se fazer aventuras) não é nada que os noticiários não possam te informar.

Jogador:

Inferno Verde

Nível

Nome: _____ Local de Nascimento: _____ Idade: _____
Pele: _____ Cabelos: _____ Peso: _____ Altura: _____ Olhos: _____ Sexo: _____

Raça: _____ Tribo: _____ Perfil: _____

	Original	Modif.	Atual	%
FOR				
CON				
DES				
AGI				
INT				
WILL				
PER				
CAR				

Peso: Levant.: _____ Carreg.: _____

Mov: Expl: _____ Andar: _____ Corr: _____

Inic.: _____ Bônus: _____

Pvs. Danos :

Phs.

Arma	Atq/Def	Pen.	Alc	Dano

Armaduras :

IP

Perícia	Ini.	%

Perícia	Ini.	%

Perícia	Ini	%

Aprimoramentos:

Custo

Equipamento:

Valor Monetário:

Jogador:

Inferno Verde

Nível

Humano
At Mod %

Con _____
Fr _____
Dex _____
Agi _____
Per _____
Car _____
IP _____

Fera
At Mod %

Con _____
Fr _____
Dex _____
Agi _____
Per _____
Car _____
IP _____

Animal
At Mod %

Con _____
Fr _____
Dex _____
Agi _____
Per _____
Car _____
IP _____

Poderes:

Poder	Nível
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Briga:

Manobra	Dificuldade	Dano/Bônus
Soco Direto**	Normal	-
Soco Cruzado**	Normal	-
Gancho	Difícil	+1
Chute Baixo direto	Normal	+2
Chute Baixo Lateral	Normal	+2
Chute alto	Difícil	+3
Chave	Difícil	1d6*
Estrangulamento	Difícil	1d6*
Rasteira	Difícil	***

Combate:

Manobra: _____

Dificuldade: _____ Dano: _____

Descrição: _____

Combate:

Manobra: _____

Dificuldade: _____ Dano: _____

Descrição: _____

Combate:

Manobra: _____

Dificuldade: _____ Dano: _____

Descrição: _____

Combate:

Manobra: _____

Dificuldade: _____ Dano: _____

Descrição: _____

Objetos Mágicos:

* Chaves e estrangulamentos causam 1d6 pontos de dano por rodada, a vítima tem direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade e um teste de FR x FR difícil para tentar se soltar. Quando a vítima chega a 0 pvs com uma chave, ocorre uma fratura na parte pressionada do corpo, se a vítima chegar a 0 pvs com um estrangulamento ela cai inconsciente, mas não morrerá, a menos que o agressor continue a estrangulando.

** Golpes que não precisam ser comprados.

*** Derruba o oponente, que tem direito a um teste de AGI para não cair. O oponente fica uma rodada sem poder atacar.

Planos secretos permeiam as grandes Selvas de Santa Cruz. O invasor avança, é necessário unir todas as tribos em resistência. Os guerreiros sagrados de Tupã, homens que são animais, se reúnem um grande conselho e traçam diretrizes para uma ação conjunta. O objetivo, preservar as populações nativas e expulsar o invasor.

Este é o Cenário de Inferno Verde, o primeiro cenário de Santa Cruz : O RPG de horror barroco colonial. Descrevendo as raças metamórficas existentes em Santa Cruz, Seus poderes, conflitos e objetivos, assim como a formação do inferno Verde e a instituição do Grande Conselho e dos meios Conselhos e dicas para a criação de campanhas envolvendo metamorfos, assim como idéias para aprimorar os membros de seu povo protegido, os indígenas. Este é o mundo dos nativos, e sua resistência.

Os soldados da Metrópole que se cuidem. Chegaram os Reforços.

Inferno verde foi pensado para ser utilizado conjuntamente com o **RPG Santa Cruz**, mas seu material é 100% compatível com o cenário de **Trevas**, o RPG de horror moderno da editora **Daemon**.

