

Era do
Caos

NOTURNOS

Um
Suplemento
para
Era do Caos
RPG



AKRITO
EDITORA

ISBN 85-86321-02-8



788586321023

R\$ 14,00



N.OTURNOS

Carlos Klimick
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade



Criação:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade

Texto:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Flávio Maurício Andrade

Editor:

Flávio Maurício Andrade

Programação Visual:

Eliane Bettocchi
Zander Catta Preta

Capa (design e ilustração)

Eliane (Lilith) Bettocchi

Ilustrações

Antônio dos Santos
Eliane (Lilith) Bettocchi
Luís Carlos (Lucas) Augusto dos Santos
Márcio Lima da Fonseca
Marco Antônio Veloso da Silva
Mário Alberto Lopes
Mário Proença

Diagramação e revisão:

Flávio Maurício Andrade

Agradecimentos:

Cid Miranda
Fernanda de Athayde
Heinz Prellwitz
Isabela de Castro
Juliana Terán
Lúcia Helena Bettocchi
Victor Manoel Andrade
Yolanda Maria Bettocchi Godinho
Zander Catta Preta

Noturnos© 1997 - Akritó Editora

ISBN: 85-86321-02-8


Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e editora.

Akritó Editora

Caixa Postal 37842 - Rio de Janeiro - RJ - CEP: 22642-970

e-mail: akrito@marlin.com.br

<http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/akrito.htm>

 **Noturnos**

Personagens

Regras

Ambientação

Dicas

NOTURNOS



Espectros & Renascidos



Magia



Histórias

Endereço: <http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/caos.htm>



Akritó Editora

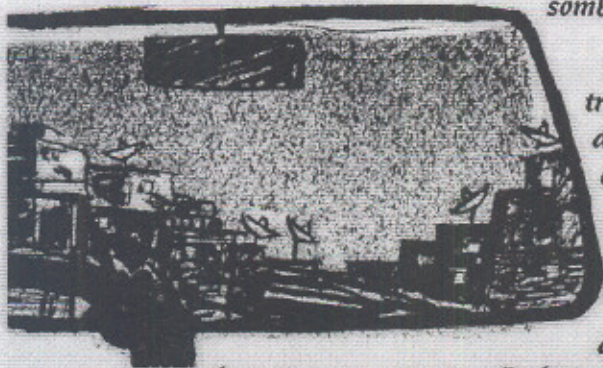


Final de mais uma tarde de verão. O dia foi bastante quente e a noite não promete ser muito melhor. A cidade parece estar dentro de uma grande estufa. Eu acordei, peguei meu café e fui pra sala. A televisão estava conectada à Rede e eu aproveitei para puxar as notícias selecionadas. Como imaginava, nada de novo. A única coisa que me chama a atenção é a exibição da Spider (quem dera colocar as mãos numa belezinha dessas!).

Enfadado, passei a mão na camisa e no revólver e saí pra trabalhar. As coisas até que andam calmas desde o assalto ao banco. Ainda tenho calafrios só de lembrar daquilo. O Ratazana tinha dito que ia ser fácil (ah, pra ele tudo era sempre fácil!). Agora, embaixo da terra, com certeza deve ser.



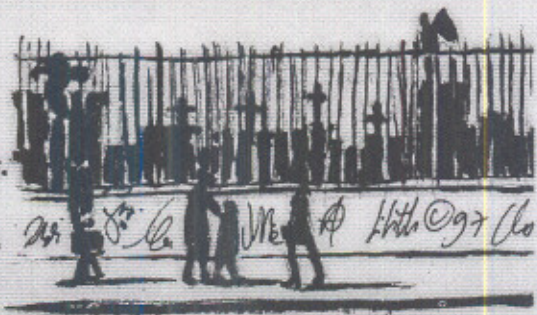
Os seguranças tinham que reagir! E depois a perseguição de carro, o tiroteio, o corpo dele crivado de balas ao meu lado, noites e noites fugindo com medo de uma mísera sombra. Não quero mais saber disso!



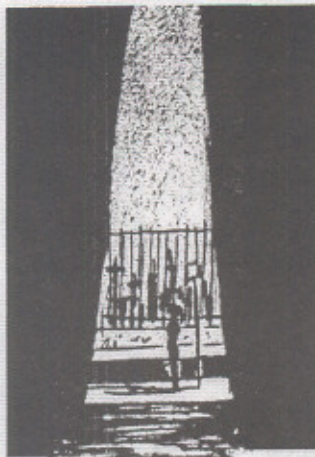
Meu negócio agora é assalto de rua, furto de carro, trampo honesto como segurança de festas. É menos dinheiro, mas se vive melhor, sem riscos desnecessários. É claro que sempre pinta um idiota que tenta reagir, mas eles nunca estão armados. Às vezes ainda rola uma diversão extra com alguma dona.

Dirijo com cuidado até meu ponto. A última coisa que eu quero é chamar a atenção da polícia fazendo besteiras no trânsito. Os bairros por onde passo não têm esgoto, mas estão repletos de reflexos da novela no vidro das janelas. Passo por minha antiga rua e lembro das filas inúteis no Posto de Saúde acompanhando meu pai. Não tenho mais que passar por isso e, se algum dia tiver filhos, eles também não terão.

O cemitério, finalmente. Paro meu carro numa esquina e sigo à pé. O cemitério sempre foi um bom lugar, deserto mas sempre com gente distraída. Há tempos que os guardas desistiram de guardar os mortos. Mal conseguem proteger os vivos... Talvez porque perdem muito tempo fazendo concorrência com a gente. É até covardia, considerando o equipamento que eles usam. Se eu fosse um traficante poderia arrumar uns trabucos maneiros, mas não quero me envolver com essa gente. Ganha-se muito, mas a vida é curta.



Caminho tranqüilo entre as ruelas. Os otários estão sempre perdidos em seus pensamentos e só me percebem quando é tarde demais. Além disso, perto daqui há um buraco enorme no muro do cemitério. É muito bom quando se quer algo mais das vítimas, mas confesso que essa esticada tem perdido a graça (acho que ando mais romântico). Os floristas nunca se metem, e as eventuais testemunhas preferem passar rápido e ignorar o que viram. Adoro pessoas discretas!



No ponto de ônibus eu avisto uma mulher sozinha, bem vestida. Mais ninguém em volta. É bom demais, a noite começou bem! Me aproximo cautelosamente tentando disfarçar o sorriso nos lábios. Ela se vira e fica me encarando. Droga! Vou ter que improvisar.

Chego no ponto e fico em pé como se esperasse pelo ônibus. Puxo uma conversa como quem não quer nada, alguma coisa sobre o tempo, sobre o calor infernal.

A moça concorda, mas algo na sua voz me soa estranho. Alguma coisa nessa mulher me deixa inquieto. É melhor partir logo pro bote antes que ela me morda.

– Você não tem medo de ficar sozinha à noite na frente do cemitério?

Que papo canalha! Mas ela parece nem ter ligado.

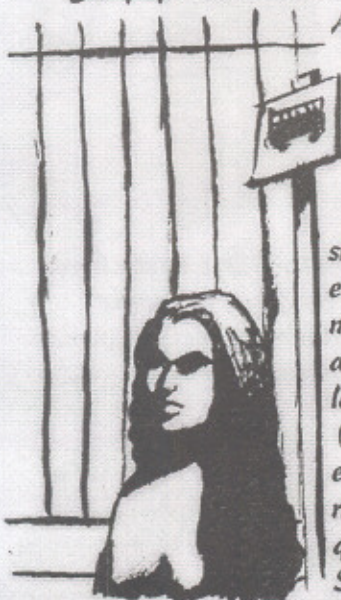
Apenas começa a andar na minha direção. Seu sorriso me faz sentir calafrios. Eu sabia que essa mulher era meio esquisita. Mas nada se compara à sua resposta.

– Quando era viva, tinha.

Ninguém vai acreditar, mas ela simplesmente atravessa o meu corpo. Não, eu não posso ter dito isso! Nem penso em me virar, começo a correr antes que alguma outra coisa aconteça. Mas uma lata de lixo acontece. Cego de pavor (admito), acabo tropeçando na lata e me estatelando no chão. Atrás de mim, ouço a risada dela. Nem preciso olhar pra saber que ela está andando na minha direção. Sinto meu peito pulsando contra o asfalto. De novo escuto aquela voz rascante.

– Lembra de mim, Lucas? Seis meses atrás, nesta mesma rua...

E quem é louco de ficar pra ouvir o resto? Me levanto e volto a correr, mais do que havia corrido no dia do banco. Passo batido rente ao muro. Não olho pra trás. É o que se deve fazer quando sua vida depende disso: correr sem nunca olhar pra trás. Pode parecer besteira, mas parece que, se você olhar, a morte surge atrás de você.





Ouço um rosnado. Chego a pensar que é atrás de mim, mas logo pressinto um vulto à minha frente (claro, a essa hora corro por instinto).

Eu tinha mulher e dois filhos, Lucas. Eu nunca mais vou poder abraçá-los por sua causa.

Eu paro e vejo um cão enorme, um rottweiler rosnando pra mim. Sem dúvida, não é um dia de sorte. Devia ter percebido isso logo ao sentir o gosto do café queimado. Um homem surge das sombras por trás do cão. Eu chego a pensar em rir. Está tudo terrível demais pra ser verdade.

O que é isso, "A Volta dos Mortos Vivos"? O que será que eles imaginam? Que eu lembro de todo mundo que assaltei? Droga, se eu parasse para ver o rosto das pessoas e me preocupar com os seus sentimentos, eu ia ser médico, não um ladrão! Tento recuar, mantendo o olho no cão, mas percebo a mulher do ponto se aproximando.



Nós voltamos por sua causa, Lucas.

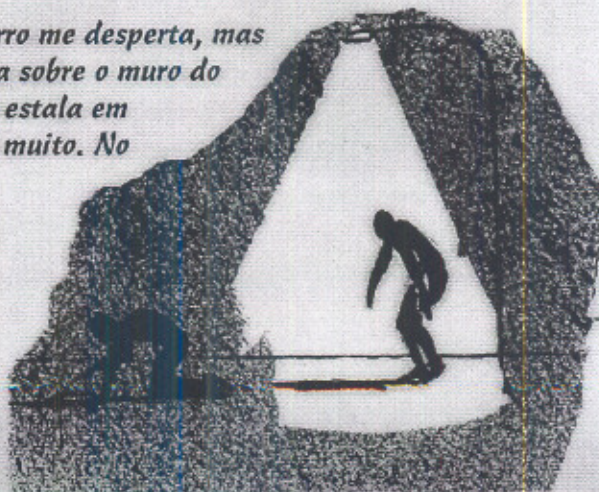
De repente minhas pernas se dobram sem forças e eu caio na calçada. Sinto rios de suor em minha cara.



Eu fecho os olhos e tento ver se perco os sentidos. Não é nessa hora que tudo começa a esmaecer, o cérebro a formigar e a gente acorda assustado, empapado de suor, sentado na cama e apenas com o barulho do ventilador como companhia?

O latido do cachorro me desperta, mas eu continuo lá, cercado. Me jogo de qualquer maneira sobre o muro do cemitério e me estabaco do outro lado. Alguma coisa estala em minhas costelas. Talvez mais tarde isso venha a doer muito. No momento, nem mesmo me faz cócegas.

Salto por cima de lápides e chuto as flores pelo caminho. Se tivesse algum controle sobre a minha razão, perceberia que fugir de fantasmas em um cemitério foi a coisa mais burra que fiz em minha vida. Paro um pouco para respirar. O peito dói, mas não mais que o medo. Sinto algo brilhando ao meu lado. É uma menininha.



Uma menina à noite no cemitério exibindo um doce sorriso. Eu tô demorando demais pra acordar. Que horas devem ser? Acho que cheguei a programar o despertador. Mas só escuto a voz da menina.

Figuras surgem das sombras, caminhando entre os túmulos, murmurando o meu nome.

Procuro algum indício de que isso tudo não é real, mas começo a perceber que nunca vou despertar deste pesadelo. Só me resta rezar, o mais intensamente possível. Procuro me lembrar como era. Sempre há um momento que um homem se regenera. Muitas vezes é tarde demais. Se não fosse, ninguém acreditaria.

– Você acha que Deus ouviria as suas preces, Lucas? E se ouvisse, você gostaria de saber o que ele pensa a seu respeito?



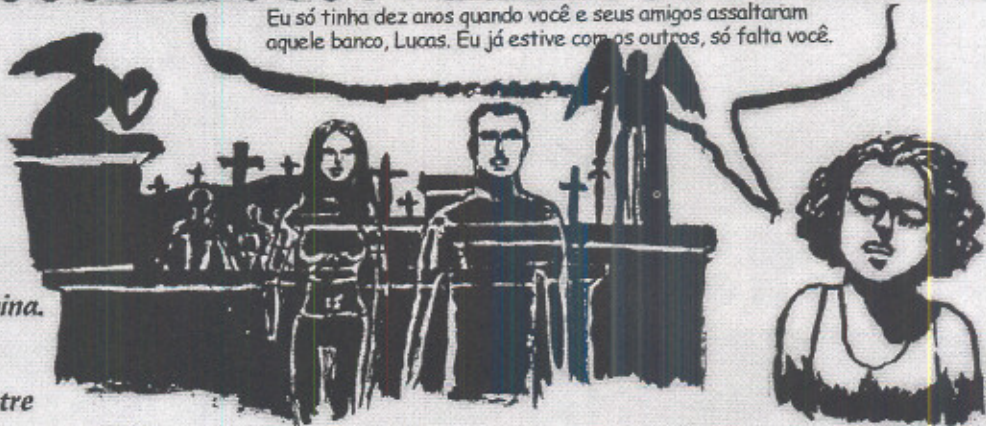
levantar, ela me abraça e me envolve com sua opulência. do que jamais imaginei, mesmo em um homem. Ela sorri, rangendo os dentes nos grãos de terra.

– Você se lembra de mim, Lucas? Mês passado. Você disse que eu era gostosa, que queria sentir minhas coxas e meus seios. Agora você poderá sentir meu corpo inteiro.

Eu grito. Talvez esteja tentando me soltar desesperadamente, mas minha mente só tenta lembrar daquele momento, com aquelas coxas... e os seios. Procuro somente um rasgo de lembrança pra poder dizer que valeu a pena. Ela ri, força minha cabeça em sua direção e, com um beijo, me puxa para dentro da terra.



Eu só tinha dez anos quando você e seus amigos assaltaram aquele banco, Lucas. Eu já estive com os outros, só falta você.



Eu sei que ninguém iria aceitar isso, mas eu só estava tentando ganhar a vida. Minha cabeça é uma zona só. Não sei mais onde estou, se estou correndo, se estou desesperado, se ouço as vozes me chamando... Passo a mão em meu rosto e sinto ela derreter com meu suor. Ouço um impacto, acho que é minha perna se rompendo em uma lápide. A terra úmida me devolve os sentidos. Eu quase amaldição esse momento de lucidez.

Um rosto surge do chão, logo seguido pelo corpo de uma mulher. Antes que eu possa me

Tento me desvencilhar, mas sua força é maior

Noturnos – Personagens

Personagens

Regras

Ambientação

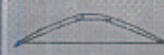
Dicas

ESPECTROS

& RENASCIDOS



Endereço: <http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/caos.htm>



Akritó Editora

OS NÃO-MORTOS

Não sabemos o que somos. Ao fim do túnel decidimos voltar. Tarefas inacabadas, entes queridos, vingança... Às vezes até o motivo de nossa volta é um mistério para nós. Mas estamos aqui, nas sombras, onde suas mentes, tão seguras de si, não gostam de olhar. Se à noite o seu pequeno mundo não lhe parecer tão seguro, se a porta se abrir e um calafrio lhe percorrer a espinha, olhe para as sombras e lá estaremos.

Desde os primeiros contadores de histórias, os não-mortos causam fascínio e medo sobre nós, horror e sedução. Se encontram presentes em todas as manifestações de nossa cultura. O espírito do rei assassinado que assombra os guardas do castelo de Hamlet; a alma atormentada trazida de volta pelas asas de um corvo; o velho e infame moribundo que retorna ao passado para morrer heroicamente na guerra: uma infinita galeria de personagens e obras que nos contam sobre eles.

Há aqueles que se encontram perdidos entre a vida e a morte, vagando na fronteira entre estes dois mundos. A morte, antes doce, cruel ou misericordiosa, não os levou a lugar algum; apenas os trouxe de volta. Esses são os não-mortos.

Algumas pessoas se ligam tão intensamente à vida, que a viagem ao Reino dos Mortos é interrompida. A dor se torna mais poderosa que o destino, mais forte que a morte e mais ameaçadora que a vida. A viagem não se completa, mas a morte é irreversível. O não-morto se torna um pária, excluído da vida e da morte.

TERROR & SOLIDÃO

Eu percorria feliz os corredores da casa sem perceber sua tristeza à medida que os dias se passavam. Tentei em vão alegrá-la, até perceber que era eu a causa de todo este sofrimento. Sofrimento calado e contido, mas que não podia mais ser evitado ou escondido. Era a hora de partir.

Os não-mortos inspiram um terror instintivo em todos os seres vivos. Eles são uma violação das Leis da Natureza; um terrível presságio sobre a crueldade do destino. Homens e animais se sentem desconfortáveis em sua presença e tentam evitá-los. Este desconforto pode levá-los ao medo e à agressividade. Aqueles que os conheceram em vida, a menos que tenham aceito o sobrenatural em suas vidas, poderão não vê-los ou mesmo senti-los. Mesmo que possam percebê-los, serão capazes de negar a sua existência ou mesmo a sua origem. Ninguém sabe o motivo dessa cruel barreira, apenas que ela é regada por lágrimas dos dois lados.

HABITAT

A noite cai. Vejo as pessoas passando por mim rumo às suas casas, alheias a tudo. Mas o que digo? Não seremos nós, apesar de todo o poder e conhecimento, quem permanece à margem das coisas? Eu já fui como eles, sei que apenas seus sonhos alimentam nossa existência. Para nos destruírem, basta que soprem a vela e durmam em paz.

Os não-mortos agem preferencialmente à noite, quando a muralha entre o Mundo dos Vivos e o Reino dos Mortos se torna mais tênue. Alguns possuem olhos sensíveis à luz forte, outros queimam sob a luz do sol. A noite é o elemento natural dos não-mortos, mas não o único.

Eles não pertencem a uma sociedade secreta ou a uma organização mística. Seus objetivos são muito particulares para este tipo de associação. Geralmente solitários e temidos, eles têm que conviver com a sociedade humana, à qual não mais pertencem, mas que persiste como uma eterna lembrança de tudo aquilo que não mais terão.



CORRENTES

Tristes almas vagando pelas névoas, perdidas e assustadas. Imaginem seu desespero ao encontrar no fim do túnel grilhões e dor, ao invés de luz e paz. Desprovidos da energia da vida e do conforto da morte.

Alguma coisa prende os não-mortos na terra. Alguma coisa os fez permanecer ou renascer, quando deveriam ter seguido em frente. Correntes de paixões como ódio, sede de vingança, amor, busca do conhecimento; correntes de sonhos, como arte; correntes de medo e indecisão; vários podem ser os elos que compõem a corrente que os mantém no Mundo dos Vivos. Somente quando todos os elos da corrente forem desfeitos, eles poderão descansar em paz.

NOTURNOS

Nós costumamos caminhar pela noite, onde a sombra e o medo são nossos aliados. Talvez a escuridão nos lembre da morte, de onde viemos, ou de onde voltamos... e então nos sentimos em casa, um lar que não chegamos a conhecer. Só guardamos a imagem da luz, distante, brilhando intensamente no fim do túnel. Cada um de nós tem uma razão diferente para estar aqui, e a morte é o elo que nos une.

Com o tempo, o convívio com os vivos se torna um pesado fardo. A proximidade da humanidade perdida e a barreira invisível que os separa dos prazeres humanos tornam os não-mortos amargos e arredios. Todo não-morto deve vagar entre os vivos até cumprir seus objetivos e se livrar de suas correntes. Porém, há caminhos bastante distintos para alcançar esse destino.

Embora todos os não-mortos sejam seres que morreram, nem todos retornam da mesma forma. Há dois tipos de não-mortos: os espectros e os renascidos.

ESPECTROS

Já ouvi falarem da minha morte. Já vi alguns colegas rasgarem elogios inéditos sobre mim. Já vi lágrimas serem derramadas em minha memória... Quanto desperdício! Alguém devia lhes contar que há desejos que são maiores que a morte. Que desencavem meu corpo de minha tumba, que raspem as palavras esculpidas na lápide, pois minha história ainda não terminou de ser contada. Meu espírito ainda vive!

Entre os não-mortos, há aqueles que se recusam a aceitar a morte. Muitos acham que deveriam viver mais, outros permanecem por acreditar que ainda não cumpriram a sua missão em vida. Estes são os espectros, também conhecidos como fantasmas, espíritos, alma-de-outro-mundo, alma-penada, aparições e outros nomes.

Eles são em grande número, presentes em quase todos os cantos do mundo, constituindo a maioria dos não-mortos. Sua viagem é interrompida ainda em seu início, tornando o seu retorno menos traumático. Talvez seja por essa razão que demonstram pouco respeito pela morte e se apeguem tanto à vida. Alguns espectros até mesmo demoram a perceber que morreram.

Os espectros permanecem no Mundo dos Vivos após a morte de seus corpos, se tornando seres de pura essência. Seus poderes e a sua própria existência vêm da força de suas emoções e de sua vontade. Diáfanos, quase imateriais, eles têm grande dificuldade de atuar no plano físico, ou mesmo de fazer notar sua presença.

No início, o espectro surge alegre e cheio de energia, contente por receber a dádiva dessa sobrevida. Costumam perambular pelos mesmos lugares que freqüentavam em vida, circundando a vida dos entes queridos e causando pequenos transtornos. Mas, apesar de estarem sempre próximos das pessoas, sua própria natureza cria um abismo entre eles. Esta dupla vivência, proximidade e distância, acaba transformando o espectro em um ser triste, sombrio, por vezes agressivo e rancoroso. Quanto mais velho é um espectro, mais imprevisível é o seu humor e o destino de suas ações.

Com o tempo, o que pode ser visto inicialmente como uma estranha dádiva acaba se tornando uma pesada maldição.



RENASCIDOS

Encarava quase assustado o espelho. Entre a surpresa e a felicidade, mal notei as pequenas transformações em meu rosto. Não sentia mais nada, nem mesmo a lembrança do corpo se estilhaçando nas pedras. Involuntariamente, vi um sorriso se formando no espelho. Havia algo de spectral nele, um pouco perverso, um pouco jovial. Não demorou muito para aceitar que aquele sorriso era meu. Eu estava de volta.

Outros não-mortos, mais raros, são aqueles que retornam não somente com a alma, mas também com o seu corpo. É como se renascessem da própria morte, saindo de suas sepulturas: estes são os renascidos.

Ao contrário dos espectros, que nem mesmo iniciaram a viagem ao Reino dos Mortos, os renascidos interrompem a sua já próxima do final e são tragados de volta ao Mundo dos Vivos, seja por vontade própria ou não.

Alguma coisa deve servir-lhe de ponte entre o Reino dos Mortos e o Mundo dos Vivos para que o espírito retorne e renasça de sua tumba. Esse elo de ligação pode ser um animal, um objeto ou uma pessoa. Essa pequena experiência sobrenatural é suficiente para dotá-los de grande poder e abrir sua percepção para a magia. Se o elo for destruído ou morto, o renascido morrerá e seu espírito será devolvido para completar sua viagem ao Reino dos Mortos.

Na verdade, há três tipos de renascidos. Apesar de possuírem várias características em comum, as razões que o fizeram renascer são totalmente distintas, o que os transformam em diferentes seres sobrenaturais, diferentes lendas: os justiceiros, os zumbis e os curingas.

JUSTICEIROS

Eu estava seguindo pelo túnel, além do Plano das Névoas, indo em direção à Luz. Ao longe, eu a ouvi gritando por socorro. Eu queria voltar, mas a Luz me puxava irresistivelmente, como o Sol. Senti o desespero rasgando o meu peito, minha pele se esgarçando com a dor. De repente, me vi sendo traçado para a escuridão, o brilho da luz se tornando opaco. Das névoas, uma voz ofereceu-me uma chance de voltar. As palavras eram sussurradas, aveludadas, quase alucinógenas. Algumas delas falavam sobre troca, favores... mas minha mente era nublada pela vingança. Para retornar, nenhum preço parecia ser alto demais. Nada precisou ser dito. A resposta estava em meus olhos. Me senti novamente mergulhando em uma sombra densa... estava voltando para junto dos vivos, estava voltando para mostrar a eles onde realmente fica o inferno.

Entre os renascidos, há aqueles que retornaram devido a sua força de vontade, a um forte sentimento de vingança. Para eles, os elos das correntes são mais fortes, mais pesados. São almas que partiram antes do tempo, que tiveram sua vida arrancada cruelmente. Estes são os justiceiros.

Enquanto se encontram vagando no Plano das Névoas, rumo ao Reino dos Mortos, surge diante deles um espírito totêmico que lhes oferece a oportunidade de vingar suas mortes. Em troca, enquanto estiver no Mundo dos Vivos, os renascidos deverão agir em favor do totem.

Porém, os elos de suas correntes não são compostos somente de ódio e vingança. Embora a vingança seja a principal força de um justiceiro, ela não necessariamente será o seu objetivo final. Alguns retornam para proteger os entes queridos daqueles que os mataram. Outros retornam para terminar a grande obra que foram impedidos de continuar. Em comum, apenas a morte de forma trágica e violenta.

Enquanto alguns espectros, com o tempo, se tornam incertos quanto ao valor de sua existência, estes renascidos em nenhum momento têm dúvidas sobre a sua missão. Os justiceiros são seres completamente obcecados, e só uma nova morte poderá separá-los de seus objetivos.

Os justiceiros se encontram ligados a um representante do totem através de um elo místico. Dele dependerá a própria vida do renascido. Por outro lado, ele absorverá algumas características naturais do totem, que serão incorporadas a sua natureza.

ZUMBIS & REBELDES

Sentia a minha cabeça rodar pesadamente. Não era essa a sensação que eu esperava ter ao entrar no Reino dos Mortos. Eu ansiava pela paz, pelo descanso... Tentava desesperadamente abrir os olhos e ver onde estava, mas um brilho próximo de mim me causava terrível dor. Aos poucos foi possível perceber o círculo a minha volta, os riscos no chão, as velas acesas pelos cantos da sala. À minha frente, um homem de poucas palavras ostentava um sorriso de satisfação. Por alguns instantes vislumbrei minhas mãos, os dedos enrugados, a pele pálida... Eu ainda não conhecia a morte, mas nada daquilo pareceu-me ser ela.

Em toda frente de batalha existem as vítimas inocentes. Na batalha entre a vida e a morte não é diferente. Nem todos os não-mortos se recusaram a morrer, alguns deles retornaram contra a sua vontade, graças à força de vontade de uma outra pessoa, de um homem ambicioso o bastante a ponto de querer manipular a vida e controlar a morte. Esses homens são os feiticeiros necromantes, e suas vítimas são os zumbis.

Estes renascidos têm suas almas capturadas pelos necromantes e aprisionadas em corpos preparados nos rituais. Ou seja, além de ser arrancado do Plano das Névoas e impedido de alcançar o Reino dos Mortos contra a sua vontade, os zumbis ainda correm o risco de renascerem em um corpo diferente do que possuía em vida. Uma vez aprisionado, o zumbi é escravizado, sendo obrigado a servir ao feiticeiro. Enquanto alguns espectros possuem dúvidas a respeito de sua condição, os zumbis têm certeza de que são amaldiçoados.

Seus olhos têm grande sensibilidade à luz, mas por outro lado, assim como os demais renascidos, seu corpo é dotado de poderes sobrenaturais.

Algumas vezes, por tédio ou gratidão, o feiticeiro pode libertar o seu servo. Porém, mesmo que isso não aconteça, erros sempre podem ocorrer. Há casos em que algo de errado ocorre durante o ritual e o renascido consegue não ser escravizado. E não incomum é o espírito capturado ter uma força de vontade indomável e se libertar sozinho.

Quando um zumbi foge do controle, ele é perseguido tenazmente pelo feiticeiro, que busca eliminá-lo. Qualquer que seja o caso, o elo de ligação do renascido com o Mundo dos Vivos é o feiticeiro que o trouxe de volta. Os zumbis que conseguem romper a dominação dos feiticeiros são conhecidos como rebeldes.

CURINGAS

Eu me lembro do tiro. Me lembro que não tive chance nem de pensar. Me lembro da dor, do quarto girando enquanto caía. Me lembro do tapete e da certeza de que estava morta. Isso são coisas bem claras pra mim, mais claras do que tudo que estou vivendo agora. Talvez seja tudo alucinação, talvez a morte seja uma grande alucinação.

Em todo plano há o inesperado, em toda ciência há o inexplicável, em toda guerra há o elemento surpresa: entre os não-mortos há os curingas.

Todo ser sobrenatural possui uma razão de existir, uma lógica na sua criação, menos os curingas. Eles são renascidos criados ao acaso, na maioria das vezes involuntariamente. Há diversos relatos sobre a existência de curingas, mas não se sabe ao certo sobre quantos há no mundo, como surgem, como agem, o que buscam, ou quanto tempo vivem.

No norte dos Estados Unidos, um grupo de jovens entoava, por brincadeira, cânticos místicos que encontraram em um livro. Sabe-se apenas que algo horrível ocorreu. Pouco tempo depois, na mesma região, começaram a surgir registros de casos que lembram muito um renascido.



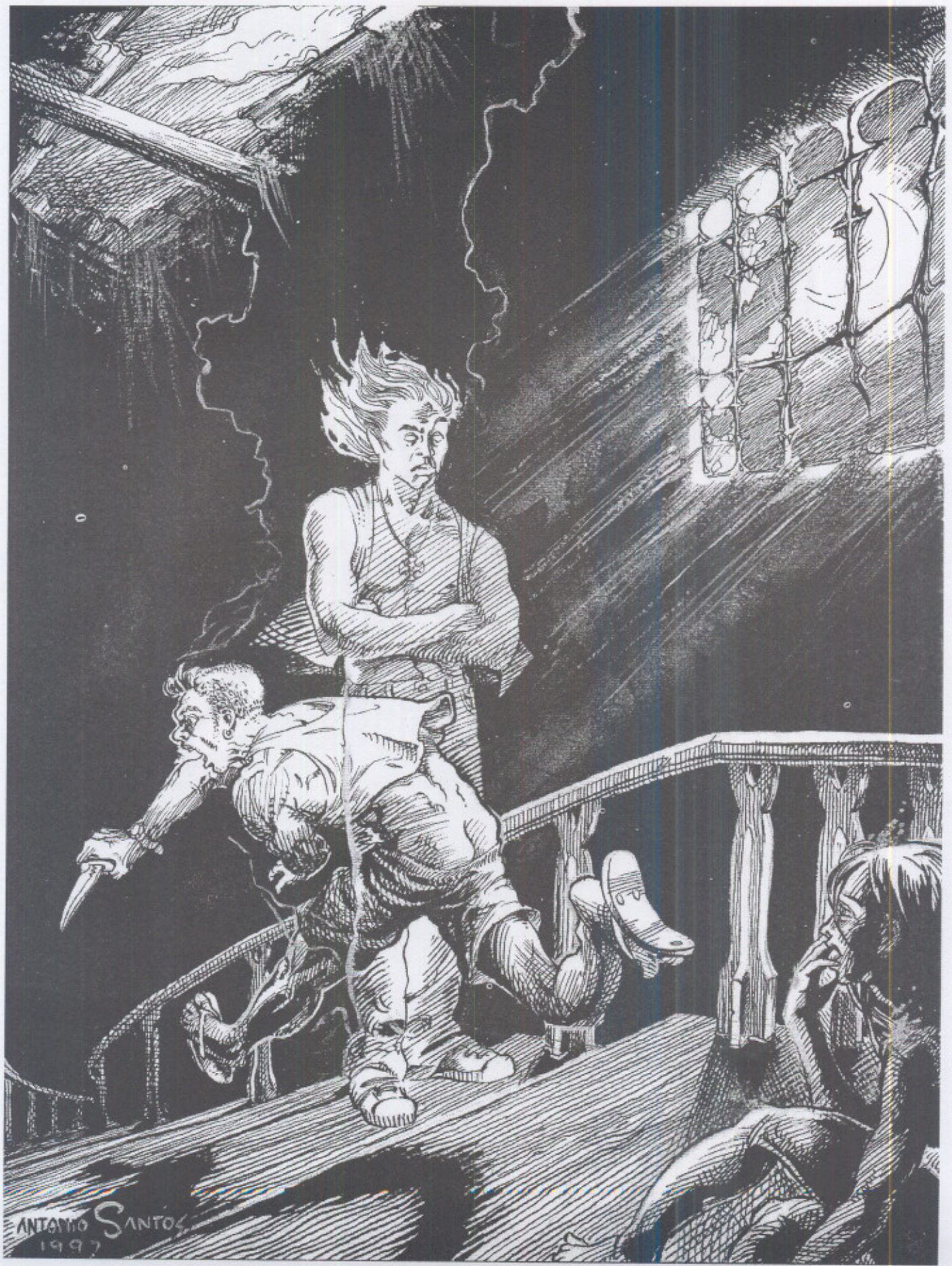
Na Índia, um viajante inglês, que estava usando um amuleto que comprou em uma feira em Bombaim, foi dado como morto em um desastre de trem. Porém, dias mais tarde, embarcava de volta ao seu país.

No Brasil, um jovem pediu para um tatuador copiar uma imagem que havia achado num livro. O tatuador gostou do desenho e o incluiu em seu mostruário. Seis dias depois, o jovem morreu metralhado em um tiroteio no Centro. Pouco tempo mais tarde, a loja de tatuagem foi assaltada e levaram apenas o caderno de desenhos.

Em Daomé, um espectro interferiu no ritual de um necromante, tornando-o um não-morto.

Seja qual for o caso, os curingas são renascidos que não possuem um propósito definido, sendo alguns deles bem confusos em relação a sua própria origem. Eles vagam solitários e errantes pelo mundo em busca de um sentido para a vida. Alguns passam a viver como os vivos, outros se isolam da sociedade, muitos viram aventureiros ou pesquisadores místicos, até mesmo feiticeiros.

De todos os seres sobrenaturais, os curingas são os mais imprevisíveis, pois não estão comprometidos com nada.



ESPECTRO

A noite cai. É a hora dos fantasmas, embora quase ninguém se dê conta disso. Mas também é a hora dos predadores. Para quem vive na noite, é impossível sonhar com a tranqüilidade. Pelo menos neste canto do mundo. De que adianta este casarão esquecido, este teto banguela de telhas, os vidros quebrados e as raízes das árvores expulsando os ratos do assoalho? De alguma forma, eles sempre aparecem.

Durante o dia, são crianças curiosas. Brincadeiras inocentes, risos alegres. Durante a noite, são casais curiosos, brincadeiras que há muito já perderam a inocência. Em comum, apenas os risos alegres. Mas há outros...

Esta noite não parece ser diferente. Ninguém acreditaria, mas a gente passa a saber disso só em olhar para a lua, assim como os ciganos com a palma da mão. São os anos, os muitos anos. A gente passa a ver coisas, ouvir coisas, saber coisas... Já não importa se é loucura ou não. Em algum ponto na eternidade, delírio e razão, loucura e sanidade se encontram numa só realidade.

Não disse?! Já posso ouvir os passos, sem a menor descrição, sobre as folhas ao longo do caminho. Na falta de vento, cabe ao silêncio me trazer os gemidos. Ele a traz pelos cabelos, a faca roçando a sua garganta. É como seduz as suas vítimas. Seu corpo, forte como um touro. Seus olhos refletem uma vontade indomável. Sem chances para a vítima.

Deveria intervir? Seu corpo é belo, como há muito não via, ou como há muito não reparava. Sinto como se a lua só tivesse saído esta noite para refletir o seu rosto, as lágrimas, a boca entreaberta e já arroxeadada. Chego a sentir pena, mas não me é suficiente. Nem mesmo quando ouço o som do pano se rasgando. O tecido é leve, talvez seda, chega a soar como poesia.

Não demora para começarem os gritos. Ele nem se preocupa. Ninguém vai ouvir. Não se incomoda em calá-los, pois até mesmo seria um pecado, de tão sedutores que chegam a ser, apesar de sofridos.

Se estivesse vivo, talvez me considerasse um amoral por pensar tais coisas. Mas, se fosse vivo, não estaria aqui presenciando, ou mesmo admirando, tal cena. Perversidade? Não digo isso pela violência, nem pelo sexo, mas pela poesia dramática do quadro. Como as belas imagens em preto e branco penduradas em exposição de museus, deliciando a todos com a beleza acre da fome e da miséria.

Mas ele demora demais. Passo a me concentrar no outrora angelical rosto da moça, agora só dor e angústia. Me aproximo dos raios da lua. Ela me olha entre a surpresa e a esperança. Talvez eu devesse... Talvez seja divertido. Sinto um sorriso se formando involuntariamente em meu rosto. E isso me basta.

A noite está linda, penso que não há nada melhor a fazer do que cantar. Uma canção antiga, um tango. O suficiente para interromper a diversão do meu grosseiro visitante. Ele parte pra mim com sua faca. Patético! Divirto-me ao vê-lo se estatelar com a cara nos primeiros degraus da escada. Que azar, logo aqueles onde tem uns pregos soltos. Mas ele não grita de dor. Admirável!

Apesar do sangue em seus olhos, posso ver a sua fúria. Decido desaparecer. Confuso, ele avança em direção à mulher. Ao se aproximar, eu faço com que veja o que antes era um belo rosto sustentado por um corpo escultural se transformar em uma carcaça de vermes e carne decomposta. Dessa vez ele grita. Posso sentir o nojo deslizando em sua garganta.

Ele deixa a faca cair, bem ao lado de sua vítima. Sem hesitar, a moça não deixa passar a oportunidade de pagar ao seu algoz pelos emocionantes momentos de dor e vergonha. Magnífico! Um desfecho acima de minhas expectativas. Faz valer a pena o incômodo de um dia inteiro invadido por policiais, legistas e jornalistas, sempre atrasados para o espetáculo.

Quando se certifica da vingança consumada, procura ao redor pelo seu salvador. Mas prefiro me retirar, ou melhor, desaparecer. É muito mais interessante para esta história que ela fique sem saber se realmente havia estado alguém ali. Confusa, ela se afasta do local. Chego a sentir afeição por ela. Espero que volte a me visitar um dia.

Num teatro, é nessa hora que fechariam as cortinas.

CORRENTES

Os espectros são espíritos que não fizeram a transição do Mundo dos Vivos para o Reino dos Mortos. Alguma coisa os reteve aqui: medo, dúvidas, tarefas inacabadas, ódio... Os motivos podem ser diversos, mas sempre os impedem de descansar.

Inicialmente, muitos espectros encontram-se firmes em seus propósitos, confiantes em seu poder e nas lembranças que trazem. Mas, quanto mais o tempo passa, os espectros se vêem ficando para trás, anacrônicos, esquecidos. Seus propósitos se perdem, suas memórias esmaecem e eles vão se tornando cada vez mais distantes e amargurados. Alguns ficam espreitando a morte, tentando aproveitar os túneis de luz que se abrem para os que se vão. Outros, se entregam à luz do sol ou ao fogo para partir. E, finalmente, há aqueles que permanecem na terra, sombras dos espíritos que foram um dia.

TERRITÓRIO

Enquanto permanecerem no Mundo dos Vivos, os espectros estarão ligados a um local. O espectro deve ter uma forte ligação emotiva com o local escolhido. Pode ser o local onde ele foi mais feliz enquanto vivo; pode ser o lugar onde morreu ou onde viveu; o seu local de trabalho, caso este tenha sido a coisa mais importante em sua vida. Pode ser ainda o lugar onde nasceu ou onde seu corpo foi enterrado.

Quanto menor for o território de um espectro, maior domínio e poder ele terá em seus limites. Uma casa, um jardim, um quarto, uma rua, uma cidade... Nada impede que mais de um espectro compartilhem o mesmo território, porém, seu domínio sobre ele será igualmente diluído. Portanto, é comum que os espectros defendam ferozmente o seu recanto.

Em seu território, o espectro pode permanecer visível e invisível de acordo com sua vontade, atravessar paredes sem perder ectoplasma e não precisa gastar Poder Mágico.

Porém, quanto maior for a área do território ou o número de espectros nele, as vantagens vão desaparecendo. Ele começa a precisar gastar poder mágico e ectoplasma (ainda que menos), e a ter mais dificuldade de controlar sua visibilidade.

VISIBILIDADE E INVISIBILIDADE

Os espectros ficam invisíveis sob luz forte (luz do dia, luz de refletores, salas muito iluminadas) e visíveis na penumbra. Quando visíveis, podem se tornar transparentes, o que dificulta a sua localização.

Para inverter este efeito (visível sob luz forte e invisível no escuro), o espectro deve gastar 1 ponto de Poder Mágico a cada 3 rodadas.

Espectros não são registrados por câmeras de vídeo ou em fotografias, o que dificulta a comprovação de sua existência. Mesmo a sua voz não pode ser captada por meios eletrônicos, mas ele pode falar no telefone como qualquer um.

A visibilidade ou invisibilidade do espectro não é apenas limitada pela luminosidade do local, mas também pelo atributo Magia do observador.

•Pessoas com Magia fraca ou regular nunca pressentem, ouvem ou vêem os espectros, mesmo quando eles deveriam estar visíveis.

•Pessoas com Magia mediana só podem ver ou ouvir os espectros quando estes estão visíveis.

•Pessoas com Magia boa podem pressentir os espectros, mesmo quando eles estão invisíveis.

•Pessoas com Magia ótima podem ouvir os espectros normalmente, estando eles visíveis ou invisíveis.

•Pessoas com Magia excelente podem ver e ouvir os espectros normalmente, mesmo quando eles estão invisíveis.

•Animais sempre podem pressentir a presença de espectros e até mesmo vê-los e ouvi-los.

DONS INATOS

Espectros são intangíveis e só podem atuar no Plano Físico através dos poderes Poltergeist ou Possessão.

Eles só podem ser feridos (perder ectoplasma) pelo fogo, luz do sol, por poderes e itens mágicos, ou por outros espectros.

Espectros tem o poder de flutuar, podendo andar para cima ou para baixo na sua velocidade normal de deslocamento sem serem afetados pela gravidade.

ECTOPLASMA

Os espectros são feitos de uma matéria diáfana chamada ectoplasma. É o que mantém a ligação do espectro com o Mundo dos Vivos. Sem o ectoplasma, o espectro se torna pura essência e é facilmente tragado para o Plano das Névoas, e daí para o Reino dos Mortos.

O ectoplasma pode ser manipulado pelo espectro para alterar sua forma. Com isso, ele pode criar as roupas que desejar, mudar sua aparência, ou se transformar em outro ser.

O ectoplasma é muito sensível à luz solar e ao fogo.

Sob a luz direta do sol, o espectro perde 1 ponto de ectoplasma por rodada.

Ao ser atingido pelo fogo, o espectro perde 6 pontos de ectoplasma.

Por mais tênue que seja o ectoplasma, ele possui matéria. Portanto, ao atravessar um objeto sólido, o espectro perde alguns pontos de ectoplasma.

Ao atravessar, por exemplo, uma parede apenas com a cabeça para ver o que tem do outro lado, ele perderá 1 ponto de ectoplasma. Se atravessar o corpo todo, perderá 2 pontos.

Porém, o espectro não perde ectoplasma ao atravessar seres vivos.

O espectro também perde 1 ponto de ectoplasma a cada amanhecer. Afinal, se sustentar no Mundo dos Vivos requer um certo esforço.

Os Pontos de Ectoplasma dos espectros são equivalentes aos Pontos de Fadiga dos humanos ou à Energia Vital dos renascidos. Se terminarem, o espectro é banido para o Reino dos Mortos.

Os espectros não possuem Fadiga ou Saúde. Qualquer dano é retirado diretamente de seus Pontos de Ectoplasma.

RECUPERANDO ECTOLASMA

O espectro pode recuperar ectoplasma gastando pontos de Poder Mágico. Cada ponto de Poder Mágico é igual a seis Pontos de Ectoplasma.

Os espectros também recuperam Pontos de Ectoplasma provocando fortes emoções nos seres vivos e absorvendo-as. A emoção mais simples é o medo, mas euforia, paixão, alegria são igualmente eficientes.

Ao ter suas emoções absorvidas pelo espectro, a vítima perde Pontos de Fadiga.

Se a interpretação não for um meio conveniente de resolver a situação, o mestre do jogo pode determinar uma disputa entre o atributo Presença do espectro e o atributo Vontade de sua vítima. À critério do mestre, ele pode substituir o atributo Presença pelas habilidades Intimidação ou Sedução.

A cada ponto a mais na disputa, o espectro absorve 2 Pontos de Fadiga (aumentando 2 Pontos de Ectoplasma). Em caso de empate, o espectro absorve apenas 1 ponto.

O mestre deve considerar a perda repentina de Fadiga da vítima, interpretando as possíveis conseqüências, como a vítima perder a iniciativa, perder a ação na rodada, ou mesmo ficar inconsciente.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Presença, Destreza e Magia: 10 pontos cada.

PODERES

Banshee, Ilusão, Poltergeist, Possessão e Sombras.



JUSTICEIRO

O centro da cidade à noite. Os prédios antigos, com memórias felizes e segredos que não devem ser revelados. As sombras crescem e engolem as calçadas. As pessoas deixam apressadas os seus escritórios, dando lugar a uma nova população que toma as ruas. Mendigos, bêbados, prostitutas, perversos, criminosos e imprudentes.

Junto aos metrô e igrejas, dormem os meninos de rua. Durante o dia eles mendigam, roubam ou vasculham o lixo. Na escuridão, eles dormem juntos, temendo as criaturas da noite. Alguns, eu consegui recuperar do vício e levar aos orfanatos, outros não. Eu me importava com eles quando era viva, e não deixei de me importar depois que morri.

Eu fico velando pelo sono deles. Alguns, poucos, eu reconheço. Na porta da igreja, eu me cubro com a minha mortalha. O gato fica imóvel ao meu lado. As horas passam, meus olhos vagueiam pela noite. Eu procuro a estátua do Cristo, mas não o vejo, assim como não verei mais os meus filhos. O gato se levanta.

Eu saio do meu mundo de sonhos para o mundo dos pesadelos. Ali, se esgueirando junto aos prédios, eu vejo três homens. Eles estão armados. Homens pagos por aqueles que não contribuem com os orfanatos e muito menos cobram de seus governos. Eu me movo lentamente e a mortalha se mantém.

Eles se movem em silêncio, mas eu estou atrás deles. Eles sussurram piadas obscenas. Um deles sugere que as meninas não devem ser mortas imediatamente, os outros riem. O gato se esgueira nas sombras. Eu avanço, cubro a boca de um deles enquanto corto sua garganta. O sangue quente corre entre meus dedos, a vida se esvai e eu ouço quando a alma do infeliz se precipita no abismo. Os outros dois se viram, um deles atira e me acerta em cheio no peito.

Eu caio, o sangue enche meus pulmões, a sensação é dolorosamente familiar. Eles se aproximam curiosos, olham meu rosto. Um deles recua:

– Mas eu matei essa dona!

Eu sorrio e me levanto, eles me olham sem ação. O terror paralisa um deles, o remorso coloca o outro junto à sarjeta. Minha faca entra fundo e eu giro o cabo, o terror terminou para este infeliz. É outra alma que se precipita no abismo. O terceiro cai de joelhos, esperando por seu fim. Quando retiro a faca de sua nuca, percebo que sua alma não se precipita. Uma forma difusa sai do seu corpo e foge pela noite.

Ectoplasma! Ele irá se reformar em algum lugar como um espectro e vagará pela terra até se livrar de suas correntes. Pode ser que ele queira se redimir, pode ser que ele queira me matar. De qualquer forma, não há nada que eu possa fazer à respeito no momento.

As crianças fugiram, os tiros devem tê-las assustado. Eu começo a ir atrás delas. O gato mia, eu me viro e nossos olhos se encontram. O pacto. Eu devo cumprir a minha parte e caçar o renegado. Nós dois sumimos na noite.

CORRENTES

Vagando pelo Plano das Névoas, se encaminhando para a Luz, a única coisa que ocupa a mente de um futuro justiceiro é a vontade avassaladora de voltar, terminar o que deixou pra trás, impor sua vingança, fazer com que seu grito de dor e angústia seja ouvido no Mundo dos Vivos.

No Plano das Névoas, este grito encontra a sua platéia. Ao ouvir o clamor dessa alma desesperada, um espírito totêmico entra em contato com o futuro justiceiro, dando-lhe a oportunidade de realizar seu desejo. Em troca, ele terá que fazer alguns favores ao totem, nada que ele não esteja disposto a fazer para poder partir em sua missão. Pelo menos é o que lhe parece enquanto se encontra no Plano das Névoas, cego por sua sede de justiça.

Normalmente, os favores estão ligados à preservação da vida na Terra e podem incluir coisas como preservar a natureza, proteger pessoas, combater criminosos e inimigos místicos do totem. O tempo de permanência de um justiceiro no Mundo dos Vivos é determinado pelo totem, podendo durar dias ou anos. Porém, nenhum justiceiro ficou na Terra por menos de uma noite ou por mais de cinquenta anos.

TOTEM

Ao aceitar o pacto com o totem, o justiceiro cai nas sombras e surge no Mundo dos Vivos acompanhado por um animal representante do espírito totêmico. Este animal é a ligação do justiceiro entre o Reino dos Mortos e o Mundo dos Vivos. É uma ligação espiritual, da qual depende a própria sobrevivência do renascido. Se o animal for morto, o justiceiro retorna ao Plano das Névoas para prosseguir seu caminho ao Reino dos Mortos.

O renascido necessita permanecer a uma certa distância do seu animal de ligação. Se este se afastar muito, o justiceiro pode ficar incapacitado de usar seus poderes mágicos (até 100 metros) ou mesmo incapaz de se mover (1 km), entrando numa espécie de torpor.

Os justiceiros costumam fazer pactos com espíritos de mamíferos, aves ou répteis de pequeno porte. Andar com um crocodilo ou uma onça pelo meio da rua chamaria a atenção e seria um charmoso convite ao desastre (ou ao ridículo). Portanto, cabe ao mestre adequar o espírito totêmico à sua campanha.

RENEGADOS

Existem justiceiros que conseguem impor sua vontade ao seu elo de ligação e se recusam a continuar a cumprir favores para o seu benfeitor ou retornar ao Plano das Névoas.

Por algum motivo, o espírito totêmico não consegue romper a ligação com o renascido e é obrigado a pedir que um outro justiceiro o ajude. A missão deste justiceiro será procurar o renegado e convencê-lo, ou forçá-lo, a cumprir o pacto. Caso não seja possível, deverá matá-lo.

DONS INATOS

O justiceiro possui um elo mental permanente com o animal ao qual está ligado. Ele pode sentir, cheirar, ver e ouvir através do animal. O animal sempre saberá o que o justiceiro quer que ele faça. Um sempre sentirá quando o outro estiver em perigo.

O justiceiro tem os olhos iguais aos do animal, sendo muito recomendado o uso de óculos escuros.

Além dos olhos, este renascido incorpora uma das características do animal. A escolha dessa característica deverá ser feita em comum acordo com o mestre do jogo.

De um gato, ele pode adquirir as garras ou a furtividade; de um cão ele pode ter fortes presas ou o faro apurado; de uma cobra, a ossatura flexível ou a peçonha. Sempre algo que seja facilmente adaptável a um ser humano. Essa ligação não permite que o justiceiro se transforme num lobisomem ou que saia voando, caso esteja ligado a uma ave.

SINAIS DE VIDA

Os justiceiros, como todo renascido, não respiram, não têm batimentos cardíaco e sua pele é fria ao toque. Podem comer ou beber, mas não possuem mais paladar e a comida não os nutre.

Eles podem simular estas características por algumas rodadas com um teste difícil de Vontade, mas precisam ter (e não gastar) pelo menos 2 pontos de Poder Mágico para isso. Apesar de voltar a sentir o gosto de uma boa comida, ela continua sem alimentá-lo. Necessidades fisiológicas também podem ser ativadas, se for o caso.

ENERGIA VITAL

A Energia Vital de um renascido é correspondente aos Pontos de Fadiga de um ser vivo.

Os renascidos gastam 1 ponto de Energia Vital por noite.

Quando o nível de Energia Vital cai para regular, o renascido começa a degenerar, ficando pálido, apodrecido, com a aparência cada vez pior.

Se a Energia Vital do renascido chegar a zero, o seu corpo é destruído e seu espírito retorna ao Reino dos Mortos.

Os renascidos morrem se seus corpos forem destruídos, se seu elo de ligação for morto e se a sua Energia Vital acabar.

Os renascidos recuperam até 3 Pontos de Saúde por rodada, ao custo de um ponto de Energia Vital por cada Ponto de Saúde.

Se feridos por fogo, recuperam apenas um Ponto de Saúde por dia por cada ponto de Energia Vital gasto.

RECUPERANDO ENERGIA VITAL

Os renascidos recuperam Energia Vital absorvendo a energia (Pontos de Saúde) de seres vivos.

Se o corpo receber um dano tão grande que nem gastando toda a Energia Vital ele conseguir voltar ao nível fraco de Saúde, o renascido é destruído e seu espírito retorna ao Plano das Névoas para nunca mais voltar.

Para sugar energia, o renascido deve tocar em sua vítima e provocar nela uma forte emoção para que a energia vital flua para ele. O contato deve ser de pele com pele, não é possível sugar energia através da roupa. Ele só poderá sugar energia se tiver algum ponto de Poder Mágico.

A emoção pode ser medo, ódio, paixão, euforia. Para determinar o sucesso desta ação, deve ser avaliada a interpretação do personagem.

Para substituir a interpretação, o mestre pode rolar uma disputa entre a Presença do renascido e a Vontade da vítima. O uso de habilidades como Intimidação e Sedução também deve ser considerado. A critério do mestre, a disputa pode ser entre o atributo Vontade da vítima e essas habilidades.

Enquanto tem sua energia sugada, a vítima fica zozna e vai enfraquecendo, necessitando de um teste de Vontade difícil para reagir e testes de Resistência cada vez mais difíceis para se manter acordada. Deve ser considerada a quantidade de Pontos de Saúde que o personagem perde de uma só vez.

Os renascidos tem sensações de acordo com a origem da energia que sugam:

- Plantas: insosso.
- Animais: razoável...
- Humano: delicioso.
- Sobrenatural: inebriante!

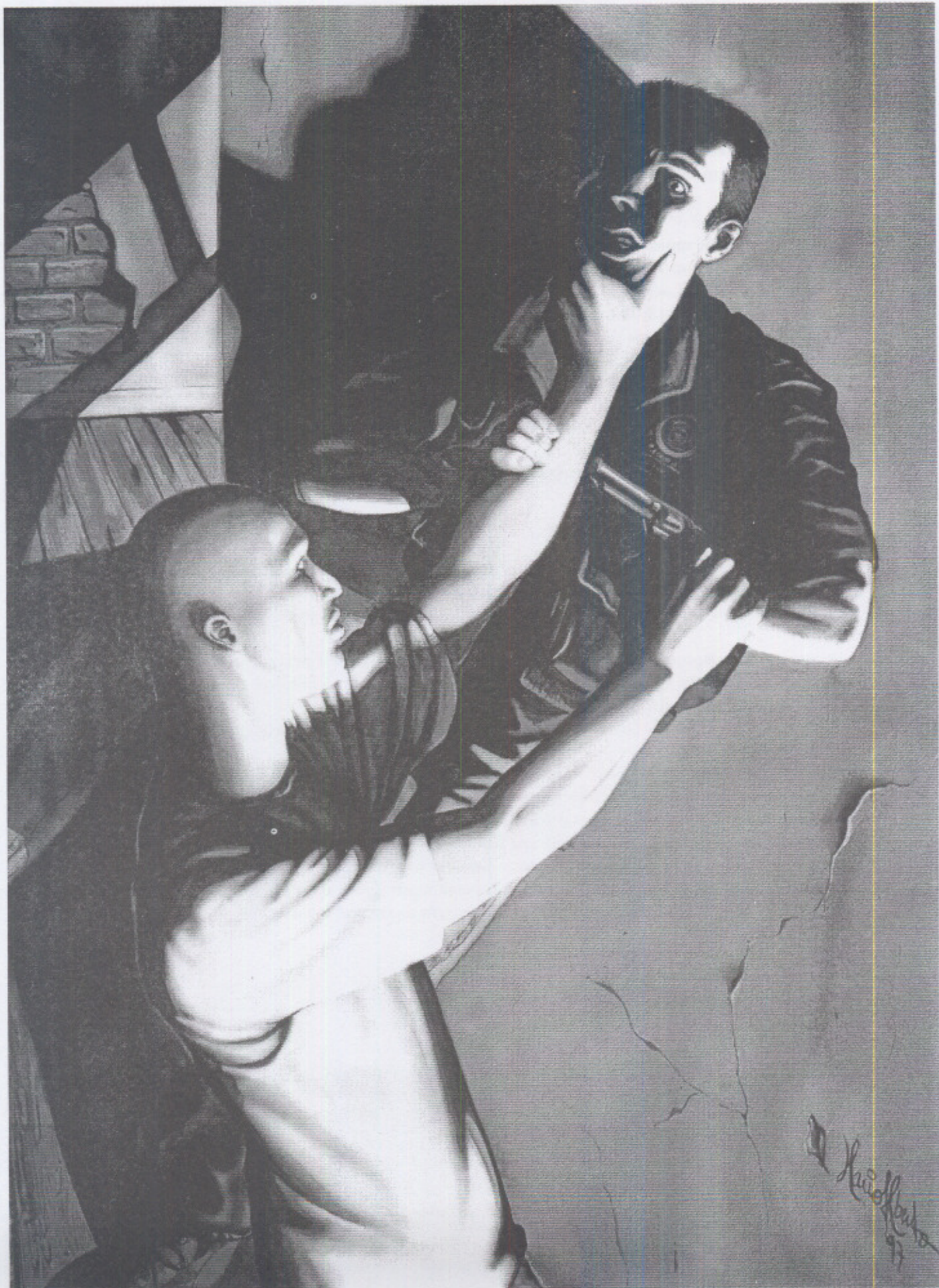
BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Resistência, Vontade e Magia: 10 pontos cada.

PODERES

Mortalha, Remorso, Sepultura e Terror.



ZUMBI

Ele acende a vela e se encaminha para o centro do salão. Pouco entendo sobre aqueles riscos e os desenhos nas paredes. Só sei que devo aguardar. Ao ver o trabalho dos assistentes, sinto algo familiar, um cheiro de casa. É quase como se pudesse me lembrar de meu nascimento. Mas como, se mal consigo me lembrar de quem eu era?

Vejo um homem de barba ruiça, aparentando uns quarenta anos, descendo ansioso do carro. Ao redor, tudo ganha um tom irreal devido a uma intermitente luz vermelha. Sinto a cintura pesada, um peso do lado direito. Eu disse sinto? Mas como, se é apenas uma visão? Alguém comenta que são apenas três, mas todos armados. Eu vejo o rosto refletido no vidro da janela. Sinto como se estivesse me olhando em um espelho.

As imagens desaparecem. Estou de volta ao salão. Me encontro diante de um pequeno espelho e encaro o meu rosto negro. Sempre que o vejo, algo dentro de mim se contorce. É como se minha alma rejeitasse o meu corpo. Ele me disse que às vezes isso acontece. O poder às vezes trás perturbações estranhas à mente e ao corpo. Eu confio nele. Nem sei por que. Talvez porque não tenha mais ninguém em quem confiar. Confiança é uma necessidade. Sem confiança, o mundo se torna por demais impreciso.

Ouço o barulho de freios e as sirenes. É a minha hora. Nem preciso vê-lo fazendo o sinal para que eu vá. Parto para fora com ganas de trucidar o primeiro que encontrar. De onde vem tanta fúria? Se pelo menos tudo não fosse tão nublado...

Pulo sobre o muro e vejo os homens uniformizados. Um tenta avançar pelas escadas em baixo de mim. Salto sobre ele e rapidamente ouço seu pescoço se partindo. Porém, um deles consegue entrar ainda mais na casa. Meu mestre corre perigo. Só de pensar nisso meus olhos brilham de ódio.

Corro pelas escadas e corredores. Consigo alcançá-lo e arremessar seu corpo contra a janela fechada. Ele ricocheteia de volta para o meio do corredor. Duas ou três costelas quebradas, eu creio. Nada sutil, mas este é o meu trabalho. Ele está à minha mercê. Já posso ver minhas mãos sobre a sua garganta. Porém, algo em seus olhos me faz recuar.

"Têm apenas três homens lá dentro, Luiz. Mas estão todos bem armados. Se eu fosse você esperava o sargento chegar com o resto dos reforços".

"Fica frio, Kadu. Aposto 200 pratas com você que antes deles chegarem a gente tá com esses caras no banco de trás".

Tolo convencido! Estava claro que era roubada! E você achou que era o melhor... Não! Eu achei! Mas... eu sou negro! Ele não é eu!

Eu volto a mim ao sentir a bala estourando meu peito. Vejo o policial deixando cair a pistola no meio do corredor e tentando se arrastar para fora. Junto com o sangue em minhas roupas, jorra também minhas memórias, e eu o reconheço.

– Kadu!

Ele pára. Ele olha pra trás e não entende nada. Afinal, como eu poderia saber? Confuso, ele procura novamente por sua arma. O seu medo é mais forte. Minha única chance é espantar o seu medo. Pensando bem, talvez minha única chance seja deixar que me mate. Não sei se quero sobreviver pra descobrir no que me tornei.

– Caco, me ajude, por favor! Me tira daqui cara! Eu sou... amigo do Luiz – ele não iria acreditar.

Ele me fita por alguns segundos. Parecem horas. Hesita entre o bom senso de sair correndo dali e a loucura de me levar com ele. Mas esse é o Kadu, entrar em fria é o que ele faz de melhor. Por pouco ele não morreu junto comigo. Pelo menos é o que eu acho que aconteceu. E agora, meu amigo? Como vou convencê-lo de que este negão de dois metros é aquele seu amigo que tá te devendo 200 pratas? Ah, sabia que não devia ter recuperado a memória.

CORRENTES

Esses renascidos são os não-mortos criados por feiticeiros necromantes que aprisionam almas capturadas no Plano das Névoas. Almas que ansiavam pela Luz e que, arrancadas de seu caminho de ascensão, só ganharam grilhões e agonia. Os zumbis são vítimas do destino, almas amaldiçoadas que receberam um cativeiro como dádiva.

A alma resgatada do Plano das Névoas é forçada a habitar corpos especialmente preparados para este fim. Os corpos devem ser frescos e trabalhados em rituais. Assim sendo, muitas vezes um zumbi não habita o seu corpo de origem.

O corpo revivido passa a ter grande força e resistência, e as habilidades que o espírito possuía em vida. O renascido é então escravizado pelo feiticeiro, servindo-o como guarda-costas, espião, ou então se dedicando à habilidade na qual era especialista quando vivo.

NECROMANTES

O elo de ligação do renascido com o Mundo dos Vivos é o necromante que trouxe seu espírito de volta. Se o necromante morrer, o espírito do renascido é banido de volta para o Reino dos Mortos.

Muitas vezes, este é o desejo do zumbi, mas ele certamente desconhece que o seu carrasco é a única coisa que o separa de seu descanso eterno.

Como vários necromantes possuem feitiços que lhes possibilitam viver muito mais tempo que um ser humano normal, há zumbis que caminham sobre a Terra há mais de cem anos.

Os necromantes são uma sociedade de feiticeiros de diversas origens e métodos que se dedica ao estudo da morte. Alguns almejam prolongar sua existência, outros buscam o poder no Reino dos Mortos. Com estes objetivos, eles capturam os espíritos dos recém-mortos e os escravizam.

Os necromantes vasculham o mundo em busca de outros renascidos e espectros para estudá-los, escravizá-los e aumentar o seu poder.

Existe uma minoria de necromantes que não busca o poder, apenas o conhecimento. Os poucos zumbis libertados por seus mestres serviram a este grupo.

Os necromantes escravagistas costumam trabalhar com servos (humanos e renascidos) bem treinados e bem armados. Afinal, os necromantes conhecem bem as fraquezas dos não-mortos. Os servos usam armas de fogo pesadas, armaduras e, se necessário, lança-chamas. Os necromantes costumam usar objetos mágicos, amuletos e talismãs com os quais podem criar fogo (círculos de chamas ou efeitos similares a um lança-chamas), poderes de dominação mental, e, em último caso, se teleportam para longe do perigo.

É dito que a própria magia dos necromantes os corrompe, matando seus sentimentos e sonhos. Eles se tornam corpos vivos com almas mortas, uma paródia dos seres que criam. Os necromantes procuram os espectros e renascidos usando rituais e acompanhando as seções de obituário e crime nos jornais. Desafortunado é o não-morto que cai em suas mãos.

REBELDES

Muitas vezes um zumbi escapa do domínio de um necromante. Algumas vezes, por gratidão ou tédio, o zumbi é libertado. Muitas outras, o zumbi consegue escapar ao seu controle.

Um necromante inexperiente comete erros no ritual e não consegue controlar sua criação; a vontade do espírito trazido é forte demais e o renascido se liberta sozinho. Em ambos os casos, o renascido passa a ser chamado de Rebelde.

Mesmo como rebelde, o necromante continua sendo o seu elo de ligação com o Mundo dos Vivos.

Os rebeldes costumam ser perseguidos pelos necromantes, que buscam eliminá-los ou reescravizá-los.

DONS INATOS

Os zumbis possuem vontade indomável. Eles são imunes a qualquer feitiço de dominação mental que não seja feito pelo necromante que os criou.

A íris de seus olhos é azulada e muito sensível à luz.

SINAIS DE VIDA

Como todo renascido, não respiram, não têm batimentos cardíaco e sua pele é fria ao toque. Podem comer ou beber, mas não possuem mais paladar e a comida não os nutre.

Eles podem simular estas características por algumas rodadas com um teste difícil de Vontade, mas precisam ter (e não gastar) pelo menos 2 pontos de Poder Mágico para isso. Apesar de voltar a sentir o gosto de uma boa comida, ela continua sem alimentá-lo.

ENERGIA VITAL

A Energia Vital de um renascido é correspondente aos Pontos de Fadiga de um ser vivo.

Os renascidos gastam 1 ponto de Energia Vital por noite.

Quando o nível de Energia Vital cai para regular, o renascido começa a degenerar, ficando pálido, apodrecido, com a aparência cada vez pior.

Se a Energia Vital do renascido chegar a zero, o seu corpo é destruído e seu espírito retorna ao Reino dos Mortos.

Os renascidos morrem se seus corpos forem destruídos, se seu elo de ligação for morto e se a sua Energia Vital acabar.

Os renascidos recuperam até 3 Pontos de Saúde por rodada, ao custo de um ponto de Energia Vital por cada Ponto de Saúde.

Se feridos por fogo, recuperam apenas um Ponto de Saúde por dia por cada ponto de Energia Vital gasto.

RECUPERANDO ENERGIA VITAL

Os renascidos recuperam Energia Vital absorvendo a energia (Pontos de Saúde) de seres vivos.

Se o corpo receber um dano tão grande que nem gastando toda a Energia Vital ele conseguir voltar ao nível fraco de Saúde, o renascido é destruído e seu espírito retorna ao Plano das Névoas para nunca mais voltar.

Um zumbi, geralmente, tem sua "fonte de energia" suprida pelo necromante: geralmente mendigos raptados ou animais de médio porte. Nem mesmo um rebelde se atreve a absorver a energia do necromante que o criou, a não ser que queira definitivamente matá-lo.

Para sugar energia, o renascido deve tocar em sua vítima e provocar nela uma forte emoção para que a energia vital flua para ele. O contato deve ser de pele com pele, não é possível sugar energia através da roupa. Ele só pode sugar energia enquanto tiver Poder Mágico.

A emoção pode ser medo, ódio, paixão, euforia. Para determinar o sucesso desta ação, deve ser avaliada a interpretação do personagem.

Para substituir a interpretação, o mestre pode rolar uma disputa entre a Presença do renascido e a Vontade da vítima. O uso de habilidades como Intimidação e Sedução também deve ser considerado. A critério do mestre, a disputa pode ser entre o atributo Vontade da vítima e essas habilidades.

Enquanto tem sua energia sugada, a vítima fica zozona e vai enfraquecendo, necessitando de um teste de Vontade difícil para reagir e testes de Resistência cada vez mais difíceis para se manter acordada. Deve ser considerada a quantidade de Pontos de Saúde que o personagem perde de uma só vez.

Os renascidos tem sensações de acordo com a origem da energia que sugam:

- Plantas: insosso.
- Animais: razoável...
- Humano: delicioso.
- Sobrenatural: inebriante!

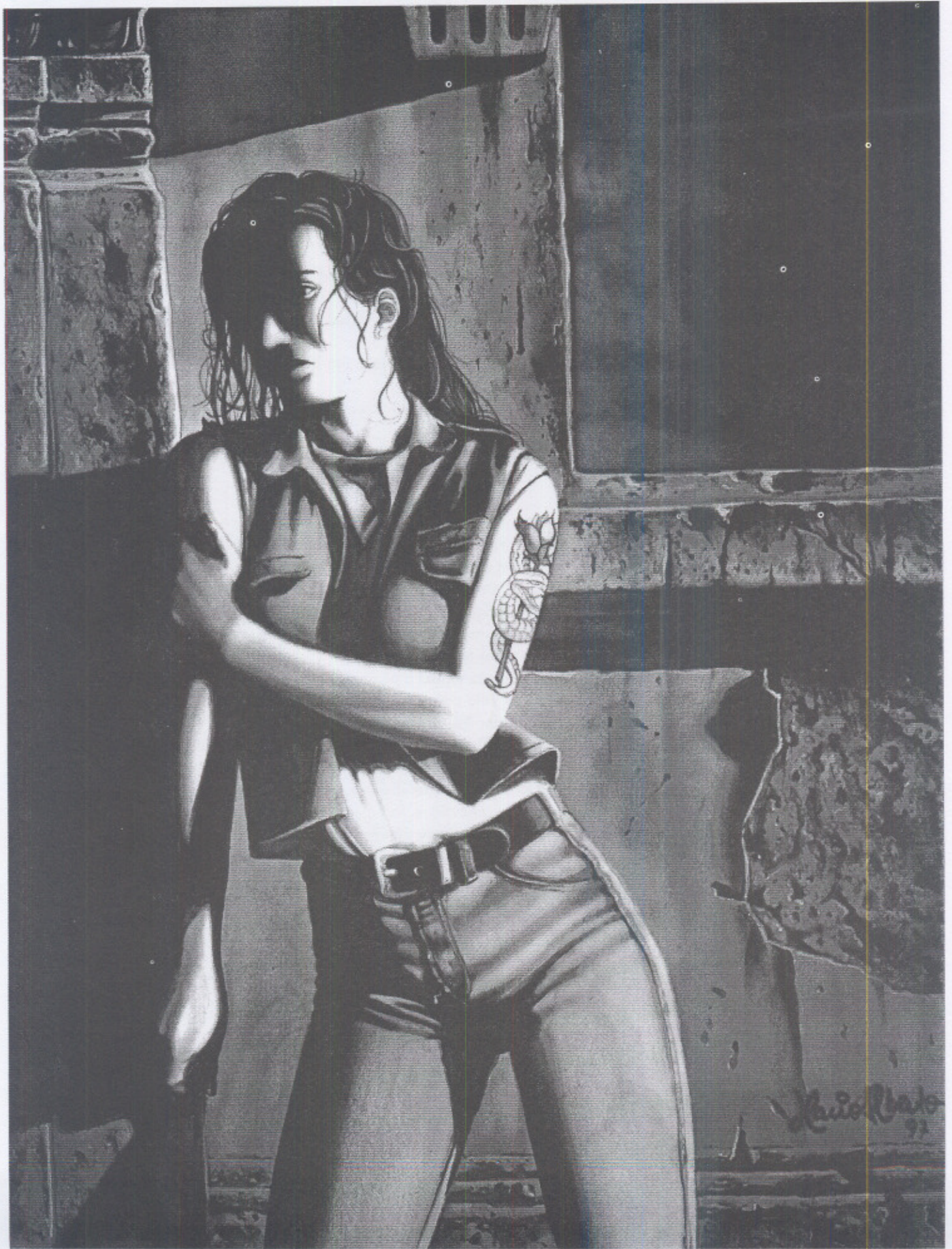
BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Força, Resistência e Magia: 10 pontos cada.

PODERES

Aparência, Força, Resistência e Sepultura.



CURINGA

Curinga. [Do quimbundo *kuringa*, 'matar'] S. m. 1. *Bras.* Carta de baralho que, em certos jogos, muda de valor segundo a combinação que o jogador tem em mão. 2. *Fig.* Pessoa esperta, sem escrúpulos, que tira partido de qualquer situação. • **Curinga imaginário.** Em certos jogos, carta inexistente na mão do jogador, mas de que ele pode valer-se para fechar um jogo e bater.

Eu deveria estar morta, jogada em uma sepultura anônima, não em uma casa de massas do outro lado do mundo comendo uma pizza horrível. Preciso achar o velho que me tatuou essa coisa no braço... Pode ser loucura, mas é a única pista que eu tenho. Pra ser sincera, a loucura é a única coisa que me resta.

Estarei eu reclamando demais? Afinal, quantas fotografos eu conheço que são metralhadas por um bando de assassinos fardados e horas depois abre os olhos como se tudo não tivesse passado de um porre homérico (incluindo a dor de cabeça)?

Augh! Não deveria lembrar disso... Não com uma pizza na boca. Só de lembrar os corpos ao meu redor, aquela sola de bota contra os meus lábios, minhas mãos escorregando no sangue enquanto tentava escalar aquela pilha de... Acho que preciso ir ao banheiro.

Eu não devia estar aqui. Devia estar na central enviando um fax pro meu editor. Afinal, ninguém sabe que eu morri. Aliás, alguém lá em cima parece que se esqueceu de ler o obituário de terça.

Mais um vez eu fico fitando a imagem em meu braço. O café desce forte, encorpado. Seu aroma me inspira. Mais uma vez eu leio a frase sugerida entre as flores: "na eternidade com o sol brilhará". Pelo menos foi assim que o velho traduziu. Eu quase já posso entendê-la sem recorrer à memória.

Será que é assim que sentem as pessoas quando vêem um disco-voador? Nada mais parece fazer sentido... Quer dizer, com que tranquilidade você vai se sentar em frente à Tv para assistir a novela das oito sabendo que ontem à noite um E.T. esteve no seu jardim?

E eu? Como vou tocar a minha vida de sempre depois de já ter morrido? Isso costuma acontecer às pessoas no final de tudo, no fim da história... Não no meio! Me sinto como se estivesse num filme-cabeça francês com legendas em búlgaro, Godard talvez.

Pra piorar a cidade está um caos. Em breve, nem mesmo as embaixadas parecerão um lugar seguro. Incrível como essas coisas ainda acontecem no século XXI. Não era pra eu estar passando minhas férias em Marte? Não, idiota! Era pra você estar morta por meter sua câmera onde não foi chamada.

O velho disse: "isso vai lhe dar boa sorte". Esses vendedores de rua sempre falam um treco esotérico qualquer. Eu só tinha achado o desenho bonito. Acho que ele vai dizer que é karma, que nada acontece por acaso... Isso se eu o encontrar. A esquina onde estava agora mais parece um monumento a Hiroshima. E agora? Esses velhos árabes são todos parecidos! E eu que achei que a clonagem tinha sido proibida.

Pago a conta e ganho novamente as ruas. Ando sem pressa, me perco na multidão. Acaricio meu braço, bem ao redor da tatuagem. Preparo a minha câmera como uma turista acidental, que parece ter todo o tempo do mundo. Sim, eu tenho todo o tempo do mundo.

CORRENTES

Assim são estes renascidos, seres sobrenaturais sem propósito pré-definido. Um ponto de interrogação no livro do Destino. Esses renascidos são livres, aparentemente sem correntes que os prendam. Porém, ninguém retorna do Plano das Névoas em vão. Os elos dessas correntes se encontram apenas invisíveis.

A maioria dos curingas não sabe porque retornou e muitas vezes também não sabe como isso aconteceu. Confusos, eles costumam vagar pelo mundo em busca de respostas. Alguns decidem se tornar heróis, protegendo os fracos e indefesos, julgando ser este o motivo de sua volta. Outros decidem apenas se divertir com sua sobrevida e quase imortalidade. Há aqueles que acreditam terem se tornado monstros, e que, portanto, devem agir de acordo.

Porém, nem todos são tão ignorantes assim de seu destino. Alguns estudiosos do oculto por ventura descobrem um amuleto, uma tatuagem, ou um ritual que lhes permitem reviver. Mesmo nestes casos, o futuro curinga desconhece em que condições isso ocorrerá. A maioria das lendas promete vida eterna, renascimento, mas não uma semi-vida, não uma vida entre sombras.

Os necromantes, sempre em busca de conhecimentos e servos, costumam persegui-los para aumentarem seu conhecimento e seu poder.

Apesar de menos fortes que os outros renascidos, os curingas possuem uma vantagem: conseguem desenvolver poderes mágicos tanto de justiceiros quanto de zumbis. Por outro lado, eles demoram mais pra perceber a sua real natureza. Um justiceiro é orientado pelo totem, um zumbi é orientado pelo necromante... e um curinga?

CAMINHOS

Vários são os caminhos que trazem uma alma de volta do Plano das Névoas. O mais comum se assemelha ao que os necromantes fazem na criação de um zumbi: rituais místicos, cercado de oferendas, cânticos ou até mesmo pactos com seres sobrenaturais.

Amuletos e objetos místicos são outros caminhos bastante usados. Muitas vezes, a origem e poder destes objetos são inteiramente ignorados por seu dono. Mesmo quando alertado sobre seu poder, o dono costuma considerar tudo apenas lenda.

Tatuagens são caminhos mais raros, mas nem por isso menos eficientes.

O fato é que, assim como o animal dos justiceiros e o necromante dos zumbis, o curinga se encontra ligado misticamente ao caminho que o trouxe de volta. Se esse caminho for desfeito ou destruído, sua alma retorna ao Plano das Névoas e prossegue rumo à Luz.

No caso dos rituais, este caminho pode estar representado na pessoa que fez o ritual, num objeto, ou pode ser desfeito por um outro ritual.

Seja qual for o caso, o problema do curinga que ignora sua origem é não ter consciência do valor do objeto que carrega consigo. Uma tatuagem, por exemplo, pode ser facilmente destruída numa luta. No caso de objetos (amuletos, talismãs, etc), o curinga deve observar os mesmos limites de distância que o justiceiro em relação ao seu animal totêmico. Caso contrário, ficará sem poderes ou entrará em torpor. Se o elo for uma pessoa, a relação é similar a dos zumbis. Não há limite de distância, mas se a pessoa for morta...

DONS INATOS

O curinga possui poucas características particulares. Por um lado, isso é uma vantagem, pois ele é o renascido que mais facilmente pode se fazer passar por um humano normal.

SINAIS DE VIDA

Como todo renascido, não respiram, não têm batimentos cardíaco e a sua pele é fria ao toque. Podem comer ou beber, mas não possuem mais paladar e a comida não os nutre. Eles podem simular estas características por algumas rodadas com um teste difícil de Vontade, mas precisam ter (e não gastar) pelo menos 2 pontos de Poder Mágico para isso. Apesar de voltar a sentir o gosto da comida, ela continua sem alimentá-lo.

Alguns curingas, às vezes, se encontram tão convictos de que não morreram, que seu corpo funciona normalmente, tornando mais difícil se conscientizar da sua nova condição. Mesmo quando a sua morte é inquestionável, eles pensam que ainda estão vivos, e continuam comendo e respirando por instinto, até perceber que sua fome é um pouco diferente. A partir daí, outros instintos passam a prevalecer.

ENERGIA VITAL

A Energia Vital de um renascido é correspondente aos Pontos de Fadiga de um ser vivo.

Os renascidos gastam 1 ponto de Energia Vital por noite.

Quando o nível de Energia Vital cai para regular, o renascido começa a degenerar, ficando pálido, apodrecido, com a aparência cada vez pior.

Se a Energia Vital do renascido chegar a zero, o seu corpo é destruído e seu espírito retorna ao Reino dos Mortos.

Os renascidos morrem se seus corpos forem destruídos, se seu elo de ligação for morto e se a sua Energia Vital acabar.

Os renascidos recuperam até 3 Pontos de Saúde por rodada, ao custo de um ponto de Energia Vital por cada Ponto de Saúde.

Se feridos por fogo, recuperam apenas um Ponto de Saúde por dia por cada ponto de Energia Vital gasto.

RECUPERANDO ENERGIA VITAL

Os renascidos recuperam Energia Vital absorvendo a energia (Pontos de Saúde) de seres vivos.

Se o corpo receber um dano tão grande que nem gastando toda a Energia Vital ele conseguir voltar ao nível fraco de Saúde, o renascido é destruído e seu espírito retorna ao Plano das Névoas para nunca mais voltar.

Para sugar energia, o renascido deve tocar em sua vítima e provocar nela uma forte emoção para que a energia vital flua para ele. O contato deve ser de pele com pele, não é possível sugar energia através da roupa. Ele só pode sugar energia enquanto tiver Poder Mágico.

A emoção pode ser medo, ódio, paixão, euforia. Para determinar o sucesso desta ação, deve ser avaliada a interpretação do personagem.

Para substituir a interpretação, o mestre pode rolar uma disputa entre a Presença do renascido e a Vontade da vítima. O uso de habilidades como Intimidação ou Sedução também deve ser considerado. A critério do mestre, a disputa pode ser entre o atributo Vontade da vítima e essas habilidades.

Enquanto tem sua energia sugada, a vítima fica zozza e vai enfraquecendo, necessitando de um teste de Vontade difícil para reagir e testes de Resistência cada vez mais difíceis para se manter acordada. Deve ser considerada a quantidade de Pontos de Saúde que o personagem perde de uma só vez.

Os renascidos tem sensações de acordo com a origem da energia que sugam:

- Plantas: inosso.
- Animais: razoável...
- Humano: delicioso.
- Sobrenatural: inebriante!

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Destreza, Vontade e Magia: 10 pontos cada.

PODERES

Aparência, Força, Mortalha, Remorso, Resistência, Sepultura e Terror.

MAGIA



Magia



Poderes





Magia é a manipulação de energias naturais para a obtenção de efeitos sobrenaturais. É a capacidade de entrar em sintonia com o Universo. É um ato de vontade através do qual uma pessoa altera o visível e o invisível à sua volta. Magia é todas essas definições e muito mais. Ela existe na **Era do Caos** e é manipulada pelos feiticeiros e seres sobrenaturais. Entre eles, os não-mortos.

A magia, para ser usada, depende do **Poder Mágico**, que deve ser gasto para ativá-la.

Feitiços e poderes podem ser usados em diferentes níveis: **Percepção**, **Intervenção** e **Modificação**, indo dos efeitos mais sutis e básicos até os efeitos mais poderosos.

Quanto maior o efeito, mais pontos de Poder Mágico devem ser gastos para obtê-lo, e mais tempo deve ser gasto em sua preparação.

A magia também depende enormemente do atributo **Magia** do usuário e do alvo, que simboliza a ligação de ambos com o sobrenatural.

Isto define o quanto de Poder Mágico o usuário pode manipular e o quão suscetível é o alvo à magia.

Há locais onde a magia é mais forte e os efeitos mágicos são mais facilmente obtidos. De qualquer forma, os efeitos mágicos costumam ser relativamente sutis e apenas visíveis para aqueles que já acreditam na magia.

Criação do Personagem

O personagem de **Noturnos** recebe, assim como os humanos, 80 pontos de criação para a compra de atributos. Além desses pontos, ele ganha 30 pontos de bônus para distribuir entre três atributos específicos, de acordo com o não-morto.

Os poderes mágicos são as **habilidades místicas** dos noturnos, as magias e os encantamentos que eles possuem. Os poderes devem ser comprados como habilidades, ou seja, os noturnos recebem **160 pontos de criação**, que devem ser divididos entre a compra de **Habilidades** e de **Poderes**. Os não-mortos também recebem **Bônus de Profissão**.

Cada tipo de noturno, renascidos e espectros, tem uma lista de poderes próprios. Assim, espectros só podem aprender poderes de espectros, renascidos-justiceiros só podem aprender poderes de justiceiros.

Os curingas são uma exceção e podem aprender poderes de justiceiros ou

zumbis, mas não podem aprender poderes de espectros.

O **Poder Mágico** do personagem é calculado de acordo com o seu **atributo Magia**. O mesmo valor serve para **Recuperação**.

Atributo Magia	Poder Mágico e Recuperação
Mediana	02
Boa	10
Ótima	18
Excelente	26

CARACTERÍSTICAS

Conselheiro (custo 3)

Contato com um ser místico ou sobrenatural. No caso dos não-mortos, um espírito. O conselheiro tentará ajudar o não-morto a transcender sua condição e seguir em frente. Os conhecimentos do conselheiro são limitados e ele jamais resolverá os problemas do não-morto por ele, limitando-se a no máximo dar dicas enigmáticas.

Vontade (custo 5)

O não-morto tem um bônus de +3 em qualquer teste de **Vontade**, incluindo poderes e feitiços de dominação mental.

PODER MÁGICO

Os poderes mágicos são as habilidades sobrenaturais dos não-mortos. Uma pequena compensação pela perda que sofreram. Os poderes precisam de tempo de preparação e gasto de Poder Mágico para serem usados.

MAGIA

Poder Mágico

Os noturnos começam com um número limitado de pontos de Poder Mágico, determinados pelo seu atributo Magia. Esses pontos são usados normalmente na realização dos poderes. Se o noturno gastar todos os seus pontos de Poder Mágico, ele não terá como recuperar Energia Vital (renascidos) ou Ectoplasma (espectros).

Experiência

Os pontos de Poder Mágico podem ser aumentados posteriormente, gastando 5 pontos de Experiência por cada ponto de Poder Mágico.

Recuperação

O Poder Mágico é recuperado facilmente. Ao anoitecer, os noturnos recuperam um determinado número de pontos de Poder Mágico, que é o valor da sua Recuperação.

O valor da Recuperação é equivalente aos pontos iniciais de Poder Mágico do personagem. Porém, não poderá ser aumentado com os pontos de Experiência. A Recuperação do personagem só aumenta quando aumentar o seu atributo Magia, de acordo com a tabela.

Uso dos Poderes

Ao contrário dos dons inatos, os poderes precisam de um teste de Habilidade e do gasto de Poder Mágico para serem utilizados.

Cada vez que um noturno desejar usar seu poder, ele deverá fazer um teste de Habilidade (dificuldade estipulada de acordo com a descrição do efeito) e gastar o Poder Mágico necessário para atingir o efeito desejado.

Para alguns efeitos, a magia requer algum tempo de preparação: o noturno deverá gastar algumas rodadas se concentrando, sem agir, para conseguir o efeito.

Níveis de Poder

• **Percepção:** nível fraco. Os efeitos mágicos normalmente só são visíveis para quem fez o feitiço. Permite uma percepção superior ou diferenciada da realidade à sua volta.

Tempo de preparação: instantâneo.

• **Intervenção:** nível médio. Os efeitos mágicos se tornam mais fortes e são visíveis para os seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo ou excelente. Alterações em seres e objetos já são possíveis.

Tempo de preparação: instantâneo.

• **Modificação:** nível forte. Os efeitos mágicos tornam-se maiores, porém levam mais tempo para serem obtidos. Os efeitos são claramente visíveis para os outros seres sobrena-



turais e para os humanos com o Atributo Magia ótimo ou excelente. Alterações substanciais em seres e objetos são comuns.

Tempo de preparação: 3 rodadas.

ATRIBUTO MAGIA

O atributo Magia representa a abertura para o sobrenatural que o personagem possui. Isto o afeta de diferentes formas: na percepção da magia e na sua receptividade.

Percepção

• **Seres sobrenaturais** sentem a utilização de magia (sem poder identificar qual). A percepção não é exata, mas a proximidade do efeito mágico realizado é sentida. O alcance desta percepção é de 1 metro para cada ponto de Poder Mágico do ser.

• **Humanos com Magia ótima e excelente** conseguem

MAGIA

ver todos os efeitos mágicos e pressentir a utilização de magia - "tem algo estranho aqui..."

• Humanos com **Magia boa** conseguem ver os efeitos mágicos.

• Humanos com **Magia mediana** e **regular** racionalizam o efeito mágico de alguma forma.

• Humanos com **Magia fraca** simplesmente não vêem o efeito mágico. Qualquer efeito percebido é naturalmente racionalizado.

Essa diferença de percepção entre as pessoas facilita o ocultamento dos seres sobrenaturais na sociedade humana. No século XX e início do XXI, a maioria dos seres humanos tem o atributo **Magia regular** ou **mediana**. Uma minoria tem **Magia boa**.

Poucas pessoas tem **Magia ótima** ou **excelente**. E essas pessoas já têm uma atitude tão diferente em relação ao mundo e à vida, que as demais tendem a considerar suas experiências e percepções como loucura ou devaneios.

Espectro usa Poltergeist para arremessar um banco.

Magia ótima: "Você viu só, o 'cara' fez um gesto e a cadeira voou pelo ar

até acertar o sujeito."

Magia mediana: "O que eu vi foi ele pegar a cadeira e arremessá-la na cabeça do infeliz."

Espectro salta de um prédio e flutua lentamente até o chão.

Magia ótima: "Meu Deus! Aquele homem saltou do alto do prédio e veio caindo lentamente até o chão!"

Magia mediana: "Eu não vi nada" ou "o cara deve ter usado uma corda, a gente é que não viu."

Renascido usa o poder Mortalha.

Magia ótima: "O cara sumiu na nossa frente! O que é isso?"

Magia mediana: "Ele deve ter se escondido num momento em que a gente não estava olhando" ou "com certeza foi algum truque de mágica. Esses caras fazem coisas incríveis, eu vi na Tv!"

Receptividade

Quanto maior o atributo **Magia** do humano ou ser sobrenatural, maior a receptividade dele à magia. Ou seja, ele será mais

sensível e vulnerável a seus efeitos.

Humanos com **Magia fraca** não são afetados pelos poderes.

Humanos com **Magia regular** a **ótima** exigem cada vez mais gasto de Poder Mágico para serem afetados.

Humanos com **Magia excelente** sofrem o efeito da magia com o custo mínimo de Poder Mágico.

O mesmo ocorre com os seres sobrenaturais, os quais costumam ter **Magia** no mínimo **boa**. Animais têm **Magia boa** e objetos, para fins de sistema, têm **Magia mediana**.

Duração e Abrangência

O tempo de duração das magias (por quanto tempo o efeito permanece) e sua abrangência (quantos alvos diferentes podem ser afetados de uma só vez) varia de acordo com o Nível de Aprendizado do personagem no poder usado.

Nível de Aprendizado	Duração	Abrangência
aprendiz	1d rodadas	1 alvo
novato	1dx4 rodadas	1 alvo
habilitado	1dx16 rodadas	1 alvo
experiente	1dx32 rodadas	1d alvos
perito	1d horas	1dx2 alvos
mestre	1d dias	1dx4 alvos
grão-mestre	1d semanas	1dx8 alvos
legendário	1d meses	1dx16 alvos

Magia	fraca	regular	mediana	boa	ótima	excelente
percepção	sem efeito	1pt de PM	sem custo	sem custo	sem custo	sem custo
intervenção	sem efeito	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM	2pt de PM	1pt de PM
modificação	sem efeito	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM

Poderes

Cada um dos noturnos possui a sua lista de poderes.

Espectros: Banshee, Ilusão, Poltergeist, Possessão e Sombras.

Justiceiros: Mortalha, Remorso, Sepultura e Terror.

Zumbis e Rebeldes: Aparência, Força, Resistência e Sepultura.

Curingas: Aparência, Força, Mortalha, Remorso, Resistência, Sepultura e Terror.

PODERES DE ESPECTROS

Banshee



O espectro emite um som direcionado que provoca diferentes efeitos.

•**Atributo relacionado:** Intuição.

•**Percepção:** o espectro percebe se alguém estiver usando Banshee.

•**Intervenção:** o espectro emite um som agudo ou agradável que pode ser ouvido apenas pelo alvo. O som agudo afeta em -2 todas as ações do alvo. O som agradável pode levá-lo ao sono. Para resistir, o alvo deve fazer um teste difícil de Vontade.

•**Modificação:** o espectro emite um som mais poderoso, capaz de fazer 2d de dano no alvo ou fazê-lo adormecer. O alvo pode resistir ao sono da mesma forma.

Ilusão



O espectro cria ilusões e altera a percepção da realidade.

•**Atributo relacionado:** Intuição.

•**Percepção:** o espectro cria pequenos golpes de vista, como aquele que faz o goleiro pensar que a bola vai pra fora; reflexos no vidro de um carro que pode ser do sol ou de um farol; um vulto rápido passando na janela que pode ter sido a sombra de uma árvore; alguém chamando seu nome, mas pode ter sido apenas impressão sua; passos lá fora, mas deve ter sido o cachorro; e coisas do gênero.

•**Intervenção:** o espectro cria ilusões simples e críveis, que interferem na realidade mas não sugerem uma alteração dela, como uma pessoa se parecer com outra; o vestido azul ser vermelho; alguém andando do outro lado da rua; a janela parece estar aberta. Nada que as pessoas não acreditem que possa mesmo estar acontecendo.

•**Modificação:** o espectro pode criar ilusões realmente fantásticas, como as roupas estarem em chamas repentinamente; aranhas subindo sobre o corpo; que o chão desapareceu de seus pés e você está caindo de 30 metros de al-

tura. Nestes casos, a ilusão é visível apenas pelas pessoas afetadas. O dano não é real, mas se o alvo julgar que morreu sob o efeito da ilusão, ele terá uma parada cardíaca e morrerá se não for reanimado.

Poltergeist



Permite ao espectro agir no Plano Físico.

•**Atributo relacionado:** Magia.

•**Percepção:** o espectro pode tornar sua voz audível mesmo para pessoas com Magia regular e mediana (neste caso, sem precisar gastar Poder Mágico).

•**Intervenção:** o espectro pode fazer com que seus passos sejam ouvidos e mover bruscamente os objetos (empurrar, derrubar, quebrar).

•**Modificação:** o espectro pode mover os objetos como desejar, simular o toque e dar uma instável consistência ao seu corpo. Além disso, produz pequenas falhas mecânicas atravessando seu corpo nos aparelhos. Considere o atributo Magia do espectro como se fosse a força que ele teria se estivesse vivo. Logo, ele não poderia virar um carro, por exemplo.

Possessão



O espectro pode estimular ações nas outras pessoas ou possuir

seus corpos.

•**Atributo relacionado:** Vontade.

•**Percepção:** o espectro percebe as emoções superficiais do alvo.

•**Intervenção:** o espectro lê os pensamentos superficiais do alvo e transmite pensamentos e sugestões simples. Quanto mais plausível a sugestão, mais fácil o teste de Habilidade. Sugestões absurdas não serão seguidas e podem quebrar o efeito do poder. Alguns personagens podem testar sua Intuição para resistir ao efeito (a critério do mestre do jogo).

•**Modificação:** o espectro toma o corpo do alvo para atuar no Plano Físico. O espectro precisa fazer uma disputa de Possessão contra a Vontade do alvo. Se superar em +6, ele poderá agir como quiser e o alvo não se lembrará do ocorrido. Se superar em +3, ele poderá agir, mas o alvo se lembrará do que aconteceu. Se tiver Magia ótima ou excelente, perceberá que foi vítima de uma Possessão. Com apenas +1 ou +2, o espectro não poderá fazer nada que seja totalmente contrário à vontade do alvo.

Sombras



O espectro se transforma em uma sombra. Nessa forma,

tanto faz estar claro ou escuro que o espectro não alterará sua visibilidade, permanecendo uma sombra.

•**Atributo relacionado:** Magia.

•**Percepção:** o espectro percebe se alguém próximo está usando Sombras.

•**Intervenção:** o espectro se transforma em uma sombra, que também não é detectada por sensores eletrônicos, e pode passar por qualquer fresta sem gastar ectoplasma.

•**Modificação:** o espectro pode se mesclar a qualquer sombra, permitindo até anular os efeitos do sol sobre o seu ectoplasma.

PODERES DE RENASCIDOS

Aparência

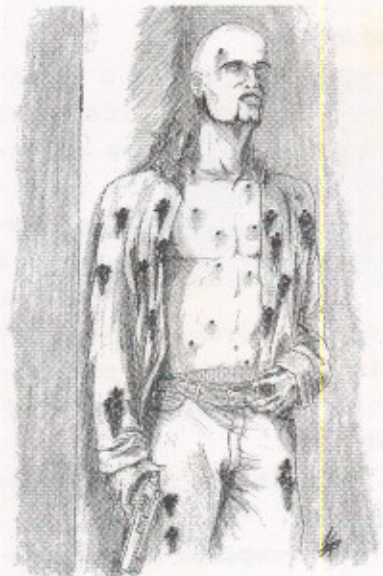


O personagem pode ficar mais feio ou mais bonito, mas mantém a mesma aparência. Ele fica mais gordo ou mais magro, com dentes salientes, cabelos desgrenhados, barba por fazer, etc. Mas não altera seus traços, sua idade (mas pode simular rugas), nem sua altura. Para alguém

que conhece o personagem apenas de vista ou por fotos, pode ser difícil reconhecê-lo com outra aparência (pelo menos 13 de dificuldade no teste de Intelecto). Para personagens que o conhecem bem, pode ser feita uma disputa entre o poder Aparência do renascido e a habilidade Percepção do antagonista.

•**Atributo relacionado:** Presença.

•**Percepção:** permite que o personagem lembre de qualquer rosto que já tenha visto.



•**Intervenção:** o personagem pode fazer alterações sutis em sua aparência. Inclusive alterar em -1 ou +1 as habilidades Sedução e Intimidação.

•**Modificação:** o personagem pode fazer alterações mais acentuadas em sua aparência, alterando em -3 ou +3 as habilidades Sedução e Intimidação.

Poderes

Força



Age sobre a Força do renascido, alterando-a.

• **Atributo relacionado:** Força.

• **Percepção:** permite saber a Força de uma determinada pessoa.

• **Intervenção:** aumenta a Força do personagem em um nível.

• **Modificação:** os golpes do personagem fazem o dobro do dano.

Mortalha



O renascido cria uma mortalha mística que impede que outros o vejam. Porém, este poder interfere apenas nos sentidos olfato, visão e audição.

• **Atributo relacionado:** Magia.

• **Percepção:** o personagem pode sentir a presença de outro ser com Mortalha.

• **Intervenção:** o personagem fica imperceptível se permanecer parado, mas pode ser registrado por aparelhos eletrônicos.

• **Modificação:** o personagem fica imperceptível mesmo em movimento, mas a Mortalha se desfaz se ele intervir no plano físico: tocar em outra pessoa, falar com

alguém, etc; ou se sua intervenção no plano físico for percebida por alguém (deixar pegadas, abrir uma porta, etc). Continua podendo ser detectado por aparelhos eletrônicos.

Remorso



Faz a pessoa se confrontar com seus piores pecados.

• **Atributo relacionado:** Intuição.

• **Percepção:** o personagem sente se o alvo está nervoso, arrependido ou mentindo.

• **Intervenção:** força o alvo a lembrar de seu último ou pior pecado com intensidade e em todos os detalhes. O alvo deve fazer um teste difícil de Vontade. Se não passar, fica sem ação por duas rodadas.

• **Modificação:** força o alvo a rever seus pecados com grande intensidade, sentindo toda a dor de suas vítimas e as consequências de seus atos em poucos segundos. O alvo deve fazer um teste difícil de Vontade. Se não passar, fica sem ação por 2 rodadas

e com pesadelos nas noites seguintes. Se tiver Falha, fica catatônicas por algumas horas. De qualquer forma, tal experiência deverá provocar alguma reação emocional (confusão, remorso, raiva).

Resistência



Age sobre a Resistência do renascido, alterando-a.

• **Atributo relacionado:** Resistência.

• **Percepção:** permite saber a Resistência do alvo.

• **Intervenção:** aumenta a Resistência do personagem em um nível.

• **Modificação:** aumenta sua absorção de dano em +5.



BYM 97

Sepultura



O renascido afunda na terra como se fizesse parte dela, e ainda leva outras pessoas junto com ele.

•**Atributo relacionado:** Magia.

•**Percepção:** o personagem pressente a presença de qualquer corpo, vivo ou morto, embaixo da terra onde pisa.

•**Intervenção:** o personagem pode afundar na terra como se fosse um espectro e ficar lá sem sofrer dano algum.

•**Modificação:** além do efeito de intervenção, o personagem pode puxar outra pessoa consigo para debaixo da terra. Essa pessoa poderá respirar sob a terra enquanto o renascido permitir ou desejar.

Terror



O renascido provoca nas pessoas o mais profundo terror.

•**Atributo relacionado:** Presença.

•**Percepção:** o personagem percebe se o alvo está amedrontado, angustiado ou nervoso.

•**Intervenção:** o personagem pode causar suor, frio no estômago e tre-



medeira no alvo, que deve fazer um teste difícil de Vontade. Se não passar, fica com -2 em todas as ações por 12 rodadas.

•**Modificação:** além de sentir mal-estar e frio no estômago, o alvo deve fazer um teste difícil de Vontade. Se não passar,

ele se vê diante de seus piores temores, ficando sem ação por uma rodada e com -4 em todas elas nas próximas 12 rodadas. Se obter uma Falha, o alvo desmaia por vários minutos.

HISTÓRIAS



Histórias



Personagens Prontos



Ficha de Personagem



Drama

Falaremos aqui do clima das histórias e das questões dramáticas que devem ser abordadas para criar uma história mais completa.

Em *Era do Caos*, os personagens principais são os humanos. Em *Noturnos*, os seres sobrenaturais já podem contracenar com eles. A própria descoberta da existência de seres sobrenaturais já pode dar início a uma campanha.

Apesar de ser uma ambientação de futuro próximo, espectros e renascidos sempre existiram, de forma que você pode adaptar suas histórias para os dias de hoje, para o passado ou mesmo levá-la a um futuro distante. E em qualquer lugar do mundo.

Neste suplemento, o mais importante é a caracterização dos personagens. E eles são eternos.

Forasteiro

Os noturnos nascem e crescem como pessoas normais. Estudam, fazem amigos, namoram, arrumam empregos e se integram na sociedade humana. Mas um dia são obrigados a deixar tudo isto para trás. Eles morrem e depois voltam, abandonando seu corpo humano (espectros) ou não (renascidos), mas não serão mais "humanos normais". Eles possuem poderes sobrenaturais, enquanto os humanos em sua vasta maioria não os possuem.



Os noturnos são seres sobrenaturais em um mundo que não é o deles. Muitas das questões, sonhos e angústias, que lhes eram tão caros quando estavam vivos, agora perdem sua importância, pois jamais poderão ser realizados. Porém, alguns destes sonhos e desejos tornam-se obsessões, correntes que prendem o noturno ao Mundo dos Vivos, impedindo-o de seguir em frente.

Os noturnos não possuem uma sociedade à parte. Eles podem fazer alianças fugidias, ajudando um ao outro em sua luta para se livrar de suas correntes. Mas seus objetivos são muito particulares e seu tempo muitas vezes por demais escasso para que uma sociedade de noturnos se forme. Alguns noturnos, particularmente renascidos, tentam se integrar na so-

HISTÓRIAS

cidade humana, nunca revelando a sua real natureza. Convivendo sem poder compartilhar, se integrando sem jamais pertencer.

O Mestre pode optar por começar suas histórias com os personagens antes deles morrerem e despertarem para sua condição de espectros ou renascidos, enfatizando o que mudou, o que eles perderam e ganharam com a transformação.

Correntes

Alguma coisa prendeu os noturnos no Mundo dos Vivos, alguma coisa os reteve aqui impedindo o seu descanso. O que foi?

Será que as chamas da vingança ardem em seu peito ou será o suave sentimento de amor e proteção para com os que ficaram?

Será o frio sentimento do dever ou a angústia de sonhos não realizados?

Será a obsessão por completar uma obra?

O que quer que seja, é uma **corrente**, o motivo pelo qual o personagem não pôde descansar. O mestre deve aproveitar este recurso dramático nas histórias.

Ele pode fazer isso criando escolhas difíceis ("me livrar da corrente agora vai criar sofrimento para os outros") ou promovendo reviravoltas (o noturno descobre que o que ele julgava ser a sua corrente não tinha nenhuma importância, era uma cortina de

fumaça ocultando aquilo que ele não queria ver).

Solidão

O noturno está só em nosso mundo. Para seus amigos, parentes e conhecidos ele está morto ou desaparecido. Será que ele deve procurá-los? Talvez haja punições para isso. Talvez, em vez de reconfortante, o reencontro seja pavoroso para eles. Talvez seja doloroso para um renascido revê-los sabendo que ele tem tão pouco tempo, e seja ainda mais doloroso para eles revê-lo para depois perdê-lo novamente.

Clima

Noturnos é um suplemento para histórias de horror, e este clima deve permear as suas sessões de jogo. Os prédios não são apenas velhos, eles são também decadentes. Os adversários são cruéis, porém complexos, podendo até ter razão em alguns pontos. Alguns são imagens distorcidas dos personagens; outros têm motivos lógicos e, até certo ponto, válidos para o que estão fazendo. As decisões não são sempre simples e, muitas vezes, trazem consequências desagradáveis. E, acima de tudo, os personagens estão **mortos!** Nunca se esqueça deste detalhe.

Porém, da mesma forma que não se deve fazer uma música com um único acorde, uma história não deve ter o mes-

mo clima o tempo todo. Imagine um filme com tiroteio do começo ao fim: entediante depois dos primeiros quinze minutos. Deve haver espaço nas suas aventuras para a ação (perseguições, brigas, tiroteios), o suspense (mistérios, enigmas, investigações) e até para a comédia (o chamado terror). Esses momentos dão sabor à trama e evitam a monotonia.

Os personagens

Os personagens dos jogadores podem ser grandes fontes de recursos dramáticos. Eu sei, eu sei! Você quer contar a sua grande história ou está seguindo a aventura pronta, mas, por favor, aproveite as características, desejos e o passado que os jogadores criaram para seus personagens. Senão será muito frustrante para os jogadores.

Também não pense que todo noturno é, necessariamente, um ser amargurado. Por que não pode existir um happy phantom, um espectro treloucado afim de curtir adoidado? Embora o noturnos sejam personagens essencialmente dramáticos, eles permitem abordagens bastante variadas e complexas.

Idéias

Um renascido-justiceiro tornou-se renegado e está matando policiais e juizes indistintamente, acusando todos de serem corruptos. Um renascido parte em seu

HISTÓRIAS



encalço com a ajuda do espectro de uma das vítimas do renegado.

•O espectro de um biólogo se recusa a descansar enquanto não entregar na faculdade a sua tese, a qual está sendo terminada por um biólogo amigo. Infelizmente, as conclusões da tese contrariam poderosos interesses políticos e começam

a acontecer atentados contra a vida do amigo do espectro. Desesperado, ele procura a ajuda de um renascido. Talvez o totem-animal do renascido, se este for um justiceiro, deseje que a tese seja publicada.

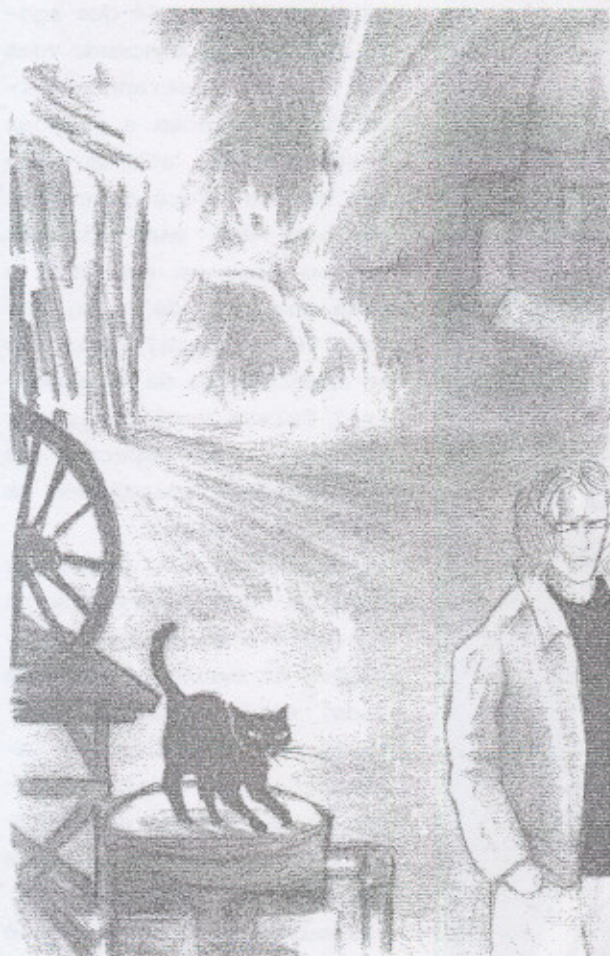
•Algo deu errado! Você é um renascido e tem se aproveitado de sua condição para mandar inúmeros canalhas

para o inferno. Só que agora alguém está atacando você das sombras. Estranhos acidentes acontecem e pessoas desconhecidas atacam você sem motivo. Você desconfia que uma das suas vítimas voltou como um espectro e está por trás de tudo. Mas como ter certeza? Quais são as capacidades de um espectro? Talvez você possa dar uma mão a um espectro em seu negócios inacabados em troca de ajuda.

•A Elite! Um grupo de humanos que secretamente controla o fluxo de informações no mundo (ver *Era do Caos*) está atrás de você. Aparentemente, eles têm informações bem precisas sobre os não-mortos e, apesar de não possuírem poderes mágicos como os necromantes, são muito eficientes. Você não sabe se eles querem capturar você para estudos ou para escravizá-lo, e você não quer parar para saber. Espectros e renascidos têm que se unir para escapar e "sobreviver".

•O amor. Dizem que é o que faz o mundo girar. No seu caso, mesmo postumamente. Vocês estavam juntos no carro quando houve o acidente. Você ainda não sabe se foi proposital ou acidental. Seus corpos foram esmagados, seus espíritos seguiram rumo à luz. Ela ficou com medo e voltou. Você gritou por ela, mas ela não lhe atendeu. Você não iria adiante sozinho. Foi quando o gato apareceu

HISTÓRIAS



e propôs o pacto. Renascer foi doloroso, mas pelo menos vocês estão juntos. Você esperará até que ela supere as angústias de um espectro, e ela ajudará você em suas missões. Não é o que você esperava, mas os poetas estavam certos: o amor verdadeiro jamais morre.

REFERÊNCIAS

Já revelamos nossas fontes para o Era do Caos. Algumas são as mesmas, algumas por diferentes razões. Mas, com certeza, cada suplemento é impulsionado por uma carga distinta de idéias e motivações.

Autores

Jorge Luís Borges - de novo. Em especial pelos contos "As Ruínas Circulares" e "A Outra Morte".

Neil Gaiman e **Alan Moore** - dois grandes contadores de histórias.

Shakespeare - Hamlet, Macbeth... Precisa dizer mais?

Conan Doyle - por uma série de inquietantes contos de terror.

HQs

Sandman e Morte - um dos melhores universos fantásticos já criados.

John Constantine - um forma diferente de lidar com o sobrenatural.

Livros da Magia - sobrenatural e problemas cotidianos bem integrados.

Monstro do Pântano - na fase do Alan Moore.

The Crow - é muito bom!

Filmes

O Corvo - óbvio!

Ghost - um romance, mas uma fonte fundamental.

Os Espíritos - divertido e uma boa referência.

O Fantasma de Canterville - é só se es-

quecer por uns momentos do Capitão Picard...

Dona Flor e seus dois maridos - um dos melhores fantasmas do cinema.

Música

Tori Amos, The Cure, Enya (não sei explicar bem porque, mas elas me fazem pensar em espíritos do passado), The Doors, Pixies.

Jornais

Em menor grau, mas continua sendo uma excelente fonte.

Televisão

Documentários - mudança de canal, você sempre acaba se surpreendendo com as coisas que você descobre despreziosamente.

Divine Magic - série de documentários sobre o sobrenatural que passou no Discovery Channel, muito interessante.

Histórias

Ao longo da vida, ouvimos diversas histórias sobre fantasmas e espectros. Todo mundo conhece alguém que passou por alguma coisa, ou tem uma história própria para contar. Se todas essas histórias fossem verdadeiras... Fossem?

Era do Caos - NOTURNOS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: *Vix*
Entidade: *espírito*
Profissão: *juiz*
Jogador:

Atributos: mod custo
Destreza: *boa* 0 10
Força: *mediocre* -1 0
Resistência: *mediocre* -1 0
Intelecto: *boa* +1 10
Intuição: *excelente* +3 30
Presença: *bom* +2 10
Vontade: *boa* +1 10
Magia: *excelente* +3 20

Iniciativa: +4 Determinação: 10 Poder Mágico: 26
Carga: 33%; Deslocamento: *mediocre* Recuperação: 26

Características: *Psíquico: bacharelado (3); visão (4);*
psíquico (3); sangue-frio (1); paciência (1)
Negativa: visão - juízo (3); sarcasmo (3); dano mental (3)

Dons Inatos e Notas:

Poderes e Habilidades:

Akriú Editora

Table with 5 columns: Poder, nível, atributo, mod, custo. Rows include *clausura*, *portagem*, *possessão*, *raiva*, *interpretação*, *habituado*, *mentais*, *condição de alma*, *intuição*, *luta disparada*, *jogo de cartas*, *percepção*, *crítica jurídica*, *propriedade*.

Era do Caos - NOTURNOS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: *Bru*
Entidade: *ruído*
Profissão: *policial*
Jogador:

Atributos: mod custo
Destreza: *boa* +1 10
Força: *bom* +2 10
Resistência: *excelente* +3 20
Intelecto: *mediocre* 0 0
Intuição: *boa* +1 10
Presença: *boa* +1 10
Vontade: *bom* +2 20
Magia: *boa* +1 0

Iniciativa: +2 Determinação: 18 Poder Mágico: 10
Carga: 63%; Deslocamento: *mediocre* Recuperação: 10

Características: *Psíquico: contatos (3); alívio (1);*
sono louco (3)
Negativa: insinua - sarcasmo (3); fúria (1)

Dons Inatos e Notas:

Poderes e Habilidades:

Akriú Editora

Table with 5 columns: Poder, nível, atributo, mod, custo. Rows include *clausura*, *portagem*, *possessão*, *raiva*, *interpretação*, *habituado*, *mentais*, *condição de alma*, *intuição*, *luta disparada*, *jogo de cartas*, *percepção*, *crítica jurídica*, *propriedade*.

Era do Caos - NOTURNOS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: *Rozal*
Entidade: *espírito (psíquico)*
Profissão: *assistente social*
Jogador:

Atributos: mod custo
Destreza: *boa* +1 10
Força: *mediocre* 0 0
Resistência: *boa* +1 0
Intelecto: *boa* +1 10
Intuição: *bom* +2 20
Presença: *bom* +2 10
Vontade: *bom* +2 10
Magia: *bom* +2 20

Iniciativa: +4 Determinação: 18 Poder Mágico: 18
Carga: 30%; Deslocamento: *3/1664* Recuperação: 18

Características: *Psíquico: bacharelado (3); reflexos (3)*
Negativa: dano (3)

Dons Inatos e Notas:

Poderes e Habilidades:

Akriú Editora

Table with 5 columns: Poder, nível, atributo, mod, custo. Rows include *clausura*, *raiva*, *transporte*, *mentais*, *aproximação*, *percepção*, *intuição*, *luta disparada*, *propriedade*, *psíquico*, *Assist. Social*, *comp. universitário*, *condição de alma*, *intuição*, *percepção*, *intuição*, *luta disparada*, *propriedade*.

Era do Caos - NOTURNOS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome: *Silva*
Entidade: *espírito (artista)*
Profissão: *fotógrafo*
Jogador:

Atributos: mod custo
Destreza: *boa* +1 10
Força: *mediocre* 0 0
Resistência: *mediocre* 0 0
Intelecto: *bom* +2 20
Intuição: *excelente* +3 20
Presença: *excelente* +3 30
Vontade: *boa* +1 10
Magia: *boa* +1 10

Iniciativa: +4 Determinação: 10 Poder Mágico: 10
Carga: 33%; Deslocamento: *mediocre* Recuperação: 10

Características: *Psíquico: alívio (1); simpatia (1);*
conscientização (1); beleza (1); contatos (1)
Negativa: sono pesado (1); uso de alívio (1)

Dons Inatos e Notas:

Poderes e Habilidades:

Akriú Editora

Table with 5 columns: Poder, nível, atributo, mod, custo. Rows include *clausura*, *raiva*, *transporte*, *mentais*, *aproximação*, *percepção*, *intuição*, *luta disparada*, *propriedade*, *psíquico*, *Assist. Social*, *comp. universitário*, *condição de alma*, *intuição*, *percepção*, *intuição*, *luta disparada*, *propriedade*.

Personagem:

Resistência:

Jogador:

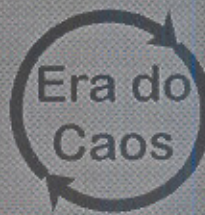
Nível de Fadiga:

excelente	000000
ótimo	000000
bom	000000
mediano	000000
regular(-1)	000000
fraco (-2)	000000
inerte	000000
inconsciente	

Nível de Saúde:

med 000000
 (-1) 000000
 (-2) 000000
 inerte 000000
 morte

(-1) 000000
 (-2) 000000
 inerte 000000
 morte



med 000000
 (-1) 000000
 (-2) 000000
 inerte 000000
 morte

(-1) 000000
 (-2) 000000
 inerte 000000
 morte

excelente 000000
 ótimo 000000
 bom 000000
 mediano 000000
 regular (-1) 000000
 fraco (-2) 000000
 inerte 000000
 mutilação

exc 000000
 ótm 000000
 bom 000000
 med 000000
 reg (-1) 000000
 frc (-2) 000000
 inerte 000000
 morte

excelente 000000
 ótimo 000000
 bom 000000
 mediano 000000
 regular (-1) 000000
 fraco (-2) 000000
 inerte 000000
 mutilação

exc 000000
 ótm 000000
 bom 000000
 med 000000
 reg (-1) 000000
 frc (-2) 000000
 inerte 000000
 morte

excelente 000000
 ótimo 000000
 bom 000000
 mediano 000000
 regular (-1) 000000
 fraco (-2) 000000
 inerte 000000
 mutilação

000000 000000
 000000 000000
 000000 000000
 000000 000000
 000000 000000

bom
 mediano
 regular (-1)
 fraco (-2)
 inerte
 mutilação

reg (-1) 000000
 frc (-2) 000000
 inerte 000000
 mutilação

000000 000000
 000000 000000
 000000 000000
 000000 000000
 000000 000000

Experiência e Notas:

Proteção e Equipamento:

Armas Brancas	alcance	mod	dano

Projéteis	alcance	mod	dano	disparos

Proteção:

corte/imp/perf destreza

cabeça:	
pescoço:	
tronco:	
braços:	
mãos:	
pernas:	
pés:	

Pertences e Notas:



A Selva é aqui.

LENIIAS

O próximo suplemento
para Era do Caos.

The logo for Akritó Editora features the word 'AKRITÓ' in a stylized, serif font, with a decorative arch above it. Below the arch, the word 'EDITORA' is written in a simpler, sans-serif font.

AKRITÓ
EDITORA

QUANDO A MORTE É APENAS O INÍCIO

RENASCIDO



Um livro-jogo
para quem está
cansado de livros-jogos.

AKRITÓ
EDITORIA

