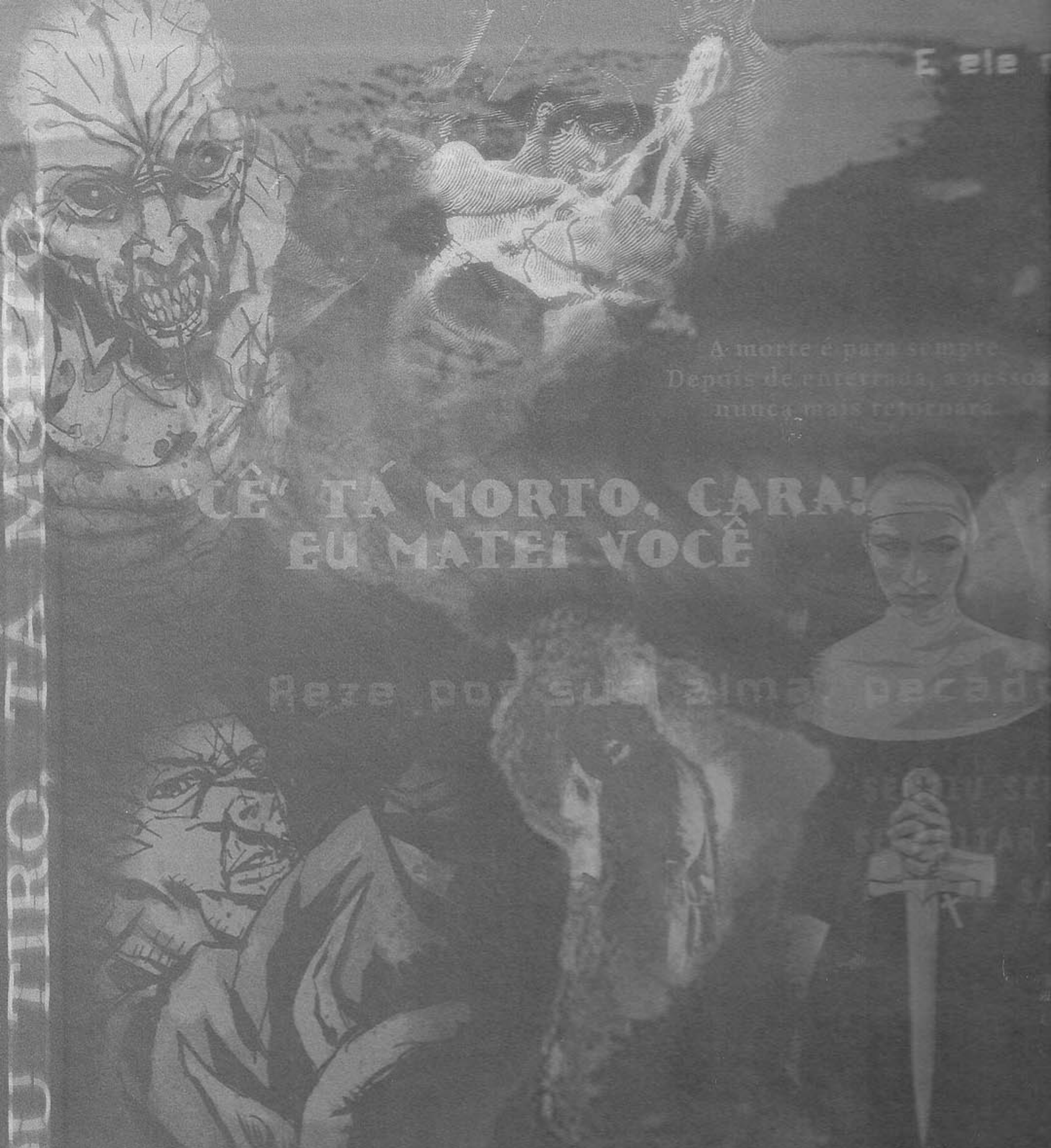
Antagonistas™

Opus #0

The Prevention


E ele
A morte é para sempre.
Depois de muitas mortes, acredito
nunca mais retornará.
"É" TÁ MORTO, CARA!
EU MATEI VOCÊ
TIRO
SÃ

morreu por mim.
Que amor.

...quando pegarmos você,
você vai poder reencontrar
seus pais no Inferno.

...VELO O CADÁVER AINDA FRESCO ARRASTAR-SE
PARA FORA DO TÚMULO...

...esse cara fede
que é um horror.

O ZUMBIS!



Este Livro Foi feito Por:

Thiago Acodesh

e

Mr Obfuscate

Comprem os livros que gostarem ou a Devir não vai ter mais mercado e consequentemente não haverão mais lançamentos em português.

Comunidades de destaque no orkut:

Vampiro a Máscara:

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=36099173

Mundo das Trevas:

http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=369757

"Aquilo que fazemos hoje, ecoa na eternidade"

Antagonistas

POR

PAMELA COLLINS | AARON DEMBSKI-BOWDEN

JONATHAN MCFARLAND | E | MORGAN A MCLAUGHLIN

PRÓLOGO: MYSTÈRE EM DETROIT

Levou tiro, 'tá morto.

Ele ouvira os boatos, mas achou que era tudo bobagem, uma decisão da qual se arrependia agora. Algo muito estranho andava acontecendo nas ruas de Detroit, e era a primeira vez que André Langman se dava conta disso.

Até ver aqueles olhos apáticos e os lábios costurados, André pensou que a coisa avançando para cima dele era só mais um membro dos *Cadavres*, a gangue que disputava o território com a turma de André, os Víboras. Ele puxou o gatilho, uma vez, e viu com imensa satisfação a bala perfurar habilmente o ventre do alvo. O tiro fez o canalha de aparência sinistra recuar pelo menos meio metro, mas não o deteve: a coisa continuou a avançar, e um gemido grave e abafado saiu de seus lábios costurados. Não apertou nem afrouxou o passo enquanto diminuía a distância que a separava do rapaz com a *bandana* amarela, que o identificava como um membro dos Víboras. André praguejou baixinho e disparou mais duas vezes. Uma bala atingiu a coisa no ombro direito, a outra no ventre, mas o monstro nem mesmo estremeceu.

Foi aí que André entrou em pânico e meteu uma bala atrás da outra em seu perseguidor. Depois de esvaziar o carregador sem obter qualquer resultado, André largou a pistola e correu. Acionou furiosamente as pernas e embrenhou-se pelas ruas escuras, evitando os círculos indiferentes de luz da iluminação pública. Cinco quarteirões mais tarde, André começou a amaldiçoar o hábito de fumar um maço de cigarro por dia, pois seus pulmões ardiam e se esforçavam para processar oxigênio suficiente. Depois de outras cinco quadras, ele sentiu as pernas cederem e cada inspiração era um arfar desesperado. Com uma última olhadela por cima do ombro para confirmar que havia se livrado do perseguidor, o rapaz entrou num beco e, ofegante, recostou-se à rude parede de tijolos.

Que porra era aquela? André se perguntou. *Ninguém consegue levar tanto chumbo e ainda continuar andando. E a boca? Quem é que ferrou com o cara daquele jeito?*

Tremendo, André enxugou o rosto com a *bandana*. Ficou ali parado um momento, colado à parede, depois inspirou profundamente para se acalmar um pouco e baixou os braços.

— Acho que temos um problema, André — disse uma voz conhecida, vinda dos fundos do beco.

André começou a tatear freneticamente a cintura, em busca da arma, mas então lembrou-se de tê-la jogado fora quando aquela *coisa* se recusara a cair. Um vulto foi surgindo lentamente das sombras, que, apesar de escuras e intensas, não pareciam escuras nem intensas o bastante para ocultar uma pessoa do tamanho do homem que se aproximava de André. E ele conhecia aquele homem. Caramba, ele mesmo havia matado aquele homem, seis semanas atrás.

— Número Três? — André murmurou. O homem assentiu com a cabeça. — Número Três. Merda! Isso é impossível. 'Cê 'tá morto, cara! Eu matei você.

— É como eu falei, André — o Número Três respondeu sarcasticamente. — Acho que temos um problema.

+++

Suzette sonhava com Santo Domingo. Ela estava bem no meio de um canavial encharcado de sangue — pés de cana quebrados e pisoteados por todos os lados — e coberto de cadáveres. Os corpos, tanto negros quanto brancos, jaziam no solo como bonecas descartadas, com os membros partidos e tortos, ou então decepados e atirados aqui e ali. No horizonte, as labaredas das casas senhoriais chegavam aos céus. O cheiro da morte e o das cinzas se misturavam no ar úmido da noite e impregnavam as roupas molhadas de suor de Suzette.

Suzette voltou-se para a mulher de pé ao lado dela e não se surpreendeu ao ver a caveira sob o *tignon*, nem os seios nus e murchos acima da canga negra. As órbitas vazias de Maman Brigitte, esposa do Barão Samedi, observaram a jovem *sorcière* por um momento; depois a *loa* levou um grosso charuto até a boca descarnada, prendeu-o entre os dentes e apontou o canavial diante dela. Ansiosa, Suzette olhou para a plantação, mas nada viu além de fumaça, fogo e sangue.

— É o Haiti? — ela perguntou, usando o patoá francês que não saía de sua boca havia quase vinte anos, desde que ela deixara o Haiti ainda criança. Maman Brigitte respondeu no mesmo dialeto, e sua voz era surpreendentemente sonora, apesar de emitida por aquela boca desprovida de lábios.

— Ainda não, mas já, já — e ela voltou a apontar o canavial.

De repente, os pés de cana começaram a oscilar e a estremecer, e um bando de homens apareceu bem diante dela. Os homens tinham obviamente sido escravos um dia, pois farrapos de roupas baratas pendiam de seus corpos cobertos de cicatrizes. Eles atravessavam o canavial e seus facões refletiam o luar prateado. *Sim*, Suzette percebeu, *eles realmente haviam sido escravos... um dia*. Sob a lua brilhante, ela viu os olhos brancos e apáticos daqueles homens, as bocas costuradas. Eles caminhavam a passos lentos e determinados. A alguns faltava um braço, um olho, uma orelha, e quase todos eles ostentavam feridas profundas deixadas pelo facão ou pela baioneta; mas eles se moviam como se ignorassem os ferimentos. Suzette conhecia aquelas criaturas, sabia como criá-las, apesar de nunca ter completado o ritual. *Zumbis*, ela pensou, e estremeceu.

Atrás dos escravos mortos-vivos, uma voz emitiu uma ordem vigorosa em francês, e todos os zumbis sacaram seus facões e aceleraram a marcha. Eles passaram por Suzette e Maman Brigitte, ignorando completamente as mulheres, exceto um deles, que se deteve por um momento diante de Suzette. Os olhos do homem fitaram os da moça e, embora fosse negro como a noite, escuro como o fino casaco de vison de Maman Brigitte, seus olhos eram azuis, claros e cintilantes. Seus lábios, livres da costura, abriram-se num sorriso. Ele girou nos calcanhares e correu juntar-se ao bando de zumbis.

Suzette voltou-se para Maman Brigitte.

— Mas o que isso tem a ver comigo? — ela perguntou. — Isso tudo aconteceu duzentos anos atrás. O que significa?

Maman Brigitte voltou a colocar o charuto na boca e tragou. A fumaça doce, uma vez exalada, rodopiou em torno de Suzette. A *loa* falou, e sua voz onírica era cheia e grave como a de um homem:

— Filha, isso significa: "Não me contrarie."

A fumaça espessa e açucarada do charuto enovelou-se nos pulmões de Suzette, sufocando-a. Ela arfou e enfiou as unhas na garganta, como se tentasse arrancar dali uma mão invisível. Sentindo-se asfixiada, Suzette caiu de joelhos, e a periferia de seu campo visual começou a nublar.

+++

Suzette acordou em seu apartamento conjugado em Detroit, sufocada e nauseada pela fumaça invisível. Ela tocou o pescoço com cautela, sentiu-o em carne viva e percebeu que provavelmente havia se arranhado durante o sono. Engoliu saliva e sentiu a garganta dolorida e ressecada. Livrando-se das imagens do sonho com um movimento brusco da cabeça, Suzette levantou-se com pressa, banhou-se meticulosamente no boxe apertado de seu minúsculo banheiro, depois se envolveu com cuidado na canga de *batik*. Cobriu os cabelos longos e negros com um lenço, um *tignon* amarelo vivo, exatamente como a mãe lhe ensinara.

A moça negra e esbelta entrou no cômodo vazio que deveria ser a sala de estar. Suzette tinha pouquíssimos móveis. *Nenhuma alma viva para "estar" nesta sala, de qualquer maneira*, ela pensou com uma certa malícia. O corpo deitado na mesa baixa que lhe servia de altar improvisado ainda estava rígido e longe de começar a apodrecer, mas ela havia enchido a sala com flores cheirosas e suaves só por via das dúvidas. O odor intenso de gardênias fez Suzette recordar o sonho e o redemoinho de fumaça adocicada do charuto de Brigitte, e ela levou a mão involuntariamente à garganta.

— Não seja infantil — Suzette murmurou consigo mesma, ríspida. — Foi só um sonho, e quanto a Maman Brigitte, ela só virá quando você chamar por ela, e não antes.

Inspirou profundamente, estabilizou a pulsação e começou a preparar o corpo para o ritual. Primeiro, Suzette removeu as roupas do cadáver, cortou as calças *jeans* folgadas e a cueca samba-canção, depois a camisa de jérsei manchada de sangue e a camiseta. Desafivelou a pesada pulseira de ouro do morto e ouviu-a bater no chão com um baque satisfatório. Seus dedos finos roçaram a face macia do homem e tocaram de leve as pestanas compridas e bastas, os lábios frios, a pele lisa e escura como café puro. *Ele era bonito*, ela pensou. *É uma pena.* Com sensualidade, passou a ponta do dedo pelo buraco de bala logo abaixo da clavícula esquerda do morto. Por fim, a mão curiosa de Suzette descansou sobre o item mais importante, a *gris-gris*, uma pequena bolsa de couro que ela dera ao rapaz dias antes, quando ele ainda estava entre os vivos. Sob sua palma, a bolsa pareceu pulsar de leve, como se recordasse as batidas de um coração agora calado. Suzette sorriu.

E ele morreu por mim. Que amor.

Afagando gentilmente a bolsa, Suzette se levantou e foi até o armário onde guardava todo o seu material de vodum, tanto os objetos práticos quanto os cerimoniais. Ela removeu com cuidado um grande alguidar, enegrecido por dentro devido a décadas, se não séculos, de uso. Colocou a bacia no chão, ao lado do altar, depois apanhou a bolsa, que estava sobre a mesa da cozinha, e saiu pela porta, a caminho do açougue. Era difícil encontrar galinhas vivas no centro de Detroit, mas o sangue fresco dessas aves era abundante e barato.

+++

O dia anterior à morte de Trevian Williams, 48 horas antes, estava sendo uma beleza para ele. A mulher miúda sentada em seu regaço soltou uma risada gutural quando ele passou o braço musculoso pela cintura dela. Cabelos compridos e escuros espalhavam-se pelos ombros da jovem e roçaram o nariz de Trevian quando ele a beijou na nuca. Impressionado, ele a viu sorver o copo de rum de uma só vez.

— Caramba, princesa — Trevian riu baixinho. — Como é que 'cê consegue beber essa droga assim pura?

Ele apoiava uma garrafa de cerveja já meio vazia sobre um dos joelhos. O sorriso no belo rosto da mulher esmoreceu um pouco e foi substituído por uma momentânea careta de irritação.

— Não é droga, Número Três — Suzette insistiu. — É rum, e do bom. Além disso, se é bom para os *loas*, é bom para mim também... e *para você*.

Ela destampou a garrafa, encheu seu copo com cerca de três dedos de rum castanho antes de oferecê-lo ao homem que no momento lhe servia de poltrona. O cheiro fragrante da bebida chegou ao nariz de Trevian.

— Beba comigo, Número Três — ofereceu a mulher, e sua voz era doce, com um leve sotaque.

Ela levou o copo à boca miúda e suculenta, umedeceu os lábios, depois inclinou-se para beijar intensamente o rapaz. Ele sentiu o sabor rústico do rum antes de ela se afastar e estender-lhe o copo.

— 'Tá legal, princesa — disse Trevian, sorrindo. — Bebemos a quê?

— A Maman Brigitte — Suzette respondeu, com os lábios abertos num sorrisinho malicioso.

— Quem?

— Maman Brigitte — ela repetiu.

Trevian "Número Três" Williams deu de ombros e ergueu o copo.

— A Maman Brigitte — ele disse, e virou o copo de rum.

Suzette sentiu uma ligeira distorção no ar, como se uma brisa suave o agitasse, e compreendeu que a *loa* estava satisfeita. *Ótimo*, ela pensou. *Já cansei de bancar a puta pra esses arruaceiros. Matar um homem deveria ser mais fácil.* Número Três deu uma piscadela bêbada para Suzette, que devolveu o cumprimento com um sorriso exuberante, imaginando como ficaria aquela linda boca quando ela terminasse de costurá-la.

No fim das contas, a boca de Número Três não parecia tão bonita sob o ziguezague de linha preta, mas ele já não se importava com a aparência, e Suzette sabia muito bem que mesmo os homens bonitos dificilmente davam zumbis atraentes. Com o alguidar de sangue de galinha ao alcance da mão, Suzette começou a traçar intricados *vévés* sobre o peito descoberto do morto. Mesmo no ar frio de outubro, seus seios nus brilhavam, banhados de suor, enquanto ela pintava os símbolos apropriados, salpicava o pó, entoava seu cântico e invocava o poder e a assistência dos *loas* prediletos de sua família: Papa Legba e Maman Brigitte. Sobre o altar, ao lado do cadáver, havia uma pequena estatueta de uma mulher com a face de uma caveira. Em frente à estátua havia um charuto e uma garrafa de rum quase cheia, pois o que lhe faltava agora preenchia uma taça de madeira.

Enquanto Suzette trabalhava, seu tom de voz era quase coloquial, suas invocações pareciam mais convites confiados a hóspedes bem conhecidos do que súplicas dedicadas a espíritos poderosos. A *maman* de Suzette sempre fizera objeção àquele tom, bem como à atitude da moça, como se a magia do vodum fosse algo que *ela* controlasse, e não um poder que *seu corpo* simplesmente canalizava.

— Você exige quando devia adular — dissera-lhe uma vez a *maman* — e ordena quando devia pedir. Você vai irritar os *loas* desse jeito.

Suzette franzia o nariz de desgosto diante dessa falsa subserviência a seres invisíveis que ela nem mesmo sabia ao certo se existiam. Mesmo avançando em seu treinamento nas artes do vodum, ela nunca abandonou a crença de que talvez os *loas não fossem* reais e que ela, e somente ela, era tanto a detentora quanto a fonte do poder. Quanto ao ritual, bem, não passava de uma formalidade no fim das contas. A magia acontecia porque Suzette a fazia acontecer. Não importava se ela tinha ou não motivos para criar um zumbi. Sua verdadeira intenção era provar que era *capaz* de fazê-lo.

As mãos esbeltas de Suzette pintaram cuidadosamente os *vévés* com movimentos longos e vagarosos, como uma carícia amorosa do pincel e do sangue sobre a pele fria de Número Três, muito mais íntima do que a bolinação apressada que Suzette fora obrigada a aturar quando o homem ainda era vivo. Ela só tivera um propósito em seu relacionamento com Número Três, e sexo não fazia parte da equação: era só um chamariz para mantê-lo interessado, para que ele a desejasse e começasse a se sentir o dono da moça. *E o idiota fez meu jogo direitinho*, Suzette pensou. *Como se eu desse a mínima para* ele *ou para o André.*

Jogar os dois homens um contra o outro tinha sido tão fácil. Naturalmente, nem tudo ocorrera como o planejado. O ideal teria sido tanto André quanto Número Três acabarem mortos, mas ela havia superestimado a competência de Trevian. Depois de flagrar André com "sua" mulher, Número Três só teve tempo de lançar alguns palavrões antes que André sacasse a pistola e metesse-lhe uma bala direto no peito. Suzette já vira cadáveres antes, e até mesmo os manuseara, mas ver alguém morrer bem diante de seus olhos era uma experiência inédita. À queima-roupa como foi, o sangue do peito de Número Três salpicou o vestido de Suzette, e ela observou desinteressadamente o rapaz cair de joelhos e depois tombar de cara no chão. André e o resto dos Víboras fizeram menção de desaparecer, mas Suzette simplesmente passou por sobre o corpo de Número Três e tentou colocá-lo de pé.

— Me ajuda a levar o corpo — ela pediu. André fitou-a com os olhos arregalados. Uma pequena nódoa de sangue manchava-lhe uma das faces. — Me ajuda — ela repetiu. — 'Cê quer que a polícia apareça e encontre ele aqui?

Diante do argumento, André e outro homem resolveram ajudá-la e, juntos, eles arrastaram quase cem quilos de peso morto de volta ao apartamento de Suzette.

— Agora esqueçam essa história toda e não se preocupem com a polícia — disse-lhes Suzette. — Eu vou cuidar de tudo.

Pouco menos de 24 horas depois, Suzette cumpria sua promessa. Um fio de cabelo pendia de seu *tignon*, mas ela continuou a entoar o cântico e não interrompeu o ato de ornamentar o cadáver com sangue e pó.

Muito bem, Brigitte, eu causei a morte deste homem sem sua ajuda, pensava Suzette enquanto seus lábios ainda davam forma às súplicas para os *loas*. *Também posso revivê-lo sem sua ajuda.* Imaginou sentir o cheiro da fumaça doce e pungente do charuto por um momento, mas afastou-o com um piscar de olhos, como se não passasse de um sonho ruim. *Tarde demais para brincar com minha própria mente. Chegou a hora.*

O *ti-bon-ange* de Trevian Williams, pairando no vácuo, via a mulherzinha pintar figuras vermelhas e minuciosas sobre o corpo que um dia habitara. O espírito de

Número Três não sentia frio, nem fome, nem dor; sequer estava particularmente surpreso diante de seu derradeiro destino. No entanto, ele sentia raiva, uma bruma escarlate de ódio que exigia olho por olho e dente por dente. Mesmo sendo um fantasma, Número Três se apegava ao conceito de vingança. Ele tentou chamar a atenção da mulher, mas não conseguiu. Seu espírito era, afinal, uma coisinha de nada se comparado à carne morta que ela ornamentava ou à força vital que havia capturado na pequena bolsa que ainda pendia do pescoço do cadáver. A sacerdotisa voduísta só precisava do *corps cadavre*, ou corpo, e do *gros-bon-ange*, a força que animava e movia aquele corpo. O *ti-bon-ange*, que constituía a personalidade, as lembranças e a mente consciente de Número Três, fora dispensado para seguir o caminho dos espíritos que se separam dos corpos. A parte do espírito de Número Três que assistia ao ritual não sabia de nada disso, nem se importava. Aquele corpo lhe pertencia, e ele precisava recuperá-lo.

Flutuando sobre Suzette, atento, Número Três sentiu o aroma pungente de fumaça de charuto. Foi aí que percebeu que uma mulher — se é que se podia chamar de mulher aquela coisa que via ali — estava ao lado de Suzette e olhava para ele com uma face de caveira e órbitas vazias. Suzette, murmurando algo em francês, parecia não saber que a outra estava ali. A mulher com cara de caveira soprou um pouco de fumaça em direção ao teto.

— Desça daí — ela ordenou com uma voz grave e melodiosa.

Número Três obedeceu e viu-se ao lado dela, aspirando a fragrância agradável do charuto. Lado a lado, Número Três e a mulher viram Suzette terminar a pintura dos *vévés*, levantar-se e acender uma pequena fogueira dentro de uma bacia sobre o altar baixo. Viram quando ela salpicou um punhado de pó sobre as chamas e enfiou ali um charuto, depois começou a dançar freneticamente em volta do altar e de seu arranjo central, prostrado e morto. Ela trazia um copo de rum numa das mãos e de vez em quando cuspia um jorro do líquido escuro através dos dentes cerrados. A bebida borrifava o fogo, chiava e estalava, e Suzette continuava a dançar.

— Ela vai ressuscitar aquele corpo, menino — disse a caveira ao espírito de Número Três. — Vai fazer ele andar por aí e ser escravo dela, como os ancestrais dela faziam em Santo Domingo, e ela acha que 'tá fazendo isso sem minha ajuda.

Suzette cuspiu mais um pouco de rum sobre as chamas, e Número Três viu a pequena bolsa em volta do pescoço do cadáver estremecer de leve e depois começar a pulsar de mansinho. A estranha mulher abriu a boca descarnada no que Número Três imaginou ser um sorriso, moveu a mandíbula e rilhou os dentes.

— 'Cê parece um rapaz forte — a mulher continuou —, e eu não acho que 'cê 'tá gostando muito da idéia de deixar uma menina usar teu corpo desse jeito. *Eu* não gosto da ingratidão dessa moça, que acha que é todo-poderosa e não precisa mais dos deuses de seu povo. A tua raiva vai te sustentar, e isso deve dar pro gasto.

Foi então que Número Três se deu conta de como a mulher era alta, mais alta que ele e Suzette, que ainda dançava como um dervixe em volta do altar. A mulher esticou o braço, enfiou a mão no *ti-bon-ange* de Número Três e o empurrou em direção ao corpo. Ele sentiu seu espírito afundar na carne fria e rejubilou-se com a sensação de mais uma vez preencher os dedos de suas mãos e pés. A mulher com cara de caveira inclinou-se e sussurrou alguma coisa em seu ouvido.

O coração de Número Três pulou uma, duas vezes, depois começou a bater num ritmo desacelerado e regular.

Completado o ritual, Suzette deixou-se cair ao lado do altar, exausta, mas sem tirar os olhos do corpo diante dela. A *gris-gris* sobre o peito do cadáver pareceu estremecer, mas o corpo mesmo não se mexeu. Ela não havia cometido nenhum erro na execução do ritual, ela *sabia* que não. Sua magia era forte. O fogo dentro da pequena bacia havia quase se apagado, mas o cheiro enjoativo de fumaça de charuto e rum evaporado persistia na sala como um miasma. E, mesmo assim, o cadáver jazia imóvel sobre o altar.

Por fim, Suzette fez um esforço para se levantar e debruçou-se sobre o corpo. Nada. Ela praguejou baixinho, a meia-voz, mas então o corpo começou a se mexer bem de leve. Um braço escuro ergueu-se a um centímetro da mesa, depois o outro. Contemplando sua obra, Suzette sorriu ostensivamente quando os olhos do cadáver se abriram de súbito. O morto fitou Suzette, e ela experimentou um breve momento de temor, porque os olhos do zumbi eram de um azul claro e límpido.

Como no sonho, ela pensou momentaneamente, mas trocou essa preocupação pelo envaidecimento diante de sua obra. *Consegui. Criei um zumbi. Consegui!*

— Consegui! — Suzette exclamou em voz alta.

O corpo sobre a mesa esticou o braço com grande rapidez e uma mão forte se fechou em volta da garganta de Suzette. Os olhos dela se arregalaram de pânico quando o zumbi se sentou, com aqueles olhos azuis ainda presos aos seus com a mesma firmeza com que os dedos lhe apertavam o pescoço. O cheiro fumarento de charuto encheu as narinas de Suzette quando ela cravou as unhas naquela mão, lembrando-se do sonho mais uma vez. Os lábios do zumbi se abriram num sorriso grotesco, e os pontos em volta de sua boca se soltaram. Em seus olhos não havia obediência irracional, e sim uma inteligência lúcida e cruel.

A linha preta pendia dos lábios de Número Três, gotículas de sangue manavam dos minúsculos orifícios que lhe pespontavam o sorriso largo. Ele puxou o corpo esbelto de Suzette para junto do seu. Ela resistiu, esmurrou-o inutilmente com os punhos, usando o contato do corpo dele como apoio. Número Três apertou-lhe ainda mais a garganta.

— Maman Brigitte mandou um olá — ele disse.

Três dias depois do encontro com Número Três no beco, André Langman voltou para sua gangue. A essa altura, seu livre-arbítrio já não lhe pesava tanto sobre os ombros.

Os Víboras estavam todos nos fundos da casa noturna, jogando bilhar e bebendo cerveja ao som de um *rap* tão alto que abafava o barulho da conversa. Cabisbaixo, André ficou parado na porta durante vários minutos até alguém reparar que ele estava ali. As mangas da camisa e as calças exibiam manchas escuras e viscosas, mas estava muito escuro para que os amigos percebessem alguma coisa.

— Ei, André! — alguém gritou. — Por onde 'cê andou, cara?

André ergueu a cabeça e começou a avançar. Seus olhos mortos e apáticos tinham a cor turva e cinzenta de pérolas velhas, sua pele era pálida e rígida, mas nada disso se comparava ao estado horripilante de sua boca, que tinha os lábios finos costurados com linha preta.

Marcus ergueu uma das mãos para deter o antigo companheiro. André apanhou aquela mão com um gesto vagaroso e pesado, depois torceu-a e apertou-a metodicamente. Mesmo com os gritos de Marcus, os outros membros da gangue ouviram o chocante rangido de um osso a roçar no outro, seguido de uma série de estalos e esmigalhamentos. Marcus continuou a gritar durante outros dez segundos antes de André lhe quebrar o pescoço. Os arruaceiros reagiram com rapidez, sacaram suas armas e descarregaram-nas imediatamente no antigo amigo e irmão. As balas perfuraram a carne de André, uma atrás da outra, mas sequer fizeram-no afrouxar o passo. Ele agarrou outro homem pela garganta e esmagou-lhe a traquéia. O tiroteio durou mais de um minuto, e depois o silêncio se instalou na casa noturna.

Alguns minutos depois, o Williams de Número Três entrou no recinto arruinado, seguido por uma irrequieta Suzette, que se portava como uma borboleta ligeiramente ensandecida. Sem olhar para ela, Número Três indicou com um gesto que Suzette devia cuidar da criatura que um dia havia sido André. Ela se retraiu um pouco, mas não tardou a obedecer, com uma expressão mista de temor e desejo no rosto.

— Mas não é uma beleza? — Número Três murmurou baixinho, contando os cadáveres. Eram sete no total, uma bela aquisição para uma única noite.

Suzette já não usava mais o altar no ritual de criação de zumbis. Ela simplesmente não tinha mais espaço. Naquela noite, sete cadáveres estavam esticados no chão da sala, os corpos nus banhados pela luz das velas e da pequena bacia-fogueira de Suzette, as bocas costuradas. Suzette ia de um cadáver a outro, entoando seu cântico e pintando os *vévés*. Ela mal precisava pensar no ritual. Os procedimentos já lhe ocorriam naturalmente.

Número Três observava o trabalho de Suzette, admirava-lhe os seios descobertos na obscuridade do apartamento. Maman Brigitte estava atrás da moça, encoberta pelas sombras, e também observava a celebração do ritual, esperando pelo momento de fazer sua parte. Quando Maman Brigitte olhou para o Número Três, ele piscou. Suzette virou a cabeça na direção da piscadela, mas nada viu, o que a fez sorrir de leve para Número Três e molhar o lábio inferior com a ponta da língua.

Mais sete soldados para o front, pensou Número Três. *Não sentem dor nem podem ser mortos. E também não enchem o saco.*

Suzette percorria o apartamento, caminhando graciosamente por entre os cadáveres, enquanto Número Três lhe admirava as curvas ágeis do corpo. Agora que ele a tinha nas mãos, valera realmente a pena voltar do túmulo por aquela mulher.

A fumaça do charuto de Brigitte circulava pela sala. Os cadáveres de pele escura que começavam a despertar e o cheiro adocicado do tabaco davam-lhe saudades de Santo Domingo.

Créditos

da Edição original

Escritores: Pamela Collins, Aaron Dembski-Bowden, Jonathan McFarland e Morgan A. McLaughlin.

Material adicional: Michael A. Goodwin e Ellen P. Kiley.

O Mundo das Trevas é uma criação de Mark Rein•Hagen.

Desenvolvimento: Matthew McFarland.

Editor: Ellen P. Kiley.

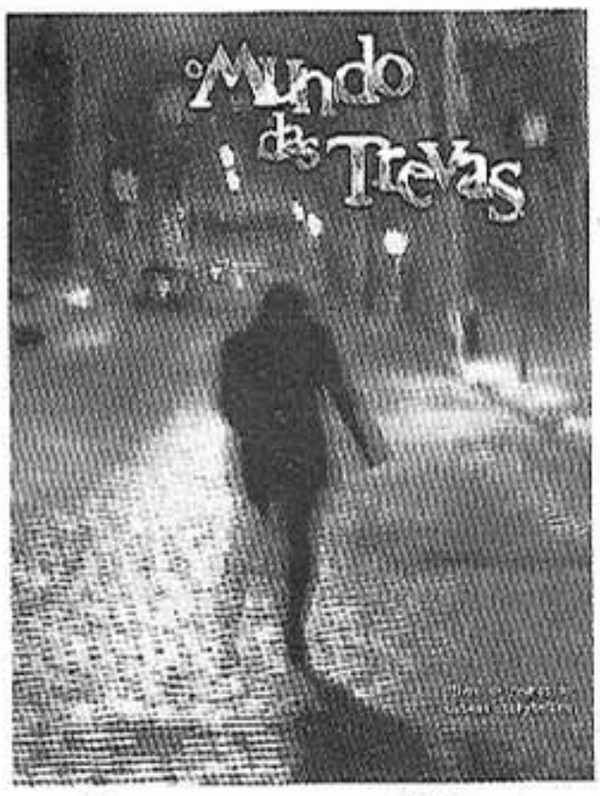
Diretor de arte: Mike Chaney.

Leiaute e composição: Mike Chaney.

Arte interna: Sam Araya, Durwin Talon, Avery Butterworth, Michael Gaydos, Travis Ingram e James Cole.

Arte da capa: Becky Jollensten.

Projeto da primeira e quarta capas: Becky Jollensten, Mike Chaney e Matt Milberger.



Faz-se necessário o
"Livro de regras do Mundo das Trevas"

White Wolf Publishing
1554 Litton Dr
Stone Mountain, GA
30083
USA

©2004 White Wolf Publishing, Inc.. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em bancos de dados ou transmitida em qualquer formato ou por quaisquer meios, sejam eletrônicos, mecânicos, fotocópias, gravações ou outros, sem a permissão por escrito da editora. A proibição da reprodução não se aplica às fichas de personagem contidas neste livro, desde que reproduzidas para uso pessoal. *White Wolf*, *Vampire* e *World of Darkness* são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc.. Todos os direitos reservados. *Vampire the Requiem*, *Werewolf the Forsaken*, *Mage the Awakening*, *Storytelling System* e *World of Darkness Antagonists* são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas ou *copyright* pertinentes.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Recomenda-se discernimento ao leitor.

da Edição brasileira

Coordenação editorial: Devir Livraria.

Tradução: Maria do Carmo Zanini.

Preparação dos originais: Douglas Quinta Reis.

Editoração eletrônica: Tino Chagas e Gastão Esteves.

Revisão de provas: Douglas Quinta Reis.

DEVWW55301

ISBN: 978-85-7532-240-6

PUBLICADO EM 07/2007

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

Antagonistas / Pamela Collins...[et al.] ;
[tradução Maria do Carmo Zanini]. -- São Paulo :
Devir, 2006.

Outros autores: Aaron Dembki-Bowden, Jonathan
Mcfarland, Morgan A. McLaughlin
Título original: Antagonists
Vários ilustradores.
ISBN 85-7532-

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Collins, Pamela. II. Dembek-Bowden, Aaron.
III. Mcfarland, Jonathan. IV. Mclaughlin, Morgan
A. V. Título.

06-5886 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

Todos os direitos reservados e protegidos pela
Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: rpgnovo@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial
Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

VISITE NOSSO SITE: WWW.DEVIR.COM.BR



Antagonistas

Sumário

Prólogo 2

Introdução 12

Capítulo 1:

Os mortos-vivos 18

Capítulo 2:

A necessidade de vingança 44

Capítulo 3:

Os justos e os perversos 72

Capítulo 4:

O medo encarnado 106

Ninguém me falou dos tremores, da paranóia. Da necessidade constante de olhar por sobre o ombro. Quer dizer, o.k., é muito bom fazer mágica e tal, mas por que eu me sinto eternamente vigiado? Nas ruas, olho para os automóveis. Nunca consigo ver meu reflexo, só as pessoas dentro dos carros. E o vidro sempre embaça quando fico olhando durante muito tempo.

Os outros me disseram que esse tipo de coisa poderia acontecer, mas eu não 'tava preparado. Definitivamente, eu não 'tava preparado para o metrô. Os trens normalmente são reconfortantes. Tem as pessoas, é claro, mas elas chegam tão perto que eu até consigo vê-las. E fazem questão de cuidar das próprias vidas. Ninguém interage de verdade, a menos que alguém seja assaltado. E mesmo isso segue uma espécie de roteiro na maioria das vezes.

Pois então, hoje decidi pegar o metrô em vez de caminhar. Assim que as portas se fecharam, senti que era observado. Todo o mundo dentro do trem me vigiava. Tenho um livro comigo, mas tenho medo de abri-lo. Todo o mundo no maldito vagão 'tá olhando para mim, e é um olhar que não consigo definir. Não é ódio, nem medo, é como se estivessem só pensando. A maioria das pessoas não faz esse tipo de coisa.

Elas não se mexeram desde que entrei no trem. Elas nem piscaram.

Elas só me observam.

Introdução



Os animais
pertencem a
Deus/Mas a
estupidez
cabe ao homem.

— Victor Hugo,
"La Coccinelle"

Uma boa história depende de um bom vilão. Mesmo que o herói seja bonito e forte, a história será uma chatice sem um vilão eficiente. O papel do antagonista num livro ou filme é proporcionar o necessário conflito, seja dando ao herói a oportunidade de brilhar ou simplesmente promovendo o enredo. O protagonista prospera na adversidade e cabe ao antagonista criá-la.

De onde vem o antagonista? Qual é sua relação com o protagonista? A dinâmica entre os dois personagens define o aspecto do conflito que os separa, o tom da história e até por quem o espectador ou leitor inicialmente vai torcer. A relação entre antagonista e protagonista pode ser uma rivalidade amistosa, ou quem sabe os dois sejam arquiinimigos. A antagonista talvez tenha sido amiga de infância ou o primeiro amor do herói, mas a relação azedou. Ou então ela e o herói se digladiaram pela primeira vez na arena política, financeira ou legal, e um deles decidiu levar essa relação profissional para um lado pessoal e hostil. Talvez eles nunca tenham se encontrado pessoalmente. Um deles, ou quem sabe ambos, pode se esconder atrás de um conglomerado, como uma grande empresa ou uma organização religiosa extremamente dissimulada, e usar outras pessoas como marionetes em suas batalhas. O herói talvez nem mesmo tenha consciência de que suas ações chamaram a atenção do antagonista (ou vice-versa) e continua tocando a vida, alheio ao fato de que tem um novo inimigo, um adversário possivelmente mortífero.

Alguns filmes e livros às vezes traçam uma linha divisória nítida entre o herói e o vilão, mas a maioria dos conflitos não é tão polarizada. Às vezes, o herói é tudo menos heróico, o vilão nada tem de vilão, e as características que os distinguem parecem se misturar. Muitas vezes, antagonista e protagonista representam os dois lados de uma mesma moeda. Podem ter histórias de vida, traços de personalidade ou métodos similares. É bem provável que os dois ajam pensando em si mesmos ou em seus amigos e familiares. Ambos querem ver seus objetivos e ideais alcançados, querem chegar ao sucesso nas carreiras que escolheram e proteger do mal as coisas que lhe são caras. Mesmo assim, apesar dessas semelhanças, só um deles é considerado o "mocinho".

Às vezes, a motivação proporciona o único diferencial entre o antagonista e o protagonista. O que o motiva a agir? Tanto o justiceiro assassino quanto o genocida tiram vidas sem qualquer respaldo na lei; mas um deles é motivado por um sentido de justiça, ao passo que o outro atende aos próprios desejos deturpados e violentos. O arquetípico herói justiceiro que está "acima da lei" ganha a simpatia do público em filmes como *Santos justiceiros* ou gibis como O *Justiceiro*, mas essa simpatia não é oferecida aos antagonistas, mesmo quando o protagonista mata muito mais gente. O justiceiro é visto como herói por vingar aqueles que ele considera vítimas de injustiça, mesmo quando suas ações são tão violentas quanto as do assassino.

Naturalmente, nem todos os antagonistas são assassinos e maníacos. Alguns deles nem mesmo podem ser considerados vilões pelos padrões da maioria das pessoas. Aqueles que cometem atos de violência em nome de Deus ou da pátria podem ganhar o apoio das pessoas que seguem a mesma fé ou têm idêntica nacionalidade. A antagonista talvez veja o herói como uma ameaça a algo que lhe é caro, como um sistema moral ou religioso. Ela se opõe ao protagonista porque, em sua opinião, *ele* é a verdadeira ameaça. Às vezes, o antagonista é simplesmente aquele que faz saltar as ações do protagonista aos olhos do resto da população; e, se essas ações violam o código de conduta socialmente aceitável, talvez o herói de repente se veja no papel de vilão. Agora o herói precisará lutar não só com mais uma pessoa, e sim com todo o grupo que apóia esse indivíduo. Ele pode se ver perseguido e

vilipendiado por leis ou crenças contrárias que, apesar de imperfeitas ou intrinsecamente nocivas, são largamente aceitas pelo resto da sociedade. Quem, portanto, é o vilão?

Todo antagonista precisa ser criado com o protagonista em mente. Como o herói reagirá a esse antagonista? No que eles concordarão e no que discordarão? Como o herói conseguirá superar o oponente? É necessário sobrepujar o antagonista? E o que acontecerá quando e se o herói triunfar? Determine a natureza do conflito: é uma simples questão de o bem contra o mal, de certo e errado? Ou a animosidade entre protagonista e antagonista é bem mais arraigada, mais complexa e cheia de nuances? O triunfo do herói lhe trará fama, má reputação ou torpeza? E o mais importante, quando o conflito por fim se resolver e o herói se afastar do antagonista, como sua vida terá mudado? Um antagonista bem bolado deixa sua marca no protagonista. Que marca será essa?

Mas quem é o herói?

Sem dúvida, tudo isso soa muito bem quando se fala de um filme ou de um romance com um único protagonista, mas como esses elementos se aplicam a uma situação na qual, em vez de uma única figura central, o Narrador lida com um grupo de personagens interpretados pelos jogadores? A menos que os outros jogadores estejam dispostos a esperar pacientemente enquanto cada personagem tem sua oportunidade de confrontar inimigos pessoais e resolver os conflitos pendentes, o Narrador terá de encontrar um modo mais produtivo e eficiente de empregar os antagonistas.

Narradores e jogadores lidam com quatro tipos de antagonista numa crônica. Primeiro, os personagens introduzem os próprios inimigos na história. Para cada personagem interpretado por um jogador, o Narrador tem pelo menos um antagonista, apesar de secundário. Esses adversários constituem ótimos recursos para os prelúdios e os *flashbacks*. Esses vislumbres do passado podem ajudar a promover o desenvolvimento do personagem ou de toda a trupe. Se um inimigo do passado de um dos personagens aparecer de repente dez anos mais tarde, obrigando toda a sua alcatéia ou coterie a limpar a bagunça, como isso vai alterar a relação dele com os companheiros?

No entanto, a maioria dos inimigos da crônica não será composta de segredos enterrados de um determinado personagem. Com o tempo, os personagens dos jogadores farão os próprios inimigos. Mesmo que somente um deles seja o responsável pelo início do conflito, o problema será de todos. As disputas territoriais e as lutas pelo poder entre os grupos produzem antagonistas interessantes para toda a trupe.

E é claro que os personagens precisam enfrentar inimigos que simplesmente os odeiam por serem quem e o que são. Sejam seres humanos que caçam vampiros e lobisomens, grupos religiosos que perseguem usuários de magia ou alguma outra entidade, alguns antagonistas não estão nem aí para as qualidades relativas dos indivíduos. Esses oponentes abominam tudo o que os personagens representam. Os próprios personagens podem até passar um bom tempo em combate singular com um desses antagonistas, mas eles não são o único foco da atenção do adversário. Se suas ações contra uma alcatéia de lobisomens forem malsucedidas, ele voltará sua atenção para outra coisa, o que deixará os personagens dos jogadores num dilema interessante. Eles devem se reagrupar e preparar para o próximo inimigo ou reunir outros de sua espécie para combater esse antagonista?

Por último, e talvez os mais perigosos, temos os adversários que não dão a mínima para quem são os alvos. Esses antagonistas podem ser zumbis irracionais que atacam qualquer coisa que atravesse seu caminho. Podem ser monstros violentos que defendem seus territórios indiscriminadamente. Como as motivações desses adversários não são humanas, os personagens podem ter dificuldades para descobrir o que impele essas criaturas e, o mais importante, o que é capaz de *detê-las*. Se o monstro em questão é uma ameaça à população em geral, os personagens dos jogadores podem se ver realmente no papel de heróis caso consigam eliminá-lo.

Como usar este livro

Quando não têm nada para fazer, os jogadores ficam entediados. E os jogadores entediados deixam de investir tempo e energia na crônica. Este livro apresenta vários caminhos que levam à diversão, proporciona os meios necessários para a criação de antagonistas tridimensionais e multifacetados para as histórias ambientadas no Mundo das Trevas. Os capítulos a seguir trazem uma vasta gama de inimigos a combater, mistérios a descobrir e tramas a desvendar, todos à disposição do Narrador.

O Mundo das Trevas funciona de maneira um pouco diferente do resto da ficção de horror. Pense nos monstros clássicos: vampiros, lobisomens e bruxas, certo? O que acontece quando esses antagonistas passam a desempenhar o papel de protagonistas? Os jogadores agora estão do outro lado do espelho; portanto, outros vampiros, lobisomens e magos podem se tornar antagonistas, mas falta-lhes o fator do medo justamente por serem tão familiares. Outros adversários, contudo, tornam-se muito mais ameaçadores. Este livro traz informações sobre antagonistas que têm alguma relevância especial para os personagens dos jogadores. Os seres humanos que caçam vampiros, os fanáticos religiosos que perseguem os usuários de magia e os monstros que competem com os personagens dos jogadores por recursos como território e alimento são apenas uma amostra da variedade de adversários descritos nos capítulos a seguir. Além dessas descrições, os capítulos trazem dicas para adaptar os antagonistas a qualquer crônica.

No entanto, **Antagonistas** é mais do que uma lista de adversários prontos ou de fácil criação. Ao folhear este livro em busca de inspiração, leia nas entrelinhas e descubra o potencial de cada tipo de antagonista aqui descrito. A maioria das pessoas ou dos monstros que aparecem neste livro funcionará muito bem como vilão de longo ou curto prazo numa crônica, mas também pode desempenhar papéis diferentes no jogo. O que os jogadores a princípio acreditavam ser o antagonista — como um caçador de vampiros com um só propósito ou uma seita obcecada pela magia — pode se revelar um mero fantoche do verdadeiro antagonista, enviado para fazer o servicinho sujo ou despistar os personagens dos jogadores. Não tenha medo de enganar os jogadores apresentando antagonistas secundários como se estes representassem uma ameaça mais perigosa do que realmente são. Em vez de se concentrar somente no inimigo principal dos personagens, faça esse inimigo contratar ou criar adversários não tão importantes para desviar os personagens de sua busca. Mesmo quando várias horas de jogo são investidas na perseguição de algo que acaba se revelando uma pista falsa, o tempo despendido poderá ser gratificante se a sessão revelar indícios capazes de levar ao verdadeiro inimigo.



Algumas das criaturas apresentadas nos capítulos a seguir não são os antagonistas propriamente ditos, e sim seus instrumentos. Um zumbi irracional tem tanto motivo para atacar os personagens dos jogadores quanto para agredir qualquer outra pessoa, mas o mestre do zumbi talvez tenha uma boa razão para tentar atingir os personagens. Os devotos de uma seita que persegue os personagens dos jogadores podem até ter seus motivos para odiar vampiros, mas também podem ser manipulados por um grupo rival de vampiros ou magos que deseja eliminar a competição. Um caçador talvez encontre os personagens depois de pesquisa e observação rigorosas, ou quem sabe tenha sido colocado na pista certa por um terceiro grupo interessado na eliminação dos personagens.

Naturalmente, este livro não é só para os Narradores. Os jogadores podem utilizá-lo como recurso para o desenvolvimento de seus personagens, para encontrar os próprios antagonistas pessoais ou até mesmo aprender um pouco mais sobre o Mundo das Trevas como um todo. A leitura destes capítulos talvez proporcione informações sobre os *tipos* de criatura que o Narrador pode incluir na crônica, mas não as *circunstâncias* nas quais serão empregados. Como o livro fornece dicas para a criação desses monstros, os jogadores não conseguirão simplesmente memorizar uma lista de parâmetros. Eles podem até saber o que o Narrador sabe, mas não o que ele fez com esse conhecimento. Essa pequena informação, ou desinformação, talvez seja muito mais assustadora do que a ausência completa de informações.

Divisão dos capítulos

O **Capítulo 1: Os mortos-vivos** descreve as diversas formas de cadáveres ambulantes, desde os zumbis irracionais dos filmes clássicos de terror até criaturas muito mais sinistras e inteligentes com as próprias motivações perversas. Este capítulo também apresenta um kit "faça-você-mesmo" para a criação de diferentes tipos de morto-vivo e vários exemplos de personagem.

O **Capítulo 2: A necessidade de vingança** aborda a vida desesperada e isolada dos caçadores mortais. Este capítulo apresenta as motivações, os recursos e a psicologia desses seres humanos que, por puro desespero ou loucura, combatem as criaturas sobrenaturais do Mundo das Trevas, bem como diversos exemplos de personagem.

O **Capítulo 3: Os justos e os perversos** se concentra nas seitas religiosas e seculares, suas motivações, táticas de recrutamento e métodos para lidar com os outros habitantes do Mundo das Trevas. Também são apresentadas as técnicas de lavagem cerebral, as ramificações morais do envolvimento com uma seita e exemplos de seitas e líderes.

O **Capítulo 4: O medo encarnado** traz uma série de feras terríveis, desde as mais bizarras até as absolutamente monstruosas, que podem ser empregadas nas crônicas ambientadas no Mundo das Trevas. Este capítulo proporciona um contexto, oferece dicas de interpretação e descreve os poderes incomuns que as criaturas porventura apresentem.

Fontes valiosas

As fontes a seguir se mostraram bastante úteis para os autores deste livro e podem proporcionar mais informações e um pouco de inspiração para as crônicas ambientadas no Mundo das Trevas.

Livros

Lords of Discipline, de Pat Conroy, mostra uma seita secular em ação. Os rapazes de uma escola militar são submetidos a trotes e a outros maus-tratos como parte de sua iniciação num grupo de elite. Adaptado para o cinema em 1983 (*Guardiões da honra*), o livro é muito melhor.

"Calcutta: Lord of Nerves", um dos contos da compilação intitulada *Wormwood*, de Poppy Z. Brite, é uma história angustiante sobre uma infestação de zumbis que toma de surpresa a cidade de Calcutá, Índia. Leitura obrigatória para aqueles que gostam de cadáveres ambulantes.

Sunglasses After Dark e suas seqüências, de Nancy A. Collins, descrevem caçadores de monstros tanto humanos como semi-humanos.

A série *Anita Blake: Vampire Hunter*, de Laurel K. Hamilton, lança a protagonista Anita Blake contra criaturas sobrenaturais num mundo no qual vampiros e lobisomens se tornaram legítimos cidadãos norte-americanos. Anita também possui a habilidade de reviver os mortos com a intenção de interrogá-los, o que faz da série uma leitura interessante tanto do ponto de vista do caçador quanto do zumbi.

The Magic Island, de William B. Seabrook, reconta as viagens do autor pelo Haiti e suas experiências com o vodum.

Filmes

Extermínio é um filme de zumbi diferente no qual um britânico desperta de um coma e descobre que todo o Reino Unido foi infectado por uma doença que transforma as vítimas em assassinos irracionais e violentos.

A noite dos mortos-vivos, *O despertar dos mortos* e *Dia dos mortos* apresentam todos os elementos clássicos do filme de terror protagonizado por zumbis, o que inclui os cadáveres trôpegos e putrefatos e a violência canibalesca. É por isso que são clássicos.

Vampiros de John Carpenter lança o caçador de vampiros Jack Crow e uma equipe de mercenários contratados pelo Vaticano numa guerra contra os mortos-vivos. Sem poderes sobrenaturais, Jack e seus companheiros contam com invenções, armas e engenhosidade para matar os inimigos, o que faz deste filme um exemplo excelente dos caçadores retratados no Capítulo 2.

Buffy, a caça-vampiros, tanto o filme quanto a série de TV, que é bem superior, se concentram na batalha de uma adolescente contra entidades sobrenaturais. A série muitas vezes explorava as relações complicadas entre caçadores e monstros a partir dos dois pontos de vista.

Cães de caça apresenta uma visão esplêndida de pessoas comuns (com treinamento militar, há que se admitir) que enfrentam uma ameaça sobrenatural. Um dos melhores filmes sobre lobisomens dos últimos anos.

O pacto dos lobos apresenta vários elementos que o tornam particularmente relevante para este livro, o que inclui monstros assustadores e sociedades secretas.

Epidemia é um filme cheio de suspense no qual o principal antagonista é uma doença, nada que um grupo de personagens consiga fazer em pedaços ou encher de chumbo. Se a doença provocasse algum efeito sobrenatural, em vez de simplesmente matar, o filme daria uma história perfeita para o Mundo das Trevas.

A maldição dos mortos-vivos, apesar de baseado numa história real (veja também o livro de Wade Davis, *A serpente e o arco-íris*), tem magia e espiritualismo suficientes para servir de ótima inspiração para um jogo ambientado no Mundo das Trevas.

A mão do Diabo é a história de um homem que enlouquece e começa a caçar pessoas aleatoriamente, convencido de que estas são demônios, e até chega a obrigar os dois filhos pequenos a ajudá-lo. Naturalmente, também poderia ser a história de um homem inspirado por Deus que enxergou a verdade sobre os monstros que nos cercam. Ao assistir a este filme, imagine como seria o caçador de monstros descrito no Capítulo 2 se fosse possuído por um Espectro Passional (pág. 122).

Websites

- *All things zombie! Your zombie resource site:* http://www.allthingszombie.com/.
- *Urban legend reference pages:* http://www.snopes.com/.
- *Ex-cult resource center* http://www.ex-cult.org/.



TERCEIRO DIA.
HOJE O RUÍDO
CESSOU POUCO ANTES
DO SOL SE PÔR. MILLER
DECIDIU DAR UMA OLHADA
LÁ FORA E VER SE
CONSEGUÍAMOS FUGIR PARA
AS MONTANHAS. VOLTOU
BRANCO COMO CERA. DISSE
QUE ELES ENCONTRARAM CAÇA
AQUI PERTO, MAS NÃO QUIS
ENTRAR EM DETALHES. AGRADEÇO A
DEUS TODOS OS DIAS POR WILL E EU SER
MOS BONS ENXADRISTAS. NÃO FOSSE ISSO, O
TÉDIO NOS ENLOUQUECERIA OU NOS MATARIA
MUITO ANTES DE ELES CONSEGUIREM ENTRAR.

QUINTO DIA. CHEGOU UMA TRANSMISSÃO DE
RÁDIO HOJE. O LOCUTOR DISSE QUE FULTON COUNTY
ESTÁ SOB QUARENTENA E QUE UMA NOVA CEPA DE SARS
PODE SER A CAUSA. MILLER COMEÇOU A ALARDEAR
O FIM DO MUNDO. EU DISSE: BOBAGEM.
FULTON COUNTY É COMO DAQUI ATÉ A OUTRA ESQUINA. MILLER
SIMPLESMENTE COMEÇOU A CHORAR. SARS O CARALHO. ACHO QUE O
GOVERNO FEZ ALGUM TIPO DE EXPERIÊNCIA OU QUALQUER OUTRA COISA
IGUALMENTE RIDÍCULA E CLICHÊ. AS PESSOAS COM SARS NÃO FAZEM ESSES
RUÍDOS. NADA QUE ESTEJA VIVO PRODUZ SONS DESSE TIPO.

ÀCACÁCAÁ NÃO É ~ EÉÈSEXTO DIA. DEIXEI O GERADOR DESLIGADO DURANTE
A MAIOR PARTE DO DIA PARA ECONOMIZAR COMBUSTÍVEL. MILLER VOLTOU A
SAIR E NÃO TROUXE BOAS NOVAS. PELO JEITO, A EPIDEMIA DE SARS PIOROU.

OITAVO DIA. MILLER ACHA QUE NÃO HÁ NENHUMA OUTRA FORMA
DE VIDA NUM RAIO DE OITO QUILÔMETROS. DEVE HAVER MILHARES
DELES LÁ FORA, A JULGAR PELO BARULHO.

SONHEI COM A CASA DA PRAIA ONTEM À NOITE. LEMBRO-ME DE IR
PARA LÁ QUANDO ERA JOVEM. MAMÃE NUNCA FALAVA SOBRE
MEU PAI, EXCETO QUANDO ESTÁVAMOS NA CASA DA PRAIA.
ELA ME CONTAVA COMO ELE ERA ENGRAÇADO E PASSOU QUASE UM ANO
DANDO EM CIMA DELA ATÉ ELA TOPAR SAIR COM ELE. AINDA BEM QUE
NENHUM DOS DOIS ESTÁ VIVO PARA VER ISTO.

NONO DIA. ESTOU ASSUSTADO. NENHUM DE NÓS DORMIU NA NOITE
PASSADA. NA CASA DA PRAIA, EU ADORMECIA OUVINDO AS ONDAS. A
CONSISTÊNCIA E O RITMO TRAZIAM BONS SONHOS.

PARECE QUE ELES SÃO IMPELIDOS PELA LUA, COMO UMA MARÉ IMORTAL.
OS GEMIDOS E OS GRITOS VIRARAM UMA COISA SÓ ANTES DO PÔR DO SOL, E
ELES NUNCA PARAM DE ESMURRAR AS PAREDES E AS JANELAS ENTABUADAS.
SÃO INÚMEROS. MILLER PAROU DE FALAR E SÓ MURMURA CONSIGO MESMO.
OS DOIS ME PREOCUPAM. NOSSA COMIDA VAI ACABAR DAQUI A UMA SEMANA
E A ÁGUA NÃO CHEGARÁ A TANTO. UMA PEQUENA E MÓRBIDA PARTE DE MIM
TORCE PARA QUE ELES ARREBENTEM AS PORTAS ANTES DISSO.
SE FOSSE APENAS EU DENTRO DA CASA,
ACHO QUE OS DEIXARIA ENTRAR. DEUS ME AJUDE.

Capítulo 1: Os mortos-vivos



A morte, assim como a virtude, tem suas graduações.

— James O'Barr, *O corvo*

Sono inquieto

A morte é para sempre. Depois de enterrada, a pessoa nunca mais retornará.

Não importa o que você tenha visto ou ouvido, não se deixe enganar. Não se deixe levar pela propaganda e o fascínio da "imortalidade". Existe sempre um porém, quer o vendedor seja um vampiro, um feiticeiro ou outro ser sobrenatural. Quando o espírito abandona o corpo, a carne vira comida e nunca retornará intacta ao torvelinho mortal. Os habitantes do Mundo das Trevas podem oferecer inúmeros métodos para reanimar um cadáver. Nenhum deles confere a vida, só a morte em vida.

A morte propriamente dita não é uma força estática. Ela percorre nosso mundo e provoca a mudança. Os velhos e os fracos são levados pelo tempo, os pais lamentam os filhos tomados muito cedo, e a morte aguarda nas mãos dos violentos a oportunidade de arrancar os vivos deste mundo. A morte é um rio que erode as margens e a fundação de nosso universo. Tentar se aproveitar dessas águas profundas para obter poder é pura arrogância e um convite à perdição.

No Mundo das Trevas, a morte é deturpada e deformada pelos caprichos de mestres perversos. Os vampiros corrompem a morte com seu sangue. Os cientistas alteram a morte com sua tecnologia e soberba. Os feiticeiros invocam certos poderes para negar o descanso da morte a outras pessoas. Deixando seus esconderijos e os cantos mais escuros, o mal todo-poderoso se alastra pelo mundo, transformando a morte num servo corrompido.

Classificação

Os mortos-vivos dividem-se em três grupos principais. Neste capítulo, discutimos exaustivamente esses grupos e fornecemos exemplos de histórias e personagens para cada um deles. O que veremos a seguir é uma breve descrição dos tipos de morto-vivo.

Os **zumbis** são cadáveres irracionais, ou quase irracionais, geralmente revividos para servir a um mestre mais poderoso. Uma doença ou a contaminação espiritual também pode provocar epidemias de mortos-vivos canibais que só desejam se alimentar.

Os **imbuídos** são mortos-vivos criados a partir de órgãos que um dia tiveram vida. Esses monstros costumam lembrar crianças, mas são capazes de agir com violência e fúria extremas.

Os **reencarnados** são espíritos ou fantasmas que possuem corpos humanos. As almas humanas normalmente assumem o controle de seus próprios cadáveres, mas alguns espíritos poderosos se apossam de certos corpos em circunstâncias específicas.

Os **invasores** são tipos específicos de reencarnados. São espíritos inumanos que tomam posse de corpos humanos. Sua motivação varia, mas é sempre uma razão maligna.

Os **vampiros** podem ser considerados mortos-vivos. São as criaturas não-vivas por excelência do Mundo das Trevas. Apresentam uma história turbulenta e uma estrutura social mais complexa e cheia de nuances do que a de qualquer outro ser discutido neste capítulo. Os mortos-vivos desta seção não têm a menor necessidade de formar sociedades ou linhagens.

As criaturas e pessoas apresentadas neste capítulo foram geradas para atuar especificamente como antagonistas ou personagens secundários numa crônica. Os vampiros não se encontram na mesma categoria que os seres abordados a seguir. Eles podem ser considerados um subgrupo dos reencarnados, mas são discutidos a fundo em **Vampiro: o Réquiem**.

Os mortos-vivos deste capítulo podem ser usados numa crônica de **Vampiro** para mostrar como os personagens dos jogadores se distanciaram da humanidade. Quando os membros da Família tomam providências e destroem um reencarnado que se alimenta de espíritos humanos a fim de sobreviver, sua própria condição salta aos olhos. Os cadáveres ambulantes também dão excelentes antagonistas para os vampiros, pois possuem boa parte das mesmas vantagens intrínsecas.

Por outro lado, os mortos-vivos criam oportunidades para o aspecto humano do personagem vampiro vir à tona. Apesar de os vampiros precisarem se alimentar e não conseguirem imitar a vida humana mesmo em suas funções mais simples (como viver à luz do dia), seus espíritos ainda são humanos. A força demoníaca que possui e reanima um cadáver pode obrigar o corpo a voltar à vida. O reencarnado poderia agir no mundo dos seres humanos melhor que qualquer vampiro, mas o espírito ainda seria perverso e monstruoso. Os personagens confrontados por esse antagonista devem compreender o preço de sucumbir à Fera.

Entre os cadáveres ambulantes existem desde servos irracionais até assassinos implacáveis, mas eles não se desenvolvem nem mudam. Até mesmo a alma humana suficientemente desesperada para possuir seu antigo invólucro vive na penumbra e só sobreviverá até a luz desaparecer para todo o sempre. A existência amaldiçoada pode ser uma escolha ou uma imposição, mas a criatura raramente terá uma não-vida pacífica.

Toque de despertar

Voltar ao mundo depois da morte é como uma ressaca, só que, em vez de ter se embebedado na noite anterior, o cadáver ambulante morreu. O toque do despertador é a pressão do sangue coagulado nas veias e artérias colabadas. O banho matinal é a chuva de terra que cai sobre a criatura revivida à medida que ela vai abrindo caminho até a superfície com as próprias unhas.

Depois de uma manhã como essa, é alguma surpresa que os mortos-vivos sejam geralmente mal-humorados? A nova não-vida é desorientadora e excruciante. Os zumbis irracionais despertam com o único propósito de se alimentar ou atender aos desejos de seus mestres. As criaturas manufaturadas e impregnadas com força espiritual suficiente para ganhar vida conhecem muito bem sua situação: não estão nem vivas nem mortas de fato. Os reencarnados — cadáveres possuídos por espíritos poderosos ou pelas almas desincorporadas dos seres humanos — normalmente retornam com um único desejo, uma ânsia suficientemente forte para anular toda a razão. Até conseguirem satisfazer sua paixão, eles nada conhecerão além da dor.

Os seres discutidos neste capítulo talvez proporcionem uma grande diversidade de antagonistas (ou quem sabe aliados) para qualquer crônica ambientada no Mundo das Trevas. A origem da criatura não-viva sugere os temas e o tom que ela dará à história, ao passo que o tipo de morto-vivo fornece as motivações e as capacidades da criatura. Poucos adversários são capazes de arrepiar tanto os jogadores como os mortos-vivos, e poucos oferecem o mesmo grau de versatilidade.

Decomposição

Nenhuma discussão sobre zumbis e outros mortos-vivos estaria completa se não abordasse a decomposição. Em vez de vincular a podridão a pontos de Vitalidade ou tentar definir uma regra complicada para os Narradores consultarem durante o jogo, optamos por uma abordagem mais qualitativa.

O morto-vivo alentado por uma alma humana ou outro tipo de espírito geralmente tem poder suficiente para impedir que o corpo apodreça. Se o corpo insistir em se decompor, o fato deve sugerir alguma coisa sobre a alma que o reanima. O tema da história se altera drasticamente quando o antagonista precisa tomar providências para trocar de corpo ou restaurá-lo depois de um certo tempo.

Não perca tempo se preocupando com a influência da decomposição sobre os Atributos. O zumbi pode ser praticamente pele e osso e ainda assim ter uma força inacreditável. Se a idéia é fazer com que a criatura em questão dure pouco tempo, então será mais que apropriado que o corpo se desfaça. A menos que os mortos-vivos sejam alentados por uma poderosa força mágica ou energia espiritual, seus ferimentos não cicatrizarão. Contudo, eles não sentem dor e, portanto, a menos que sofram dano maciço, eles não se deterão por nada.

No guia de criação de zumbis (pág. 26) foram incluídos um conjunto simples de regras para descrever a degradação do corpo não-vivo e também os poderes e as habilidades capazes de deter ou reverter o processo.

Os deficientes vitais

Os mortos-vivos são fundamentais na moderna ficção de horror. Basta dar uma olhada em qualquer prateleira de filmes ou livros de terror para descobrir histórias centradas nos mortos que deixam seus túmulos. A imagem icônica da mão suja de terra que atravessa o solo de uma cova fresca enfeita a caixa de pelo menos uns dez filmes baratos de terror. Por que a perspectiva da não-vida nos fascina e perturba tanto? Que temas e idéias essenciais são imediatamente inseridos numa história que envolve a volta dos mortos de além-túmulo?

A morte nos assusta. Algumas culturas temem a morte desprovida de honra e glória. Outras temem os mortos. No mundo ocidental, somos atormentados pela irrevogabilidade e a casualidade da morte. Os cadáveres são embelezados e dedica-se atenção especial à criação de uma certa aparência de paz. A família e os amigos se reúnem em volta de um caixão de madeira para contemplar o ente querido em seu novo lar. Os mortos são baixados ao solo, seus corpos são preenchidos com produtos químicos e conservantes para que a carne só se despregue dos ossos muito depois do



que deveria. Fazemos nossos mortos parecerem vivos, mas o que acontece quando esse desejo macabro é realizado?

Os mortos-vivos não têm paz. Eles desejam mais do que seus cadáveres, suas mentes mortas e almas agonizantes conseguem oferecer. Roubaram-lhes a única paz a que tinham direito e, em seu lugar, uma boca escancarada e um ventre vazio e sem fundo exigem satisfação. Talvez tenham fome de carne ou tentem aplacar uma paixão, como é o caso dos corpos possuídos. De qualquer maneira, a mesma eternidade os aguarda e só a destruição é capaz de interrompê-la.

Zumbis

Charlie estava no alto da igreja e inspecionava o caos que se instalara lá embaixo. Ao lado de sua bota enlameada estavam dez caixas de munição para a espingarda de caça. Charlie era capaz de acertar um esquilo a cinqüenta metros com sua Winchester. As criaturas que andavam em círculos lá embaixo desafiavam sua sanidade, não sua pontaria.

Alice Dunley continuava agachada sobre o gramado e cutucava a ferida aberta no ventre do jardineiro morto. As pontas inchadas de seus dedos entravam na barriga do cadáver, mas deixavam cair a maior parte da recompensa pútrida antes que esta chegasse à boca. Mas que piquenique beneficente, hein?, *pensou Charlie.*

O que diabos provocara aquilo? Havia uns boatos de que o padre tinha voltado de suas férias na Inglaterra um pouco... indisposto. Ele estivera doente durante uma semana e depois recobrara a saúde na noite daquela maldita tempestade. Charlie chegara a pensar que o piquenique seria cancelado, pois o Padre Fitch não só organizava o evento anual como também preparava a maior parte da comida.

Talvez ele ainda estivesse doente quando fez a comida, *pensou Charlie.* Talvez tenha sido isso.

Todas as "pessoas" no gramado lá embaixo se viraram ao som da arma de Charlie. Alice foi atirada de costas no chão pela força do disparo. Ela se debateu por um momento, como uma tartaruga incapaz de girar sobre o casco, e acabou rolando pela grama até ficar de quatro. A mulher que costumava fazer bolinhos de Natal para todos os moradores da rua avançou de gatinhas até conseguir enfiar a boca diretamente na comida. O jardineiro não reagiu. Por algum motivo, ele continuava morto.

Charlie não era um cinéfilo. Ele gostava de filmes de ação e explosões. Apesar de raramente ir ao cinema, ele se lembrou de repente de um filme em preto e branco a que assistira mais de três décadas atrás.

São zumbis!

Tão logo a idéia lhe ocorreu, ele apertou o gatilho e a espingarda disparou mais uma bala que, dessa vez, entrou pelo alto do crânio de Alice e abriu-lhe um buraco na nuca do tamanho de uma bola de tênis. Charlie berrou de satisfação, mas o grito morreu em sua garganta. Alice continuava a comer.

Os cadáveres irracionais

Poucos monstros são tão universalmente perturbadores quanto os zumbis. Não importa se os mortos desprovidos de alma chegam em bandos, anunciando o apocalipse, ou

atuam isoladamente sob as ordens de um mestre distante, a idéia de que uma força qualquer poderia reanimar cadáveres gera um desconforto repulsivo. Os zumbis constituem o tipo mais reconhecível de morto-vivo e são definidos por sua falta de capacidade cognitiva. Eles não raciocinam nem poupam ninguém. Os zumbis não possuem consciência e são criaturas inferiores ao próprio *id*. Servem a seu mestre, devoram ou matam.

Na ficção moderna, os zumbis muitas vezes são usados no gênero de terror para criar uma "arca". Normalmente, os zumbis são extremamente contagiosos e representam uma força da natureza que mantém os personagens principais reunidos num mesmo lugar. O verdadeiro conflito geralmente se dá entre os vivos. Os zumbis são como um dilúvio, uma tempestade ou uma guerra que grassa lá fora e mantém os personagens juntos e sob enorme tensão.

É difícil usar uma claustrofóbica história de arca no Mundo das Trevas. Os personagens podem até não se aventurar com muita freqüência em áreas ou cidades diferentes, mas uma epidemia extremamente contagiosa de zumbiismo é capaz de remover a história da alçada do Mundo das Trevas. Ao planejar histórias com zumbis, tome cuidado para garantir que as criaturas não destruam os temas já estabelecidos. Naturalmente, enfiar os personagens num mundo pós-apocalíptico cheio de mortos-vivos pode dar uma ótima história, mas esta já não fará mais parte do Mundo das Trevas. Os Narradores deverão se preparar para histórias com um foco diferente se transplantarem os personagens para um mundo de mortos-vivos.

Em áreas isoladas, no entanto, as "hordas de cadáveres ambulantes" ainda podem funcionar. Se os zumbis não forem infecciosos ou se não houver como a infecção se espalhar (por exemplo, a história tem lugar numa cidadezinha nas montanhas a vários dias de caminhada da cidade mais próxima, e os zumbis não duram tanto), então a seqüência será plausível. Uma outra possibilidade é o governo isolar uma área sem conhecer todos os pormenores da situação. De qualquer maneira, os jogadores terão de se esforçar bastante para aceitar um retorno à normalidade depois de uma história como essa e, portanto, pense bem antes de conduzi-la.

Os zumbis atraem a atenção das autoridades terrenas, o que cria problemas para os vampiros. Os mortos-vivos podem ser extremamente fortes e difíceis de matar, o que tornaria um grupo de zumbis uma ameaça até mesmo para um lobisomem. Os zumbis criados por feiticeiros ou magos podem ter recebido ordens para caçar e destruir qualquer coisa que seja mágica. Os magos, apesar de seu poder extraordinário, são seres humanos. São vulneráveis ao trauma psicológico provocado por parentes mortos entrando intempestivamente pela porta da casa. Também são vulneráveis ao esquartejamento por parte dos ditos parentes mortos-vivos.

Os Narradores devem determinar de antemão como os zumbis podem ser destruídos. O método de destruição geralmente dá uma pista sobre a origem dos mortos-vivos e às vezes indica o tema da história. Matá-los com uma bala na cabeça sem dúvida é um clássico, mas o zumbi controlado por um feiticeiro que se considera mestre e senhor talvez só volte a morrer se a linha que fecha sua boca for removida. Independente do modo como os zumbis são mortos, certifique-se de que os jogadores sejam capazes de determinar e empregar o método para que a frustração deles não estrague a diversão.

Doença

A maioria dos filmes contemporâneos retrata o zumbiismo como uma doença. A famosa trilogia de George Romero (*A noite dos mortos-vivos* , *O despertar dos mortos* e *Dia dos mortos*) não revela a fonte da epidemia. Os zumbis são lentos e praticamente irracionais; o único propósito de sua existência é consumir e destruir a vida a seu redor. Um filme mais recente, *Extermínio*, descreve a origem da doença e brinca com o medo moderno em relação à guerra biológica. Quer os mortos-vivos de sua crônica sejam lentos ou rápidos, um bando de canibais ou simplesmente violentos, recorrer a uma origem biológica ou tecnológica para eles gera certos temas na história.

Se os jogadores forem incapazes de combater a fonte dos mortos-vivos, como é o caso da doença, a história terá de se concentrar na contenção da epidemia ou simplesmente na sobrevivência. O pânico e o trauma são instrumentos excelentes para esse tipo de história. Os zumbis podem parecer normais à distância e atacar antes que o personagem sequer perceba que está em perigo. Até os pormenores se esclarecerem, os jogadores naturalmente preencherão as lacunas com as piores hipóteses possíveis. Isolar a cidade ou a região onde todos os personagens vivem e depois usar as esparsas comunicações pela televisão ou pelo rádio para retransmitir informações importantes podem criar situações de extremo suspense.

Se os mortos-vivos forem empregados como uma epidemia, talvez seja interessante permitir que os personagens detenham ou contenham a infecção. É possível que as autoridades mortais expliquem rapidamente a mortandade, e a quarentena poderia oferecer aos personagens a oportunidade de agir sem temer a retaliação imediata da lei. Apresentar uma cura para a infecção costuma ser anticlimático. A menos que os personagens estejam dispostos a passar algum tempo num laboratório ou fazendo pesquisas (e os jogadores gostem de representar esse tipo de coisa), é melhor deter o contágio biológico com a destruição de todos os infectados. Se os personagens não tiverem a inclinação necessária para procurar a cura, concentrar o jogo em sobreviver mais uma noite ou escapar da área talvez seja uma alternativa plausível.

O Mundo das Trevas está cheio de portas que nunca devem ser abertas. O cientista que faz experiências com os constituintes do genoma humano ou tenta encontrar a cura para o câncer pode criar uma praga de mortos-vivos. Uma doença que anula o raciocínio sem necessariamente matar a vítima gera decisões difíceis para os jogadores. Se existir uma ínfima possibilidade de cura, será que o personagem meterá uma bala na cabeça da esposa "morta-viva"?

Quando a poeira baixar e os mortos voltarem a seus túmulos, quais serão as repercussões? É bem provável que pessoas de diversas organizações leigas e oficiais queiram entrevistar os sobreviventes. Os médicos que chegam ao local vão isolá-lo e testar minuciosamente qualquer um que tenha sido exposto à doença. Como os personagens impedirão que suas verdadeiras naturezas sejam reveladas (no caso de vampiros e lobisomens)? Mesmo que os personagens consigam evitar os curiosos, quais serão os outros possíveis efeitos de longo prazo? Os personagens vampiros que carregam a doença em seu sangue podem reiniciar essa provação infernal da próxima vez que se alimentarem.



O desenvolvimento de uma história centrada na contenção ou na destruição de zumbis criados por uma doença pode oferecer a excelente oportunidade de dar prosseguimento à narrativa quando os personagens descobrirem que um vampiro ou mago poderoso encomendou as experiências que resultaram na epidemia. Pior ainda, o mentor poderia ser um humano normal, com imenso poder político ou econômico, a serviço de uma inteligência sobrenatural ainda mais perversa.

Pitner, Texas, Estados Unidos

O Dr. Henry Ellis era um bom homem. Dedicou sua vida à Virologia e fez contribuições significativas para a ciência levantando como as células cancerosas se desenvolviam no corpo humano. Se soubesse que a experiência prematura com o novo tratamento celular em seres humanos levaria à destruição de sua cidade natal, ele não teria hesitado em queimar os registros. Duas semanas atrás, Sarah Asher ficou sabendo das descobertas do Dr. Ellis e aceitou ser a primeira cobaia da pesquisa. Ela tinha um tumor maligno no dedão do pé que havia se espalhado tão rápido que praticamente toda a sua perna direita teria de ser amputada em menos de uma semana. A pesquisa era sua única chance de não perder o uso das pernas.

Sarah Asher agora é capaz de andar, mas já não é mais a mesma.

Tarde da noite, no quarto dia de tratamento, ela perdeu todas as funções superiores do cérebro. Mordeu duas enfermeiras e matou três serventes antes de escapar do hospital. O Dr. Ellis chegou à cidade naquela mesma noite. As enfermeiras pareciam bem nas primeiras duas horas, mas o processo virótico que o médico criara para destruir apenas células cancerosas e malignas espalhou-se por seus corpos e consumiu os lobos frontais de seus cérebros. O Dr. Ellis não será lembrado por ter descoberto a cura para o câncer. Em vez disso, ele provocou uma epidemia de mortos-vivos.

Depois das primeiras horas de infecção, todas as membranas delicadas são rompidas. Os olhos, o nariz, a boca e os ouvidos começam a sangrar e não param mais até a pessoa morrer. O tratamento criado para erradicar células perigosas consome os infectados e os leva a caçar e destroçar qualquer coisa viva. Os afortunados que sobrevivem ao ataque normalmente engrossam as fileiras dos infectados em questão de horas. A cidadezinha de Pitner foi isolada. O Dr. Ellis está encurralado no hospital e busca desesperadamente a cura. Não importa o que venha a acontecer, a cidade já está perdida.

Feitiçaria

O que é mais assustador que um zumbi? Um zumbi que cumpre ordens.

Uma turba de pacientes lobotomizados e canibais é algo aterrorizador, mas saber que uma única pessoa é capaz de reviver os mortos para abater seus inimigos é ainda mais perturbador. Em vez do pânico e do trauma criados por uma epidemia, a magia confere um ar de mistério e suspense à história. O verdadeiro inimigo se esconde atrás de feitiços e asseclas mortos-vivos, o que gera um conflito físico imediato e também uma vaga sensação de intriga.

Ao empregar magia ou feitiçaria, o Narrador precisa decidir quem comandará e controlará os mortos-vivos. As ações do assecla não-vivo inevitavelmente deixarão pistas sobre a identidade ou a motivação do feiticeiro. As histórias podem ser pessoais e localizadas: o namorado ciumento que tem uma tia voduísta pode convencê-la a criar um zumbi para dar um jeito no cara que anda saindo com sua garota (melhor ainda se um dos personagens principais disputar a atenção da moça). As crônicas de maior alcance podem incluir uma história sobre um candidato a prefeito que contrata uma bruxa. Toda vez que alguém chega muito perto de descobrir os podres do político, essa pessoa desaparece de repente e sem deixar pistas suficientes para a perícia forense.

Não importam as particularidades da crônica, os zumbis escravizados oferecem grandes oportunidades para que o conflito físico leve à investigação. Se os elementos da

Vodu

A fonte histórica mais consistente para os zumbis provavelmente é o vodum. Religião surgida no Haiti durante o século XVII, o vodum mistura antigas práticas tribais da África com o catolicismo. O uso do vodu, a versão mais sensacionalista e ficticia dessa religião, introduz imediatamente um certo ar de mistério e perigo na história.

A palavra "zumbi" vem do termo crioulo *zombi*, que é derivado de Nzambi, uma divindade da África Ocidental. O termo passou a ser usado só depois de William B. Seabrook ter relatado suas experiências no livro *The Magic Island*, de 1929.

"O pior eram os olhos. Não se tratava de minha imaginação. Eram realmente como os olhos de um morto: não cegos, mas fixos, baços e absortos. Toda a face, por falar nisso, já era repulsiva. Era apática, como se nada houvesse por trás dela. Parecia não só desprovida como também incapaz de expressão."

O praticante do vodu que recorre à magia negra, chamado *bokor* ou *caplatas*, prepara uma poção ou um pó e executa rituais para invocar os *loas* (espíritos) e controlar o alvo. O preparado é soprado no rosto do alvo ou então ingerido. Uma teoria popular para explicar o que há de real por trás da zumbificação é que as funções respiratórias e pulmonares do alvo são suprimidas, interrompidas tempo suficiente para a pessoa ser declarada morta e depois enterrada. A pessoa desperta com as faculdades mentais tão reduzidas devido à privação de oxigênio — ou a uma crença tão grande na religião — que o *bokor* consegue controlar o alvo. Não importa como o processo funciona, o resultado final é horripilante

No Mundo das Trevas, essas explicações práticas são desnecessárias. O feiticeiro ou mago conhecedor do vodu é perfeitamente capaz de criar um autômato a partir de um cadáver. O nigromante que usa a magia simpática do vodu poderia criar bonecas

para representar os falecidos. Recolher um fio de cabelo, ou um dente, e também um pouco da terra do túmulo permitiria a ele convocar o morto como um de seus servos. O que aconteceria se os personagens invadissem o refúgio do feiticeiro quando este não estivesse por lá e descobrissem uma boneca que lembra um deles de maneira bastante perturbadora?

magia e da religião forem empregados, o tom proporcionará mais profundidade que o roteiro clássico de caça e morticínio. Em consonância com a atmosfera desolada do Mundo das Trevas, só revele a existência de um método para devolver os servos irracionais ao normal depois de os personagens terem matado alguns deles.

Todos precisam de um corpo

Toda vez que alguém reanima um cadáver, a pergunta lógica a seguir deve ser: "De onde veio o corpo?" Desde que os zumbis não sejam usados como uma epidemia nem para forçar os personagens a se abrigarem num espaço confinado, todo adversário morto-vivo foi removido intencionalmente de seu jazigo pela pessoa ou coisa que pretendia usar o cadáver.

Se o mestre do zumbi estiver ligado ao gabinete do legista ou ao necrotério da cidade, a investigação deve produzir algumas pistas para apontar a direção correta aos personagens. A profanação de túmulos é ilegal, e os personagens capazes de verificar antecedentes criminais podem descobrir que um forasteiro foi preso em vários outros estados por desenterrar cadáveres. Algumas idéias para histórias apresentadas neste capítulo incluem a discussão de onde as matérias-primas para a ameaça zumbi poderiam ter vindo.

O coveiro

Emery Caldwell voltou para os Estados Unidos em 1973, depois de quatro anos no Vietnã. Sua esposa, que daria à luz o primeiro filho nove meses depois da noite em que ele embarcou, encontrou outro homem para ser o pai do garotinho. Emery não ficou zangado nem quis vingança. Ele arranjou emprego como coveiro e acompanhou o crescimento e o êxito de seu filho ano após ano. Emery nunca revelou sua presença nem sua identidade ao menino. Por fim, a curiosidade e a mente brilhante do rapaz atraíram a atenção de uma ordem mística. Prometeram ao filho de Emery uma senda para a verdade e o poder supremo. O ritual de iniciação matou o jovem de 24 anos e seu pai biológico decidiu que a lei dos homens de nada adiantaria.

Emery passou mais seis anos pesquisando as verdadeiras origens e as capacidades dos feiticeiros. Recorrendo a subornos, intimidação, violência e muita sorte, Emery encontrou por acaso um ritual eficaz até mesmo para os mortais incapazes de manipular a energia mágica. Uma noite antes do enterro, Emery pintou os símbolos que descobriu sobre a terra de uma cova recém-aberta. O determinado e triste velhote viu o cadáver ainda fresco arrastar-se para fora do túmulo e depois o enviou para destruir os homens que mataram seu filho.

No ano passado, Emery mudou-se três vezes. O habilidoso e desesperado caçador destruiu com êxito todos os membros da cabala responsável pela morte de seu filho, com a exceção de dois deles. Mesmo que venha a eliminá-los, Emery sabe que as trevas abrigam monstros por toda parte. Toda cidade tem um cemitério e alguém precisa abrir as covas.

A corrupção da carne

Em algum ponto entre a doença incontrolável e o intuito perverso de um feiticeiro encontra-se o mal irracional. Lugares e objetos recordam aquilo que acontece nas vizinhanças. A ressonância da maldade preenche salas e impregna objetos normais e feitos pelo homem com poderes terríveis. Quando um lugar ou uma coisa é testemunha ou cúmplice de imensa depravação do espírito humano, cria-se uma desolação.

É dificílimo encontrar a origem dos hediondos zumbis despertados pela mácula de um lugar ou de uma coisa. Ao contrário dos feiticeiros que usam os mortos-vivos como servos, as desolações deixam poucos sinais e indícios que possam apontar a fonte. Quando os personagens finalmente determinarem o "como" e o "porquê" da situação, as baixas já serão absurdas.

Os personagens podem lidar com um lugar ou objeto maculado de várias maneiras. Abençoar ou purificar a área talvez funcione. Destruir o prédio ou artefato poderia deter as hordas de mortos-vivos... Ou então liberá-las no mundo, sendo a fome seu único guia.

Uma boa maneira de impedir que uma coisa ou área desolada se transforme numa história de episódio único é mencionar discretamente artigos de jornais ou acontecimentos misteriosos no transcorrer de vários capítulos. O cemitério local poderia guardar uma cripta que desperta um de seus residentes toda lua cheia no decorrer do centésimo ano desde a construção do túmulo. O número de zumbis é limitado a doze ou treze, e os personagens poderiam se envolver numa outra história ao investigar quem construiu a cripta e por que deu a ela esse poder.

Animais

Naturalmente, toda a discussão anterior também pode se aplicar a zumbis de quatro patas. Comparados aos zumbis humanos, os animais mortos-vivos evocam uma reação ligeiramente diferente, mas não menos terrível. Os seres humanos muitas vezes têm um medo instintivo dos animais. Combinar esse medo com a morte em vida é um grande recurso da ficção de horror.

Os zumbis animais se mostram mais perturbadores quando não são empregados no confronto físico. Chegar em casa e encontrar o gato de estimação ao lado do pratinho, pedindo comida, é perfeitamente assustador quando o animal foi atropelado por um carro e enterrado um mês antes.



Miolos a la carte

Existem numerosas opções para os Narradores ao criar zumbis para suas crônicas. O tipo de ameaça representada pelos mortos-vivos deve ser planejado com cuidado. Os seres humanos normais, os vampiros, os lobisomens e os magos são todos vulneráveis a diferentes adversários; e os zumbis são inimigos versáteis, com incontáveis variações e níveis de poder.

Ao criar antagonistas zumbis, pense sempre nos personagens. Os protagonistas sobrenaturais muitas vezes são suficientemente engenhosos para neutralizar a ameaça dos mortos-vivos com seus poderes. Adaptar a ameaça ao jogo é importante. Os vampiros são mais ameaçados pela possibilidade de atrair atenção indevida ou ter seu suprimento de sangue limitado. Os lobisomens podem lidar com ameaças individuais; mas, se não conseguirem deduzir a verdadeira origem dos zumbis, acabarão sobrepujados ou apanhados com as calças nas mãos. Os magos são os mais vulneráveis, mas também são os que mais provavelmente determinarão as motivações e a identidade do antagonista. Em vez de serem atacados diretamente pelos zumbis, os magos podem se ver fisicamente incapazes de impedir que os servos não-vivos cumpram sua missão. Os jogadores terão de usar a criatividade para deter um inimigo que não sente dor, não pode morrer nem tem consciência.

Atributos

Como os zumbis não se envolvem em interações sociais significativas nem apresentam funções cerebrais superiores, somente três Atributos precisam ser determinados: Poder, Refinamento e Resistência. O Poder descreve a força física do zumbi; o Refinamento indica a coordenação motora e a propriocepção básicas; e a Resistência abrange o vigor físico dos mortos-vivos e também a magnitude da doença, do feitiço ou da desolação que mantém o cadáver em atividade. Cada uma das três características varia de 1 a 10, mas somente os zumbis mais poderosos devem receber índices acima de 5.

Habilidades

Os zumbis não possuem Habilidades. Suas capacidades são descritas exclusivamente pelos Atributos. Os zumbis podem conservar uma pequena parte de sua inteligência e de suas lembranças anteriores, mas o Narrador deve designar ao morto-vivo o Aspecto Inteligência Limitada em lugar das Habilidades (consulte a seção "Aspectos", a seguir).

Vantagens

Os zumbis não têm Vantagens. Todas as habilidades especiais disponíveis aos zumbis são descritas pelos Aspectos (a seguir).

Benefícios

Algumas das características comuns apresentadas nesta seção são determinadas de maneira diferente para os zumbis. Além disso, os zumbis possuem a característica exclusiva Integridade Física, que varia de 1 a 10. Consulte a descrição a seguir.

Defesa: Os zumbis não têm o instinto de sobrevivência necessário para se esquivarem de ataques ou bloqueá-los. Portanto, sua Defesa é igual a 0.

Vitalidade: Os zumbis começam com um número de pontos de Vitalidade igual a seu índice de Tamanho. Eles não acrescentam a Resistência à Vitalidade. Recebem pontos adicionais de Vitalidade a cada índice adquirido no Aspecto Robustez. Os zumbis não estão sujeitos a penalidades devidas a ferimentos.

Iniciativa: O Modificador de Iniciativa dos zumbis é igual a seu Refinamento.

Moralidade: Os zumbis não possuem índices de Moralidade.

Integridade Física: A Integridade Física é uma característica especial que descreve o estado do corpo morto-vivo do zumbi. O zumbi criado a partir de um cadáver com todos os membros e nenhuma parte perdida começa com Integridade 10. A falta das pernas e dos braços assinalaria uma característica inicial de índice 5. A Integridade Física limita o número máximo de dados na parada do zumbi. Esta característica também descreve a funcionalidade geral do morto-vivo, o que significa que a redução da integridade não acarreta necessariamente a decomposição nem a perda de membros. Os zumbis criados por meios mágicos poderiam perder lentamente a energia necessária para reanimá-los; ou a doença que cria os mortos-vivos poderia consumir os cadáveres de dentro para fora, deixando-os inutilizados depois de dias, semanas ou meses.

A cada [índice de Resistência] dias, os zumbis perdem um ponto de Integridade Física. Na maioria das circunstâncias, é impossível recuperar a Integridade Física perdida. Uma vez esgotados todos os pontos de Vitalidade do zumbi, subtraia o dano sofrido dos pontos remanescentes de Integridade Física. Tão logo a característica chegue a zero, o zumbi será neutralizado. O zumbi com um ponto de Integridade Física remanescente geralmente representa a clássica cabeça decapitada mas ainda perigosa.

Tamanho: Os valores normais são empregados (5 para um cadáver humano adulto). Os índices de Tamanho de animais e crianças encontram-se no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 91).

Deslocamento: O deslocamento do zumbi é igual a seu Refinamento ou Poder, o que for mais baixo. Nenhum fator específico é acrescentado. No caso de zumbis com Deslocamento superior, veja o Aspecto Movimentação Rápida.

Força de Vontade: Os zumbis não possuem Força de Vontade.

Outras regras

Dano e recuperação: Os zumbis não distinguem o dano contundente do letal e do agravado. Eles não conseguem se recuperar normalmente, a menos que o Aspecto Regeneração tenha sido adquirido. Os zumbis não estão sujeitos a penalidades devidas a ferimentos.

Ataques: Os zumbis podem atacar usando qualquer método que um ser humano é capaz de empregar, mas são raros aqueles que têm a inteligência necessária para usar uma arma, apesar de alguns conseguirem brandir objetos, como uma clava, por exemplo (Refinamento 4 ou superior). As mordidas infligirão dano contundente a menos que o Aspecto Mordida Ferina seja adquirido.

Exorcismos e abjurações: Os zumbis serão afetados por símbolos sagrados de maneira idêntica aos fantasmas (consulte a pág. 214 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) se possuírem a Fraqueza Impiedade (pág. 28). Não

são afetados por exorcismos porque foram reanimados, e não possuídos.

Aspectos dos zumbis

Todos os zumbis têm poderes e qualidades especiais dependendo das particularidades envolvidas na ressurreição. Os Aspectos têm o custo de um ponto de criação, a menos que outro valor seja especificado, e alguns podem ser adquiridos várias vezes. Consulte o guia de criação de zumbis, a seguir. Os Narradores devem criar seus próprios Aspectos para atender às necessidades específicas de suas histórias.

Obs.: Todos os zumbis precisam adquirir o Aspecto Indestrutibilidade ou então assumir a Fraqueza Vulnerabilidade.

• **Ataque Especial:** Cada aquisição do Aspecto Ataque Especial confere ao zumbi um dos ataques listados a seguir. Acrescente um modificador de +2 ao Poder do zumbi toda vez que o ataque especial desferido tiver sido adquirido como um Aspecto. Os zumbis sem ataques especiais ainda podem executar a manobra, mas não recebem os dados adicionais conferidos pelo Aspecto Ataque Especial.

Mordida: O zumbi arranca um naco do pedaço de carne mais próximo (o que inflige dano contundente, a não ser que o Aspecto Mordida Ferina também tenha sido adquirido).

Empurrão: Nesta manobra, que é particularmente assustadora quando executada por um cadáver ambulante aparentemente vagaroso, o zumbi parte para cima do alvo e o derruba.

Esmagamento: O zumbi é capaz de esmagar ossos ou perfurar a pele com a força letal de suas mãos.

Engalfinhamento: Todo o peso do zumbi é aplicado ao alvo, e o morto-vivo parte para o combate corpo-a-corpo com a vítima. Consulte as regras do corpo-a-corpo no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (págs. 157–159).

Murro: O terrível soco de um zumbi. A criatura move o braço como se fosse um porrete e golpeia o alvo com músculos e ossos mortos.

• **Contágio:** Um elemento comum das histórias de zumbi, este Aspecto descreve a virulência do zumbiismo. Os zumbis criados pelo vodu ou outro tipo de magia normalmente não possuem este Aspecto. O número de vezes que o Aspecto é adquirido determina a facilidade com que a morte em vida é transmitida.

1	O zumbi precisa matar uma pessoa para que esta engrosse as fileiras dos mortos-vivos.
2	O zumbi é capaz de infectar alvos mortos com saliva ou sangue.
3	Transmissível por meio do sangue ou da saliva a alvos vivos.
4	Transmitido pelo ar. Bem-vindo ao Apocalipse.

• **Força Sobrenatural:** A cada aquisição deste Aspecto, o zumbi recebe um bônus de +1 em todos os testes que envolvem força física.

• **Indestrutibilidade:** A única maneira de destruir um zumbi com esta capacidade é reduzir sua Integridade Física a 0. O zumbi não é vulnerável a uma forma específica de ataque nem a golpes localizados (como a destruição do cérebro, por exemplo). Se este Aspecto não for adquirido, a Fraqueza Vulnerabilidade terá de ser. Este Aspecto custa dois pontos de criação.

Instinto de Grupo: Este Aspecto descreve um grupo de zumbis criados pela mesma fonte e conectados a uma mente coletiva instintiva. O número de vezes que este Aspecto é adquirido determina o alcance do elo telepático. Um único zumbi é capaz de convocar um exército de mortos-vivos ao encontrar uma fonte de alimento ou o alvo da ira de seu mestre.

1	1,5 km
2	15 km
3	1.500 km
4	15.000 km

• **Inteligência Limitada:** O zumbi tem a capacidade mais básica de resolução de problemas. Os zumbis com Inteligência Limitada podem girar maçanetas, subir escadas (se sua coordenação motora permitir), apanhar e usar ferramentas manuais simples. Os zumbis criados pelo vodu ou outros meios mágicos são os que muito provavelmente possuirão este Aspecto.

• **Mordida Ferina:** O zumbi inflige dano letal ao morder. Sem este Aspecto, a mordida do zumbi provocaria dano contundente como a de qualquer outro mortal.

• **Movimentação Rápida:** O primeiro círculo deste Aspecto dá ao zumbi um Deslocamento igual a Poder + Refinamento (em vez de ser o menor dos dois). Cada círculo adicional acrescenta +5 ao Deslocamento e à Iniciativa do zumbi.

• **Partes Autônomas:** Mesmo depois de removidos do conjunto, certos pedaços do zumbi conservam um mínimo de livre-arbítrio e também um certo vínculo com o cadáver. As mãos conseguem, se arrastar pelo chão e as cabeças decapitadas são capazes de morder. A Integridade Física é dividida entre as partes distintas em vez de se perder. Um braço com dois pontos de Integridade Física teria dois dados em todas as suas paradas. Este Aspecto custa dois pontos de criação.

• **Preservação:** Normalmente, o zumbi se decompõe aos poucos com o passar do tempo, o que representa o apodrecimento contínuo, a doença responsável que por fim começa a ceder, o zumbi que morre de fome ou o enfraquecimento dos rituais mágicos que mantêm a morte em vida. A aquisição deste Aspecto aumenta o intervalo de tempo antes da desintegração do morto-vivo. Normalmente, perde-se um ponto de Integridade Física a cada [índice de Resistência] dias.

1	1 ponto a cada [índice de Resistência] semanas
2	1 ponto a cada [índice de Resistência] meses
3	Ausência de decomposição

• **Regeneração:** Os pontos de Vitalidade do zumbi retornam a uma razão que dependerá de quantas vezes este Aspecto for adquirido. Sem este Aspecto, os zumbis não conseguem reparar danos. Mesmo com este Aspecto, os zumbis são *incapazes* de se recuperar do dano infligido pela Fraqueza Vulnerabilidade.

1	1 ponto de Vitalidade por dia
2	1 ponto de Vitalidade por hora
3	1 ponto de Vitalidade por minuto

Obs.: A Regeneração só permite a recuperação da Vitalidade, e não da Integridade Física.



• **Resistência à Magia:** A forma desprovida de alma do zumbi é reanimada por uma poderosa energia mágica, um mal primordial ou uma doença cruel. Qualquer tentativa de empregar magia para devolver o morto-vivo ao descanso eterno não terá a mesma eficiência. A cada aquisição deste Aspecto, acrescente um bônus de +1 à Resistência do zumbi a efeitos mágicos.

• **Robustez:** Cada aquisição de Robustez confere ao zumbi mais dois pontos de Vitalidade.

• **Sensibilidade:** A cada aquisição deste Aspecto, o zumbi passa a detectar claramente um tipo de alvo ou fenômeno. Entre as possibilidades temos: animais vivos, animais mortos, magia, maldade, virtude, solo sagrado ou qualquer outra coisa que o Narrador imaginar. Se alguém estiver se escondendo deliberadamente, faça um teste disputado usando o Refinamento do zumbi, acrescido de um bônus de +3, contra o personagem que tenta se esconder. As paradas de dados apropriadas variam de acordo com o tipo de sensibilidade empregado. A parada de Autocontrole + Dissimulação deve ser lançada para evitar a detecção por um zumbi sensível a animais vivos, ao passo que um teste de Raciocínio + Ocultismo pode evitar a detecção mágica. Os poderes sobrenaturais de dissimulação funcionam normalmente; o jogador resiste ao teste de Refinamento com a parada adequada ao poder.

• **Voz da Morte:** O zumbi emite um som capaz de amedrontar qualquer ser vivo que o ouvir. A pessoa que ouvir os gemidos do zumbi durante mais de [índice de Autocontrole] horas consecutivas terá de passar num teste de Perseverança + Autocontrole — o Poder do zumbi. No caso de uma falha, o ouvinte perderá um ponto de Força de Vontade e, no caso de uma falha dramática, o personagem vai adquirir imediatamente uma perturbação. O jogador precisa fazer esse teste de Perseverança + Autocontrole a cada dia de exposição à Voz da Morte mas, a cada teste fracassado, o jogador estará sujeito a um modificador de –1. Portanto, se o personagem foi exposto à Voz da Morte durante quatro dias consecutivos e o jogador falhou no teste duas vezes, no quinto dia o jogador estará sujeito a um modificador de –2. Um dia inteiro sem ouvir o som anulará esse modificador e o jogador poderá lançar a parada completa de Perseverança + Autocontrole do personagem se este voltar a travar contato com a Voz da Morte. Os vampiros são menos vulneráveis a este Aspecto por já estarem mortos. Eles acrescentam ao teste sua característica Potência do Sangue.

Fraquezas dos zumbis

Como os Aspectos, as Fraquezas dependem do método pelo qual o zumbi retornou ao mundo dos vivos. Cada Fraqueza adquirida acrescenta dois pontos de criação ao zumbi. Como no caso dos Aspectos, algumas podem ser adquiridas mais de uma vez. Consulte o guia de criação a seguir. Os Narradores devem criar as próprias Fraquezas de acordo com as necessidades da história.

Obs.: Todos os zumbis devem ter a Fraqueza Vulnerabilidade, pela qual não recebem pontos adicionais. O Aspecto Indestrutibilidade anula essa exigência.

• **Decomposição:** O cadáver ambulante voltou à vida com sérios ferimentos nos principais membros. A cada dois pontos de criação obtidos com esta Fraqueza, reduza em –2 o índice de Integridade Física inicial do zumbi.

• **Estupidez Extrema:** Poucos zumbis estão entre os indivíduos de mais alto QI da população, mas os zumbis com esta Fraqueza são incapazes até mesmo de demonstrar o mínimo de discernimento. Qualquer movimento ou sinal de vida atrairá o monstro. Qualquer um que o morto-vivo com deficiência mental não consiga ver por mais de alguns segundos deixará de existir para ele.

• **Fome:** O zumbi nunca pára de se alimentar. A dieta clássica dos zumbis normalmente consiste de carne e cérebros humanos, mas alguns deles podem ter um paladar mais apurado. O zumbi "vive" para comer; portanto, ele se distrairá facilmente e sempre perseguirá a fonte de alimento mais próxima.

• **Fragilidade:** O cadáver do zumbi é velho ou o processo de reanimação enfraqueceu o invólucro físico do morto-vivo. Todos os ataques desferidos contra o zumbi provocam dano duplicado.

• **Impiedade:** O zumbi é ferido por objetos sagrados, como é descrito na pág. 214 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. As abjurações (pág. 213) obrigam o zumbi a deixar a área.

• **Lembranças Residuais:** É impossível redimir ou curar o zumbi, a não ser com sua destruição, mas a criatura guarda algumas lembranças e emoções de sua antiga vida. Confrontado com um ente querido ou outro estímulo apropriado, o zumbi deixará de atacar durante [índice de Resistência] turnos. Passado esse tempo, o sentimento desaparecerá e nem mesmo as pessoas mais próximas e queridas do morto-vivo estarão a salvo.

• **Vida Breve:** A doença ou o feitiço que confere a morte em vida é volátil ou então destrói aos poucos o corpo do zumbi. A taxa a que o zumbi perde Integridade Física é igual ao índice de Resistência em horas, e não dias.

• **Vulnerabilidade:** Dano cerebral, fogo e destruição do coração são todos exemplos comuns de vulnerabilidades para os zumbis. O método de destruição para um zumbi criado por magia pode ser mais esotérico ou não tão dependente do dano físico (por exemplo, destruir o receptáculo no qual a alma da pessoa foi aprisionada). O zumbi ferido de acordo com sua Vulnerabilidade é destruído instantaneamente. Os zumbis vulneráveis ao fogo são reduzidos a cinzas em questão de segundos, ao passo que os zumbis vulneráveis ao dano cerebral tombarão e morrerão de verdade se forem atingidos na cabeça por um tiro (consulte as regras para alvos específicos, na pág. 165 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Güia de criação

Ao criar um zumbi para uma história ambientada no Mundo das Trevas, é importante pensar nos níveis de poder. Os vampiros e os lobisomens exigem adversários fisicamente mais fortes e duráveis, ao passo que os cadáveres resistentes ou sensíveis à magia são mais indicados para os magos.

Uma regra simples e eficiente para a criação de zumbis equilibrados é começar com as seguintes características fundamentais:

Poder: 2.
Refinamento: 1.
Resistência: 2.
Vitalidade: 5.
Iniciativa: 1.
Integridade Física: 10.
Tamanho: 5.
Deslocamento: 1.

Designe um certo número de pontos de criação ao zumbi dependendo do nível de poder desejado. Quanto mais zumbis forem produzidos, menor deverá ser o poder de cada um deles. Em geral, é apropriado basear a força dos zumbis em sua quantidade. Ao gerar zumbis desta maneira, cada um deles terá as mesmas características. Por exemplo, se um mago usar um feitiço poderoso para reviver cinco corpos e transformá-los em zumbis extremamente fortes, o Narrador deverá gerar um conjunto de parâmetros usando 25 ou trinta pontos de criação. Cada um dos zumbis terá os mesmos parâmetros.

Menos de 10	25 a 30 pontos de criação
Menos de 50	20 a 25 pontos de criação
Menos de 100	15 a 20 pontos de criação
Menos de 1.000	10 a 15 pontos de criação
Mais de 1.000	5 a 10 pontos de criação

A elevação em um ponto de qualquer um dos Atributos do zumbi custa dois pontos de criação. A maioria dos Aspectos custa um ponto cada (mas há exceções e alguns podem ser adquiridos várias vezes; consulte as descrições dos Aspectos). As Fraquezas fornecem dois pontos a mais a cada aquisição, com a exceção de Vulnerabilidade, que é obrigatória. Não se esqueça de levar em conta o nível de poder dos personagens e criar os asseclas mortos-vivos de maneira que possam contribuir para a história sem que pareçam ser apenas bucha de canhão. Fornecemos dois exemplos de zumbis ao final deste capítulo (pág. 39).

Imbuídos

— Costurar à mão é uma arte esquecida. As máquinas de costura arruinaram um belo ofício — disse Teresa, em voz baixa e cheia de convicção, ao projeto sobre sua mesa de costura. — Não queremos que os pontos apareçam, não é mesmo?

A não ser pela mesa, pouca mobília havia no quarto. Peças de tecido pendiam das paredes, presas por ganchos de plástico, e os cheiros de formol e aromatizante travavam uma guerra sem fim. Havia várias caixas grandes de isopor encostadas na parede dos fundos, e a névoa de gelo seco escapava pelas laterais e formava pequenos tentáculos ao longo do piso de madeira-de-lei.

— Algumas pessoas não têm paciência. É preciso paciência para fazer as coisas do jeito certo, não é, Bonequinha?

Bonequinha ergueu os olhos de vidro e sem vida para encará-la. A criação de Theresa se mexia toda vez que a agulha comprida e recurva lhe atravessava a pele. O movimento formava um ritmo, e a efígie oca oscilava e dançava, acompanhando as mãos fortes de Theresa.

— Jack e Melissa se foram. Meus filhinhos me deixaram, mas você nunca vai me deixar. Eu te amo tanto, Bonequinha.

Theresa dedicava-se ao trabalho, o tempo passava rapidamente e ela cantarolava de mansinho para sua criação. Ao dar o último ponto na pele de Bonequinha, Theresa endireitou as costas.

— Ah! Tenho uma surpresa para você!



Theresa se levantou e foi até uma caixa de isopor vermelha. Uma bruma espessa vazou para fora quando ela abriu a tampa. Theresa, exultante de satisfação, mostrou à Bonequinha um saco plástico com um coração humano dentro.

— Trouxe isto para você ontem à noite. A gente vai se divertir tanto!

Membros e órgãos

Uma outra criatura famosa e recorrente na ficção moderna de horror é o monstro imbuído. Nem todas as criaturas montadas adquirem o grau de consciência do monstro de Frankenstein. Entre os antagonistas e os personagens discutidos nesta seção encontram-se as criaturas racionais que tiveram suas peças reunidas e montadas a partir de matéria orgânica. A inteligência e a psique da criatura podem ser humanas, mas, não importa o processo empregado pelo criador, a criança nunca terá uma alma.

Golems

Impregnar a matéria morta com racionalidade ou rudimentos de vida logo traz à mente a idéia de *golems*. O processo é fundamentalmente o mesmo, mas o tom obtido com a utilização de uma criatura feita de carne humana, ou ao menos algo que um dia já teve vida, é muito diferente daquele inspirado por um servo feito de terra, metal ou qualquer outro material inorgânico.

Boa parte dos temas e idéias ainda é pertinente, mas a descrição e a discussão dos imbuídos neste capítulo trata apenas das criações feitas ao menos parcialmente de carne morta.

A criação de *golems* de terra remonta às práticas cabalísticas descritas na Torá. Os rabinos judeus inscreviam palavras na criatura ou em pergaminhos e, conquanto estas continuassem intactas, o ser gerado pela mão do homem sobreviveria.

Os *golems* ocasionalmente eram corrompidos e destruíam as aldeias que foram criados para proteger, ou então se cansavam do trabalho constante, sem direito a descanso no Sabá. Nenhum golem jamais recebeu uma alma humana. As criaturas eram geradas à imagem do Homem, e não de Deus, e nunca recebiam a verdadeira dádiva da vida. Os imbuídos são *golems* em sua essência, mas têm vísceras. Em vez de argila e terra, eles contêm carne e entranhas. O corpo do imbuído lembra muito mais a forma humana, o que torna a ausência de um espírito vivo ainda mais dolorosa e inquietante.

Os mortos-vivos feitos de carne e impregnados com rudimentos de vida têm impulsos fortes, mas não compreendem as origens nem as conseqüências dos mesmos. A criança morta cujo coração foi substituído por uma jóia mística pode reviver e parecer normal. No entanto, quando ela tiver sua curiosidade despertada pelo funcionamento do corpo humano, pode ser que os pais encontrem a mesa da cozinha transformada numa bancada de autópsia.

Os imbuídos não possuem a bússola moral proporcionada por uma alma humana. Falta-lhes um aspecto integral da vida: o espírito concedido por meio da criação natural. Alguns deles podem até não apresentar tendências homicidas, mas a intensidade de suas emoções transforma o controle de seus impulsos numa tarefa quase impossível.

Mesmo um imbuído com consciência e noção de certo e errado acaba se desvirtuando em função das reações das pessoas. A única outra alternativa é uma vida de solidão. Os imbuídos que não foram abençoados com a mansidão são violentos e muitas vezes se transformam em sociopatas. Uma fúria intensa sustenta os corpos fragmentados desses seres.

Os imbuídos não são mortos-vivos no sentido tradicional da palavra, mas boa parte dos temas pertinentes ainda é válida. Essas criações levam uma vida pela metade. A carne imperfeita e fria de seus corpos impede o contato físico com outras pessoas, e suas mentes alienígenas e inocentes garantem-lhes o isolamento. Os mortos-vivos construídos são extremamente táteis. Vivem num mundo que é apenas meio real para eles, e a maioria precisa tocar tudo o que vê para ter certeza de que não se trata de um sonho.

Os Narradores devem tomar cuidado para não fazer pouco dos imbuídos em suas crônicas. É grande a tentação de fazer piada com esses monstros, mas eles também podem emocionar os jogadores. Todo ser humano tem a necessidade de criar, seja uma outra vida, uma obra de arte ou um momento inesquecível. Os imbuídos existem no Mundo das Trevas porque nossas criações são independentes de nós mesmos e muitas vezes ganham uma vida sombria toda própria.

Um frostinho que só a mãe é capaz de amar

À semelhança de outros mortos-vivos, a aparência dos imbuídos pode variar. Alguns se confundem com os seres humanos na multidão, ao passo que outros parecem mais uma colcha de retalhos feita de pele curtida. A maioria dos imbuídos é composta de mortos-vivos ou então possui partes mecânicas, eletrônicas ou encantadas com magia. Os imbuídos capazes de viver entre os seres humanos sem temerem a descoberta imediata ainda são assolados pela sensação de isolamento e falta de companhia. Eles até podem não se esconder em prédios abandonados nem se verem trancafiados em refúgios e laboratórios, mas os imbuídos apresentáveis conhecem o verdadeiro significado da expressão "sozinho na multidão".

Uma outra consideração em relação aos imbuídos que travam contato com o mundo é a existência legal necessária para se levar boa parte da vida cotidiana. O monstro poderá até convencer se usar chapéu e roupas folgadas, mas como conseguirá uma carteira de habilitação ou um emprego estável? A maioria dos imbuídos não precisa se alimentar, mas a vida nas ruas degrada o espírito inumano da criatura até ela se tornar depravada e violenta.

Admirável mundo novo

A humanidade não consegue conter a própria curiosidade. Nem o respeito nem o medo santificam os segredos da vida e da morte. A ciência do Mundo das Trevas é capaz de contatar e atrair inteligências alienígenas e malignas. Esses seres podem promover a descoberta e o progresso do conhecimento humano para seus próprios fins perversos.

A tecnologia é um ótimo aspecto a se introduzir nas crônicas ambientadas no Mundo das Trevas. Um laboratório ou uma sala de operações pode ser território desconhecido para personagens sobrenaturais. A ciência e a tecnologia oferecem aos mortais normais a oportunidade de brilhar. O vampiro consegue fascinar uma sala cheia de gente, o lobisomem é um guerreiro invencível e o mago altera a realidade a seu bel-prazer, mas o cientista do Mundo das Trevas não precisa de poderes sobrenaturais a fim de abrir portais para novos mundos ou alterar dramaticamente os domínios do possível.

Não se perca na superciência ao acrescentar a tecnologia humana à crônica. Armas de raios e painéis de controle coloridos não inspiram medo. Já um discreto edifício comercial, com laboratórios lúgubres e gélidos no segundo subsolo, seria um ambiente e tanto para o nascimento de um imbuído. A magia e o sobrenatural podem ser facilmente descartados como impossíveis. A tecnologia do mundo real permite aos cirurgiões operar pacientes do outro lado do mundo, reimplantar membros inteiros e clonar animais. Os jogadores devem sair de uma sessão narrativa que envolve a ciência do Mundo das Trevas preocupados com a possibilidade de ler algo parecido nos jornais na manhã seguinte.

Os personagens dos jogadores devem se envolver com as descobertas progressistas da humanidade quando estas encontram as trevas. Certifique-se de que os personagens tenham se envolvido pessoalmente antes de convidá-los a enfrentar a situação. Eles poderiam até ler sobre algumas experiências malsucedidas no laboratório de biotecnologia da cidade, mas por que não começar a história contando toda a verdade a um parente (o personagem de um jogador) do funcionário ferido por uma de suas criações mais recentes?

O outro lado da moeda

Um médico, versado em medicina e ocultismo, abriu recentemente um consultório na cidade dos personagens e transformou as comunidades próximas de sem-teto e criminosos num reservatório de carne fresca para suas experiências sobre a natureza da vida e da morte. Ele ainda não teve êxito e despeja seus fracassos nas ruas, mas estes agora possuem corpos com partes ausentes ou sobressalentes. Os mendigos têm suas lembranças apagadas, e o espírito introduzido em cada corpo criado não é exatamente humano. O grande plano do médico deve ser preocupante. O que precisamente ele está tentando descobrir e no que alguém tão amoral aplicaria esse conhecimento?

Invocação

A criação mística de um imbuído é semelhante à reanimação dos mortos discutida na seção anterior sobre os zumbis. Muitas vezes, essas criações são vistas como servos ou escravos, mas os imbuídos possuem faculdades mentais superiores e é muito provável que venham a se revoltar. Um antigo inimigo poderia abordar os personagens quando sua criação ameaçasse destruir a ele e a outras pessoas.

Os rituais que impregnam a matéria morta com vida costumam ser elaborados e custosos. O feiticeiro ou mago interessado em criar um imbuído não está simplesmente à procura de um serviçal. Os zumbis e os autômatos quase irracionais podem cuidar dessas tarefas mais simples. Reunir o poder necessário para dar à carne morta uma aparência de vida só fará sentido se o mago estiver em busca de sabedoria, reconhecimento ou companhia.

O artífice da vontade que consegue instilar uma centelha de vida em sua criação geralmente trata o imbuído como um filho. Os personagens raramente verão essas criaturas incumbidas de tarefas vis ou perigosas devido ao vínculo entre criador e criatura. Naturalmente, nem todas as relações entre pais e filhos são saudáveis, e é evidente que quem está disposto a criar uma pessoa a partir de cadáveres e usar poderes arcanos para lhe dar vida não é alguém particularmente estável ou bom da cabeça.

O que acontece quando um imbuído tem mais compaixão que seu criador? Os personagens dos jogadores podem ser abordados por um monstro *a la* Frankenstein, instruído pelo criador a matar um deles. O imbuído poderia pedir a ajuda dos personagens, mas, e se a lealdade a seu criador acabar vencendo a relutância em matar? Os personagens dos jogadores entram num território ambíguo ao lutar com os imbuídos. Fisicamente, eles podem ser monstruosos e fortes, mas mentalmente costumam ser meras crianças.

Sycamore Lane, n. 3121

A casa de Theresa Zorschwinger faz vulto no final da *Sycamore Lane*. O fato de ela ter sido presa recentemente pelo assassinato de três garotinhas da região deu origem a boatos sobre rituais satânicos e assombrações. Outros moradores da rua comentam em segredo as caixas de isopor onde ela guardava membros e órgãos e os pedaços que nunca foram encontrados. As crianças da vizinhança juram ver alguém perto das janelas e costumam desafiar umas às outras a bater à porta da frente. Os pais lançam olhares nervosos para a propriedade abandonada, mas censuram a superstição dos filhos.

As crianças têm razão. A casa não está vazia. Bonequinha (pág. 40) espera pacientemente pela volta da mãe. Ela anda preocupada e solitária, mas não acredita que a mulher que lhe deu vida a abandonaria. Bonequinha passa o tempo costurando e pulando corda. Os novos olhos que sua mãe lhe deu antes de partir choram quase toda a noite. Quando sua confiança se esgotar e ela se sentir traída, a próxima criança da rua com coragem suficiente para se aproximar da casa talvez venha a se tornar sua nova amiguinha.

Requer montagem

As capacidades dos imbuídos, dentre todos os mortos-vivos, dependem em grande parte de seus criadores. A intenção e a energia concentradas no ato de dar vida à criatura impregna-a com as habilidades e os poderes que ela porventura possui. Uma breve lista de possíveis poderes



sobrenaturais acompanha a discussão das características típicas. Os Narradores devem acrescentar poderes e habilidades a um imbuído de acordo com o método de sua criação e as capacidades de seu criador.

Atributos

Os imbuídos são descritos com os nove Atributos-padrão. Força, Vigor, Perseverança e Presença tendem a ser elevados. Destreza, Autocontrole, Manipulação e Raciocínio raramente passam do índice 2. Força e Vigor podem ultrapassar o quinto círculo. A Inteligência varia bastante, mas mesmo um imbuído brilhante não apresenta de imediato a sabedoria nem a experiência de um ser humano adulto.

Habilidades

As Habilidades disponíveis a um imbuído dependem inteiramente de seu criador. Esses mortos-vivos normalmente não sofrem degeneração física como seus primos irracionais e, portanto, os imbuídos longevos são capazes de dominar muitas Habilidades, desde que tenham inclinação para tanto. A menos que o processo de criação tenha envolvido o fornecimento de algumas lembranças ao monstro, este começará sua vida com tanto conhecimento e experiência quanto uma criança.

Vantagens

À semelhança das Habilidades, as Vantagens disponíveis aos imbuídos dependem do criador.

Benefícios

Todos os benefícios são determinados normalmente, com as seguintes exceções:

Vitalidade: Os imbuídos começam com um número de círculos de Vitalidade superior ao normal. Eles recebem [Vigor x 2] + Tamanho, em vez de simplesmente Vigor + Tamanho.

Os imbuídos estão sujeitos a danos e penalidades devidas a ferimentos tanto quanto qualquer outro mortal. Eles normalmente não recebem ferimentos agravados de nenhuma forma especial de ataque, mas o criador que teme que a experiência um dia se volte contra ele pode instalar uma vulnerabilidade a uma substância ou forma de ataque específica.

Moralidade: Os imbuídos apresentam Moralidade inicial igual a 5 e pelo menos uma perturbação.

Abjurações e exorcismos: Os imbuídos não são afetados por abjurações, exorcismos e objetos sagrados (consulte as págs. 213–214 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Poderes sobrenaturais

Os imbuídos são criações únicas, de modo que um não é idêntico a outro (a menos que o criador descubra uma maneira de produzi-los em massa). Fornecemos a seguir alguns exemplos de poderes disponíveis a muitos imbuídos, mas não está escrito em lugar nenhum que essas criaturas precisam ter habilidades extraordinárias. Sua resistência física e natureza imprevisível já oferecem poder e perigo suficientes para muitas histórias, particularmente no caso dos

personagens que não são seres sobrenaturais. Use os exemplos a seguir para adaptar o imbuído a sua história e acrescente as habilidades que parecerem adequadas à criatura.

• **Assimilação:** Uma habilidade medonha e eficaz que permite ao morto-vivo consumir membros e órgãos ou agregá-los a seu corpo e empregá-los imediatamente. O membro ou órgão deve ser fresco. Faça um teste de Vigor + Perseverança. Obtendo-se êxito, a nova parte será funcional. Ao usar esta capacidade depois de receber dano, o número de sucessos determinará o número de pontos de Vitalidade recuperados. O imbuído talvez tenha de costurar as novas partes aos cotos ensangüentados, engolir órgãos ou simplesmente pressionar os pedaços contra a pele e deixar sua forma reanimada absorvê-los. Os pontos de Vitalidade obtidos desta maneira não podem exceder os círculos de Vitalidade da criatura.

• **Força Exagerada:** O corpo manufaturado que abriga o espírito deturpado do imbuído tem uma força espantosa. Com o uso de um ponto de Força de Vontade, a Força do imbuído será aumentada em três círculos pelo resto da cena.

• **Insensibilidade:** O imbuído não está sujeito a penalidades devidas a ferimentos e, na verdade, pode nem mesmo se incomodar com os ataques que infligem apenas um ou dois pontos de dano.

• **Regeneração:** O imbuído se recupera dos ferimentos infligidos a seu corpo morto à mesma razão de um ser humano normal. Além disso, como uma ação reflexa, você pode usar um ponto de Força de Vontade para o imbuído se recuperar de todo o dano contundente ou reparar um ponto de dano letal.

• **Verdade do Coração:** O imbuído vê o mundo com os olhos inocentes de uma criança. A criatura enxerga os desejos de outras pessoas e sabe quando estão mentindo. Faça um teste disputado de Raciocínio + Empatia contra a parada de Autocontrole + Astúcia do alvo. O êxito indica que, durante o resto da cena, o imbuído saberá dizer quando o alvo estiver mentindo e compreenderá o que o personagem mais deseja.

• **Vínculo:** Normalmente reservada para o criador da criatura, esta capacidade pode ser usada com qualquer um que o imbuído ame ou odeie. O imbuído sempre sabe em que direção a pessoa se encontra e se está viva ou morta. O Narrador usa um dos pontos de Força de Vontade do imbuído e faz um teste de Presença + Perseverança. O poder persistirá enquanto o imbuído nutrir algum sentimento pelo alvo. Se o imbuído não mais se importar com o alvo, o poder desaparecerá. Os imbuídos só podem ter um Vínculo com uma pessoa por vez, mas este pode mudar de alvo.

Guia de criação

O segredo para criar um imbuído cativante numa crônica ambientada no Mundo das Trevas é entender quem criou o monstro e por quê. Afinal, quem puxa aos seus não degenera. Mesmo se o imbuído possuir uma consciência e tentar agir de maneira digna, certifique-se de demonstrar a natureza assustadoramente imprevisível da criatura. Assim como as crianças são capazes de atos do mais puro altruísmo num dado momento e de atitudes do mais vergonhoso egoísmo no instante seguinte, os imbuídos raramente se comportam segundo a moral e as restrições comumente aceitas pela sociedade.

Se for criado por meios mágicos, o imbuído talvez seja resistente a essa forma de feitiçaria ou pode até ser que a conheça. A criatura provavelmente saberá usar ou compreenderá a magia instintivamente, mas alguns mortos-vivos construídos podem estudar as artes místicas de propósito. Os mortos-vivos produzidos pela tecnologia moderna podem se beneficiar de blindagens, armas embutidas ou até partes cibernéticas. Os Narradores devem tomar cuidado ao acrescentar a superciência a suas crônicas, mas, nas doses certas, o tecnoimbuído pode tirar as criaturas sobrenaturais de seu elemento natural.

Reencarnados

Observei o apartamento durante mais de uma hora até o namorado sair. Afinal de contas, era uma missão de reconhecimento: eu saberia lidar com a moça, mas não queria me meter com sua cara metade nem com a arma que ele porventura estivesse carregando. Meu chefe tem capangas capazes de lidar com membros de gangue armados até os dentes, mas não sou um deles. Meu objetivo era ter uma conversinha a sós com a moça — eu e a piranha macumbeira — e descobrir se ela poderia nos oferecer alguma coisa ou se precisava ser eliminada.

Bati na porta. O que mais eu podia fazer? Não sou um maldito arrombador e invasão de domicílio não é um de meus melhores talentos. A piranha macumbeira atendeu rapidinho e, pelo olho mágico, observou tudo ao redor e atrás de mim antes mesmo de me cumprimentar. Sininhos pendurados à maçaneta repicaram quando ela abriu a porta.

— O que você quer? — ela perguntou.

O sotaque era leve, mas perceptível. Sua língua se enrolava um pouquinho nas vogais. Ela não parecia uma sacerdotisa voduísta, com aqueles pés descalços e os cabelos longos e negros, mas gente como eu não dura muito tempo caindo nessa de primeiras impressões. Baixei os olhos e a encarei.

— Me deixa entrar — eu disse, com vagar e clareza, vendo os olhos dela se embaciarem ligeiramente.

Ela deu um passo para trás, colocando-se fora do caminho, e eu passei pela porta e entrei num apartamento pequeno e imundo. Havia algumas velas acesas em volta de uma sala praticamente sem mobília, com a exceção de uma mesa baixa juncada de bacias, linhas, facas e várias ervas que eu não conhecia. Mesmo os ramalhetes de flores que pendiam do teto não conseguiam disfarçar o leve aroma de morte e o tênue cheiro de sangue de galinha. Como não houvesse onde mais eu me sentar, acomodei-me na beirada da mesa. A piranha macumbeira ainda estava perto da porta e parecia um pouco confusa. Chamei-a para perto e estendi uma mão amistosa. Ela deu um passo para o lado e se aproximou, mas hesitou quando fiz sinal para que ela se sentasse.

— Sente-se — eu ordenei, e ela rapidamente deixou-se cair sobre a mesa, a meu lado. Agradeci com um sorriso o fato de ela estar facilitando as coisas para mim. — Certo, sua piranha macumbeira — eu disse sorrindo e dando a ela a chance de ver muito bem minhas presas. — Vamos falar desses seus novos amigos. Eu mesmo poderia perguntar a eles, mas alguém costurou as bocas dos caras. — Foi nesse momento que ouvi os sinos da porta atrás de mim. — Quem é? — perguntei antes que a porta se abrisse por completo.



— Meu namorado — respondeu a piranha macumbeira, e seus lábios se abriram num sorrisinho perverso. Senti um arrepio. Alguma coisa definitivamente não estava muito certa por ali.

A porta se abriu com violência e o arruaceiro entrou, com um taco de beisebol nas mãos. Olhei bem para aqueles desconcertantes olhos azuis, que contrastavam com o rosto negro.

— Pare! — eu ordenei, mas ele continuou avançando em minha direção. — Pare!

— Eu falei pra essa piranha que não queria ninguém por aqui quando eu 'tivesse fora — ele disse tranqüilamente.

Transfixado por seu olhar penetrante, nem mesmo consegui me mover quando ele baixou o taco.

Demônios Interiores

O corpo foi sepultado, foi lido o panegírico. Os familiares derramaram suas lágrimas e fizeram suas preces. O caixão foi baixado ao solo, mas o que acontece quando o morto não está pronto para deixar nosso mundo? Não se portando como servos irracionais nem assassinos desalmados, e muito distantes da infantilidade terrível dos imbuídos, os reencarnados devolvem toda a paixão e o desejo do espírito humano a suas formas mortas.

Depois da morte, a alma de uma pessoa pode continuar tão ligada a algo ou alguém neste mundo que ela se recusa a partir (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 209). Quando o vínculo é forte o bastante e outras circunstâncias se apresentam, a alma consegue voltar para o corpo a fim de realizar um último desejo. Normalmente, essa oportunidade é conferida à alma da pessoa por um feiticeiro ou espírito poderoso. Nada é de graça, naturalmente; portanto, tão logo deixe seu corpo uma segunda (e última) vez, a alma terá de arcar com as conseqüências.

Também existe um outro tipo bem mais terrível de reencarnado. Um espírito inumano e inteligente pode dar um jeito de se apossar de um cadáver. Rituais sombrios e poderosos muitas vezes são empregados para criar um desses seres, mas em alguns casos a morte de uma pessoa pode ser tão traumática ou repentina que deixa aberta a senda espiritual que conduz a sua carne. Se a sincronia for perfeita, o corpo talvez nem chegue a morrer, deixando para o espírito alienígena um corpo humano vivo que ele poderá empregar como instrumento e alcançar seus objetivos.

Não importam suas naturezas, todos os reencarnados têm duas características em comum. Primeiro, seu tempo aqui é limitado. Os espíritos humanos que reanimam seus antigos corpos muitas vezes mantêm a ligação apenas tempo suficiente para realizar uma determinada tarefa. Os espíritos mais poderosos ou as almas humanas particularmente fortes podem persistir um pouco mais, mas precisam de uma fonte de energia que os mantenham conectados ao mundo físico. Segundo, o reencarnado é uma criatura feita de paixões. A existência sem emoção provoca o desligamento; portanto, mesmo os reencarnados sem um propósito específico costumam procurar lugares de grande ressonância emocional e são atraídos por pessoas poderosas (vampiros, lobisomens e magos geralmente preenchem os requisitos).

Os reencarnados são úteis como antagonistas recorrentes, mas muitas vezes se prestam melhor como o foco de um conto inserido na crônica. Praticamente qualquer nível de poder é possível com este tipo de morto-vivo. Os Narradores devem personalizar o reencarnado para que ele sirva como adversário dos protagonistas ou como um trunfo do cenário. Se os personagens e o reencarnado tiverem metas ou objetivos comuns, os primeiros testemunharão o poder bruto disponível aos mortos sem descanso. Será ainda mais fácil inspirar tensão e medo quando seus objetivos não mais se identificarem e a paixão do cadáver ambulante se voltar contra eles.

Ao interpretar os reencarnados como personagens secundários ou inimigos, os Narradores devem sempre permitir que a emoção e a paixão extravasem. Se o reencarnado refrear ou suprimir o fogo que arde dentro dele, seu corpo tombará como uma casca sem vida. Os cadáveres ambulantes mais poderosos estão sempre na corda bamba, pois sua existência depende de uma intensa energia espiritual e emocional, mas eles vivem correndo o risco de se deixarem consumir por suas paixões.

Assuntos Inacabados

Às vezes, nem mesmo a forte correnteza da morte consegue arrancar uma pessoa deste plano. Alguém que se agarra desesperadamente ao mundo pode se tornar um fantasma. A pessoa que é consumida por sua paixão — sua determinação de permanecer neste universo, não importando as conseqüências — pode ser tornar um reencarnado.

O espírito humano normalmente é incapaz de se apossar de um corpo diferente (no caso dos reencarnados), mas é possível abrir exceções se o corpo for de particular importância. Um parente, um amigo íntimo ou até mesmo um inimigo odiado poderia apresentar os níveis exigidos de ressonância para que a alma penada o aceitasse como seu novo lar.

Fisicamente, a pessoa não muda muito em relação ao que foi em vida. Se o cadáver foi preservado com formol ou outros produtos químicos, o reencarnado pode ser descoberto com um exame físico superficial. As circunstâncias envolvidas na reivindicação do corpo pelo espírito determinam se a decomposição será revertida. Um espírito cruel e inumano poderia conceder a uma mãe já falecida a oportunidade de retornar a seu corpo e visitar a filha uma última vez. E daí que o cadáver não passa de ossos?

A maioria dos espíritos torce o nariz para a oferta de possuir um corpo humano. Apesar de persistirem neste mundo quando já deveriam ter seguido adiante, os fantasmas são criaturas feitas de estase e temor. A maioria tem muito medo da mudança e não possui consciência suficiente para voltar a seus corpos e controlá-los mais uma vez. Os fantasmas que se apossam de corpos sem a ajuda de um artífice da vontade ou de um espírito mais poderoso são extremamente raros. O foco da paixão do reencarnado tem de estar tanto física quanto emocionalmente por perto, e o fantasma precisa ter a intenção de agir imediatamente. Qualquer sentimento humano forte pode servir como motivação para a possessão. Não importa o que inspira a alma a voltar para o mundo físico, esse desejo vai nutrir cada um de seus pensamentos e ações enquanto ela permanecer deste lado. O reencarnado pode até mesmo ser fisicamente invulnerável desde que continue concentrado na única razão de seu retorno.

Realizado o desejo, o espírito normalmente segue em frente. O fantasma simplesmente passa ao próximo estágio

Possessão x Retorno

Alguns fantasmas são capazes de se apossar de corpos humanos vivos por meio do Nume Possessão (consulte a pág. 212 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Os reencarnados que abrem caminho à força de volta a seus próprios corpos podem ou não ter essa capacidade como os fantasmas, mas a metafísica do ato de controlar uma pessoa viva e a da reanimação do próprio cadáver são muito diferentes. O corpo vivo já está em movimento e tudo o que o fantasma faz é dirigi-lo de acordo com sua vontade. O cadáver é inerte e o fantasma precisa, em certo sentido, inspirar-lhe vida nova. Reanimar um cadáver sem ajuda é uma tarefa monumental e pouquíssimos fantasmas estão dispostos a tentá-la.

da existência ou torna-se um escravo de seja qual for o mestre que tornou a não-vida do reencarnado possível. O reencarnado que jurou proteger uma determinada pessoa ou guardar um certo lugar poderia ter uma vida extremamente longa (por assim dizer), desde que conseguisse manter seu foco e sua paixão com o passar dos anos.

Amy Hatibower

Amy não merecia morrer. Mal completara os vinte anos de idade, era esperta e divertida. Seu funeral atraiu uma multidão considerável. Era uma universitária excepcional e se esforçava para terminar a graduação antes dos 21 anos. Ela trabalhava voluntariamente como professora particular de crianças que precisavam de reforço em Matemática e Língua Inglesa. Não admitia que nenhum de seus alunos fosse reprovado. Os pais de Amy a amavam e não deixavam lhe faltar nada. Seu namorado, entretanto, não era boa coisa. A mãe de Amy avisou a filha que o homem não prestava. Amy estava convencida de que conseguiria mudá-lo. Amy era teimosa. Amy é teimosa.

Em vez de passar para o outro mundo, Amy decidiu que Rob precisava aprender uma lição. Ele bateu o carro, ele a matou e roubou-lhe o futuro. Os tribunais declararam-no inocente, mas Amy está acima da lei agora. Três noites depois de seu corpo ser enterrado, Amy fez um acordo com um espírito poderoso e terrível. Ela vai seguir o rastro de seu antigo amor e assassino até o fim do mundo. Amy quer que a perseguição dure tanto quanto possível porque, agora que está de volta em seu corpo, ela teme as conseqüências do acordo que a fez retornar. Amy deseja muito continuar no mundo e também destruir o homem que negligentemente tirou-lhe a vida. Se os personagens se colocarem em seu caminho, ela não hesitará em usar a criatividade. A educação, a astúcia e os poderes de morto-vivo de Amy são uma combinação formidável. Se ajudarem-na a encontrar o antigo namorado ou a sobrepujar seu mestre perverso, os personagens talvez venham a conquistar um aliado poderoso, apesar de volúvel.

Magia negríssima

A arrogância absoluta e a inacreditável energia mística essenciais para a criação de um reencarnado são o que felizmente minimiza a quantidade dessas criaturas. Para que um feiticeiro impregne um cadáver com a mesma alma que o habitava quando vivo, o corpo precisa ser fresco. Uma ligação persistente entre a carne e o espírito é necessária para que o artífice da vontade chame a alma de volta. Não é necessária uma paixão extremada neste caso, mas o espírito em questão tem de ser voluntarioso e resistente.

O feiticeiro normalmente prepara intrincados elos mágicos para garantir a servidão do reencarnado. Quando isso não é o bastante, os magos inteligentes procuram objetos ou pessoas que foram importantes na vida do reencarnado para usá-los como reféns. Usar um morto-vivo inteligente, passional e praticamente impossível de matar é prova de estupidez e arrogância. Um dos resultados possíveis é a obtenção de um poder inacreditável. O fim mais provável é a morte.

Controlar o reencarnado passa a ser a principal preocupação do feiticeiro tão logo o espírito tenha reanimado o cadáver. O método mais simples envolve o aprisionamento do espírito num receptáculo especial e sua posterior introdução no corpo somente quando o cumprimento de determinadas tarefas se fizer necessário. Na prática da magia, isso equivale a manipular nitroglicerina. Basta um erro para o feiticeiro invocar um espírito zangado ou, pior ainda, um reencarnado furioso.

Um símbolo ou talismã costuma ser empregado como foco da ligação entre o corpo e a alma. Os artefatos mais comuns são um recipiente (cabaça, caixa mágica ou bola de vidro), uma agulha de pinheiro (folha), um objeto importante para a pessoa quando ainda estava viva ou um pedaço de papel com o nome do reencarnado e a invocação utilizada pelo mago. A destruição do artefato normalmente libera o espírito e deixa apenas uma casca vazia onde antes havia um reencarnado.

Muitos reencarnados criados por meios mágicos não desejam continuar no mundo. Se tiverem a oportunidade de abandonar suas não-vidas, eles deixarão o plano físico. Em alguns casos raros, o feiticeiro pode chamar de volta a alma de um ente querido. O filho, pai ou consorte talvez retorne praticamente intacto, mas o indivíduo nunca mais será o mesmo. Seu corpo pode continuar a apodrecer, ou então é tomado por emoções desenfreadas, e o isolamento acabará por enlouquecê-lo.

Alguns reencarnados humanos conseguem subsistir e manter seu foco sem uma obsessão em particular. Esses mortos-vivos costumam ser fruto de efeitos mágicos poderosos que ligam a alma superior ao cadáver logo após a morte. Se o reencarnado for extremamente voluntarioso e conseguir estabelecer objetivos constantes e exeqüíveis, a alma do morto-vivo continuará presa ao corpo indefinidamente. A emoção ainda é uma parte integral da não-vida do reencarnado, mas, em vez de resolver a Paixão e depois abandonar o plano físico, ele continuará a desenvolver novas Paixões. Se o Narrador permitir que um jogador tenha um reencarnado como personagem, este tipo seria o mais apropriado.



Na ausência do Bem

Algumas pessoas simplesmente têm algo de errado. Alguma coisa em seus olhos ou em seu modo de falar deixa todos ao redor arrepiados. Parecem enxergar muito mais do que aquilo que vêem, ou então suas vozes cavernosas se projetam longe demais. Depois de encontrar alguém assim, a maioria das pessoas chacoalha a cabeça e recrimina-se pela bobagem, mas há uma boa razão para esse medo.

Alguns reencarnados não precisam de uma paixão humana nem de um artífice da vontade para convocá-los de volta a seus corpos. Alguns deles nunca foram humanos. Essas criaturas são espíritos que desejam ardentemente a permanência e o poder da forma física. Uma convergência celestial, um erro mágico ou um acordo com as forças das trevas permite a esse ser reclamar um corpo e usá-lo enquanto conseguir manter um nexo com o mundo físico. O cadáver humano possuído por um espírito inumano é chamado de *invasor*.

As intenções desses invasores variam tanto quanto às dos reencarnados humanos. Em busca de um hospedeiro físico para saciar seus desejos, o espírito entra no corpo no exato momento em que a alma humana parte. As lembranças e o cerne da personalidade talvez persistam, mas o âmago daquele homem ou daquela mulher se perdeu para sempre. O reencarnado perverso pode se transformar num assassino seqüencial, num tirânico diretor executivo, num ditador genocida ou até mesmo num líder religioso que arrebanha os submissos e os conduz ao alheamento.

Os reencarnados inumanos viverão indefinidamente desde que encontrem uma fonte de alimento. Normalmente, sua dieta tem forma humana: em vez de lidar com materiais físicos como sangue e carne, eles drenam a energia espiritual dos predispostos ou indefesos. Consulte a seção a seguir, que detalha os métodos para a criação de reencarnados, se você quiser alguns exemplos de poderes e sistemas específicos.

Os invasores dão excelentes antagonistas devido a sua inteligência e a sua total falta de moralidade. Talvez um feitiço particularmente desastroso lançado pelo personagem de um jogador tenha levado à criação de um desses seres. Toda vez que o reencarnado destruir uma vida ou uma alma, o personagem deverá se sentir responsável. O reencarnado pode ser mais discreto e esconder-se por trás da vida do antigo ocupante do corpo. O reencarnado poderia agir como espião ou sabotador nos círculos freqüentados pelos personagens dos jogadores ou se infiltrar em suas vidas e destruir aquilo que eles mais amam. É claro que o invasor oferecerá ajuda aos personagens que correrem até ele em busca de socorro.

Os invasores normalmente podem ser liquidados num sentido mais direto destruindo-se os corpos físicos que eles estão usando. O processo de possessão de um hospedeiro humano já morto é difícil o bastante para que o espírito não tente voltar de imediato. Se possuírem poderes mágicos ou espirituais sofisticados, os personagens talvez consigam combater o espírito diretamente. Em todo caso, o reencarnado poderia ser páreo para um deles ou todo o grupo, a critério do Narrador.

Precursor

Alguém anda criando confusão. O jornal da cidade publicou uma matéria de primeira página sobre um homem que padece de uma espécie de sonambulismo comatoso, perambula pelas ruas e ataca qualquer um que cruze seu caminho. Três desaparecimentos e quase meia dúzia de homicídios na área chamaram a atenção dos federais. A ressonância espiritual da cidade está se deteriorando. Os vampiros estão fazendo de tudo para abafar a onda de mortes, os lobisomens procuram a origem do distúrbio e os magos trabalham sem descanso para localizar a ardilosa fonte do mal.

O monstro que um dia foi Carl Wilton (pág. 42) agora habita a cidade natal dos personagens. Toda vez que se alimenta das almas dos vivos, ele não só lhes rouba a vida e a sanidade como também transforma suas vítimas em assassinos mortos-vivos. Ele não se detém nem se arrepende e possui inteligência alienígena e poder demoníaco suficientes para escapar eternamente da polícia. Os personagens talvez não sintam necessidade de proteger os inocentes, mas Carl se alimenta dos obstinados e daqueles dotados de poderes sobrenaturais. Se os personagens dos jogadores nunca tentarem detê-lo, um deles poderá se tornar o próximo alvo.

Enganar a Morte

Os reencarnados dão aos Narradores uma excelente oportunidade de introduzir na crônica uma trama que pode se estender por várias sessões e envolver um pequeno número de coadjuvantes essenciais. O reencarnado muito provavelmente se extinguirá em pouco tempo, o que significa que uma trama menor dentro de uma crônica maior, ou uma crônica com apenas seis ou sete capítulos, pode se concentrar num reencarnado. Qualquer sentimento ou desejo humano simples pode se tornar o enfoque do reencarnado. Quando confrontarem uma moça que aparentemente sabe demais sobre a existência da Família, os personagens não esperarão enfrentar o irmão mais velho dela, que jurou protegê-la mesmo estando morto.

Todo reencarnado humano precisa de uma obsessão exclusiva para estimulá-lo a abandonar o túmulo e de algumas Paixões para servirem como foco dessa obsessão. Os invasores também são definidos por suas Paixões, mas não têm uma única força motriz a mantê-los ligados às formas físicas que adotaram. Eles simplesmente precisam conservar o nível necessário de poder para manter seus corpos vivos.

Atributos

Os reencarnados readquirem todos os seus Atributos ao retornarem a seus corpos e normalmente se beneficiam de um aumento de Força, Vigor, Perseverança e Presença. Autocontrole e Raciocínio geralmente diminuem, este devido à discordância entre os planos físico e espiritual, aquele em função das obsessões avassaladoras dessas criaturas. Os invasores muitas vezes são excepcionalmente inteligentes e sagazes, mas ficam limitados às capacidades físicas de seus novos corpos (pelo menos até aprenderem a empregar os Numes apropriados).

Habilidades

Como no caso dos Atributos, as Habilidades conhecidas em vida voltam com a alma. Podem ocorrer alguns lapsos de memória se o espírito tiver passado tempo demais fora do corpo. As Habilidades dos invasores ficam inteiramente a critério do Narrador. O espírito perverso que possui um corpo pela primeira vez talvez desconheça o mundo dos mortais, mas ainda pode deter o conhecimento e as Habilidades do hospedeiro humano.

Vantagens

Nenhuma Vantagem é típica dos reencarnados. Podem ser tão distintas de um indivíduo para outro quanto as Habilidades.

Benefícios

Os benefícios que não são listados a seguir são determinados da maneira apresentada no Capítulo 4 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Vitalidade: Os reencarnados determinam sua vitalidade da mesma maneira que os mortais. As mesmas fontes provocam dano contundente e letal, nenhum ataque específico lhes inflige dano agravado, mas eles podem receber ferimentos agravados de fontes mágicas exatamente como os mortais (consulte a pág. 153 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Os reencarnados só se recuperam com o uso do Nume Regeneração (consulte a pág. 38).

Essência: A Essência mede a flutuação da energia espiritual disponível ao reencarnado para conservar o corpo do espírito e possibilitar o uso dos Numes. Não se realizam testes de Essência e esta é representada tanto por círculos permanentes como por pontos temporários. Os reencarnados humanos podem elevar seus pontos temporários de Essência acima de seus círculos de Essência (até um máximo de dez) ao agirem de acordo com suas Paixões. Se, num determinado dia, o Narrador não fizer um teste com uma das Paixões do reencarnado, o morto-vivo perderá um círculo permanente de Essência. Os círculos de Essência não podem ser recuperados depois de perdidos.

O invasor consome Essência constantemente, tentando manter vivo o corpo mortal. Ele é obrigado a usar um ponto de Essência e outro de Força de Vontade a cada nascer do sol para não perder um círculo permanente de Essência.

Os reencarnados começam com dez círculos de Essência e [Perseverança + 5] pontos de Essência temporária. Os reencarnados podem usar três pontos de Essência a qualquer momento para recuperar um ponto de Força de Vontade. Os reencarnados humanos podem empregar dois pontos de Essência para simular a vida durante uma cena (circulação normal, pulsação cardíaca, respiração e calor), desde que não tenham sido embalsamados.

Moralidade: Os reencarnados não têm Moralidade.

Paixões: Os reencarnados podem ter até três Paixões. Os invasores precisam apenas descrever seus desejos ou necessidades vis. As Paixões permitem aos reencarnados recuperar Essência rapidamente. Toda vez que uma Paixão for satisfeita, o Narrador lançará uma parada de dados determinada pela intensidade da experiência (veja a tabela a seguir). Quanto maior a associação com o propósito do morto-vivo (no caso dos reencarnados humanos), maior será o número de dados lançados. O número máximo de dados para um teste de Paixão é cinco. Cada sucesso restaura um ponto de Essência.

Os reencarnados humanos normalmente precisam ter Paixões orientadas especificamente para suas obsessões. Um invasor pode ter Paixão por assassinar mulheres; a Paixão de um reencarnado humano seria matar uma determinada pessoa. Quando todas as Paixões do reencarnado humano se resolverem (da mesma maneira que um fantasma se livra de suas âncoras; consulte a pág. 213 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), seu vínculo com a forma física será desfeito, a menos que ele seja forte o bastante para desenvolver novas Paixões. O desenvolvimento de uma nova Paixão exige o investimento de dez pontos de Força de Vontade e uma ânsia ou necessidade genuína associada à Paixão. Os reencarnados capazes de desenvolver novas Paixões são extremamente raros.

Parada	Intensidade	Exemplo
1	Relação periférica com a Paixão	um reencarnado determinado a vingar a própria morte evita um assalto
2	Relação perceptível com a Paixão	o dito reencarnado convence um policial a reabrir o inquérito
3	Forte relação com a Paixão	o reencarnado persegue o cúmplice do assassino e o deixa assustado
4	Relação evidente com a Paixão	o reencarnado obriga um colega do assassino a revelar o paradeiro deste
5	Relação direta com a Paixão	o reencarnado confronta seu assassino

Com o passar do tempo, os invasores desenvolvem uma certa tolerância a suas Paixões. Um invasor particularmente velho com uma Paixão por corromper crianças pode receber apenas um dado pela mesma experiência que, dez anos atrás, lhe concedeu cinco. À semelhança de seus irmãos humanos, os invasores acabam consumidos pelas labaredas de seus corações enegrecidos.

Virtudes e Vícios: Os reencarnados têm estes benefícios substituídos por Paixões.

Numes

Os Numes a seguir são apresentados no **Livro de regras do Mundo das Trevas** e também se aplicam aos reencarnados, mas novos testes foram especificados para alguns deles. Os investimentos de Essência são os mesmos.

Controle de Animais (pág. 211): Presença + Raciocínio.

Compulsão (pág. 210): Presença + Perseverança; exige contato físico ou ordens audíveis.

Perturbação Magnética (pág. 212).

Telecinesia (pág. 212): Destreza + Presença.

Terror (pág. 212): Presença + Intimidação.

Os Numes a seguir estão disponíveis tanto aos reencarnados humanos quanto aos invasores, a menos que algo diferente seja especificado. Todos os invasores começam com o Nume Drenagem.

- **Drenagem:** Todos os invasores começam com este Nume, mas os reencarnados humanos podem desenvolvê-lo. O reencarnado precisa tocar a vítima para ativar o poder. Use um dos pontos de Força de Vontade do reencarnado e faça um teste disputado de Inteligência + Presença contra a parada de Perseverança + Autocontrole do alvo. Se o invasor vencer, cada sucesso converterá um dos pontos de Força de Vontade do alvo em dois pontos de Essência para o reencarnado. Se o alvo ficar sem Força de Vontade temporária, o reencarnado passará a drenar Vitalidade (este dano será considerado letal). Os vampiros e outros mortos-vivos podem ter sua Força de Vontade drenada por um reencarnado com este Nume, mas não Vitalidade. Se o reencarnado atacar uma criatura que possua a característica Essência (como outro reencarnado), a Drenagem passará a exaurir a Essência diretamente, e não a Força de Vontade. Se o alvo ficar sem Essência, o reencarnado drenará Força de Vontade e depois Vitalidade.
- **Inspiração:** O reencarnado é capaz de inspirar em outras pessoas o cerne de sua Paixão. O Narrador usa um ponto de Essência e faz um teste disputado de Presença + Perseverança contra a parada de Autocontrole + Perseverança do alvo. Se o reencarnado tiver êxito, o alvo sentirá a mesma Paixão ardente que o reencarnado e receberá um bônus de +2 em todos os testes que envolverem a satisfação dessa Paixão. A cada turno que desejar agir em franca oposição a esse desejo, o alvo terá de usar um ponto de Força de Vontade. Este efeito dura um turno para cada sucesso obtido no teste do reencarnado.
- **Maestria Espiritual:** Até cinco pontos de Essência podem ser usados para aumentar a Força, a Destreza e/ou o Vigor do reencarnado à razão de um para um. Os círculos adicionais persistem durante uma cena e podem elevar um Atributo acima do quinto círculo. Não se pode usar mais do que cinco pontos de Essência com o emprego de Maestria Espiritual durante uma cena, apesar de ser possível redistribuir os pontos durante a cena com o investimento de um ponto de Força de Vontade.
- **Olhos da Morte:** O personagem se concentra em detectar aquilo que é invisível, e o Narrador usa dois dos pontos de Essência do reencarnado. Durante o resto da cena, o reencarnado conseguirá enxergar fantasmas.
- **Película da Morte:** O reencarnado se concentra e desfaz momentaneamente a muralha que separa o espírito da matéria. São empregados um ponto de Força de Vontade e outro de Essência para que o reencarnado se torne incorpóreo durante um número de turnos igual a seu Autocontrole. O reencarnado continuará visível, mas terá um aspecto nebuloso e indistinto. Armas normais não infligirão dano, mas o morto-vivo poderá ser



ferido por armas mágicas ou abençoadas, a critério do Narrador.

• **Regeneração:** Ao canalizar Essência para dentro do invólucro físico do reencarnado, o personagem será capaz de cicatrizar ferimentos. Cada ponto de essência utilizado repara um ponto de dano contundente. Com o uso de um ponto de Força de Vontade, o reencarnado conseguirá se recuperar de dano letal ou agravado da mesma maneira pelo resto da cena.

• **Zumbificação:** Com o uso de três pontos de Essência e outro de Força de Vontade, o reencarnado é capaz de tocar um cadáver e criar um zumbi. O novo morto-vivo tem a Fraqueza Vida Breve (consulte a pág. 28). Outras características devem ser designadas de acordo com as capacidades do reencarnado.

Guia de criação

Ao criar reencarnados como antagonistas, os Narradores não podem esquecer a facilidade com que esses monstros recuperam Essência. A única ocasião em que o reencarnado se torna realmente vulnerável é quando deixa de agir em total acordo com suas Paixões. Cinco Numes devem ser apropriados na maioria das vezes, mas nada impede um reencarnado de aprendê-los todos.

Os reencarnados tendem a possuir Atributos acima da média (com as exceções destacadas anteriormente) e seus Numes fazem deles antagonistas flexíveis e com poucas fraquezas. Os personagens precisarão descobrir o propósito de um reencarnado humano a fim de resolver a situação. Os invasores são suscetíveis a armas abençoadas e a exorcismos, de acordo com as regras da seção dedicada aos fantasmas no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 214).

Mas eles são tão legais!

E se um dos jogadores decidir que um reencarnado seria o personagem perfeito para sua crônica de Mundo das Trevas? A resposta mais simples é dizer não. Os reencarnados geralmente têm vidas breves e a versão perversa costuma ser bem mais maligna do que os outros personagens estariam dispostos a tolerar. Por outro lado, permitir que um jogador se una ao grupo e interprete o reencarnado até a obsessão da criatura ser resolvida pode proporcionar uma bela mudança de ritmo. Os Narradores devem supervisionar o processo de criação do personagem. Os reencarnados não deverão ter inicialmente mais de cinco Numes se os personagens dos outros jogadores começarem com o nível normal de poder.

Exemplos de personagens

Apresentamos a seguir exemplos de cada tipo de morto-vivo. Zumbis, imbuídos e reencarnados são personagens flexíveis e adaptáveis a qualquer crônica ambientada no Mundo das Trevas, seja como parte do elenco de apoio ou como antagonistas.

Zumbi voduísta

Histórico: Talvez esse infeliz tenha ofendido um *bokor* em vida, ou então simplesmente estivesse na cova errada na hora errada. Três dias depois do funeral, o ataúde estava vazio. Os lábios do cadáver foram costurados e uma súplica foi feita a um poderoso *loa* para reviver o morto tempo suficiente para ele fazer a vontade do *bokor*. Os familiares podem ter sido informados sobre o desaparecimento do corpo. Pode ser até que venham a procurar pelos restos mortais de seu ente querido. Ai deles se um dia o encontrarem.

Descrição: O servo morto-vivo tem apenas a mais obtusa das consciências e realiza tarefas simples e violentas em nome do feiticeiro perverso que o controla. Os olhos apáticos e os movimentos nada graciosos denunciam o morto-vivo; mas, desde que seja vestido com roupas suficientes, o cadáver conseguirá se misturar normalmente à multidão. Em geral, o espírito do zumbi se encontra aprisionado num pequeno pote de cerâmica, que é guardado pelo *bokor* a fim de controlar o servo não-vivo. Se o pote for quebrado, a alma estará livre. É necessário um conhecimento mínimo do vodu para controlar um zumbi quando de posse de sua alma.

Dicas de interpretação: O encontro com um parente ou amigo pode criar um alvoroço e atrair atenção suficiente para garantir o envolvimento dos personagens. Como alternativa, o *bokor* poderia desejar um artefato ou manuscrito possuído por um dos personagens e enviar o zumbi para recuperá-lo. O zumbi seguirá as instruções do *bokor*, depois retornará a sua alma aprisionada. Os zumbis criados pelo vodu são os que muito provavelmente conservam vestígios de inteligência e memória, o que lhes permite entrar e sair de edifícios, acompanhar o tráfego de pedestres e usar armas simples.

Atributos: Poder 3, Refinamento 3 e Resistência 4.
Integridade Física: 10.
Defesa: 0.
Iniciativa: 3.
Deslocamento: 6.
Tamanho: 5.
Vitalidade: 7.

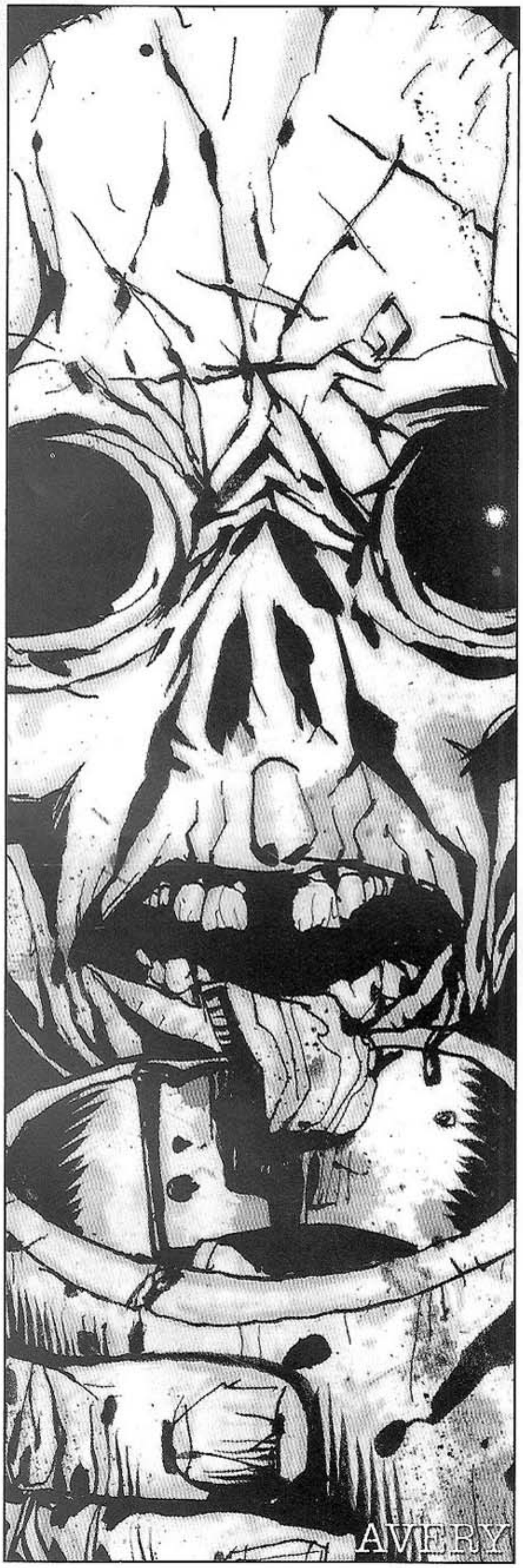
Aspectos: Ataque Especial 3 (Mordida, Empurrão e Murro), Força Sobrenatural 1, Inteligência Limitada, Movimentação Rápida 1, Preservação 2, Resistência à Magia 1 e Robustez 1.

Fraquezas: Lembranças Residuais e Vulnerabilidade (Pote da Alma).

Fruto do cálice

Histórico: O Cálice de Arista é uma taça de madeira de aparência simples com entalhes discretos que percorrem toda a sua base. Criada na Idade Média por um mago sequioso de poder, a taça supostamente exerce domínio sobre a própria morte. O cálice já rodou o mundo de museu em museu e é considerado uma relíquia única pelos curadores e historiadores. Os relatos que descrevem o verdadeiro poder do copo entalhado à mão citam exércitos de cadáveres ambulantes e fazem referências vagas ao Armagedom que será desencadeado pelo criador do cálice.

Quando ativo, o cálice é uma força terrível e destrutiva. A leitura da inscrição na base e o preenchimento da taça



com água despertam os espíritos perversos aprisionados dentro dela. Todos os dias daí em diante, qualquer cadáver humano que se encontrar a uma certa distância do artefato reviverá como zumbi ao pôr do sol. Os cadáveres reanimados desfalecerão com o retorno do sol, à espera da noite seguinte.

No primeiro dia depois da ativação do cálice, o raio de ação é de quatrocentos metros. A cada dia subseqüente, a distância é duplicada até o sexto e último dia. Depois de seis noites, o cálice terá de ser reativado para reviver os mortos novamente. Arista projetou a taça como um método para obter a imortalidade. Os zumbis criados pelo cálice tentam matar aqueles que o cercam, mas também são impelidos a enfiar os dentes em qualquer coisa viva a seu alcance. As criaturas carregam na boca o sangue e a carne e levam-nos ao cálice para depositá-los na taça. É necessário o equivalente a três pontos de Vitalidade em carne para preencher o cálice; quando estiver cheio até a borda, o artefato absorverá o alimento e ficará mais escuro. Quando a taça tiver sido preenchida seis vezes (o que dará um total de dezoito pontos de Vitalidade), Arista renascerá. Ou pelo menos seria essa sua intenção. Não se sabe se Arista teve êxito na criação de um método para renascer, pois a taça nunca foi preenchida seis vezes num prazo de seis dias desde sua ativação.

Todo cadáver que se encontrar à distância apropriada do Cálice de Arista será transformado num escravo da vontade do mago morto. Esses zumbis são medonhos de fato, e a energia maligna que lhes confere um propósito também destrói rapidamente sua carne morta. As criaturas não são particularmente duráveis, mas os monstros só serão detidos quando destruídos por completo.

Descrição: Não importam a idade nem o grau de decomposição do cadáver, o cálice ainda assim o reviverá. À medida que os zumbis encontram novas vítimas e levam à taça as oferendas sangrentas, sua carne apodrece rapidamente e se desprende dos ossos frágeis. Muitos mortos-vivos despertados pela taça são incapazes de deixar suas criptas ou prisões subterrâneas mas, se o cálice for ativado perto de um cemitério, Arista talvez venha finalmente a renascer.

Dicas de interpretação: Por serem as encarnações clássicas dos zumbis, estes mortos-vivos são fáceis de destruir, mas não constituem de fato a principal ameaça. Se um número suficiente deles for revivido e tiver acesso a vítimas suficientemente fracas, o Cálice poderá convocar um dos magos mais poderosos e malignos da História. Os personagens devem provavelmente fazer alguma idéia das conseqüências para aumentar a tensão, mas também é possível começar o jogo com o renascimento de Arista e depois fazer com que os personagens retrocedam para descobrir o que está acontecendo.

Atributos: Poder 2, Refinamento 1 e Resistência 3.
Integridade Física: variável.
Defesa: 0.
Iniciativa: 1.
Deslocamento: 1.
Tamanho: 5.
Vitalidade: 7.
Aspectos: Ataque Especial 3 (Mordida, Engalfinhamento, Murro), Contágio 1, Força Sobrenatural 2, Indestrutibilidade, Instinto de Grupo 2, Partes Autônomas, Robustez 1 e Sensibilidade 2 (Seres Vivos, Cálice de Arista).
Fraquezas: Fragilidade e Vida Breve.



Bonequinha

Histórico: Muitos pais desenvolvem a síndrome do ninho vazio quando seus filhos saem de casa, mas Theresa Zorschwinger escolheu uma maneira bastante perturbadora de encher novamente seu ninho. Criados num ambiente familiar em que o comportamento da mãe era muitas vezes errático e ocasionalmente violento, os dois filhos biológicos de Theresa se mudaram para o mais longe possível, deixando sua mãe já fragilizada sozinha e ensandecida, incapaz de compreender por que seus filhinhos a abandonaram. Isolada das pessoas, Theresa foi enlouquecendo aos poucos. Ela desenvolveu uma obsessão por crianças e pela idéia de se tornar mãe mais uma vez. Suas tentativas de adoção foram frustradas, pois nenhuma agência entregaria uma criança a uma mulher tão obviamente instável.

Incapaz de gerar outro filho, Theresa começou a pesquisar maneiras alternativas de criar a vida. Ela acalentou a idéia de seqüestro, mas se deu conta de que as crianças raptadas também a deixariam, exatamente como seus próprios filhos haviam feito. Por fim, perdida em sua obsessão, Theresa decidiu fabricar uma criança só para si, uma filha que a amaria para sempre e nunca a abandonaria. Para conseguir as matérias-primas necessárias e produzir uma criança a partir do zero, Theresa assassinou três garotinhas da vizinhança e, com as peles das meninas, costurou um revestimento para sua criação. Por último, com a ajuda de espíritos malignos atraídos por sua demência, Theresa finalmente deu à criatura um arremedo de vida.

Ela deu o nome de Bonequinha à criatura imbuída e de fato brincava com ela como se esta fosse uma enorme boneca de pano, vestia-a com roupas bonitas e as duas se distraíam com jogos infantis. Bonequinha, apesar de ter o tamanho de uma criança grande, era uma tábula rasa que Theresa preenchia com uma combinação de artes e brincadeiras. Completamente dependente de sua "mãe", Bonequinha adorava Theresa e se contentava em passar o dia todo ouvindo à conversa fiada da louca, com a cabeça repousada sobre os joelhos da mulher que lhe afagava os cabelos. Toda vez que Theresa deixava a casa para fazer alguma coisa, Bonequinha aguardava ansiosamente pela volta da mãe.

Um dia, Theresa não voltou para casa. O desaparecimento das três garotinhas finalmente foi ligado à mulher e ela foi presa no supermercado local. Agora Bonequinha espera que a mãe volte para ela. A criatura não precisa comer nem beber para sobreviver, mas ela anseia pelo contato humano e o amor insano, incondicional e pródigo de Theresa. Da janela da casa semi-arruinada, Bonequinha observa outras crianças brincando nas ruas e se pergunta por que não pode ser como elas. Ela espera pela mãe, sentindo-se abandonada e traída, e procura uma pessoa nova para preencher o doloroso vazio em seu coração.

Descrição: Theresa deu o nome de Bonequinha a sua nova "filha" por um bom motivo. As feições da criatura, moldadas a partir da pele preservada de crianças mortas, têm um aspecto imutável e semelhante ao de uma boneca. A boca se move devagar demais ao abrir um sorriso ou fazer muxoxo para parecer natural, e a circunferência infantil das bochechas é perfeita demais, o que ressalta a aparência artificial de Bonequinha. Em repouso, seu rosto fica completamente inexpressivo e seu corpo anormalmente imóvel. A criação é prova da habilidade de Theresa como costureira, pois os pontos minúsculos mal são visíveis no contorno do couro cabeludo, nos braços e em outras áreas do corpo de Bonequinha, os locais onde sua "mãe" teve de fechar a pele. Apesar de Bonequinha ser um assustador fac-símile da vida, certos traços fundamentais, como a expressão muitas vezes apática ou o jeito ligeiramente desconjuntado de se mover, indicam que a menina não passa de um Pinóquio feito de carne que não conseguiu realizar totalmente o sonho do criador de fabricar uma criança de verdade.

Dicas de interpretação: Bonequinha é inocente e conhece apenas a realidade que Theresa lhe ensinou. Sua breve vida era feita de brincadeiras e afeição até o dia em que sua mãe não retornou. Agora, ao ver outras crianças brincando, Bonequinha começa a desconfiar que pode ser diferente dos meninos e das meninas cujas mães voltam para casa todos os dias. Apesar de não ser inerentemente perigosa, Bonequinha está ficando cada vez mais indignada com seu isolamento e quer desesperadamente fazer contato com o mundo lá fora.

Um dia desses, Bonequinha vai procurar um amiguinho para brincar com ela ou uma pessoa para ser sua mãe ou seu pai. Seu tamanho não corresponde a sua verdadeira força e, quando o novo companheiro ou guardião deixar de cooperar ou tentar fugir, é bem provável que Bonequinha venha a se descontrolar. Como alternativa, Bonequinha pode passar despercebida na casa enorme onde vive e só ser encontrada quando uma outra família se mudar para lá. As crianças contarão aos pais que uma menina de aparência estranha as observa enquanto dormem. Será que os pais agirão a tempo ou Bonequinha decidirá que está na hora de fabricar um amiguinho?

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 2 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 2 e Vigor 5.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ofícios (Costura) 3.

Habilidades Físicas: Briga 1 e Esportes 1.

Habilidades Sociais: Intimidação 1 e Persuasão 1.

Vantagens: nenhuma.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 5.

Virtude: Esperança.

Vício: Ira.
Vitalidade: 14.
Iniciativa: 5.
Defesa: 2.
Deslocamento: 11.
Tamanho: 4.
Perturbações: fixação.
Poderes: Força Exagerada e Verdade do Coração.

Trevian "Número Três" Williams

Histórico: Trevian Williams nasceu nas ruas de Detroit, foi criado e protegido pelos dois irmãos mais velhos, que garantiram sua iniciação nos *Two-niners*, uma gangue já extinta. Trevian foi iniciado aos doze anos, mas os dois irmãos foram mortos por membros de uma gangue rival alguns meses depois. Trevian passou a adotar o nome de guerra "Número Três" para indicar que ele era o terceiro garoto da família Williams a se juntar aos *Two-niners* e mais tarde a liderá-los. Aos dezesseis anos, ele conquistou uma posição de honra na gangue e, um ano depois, reivindicou a liderança matando o líder de uma facção rival.

Trevian poderia ter tido um futuro brilhante, mas usou seu intelecto para obter poder e expandir a influência da gangue por toda a cidade. Três anos depois de sua ascensão à liderança, Trevian encontrou uma mulher que ele pensou ser diferente. Suzette era estrangeira e misteriosa, em nada parecida com as vadias e putas mal-educadas com quem ele lidava todos os dias. Nunca ocorreu a Trevian que ela estivesse preparando uma armadilha para ele.

Depois de se mudar para Detroit, Suzette decidiu se infiltrar no tráfico de drogas da cidade escravizando os membros das gangues da região e transformando-os em zumbis. Trevian, normalmente o mais inteligente e perspicaz da turma, não tinha muita experiência com as mulheres e não percebeu a traição até despertar de sua breve morte, furioso e cheio de energia. Número Três decidiu perdoar Suzette desde que ela provasse ser capaz de se submeter à vontade dele. Ela ressuscita todos os inimigos mortos dos *Cadavres* e aconselha Número Três para garantir a continuidade dele no poder.



Descrição: Trevian é um homem extremamente bonito e, aos vinte anos, parece ligeiramente mais jovem do que é. Seus traços são delicados e juvenis, os lábios são cheios e macios e a pele é negra. Os olhos de Trevian são de um azul claro e límpido, resultado da religação de sua alma ao corpo com a ajuda de Suzette e da *loa* Maman Brigitte.

Dicas de interpretação: Trevian e Suzette formam um casal e tanto. Suzette se ressente por Maman Brigitte ter lhe desafiado a vontade, mas se vê obrigada a atender aos desejos de Número Três. Trevian continua a expandir seu pequeno império e tem flexibilidade e força de caráter suficientes para adotar novas Paixões caso seja necessário. Com o conhecimento de Suzette sobre o vodu aliado à força física e à engenhosidade de Número Três, eles formam uma dupla difícil de derrotar. Qualquer atentado contra eles será rebatido com extrema violência, seguida pela servidão do agressor como morto-vivo.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Investigação 1 e Ocultismo (Vodum) 2.

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo (Pistola) 2, Briga 3, Condução 1, Esportes 2 e Furto 1.

Habilidades Sociais: Intimidação 3 e Manha (Gangues) 3.

Vantagens: Aliados (Gangue) 4, Servidor (Suzette) 5, Sexto Sentido e Status (Gangue) 3.

Força de Vontade: 8.

Essência: 9.

Paixões: controlar Suzette, dominar as ruas e vingar-se dos assassinos.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 11.

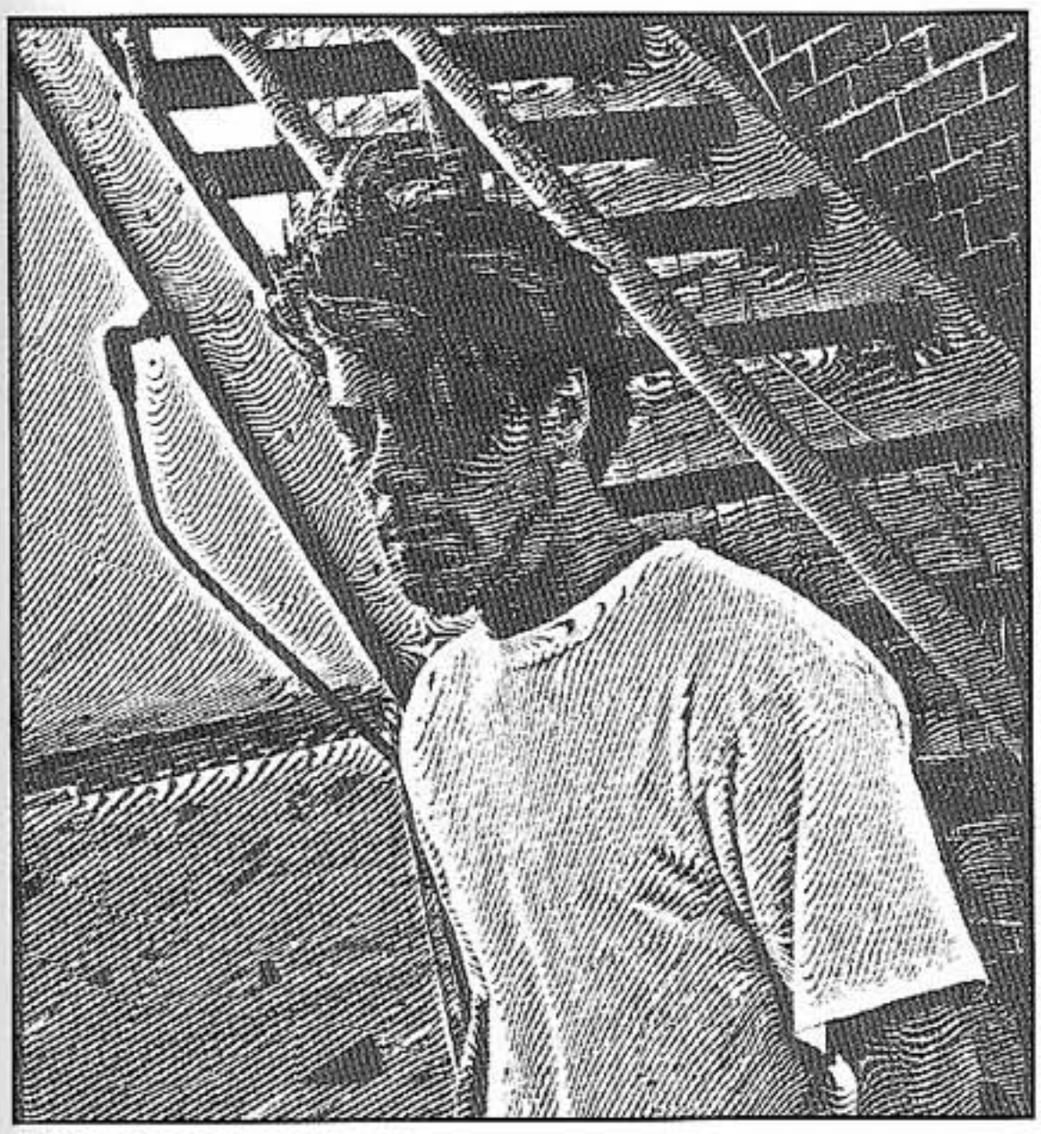
Tamanho: 5.

Numes: Drenagem, Ilusão, Inspiração, Maestria Espiritual, Película da Morte, Regeneração e Terror.

Carl Wilton

Histórico: Carl Wilton cresceu numa cidadezinha perto da fronteira dos estados norte-americanos de Ohio e Virgínia Ocidental. Ele se casou muito cedo, traiu a esposa e, perto de completar 23 anos, pagava pensão alimentícia a três mulheres diferentes. Carl comprou uma garrafa de uísque de primeira e um revólver calibre 38 e alugou um miserável quarto de motel com TV a cabo clandestina e canal pornô gratuito para comemorar seu aniversário. Depois de terminar a garrafa, Carl se matou, mas a morte não foi o fim.

Um espírito antigo e perverso esperava por aquela noite. Ele acompanhara toda a vida de Carl, pois reconhecera a indolência da alma do rapaz. Quando o revólver foi disparado e a alma patética de Carl deixou o corpo, o espírito entrou e exigiu que seu novo coração continuasse a bater. Transformou-se num novo Carl Wilton: mais seguro de si, mais capaz e um completo sociopata. O poderoso reencarnado mantém seu hospedeiro físico vivo por meio da mais absoluta força de vontade e alimenta-se da energia vital dos fracos.



O monstro que um dia foi Carl Wilton agora existe apenas para saciar seus prazeres mais tenebrosos e alimentar-se dos vivos. Toda região visitada por ele logo se transforma no lar de cadáveres ambulantes, subservientes e ferozes, seres que ele cria ao se alimentar. Ele reflete uma parte de sua alma negra em cada vítima e deixa aos zumbis homicidas apenas vagas lembranças de suas respectivas vidas anteriores para conduzi-los até as refeições de carne humana.

Descrição: Carl era um homem de boa aparência em seu apogeu, mas a força tenebrosa que hoje habita sua carne não tem sido muito delicada com o corpo. O perverso reencarnado muitas vezes esquece de se alimentar e evita a luz do sol; sua falta de experiência com as expressões faciais e a entonação da fala tende a desconcertar as pessoas. O reencarnado não gosta de tomar banho e um fedor pavoroso emana do corpo de Carl.

Dicas de interpretação: Todo artigo de jornal, relato horripilante ou clamor por justiça incita esse espírito perverso. Carl se desloca com rapidez e está tentando reivindicar o maior número possível de vidas antes de seu corpo ser destruído. O espírito não espera que seus adversários tenham poderes sobrenaturais ou que sejam capazes de reconhecer ou matar a verdadeira inteligência que habita a carne daquilo que um dia foi um homem.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 5 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 2 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Ocultismo (Espíritos) 4.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 1, Briga (Quebrar Ossos) 4, Condução 1, Esportes 3 e Sobrevivência 2.

Habilidades Sociais: Intimidação (Sorriso Desencorajador) 5.

Vantagens: Desarme, Esquiva [Briga], Reflexos Rápidos 1 e Segunda Chance.

Força de Vontade: 5.

Essência: 8.

Paixões: drenar vítimas relutantes, ganhar má reputação e inspirar o terror.

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Tamanho: 5.

Numes: Compulsão, Drenagem Exclusiva (o Nume Drenagem de Carl transforma automaticamente em zumbi qualquer um que venha a morrer durante a drenagem), Maestria Espiritual, Olhos da Morte, Regeneração e Terror.

A maré

Décimo dia: Não tem fim. Nunca tem fim. Will e Miller não param. Esmurrando as paredes, eles respondem àquelas coisas. Ontem, Will começou a gritar e só parou quando perdeu a voz. Nossa água está quase acabando, não tivemos mais notícias da epidemia de SARS. Será que vou pegar SARS? Será que vou esmurrar as paredes e gemer como o oceano?

11º dia: Vi um bem de perto. Abri a porta de leve e pus a cabeça para fora. Eu o reconheci. O homem foi meu carteiro durante mais de treze anos, olhou para mim como se eu fosse comida e simplesmente abriu a boca. Um gigantesco fio de baba escorreu-lhe do canto da bochecha e desceu pelo lábio, e o tempo todo ele não parou de gemer.

Eu queria estar na casa da praia. As ondas abafariam um pouco os lamentos. Eu poderia conversar com mamãe. Não sei por que escrevi isso, já que minha mãe está morta.

Ontem à noite, sonhei com aquelas coisas, que gritavam, batiam os pés e dançavam em volta de uma grande fogueira. O fogo era escuro, talvez azul ou negro. Vi Miller e Will dançando com elas.

12º dia: Ontem à noite, Will recomeçou a esmurrar as paredes e a bater na janela entabuada no mesmo ritmo daquelas coisas do lado de fora. Miller tapou os ouvidos com as mãos, mas eu fiquei observando Will. Ele começou a gemer e a grunhir como as coisas lá fora. Eu sabia o que estava por vir. Soube assim que ele se virou. Ele tinha a mesma cara do carteiro.

Miller não entendeu, não ouviu Will gemer e choramingar como uma daquelas coisas. Não sei se Will realmente se tornou uma delas, mas eu o matei com um tiro antes que ele desse mais um passo em minha direção. Miller veio para cima de mim e eu não sabia o que fazer.

Agora tenho comida e água para uma semana no mínimo.

15º dia: Não sei onde estou. Will e Miller morreram. Estão fedendo, mas tenho medo de tentar empurrá-los para fora. Acho que eu os matei. Não sei se ainda estão lá fora. Só escuto o som, as ondas de corpos e vozes, e eles têm tanta fome. Vou ouvi-los para sempre, mesmo que desapareçam.

17º dia: Se eu conseguir chegar à casa da praia, talvez eles sejam afogados pelas ondas. Talvez eu devesse tentar. Mamãe poderia falar sobre meu pai, e eu finalmente conseguiria dormir. A casa da praia não fica muito longe daqui. É só descer a estrada, eu já ouço as ondas. A maré está subindo.

A morte em vida não era tão maravilhosa quanto os filmes pintavam, pensou o vampiro. Ele deixou o cadáver da menina de rua cair ao chão e - aquecido pela vida roubada - percebeu que a nova sensação inflamava-lhe os sentidos. As pontas de seus dedos formigavam com a revelação tátil do gélido ar noturno... E o cheiro do beco de repente chegou a sua mente antes embotada pela fome.

O perfume azedo de corpos humanos e roupas suadas misturava-se ao aroma embolorado de papelão apodrecido. O vampiro sentiu o lábio superior se retrair de leve diante do cheiro de urina que o cadáver exalava e o fedor do que parecia ser um gato morto a seus pés, parcialmente escondido pelo lixo espalhado. Aquilo dificilmente se classificaria como um cativante odor almiscarado.

Não - o homem morto pensou com um sorriso soturno -, os vampiros dos filmes nunca tinham de lidar com essas coisas. Os filmes estavam errados.

Um movimento na entrada do beco atraiu a atenção do vampiro. Outro miserável sem-teto - envergando trapos e roupas de segunda mão semelhantes às do cadáver a seus pés - chegava ao beco. Por um momento, o vampiro cogitou alimentar-se novamente quando o mendigo sentou-se devagar. Não - ele pensou melhor - já bastava por hoje. Ele passou rapidamente pelo vagabundo sentado e virou de leve a cabeça diante do cheiro cada vez mais intenso de alho e suor que cercava o mendigo cansado. Deus - o vampiro pensou - esse cara fede que é um horror.

O cadáver ambulante de terno barato passou pelo homem maltrapilho sem disfarçar o sorriso escarninho. O vagabundo tremia de frio e já passava bastante dos sessenta anos.

- Ei, chupa-goela.

O vampiro estacou, momentaneamente curioso com a saudação. Ele se virou e viu o mendigo tirar um revólver do sobretudo esfarrapado e segurar a arma imunda na mão trêmula e ossuda.

O vampiro - todo charme e sorrisos - estendeu as mãos como se suplicasse.

- Você não quer mesmo fazer isso, meu velho.

O velho devolveu o sorriso, só que ao seu faltavam tanto humor quanto dentes.

- Quero, sim.

Capítulo 2: A necessidade de vingança

Fricção. Fusão. Retribuição.

— Metallica, 2x4

Uma só verdade

No Mundo das Trevas, uma verdade terrível continua escondida da maior parte do mundo.

Os monstros são reais.

Pense um pouco nessa afirmação e no que ela significa.

Significa que nossos ancestrais ingênuos e supersticiosos não eram tão ingênuos assim. Significa que as criaturas dos mitos e das lendas que eles tanto temiam e injuriavam eram tão reais quanto qualquer outro aspecto da vida. Séculos atrás, as pessoas acreditavam realmente que os mortos poderiam retornar como vampiros, ou que o mago da aldeia vizinha talvez celebrasse rituais secretos nos quais se faziam sacrifícios humanos para aplacar deuses antigos e perversos. Quem fosse mordido por um lobisomem poderia se transformar numa criatura vil e deturpada, obrigada por uma terrível maldição a andar de quatro como um animal, uivar para a lua e chacinar aqueles que um dia amou.

Essas certezas sobreviveram no mundo moderno, apesar de o tempo, o bom senso e o ceticismo acarretado pela era da ciência e da razão terem embotado os sentidos da humanidade a essa presença sobrenatural.

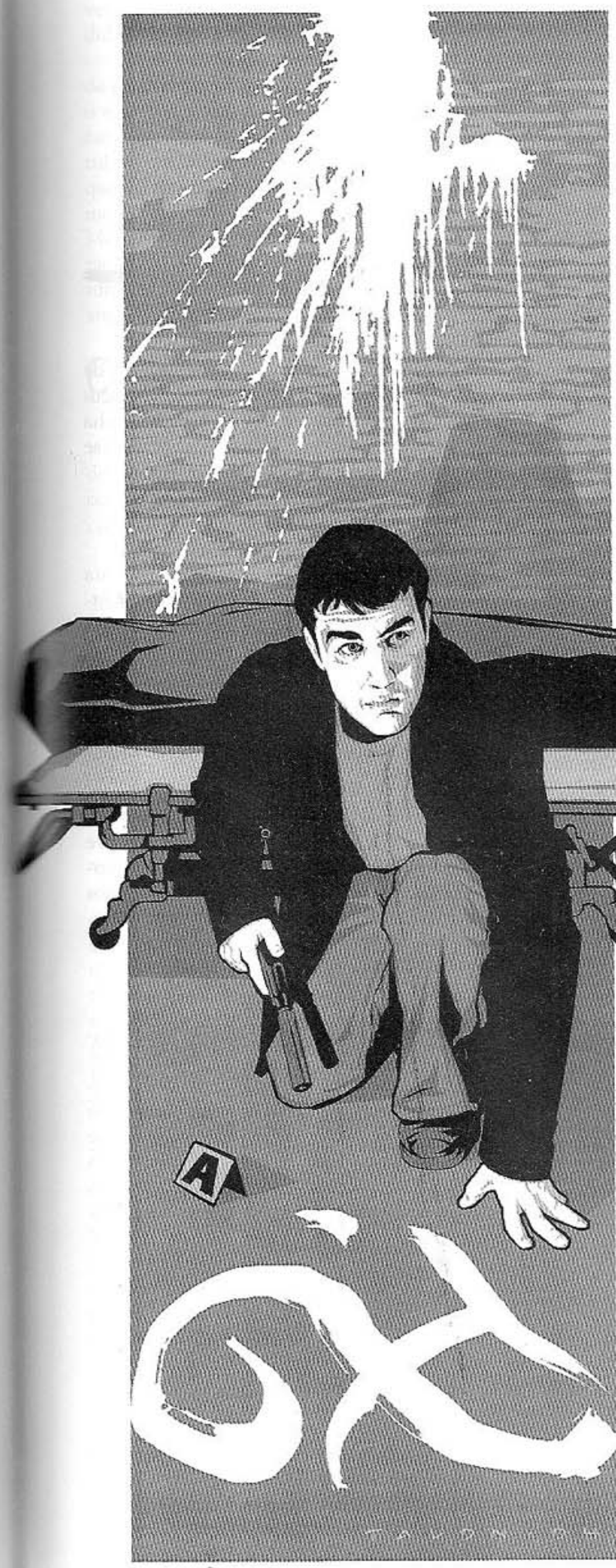
Nesse vácuo perceptivo reside a ameaça desconhecida que a maioria das pessoas, não importa o que se diga, na verdade *não quer conhecer*. Uma coisa é dizer que homens e mulheres buscam a verdade, outra coisa é acreditar nessa declaração. Conhecer as profundezas ocultas do Mundo das Trevas revela uma realidade que deixa marcas indeléveis na mente de qualquer mortal; e, por isso, os seres humanos normais flagram os próprios sentidos fazendo de tudo para protegê-los das coisas tenebrosas que se escondem nas sombras. A ignorância pode não ser uma bênção, mas é muito mais segura que a verdade.

Naturalmente, nada é perfeito. As rachaduras acabam sempre aparecendo com a passagem do tempo ou por simples negligência. Ao desaparecer, a capa revela o que estava escondido, e a verdade nua costuma ser bem pior que o esperado.

Pouquíssimas pessoas enxergam através do véu de mentiras e vislumbram um fragmento da verdade. Ciente da presença do sobrenatural, o instinto humano garante que a maioria das reações se concentre exclusivamente na investigação do perigo obscuro e, acima de tudo, na erradicação da ameaça.

Os seres humanos são animais evoluídos, acostumados a usar o ataque como sua melhor defesa. Entre aqueles que descobrem as verdades secretas, alguns podem fugir das trevas ou dar fim a suas vidas, horrorizados com o que descobriram. Muitos outros compreendem a verdade apenas para serem vitimados pelos próprios mistérios por eles revelados. Por último, alguns homens e mulheres se opõem a esse mal por razões próprias, sejam justificadas ou não. Para muitos, trata-se de vingança pelas injustiças cometidas contra eles; para outros, é uma medida preventiva: trata-se de matar antes que eles mesmos sejam mortos. As razões para combater as criaturas da noite são diversas. Este capítulo trata de homens e mulheres levados à beira da loucura por coisas que mal compreendem, pessoas que se dispõem a dar um fim a seus medos e rancores. Para a maioria, esse fim é alcançado em seus próprios funerais, mas às vezes — só às vezes — alguns deles têm a oportunidade de fazer alguma diferença.

São os pretensos caçadores de monstros do Mundo das Trevas.



Boas intenções

Quando algumas das verdades secretas do mundo são reveladas, o que faz algumas pessoas reagirem a essa descoberta sinistra com intenções assassinas? O que torna esses homens e mulheres diferentes daqueles que tirariam as próprias vidas por puro desespero?

Primeiras descobertas

O primeiro fator determinante é como a pessoa descobre a verdade. Como ela passou a enxergar o sobrenatural a seu redor? Se um pai amoroso encontra os dois filhos assassinados sobre um altar sacrificial dentro de um armazém, então a reação dele ao encontrar o mago responsável por esse ato pode ser espancar o feiticeiro até a morte com um pé-de-cabra. Um homem como esse talvez decida localizar os amigos e a família do mago morto e castigá-los da mesma maneira. Esse é o tipo de homem que se torna um caçador bem-sucedido. É o tipo de homem que descobriu algo errado no mundo e é impelido a combatê-lo. Ele não é estimulado a compreender o sobrenatural e a aceitar a presença desse tipo de coisa em sua vida porque, desde os pensamentos mais elevados de sua mente às profundezas de seu coração vivo, ele acredita que essas criaturas precisam ser detidas.

Obviamente, alguns policiais encontram por acaso alguma coisa que simplesmente não parece certa e vão descobrindo cada vez mais sobre o outro mundo no decorrer da investigação. Médicos perspicazes e dedicados seguem a mesma linha. Alguns assistentes sociais revelam o sobrenatural ao catalogar comportamentos estranhos de crianças (ou adultos) sob seus cuidados e talvez acabem descobrindo a criatura sobrenatural que anda controlando seus protegidos com algum tipo insidioso de magia mental. Essas primeiras descobertas estão longe de serem traumáticas, e a descoberta gradual é capaz de nutrir a aversão de uma pessoa com o passar do tempo e deixá-la estupefata e decidida a fazer *alguma coisa* a respeito daquilo que enfim percebeu. Naturalmente, essas descobertas também podem levar à eliminação do curioso por uma criatura sobrenatural vigilante muito antes de este entender exatamente o que está acontecendo.

Quanto mais traumática for a descoberta inicial, mais provável será que a testemunha encontre uma reserva escondida de coragem para combater o mal que se apresenta diante dela. A maioria dos caçadores adota essa prática em função de um estrago significativo e doloroso deixado em suas próprias vidas. O horror de uma descoberta violenta, combinado às profundas reservas de emoção e força de vontade, implica que os poucos que se dedicam a caçar as criaturas das trevas muitas vezes são consumidos por um sentimento acima de todos os outros.



Esse sentimento é o ódio e fervilha no íntimo de grande parte dessas pessoas, formando muitas vezes o próprio alicerce da dedicação de um caçador.

Determinação

A segunda coisa a considerar é a magnitude da força de vontade do indivíduo. Caçar um monstro (uma coisa real e de carne e osso que *não deveria existir*) exige mais coragem do que tem o típico cidadão comum. Conseqüentemente, a descoberta de que a humanidade se acha cercada pela ameaça do desconhecido implica que a pessoa desmoronará ao entender tudo, a menos que encontre em seu âmago uma fonte inexplorada de determinação.

Seria incorreto presumir que todo lutador de *kung fu* e soldado raso reagiria à presença do sobrenatural com impávido e implacável vigor e uma tirada sarcástica. Do mesmo modo, nem todo cidadão comum vai necessariamente se enfiar debaixo da escrivaninha para nunca mais sair. A descoberta em si afeta a todos de maneiras diferentes, o que significa que a força de vontade individual é um aspecto da caça aos monstros que nem todos aqueles que se dedicam à "profissão" tinham em abundância antes de seus olhos enxergarem a verdade.

O fator unificador entre aqueles que caçam o desconhecido e o invisível é que eles fizeram uma escolha consciente. Isso, acima de tudo o mais em suas vidas, exige grande coragem. Não estamos falando de pessoas que cedem ao primeiro obstáculo. São indivíduos em cujos corações o instinto de sobrevivência arde com toda a força. Podem ser pessoas honestas e preocupadas, ou então assassinos impiedosos. Podem ser até as duas coisas ao mesmo tempo. Talvez nunca tenham tido um relacionamento duradouro, talvez tenham vivido um casamento feliz durante vinte e tantos anos. Nacionalidade, etnia, carreira, grau de escolaridade: todos esses elementos da personalidade são insignificantes. A força de vontade, não.

Ódio

O ódio tem uma pureza toda própria. É importante não esquecer que a maioria desses caçadores arrisca a vida para resistir e melhorar as coisas para si mesmos, suas famílias ou até mesmo para os moradores do bairro. Raramente essas empreitadas perigosas são realizadas por puro altruísmo ou cavalheirismo. Vejamos o caso da caçadora que percorre os bares e as danceterias todas as noites para exterminar os vampiros um a um. Essa mulher, que perdeu o marido nas garras dos mortos-vivos, acredita firmemente que os mata agora para que ninguém mais venha a passar pelo que ela passou depois da morte de seu grande amor.

Na verdade, essa atitude de veemente altruísmo é mantida e foi originariamente criada pelo ódio de seu coração. Ela retalia porque seu marido foi levado. Esse é o fulcro que equilibra sua luta, pois, sem o grave crime cometido contra ela, nem mesmo o fato de saber a verdade sobre o mundo secreto provavelmente seria suficiente para convencê-la a arriscar a vida todas as noites pelo bem de outras pessoas.

Alguns indivíduos sem dúvida lutam em nome de uma ira justificada, ou por acreditarem que estão fazendo a obra de Deus, ou meramente para ajudar as pessoas de modo que estas continuem a levar suas vidas cegas em "segurança". Esses indivíduos são a exceção à regra. Muitos não só escondem o ódio que sentem por si mesmos, e mascaram-no sob um escudo de princípios exaltados, como também são muito mais raros que os caçadores de monstros que não disfarçam seus atos e princípios malignos.

Motivação

O ódio é a verdade subjacente à índole do caçador de monstros dedicado, mas raramente é o primeiro de seus pensamentos. É improvável que "porque eu os odeio" venha a ser a resposta para a pergunta "por que você os caça?" se esta for feita um dia a um caçador de monstros.

Porque levaram minha filha.

Porque alguém tem de fazê-lo.

Porque é a vontade de Deus.

Essas são respostas muito mais prováveis à pergunta feita anteriormente e a razão essencial para que essas pessoas se empenhem tanto na caçada. Vingança. Dever. Fé. Três máscaras bem atraentes para disfarçar o ódio interior...

Vingança

A maioria dos caçadores quer se vingar daqueles que lhe fizeram algum mal. A maioria das criaturas sobrenaturais prejudica o mundo simplesmente por existir. O vampiro que bebe sangue para sobreviver noite após noite, o lobisomem que gera o pânico ao revelar sua verdadeira forma e mata pessoas inocentes num frenesi à luz da lua, e o feiticeiro que profana túmulos para reviver os mortos e tomá-los como servos. São ações que, para a índole humana, merecem justiça e vingança.

Dever

O dever implica um rígido senso de honra. Nem sempre é esse o caso. A lealdade à família e o desejo de proteger outras pessoas das abominações do mundo real são códigos de ética muito similares para a índole responsável de muitos caçadores. Neste caso, o dever se refere àqueles que tomam alguma atitude contra o sobrenatural porque sentem que, se não o fizerem, ninguém mais o fará. São os caçadores que desejam ardentemente proteger aquilo que amam e estimam. Parece algo nobre e altruísta à primeira vista, mas é bom lembrar que aqueles que se vêem dessa maneira muito provavelmente começaram a caçar devido a uma necessidade de vingança e não odeiam menos as coisas que se escondem nas sombras. Eles simplesmente disfarçam um pouco melhor esse sentimento.

Fé

Um dos clássicos do gênero é o padre caçador de vampiros que combate o mal em nome do Senhor. O ponto de vista adotado pelos caçadores devotos é o de que o sobrenatural é absolutamente maligno, satânico, ímpio — ou simplesmente *errado* — de um jeito ou de outro. Isso quase uni-

versalmente significa que esse "mal" deve ser detido e impedido de corromper o mundo dos mortais.

O caçador devoto acredita firmemente que a vontade de Deus é que Seu servo mortal contemple o sobrenatural e o elimine. Se acreditasse em outra coisa, ele não seria um *caçador* de monstros e, portanto, não teria lugar neste capítulo. A única e momentânea vantagem desses caçadores que agem em nome de sua fé num poder superior é realmente acreditarem que representam uma força do bem. Muitas vezes, isso é compensado pela inevitável degeneração e corrosão de sua fé com o passar do tempo, e os horrores que presenciam começam a minar suas convicções antes tão férreas.

Ceticismo em demasia

Todas essas pessoas caçam porque odeiam os mortos-vivos? Caçam monstros porque acreditam que Deus os quer destruídos de uma vez por todas? Todos são tão rancorosos ou fanáticos (ou fanaticamente rancorosos) a ponto de combater os monstros por esses motivos?

Bem, em suma, sim. A maioria, pelo menos.

Primeiro, quando é que alguém vê alguma coisa capaz de provar definitivamente, sem sombra de dúvida, *categoricamente* que os monstros são reais? Se esse indivíduo conseguir lembrar o fato depois do ocorrido sem ter sua memória bagunçada por vários poderes sobrenaturais, então é bem provável que ele, como a maioria dos habitantes do Mundo das Trevas, venha a acabar enfiado num saco do IML.

Digamos que ele sobreviva. E agora? Ele acredita no que acabou de ver ou racionaliza o fato? O "monstro" não seria apenas um assassino psicótico excêntrico? Ou a coisa *realmente* tinha presas e estava bebendo o sangue daquele mendigo para saciar sua sede sobrenatural?

Por que exatamente ele apanharia um taco de beisebol e passaria a patrulhar as ruas em busca de mortos-vivos? Por que ele gastaria todas as suas economias e pediria demissão para trabalhar como detetive e localizar essas criaturas? Não é por diversão, pode ter certeza. É bem provável que o primeiro vampiro que ele tentar atingir com o taco venha a fazê-lo em pedaços antes que ele tenha uma segunda chance.

Os caçadores deste capítulo são pessoas que aceitam a possibilidade de morrer porque odeiam e temem em demasia essas criaturas. Não as compreendem e raramente simpatizam com elas porque, aparentemente, não há nada nos monstros que provoque alguma simpatia. Eles odeiam e temem os monstros e simplesmente escondem esse ódio e misturam-no com o desejo de vingança. Talvez eles até mesmo acreditem na nobreza de suas ações por estarem travando "o bom combate". Talvez.

Para o jogador: os caçadores e você

A essência deste capítulo é que os caçadores são homens e mulheres criados pelas ações dos personagens: *seu vampiro, lobisomem ou mago*. São criados pelos atos degenerados, pela imprudência e, às vezes, pelas crueldades intencionais de seu personagem.

Na pior das hipóteses, eles são dignos de pena; perigosos, na melhor delas; e seu desespero é tamanho que a compreensão humana é incapaz de medi-lo ou entendê-lo. A gravidade emocional da situação na qual se encontram é inacreditável. Não são bucha de canhão para vampiros, lobisomens e magos, e é improvável que o Narrador faça uso deles dessa maneira. Na verdade, individualmente, somente os melhores não seriam derrotados facilmente até mesmo por um personagem iniciante se a coisa degringolasse para um confronto direto. No entanto, você terá de pensar rápido ao lidar com mortais em qualquer situação social porque os erros cometidos por você poderiam entregar a natureza sobrenatural de seu personagem. E seu personagem é um dos males que essas pessoas caçam.

A união faz a força

Michelle recostou-se no banco de couro branco e fez um sinal de cabeça para o motorista. A reunião se alongara mais do que ela havia esperado, e o debate passara de chato e cansativo a chato e irrelevante.

— Para casa, Harry. Por favor.

— Pois não, senhorita — foi a resposta do motorista.

A Mercedes deslizou sem esforço para fora do estacionamento e pelas ruas escuras como uma serpente a livrar-se da pele morta. Agora totalmente relaxada, Michelle sentiu que sua tensão baixava à medida que seus pensamentos sobre a reunião transformavam-se em lembranças. Deixou o olhar recair sobre os vidros escurecidos, depois através deles, para as ruas de néon da noite nova-yorkina. Tantas pessoas, tantos pensamentos.

O carro deu um tranco violento com a freada repentina e Michelle foi arremessada contra as costas do banco do motorista. O grito agudo da derrapada ainda retinia nos ouvidos de Michelle quando ela tentou voltar a seu assento com o máximo de dignidade possível.

— Mil perdões, Srta. de Marco... Eu... hã...

— O que foi, Harry?

Havia raiva e irritação de sobra em cada sílaba.

— Tem um homem no meio da rua. Tive de frear para não atropelá-lo.

Michelle voltou a olhar para fora e viu carros passando normalmente dos dois lados.

— Pelo amor de Deus, Harry. — ela disse rispidamente. — É só contorná-lo.

— Senhorita, ele está...

Um estrondo ecoou quando o pára-brisa se desfez em centenas de pedaços. Harry gritou, pois não cobrira o rosto a tempo. Michelle já sentia no ar o cheiro do sangue que escorria dos ferimentos faciais sob as mãos em concha do chofer. Ela viu o vulto corpulento de um homem obeso saltar do capô do carro com um pé-de-cabra nas mãos.

— Siga, Harry! Agora!

O motorista tremia ao retirar os cacos de vidro da face e nada mais ouvia a não ser a própria respiração amedrontada. Outro vidro foi estilhaçado, dessa vez ao lado da cabeça de Harry, que, tomado pelo pânico, gritou e pisou fundo no acelerador. Com um tranco, o carro soluçou e morreu. Michelle se arrastou para a outra extremidade do banco traseiro, tolhida pelo elegante vestido de baile que usava. O gordo apareceu na janela

ao lado dela, seguido logo depois por uma chuva de pequenos cacos de vidro. O homem a fitou com um sorriso caveiroso.

— Oi, piranha.

O sangue de Michelle fervilhou de raiva. Ela poderia matar aquele homem patético em questão de segundos e sentiu seu coração morto se agitar com a lembrança de sangue fresco. Seus músculos se aqueceram com uma energia repentina.

Duas explosões idênticas de vidro ressoaram quando o vidro de trás e o lateral também se espatifaram com o impacto dos pés-de-cabra. Michelle protegeu o rosto contra os estilhaços, depois ergueu os olhos e viu outros rostos olhando de soslaio para ela. Os recém-chegados carregavam pistolas e apontavam-nas diretamente para sua cabeça. O primeiro homem sorriu maliciosamente ao erguer a própria arma de fogo.

— Esta é pela minha irmã, sua vaca chupadora de sangue.

— Esta é pelos meus pais.

— Esta é pelos meus amigos.

— Esta é pela minha esposa.

A necessidade de união

Tudo se resume ao mais simples e direto senso comum: a união faz a força. O caçador que anda em grupo tem uma chance significativamente maior de abater presas mais poderosas. Caçar o sobrenatural sem dúvida é uma das ocupações (ou vocações) mais perigosas que alguém pode ter. Vale a pena ter outras pessoas por perto, de preferência aquelas que compreendem contra o que estão lutando e que têm o mesmo desejo de passar as criaturas sobrenaturais a fio de espada.

No entanto, esta é a parte complicada para a maioria dos pretensos caçadores. Depois de sobreviver o suficiente para entender um pouco mais sobre as coisas que assombram a noite, pouquíssimas pessoas obtêm êxito na carreira solo. A menos que o caçador novato estude muito bem o alvo e tenha a sorte de encontrar presas fracas, as chances não são nada boas para nosso solitário Van Helsing.

Violência

Matar entidades sobrenaturais é um trabalho perigoso e, em algum momento, a maioria dos caçadores de bruxas e matadores de vampiros vai partir para a selvageria com a presa de sua escolha. Ter vários amigos igualmente armados com tacos de beisebol e pés-de-cabra (ou armas de fogo) pode fazer muita diferença.

Até mesmo quatro ou cinco homens e mulheres normais provavelmente morreriam se lutassem contra um mago ou lobisomem bem preparado, mas certos fatores devem ser levados em consideração no combate. Primeiro, o dano físico real que cinco pessoas conseguem infligir com utensílios domésticos e corriqueiros talvez não intimide uma criatura capaz de reconstruir instantaneamente o próprio corpo com um pouco de concentração, mas fato é que o revide, quando este se dá em locais públicos, pode chamar bastante a atenção. A última coisa que qualquer criatura sobrenatural deseja é ter seu retrato estampado em todos os jornais ou ser perseguida por jornalistas por ter ignorado uma facada diante de uma rua cheia de testemunhas.

Além disso, é preciso considerar o valor intimidativo e a inteligência tática por trás de um ataque coletivo. Um



mago menos confiante talvez decida fugir da cena em vez de usar seus poderes, ao passo que um lobisomem perspicaz saberia que cinco cadáveres retalhados por garras e abandonados num beco revelariam coisas demais às autoridades locais. Faz todo o sentindo fugir quando se é confrontado por um grupo de pessoas. Pode parecer prejudicial ao verdadeiro objetivo dos caçadores (matar o mago, por exemplo), mas, e se já tiverem preparado uma armadilha no caso de a presa de fato tentar escapar? O mago corre em direção a seu carro e, ao girar a chave na ignição, detona os explosivos caseiros instalados no motor.

Os caçadores bem-sucedidos são inteligentes e pragmáticos. Sabem muito bem que serão vencidos em combate pela maioria de seus oponentes e planejam as coisas caso a caso.

Compreensão

Os amigos de verdade aparecem nas ocasiões difíceis. A presença de uma outra pessoa solidária e compreensiva, quando não com as mesmas experiências incríveis, é inestimável. Muitos caçadores logo perderiam a noção de realidade se não fossem orientados, auxiliados e consolados por outras pessoas sobrecarregadas com o mesmo horrendo fardo da verdade.

Alguns daqueles que se tornam caçadores descobrem que sua capacidade de se relacionar com as pessoas "normais" diminui à medida que coletam mais informações a respeito do sobrenatural. É difícil manter qualquer tipo de relacionamento sem a comunhão de experiências e outras coisas, e os caçadores definitivamente não têm isso em suas relações com parentes e amigos. Faz sentido que eles desenvolvam laços de intimidade com qualquer um que saiba o que eles sabem e tenha visto os horrores que eles viram.

Para o jogador: laços entre caçadores

Os laços de intimidade entre os caçadores de um grupo são quase essenciais para a manutenção da sanidade, mas não é nada bom para a caça e, conseqüentemente, tampouco para os personagens dos jogadores. Tomemos como exemplo um grupo de pessoas em grande parte estimuladas a recorrer à violência por causa das injustiças cometidas contra elas e contra seus entes queridos por forças sobrenaturais. São imprevisíveis, instáveis e obcecadas pelo desejo de matar os personagens dos jogadores ou os aliados destes.

Agora, digamos que vocês encontrem um grupo dessas pessoas desesperadas e, como elas vêm tornando as vidas de seus personagens um verdadeiro inferno, vocês tomem medidas extremas contra elas. Eis uma bela deixa para uma liberação prodigiosa de fúria sobrenatural. Problema resolvido, certo?

Como vocês acham que esses homens e mulheres vão se sentir agora que a raça dos personagens (se não os próprios) não só matou as pessoas que eles amavam como também aquela ou todas aquelas que de fato conheciam e compreendiam a terrível situação na qual se encontram?

Se fizerem tudo direitinho, vocês terão empregado muito bem a guerra psicológica. Se meterem os pés pelas mãos, vocês só darão a uma metralhadora giratória mais um motivo para atirar em vocês.

Experiência comum

Quem tem informação tem poder. A pessoa que opta por confrontar forças que não deveriam existir deseja toda e qualquer informação nova que possa lhe conferir uma vantagem.

O próprio fato de que o mundo sobrenatural se esconde com tamanha eficiência já implica a dificuldade de encontrar conhecimento consistente e factual sobre qualquer coisa, que dirá como matar especificamente as criaturas que o habitam. O que pode ser facilmente encontrado na internet e em bibliotecas é quase sempre o tipo de informação que tem mais a ver com mitos e lendas do que com bruxos e vampiros que vagam pelas ruas. Todo caçador que leva as lendas ao pé da letra acaba morto. O caçador que vai à biblioteca da cidade em busca de informações sobre "vampiros" não vai encontrar um monte de dicas, truques e conselhos na linha: "luz do sol, estacas, alho, manda ver." Mesmo depois de uma pesquisa superficial, o caçador perceberá que *toda* cultura tem uma lenda sobre vampiros e vários métodos de lidar com essas criaturas.

Conseqüentemente, os caçadores mais bem-sucedidos aprendem quais métodos são mais eficientes testando-os em primeira mão. Experimentar táticas diferentes na prática é o que permite à maioria dos caçadores distinguir fato e ficção, pois todos começam a trabalhar com uma combinação de lendas medievais, desespero e sorte acidental.

Quando vários caçadores se reúnem, a busca por respostas definitivas muitas vezes é limitada exclusivamente pelo grau de experiência dos membros do grupo. A oportunidade de colaborar, comparar anotações e compartilhar testemunhos confiáveis sobre as coisas que viram é inestimável para uma "carreira" bem-sucedida neste que é o mais perigoso dos estilos de vida.

Dinheiro

Alguns caçadores têm acesso a mais dinheiro do que outros, e um dos maiores incentivos à cooperação é a reunião de recursos financeiros. Comprar armas e munição, subornar policiais e criminosos para obter informações e qualquer um dos milhares de outras coisas nas quais os caçadores precisam investir dinheiro somam, no fim de tudo, uma conta bem grande.

Um único caçador com seu empreguinho das nove às cinco não conseguirá investir muito dinheiro em seus problemas, ainda mais tendo, muito provavelmente, de lidar com uma hipoteca, filhos e as contas para pagar. A vida real não permite muitas liberdades financeiras à maioria das pessoas, mas com quatro ou cinco indivíduos juntando suas



economias, as chances de acumular uma pilha significativa de dinheiro aumentam consideravelmente.

Contatos

Uma pessoa por si só provavelmente terá pelo menos um amigo, colega, conhecido ou até mesmo um "amigo de um amigo" capaz de ajudar de alguma maneira na caça aos monstros, seja no âmbito da política local, da especulação imobiliária, serviços de emergência, educação, imprensa, polícia, construção civil etc. Praticamente todos os empregos têm outros usos que não a recompensa imediatamente óbvia do contracheque; e quando vários caçadores se juntam, a probabilidade de o grupo ter diversos contatos úteis transforma-se em certeza.

Covardia

Só mais uma coisa sobre as alianças entre caçadores: alguns deles andam por aí com seus novos "colegas" não só porque estão assustados demais para agirem sozinhos mas também porque ter várias outras pessoas por perto reduz as chances de uma criatura querer ferir especificamente um deles. O covarde faz jus à velha piada: "Não preciso ser mais rápido que o urso, só tenho de ser mais rápido que você." As vidas de seus colegas caçadores nada significam, desde que ele consiga sobreviver.

Existem covardes em todas as profissões e, mesmo entre os caçadores obstinados e dedicados, algumas ervas daninhas brotam das rachaduras nas rochas. Obviamente, nem todo grupo abriga essa raça de canalhas, mas é algo que acontece com freqüência suficiente para os caçadores ficarem ressabiados quando em companhia de outros durante algum tempo depois de se conhecerem. É uma fraqueza que pode ser facilmente explorada por uma criatura sobrenatural ardilosa disposta a explorar as dúvidas que alguns caçadores têm em relação à bravura de seus camaradas.

Jason: Não, não. Acredito em você. A essa altura do campeonato, depois de tudo o que dissemos, seria idiotice achar que você está mentindo.

LizaS: q bom, por q fiquei preocupada por um mometo.

Jason: Tudo bem.

Jason: Relaxa.

Jason: Então, quando vamos nos encontrar?

LizaS: Naum posso hj nem amanha. No fds tudo bem?

EddieCreswell: Por mim tudo bem.

Jason: Por mim também.

LizaS: sabe o lugar q encontrei o chupa-sangue mes passado? Falei pra vcs, taum lembrados?

EddieCreswell: É, eu conheço o bar.

Jason: Acho que sei. Vou perguntar pro taxista.

LizaS: 8 e meia lah, blz?

Jason: Vou mandar minha foto por email pra vocês saberem quem procurar!

EddieCreswell: Não confio tanto assim na correspondência eletrônica, mas vou achar vocês, não se preocupem.

Jason: E você, Liza? Como vamos saber que é você?

LizaS: Ainda tou de cadeira de rodas por causa da ultima vez que fui lah.

Encontros e apresentações

A maioria das pessoas que constituem esta raça de modernos matadores de monstros tem o sensato desejo de estabelecer contato com qualquer um que conheça as verdades sobrenaturais do mundo.

Até mesmo a possibilidade de fazer aliança e amizade com outros caçadores é algo marcado por dificuldades, desconfiança e uma certa apreensão salutar. Primeiro, a maioria dos caçadores não costuma fazer propaganda na mídia local, como jornais, classificados românticos ou centrais de "teleamizade". O fator onipresente que o caçador precisa considerar é que alguns de seus inimigos parecem ter olhos por toda parte. Alardear por aí que você precisa de aliados é uma tática arriscada mas necessária para a cooperação na caçada.

A solução é a propaganda discreta. Um anúncio bem redigido nos classificados românticos ou em certos fóruns da internet pode funcionar muito bem. Qualquer comunidade *online* com altos índices de visitação é o lugar ideal para deixar algumas dicas. Mais uma vez, o problema está na quantidade de informações a ser revelada de modo que as pessoas comuns não imaginem automaticamente o pior e as entidades sobrenaturais não tentem botar o caçador fora de ação antes que ele acabe encontrando uma turma de amigos com o mesmo modo de pensar.

É claro que diversos *websites* razoavelmente despretensiosos atendem a esse público extremamente seleto. Os caçadores confrontam mortos-vivos, magos ou lobisomens e tentam de todas as maneiras contatar outros com as mesmas experiências. Alguns desses *sites* são dedicados à técnicas e táticas para caçar o sobrenatural em escala local e reprimi-lo de uma vez por todas, ao passo que outros se concentram mais nos sentimentos pessoais do indivíduo em relação às "Criaturas Que Não Deveriam Existir". Não existem normas universais para esses *websites* ou comunidades *online*, pois as pessoas responsáveis por eles são muito diversas em termos de personalidade, experiência e, até certo ponto, conhecimentos de informática.

Não importa como esses caçadores localizam uns aos outros, nenhum sistema sequer chega perto dos cem por cento de eficiência. É uma luta para a maioria dos novos caçadores de monstros distinguir entre os dados e a história de uma pessoa que acredita firmemente no sobrenatural (e gerencia um *website* dedicado ao tema) e uma outra pessoa que, de maneira genuína e inequívoca, teve contato com um vampiro. As duas falam de influências do outro mundo e acontecimentos misteriosos, mas só uma delas é genuína da maneira que o caçador espera que seja.

Também digna de consideração é a dificuldade imposta pelo fato de o mundo sobrenatural ser vasto, complicado e intrinsecamente enigmático, para dizer o mínimo. Já é improvavél um mago recluso saber que os vampiros são reais, que dirá ter encontrado um deles. Portanto, quais são as chances de um caçador que descobriu a existência dos magos também saber algo a respeito dos verdadeiros vampiros e lobisomens? Eles (ao contrário de você) não compram livros de regras encadernados em capa dura que detalham as diversas espécies de monstros que andam por aí. Do mesmo jeito, muitas alianças deixam de se formar porque os caçadores não acreditam uns nos outros ou não entendem certas referências, pois estas não se encaixam em seus pontos de vista pessoais a respeito do sobrenatural: "Vi um vampiro beber o sangue de alguém. O quê? Lobisomens? Não, isso é bobagem. Mas aposto que alguns vampiros conseguem se transformar em lobos." (Se você não acredita que as pessoas podem ser tão bitoladas ou arrogantes, passe uma hora lendo as mensagens de qualquer fórum não moderado da internet.)

O outro lado da moeda é que depois de descobrir que a Família se esconde nas trevas, talvez seja mais fácil aceitar a existência de lobisomens. Tudo depende do caçador em questão.

Contato online

Contatar alguém protegido pela tela de um computador tem muitas vantagens. É fácil preservar o anonimato caso haja dúvidas quanto à segurança pessoal e é ligeiramente mais difícil rastrear alguém por meio do endereço IP do que pelo número registrado do telefone, por exemplo. No entanto, contatar outras pessoas pela internet é semelhante ao ilusionismo, pois oferece apenas uma *falsa* segurança. Se souber de fato como usar um computador, a pessoa não demorará muito para localizar o indivíduo com quem está "teclando".

A prática de estabelecer contatos pela internet é popular entre os caçadores novatos simplesmente por causa do alcance proporcionado pela conexão via *modem*. Uma mensagem de fórum ou *link* bem posicionado passa diante dos olhos de muito mais pessoas do que, por exemplo, a maioria dos anúncios de jornal. Entretanto, o nível de espionagem sobrenatural envolvido na tentativa de rastrear esses supostos caçadores de monstros compensa a possibilidade de formar alianças entre eles.

Sabe-se de vampiros ardilosos que caçam as pessoas que participam de certas listas e *sites*, usando as páginas da *web* como uma espécie bastante conveniente de "cardápio", o que permite aos mortos-vivos localizar, monitorar ou simplesmente matar as próprias pessoas que estão tentando fazer o mesmo com eles. Na prática, isso dá a eles uma vantagem sobre seus pretensos caçadores, pois permite que eles virem a mesa para a surpresa geralmente fatal dos matadores de vampiros em questão.

Os magos e os lobisomens às vezes podem ser acusados dessa mesma espionagem: usam os mesmos métodos que os caçadores para localizar uns aos outros. São inúmeras as histórias de caçadores novatos descuidados que marcaram um encontro com um contato e viram-se emboscados por um vampiro ou mago tentando desentocá-los.

Cüidando dos negócios...

James gritou de raiva, resistindo à tentação de mudar de forma, de se entregar à fúria e fazer a casa em pedaços. O grito saiu de sua garganta humana, patético e agudo se comparado ao uivo que ele teria emitido numa outra forma. Mas ele nunca se transformava em seu antigo lar. O lugar ainda pertencia a sua família.

Seus pais humanos, que ostentavam a palidez acinzentada dos cadáveres frescos, pendiam do teto. Tinham fios elétricos enrolados nos pescoços machucados, e seus olhos, inchados e esbugalhados, fitavam o vazio. As expressões idênticas de boquiaberto horror deixavam bem claro que os dois haviam morrido por asfixia e não pela fratura dos pescoços. O lobisomem se esforçou para não imaginar a mãe e o pai esperneando no ar e tentando gritar com os pulmões vazios.

A fúria inundou-lhe a mente com uma intensidade cauterizante e percorreu-lhe o corpo como se houvesse ácido em suas veias. Quando se virou para sair correndo do aposento, ele viu o bilhete fincado na porta.

Piscou os olhos para refrear as lágrimas, de volta a sua forma humana, e segurou o pequeno bilhete com as pontas trêmulas dos dedos. Mesmo antes de ler as palavras, ele virou a nota. A mensagem, numa caligrafia caprichada e precisa, havia sido escrita no verso de uma pequena fotografia de seus pais em férias.

Mais uma vez, a onda de fúria ameaçou tomar-lhe a mente, mas James fixou o olhar na caligrafia delicada até sua visão clarear.

"Bem-vindo ao lar, James. Além da redecoração, também levamos as jóias de sua mãe. Não encontramos muitas coisas de prata — o que não é nenhuma surpresa —, mas temos boas notícias: o pouco que encontramos já dá para fazer pelo menos uma bala. Voltaremos a nos ver logo, logo, Jim. Veja o lado bom da coisa... Quando pegarmos você, você vai poder reencontrar seus pais no Inferno."



Com ou sem deslealdade

Superadas as diversas dificuldades da união, o próximo passo para o grupo de caçadores iniciantes é começar a trabalhar. Se o grupo conseguir chegar tão longe — ou seja, se os membros enxergarem a si mesmos como um grupo de verdade —, então este será o ponto sem volta. Daqui em diante, eles serão uma ameaça digna de nota para as entidades sobrenaturais da área.

Nem todos os caçadores saem pelas ruas armados com pistolas e facas de cozinha para livrar a cidade do sobrenatural. Aqueles que tentam essa tática mais de uma vez acabam encarcerados ou mortos. A dura realidade é que, se é para os seres humanos normais se oporem a criaturas tão poderosas como bruxos e lobisomens, então eles precisarão agir indiretamente sempre que possível. Se a coisa chegar a uma luta franca — e é o que geralmente acontece com a maioria dos caçadores descuidados —, o ser humano normal vai levar a pior nove entre dez vezes. Não estamos falando de uma cicatriz maneira nem de uma boa história sobre vampiros. Estamos falando de morte certa.

Existem outros métodos para caçar e ferir os monstros que rondam as cidades. Esses métodos oferecem oportunidades para o caçador experiente evitar todo contato com sua presa até estar preparado para disparar a última armadilha, ou então maneiras de tornar os adversários imprudentes, descuidados e suscetíveis a cometer erros. Talvez o melhor de tudo seja que os caçadores espertos descobrem outros jeitos de prejudicar indiretamente seus alvos.

Os caçadores inteligentes, e cruéis, adotam essas táticas, e alguns se tornam assustadoramente eficientes no uso das mesmas contra suas presas. Naturalmente, o método de caça e a tática empregada na perseguição da presa dependem do grau de dedicação que o caçador (ou grupo de caçadores) em questão está disposto a demonstrar. Pode ser que um grupo não veja razão em seguir a vítima de um vampiro depois que ela foi mordida e prefira se concentrar no próprio chupa-sangue, mas um grupo diferente poderia querer matar todas as antigas fontes de um vampiro para minimizar o risco de "transmissão da infecção vampírica".

Contato mínimo

É sempre uma boa política para os caçadores manter o mínimo de contato com seus alvos. Isso significa que um grupo de caçadores, depois de identificar um monstro ou um ser humano afetado pelo sobrenatural, passa a se dedicar à pesquisa: à reunião de informações sobre os hábitos da presa, os lugares que ela freqüenta, onde mora, seus amigos, conhecidos e parentes.

A internet é um prodígio moderno no que se refere à aquisição desse tipo de informação, pois mesmo um quase analfabeto digital provavelmente é capaz de fazer uma pesquisa pelo Google de vez em quando, o que confere surpreendente acesso a plantas-baixas, mapas e informações sobre os habitantes da cidade. Para aqueles mais acostumados a pesquisar páginas da *web* e diretórios *online*, uma quantidade impressionante de informações pessoais pode ser descoberta: endereço atual, parentes vivos, todos os endereços anteriores, dados bancários, contas de correio eletrônico, senhas *online*, números de telefone, registros de emprego e assim por diante.

Até mesmo uma criatura como um vampiro ou mago, que muito provavelmente guardará alguns segredos ao esconder qualquer informação pessoal atualizada, pode ter sua vida anterior ao acontecimento sobrenatural facilmente devassada se não tiver agido meticulosamente ao "desaparecer" do mundo dos mortais. Depois de acessada, essa informação poderá ser usada contra a criatura, sendo o único limite a imaginação do caçador.

Amigos da pesada

Uma outra coisa a se considerar é que os caçadores são pessoas comuns e normais com círculos de amigos comuns e normais, e as pessoas comuns têm alguns empregos interessantes. Não é nada absurdo um caçador conhecer pessoas que podem se transformar em contatos extremamente úteis, sejam confiáveis (um amigo íntimo) ou não (um irmão odiado). Um contato como esse na polícia ou no corpo de bombeiros da cidade poderia fazer maravilhas pelos planos do caçador: os caminhões de combate a incêndios levam alguns minutos a mais para chegar ao refúgio em chamas de um vampiro; ou um lobisomem vê a si mesmo e aos colegas de alcatéia sob vigilância durante dias e noites a fio, com base na mera suspeita de que seriam usuários de drogas. Para os magos, é um incômodo enorme não poder celebrar seus rituais com medo de que estejam sendo vigiados sob a acusação de terrorismo.

Professores e assistentes sociais muitas vezes são fontes maravilhosas de informação no que diz respeito à comunidade local, pois têm laços de amizade com muitas pessoas diferentes. Eles geralmente percebem qualquer coisa mesmo que remotamente fora do normal nas vidas de seus protegidos e obviamente investigariam até o fim o menor desentendimento ou comportamento incomum. Na verdade, são obrigados por lei a fazer isso. Enfermeiras, socorristas e médicos proporcionam cuidados médicos e informações valiosas. Os taxistas também poderiam servir como propagadores de boatos e ótimos motoristas durante fugas; avistar um táxi específico no tráfego do centro da cidade em plena luz do dia é, na melhor das hipóteses, improvável. Um bom advogado pode até ser capaz de livrar um caçador da cadeia. O que talvez seja muito mais útil, e sem exageros, é o fato de ele conhecer jornalistas bem-relacionados na imprensa local. Os jornalistas têm acesso a peritos de muitas áreas diferentes, a incidentes importantes que talvez nem sejam publicados, além de poderem pressionar as autoridades da cidade para concretizar o pior pesadelo de um monstro: a atenção do público.

Nunca menospreze as possibilidades oferecidas pelo trabalho do próprio caçador ou os empregos dos amigos e parentes dele. Afinal de contas, os amigos podem ajudar um caçador sem saber exatamente o que ele anda fazendo. Por exemplo, Helen está tentando matar monstros, mas pode ser que o primo dela, que é jornalista, venha a oferecer alguma ajuda se achar que ela está tentando localizar "um antigo namorado".

Para o Narrador: profissões

Nem todo caçador é um socorrista treinado ou proprietário de loja de armas, alguém de grande utilidade para seus amigos o tempo todo. A maioria tem profissões bastante corriqueiras e práticas.

Qualquer carreira ou área de atuação tem suas possibilidades. Uma boa idéia ao criar caçadores

realistas é listar os empregos de talvez dez ou vinte pessoas que você mesmo conhece, sejam parentes, namorados, amigos ou até mesmo amigos de amigos. Completada a lista, tome nota das possibilidades que cada uma dessas carreiras poderia oferecer a alguém que se dedica a caçar monstros.

Inúmeras estratégias

Não há dois grupos de caçadores de monstros que operem precisamente da mesma maneira. As semelhanças existem, os paralelos ficam evidentes entre aquelas pessoas que caçam o mesmo tipo de presa, mas é senso comum para um grupo que deseja se vingar de um feiticeiro ensandecido atacar o alvo de maneira diferente de um grupo armado com espingardas para elefantes e que persegue lobisomens em cima de picapes.

Exterminio

Um método sinistro (e, francamente, paranóico) de se ocupar deste ofício desagradável é localizar e "remover" qualquer um que tenha até mesmo contato remoto com a entidade sobrenatural visada pelo grupo.

Os caçadores que adotam essa postura em sua tentativa de resistir ao sobrenatural partem para o ataque despreparados e com considerável excesso de confiança. Afinal, pense só nos pontos negativos de um plano desses em comparação às vantagens propriamente ditas.

Depois de se matar a família de um mago ou lobisomem, a satisfação e a segurança dos aliados e companheiros do alvo são relegadas ao segundo plano. Essas pessoas, apesar de não terem poderes sobrenaturais, estavam provavelmente ajudando o "mal" oculto nas sombras com sua simples presença, quer soubessem disso ou não. Pode ser que um caçador desinformado (leia-se: a maioria deles) esteja completamente convencido de que as vítimas de um vampiro, depois de mordidas, podem elas mesmas se tornar monstros passado algum tempo. E se a pessoa mordida agora estiver secretamente sob a influência do vampiro que se alimentou dela, controlada por um vínculo entre o predador sobrenatural e a presa humana?

Acabar com o sofrimento da vítima antes que ela sequer perceba sua "maldição" é uma bênção disfarçada, certo? Esse é o clássico dilema filosófico de cometer uma pequena maldade para evitar um mal maior.

A principal vantagem dessa estratégia do tipo "tudo ou nada" é o fato de que, tão logo alguém que tenha qualquer contato real com o sobrenatural esteja morto, os "vilões" ficarão sem aliados humanos e, portanto, vulneráveis. Isso gera considerações emocionais a serem levadas em conta; um coração morto talvez não sinta amor de verdade, mas Drácula sem dúvida desejava Mina Harker com um fervor muito real e até mesmo sinistro. Do mesmo modo, depois de terem matado a namorada ou os pais humanos de um vampiro local, o caçador e seus amigos terão a vantagem de perseguir uma criatura que provavelmente se encontra numa verdadeira confusão emocional e mental. Isso pode facilmente induzir ao erro, algo a que o vampiro talvez não sobreviva para se arrepender.

Essa estratégia exige muito empenho. Xeretar as vidas de várias pessoas, sem mencionar a dificuldade que é não ser apanhado em flagrante, exige a cooperação de mais de um caçador. Deslindar particularidades da família, dos amigos e dos contatos de um mago ou vampiro é uma façanha quase inconcebível, pois certos fatores, como a proteção sobrenatural e os agentes da lei, podem se opor a essa coleta de informações pessoais. É imprudente presumir que qualquer criatura com esse poder deixaria seus entes queridos ou aliados completamente desprotegidos.

Fora a dificuldade de conseguir esse grau de informação, o caçador precisa levar em conta os fatores morais envolvidos. Não importa quanto alguém deteste a idéia de que os lobisomens são reais, nem quanto deseje se vingar de um vampiro pelo assassinato da esposa, resta o fato de que a vingança raramente é gloriosa quando executada a sangue-frio. Essa estratégia sem dúvida é nociva para a presa sobrenatural, mas a que preço? Torturar outra pessoa, ou talvez uma família inteira, em busca de informações que talvez ela nem mesmo possua é um problema sério para qualquer um, principalmente quando o resultado inevitável da tortura é a morte dos prisioneiros indefesos. Nunca é demais lembrar o peso que o assassínio deixará na consciência. A culpa já levou homens e mulheres resolutos à loucura no transcorrer da História, quer suas ações tenham sido ou não justificadas. Não é uma senda que qualquer um seja capaz de trilhar levianamente e muito menos de continuar inalterado depois de tudo.

Os fatores legais são um outro dilema a se considerar. Matar seis moças porque um vampiro as mordeu não faz de ninguém um herói misterioso que se esconde da polícia como um anjo vingador nas sombras. Isso faz dele um assassino seqüencial. A população, a imprensa e a polícia locais não vêem nele um super-herói, e sim Fred West, Ted Bundy ou Jack, o Estripador.

Os agentes da lei se espalham pelas ruas com a intenção de dar um fim à série de assassinatos, não importando o grau de corrupção dos policias do Mundo das Trevas. A destruição de uma danceteria metal-gótica num incêndio porque esta seria um antro de mortos-vivos implica que o caçador que botou fogo no lugar é agora um incendiário procurado e responsável por muitas mortes. Pessoas assim podem ser presas por uma diligente agência da lei, principalmente quando há uma trilha de informações que tem início com mudanças súbitas e recentes na vida do caçador, como o fato de ele ter desmanchado relacionamentos, adquirido armas e demonstrado um curioso interesse por particularidades pessoais e endereços de vários habitantes da cidade.

Para o jogador: matadores de famílias

Esses caçadores são muito desagradáveis e, dependendo das amizades e relações de seu personagem, eles talvez sejam o pior tipo que existe por aí. É bem provável que o personagem só venha a cruzar o caminho de um deles *depois* de o mal já ter sido feito, geralmente após a morte dos pais, irmãos ou

talvez da namorada do personagem, ou quem sabe com o assassinato metódico de todo ser humano normal com o qual ele tem (ou teve) contato.

De um jeito ou de outro, resta a seu personagem uma trilha de corpos todos ligados a ele de alguma maneira; e se estiver tentando se esconder do mundo em geral ou evitando atrair a atenção, ele terá de caminhar com muito cuidado.

O que um personagem pode fazer quanto a esse tipo de atenção indesejada? O mais óbvio talvez seja fazer o possível para proteger aqueles com os quais mantém relações: amigos, familiares e assim por diante. Se as vidas dessas pessoas nada significarem para ele, então um desses caçadores (ou pior ainda, um bando deles) pode aparecer um dia desses para testar a força das convicções do personagem.

Uma outra estratégia ao lidar com esses caçadores é ligeiramente mais insensível e talvez igualmente óbvia: o personagem é obrigado a garantir que as pessoas que convivem com ele nada saibam sobre sua relação com o sobrenatural. Isso nem sempre será possível e os caçadores sabem disso. Na verdade, ao vasculhar a internet em busca do endereço dos pais do personagem, ao fotografarem a irmã dele no trabalho, ao aguardarem no porão da namorada dele com tacos de beisebol e facas nas mãos, *eles estarão contando com isso.*

Esses caçadores são caracterizados por duas coisas. A primeira é que eles são raros. Não é uma estrada que muitas pessoas desejariam trilhar, e muito menos por vontade própria. Na verdade, até mesmo aqueles que de fato a seguem acabam sendo apanhados cedo ou tarde. A segunda é que, apesar de muitas vezes obterem êxito — de maneira selvagem e destrutiva —, é só por pouco tempo. A lei (ou as forças sobrenaturais sequiosas de vingança) geralmente não demora a localizar o(s) psicopata(s) responsável(is) por toda a confusão. A justiça provavelmente será rápida e relativamente agradável perto do sofrimento que será infligido por um vampiro ou mago furioso.

Alguém disposto a perseguir e destruir com tamanho fervor qualquer sinal do sobrenatural é definitivamente a exceção, e não a regra. É isso o que os psicopatas são, não importa a "causa gloriosa" na qual porventura acreditem.

Revelações

Um método semelhante de gerar o caos e a confusão entre os colegas e as relações mortais da antiga "vida humana" de uma criatura sobrenatural é muito menos prejudicial à psique. Eticamente, pode-se argumentar que este método é diametralmente oposto ao anterior, pois, apesar de envolver uma dedicação idêntica à coleta de informações e à caça aos contatos das criaturas, é uma tática que não os prejudica diretamente.

Depois de localizar os pais do mago ou a desavisada namorada do vampiro, os caçadores entram em ação. Eles encontram a pessoa normal que tem alguma ligação com o sobrenatural, mas com um tipo de arma diferente do que seria de esperar: informações.

Imagine as dificuldades de um lobisomem que deu um jeito para que a família acreditasse que ele morreu ou desapareceu anos atrás. É uma solução perfeitamente viável para o problema de sua nova vida, pois significa que ninguém vai procurá-lo depois de um certo tempo, e eles não descobrirão sua relação com o sobrenatural nem seus poderes anormais. Agora imagine que alguém procura a família mortal desse lobisomem com provas claras de que o filho não só está vivo e anda evitando os próprios pais como também parece agir como um terrorista nômade e ensandecido. Eles têm fotografias, gravações em vídeo, talvez até imagens de um circuito interno de TV ou de outro sistema de segurança qualquer. Seja o que for, pode ser o bastante para reacender a vontade da família de encontrar o filho perdido. Eles provavelmente não vão acreditar em nada de sobrenatural, mas resta o fato de que o cara na fotografia sem dúvida se parece bastante com o filho desaparecido.

Esses caçadores também podem levar suas informações e provas aos legítimos agentes da lei, esperando que eles façam algo a respeito. E, de fato, é provável que a polícia dê ao menos uma olhada no caso, se a situação for suficientemente suspeita.

"Seu filho é um lobisomem!"

Naturalmente, alguns caçadores entram em contato com seres humanos que sabem muito bem o que seu aliado sobrenatural é e faz, além de estarem perfeitamente cientes de muitas sutilezas a respeito da vida sobrenatural do mesmo.

Essas situações em que as pessoas "estão a par" podem terminar de várias maneiras. Alguns dos aliados ou servos mortais de um vampiro talvez não se mostrem tão leais quando a coisa ficar preta e suas próprias vidas estiverem em jogo, ao passo que outros lutariam com os caçadores até a morte antes de sequer sonhar trair a merecida confiança de seu mestre ou grande amor. A família de um mago pode ver seu parente sobrenatural como "ligeiramente esotérico" ou alguém que tem passatempos estranhos, e não um feiticeiro. Mesmo que eles saibam que o parente é capaz de fazer mágica, esse talento não desperta o mesmo horror de se ter um irmão ou consorte morto-vivo. A família de um mago pode se mostrar inflexível ao negar informações sobre sua relação "inocente".

Um incidente como esse pode implicar que os caçadores acabarão reunindo uma grande quantidade de informações sobre o alvo desejado, ou então se verão enredados na teia de influências do alvo. Se deixarem o aliado viver, a criatura sobrenatural saberá que está sendo caçada e também por quem. Se matarem o servo leal, o parente ou o amigo, então, mais uma vez, o mago ou o vampiro provavelmente presumirá que algo estranho anda acontecendo, a menos que o assassinato tenha sido

planejado cuidadosamente. Mesmo nesse caso, quando se possui poderes sobrenaturais, existem coisas bem piores para se fazer com o tempo livre do que caçar e matar a pessoa ou as pessoas que mataram sua namorada, principalmente quando fizeram isso aparentemente sem motivo.

Empregos vantajosos

Algumas pessoas têm empregos que se prestam muito bem a descobrir o sobrenatural ou a ajudar de fato a combater sua presença. Talvez de maneira mais óbvia, as pessoas envolvidas com as profissões relacionadas à saúde — médicos, enfermeiros, socorristas e até mesmo serventes e zeladores de hospitais, por exemplo — têm esse potencial. Os assistentes sociais e os psiquiatras também são bons exemplos desse tipo de caçador investigativo.

Aqueles com treinamento amplo provavelmente detectarão anormalidades em seus pacientes ou protegidos e podem se deparar com pacientes cujo comportamento foi alterado por influências sobrenaturais, ou até mesmo feridos por presas e garras, por exemplo. Se alguém com treinamento médico descobrir que algo suspeito anda acontecendo com um paciente (para não dizer um amigo ou parente), então seus olhos estarão atentos a qualquer coisa relacionada à "enfermidade" ou a "alterações comportamentais". Os profissionais da saúde também têm a sua disposição um grau assustador de conhecimento médico e psicológico, que pode ser usado contra as criaturas que se escondem da humanidade, o que faz deles, dependendo de suas personalidades, um tipo possivelmente sinistro de caçador de monstros.

Os guardas de segurança e os policiais também podem se deparar com indícios do sobrenatural em seus trabalhos, pois lidam com um grande número de pessoas. Os policiais, pelo menos aqueles que não costumam aceitar propinas e subornos, também são treinados para investigar e resolver o tipo de mistério que certas criaturas sobrenaturais podem criar com sua mera presença.

Iscas e armadilhas

Uma tática clássica dos caçadores corajosos (ou estúpidos) é fazer alguém de isca. Pode ser o cara mais atraente do grupo e que freqüenta a casa noturna de propriedade de uma vampiresa que gosta de homens altos, morenos e bons de dança, ou poderia ser algo ligeiramente mais discreto, como permitir que uma criatura sobrenatural encontre "por acaso" informações que revelam a identidade ou o paradeiro de um caçador solitário.

Em todo caso, tão logo a criatura morda a isca, os outros caçadores vão tirar o arsenal do armário e partir para o resgate. Trata-se de uma tática incrivelmente perigosa; se a cavalaria demorar demais — talvez por querer observar um pouco mais e colher informações, ou simplesmente devido a uma falha no planejamento —, a isca poderá muito bem morrer primeiro. Uma variante particularmente desagradável desta tática é usar outra pessoa como isca — alguém que ignora por completo sua situação — e depois ver o que acontece ou correr para salvá-la, dependendo das intenções do caçador.

Evitar infiltrações e localizar os alvos

Os olhos de Gregory voltaram-se rapidamente para a janela pela nona ou décima vez naquela última hora. Faltava pouco para o amanhecer.

— Tudo bem, novato? 'Cê parece um pouco nervoso.

Ele foi obrigado a sorrir para tranqüilizar Marie, que devolveu o gesto. A pergunta da mulher fez Gregory se abster de olhar pela janela novamente nos minutos seguintes, mas ele não conseguia se conter quando tinha certeza de que nenhuma das outras pessoas na sala estava olhando para ele.

Por trás de sua expressão plácida, Gregory sentia era nojo das pessoas reunidas naquela hospedaria arruinada. Zeke era um mecânico de cinqüenta e poucos anos que fedia a óleo, graxa e metal de carro. Um universitário obeso chamado Mick, que tinha uma pele horrível e um cheiro ainda pior, estava sentado ao lado de Zeke e fazia um estardalhaço com um pacote de batatinhas nas mãos. Ao lado dele estava Marie, uma dona de casa de meia-idade, cabelos ralos e a testa marcada por rugas. O grande e destemido "líder" daquele grupo heterogêneo era Charles, um magricela de quarenta e poucos anos que se dizia professor universitário e não era da cidade.

Por último, o próprio Gregory, que se juntava a eles pela primeira (e muito provavelmente última) vez. Foram meses até localizar cada um daqueles idiotas, depois semanas de correspondência eletrônica e telefonemas antes de finalmente marcar a data do encontro. Apesar da paranóia inicial, havia sido quase ridiculamente fácil convencê-los de que Gregory era um deles: mais um pobre mortal a mercê dos vampiros "malvados".

Foram aqueles patifes, por mais patéticos que parecessem, que destruíram o genitor de Gregory. Haviam matado um homem que sobrevivera mais de um século, e eles o removeram deste mundo num único instante de ódio. As noites intermináveis conversando e jogando xadrez, as aulas sobre como caçar sem ferir a presa, as noites passadas discutindo filosofia e religião, história e mitologia: tudo se fora e jamais seria recuperado.

Agora aqueles mortais enfrentariam uma bem-merecida vingança.

Foi então que Marie falou:

— E você, Gregory? Não disse nada até agora. Quando foi mesmo que 'cê encontrou aquele... aquele ser? Você disse que sua vida mudou ao conhecê-lo, não foi isso? Como foi que sobreviveu ao encontro?

Gregory abriu um sorriso de tubarão ao ficar de pé.

— Eu o conheci quando estava morrendo de câncer no estômago. Ele me curou e me disse que eu viveria para sempre. E, para mim, ele não era o que foi para vocês. Para mim, ele era um homem educado e culto que amava a vida e lamentava o fato de às vezes ter matado aqueles de quem bebeu o sangue.

Estavam todos olhando tranqüilamente para ele, como se nada do que ele tivesse dito fosse incomum. Como uma mãe condescendente, Marie devolveu o sorriso de Gregory quando ele, gaguejando desajeitadamente, deu início à última frase que havia ensaiado tantas vezes.

— E... eu... estou aqui para vingá-lo.

Vindo aparentemente de lugar nenhum, um cobertor foi atirado sobre ele. Na escuridão que cheirava à manta de lã mofada, ele invectivou, enfureceu-se, chutou e golpeou a pessoa

que o surpreendera pelas costas enquanto falava. Momentos depois, ele estava de joelhos, protegendo a cabeça com os braços contra a chuva de impactos fortes. Estavam batendo nele com as cadeiras nas quais estiveram sentados.

Veio então um outro cheiro, um odor assoberbante, e ele entendeu por que haviam escolhido aquela hospedaria remota e abandonada como ponto de encontro.

Cego e em pânico, ele se debateu sob o peso dos golpes à medida que o cheiro de gasolina aumentava. O combustível foi encharcando o cobertor e ele começou a implorar e a vociferar incoerentemente. Quando o mundo se incendiou numa explosão branca e amarela de agonia e calor, ele começou a gritar.

Amigo ou inimigo

Os caçadores sabem que seus grupos e encontros podem ser infiltrados por um monstro ardiloso. A fim de combater essa ameaça constante, muitos caçadores desenvolvem uma série de táticas preventivas para conhecer outras pessoas na área e ficar a par das informações locais.

Fogo

Muitos caçadores sabem que os vampiros têm um medo exagerado do fogo. Os seres humanos, no decorrer dos milênios, se tornaram especialistas na criação do elemento indômito: até mesmo o clássico truque da molecada de usar um isqueiro e um frasco de desodorante de repente se transforma numa arma assustadora contra a Família. Os caçadores de vampiros raramente andam por aí sem um isqueiro; e se um deles um dia desconfiar que alguém talvez seja um chupador de sangue, não custa nada ir até o cara e acender um cigarro. O caçador pode brincar com o isqueiro um pouco ou oferecer ao suposto vampiro um cigarro aceso. Se o suspeito parecer realmente desconfortável, então o matador de vampiros saberá que provavelmente está na pista certa.

Prata

Os caçadores de lobisomens experientes raramente saem de casa sem usar pelo menos uma certa quantidade de jóias de prata, de maneira ostensiva ou dissimulada de acordo com a preferência pessoal de cada um. Essas jóias representam a maneira mais barata e menos óbvia de carregar prata consigo. Abordar alguém que se desconfia ser um lobisomem e enfiar um relógio de prata na cara da pessoa — perguntando se o relógio parou — dificilmente se classificaria como sutil, mas é menos evidente do que perguntar a alguém se por acaso ele não seria um lobisomem. Os caçadores não fazem idéia do quanto um lobisomem é alérgico à prata, e qualquer um que pareça definitivamente desconfortável estando muito perto desse metal será seguido e investigado (ou simplesmente morto) pela maioria dos caçadores atentos.

Naturalmente, o fato de um estranho se aproximar e esfregar um relógio de prata na sua cara é o bastante para deixar você e a maioria das pessoas desconfortáveis, sejam ou não lobisomens. A alergia à prata dos licantropos não é tão acentuada quanto alguns caçadores acreditam, e os caçadores de lobisomens experientes (os poucos que existem) não contam muito com este método de "detecção".



Noticiário local

Esta é a grande fonte de informações para as pessoas que combatem o desconhecido. Tendo tempo de sobra, pelo menos um caçador do grupo costuma recortar todas as notícias incomuns nos jornais e gravar todos os noticiários locais. Geralmente, esse tipo de coisa só traz dores de cabeça ao grupo mas, quando os caçadores comparam as duas fontes regularmente, às vezes uma boa matéria vem à tona e coloca os caçadores na pista certa. Além disso, os monstros sobrenaturais não conseguem controlar tudo: se uma história suspeita aparecer num jornal, mas não em outro, ou no noticiário do rádio e não na imprensa marrom local, então os caçadores atentos provavelmente vão encontrar a discrepância e investigar as coisas em primeira mão.

Internet

As notícias locais se espalham rapidamente pela internet: *websites* de universidades/faculdades, obituários, *sites* de notícias, comunidades eletrônicas etc. Alguns caçadores monitoram o maior número possível desses *sites* em busca de qualquer coisa que pareça extraordinária. A principal desvantagem é ter de separar as informações úteis do assombroso volume de lixo que circula pela internet. A utilização eficiente dos mecanismos de busca, como qualquer usuário experiente pode atestar, é uma habilidade que exige um pouco de prática.

Certos lugares

Depois de localizar um bar ou uma casa noturna onde já foi constatada certa atividade ou presença sobrenatural, os membros mais dedicados de um grupo de caçadores com certeza voltarão lá o maior número possível de vezes. Muitos desses lugares são freqüentados regularmente por vampiros, e isso implica que qualquer um que se envolva em incidentes incomuns nos cantos escuros noite após noite será provavelmente vítima de espionagem.

Parentes enlutados

Poucos caçadores se sentem à vontade com esta técnica traiçoeira mas eficaz. Esses caçadores examinam os obituários, as páginas *in memoriam* e os *sites* de notícias locais. Eles encontram os parentes enlutados e se fazem passar por repórteres ou até mesmo funcionários públicos. Tão logo se veja diante dos parentes enlutados, seja pessoalmente ou pelo telefone, o caçador provavelmente será detalhista e impiedoso em sua busca por qualquer coisa que tenha a menor relação com sua área de interesse. As discrepâncias do crime ou da morte serão anotadas e investigadas, e muitos caçadores fazem uma bela carreira rastreando o inimigo deste modo.

Contratar detetives particulares

Um único caçador não consegue cuidar de tudo e, portanto, uma bela maneira de reunir informações (geralmente bastante detalhadas) é contratar um profissional para bater pernas no lugar dele. Se tiver certeza de que alguém é um chupador de sangue, ele contratará um detetive particular para levantar os hábitos da criatura. Se tiver sorte e o alvo escolhido for uma criatura sobrenatural, ele provavelmente transformará o detetive num aliado tão logo este enxergue a verdade com os próprios olhos. Alguns caçadores cautelosos também contratam detetives para vigiar um possível aliado, para ver se a outra pessoa que alega ser um caçador está falando a verdade.

Subornar policiais e jornalistas

Se o caçador não está chegando a lugar algum e a polícia local não parece estar se saindo muito melhor, então é bom pensar na possibilidade de subornar alguém, geralmente em troca de uma pequena informação, como o endereço de um suspeito de homicídio ou os verdadeiros pormenores sobre a arma de um crime. Em alguns casos, os policiais podem ser subornados para "fazer um pouco melhor seu trabalho" e se empenharem um pouco mais para levar o "assassino" à justiça. O dinheiro é capaz de fazer um policial mudar de idéia, desde que seja oferecido com cuidado. Obviamente, esta tática pode ser igualmente aplicada aos jornalistas.

Este método também é uma boa maneira de fazer com que os policiais e jornalistas investigativos da cidade levantem os antecedentes de possíveis aliados que o caçador venha a conhecer. A desvantagem é que o caçador atrairá a atenção para si mesmo e talvez para um outro colega caçador. A vantagem é que ele saberá tudo o que há para saber sobre o passado, criminoso ou não, do outro caçador.

Vigília: a seção do Narrador

A seção a seguir detalha tanto as vidas e as habilidades de várias pessoas que se vêem como caçadores de vampiros e bruxas, além de vários outros tipos de exterminadores de monstros, e também traz algumas observações adicionais, específicas para o Narrador, no tocante à apresentação dos caçadores como antagonistas em suas crônicas.

Caçadores de monstros. As próprias palavras evocam imagens de homens e mulheres desesperados que lutam implacavelmente numa cruzada secreta contra entidades sinistras e inumanas. É exatamente essa a sensação que pessoas assim devem dar ao jogo. Esses caçadores não lembram nem mesmo remotamente a Talamasca de Anne Rice nem qualquer uma das facções custeadas pela igreja ao estilo de *Vampiros de John Carpenter* (apesar de você certamente poder se inspirar nas táticas empregadas por elas). Agem por iniciativa própria, impelidos unicamente por sua força de vontade.

Muitas vezes, o único fator comum a essas pessoas é que elas caçam o sobrenatural a fim de descobrir mais sobre o mesmo para que possam encontrar e matar essas criaturas. Não são indivíduos de coração mole que apresentam a outra face ou se esforçam para perdoar e esquecer. São caçadores, assassinos, oprimidos e rancorosos. Cada um deles descobriu uma parte da verdade oculta e está assustado ou zangado demais para deixar essas criaturas em paz.

Os cinco caçadores apresentados posteriormente nesta seção indicam que tipo de homem e mulher pode atormen-

tar as vidas (ou não-vidas) dos personagens de sua trupe. São aqueles que dedicam seu tempo, dinheiro e almas a colocar a presença sobrenatural fora de combate, geralmente por quaisquer meios possíveis.

Pessoas comuns contra lobisomens

Ao usar caçadores, é bom não esquecer um ponto fundamental na maneira como essas pessoas operam, principalmente em combate. São seres humanos comuns em situações perigosas e possivelmente fatais, e é improvável que abordem de maneira arrogante *qualquer* confronto com uma criatura sobrenatural. Eles pensam com cuidado, agem com rapidez e dão tudo o que têm em cada ação. Se não o fizerem, morrerão. É simples assim.

Afinal de contas, a determinação é um de seus maiores trunfos. Isso significa que, para cada um desses caçadores, *toda* briga na qual se metem é uma luta até a morte. Todo soco e pontapé, todo segundo dedicado a mirar com uma arma ou a brandir um machado, tudo isso é feito com a certeza absoluta de que, a menos que (e às vezes, *mesmo que*) dêem tudo de si, é como se já estivessem mortos. Esse desespero e essa determinação dão grandiosas cenas de combate em romances e filmes, além de enfatizar a tensão e a atmosfera das cenas do jogo se você introduzir esses elementos de maneira similar.

Tá legal. Mas como?

Digamos que você queira evocar a tensão de uma boa cena de combate vista num filme ou romance, mas não sabe exatamente como fazê-lo. Apresentamos duas maneiras de fazer isso com a inclusão de caçadores: a primeira é uma técnica narrativa e a segunda é uma regra de jogo.

Descreva, descreva e descreva. Não é necessário bancar o James Joyce só porque um dos personagens por acaso acerta um tapa com as costas da mão num assaltante, mas os verdadeiros confrontos com caçadores de monstros podem e devem ser carregados de uma energia quase cinética quando você e seus jogadores descrevem a ação. Eles se esquivam de um ataque com Armamento? Descreva a expressão de medo e desespero no rosto do caçador que erra o golpe e enterra o machado na parede. Eles recebem alguns pontos de dano contundente, provocado por um caçador corpulento que os persegue há meses? Mencione o brilho selvagem nos olhos dele ao acertar um soco devastador na cara do canalha que lhe matou a filha. Eles têm êxito excepcional num teste de Armas de Fogo contra a caçadora? Faça a pobre mulher demorar alguns minutos para morrer e, enquanto ela se contorce e se esvai em sangue, descreva como ela grita o tempo todo, dizendo que não quer morrer e ama o marido.

Esses detalhes têm tudo a ver com os males onipresentes e intrínsecos ao Mundo das Trevas e ajuda a emocionar os jogadores. Além disso, faz jus ao fato de que, apesar de serem antagonistas, os caçadores são antagonistas *humanos*.

Em segundo lugar, a determinação implacável ou o ataque frenético de um caçador pode ser facilmente repre-



sentado pelas regras de jogo com o uso dos pontos de Força de Vontade. Suponha sempre que um caçador, ao enfrentar finalmente uma criatura, se dedica de corpo e alma a derrotar o monstro ou a escapar com vida. É razoável presumir que um caçador controlado pelo Narrador consumirá sua Força de Vontade nas primeiras ações.

Naturalmente, isso não vai durar. As pessoas se cansam, e a situação é uma cena mutável e cinética que exige constante reavaliação. Se as tentativas não fizerem diferença perceptível ou o caçador se encontrar em desvantagem desde o início, ele fugirá ou se empenhará com mais afinco para morrer gloriosamente.

Se a Força de Vontade do caçador começa a se esgotar enquanto ainda está em combate é porque ele perdeu sua gana assassina e passa a agir de acordo. Talvez ele recorra a táticas mais cautelosas, ou pode ser que esteja simplesmente amedrontado e não saiba ao certo o que fazer. De qualquer maneira, refreada sua determinação inicial, se estiver levando a pior numa luta, o caçador provavelmente acabará dentro de um caixão a menos que opte por fugir imediatamente, tenha uma idéia salvadora ou dê um repentino golpe de sorte.

Prever o imprevisível: as ações dos jogadores!

Conforme o jogo se desenrola e ocorrem confrontos com caçadores, os jogadores inteligentes começam a tentar desfazer a(s) situação(ões) livrando-se da oposição ou fazendo o possível para garantir que os oponentes nunca venham a incomodá-los novamente no futuro (muitas vezes as duas coisas).

Para tanto, existem vários métodos à disposição dos jogadores espertos, e não custa nada pensar com antecedência no maior número possível deles, ou pelo menos conhecer algumas das estratégias mais concretas que os personagens podem usar para se livrarem de um caçador.

Investigação e carnificina

Que história é essa de jogadores "espertos"? E quanto a se livrar dos caçadores pelo método mais direto? Caçador + garras/presas/bola de fogo = 1 ex-caçador. Não é exatamente esperto, mas funciona, e é isso o que importa.

Bem, sim e não. Funciona e, em alguns casos, provavelmente será a melhor maneira de fazer a coisa se nenhum outro método ou recurso se apresentar. Do ponto de vista estrito das regras, a característica Moralidade, em todas as suas diferentes variações para diversos tipos de personagem, deveria fazer os jogadores lembrarem que existem opções melhores do que a matança em larga escala. Alguns personagens não pensarão duas vezes antes de exterminar um caçador inconveniente, mas outros não vão *quer*!

O extermínio de mortais não precisa realmente de muita descrição neste capítulo. Afinal, é algo semelhante ao "método-padrão" para se livrar de pequenos problemas como caçadores, e dedicar uma seção inteira a descrever cinqüenta maneiras de socar ou dilacerar um ser humano comum é pura perda de tempo.

Se os personagens dos jogadores se voltarem contra o caçador que você elaborou com tanto cuidado e esborracharem-no contra a parede em vez de passar meses investigando e manipulando a rede de informações improvisada do pobre coitado, tente não ficar muito frustrado. Afinal, sua função é proporcionar aos jogadores problemas a serem resolvidos e incidentes com os quais interagir.

'Tá legal, eles fizeram uma bagunça, mas só estavam exercitando suas opções. Além disso, a toda ação corresponde uma reação. Se os personagens perceberem posteriormente que *ainda* estão sofrendo as conseqüências por terem matado um grupo de caçadores, a história só terá a se beneficiar com isso.

Algo essencial para os jogadores e seus personagens considerarem é a oportunidade de surpreenderem os caçadores antes que eles realmente tenham a chance de se *transformarem* em caçadores. Depois de presenciar o sobrenatural com uma certa curiosidade, aversão ou ódio, a pessoa muitas vezes decide investigar e pesquisar as coisas da melhor maneira que puder em vez de se preparar imediatamente para uma chacina. Ela investigará os negócios do personagem, fará perguntas indiscretas em busca de informações e tentará estabelecer contato com outros caçadores.

Esse é o momento ideal para atacar um caçador, antes que ele ganhe autoconfiança. No entanto, o problema é encontrá-lo, já que, depois de fazer contato com outros caçadores, ele se tornará mais perigoso, mais bem informado e equipado, e menos suscetível à persuasão sobrenatural.

Um método eficiente seria o de utilizar a internet com o propósito de localizar caçadores neófitos e veteranos. Um *website* ou fórum no qual os caçadores se conhecem, trocam histórias e táticas e discutem sua terrível "vocação" é uma verdadeira mina de informações para o vampiro, o mago ou o lobisomem que tem acesso a ela. Manipulando um pouco os fatos, o Narrador maquiavélico poderia fazer com que um desses seres sobrenaturais detivesse o *domínio* do *site*. Os caçadores se conectam e conversam sobre a profissão enquanto toda a discussão é reproduzida na tela do monitor da própria criatura que eles estão tentando matar.

Essa intrusão gera possibilidades deliciosas. Um personagem poderia marcar encontros com cada um de "seus colegas caçadores", abatê-los um por vez e eliminar possíveis ameaças no futuro. Melhor ainda, esses encontros poderiam ser arranjados com os talentos sobrenaturais certos, de modo que o caçador deixasse a reunião com a cabeça cheia de informações sobre os inimigos do personagem. Com este método, o personagem cauteloso poderia desenvolver uma exclusiva rede amadora de espionagem ou um exército secreto para empregar contra seus rivais. Um a um, os caçadores serão coagidos por meios sobrenaturais a procurar os opo-

nentes do personagem e continuar a vigiá-los, atormentá-los ou simplesmente matá-los. A coação sobrenatural sequer será necessária se o personagem em questão for carismático, inteligente e capaz de fornecer uma boa razão para o fato de conhecer os paradeiros dos monstros.

Depois de conhecer alguns caçadores, talvez o personagem consiga convencê-los de que ele é um membro arrependido de sua espécie. Ele "confessa seus pecados" e pede a oportunidade de ajudar os caçadores. Esse "coração mole" conta tudo o que sabe sobre os paradeiros e os dados de seus rivais com a certeza absoluta de que os caçadores investigarão as informações se ele for suficientemente convincente.

Esse grupo desencaminhado de caçadores, tenha ou não sido enganado por meios sobrenaturais, poderia ser usado de várias maneiras. Podem bisbilhotar os negócios de um rival (e, em se tratando de vampiros, os caçadores são capazes de agir durante o dia). Podem abordar, seqüestrar ou incomodar os aliados de um rival, como ghûls ou parentes, usando-os para obter informações, resgates ou simplesmente para antagonizar e preocupar um oponente que descobre que seus aliados estão desaparecendo.

Os mesmos truques

O personagem sempre tem a opção de usar os mesmos métodos utilizados pelos próprios caçadores. Virar o feitiço contra o feiticeiro é uma maneira dramática de se vingar.

Uma das táticas mais sujas que qualquer caçador pode usar costuma ser terrivelmente eficaz quando usada contra ele próprio: ignorar o alvo imediato e ir atrás de sua família e de seus entes queridos. Quando um caçador aterroriza a família de uma criatura sobrenatural, a situação pode ser bastante aflitiva; mas quando se acrescenta o fato de que a maioria dos personagens tem um monte de poderes sobrenaturais a sua disposição, qualquer confronto com os entes queridos de um caçador assume um aspecto muito grave.

Destruir aqueles que cercam o caçador é uma jogada potencialmente devastadora. Arrasa mental e emocionalmente o pobre mortal e o enlouquece na derrota, ou então aumenta dez vezes mais seu temperamento agressivo. A vingança é uma motivação forte e pode ser a principal ocupação da mente desesperada de uma pessoa que tem familiares e amigos ameaçados. Contudo, se bem utilizada e nas circunstâncias certas, a tática de importunar ou matar alguns parentes do caçador poderia representar o incentivo necessário para afastá-lo da trilha. Alguns personagens talvez desejem deixar claro para o caçador que coisas ainda piores o aguardam se ele continuar com sua pequena cruzada, ao passo que outros talvez só queiram explicitar o fato de que deixarão a pessoa em paz se ela abandonar a caçada. Seja uma ameaça ou um ultimato, até mesmo o fraseado da declaração é importante para que esta não seja tomada como um desafio em vez de uma magnânima opção de fuga.

Os personagens com influência econômica ou financeira podem se opor a um caçador de outras maneiras. Afinal de contas, atacar à distância é quase sempre preferível. Se tiver a oportunidade de cobrar alguns favores, pode ser que o personagem consiga convencer seus contatos a congelar a conta bancária do caçador, despejá-lo ou deixá-lo desempregado. Qualquer uma dessas coisas (ou todas elas) obrigará a pessoa a reavaliar a situação e deixará o caçador vulnerável e preocupado com outros assuntos durante algum tempo.

Mesmo ao recorrer a um método mais definitivo para se livrar de um caçador, o personagem que reluta em sujar as mãos com sangue poderia simplesmente pagar um bandido ou assaltante, ou manipulá-lo por meios sobrenaturais, para fazer o serviço sujo por ele.

A maior vantagem possuída por um personagem com um código moral dúbio ou "flexível" é assustadoramente simples. Os caçadores são seres humanos normais, e os seres humanos normais morrem facilmente...

Preocupações legais

...Mas o assassinato faz uma bagunça.

É o tipo de coisa que pode tanto beneficiar quanto prejudicar o personagem que tem um caçador em sua cola. Resta o fato de que, se um caçador tiver a sorte de eliminar a entidade sobrenatural que está perseguindo, é bem provável que o resultado de todo o seu empenho seja um cadáver. Os vampiros se desfazem em cinzas, é claro, mas os lobisomens e magos deixam corpos. É provável que o caçador preparado tenha pensado nisso e elaborado um plano contingencial para escapar antes que a polícia consiga ligar o crime a sua pessoa, ou então ele já sabe com antecedência onde despejar os restos de suas vítimas. Os assassinos seqüenciais são os primos mais próximos dos caçadores, e os métodos utilizados por eles para se livrarem dos corpos das vítimas podem inspirar um matador de monstros. Enterrar os corpos no pátio ou na varanda, dissolvê-los em ácido ou soda cáustica, queimá-los, escondê-los num beco ou numa lixeira na pior região da cidade, jogá-los no mato... A lista é interminável.

Mas o personagem que é caçado precisa pensar na mesma coisa; se um dia matar o(s) caçador(es) que o segue(m), talvez ele se meta numa bela enrascada. Os caçadores costumam ser gente comum com carreiras e famílias, e as pessoas tendem a notar quando essa gente morre ou desaparece. A menos que o personagem seja eficiente ao cobrir os próprios rastros, haverá uma investigação e talvez uma grande quantidade de provas ligando-o ao cadáver.

É claro que existem maneiras de contornar isso. Talvez os personagens descuidados estejam fadados a se envolverem na confusão legal que os caçadores deixam ao morrer, mas pode ser que um vampiro preparado ou esperto já tenha um lugar onde "esconder os corpos". Mesmo assim, surgem algumas dificuldades. Esconder um cadáver não é nada fácil.

Em situações desse tipo, os aliados, criados e contatos de um personagem podem entrar em cena. Nunca subestime a utilidade de bons amigos, contatos confiáveis... ou de um bode expiatório.

Assassinos seqüenciais

A leitura talvez não seja muito agradável, mas os livros que contam as vidas e os crimes dessas pessoas podem servir de magnífica inspiração para caçadores bem elaborados. A maneira como essas pessoas matam e os métodos utilizados por elas para ocultar seus crimes terríveis ajudam a descrever as vidas dos caçadores de monstros e a maneira como eles operam.

Exemplos de caçadores

Os personagens a seguir tiveram as histórias de suas vidas, suas Virtudes e seus Vícios detalhados até certo ponto. Fizemos isso de propósito para que você possa dar a esses personagens a profundidade que o personagem humano médio não teria. Esses personagens (e todos os caçadores interessantes) devem ser criados e usados como antagonistas recorrentes, pois os caçadores logo se transformam em oponentes manjados e desinteressantes quando utilizados em histórias que se completam numa única sessão de jogo. Use as informações adicionais para enredar os personagens dos jogadores nas vidas dos caçadores e envolvê-los numa interação mais aprofundada com essas pessoas. As Virtudes e os Vícios são especialmente valiosos nesse aspecto, pois dão a você ganchos narrativos que os personagens podem descobrir e manipular para seus próprios fins. As estratégias exclusivas de cada caçador e as táticas específicas que eles empregam para matar seus oponentes também devem proporcionar a você algumas oportunidades de usar os métodos desses antagonistas em suas crônicas.

Ryan Duffy, farrista müito doente

Histórico: Ryan nasceu Ryan Adam Duffy, em Seattle, 1978. A segunda mulher de seu pai o molestava sexualmente em segredo, e a vida familiar atribulada o fez se atirar nos estudos como forma de escapismo. Mesmo no ensino médio ele já dava um duro danado para entrar numa boa faculdade e se mudar definitivamente para uma outra cidade. Seu único vício numa infância dedicada ao estudo e a boletins impecáveis eram os carros. Não precisavam ser velozes nem mesmo estar em boas condições, mas Ryan os comprava de segunda mão, consertava-os se fosse o caso e disparava com eles pelas estradas de terra que circundavam a cidade. Aos dezoito anos, ele trocou sua casa e a odiada madrasta por uma bolsa de estudos em Ciência da Computação, na *King's College*, Londres, Inglaterra.

A vida universitária provou ser uma enorme tentação. No primeiro ano, os amigos de Ryan começaram a notar que a forte queda dele pela cocaína estava começando a levar a melhor. No início do segundo ano, Ryan acrescentou mais dois problemas a seu estilo de vida: viciou-se em anfetaminas para não dormir enquanto estudava e tornou-se soropositivo por ter compartilhado uma agulha numa festa de fraternidade.

Duas semanas depois de ter descoberto seu problema de saúde, ele já estava se drogando de novo numa outra festa. Enquanto ele e várias outras pessoas largadas pelo chão deliravam com as correntes sangüíneas cheias de heroína, Ryan percebeu que a anfitriã na verdade estava mordendo os pulsos dos convidados e sugando-lhes o sangue. Ele ficou quieto onde estava, fingindo-se inconsciente, enquanto aquela aparente "vampiresa" mordia os pulsos ou os pescoços dos convivas, um a um. Foi só quando a mulher o alcançou e ele sentiu o nítido beliscão das presas em seu pulso que ele opôs alguma resistência. Ryan conseguiu rechaçá-la com a faca de cozinha com a qual estivera preparando as carreiras de cocaína horas antes e, tomado pelo frenesi, viu-se serrando *de um lado a outro* o pescoço dela com o utensílio. Ela virou cinzas quando a cabeça caiu. Ryan refugiou-se em seu apartamento e permaneceu lá, deixando de ir às aulas e às palestras, sem jamais atender à campainha ou ao telefone.

Uma semana depois, os amigos da vampiresa destruída o localizaram e entraram no apartamento, sequiosos de vingança. Mas Ryan, completamente paranóico, passara a semana inteira preparando-se para aquela eventualidade e, depois de um dos vampiros ser destruído com o uso de uma pistola d'água cheia de gasolina e um isqueiro, os demais fugiram em pânico.

Descrição: Ryan está numa situação precária e é impossível esconder esse fato. Os vícios deixaram marcas em seu corpo, pois ele está muito magro e tem tremores nas mãos dignos de um homem sessenta anos mais velho. Seus olhos estão quase sempre injetados de sangue por causa da insônia devastadora e do alcoolismo incipiente, apesar de ele muitas vezes usar óculos escuros para encobrir esse fato. Suas roupas são caras e elegantes, mas pendem de seu corpo como os farrapos de um espantalho. Se não parecesse estar às portas da morte, ele seria muito bonito. Apesar de seu estado, ele ainda se obriga a passar gel no cabelo e a se barbear quase todos os dias, e ostenta nas faces e no queixo dezenas de pequenas cicatrizes deixadas por suas tentativas regulares de parecer bem barbeado.

Dicas de interpretação: Ryan Duffy é o caçador ideal para vampiros ou magos urbanos que costumam freqüentar festas universitárias. Ele é uma dessas pessoas que parecem "conhecer todo o mundo" e têm sempre um conhecido em quase todas as festas. Ele passa seus dias trabalhando em seu apartamento como *webdesigner* (apesar de seu trabalho não ser brilhante nem confiável) e as noites indo a festas e casas noturnas, à caça de vampiros.

Às portas da morte devido a uma combinação de dependência química, insônia e paranóia, é só uma questão de tempo até sua infecção pelo HIV se transformar em AIDS ou uma das criaturas que ele costuma seguir superar suas táticas imprevisíveis. Até o momento, ele já matou sete vampiros e um mago nos últimos três anos, empregando táticas que variam desde atropelá-los com seu maltratado



Chevy Caprice a incendiá-los com seu truque favorito: a pistola d'água cheia de gasolina. Ele encara sua vida na Inglaterra como uma sucessão de azares, e seu humor no momento beira a depressão clínica. Ele acredita não ter absolutamente nada a perder e se atira sem hesitação em toda caçada.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Erudição 2, Informática 3, Medicina 1 e Ofícios (Consertar Automóveis) 3.

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de Fogo 1, Briga 1, Condução (o Próprio Carro) 3, Dissimulação 2 e Esportes 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Intimidação 1, Persuasão 1 e Socialização (Farrista) 3.

Vantagens: Habitué, Recursos 2, Reflexos Rápidos 1, Senso do Perigo e Sexto Sentido.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 5.

Virtude: Fortaleza. Ryan passou a infância estudando e sua vida adulta se resume a conflitos violentos, insônia e privação.

Vício: Ira. Apesar da paciência de Ryan, quando as coisas de fato o irritam ou ameaçam, seu mau gênio desperta e é difícil refreá-lo.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 8.

Defesa: 3.

Deslocamento: 9.

Perturbações: desconfiança (leve; 6).

William Kidderminster, trabalhador do turno da madrugada

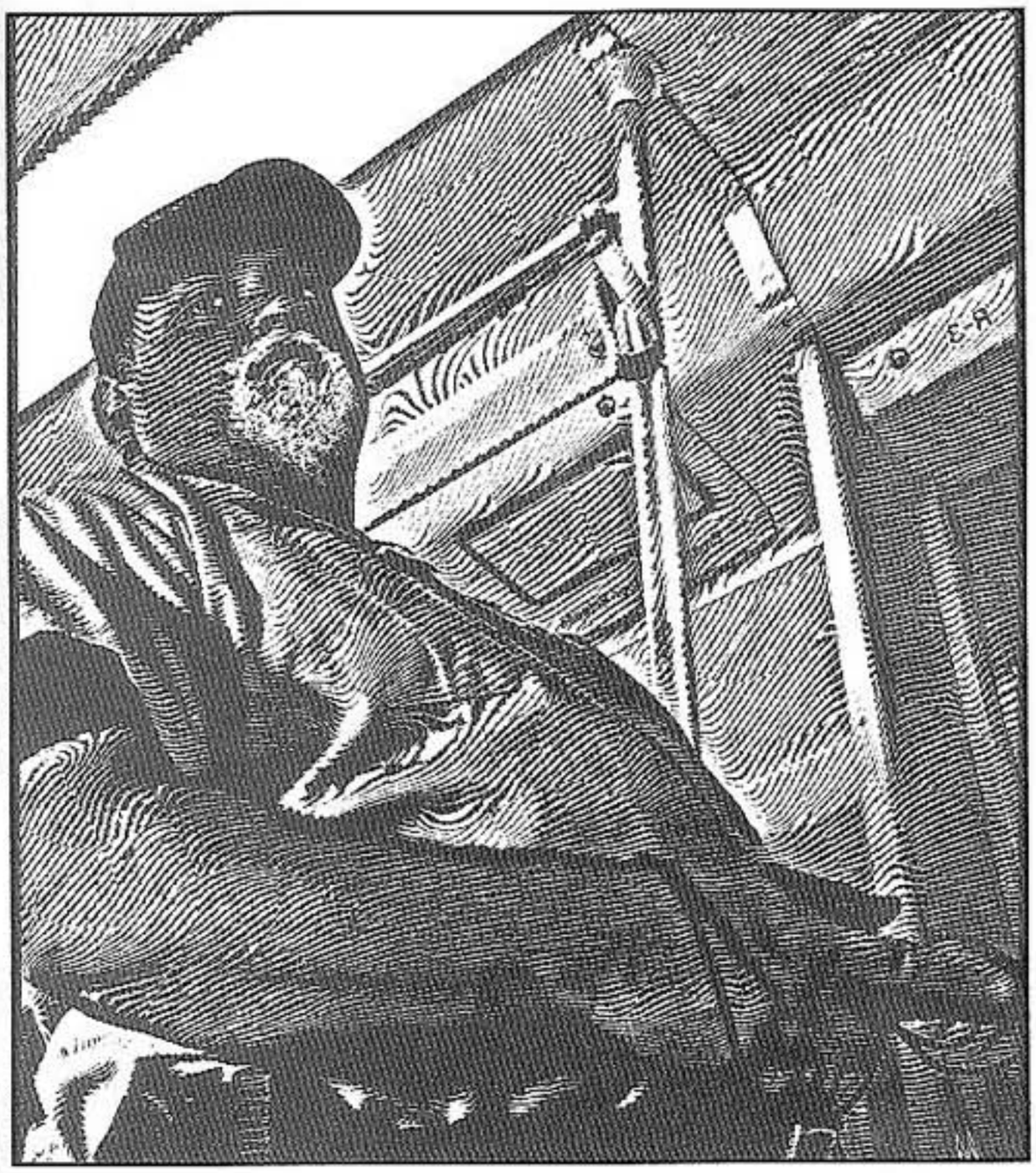
Histórico: Billy nasceu numa família operária em 1970. William abandonou os estudos aos dezesseis anos, pois seus pais estavam se matando de tanto trabalhar como vendedores varejistas. Durante algum tempo, ele trabalhou com o pai na loja. Foi assim durante três anos até um amigo lhe arranjar um emprego como guarda de segurança do metrô. Ele se acostumou com a idéia de fazer a mesma coisa até se aposentar e contentou-se com o fato de que seu emprego ao menos lhe garantia um teto sobre a cabeça.

Foi enquanto trabalhava no turno da madrugada pela sexta vez naquela semana que ele viu uma das passageiras fazer algo incomum. Ele estava dando uma boa olhada no traseiro da mulher quando ela saiu do trem. Ela desapareceu num dos túneis atrás do trem, sem que ninguém mais a visse. Ele notificou a central, mas nada aconteceu até ele a ver novamente uma semana depois. Mais uma vez, apesar de estar cercada por pessoas dentro de uma movimentada estação de metrô, ela simplesmente entrou correndo num dos túneis atrás do trem. Dessa vez, Billy a seguiu. Billy é um cara honesto e digno, mas é o primeiro a admitir não ser lá muito brilhante. Sua primeira reação ao alcançar a mulher foi agarrá-la rudemente e gritar: "Pare, sua estúpida! 'Cê vai ser atropelada por um trem!" Ela respondeu com um insulto, socou-o com uma força inacreditável e desapareceu em pleno ar. Billy vasculhou o túnel e tropeçou algumas vezes antes de acender a lanterna. Foi só nesse momento que ele percebeu que estava cercado por pequenas pilhas de ossos de aparência humana, riscos de giz, símbolos, pentagramas e o que parecia ser um idioma sem sentido a preencher todo o chão e as paredes.

O encontro seguinte com a mulher foi muito mais satisfatório. Ele a golpeou com a coronha da arma tão logo ela saiu do trem e depois a entregou à polícia, o que levou os investigadores ao "altar satanista" e à prova de que ela cometera uma série de assassinatos ou profanações de túmulos.

Na manhã seguinte, ele seguiu uma outra mulher para fora do trem e túnel adentro, mas esse incidente acabou com ele atirando na mulher e matando-a. Ele ainda tem as marcas de queimadura nos braços e no peito quase três anos depois, pois a mulher disparou rajadas de fogo de seus dedos. Um cristão relapso, filho de fiéis dedicados, Billy se convenceu de que haviam usado contra ela a magia do próprio Satã.

Billy está sempre alerta nos dias de hoje, e segue desajeitadamente aqueles que incitarem sua desconfiança. Ele viu várias pessoas entrando nos túneis ou deles saindo e está mais do que disposto a arriscar a vida para descobrir o que diabos está acontecendo. Ele voltou a ser um homem religioso; por isso, ele sabe muito bem que "anda acontecendo alguma merda bem medonha lá embaixo", e ele muitas vezes passa algum tempo percorrendo os túneis do metrô em seus dias de folga em busca de quaisquer outros segredos ocultos na escuridão.



Descrição: Billy é um homem de meia-idade, alto e imponente. A maior parte de sua corpulência se deve à barriga de cerveja, mas as roupas folgadas escondem os músculos, resultado da prática irregular do halterofilismo. A barba é bem aparada e quase inteiramente branca; os cabelos são encaracolados e grisalhos nas têmporas, mas sempre parecem precisar de uma boa lavada. No trabalho, Billy veste o uniforme azul escuro da segurança do metrô. Calças *jeans* desbotadas e camisetas de bandas de *heavy metal* são a norma quando está de folga, e ele tem uma jaqueta de camurça surrada grande o suficiente para esconder a pistola no bolso da lapela sem fazer volume nem levantar suspeitas.

Dicas de interpretação: Billy é um bom caçador para se usar quando os personagens têm o hábito de pegar o metrô (ou percorrer os túneis). Ele não é muito esperto e, por isso, pode ser dissuadido com relativa facilidade se forem empregadas as frases certas. Contudo, ele desconfia bastante de qualquer pessoa que se envolva até mesmo em atividades remotamente suspeitas nos túneis do metrô e acredita que algum tipo de seita satanista se esconde nos subterrâneos da cidade. Ao encontrar alguém nos túneis que não seja obviamente um técnico da manutenção, é bem provável que ele venha a atirar primeiro. Ele já viu muitas coisas estranhas nesses túneis para dar a qualquer um o benefício da dúvida.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 2 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Informática 1 e Ofícios (Consertos Gerais) 2.

Habilidades Físicas: Armamento (Cassetete) 2, Armas de Fogo 2, Briga 2, Condução 2, Esportes 2 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 1, Intimidação (Presença Imponente) 3, Manha (Metrô) 2 e Socialização 1.

Vantagens: Costas Fortes, Estômago de Avestruz, Imunidade Natural e Resistência Férrea 2.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 5.

Virtude: Justiça. Ele não é muito inteligente e tem idéias estranhas sobre as mulheres, mas Billy tem uma forte noção moral de certo e errado. Se não houver ninguém mais qualificado por perto, ele não terá escrúpulos quanto a se intrometer para fazer o que é certo.

Vício: Luxúria. Billy é incrivelmente sexista e tem pouca habilidade com as mulheres. Recebeu várias reclamações formais por causa de seu comportamento no trabalho. Ele acredita honestamente que muitas mulheres querem ser devoradas com os olhos ou receber cantadas; não fosse assim, por que elas se vestiriam daquele jeito?

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 6.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Leanne Wattis, Líder dos Sobreviventes Anônimos

Histórico: Leanne foi mãe a vida inteira, desde a época em que tomava conta de suas irmãs menores, antes mesmo de chegar à adolescência, até atuar como mãe adotiva e assistente social agora no fim da casa dos cinqüenta. Sua própria infância foi arruinada pelos infortúnios conjugais de seus pais. A mãe fugiu com outro homem e nunca mais deu notícias. Um ano depois, quando Leanne tinha sete anos, seu pai foi morto por um motorista bêbado num acidente automobilístico. Leanne e as três irmãs caçulas foram viver com os avós indignados, e não demorou muito para Leanne começar a bancar a mãe substituta para as irmãs. Ela já contribuía com seu salário de garçonete e faxineira aos treze anos, complementando a renda da família e pagando aluguel a seus avós.

Ela sempre acreditou em trabalhar duro em troca de um salário justo, e nunca se queixou pelo tratamento a ela dispensado em nenhum emprego, não importava a dificuldade ou a chatice do trabalho. Mesmo freqüentando a faculdade local, ela ainda trabalhava algumas noites e aos fins de semana, e enviava o dinheiro para os avós e as irmãs adolescentes. E, ao mesmo tempo, dedicava-se aos estudos e nunca perdia as aulas, até que, enfim, formou-se com honras e arranjou emprego como assistente social pouco depois.

Leanne encontrou grande satisfação em ajudar crianças perturbadas e trabalhava incansável e diligentemente para assisti-las de todas as maneiras legais possíveis. Esse empenho angariou-lhe muitos prêmios oferecidos pelas instituições beneficentes locais e organizações da mídia.



Seu rosto tornou-se uma imagem bem conhecida nos jornais da grande cidade onde ela vivia.

Com trinta e poucos anos, depois de terminar um casamento desastroso com um homem violento, ela começou a acolher crianças que precisavam de adoção. Ela admitiu para si mesma que fazia isso por se sentir sozinha, mas ainda se alegrava com o fato de melhorar as vidas de outras pessoas ajudando-as da melhor maneira possível. Os anos se passaram e uma série de crianças viveu e morou com ela.

No final do dia em que completou 53 anos, sentada como sempre à escrivaninha de seu escritório, ela conheceu um rapaz que mudaria sua vida. Aquele garoto de dezenove anos procurou o departamento de assistência social perguntando especificamente por Leanne Wallis, pois a vira tantas vezes no jornal. Ele precisava de ajuda e estava assustado demais para ir à polícia. Ela ouviu a história dele sobre vampiros e consumo de sangue cada vez mais incrédula e preocupada com a sanidade do rapaz. Ela permitiu que ele passasse a noite na casa dela, com a condição de que ele a deixasse levá-lo a um médico na manhã seguinte.

Naquela noite, ela viu vampiros de verdade, pois eles invadiram sua casa e mataram o rapaz diante de seus olhos. Ela viu as presas, a força e a velocidade sobre-humanas, viu o consumo de sangue... viu coisas que simplesmente não poderiam ser realizadas por meios naturais. Os vampiros ameaçaram dar a ela um destino semelhante, e ela ainda não sabe por que eles partiram e a pouparam para viver aterrorizada.

Sabendo o que sabe, ela começou a vasculhar meticulosamente os arquivos do departamento em busca de qualquer pessoa que também pudesse ter sofrido nas mãos daquelas criaturas. Ela procurou registros de ferimentos incomuns, histórias similares de vampiros, cadáveres exangues e coisas do gênero. Seus contatos na polícia e na mídia local acabaram ajudando-a depois de ela ter cobrado dezenas de favores.

Por fim, armada com um grande fichário de plástico cheio de recortes de jornal, fotocópias de arquivos criminais confidenciais e números de telefone, ela contatou cada uma das pessoas ainda vivas que aparentemente haviam confrontado aquelas criaturas.

Encontraram-se na semana seguinte, dezesseis pessoas no total e, assim, do medo de uma mulher, nasceram os Sobreviventes Anônimos. Não são soldados nem assassinos, apenas pessoas comuns que sobreviveram a algo que não compreendem muito bem. Portam cicatrizes — algumas emocionais, outras físicas —, marcas que hoje estão determinados a vingar.

Descrição: Leanne é uma mulher magra na casa dos cinqüenta. Ela prefere saias compridas e blusas branquíssimas como indumentária do dia a dia e geralmente evita o preto porque a cor realça sua compleição frágil e deselegante. As rugas e os pés de galinha são marcas proeminentes, sinais óbvios de seu estilo de vida dedicado ao trabalho.

Ela sempre leva consigo uma bolsa que contém (entre outras coisas mais inocentes) um revólver de cano curto carregado.

Dicas de interpretação: Leanne Wallis não é uma mulher de inteligência ou sagacidade espontâneas e, sem dúvida, não parece ser uma pessoa violenta. No entanto, ela é dedicada e muito cautelosa. Os Sobreviventes Anônimos constituem uma organização aparentemente inofensiva e benigna quando vista de fora. Pelo lado de dentro, fica claro que a Sra. Wallis na verdade está reunindo o máximo possível de informações a respeito do sobrenatural a fim de que seu grupo o combata de todas as maneiras. Ela é uma espécie de "general urbano" que coordena seus soldados maltrapilhos contra os horrores secretos da noite.

Seus arquivos a respeito das criaturas sobrenaturais que caçam na cidade não são confiáveis nem abrangentes. São boletins de ocorrência, depoimentos de testemunhas, registros criminais, arquivos dos serviços sociais, recortes de jornal e até mesmo a fotocópia da declaração de um prisioneiro louco enviada anonimamente para ela.

Ela sabe que os Sobreviventes Anônimos não têm todas as informações, mas acredita que o pouco que possuem já é suficiente para dar início à caçada. Em grande parte, ela está certa. Leanne pode ser empregada com mais eficiência contra personagens que tenham feito algo recentemente para aparecer em seu "radar". Matar alguém sob os cuidados da assistência social ou deixar um corpo exangue onde a polícia poderia encontrá-lo são exemplos de atos que chamariam a atenção de Leanne para o personagem.

Quando a coisa degringolar para o conflito, os membros dos S.A. tentarão sobrepujar as criaturas pela força numérica. Vários membros do grupo portam pistolas e es-

pingardas, compradas por meios legais e, portanto, fáceis de rastrear.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 2 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Erudição 3, Informática 2, Medicina (Psicologia) 2, Ocultismo (Folclore Vampírico) 1 e Política 2.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 1 e Condução 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Empatia (Emoção) 4, Expressão 2, Manha 1, Persuasão 3 e Socialização 2.

Vantagens: Aliados 4, Idiomas (Francês), Idiomas (Espanhol) 2 e Recursos 2.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 8.

Virtude: Caridade. A vida de Leanne é ajudar as pessoas. Ela trabalha incansavelmente para facilitar a vida do próximo. Apesar de reconhecer o fato de que seu altruísmo a faz se sentir melhor, ela é sinceramente uma pessoa generosa. Foi assim que viveu a vida inteira e, apesar de seus problemas e temores atuais, é assim que ela sempre viverá.

Vício: Orgulho. Foram poucos os problemas na vida de Leanne que ela não conseguiu superar com sua abordagem direta e sua diligência, mas esses poucos são como feridas em sua auto-estima, e ela reage com petulância e infantilidade a qualquer uma de suas aparentes imperfeições.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 8.

Josef Evans, o Homem das Ruas

Histórico: Josef nasceu numa família de afro-americanos, parte de uma comunidade proletária no centro-oeste dos Estados Unidos. Ele mal via o pai, que estava sempre fazendo serão na fábrica dia e noite. A mãe era uma mulher amável e excelente cozinheira, mas sua atenção era dividida entre os seis filhos. Josef era o quinto e nunca foi bem-sucedido como o irmão mais velho (empresário) nem uma subcelebridade como a irmã mais velha (modelo amadora).

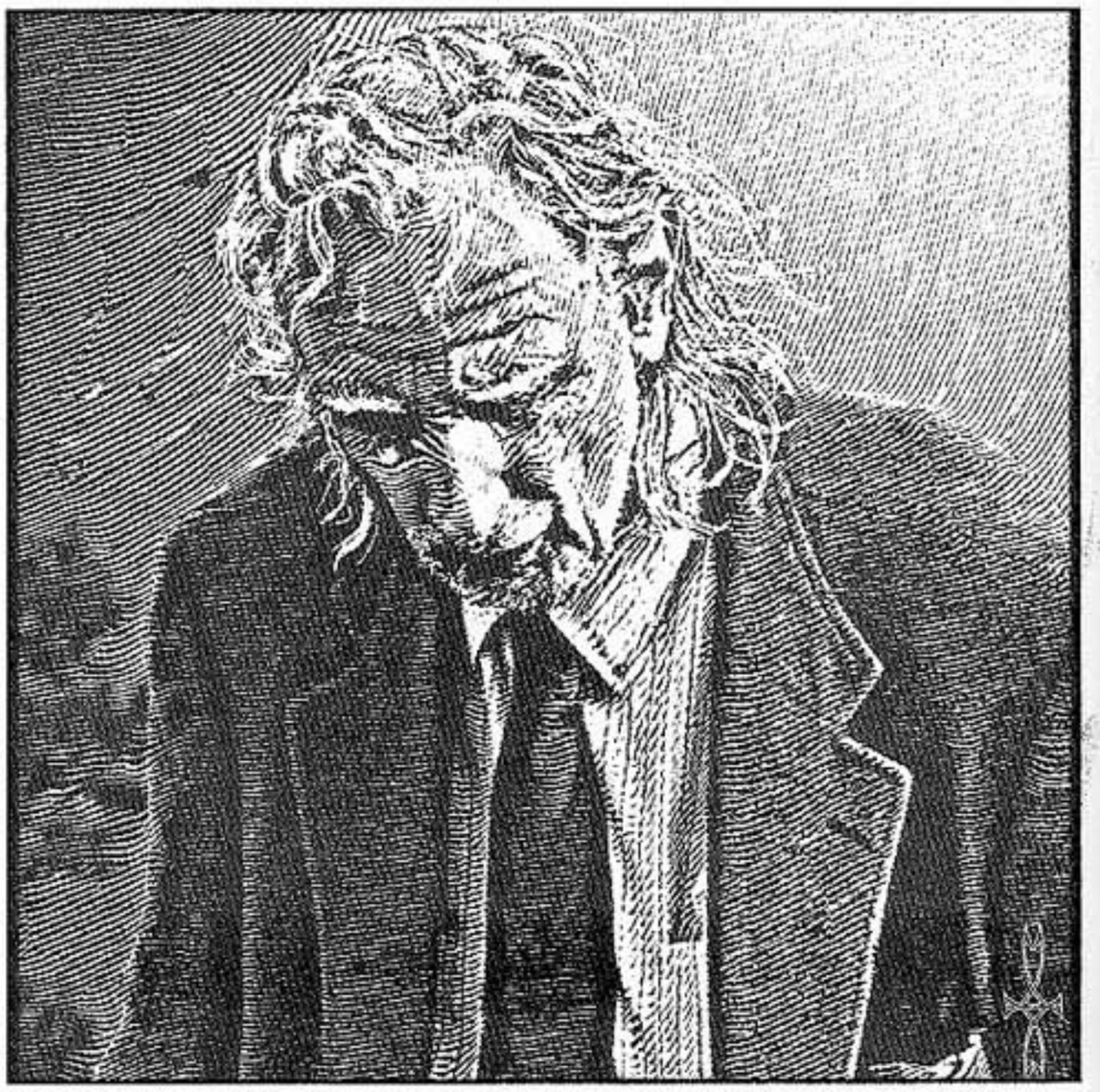
Quando saiu de casa aos dezoito anos, ele trabalhava meio período numa livraria para pagar o aluguel e contribuía ocasionalmente como jornalista autônomo para o jornal local. Dizia às pessoas que estava escrevendo um romance que um dia o tornaria famoso, mas na verdade estava fazendo corpo mole e evitando ao máximo as pressões do mundo real. Foi assim durante vários anos até as coisas darem realmente errado.

Ele tinha 26 anos quando seus pais e as duas irmãs morreram na queda de um avião. Um ano depois, seu irmão caçula cometeu suicídio quando a esposa o deixou. Uma semana antes do Natal, seu irmão mais velho foi morto durante um assalto. Um motorista bêbado matou o último de seus irmãos, que era socorrista, quatro meses depois.

A perda dos pais e dos cinco irmãos no prazo de um ano mudou Josef. Não mais o indolente folgazão, ele passava o tempo entregue a um entorpecimento obsedante, distraído na melhor das hipóteses, deprimido na pior delas. Perdeu o emprego, foi despejado por não pagar o aluguel e teve o seguro-desemprego cancelado. Num único ano, ele despencara o equivalente a uma vida inteira. Não tinha família nem amigos dignos de nota e nenhum dinheiro. Ele se tornou um sem-teto depois de alguns amigos e antigos colegas de trabalho terem se cansado de hospedá-lo de graça.

Deitado no chão de um beco, debaixo de um cobertor maltrapilho e tremendo de frio no início de uma noite de inverno, ele foi abordado por um homem solitário. O homem era um rapaz bonito e bem vestido chamado Amadeus de Silva. Com toda a tranqüilidade, Amadeus informou Josef de que sua família não morrera em acidentes nem devido a um giro caprichoso da roda da fortuna. Todos eles haviam morrido porque o próprio Amadeus planejara tudo. Ele explicou que estava apaixonado por Josef e o vinha observando havia anos. Queria oferecer a ele a oportunidade de viver para sempre e tinha removido os obstáculos que prendiam Josef a sua existência humana. A Josef era oferecida a oportunidade de se juntar a Amadeus como um vampiro.

Enquanto Amadeus falava, Josef sentiu uma torrente de fúria e rancor dentro de si, algo que quase o fez perder o controle. Quando o vampiro acabou de apresentar os termos do "acordo", contando insensivelmente como chaci-



nara toda a família de Josef, a resposta do mortal não foi o que o vampiro havia esperado. De dentro do bolso do casaco, Josef sacou um canivete automático e enfiou-o no olho direito do vampiro. Amadeus gritou e recuou, e Josef aproveitou a chance para fugir.

Isso foi há cinqüenta anos. Desde aquela noite, Josef vive nas ruas e aguarda o retorno do vampiro. Ele espera com a paciência, fruto do desespero, e um revólver imundo que surrupiou de uma cena de crime. Agora perto dos oitenta anos, Josef já matou uma série de vampiros. Ele percorre as ruas à noite, vasculha diligentemente os becos e as quebradas do centro da cidade. Surpreende os vampiros enquanto estes se alimentam e os mata sem hesitação, atirando à queima-roupa contra a cabeça e depois cortando-lhes os pescoços com uma serra roubada enquanto estão atordoados. A cada morte, ele se recrimina por não ter matado Amadeus quando teve a oportunidade tantos anos atrás.

Josef mata os vampiros para salvar "sua gente": os vagabundos, as prostitutas, os fracassados e zés-ninguéns, os homens e as mulheres das ruas que o mundo ignora. Com um sorriso irônico, ele chama a si mesmo de o "Homem das Ruas".

Descrição: Josef é um velho, e parece ainda mais velho por causa dos sofrimentos físicos e emocionais de sua vida. Os cabelos brancos, desgrenhados e ensebados chegam à altura dos ombros e contrastam com a pele escura. Por ser um homem de quase oitenta anos, ele é fisicamente frágil, mas tem tenacidade suficiente para se levantar noite após noite e percorrer as ruas. Ele veste roupas maltrapilhas e imundas e tem um impermeável cor de chumbo que retirou do cadáver em cinzas de um vampiro. Nos bolsos ele carrega vários isqueiros, facas e seu revólver de confiança. Ele toma muito cuidado com a munição, pois tem um suprimento limitado de balas. Josef muitas vezes resmunga ao caminhar e, apesar de suas frases beirarem o incompreensível, é possível entender uma ou outra palavra. Em geral, ele fala da família, repetindo seus nomes infinitas vezes.

Dicas de interpretação: Josef é o supremo caçador de tocaia urbano. A vida nas ruas o deixou calejado e deu a ele uma experiência acumulada que poucos caçadores conseguirão equiparar, o que compensa a idade avançada. Lobisomens, vampiros e magos: Josef tem certeza absoluta de que já viu de tudo nesta vida. Ele é capaz de tornar a vida de um personagem bastante difícil e não só com o combate físico. Primeiro, o fato de Josef patrulhar as ruas talvez implique que o personagem terá dificuldade para cuidar de seus assuntos em segredo. Se o personagem tiver quaisquer negócios clandestinos, estes podem se mostrar difíceis quando o personagem perceber que Josef está por aí em algum lugar, observando-o. Josef também está disposto a localizar e a seguir os familiares e amigos de uma criatura sobrenatural. Ele raramente recorre à estratégia de ferir diretamente uma dessas pessoas, mas tem de fato a superioridade moral ao lidar com elas. Ele as perseguirá tenazmente em sua busca por informações e uma vantagem contra as criaturas que mata.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Investigação (Vampiros) 1, Ocultismo 4 e Ofícios 1.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo (Tiros na Cabeça) 3, Briga 1, Condução 1, Dissimulação 2, Esportes 1 e Sobrevivência 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 2, Manha (Becos) 3 e Socialização 1.

Vantagens: Contatos 3, Saque Rápido e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 7.

Virtude: Caridade. Apesar de sua missão vingativa, Josef também faz o possível para manter as pessoas em segurança. Seus atos salvam as vidas de outros infelizes, e ele vê isso como um dos bons aspectos de sua caçada sem fim por Amadeus.

Vício: Ira. A razão de viver de Josef é a vingança. Ela fervilha em sua mente como uma coisa viva, afeta cada pensamento e atitude tomada por ele. É o que o mantém de pé e caminhando pelas ruas todas as noites nos últimos cinqüenta longos e gélidos anos.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 5.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Júlia Snow, a filha do padre

Histórico: Júlia Elizabeth Snow é a filha ilegítima da relação pecaminosa entre sua mãe norte-americana e um padre irlandês. O Padre McIlmoyle recusou-se a reconhecer a filha e voltou para a Grã-Bretanha a fim de se distanciar da possibilidade de sua relação ilícita ser descoberta. Ele devolvia as cartas da mãe de Júlia sem abri-las e, a seus superiores na Igreja, negava veementemente até mesmo conhecer a mulher.

Júlia cresceu nutrindo uma certa simpatia pela mãe rejeitada (e a sucessão de namorados), mas sempre ficava fascinada ao ouvir falar do pai verdadeiro. Desde uma tenra idade ela começou a romancear a idéia de um amor capaz de fazer um padre esquecer os votos, mesmo que temporariamente. No fim da adolescência, ela deixou sua cidadezinha no Wisconsin, Estados Unidos, e começou a seguir as pistas que a levariam a seu verdadeiro pai. Para todos os efeitos, ela estava tirando um ano de férias entre o ensino médio e a faculdade; ela nunca contou à mãe o verdadeiro propósito de suas "viagens pela Europa".

Foi fácil encontrar o Padre Frank McIlmoyle, pois ele ainda morava no mesmo endereço para onde a mãe enviava as cartas ocasionais. Ela o encontrou pela primeira vez na porta de casa, apresentou-se e foi relutantemente convidada a entrar para tomar uma xícara de chá.



Ela ficou na Irlanda mais de cinco anos, trabalhou em vários *pubs* e bares e tentou a sorte com a ocasional banda acústica local. O Padre McIlmoyle nunca a reconheceria publicamente como filha, mas os dois tornaram-se relativamente íntimos com o tempo. Certa noite, em visita à igreja de seu pai, ela o encontrou abalado e trêmulo. Ele disse que acabara de tomar uma confissão; mesmo com a relutância do pai em falar a respeito, ela conseguiu arrancar dele os detalhes, mais tarde naquela mesma noite, quando ele se embebedou.

Um homem vinha freqüentando a igreja havia meses e toda semana confessava ter consumido sangue e matado pessoas. Esse homem acreditava ser um vampiro, uma das criaturas de Satã, e confessava-se regularmente para tentar purificar sua alma. Naquela noite em particular, zangado com os relatos indiferentes do homem sobre assassinato e práticas vis, o Padre McIlmoyle zombou da megalomania do suposto vampiro e disse-lhe para procurar um psiquiatra. Foi aí que o homem entrou no confessionário do padre e ofereceu-lhe prova de sua morte em vida.

Diante da prova de que aquelas criaturas satânicas existiam, o padre e sua filha começaram a procurá-las. A primeira providência da dupla foi encontrar o vampiro que ironicamente chamavam de "o Penitente". Eles esperavam redimi-lo ou curá-lo. Quando ficou claro que não havia a menor chance de a criatura se redimir a não ser pela morte, eles foram ao encontro seguinte armados com estacas de madeira afiadas e cordas grossas. O Penitente, cansado e traumatizado por sua existência imortal, permitiu que seus redentores humanos o destruíssem. Ele concordou com o método proposto por eles e foi amarrado a uma árvore no bosque mais próximo para ali aguardar a alvorada. Diante do fogo purificador da luz do dia, o sacerdote e sua filha não tiveram dúvidas de que haviam agido da maneira correta.

Eles passaram a localizar outros membros da espécie do Penitente a fim de redimir-lhe as almas e enviá-las para o julgamento do Senhor. O segundo vampiro que encontraram não foi tão passivo quanto o Penitente. Júlia e o Padre McIlmoyle se revezaram em turnos de guarda, durante os quais privavam a criatura do sono na esperança de que isso tornaria o vampiro mais sociável.

Mas Júlia não contava com a fraqueza de seu pai. Ela passava seu turno ignorando as promessas de vida e poder eternos da criatura, mas seu pai não teve a mesma fortaleza mental. A fé de McIlmoyle fora fraca o bastante para permitir que ele infringisse seus votos de celibato e agora se mostrava fraca o bastante para ceder à tentação da danação. Quando Júlia acordou de manhã para mais um turno de vigília e interrogatório, o pai dela e o vampiro haviam desaparecido. Uma carta breve, redigida na bela caligrafia do pai, estava sobre o criado-mudo e explicava tudo: a falta de fé dele; o desejo de uma vida mais suntuosa e satisfatória; e a revelação de que ele aceitara a oferta do vampiro de se tornar um morto-vivo.

Passados vários meses, as caçadas noturnas de Júlia em busca do pai e daquele que o transformara em vampiro foram ficando cansativas à medida que o rastro esfriava. Munida das informações fornecidas pelo Penitente, ela conhecia muitos dos lugares freqüentados por vampiros na cidade, mas nunca encontrara criaturas que não fossem as mais fracas da espécie, monstros que ela atraía com a promessa de entregar seu corpo e seu sangue antes de matá-los impiedosamente com estacas e facas.

Agora ela caça essas criaturas sabendo com certeza que suas mortes redimem suas almas aos olhos de Deus. Ela espera encontrar o pai e o vampiro que o corrompeu uma noite dessas. Ela se recusa a acreditar que o pai tenha traído a própria fé duas vezes e permitido voluntariamente a própria condenação.

Descrição: Júlia é uma garota norte-americana, esbelta e bonita. Os cabelos louros e claros são mantidos curtos e seus olhos são azuis e escuros como águas profundas. Ela gosta de usar *jeans* de grife e metade de seu guarda-roupa é tomado por camisetas com vários *slogans* e frases de efeito: "Eu devia ser demitida" e "Faça-me gemer ou durma sozinho" são duas de suas favoritas. Fortalecida pela prática regular de exercícios, Júlia faria uma figura e tanto se conseguisse controlar seus padrões de sono e a dieta irregular. Do jeito que está, sua aparência é prejudicada pela acentuada perda de peso, as rugas de preocupação no rosto e os lábios quase sempre franzidos. Não importa o quanto esteja cansada, é claro e patente que Júlia tem uma pele maravilhosa, alva e lisa, um fato do qual ela se orgulha toda vez que se olha no espelho.

Dicas de interpretação: Júlia se destaca no modo como caça: atraindo vampiros em casas noturnas e bares e atacando-os num instante conveniente de vulnerabilidade. É melhor utilizá-la quando um personagem a escolher como presa ou até mesmo como verdadeira namorada.

Devido a sua inexperiência e à falta de esplêndidas habilidades de combate, ela conta com a surpresa para matar suas vítimas. Provavelmente, não demorará muito até ela se meter com o vampiro errado, atraí-lo para muito perto e perceber que está encrencada. É melhor empregá-la em combate próximo, pessoal e com uma faca nas mãos. Em qualquer outro tipo de combate, Júlia provavelmente não sobreviverá, a não ser que fuja.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Erudição 2, Informática 1, Investigação 2, Medicina 1 e Ocultismo (Vampiros) 2.

Habilidades Físicas: Armamento (Faca) 2, Armas de Fogo 1, Briga 1, Condução 1, Dissimulação 1 e Esportes 2.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Empatia (Decifrar Estados de Ânimo) 3, Manha 1, Persuasão 3 e Socialização 2.

Vantagens: Idiomas (Latim), Recursos 1, Refinamento em Combate (Faca) 1, Reflexos Rápidos 2, Saque Rápido e Segunda Chance.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 7.

Virtude: Justiça. Júlia está a serviço de Deus, pura e simplesmente. Ela acredita redimir as almas dessas criaturas e faz isso porque é a coisa certa e justa a fazer. Esses monstros não conhecem a luz divina, e ela sabe que, se não curar as almas dessas criaturas com a morte, então as maldades que elas cometeram nunca serão expiadas. Certo e errado, bem e mal: o mundo pode se apresentar num gradiente de cinzas, mas Júlia vive como se tudo fosse preto e branco.

Vício: Inveja. Júlia sempre foi uma menina invejosa e se transformou numa moça invejosa. Ela é o tipo de pessoa que dá um sorriso falso ao ouvir falar do êxito dos amigos e, em segredo, morde-se diante da boa sorte deles. Somando-se a infância sem pai às tensões de sua nova vida, ela crê realmente que a grama do vizinho é mais verde e se ressente por isso.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 8.

Defesa: 3.

Deslocamento: 9.

De volta ao começo

— Eu te conheço. — O tremor do velho havia piorado e era quase um espasmo. — Eu te conheço.

O vampiro inclinou de leve a cabeça, intrigado, malgrado ele mesmo, com o pobre diabo que lhe apontava um revólver trêmulo.

— Acho que não, velhote. Eu me lembraria de um homem distinto como você.

— Você não 'tá me reconhecendo mesmo, né? Não se lembra de mim. — O velho agora estava de pé e seu tremor assumira um aspecto nervoso e ameaçador. — Amadeus, sou eu.

O vampiro deu um passo para trás e estreitou os olhos, confuso e apreensivo. O gosto do sangue roubado ainda estimulava sua língua quando ele inspirou para poder falar, mas o sem-teto pressionou um dedo sujo contra os lábios do vampiro. Como se fosse um encantamento, o velho disse entre dentes cerrados e podres:

— "Sua família não morreu num giro caprichoso da roda da fortuna. Eu arranjei tudo. Fiz isso para que você não deixasse nada para trás quando se juntasse a mim. Ofereço a você agora a vida eterna e o poder de um imortal." Lembra disso, filho da puta? Lembra de ter falado comigo neste mesmo beco, quase cinqüenta anos atrás?

— Não conheço você, velhote. Ponto final.

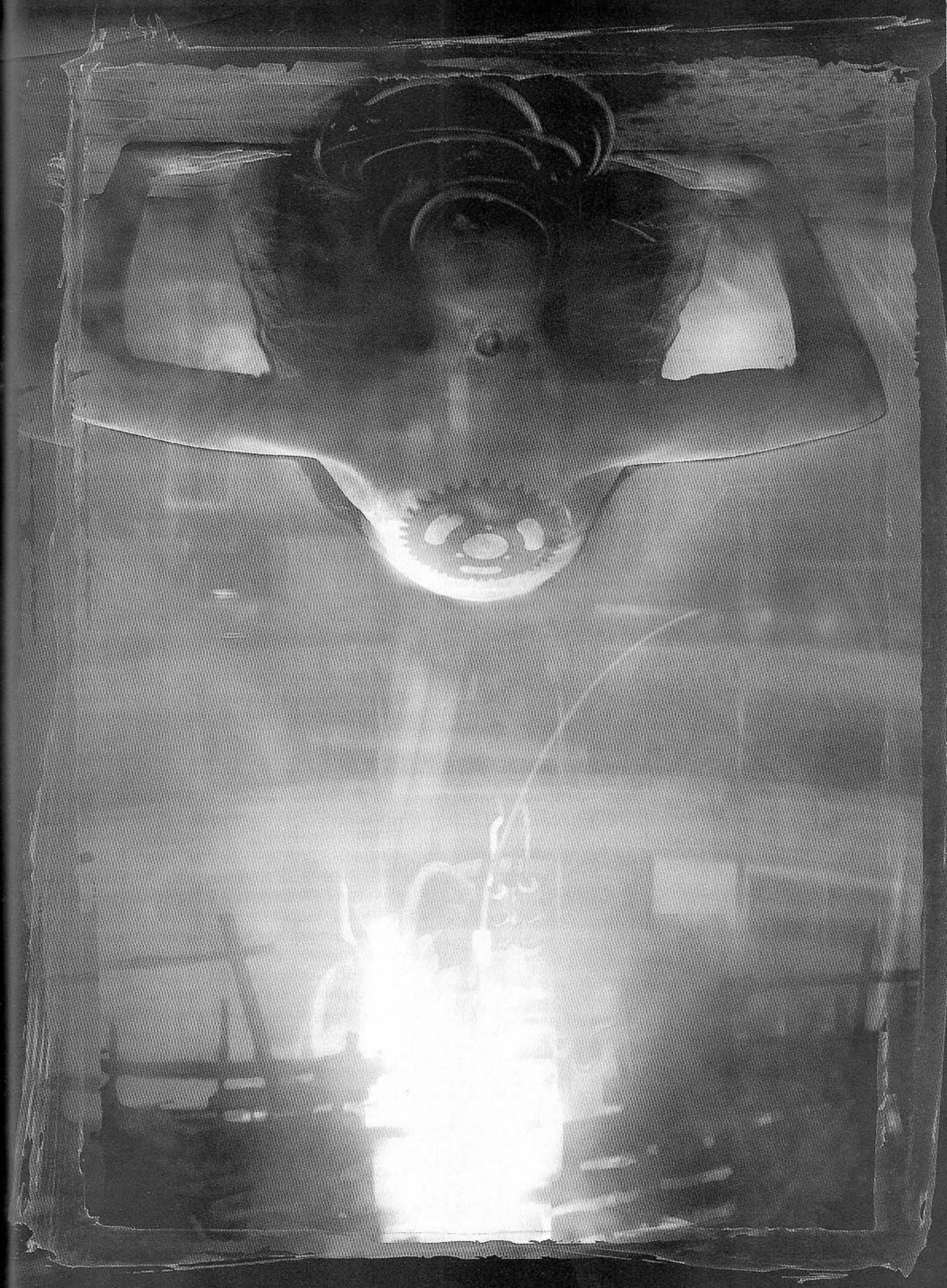
O vampiro sentiu o sangue quente percorrer suas veias e potencializar seus reflexos sobrenaturais. Apesar de sua rapidez na fuga, ele sentiu algo parecido com uma martelada atingir a base de sua espinha quando o disparo ecoou. Ele desabou no chão molhado de chuva e sentiu as vértebras se partirem. Suas pernas não se moviam.

Sentiu o afluxo de sangue quando seus ferimentos começaram a cicatrizar imediatamente e ficou de pé bem a tempo de receber outra bala de metal, dessa vez na nuca. Outros impactos, semelhantes a beliscões e punhaladas nos ossos, brotaram em suas costas; ele rolou de lado e levantou os braços para proteger a cabeça. Confuso e atordoado, ele reteve as lágrimas de sangue com uma piscadela ao erguer os olhos para o homem enrugado.

— Por favor, espere... por favor... Eu não te conheço e não sei como você conhece o Príncipe! Eu mesmo só vejo Amadeus duas ou três vezes por ano. Olha, posso te dar um presente, meu amigo. Você é velho, já está com um pé na cova... Posso livrar você do medo da morte! Você vai viver para sempre!

O mendigo engatilhou o revólver.

— Não vou, não. E nem você.



O fedor era terrível dentro do retiro. Os remanescentes de nossa pequena coterie atravessavam o pátio deserto. Atrás de mim. Marcus praguejou baixinho. Juliamna deixou escapar um gemido baixo e o nojo desfigurou-lhe o rosto. Agradeci a um deus qualquer por não precisar mais me preocupar com certas coisas como a respiracão ou a náusea, pois podre era pouco para descrever o lugar. Uma antena parabólica encimava o edifício principal e cabos ziguezagueavam por todos os lados. Tecnologia demais para o meio do deserto.

Abri cautelosamente a porta do primeiro edifício, um atarracado quadrado de concreto com cerca de cinco metros de aresta. O lado de dentro, mesmo abarrotado de camas a ponto de não ser exatamente confortável, parecia limpo e organizado. As pessoas, todas enfiadas em túnicas compridas e escarlates e obviamente mortas, jaziam cobre os catres. Havia estranhos símbolos bordados em amarelo e verde na frente das túnicas. Passei lentamente pelo espaco estreito entre dois catres para olhar mais de perto.

Julianna gritou meu nome. Retrocedi devagar, saí da sala e olhei para o outro lado do pátio limpo, tentando localizá-la.

Anthony, aqui dentro! — ela berrou desde o edifício principal.

Com uma das mãos sobre a arma, entrei. O cheiro substancial de morte era ainda mais denso ali: as fileiras compridas e regulares de catres tomavam o imenso aposento, e cada um deles aninhava um cadáver de túnica vermelha. Numa pequena sala aos fundos, logo depois das camas, Julianna estava sentada diante de uma tela de computador, gesticulan do entusiasticamente.

Você precisa ver isto! — ela gritou.

Ziguezagueando por entre as camas, fui até os fundos. A pequena cela desprovida de janelas encerrava bem mais do que um computador. Fios e cabos pendiam do teto e brotavam do chão. Equipamento elétrico e peças de computadores estavam espalhados por toda parte ou então compunham máquinas estranhas. Todas as três paredes de concreto e desprovidas de portas estavam pintadas de vermelho, com símbolos em amarelo e verde. Julianna gesticulou para chamar minha atencão novamente.

Aqui — ela disse. — Leia isto.

O documento aberto na tela do computador parecia uma carta. Inclinei-me sobre o ombro de Julianna para ler e mal notei a presença de Marcus, que se espremia a meu lado dentro da sala minúscula.

Se você estiver lendo isto , a carta declarava em corpo catorze e negrito,
é porque o Fim dos Tempos
chegou e nós ascendemos aos Céus.
Que Deus tenha piedade de vossas almas.

Capítulo 3: Os justos e os perversos



O recrutamento de novos acólitos não é exatamente o que se poderia chamar de um trabalho agitado no meio da alta temporada.

— Neil Gaiman, *Shoggoth's Old Peculiar*

Seitas

Existem seitas em todo lugar e elas variam imensamente, desde as ascéticas às promíscuas, das que proporcionam conhecimento esotérico àquelas que têm ensinamentos muito simples, desde as ricas e elitistas até as mais pobres e acessíveis. Em geral, as seitas são heterodoxas, enigmáticas e devotadas a uma pessoa, um objeto ou a um conjunto de novas idéias. Algumas são predominantes e largamente aceitas. Outras são isolacionistas e evitam a todo custo qualquer tipo de investigação. Algumas causam grande sofrimento, ao passo que outras parecem prestativas e benéficas. No Mundo das Trevas, essas organizações crescem e prosperam. Neste capítulo, você encontrará descrições dos diferentes tipos de seita que os personagens dos jogadores podem encontrar, acompanhadas de exemplos, personagens e dicas para o Narrador incorporar as seitas numa crônica.

As seitas e a religião organizada

Já que as grandes religiões estão se tornando progressivamente mais sectárias e cada facção adota a própria interpretação como a única correta, como elas se distinguem das seitas descritas neste capítulo? Muitas vezes, a diferença é clara, no caso das seitas que idolatram OVNIs ou aguardam o juízo final, ou daquelas que veneram deuses antigos ou chefes nominais humanos e ainda vivos. Às vezes, porém, as fronteiras que separam facções e seitas se misturam, pois os elementos marginais se expandem para incorporar um número maior de membros e se organizam em grupos disciplinados.

Não existem duas seitas que sejam idênticas, mas a maioria tem várias características em comum. As seitas muitas vezes adotam uma nova teologia ou doutrina e geralmente consideram as religiões tradicionais uma apostasia em relação à "verdade única" oferecida. Normalmente, um indivíduo ou um pequeno e poderoso grupo de líderes detém o controle sobre os ensinamentos e as práticas da seita, o que facilita o controle físico, intelectual, financeiro e emocional sobre os membros. Esses líderes às vezes exercem esse controle pelo medo, ameaçando seus seguidores com a perda da salvação caso estes deixem o grupo. A maioria das seitas emprega certos métodos para reforçar suas crenças e princípios, sendo as opiniões contrárias ridicularizadas e muitas vezes deturpadas. Essas crenças geralmente são inverificáveis, como aquelas que se baseiam nas alegações do líder de que Deus o teria visitado em pessoa. Em geral, a filosofia do grupo só fará sentido se os membros também adotarem o conjunto completo de valores e definições que ele prega. Nesse tipo de religião, a verdade se torna inverificável, internalizada e de fácil manipulação por meio dos sistemas filosóficos daquele que a inventou.

Inúmeras faces

Este capítulo descreve vários tipos de seita que os personagens podem encontrar no Mundo das Trevas, mas esta lista não é de modo algum definitiva. Cada líder dirige sua seita de maneira diferente, com objetivos e métodos ligeiramente distintos. No entanto, algumas generalizações são possíveis, e as seitas podem ser divididas em várias subcategorias bem definidas:

• **Religião predominante:** Facções e grupos marginais das grandes religiões que operam, ao menos superficialmente, dentro dos limites de sua

fé. Grupos sectários podem existir em qualquer congregação religiosa de grande porte.

• **Seitas adventícias:** Entidades religiosas que existem à parte das ideologias de qualquer organismo religioso predominante. Essas seitas geralmente adotam princípios tão pervertidos em relação à religião original a ponto de não mais conservarem qualquer vínculo com a mesma ou de defenderem uma forma de culto completamente inusitada.

• **Seitas mágicas:** Grupos que usam, imitam ou procuram o poder sobrenatural para definir suas existências.

• **Seitas seculares:** Apesar de essas organizações não se basearem na religião, a estrutura, a motivação e as técnicas de recrutamento são semelhantes às das seitas religiosas. Entre as seitas seculares temos as sociedades secretas da elite sócio-econômica e as pirâmides.

Vulnerabilidade

As seitas formam suas fileiras com o recrutamento intenso, mas nem todas as pessoas são igualmente suscetíveis às técnicas de recrutamento. Alguns fatores, ou conjunto de fatores, tornam certos indivíduos mais predispostos a serem escolhidos e convertidos com êxito por seitas, grupos marginais e pirâmides, ao passo que outros são capazes de resistir à lavagem cerebral e à manipulação. Por que algumas pessoas se tornam suscetíveis ao recrutamento enquanto outras escapam com relativa facilidade?

Achados e perdidos

Falta à pessoa mais vulnerável uma coisa muito importante em sua vida. Essa coisa pode ser tão simples quanto uma rede de apoio, formada por familiares e amigos, mas incidentes mais traumáticos facilitam bastante o trabalho da seita. A morte prematura ou inexplicável de um ente querido deixa o provável membro da seita desolado e sozinho. A sensação de perda leva-o a procurar algo para preencher o vazio. Talvez ele venha a fazer qualquer coisa para saciar sua necessidade de saber por que aquilo aconteceu à pessoa que tanto amava ou para confirmar suas suspeitas de que a morte teve uma causa sobrenatural. Nesse momento, a seita pode oferecer um ponto de vista diferente, capaz de proporcionar um fundamento lógico para a situação na qual o indivíduo se encontra. Mesmo que ofereça apenas respostas estritamente ficcionais, a seita ao menos acolhe as idéias que a religião predominante (e talvez até amigos e familiares) rejeita reiteradamente como bobagem supersticiosa ou paranóia. As seitas prometem consolo, o fim do isolamento, amizades, apoio e, o mais importante de tudo, as respostas e a confirmação que o novo membro deseja tão desesperadamente.

Às vezes, a desilusão é capaz de tornar uma pessoa mais suscetível ao recrutamento por parte de uma seita. Os adolescentes, em especial, costumam apresentar essa vulnerabilidade. Os inúmeros perigos do Mundo das Trevas encontram presas fáceis nos adolescentes rebeldes que se entregam às drogas e ao álcool ou vagam pelas ruas sem muita consideração pela própria segurança. Esse comportamento arriscado geralmente tem resultados fatais, e muitos adolescentes urbanos viram seus amigos vitimados por abominações inexplicáveis. Geralmente são ignorados ao pedirem compreensão ou até mesmo para que alguém reconheça o que eles viram como verdadeiro. A adolescente que alega que a amiga foi morta por vampiros é recebida com mais zombaria do que ajuda e pode até mesmo se ver submetida a uma bateria de perguntas sobre uso de drogas ou a exames psiquiátricos. O garoto que sabe ter visto algo terrível escondido no bosque é ridicularizado pelos amigos. Os grupos marginais, principalmente aqueles com vínculos sobrenaturais, podem tranqüilizar essas crianças e explorar seus temores a fim de ganhar-lhes a confiança. Furiosos com os pais e professores, furiosos com os males inexplicáveis que vitimaram os amigos e os mistérios que ninguém parece estar disposto a explicar, esses jovens se apegam desesperadamente às organizações que voltam a confirmar sua sanidade e segurança.

Um outro possível alvo do recrutamento é o idealista ingênuo. As seitas religiosas podem até cativar o idealista, mas as organizações seculares, como as pirâmides, encontram-no vulnerável à propaganda e a frases de efeito vazias, como "mais qualidade de vida", "produtos excelentes que fazem toda a diferença" e "aquele empurrãozinho para você subir na vida". Esse indivíduo deseja sinceramente dar o melhor de si e espera que as outras pessoas também tenham as mesmas ambições para que o mundo um dia mude para melhor. Ao conhecer o recrutador da seita, esse indivíduo encontrará uma pessoa e uma organização que parecem exemplificar esse mesmo idealismo. A superficialidade dessa imagem só ficará evidente muito mais tarde, e olhe lá. A advertência ao consumidor é procedente e pode ser interpretada quase ao pé da letra no caso de organizações seculares como a Inovações S/A (pág. 101).

Recrutamento e manutenção

Cada tipo de organização tem suas próprias regras de recrutamento e manutenção, mas certas táticas são bastante usadas por praticamente todos os tipos de seita ou pirâmide. Pode ser que os líderes das seitas cuidem pessoalmente do processo de recrutamento, ou talvez confiem a tarefa a um membro bem doutrinado. O recrutador não sabe que está fazendo uma coisa ruim. Uma vítima treinada para recrutar outras vítimas, ele geralmente acredita estar fazendo a vontade de Deus ou agindo em prol do progresso da organização. A metodologia de recrutamento envolve técnicas sutis de controle da mente e persuasão desmedida. Em geral, essas técnicas se aproveitam da necessidade humana de afeição e afirmação, ou então exploram fraquezas inerentes. O objetivo das técnicas de recrutamento é enfatizar a inferioridade da vida fora da seita quando comparada ao potencial de uma vida superior no seio da organização.

• **Bombardeio de amor:** O bombardeio de amor é uma técnica tanto de recrutamento quanto de manutenção. Superficialmente, o bombardeio de amor parece inofensivo ou até mesmo positivo. Os membros atuais do grupo submergem os candidatos, os novos recrutas e uns aos outros num vasto oceano de amor e carinho. Desde que o indivíduo represente um provável convertido ou continue a ser um membro leal, a seita o amará até a morte. Contudo, se o candidato decidir não se juntar ao grupo, essa fartura de amor e preocupação cessará. O líder da seita só terá escárnio e desprezo a oferecer a esse indivíduo e provavelmente exigirá que outros membros da seita não mantenham mais contato com essa pessoa geniosa.



• **Vergonha:** Os membros atuais da organização encorajam os futuros membros a encararem suas vidas ou ações passadas como vergonhosas ou constrangedoras, algo que só pode ser purificado pela inclusão da pessoa na religião ou no grupo social. Dependendo da natureza do grupo, o foco da vergonha muda. As organizações sociais elitistas tendem a se concentrar em "inadequações" materiais, como carros, casas e roupas, ou em deslizes sociais, como matricular os filhos nas escolas erradas ou associar-se a indivíduos repugnantes. A recompensa por se juntar à organização é livrar-se do estigma social. Os alvos dos grupos religiosos são os estilos de vida pecaminosos ou os erros do passado; eles enfocam cada pecado vergonhoso e prometem a salvação em troca da lealdade. Essa tática funciona melhor com aqueles que já se digladiam com decisões lastimáveis e aqueles que têm dificuldade para aceitar verdades desconfortáveis. Por exemplo, a moça já devastada pela culpa por ter abortado uma gravidez ilegítima ou o rapaz que se esforça para aceitar a homossexualidade de um amigo (ou a própria) se veriam ambos alvos da técnica da vergonha. As promessas de absolvição, ou até mesmo de cura para esses "pecados", faz desta técnica de recrutamento algo particularmente eficaz. É claro que a vergonha nunca desaparecerá de fato, pois os líderes do grupo continuarão a empregar esta técnica contra os seguidores. Enquanto persistir a necessidade de absolvição, o membro permanecerá na seita.

• **Medo:** Poucas coisas são tão motivadoras quanto o medo. As seitas, principalmente aquelas que operam às margens da religião, costumam recorrer bastante a esta técnica para engrossar e manter suas fileiras. Os líderes fazem de tudo para instilar o medo nos candidatos e apresentam a seita como um "alívio" para os perigos deste mundo. É esse mesmo medo o que mantém os atuais membros da seita comprometidos com a organização, aliado ao medo das possíveis repercussões na eventualidade de abandonarem a seita. Os líderes não precisam inventar forças tenebrosas do mundo exterior porque vampiros, lobisomens e outras criaturas aterradoras existem de fato e até mesmo caçam a população humana. Até certo ponto, a mera existência dos personagens dos jogadores já serve para criar novos membros da seita. Se os monstros que vivem nas sombras não forem suficientes para motivar prováveis membros, os líderes poderão recorrer a mensagens ainda mais aterrorizantes. Os devotos das seitas apocalípticas são recrutados e mantidos quase exclusivamente pelo uso de táticas amedrontadoras. O recruta só precisa abrir o jornal ou ligar a TV para ver provas da célere degeneração da humanidade. Sem dúvida, alegam os líderes da seita, devemos estar vivendo os últimos dias. As seitas apocalípticas se aproveitam disso para criar uma sensação de medo e crise, e sua mensagem é: "Não seja destruído por Deus quando Ele julgar o mundo." Levada ao extremo, essa tática do medo pode até mesmo ser usada para convencer certos grupos a cometer suicídio coletivo. As teorias da conspiração também se enquadram nesta categoria quando os membros da seita acreditam em conspirações governamentais ou sociais e alimentam a paranóia um do outro.

• **Doutrinação gradual:** Quase todas as pirâmides, bem como muitas organizações religiosas ou elitistas, recorrem a este método de doutrinação. Os líderes apresentam os fundamentos ou o sistema filosófico do grupo tão lentamente que o recruta muitas vezes assimila a informação sem compará-la com aquilo que ele sabe ser a verdade. Apesar de o processo começar com fatos (ou idéias inócuas), as verdadeiras crenças e políticas do grupo são introduzidas aos poucos. Pode ser que o indivíduo perceba subjetivamente as novas idéias do grupo como algo muito consistente com seu próprio sistema de crenças, mesmo que viesse a entendê-las como contrárias se estas fossem apresentadas todas de uma vez. Além disso, o membro percebe a exposição gradual a novos princípios ou regras da organização como um sinal da confiança que o líder deposita nele e sente um desejo ainda mais forte de provar sua lealdade e seu compromisso com o grupo e os objetivos do mesmo.

As regras da lavagem cerebral

Também chamada "reformulação mental", "persuasão coercitiva" ou "controle da mente", a lavagem cerebral é o uso de recitações maquinais, maus-tratos e incentivos físicos ou emocionais, ou então extrema pressão dos colegas, para alterar as ideologias e as crenças de uma pessoa ou adicionar novas. Aqueles que executam a lavagem cerebral podem arrasar emocionalmente o alvo, destruir sua individualidade e substituí-la por idéias e pensamentos de outra pessoa, geralmente os do líder da seita ou organização. A lavagem cerebral costuma exigir controle físico total sobre a vítima e pode envolver a privação de alimento e sono como instrumento motivacional (a vítima de lavagem cerebral é recompensada com alimento ou sono ao dar as respostas apropriadas). A recitação maquinal automatiza essas respostas apropriadas, o que reduz a curiosidade natural da pessoa à repetição idêntica das idéias do líder da seita.

Lavagem cerebral

Parada de dados: Presença + Intimidação ou Persuasão (persuasor) contra Perseverança + Vigor (alvo).

Ação: prolongada e disputada (a tarefa exige um número variável de sucessos de acordo com o grau de condicionamento [a seguir]; cada teste representa três horas de lavagem cerebral ativa).

O persuasor pode compor sua parada de dados usando Intimidação ou Persuasão, dependendo do método de lavagem cerebral a ser empregado durante a sessão. Use a Intimidação, caso a lavagem cerebral envolva ameaças ou maus-tratos, e Persuasão para as sessões que recorrem à coerção e à repetição. O número de sucessos almejado por cada participante varia de acordo com a magnitude da lavagem cerebral (vide tabela a seguir):

O alvo precisa obter um número de sucessos igual à Força de Vontade do persuasor a fim de resistir completamente à tentativa. Se isso ocorrer, o persuasor poderá tentar novamente, mas será preciso que antes aconteça algo importante para convencer o alvo de que as filosofias da seita têm algum valor. Mesmo então, o alvo terá direito a um modificador de +1 para resistir à lavagem cerebral tentada pela mesma seita.

Sucessos	Magnitude da lavagem cerebral
5	Variações de crenças que a vítima já tem: "a homossexualidade é pecaminosa" se transforma em "a homossexualidade é maligna".
10	O alvo aceita um conjunto de crenças diferente do seu, mas não há mudança dramática no estilo de vida: "vender estes produtos é um jeito garantido de enriquecer!"
15	O alvo deixará para trás sua vida e se juntará à seita em tempo integral, mas não abandonará a família nem cometerá homicídio injustificado (mas talvez venha a agir de maneira violenta se já tiver essa tendência).
20	Seita apocalíptica ou homicida. O alvo é um seguidor irracional e matará ou morrerá em nome de seus mestres.

As idéias novas que parecem ter algum valor de acordo com a ideologia do alvo podem impor uma penalidade de –1 a –3 à capacidade do personagem de resistir à lavagem cerebral. Certos métodos, como privar o alvo de comida e sono, também podem impor uma penalidade, a critério do Narrador.

Se as duas partes envolvidas na tentativa disputada de lavagem cerebral empatarem no número de sucessos obtidos, o alvo manterá seu livre-arbítrio e não será vitimado. As tentativas futuras de reformular o pensamento desse alvo estarão sujeitas a uma penalidade de –2.

Resultados dos testes

Falha dramática: O alvo resiste completamente à lavagem cerebral, é capaz de fingir submissão ou conversão, ou então incutir dúvidas na pessoa que executa a lavagem cerebral.

Falha: Nenhum sucesso é obtido desta vez.

Êxito: Os sucessos obtidos são somados na tentativa de acumular o total desejado. Se o total for alcançado, as técnicas de lavagem cerebral funcionarão e o alvo aceitará como suas as idéias recém-apresentadas, ou então o alvo resistirá à lavagem cerebral.

Êxito excepcional: Faz-se progresso significativo com um único teste. Ou, se a tarefa como um todo for completada com cinco ou mais sucessos acima do exigido, o oponente perderá um ponto de Força de Vontade.

Penalidades possíveis: para o persuasor: o alvo é ateu/niilista (–1 a –3); para o alvo: lavagem cerebral feita por um amigo (–1) ou parente (–2), envolve privação ou maus-tratos físicos (–1 a –3).

Desprogramar

Assim como a lavagem cerebral leva tempo, remover os pensamentos e comportamentos implantados exige esforço prolongado. Os personagens que quiserem desprogramar um membro de seita acharão o alvo tão resistente a suas tentativas quanto à lavagem cerebral inicial. Tentar desprogramar um indivíduo que passou um bom tempo como membro de uma organização ou foi submetido várias vezes à lavagem cerebral pode acarretar penalidades adicionais, a critério do Narrador. As regras são idênticas às da lavagem cerebral, o que inclui as paradas de dados usadas.

Resultados dos testes

Falha dramática: A desprogramação fracassa. O alvo vê o desprogramador como uma ameaça e o ataca, ou então o entrega ao líder da seita.

Falha: Nenhum sucesso é obtido desta vez.

Êxito: Os sucessos obtidos são somados na tentativa de acumular o total desejado. Se o total for alcançado, a desprogramação será bem-sucedida e o personagem se livrará dos efeitos da lavagem cerebral, mas vai adquirir uma perturbação leve devido ao trauma.

Êxito excepcional: Faz-se progresso significativo com um único teste. Ou, se a tarefa como um todo for completada com cinco ou mais sucessos acima do exigido, o alvo será desprogramado e não vai adquirir uma perturbação.

Penalidades possíveis: para o desprogramador: o alvo passou muito tempo na seita (–1 a –3); para o alvo: a desprogramação é realizada por um amigo (–1), parente (–2) ou ex-membro da mesma seita (–3).

Culto de personalidade

Toda seita precisa de um líder, alguém para organizar as primeiras reuniões, recrutar membros e administrar a estrutura interna quando a seita estiver em plena atividade. A liderança da seita pode consistir de um indivíduo poderoso, um pequeno grupo de líderes centrais ou uma associação de amigos ou amantes. Esses homens e mulheres costumam ser extremamente carismáticos, demonstram integridade e charme com precisão e congruência. Os líderes de seitas têm uma habilidade impressionante de conquistar seguidores. Eles inspiram respeito e obediência absolutos. São indivíduos tão narcisistas que essa condição tem precedência sobre compromissos legais, morais ou pessoais.

Os líderes de seita normalmente alegam possuir conhecimento ou habilidades especiais, ou então ter recebido uma ordem divina para liderar. A natureza da seita determina as características especiais possuídas pelo líder. No caso de uma religião predominante, a capacidade de reinterpretar a principal mensagem religiosa da fé pode ser suficiente para atrair seguidores. Pode ser que o líder afirme ter recebido uma missão de Deus. Nas seitas mais obscuras, o líder pode declarar ter recebido revelações ou visões especiais enviadas por Deus, mensagens que conferem poder e privilégio ao receptor. Alguns até mesmo alegam ser a encarnação de uma divindade, de um anjo ou mensageiro do outro mundo. Além dessa estatura divina, os líderes também afirmam ter poderes especiais. Os líderes geralmente exigem de seus seguidores a perfeição e a obediência incondicional a sua disciplina exagerada e a suas expectativas.

As seitas são formadas principalmente para atender a necessidades emocionais específicas dos líderes, muitos dos quais podem padecer de uma perturbação ou uma combinação delas. As perturbações pré-existentes podem gerar ilusões de grandeza ou alucinações capazes de induzir o líder da seita a fundar uma religião. Atos desumanos cometidos pelo líder ou em nome dele podem baixar o índice de Moralidade do mesmo, sendo um dos possíveis resultados a aquisição de novas perturbações. Nessa espiral em perpétuo declínio, os líderes logo se tornam perigosos para si mesmos e seus leais seguidores. Quando a paranóia ou a megalomania chega ao ápice, uma seita antes benigna pode de repente se transformar numa seita apocalíptica ou homicida.

Alguns líderes acreditam de fato na própria retórica, convencidos de que Deus realmente fala por meio deles ou de que receberam uma ordem divina para liderar. Esse tipo de líder acredita piamente na validade de suas alegações, que talvez não sejam tão delirantes quanto parecem. Suas "visões" podem não passar de insanidade mas, no Mundo das Trevas, existe a possibilidade de que algo realmente *esteja* falando com ele. Talvez ele tenha realmente se metido com o sobrenatural e interpretou isso como um sinal de Deus. Talvez ele seja manipulado diretamente por um vampiro ou espírito que reivindica a condição divina.

O líder às vezes não é insano nem está sendo manipulado: ele simplesmente se aproveita da fé da seita para progredir financeira ou socialmente. Os espertos exploram os inocentes e os ingênuos, extorquem dinheiro e abusam de sua confiança. Desde os televangelistas aos vigaristas mágicos, eles pregam, fazem proselitismo e lucram, depois desaparecem antes que os alvos percebam que foram enganados. Ao contrário dos líderes que acreditam nas religiões que representam, esses indivíduos não acreditam em nada, a não ser na ascensão pessoal. A recompensa pode nem mesmo ser financeira e assumir a forma de sexo, drogas, ascensão política ou social, ou simplesmente uma bela massageada no ego.

Os líderes bem-sucedidos compreendem as nuances do recrutamento e a importância do financiamento, sempre com objetivos secretos e nunca com transparência total quanto às verdadeiras metas do grupo. Podem disfarçar os aspectos religiosos da seita descrevendo a organização como uma associação dedicada ao crescimento e ao desenvolvimento espirituais, ou até mesmo montar um grupo ou negócio "de fachada" para manter a atenção do público longe do funcionamento interno da seita. Muitos líderes usam técnicas de controle mental para impedir que os membros da seita duvidem de seus professores ou deixem o grupo. Eles podem até exibir atitudes que refletem integridade e honestidade em relação à honra e ao compromisso, mas a maioria dos líderes de seitas é formada por mentirosos extremamente convincentes. Suas promessas de dinheiro ou dádivas, nunca expressas por escrito, raramente dão frutos; e eles costumam mudar as regras quando chega o momento de cumprir sua parte no acordo.

Em suma, o centro de poder de uma seita reside no líder. Elimine-o e a seita debandará como um formigueiro sem rainha. Provoque-o e os personagens ganharão algumas dezenas de inimigos.

Ópio do povo

— Que o Senhor esteja convosco.

— Ele está no meio de nós.

Até mesmo o outro padre, recém-saído do seminário para ajudar o idoso Padre Connelly, parecia entediado.

Ajoelhado sobre a surrada almofada de veludo, Mário pensava em sua perda de fé. Onde começara? Naturalmente, ele sabia a resposta. Toda a crença que Mário tinha em Deus desaparecera quando seu irmão Tony se matou e Deus não respondeu às preces de Mário pedindo vingança. Dias se passaram e Mário simplesmente não conseguia entender por que seu irmão, sempre o mais bonito e popular, enfiaria o cano de um revólver na boca. No funeral, quando o rapaz abatido e pálido depositou rosas brancas sobre o caixão fechado e inclinou-se para pressionar os lábios finos contra a madeira laqueada, de repente a verdade se fez clara. Quando o rapaz já estava de saída, Mário agarrou-lhe a manga do casaco.

— O que foi aquilo? — Mário berrou na cara do homem. — Por que fez aquilo?

O homem fitou Mário com olhos avermelhados e turvos.

— E por que não? — ele disse baixinho. — Sou o único que o compreendia, o único que realmente o amava. Você nunca o teria aceitado como ele era, e ele sabia disso. Ele se matou porque não conseguia suportar a idéia de envergonhar a família.

— O que quer dizer? — Mário gritou. — Você 'tá tentando me dizer que meu irmão era uma bicha? Tony não era veado! — Mário deu um tapa na cara do outro homem e se debateu furiosamente quando outras pessoas presentes ao funeral tentaram contê-lo. O rapaz limpou o sangue da boca com as costas da mão.

— Pelo jeito, o Tony tinha razão sobre você — ele murmurou.

Ajoelhado na igreja, Mário lembrou-se do choque e do ódio repentinos. Seu irmão, uma bicha? Mário chacoalhou a cabeça. Impossível! Aqueles pervertidos doentios tinham feito alguma coisa com Tony, alguma coisa horrível para deixá-lo tão fora de si. Se realmente existisse, Deus exterminaria todos os veados. Mário ficaria feliz em ajudá-Lo.

A missa acabou e Mário, ao se levantar, fez o sinal da cruz. Enquanto ele se dirigia para a extremidade do banco, alguém pousou a mão sobre o ombro dele. Mário se virou e encontrou o novo padre de pé a seu lado.

— Em que posso ajudá-lo, padre? — Mário perguntou.

— Não, meu filho — disse o Padre Franklin. — Creio que sou eu quem pode ajudar você.

E quando o Padre Franklin contou a ele o plano divino de Deus, a centelha de fé de Mário se reacendeu. Deus atendera a suas preces no fim das contas.



Facções minoritárias, religiões predominantes

No Mundo das Trevas, pessoas desesperadas e assustadas buscam consolo onde quer que consigam encontrá-lo e geralmente procuram a religião para aplacar seus temores ou responder a suas perguntas. Muitas acham insatisfatórias as respostas oferecidas por suas igrejas, mesquitas e templos, compilações óbvias de meias-verdades. Quando sabem em



seus corações que algo realmente se esconde nas trevas, será que promessas banais de um lugar no Céu ou do amor infinito de Deus podem mesmo enterrar seus medos? Contudo, essas pessoas raramente abandonam as práticas religiosas a que estão acostumadas e procuram respostas melhores no seio dessas mesmas práticas. Às vezes, esses homens e mulheres encontram as próprias respostas, sobrepondo suas interpretações pessoais dos textos religiosos à pregação sem sentido oferecida por suas próprias igrejas; reúnem-se para formar células secundárias do organismo religioso principal. Outras vezes, esses insatisfeitos podem preparar uma usurpação organizada da congregação, substituindo aos poucos o corpo governante de suas igrejas e de seus templos por pessoas com as mesmas idéias em busca das mesmas respostas. Não importa como essas pessoas encontram umas às outras, seus objetivos comuns, ao mesmo tempo em que promovem sua união, também as isolam do organismo religioso maior. Tão isolados e fanáticos quanto as seitas mais obscuras, os grupos marginais que agem subrepticiamente nas religiões predominantes têm a vantagem adicional do endosso social, político e financeiro da organização religiosa maior.

De onde vieram

As seitas religiosas predominantes e os grupos marginais tendem a refletir a estrutura da religião original sobre a qual basearam seus princípios. Os subgrupos cristãos conservam a base bíblica de suas crenças, os grupos marginais islâmicos encontram justificativa no Alcorão, os grupos judaicos citam a Torá, e assim por diante, mesmo que suas ações e crenças se baseiem em interpretações distorcidas ou enviesadas de seus principais textos religiosos. A ideologia da religião de origem está tão profundamente entranhada nos membros do grupo marginal que não pode ser eliminada completamente.

A composição étnica e racial das células religiosas dissidentes também tende a espelhar à da religião maior, mas a idade e o sexo podem desempenhar papéis mais importantes no quadro social da seita. Os grupos marginais tendem a atrair membros mais velhos da igreja, que se deixam manipular com mais facilidade pelo líder ou que muito provavelmente recordam a religião mais severa e fundamentalista de sua juventude.

No Mundo das Trevas, as mulheres se vêem atraídas pelo fascínio dos grupos religiosos marginais que oferecem proteção física ou espiritual para seus filhos ou, no caso de mulheres solteiras, para si mesmas. Os filhos dessas mulheres e outros membros da seita formam uma parcela considerável do quadro social. Criadas na seita ou iniciadas em tenra idade, essas crianças aceitam as doutrinas como sua norma religiosa e geralmente se transformam em dedicados membros adultos.

Por último, os adolescentes também acham as seitas atraentes por razões diversas. Alguns estão simplesmente desgostosos com a crescente apatia de seus semelhantes, mas outros procuram proteção contras as *coisas* desconhecidas que se escondem nas trevas. Viram seus amigos desaparecer e nunca mais retornar, ou então voltar alterados. Pais, professores e policiais culpam as drogas, o álcool e a delinqüência, mas os jovens sabem o que viram e procuram um lugar seguro.

Querer...

O que motiva aqueles que formam e lideram seitas dentro de sua religião? Algumas facções religiosas se formam independentemente e de comum acordo, sendo que o mais freqüente é um indivíduo proporcionar a força motriz que cria e mantém o grupo. Esses homens e mulheres geralmente se preocupam bastante com as questões religiosas e desejam melhorar o atual estado de sua religião, mas um oportunista também pode se aproveitar das dúvidas dos membros da congregação para impingir seu próprio plano de ação.

Quer a reunião de uma seita religiosa predominante ou grupo marginal seja motivada por uma fé genuína ou interesses pessoais, o líder precisa ser sutil e inteligente. Ao contrário do líder de uma fé obscura, a pessoa que lidera o rebento de uma religião importante tem de trilhar séculos de crenças e tradições pré-estabelecidas, bem como evitar a atenção da hierarquia religiosa que pode execrar os elementos marginais e eliminar tanto seu púlpito quanto seu financiamento. Esses líderes tendem a ser calculistas, e não impetuosos. Promovem as mudanças de dentro para fora, agem com vagar para integrar os membros da seita às atividades regulares da igreja, quem sabe introduzindo-os aos poucos como novos catequistas ou presbíteros.

...É poder

Por que se juntar a um grupo religioso marginal? Para os membros da seita, as respostas são variadas e pessoais, mas geralmente se resumem a algumas razões comuns. À medida que as igrejas tentam aumentar seus quadros e atender a um público mais amplo e diversificado, os membros podem ver sua igreja crescer demais, ficar impessoal e demasiadamente liberal. O desejo de voltar às origens ou aos fundamentos da fé pode inflamar o facciosismo dentro de um organismo religioso. Desiludidos com a condição de sua religião, os membros começam a se afastar da fé. É possível que a participação nos cultos despenque e haja um declínio no voluntarismo. Alguém vai acabar reparando. Talvez os presbíteros os procurem e ofereçam uma maneira de conciliar seus ideais estáticos com a instituição dinâmica. Mas talvez outros insatisfeitos proponham uma solução melhor: ação e propósito.

As religiões monoteístas predominantes oferecem pouca ou nenhuma explicação para as experiências anormais de seus membros e descartam os relatos sobre "lobisomens" ou "demônios" como bobagem supersticiosa. As pessoas procuram pastores e sacerdotes em busca de ajuda, de uma explicação para as coisas estranhas e assustadoras que as cercam, e são simplesmente encaminhadas ao psiquiatra. A religião predominante, como um todo, deixou de acreditar em qualquer coisa que não pertença ao reino do perceptível. Diante de Legião, a igreja moderna recomenda o tratamento psiquiátrico.

Ridicularizadas, escarnecidas ou tratadas como loucas, a quem mais as pessoas podem recorrer? Elas procuram seus semelhantes, querem encontrar um ombro amigo e um coração piedoso. Às vezes, as respostas aparecem à procura das pessoas. Notícias sobre esses "malucos" talvez cheguem aos ouvidos certos dentro da igreja, que correm assegurar a essas almas perturbadas que elas não estão loucas e que

aquilo que testemunharam é real. Esses grupos podem facilmente se desgarrar e perseguir os elementos sobrenaturais, mas o mais comum é proporcionarem mais uma válvula de escape para o ódio e o medo que levam homens e mulheres a se tornarem caçadores. Os sentimentos são compartilhados e propagados, e a vontade de fazer justiça com as próprias mãos retrocede um pouco, pelo menos durante algum tempo. Do ponto de vista dos personagens, isso é uma coisa muito boa.

No entanto, pode ser que nada tenha apartado essas pessoas do rebanho. Talvez sua fé não esteja esmorecendo; quem sabe tenham sido atraídas para a facção por amigos e entes queridos, ignaros das repercussões. Algumas talvez tenham sido alvo de técnicas de recrutamento (pág. 75) e encontraram a motivação necessária nas promessas ou ameaças dos recrutadores. O bombardeio de amor sem dúvida parece refletir os princípios do amor e da fraternidade adotados pela maioria das religiões e seu uso levanta poucas suspeitas. Os membros do grupo marginal podem até continuar a expor o candidato a esse bombardeio contínuo de amor e desvelo mesmo diante dos membros desavisados da congregação, que ficam simplesmente contentes ao ver os colegas apóstatas apoiando uns aos outros. O novo recruta só perceberá mais tarde que se uniu a uma seita ou facção, quando o verdadeiro plano do subgupo vier à tona e o amor chegar ao fim.

Na maioria dos casos, unir-se às seitas é a parte fácil.

E poder sair

Não importa como venham a adquirir novos membros, essas facções devem mantê-los a fim de exercer alguma influência sobre a religião de origem. É preciso guardar segredos e lidar com a dissidência para não chamar muita atenção nem permitir que um número excessivo de membros concorde que o progresso do grupo é insatisfatório. Uma seita adventícia, isolada em algum lugar remoto ou unida pelas atrocidades cometidas, pode se dar ao luxo de impor uma rígida disciplina a seus membros, mas as facções das religiões predominantes são obrigadas a agir com mais discrição. A maior ameaça é a de exposição ou denúncia, o clássico método de controle: "se você nos deixar, vamos denunciar você". A culpa também proporciona motivação suficiente, pois o líder da facção e outros membros fazem o dissidente se sentir um traidor por abandonar as únicas pessoas que o compreendem.

Se resistir a essas técnicas de controle e deixar a facção, o membro talvez se veja de repente à procura de uma nova igreja. Os membros atuais do grupo marginal dificultam a freqüência regular desses "desertores" à igreja. Alguns podem chegar ao extremo de abordar as autoridades religiosas para apresentar queixas de comportamento ofensivo ou inadequado contra o ex-membro da facção. Pode ser que isso não acarrete nenhuma ação oficial por parte da instituição, mas o acusado talvez seja educadamente exortado a fazer suas devoções em outro lugar.

A fé e os malditos

Existe um lugar para vampiros, lobisomens ou magos na religião predominante e suas facções? Alguns descobrem que dependem ainda mais de sua fé para ajudá-los a aceitar sua nova condição como pessoas "anormais". Há que se admitir que certos obstáculos podem prejudicar esse vínculo perpétuo com a vida religiosa. Um vampiro acharia difícil assistir à missa matutina. O fato pode aumentar o apelo de grupos menores e cultos vespertinos, algo que poderia muito bem ser uma seita religiosa predominante. Depois de integrado à seita, o vampiro com as Disciplinas certas poderia facilmente assumir o controle, mas a mesma fé que o trouxe à igreja talvez o leve a se abster dessa exibição de poder.

Os lobisomens e a religião predominante são uma outra história. Afinal, o lobisomem *sabe* que os espíritos totêmicos são reais e, portanto, a devoção contínua a uma fé monoteísta fica cada vez mais difícil com o passar do tempo. Ele acabará se apartando do rebanho (apesar de muitas vezes esse afastamento se expressar por meio de uma série de irados argumentos teológicos que culminam no abandono da igreja pelo lobisomem desgostoso). As exceções a esse padrão são os lobisomens que tentam manter suas vidas humanas normais, chegando às vezes a negar que na verdade são diferentes dos homens e das mulheres que os cercam. Eles continuam com suas práticas religiosas normais, mas a negação categórica de suas verdadeiras identidades faz deles um risco para qualquer pessoa nas proximidades. Alguns tentam controlar seus impulsos cada vez mais animalescos dedicando-se com fervor ainda maior a sua fé e chegam até mesmo a denunciar outros lobisomens.

Ao contrário de vampiros e lobisomens, os magos permanecem fundamentalmente humanos. Eles não costumam explorar a humanidade e não têm motivos imediatos para se desassociarem das organizações humanas. Por outro lado, o Despertar de um mago o expõe a verdades mais vastas, a um universo de significado maior e mais profundo do que ele poderia ter imaginado. Conseqüentemente, o Despertar pode levar a uma renovação da fé abandonada, ou então estimular um novo fanatismo, já que o mago tenta entender suas percepções alteradas. Outros artífices da vontade acham a religião predominante trivial e insuficiente depois de descobrirem a magia. Seu novo poder oferece um "barato" espiritual mais intenso e muito além da capacidade de compreensão de meros mortais; e quanto a toda aquela conversa mole sobre divindade e milagres, eles simplesmente não a *entendem*. Esse tipo de elitismo pode tomar a forma de hostilidade, mas se transforma em rancor com a mesma freqüência. O crente antes tão dedicado pode se sentir trapaceado pelo Despertar. Ele não pediu por isso. Ele só quer respostas que a igreja, a sinagoga ou a organização predominante já não é mais capaz de providenciar de maneira satisfatória.

Terrorismo

terrorismo s.m.: emprego ilegal ou ameaça de uso de força ou violência por uma pessoa ou um grupo organizado contra pessoas ou propriedades com a intenção de intimidar ou coagir sociedades ou governos, geralmente por razões políticas ou ideológicas.

— Traduzido a partir da quarta edição do dicionário *American Heritage* da língua inglesa

Longe demais

Ao começar a fazer justiça com as próprias mãos por meio de atos públicos violentos, o grupo marginal deixa de ser meramente uma facção religiosa e se torna uma organização terrorista. Em vez de exigir mudanças na sociedade por meio de reivindicações religiosas, esses grupos decidem se comunicar por meio de táticas intimidadoras, destruição e assassínio. Naturalmente, nem todos os grupos terroristas têm associações religiosas, e muitos usam sua fé como uma justificativa débil para atos injustificáveis; mas os grupos religiosos marginais apresentam uma certa tendência mórbida de mergulhar no fanatismo e no radicalismo. Nem toda a seita ou facção apresentada neste capítulo teria condições ou intenções de se transformar numa célula terrorista, mas as bases para a violência já foram lançadas no caso de muitos delas. Não se esqueça, no entanto, de que os grupos extremistas são geralmente representantes medíocres das religiões às quais dizem estar associados. As táticas empregadas por uma célula terrorista islâmica e pela Klu Klux Klan são mais similares entre si do que em comparação às religiões que os dois grupos alegam defender.

O terrorismo no Mundo das Trevas

O Mundo das Trevas está infestado de medo e fanatismo, e a emoção exagerada com a qual muitos de seus habitantes convive leva a uma incidência maior de atividade terrorista do que em nosso próprio mundo. A população se une em comunidades circunscritas e paranóicas que já desconfiam de forasteiros, o que cria a atmosfera ideal para o terrorismo. As pessoas sentem-se indefesas e procuram qualquer alternativa para recuperar uma certa sensação de poder, quer seja por meios legítimos ou fazendo justiça com as próprias mãos. Infelizmente, os meios legítimos de tomada do poder costumam ser limitados, o que faz com que indivíduos ou grupos recorram a atos calculados de violência para impor seus planos de ação a outros grupos ou ao público em geral.

Em concordância com o tema do isolamento, o terrorismo interno representa uma ameaça muito maior do que qualquer organização terrorista internacional. Os defensores da supremacia branca, os xenófobos, as seitas religiosas exclusivistas e aqueles que acreditam no sobrenatural são todos prováveis candidatos a criar essas organizações. Os três primeiros devido ao medo socialmente entranhado em relação ao forasteiro, e o último como um ato final de desespero quando ninguém mais dá ouvidos a sua insistente alegação de que os monstros são reais. Os personagens descritos no Capítulo 2 podem formar um grupo que parece ser uma organização terrorista, mas na verdade só visam vampiros, lobisomens ou outras dessas criaturas. Contudo, imagine a facilidade com que essas atividades poderiam derivar para o terrorismo genuíno tão logo o grupo deixasse de se concentrar nas próprias criaturas e começasse a atacar as famílias das mesmas.

Escala

Os atentados terroristas são perturbadores até mesmo em comunidades maiores, estáveis e bem estruturadas. Contudo, nas comunidades menores, um ataque terrorista pode rapidamente passar de um incidente isolado de violência ao caos generalizado. Ao introduzir uma célula terrorista na crônica, não se esqueça de levar em consideração o progresso natural da violência e da anarquia. Quanto menor a população, mais rápida será a derrocada da ordem social quando uma série de acontecimentos encadeados tiver início. Insira o ocasional atentado terrorista numa crônica para criar uma atmosfera intensa de incerteza para os jogadores; ou então faça com que os ataques se desdobrem num conflito de verdade, no qual grupos terroristas rivais confrontam a polícia, transformando a cidade numa zona de guerra que os personagens tentarão desmantelar... ou simplesmente sobreviver às batalhas. Pense no papel que os personagens dos jogadores poderão desempenhar quando a violência chegar ao auge.

Esqueça o conflito imediato e leve em consideração os problemas adicionais que os personagens talvez enfrentem, como a presença intensificada da polícia, programas de vigilância na vizinhança, toques de recolher e um aumento geral da vigilância nos níveis individual e municipal. Além disso, e se a percepção de um incidente como um ato de "terrorismo" não tiver fundamento? Só porque um personagem não está envolvido em atividades terroristas não significa que ele não possa ser acusado disso em função da mais remota associação. Se um personagem começar a mostrar um comportamento esquisito — por exemplo, um lobisomem recém-transformado ou um mago Despertado recentemente —, seus colegas e talvez até mesmo amigos podem tirar conclusões completamente equivocadas. A destruição causada por lobisomens ou a possível pirotecnia mágica poderiam enviar a mensagem errada às autoridades.

Para o jogador: o que isso tem a ver com você

Terrorismo? É só um problema com o qual as pessoas "normais" têm de lidar e não afeta criaturas sobrenaturais como seu personagem... Certo?

Errado. O terrorismo gera uma inquietação pública excessiva que pode deixar a população ainda mais paranóica. Em tempos estranhos, todos os estranhos se tornam suspeitos. Pode ser que seu personagem antes caminhasse sossegado pelas ruas, mas agora ele talvez seja alvo de indagações, hostilidade ou ataques diretos. As pessoas prestam mais atenção a atividades incomuns ou fenômenos inexplicáveis, o que faz do uso de poderes obviamente sobrenaturais algo excepcionalmente desaconselhável. O menor número de pessoas nas ruas também aumenta a dificuldade de encontrar vítimas das quais se alimentar, para não mencionar que uma dessas organizações terroristas pode estar à caça de seu personagem, da família ou da propriedade dele.

Agora parece ser problema seu, não é?



Práticas misteriosas

Mamãe está dançando com as serpentes de novo, mas não me importo, pois agora eu já conheço o Senhor. Eu costumava me preocupar com ela quando comecei a freqüentar a Igreja do Livre-arbítrio do Cristo Apalachiano, mas agora que o Reverendo Brothers tirou a perversidade de dentro de mim, bem, eu sei que nada de mal acontecerá a ela.

Papai não queria que mamãe me levasse à igreja. Ele dizia que as pessoas viviam desaparecendo por lá, mas mamãe diz que algumas ovelhas às vezes se apartam do rebanho. Papai xingou o Reverendo Brothers de tudo quanto é jeito: vigarista sujo e charlatão vendedor de óleo de cobra. Mas não sei o que é isso. O Reverendo Brothers tem um monte de cobras, mas nunca vi óleo nelas. Mamãe disse que o papai queria condenar minha alma imortal à danação e ao tormento, e ela me fez rezar para que Deus nos livrasse do mal. Acho que Deus ouviu nossas preces porque um dia encontraram a caminhonete do papai com as rodas para cima dentro de uma vala e agora eu vou à Igreja do Livre-arbítrio com a mamãe.

Sinto falta do papai às vezes, mesmo ele sendo um pecador.

Quando fiz doze anos, o Reverendo Brothers falou para minha mãe que já estava na hora da minha salvação. Eu e minhas amigas, Helen e Mary Ann, pusemos nossos melhores vestidos e foi a primeira vez que usamos sapatos de salto alto! A salvação é um dia muito importante. As mulheres da igreja encheram a igreja de flores, e o Reverendo Brothers usava seu terno branco especial, e ele sorriu para nós e disse que agora éramos meninas crescidas. Quase morri de felicidade. Ele queimou um pouco de incenso sobre o altar e acendeu velas por todo o lugar, e eu senti um friozinho na barriga porque sabia que o Senhor viria para me purificar de todos os meus pecados.

Helen, Mary Ann e eu bebemos do cálice sagrado de Deus. O Reverendo Brothers incorporou o espírito e começou a falar o que parecia ser umas loucuras, mas eu sei que na verdade era a língua de Deus, e as mulheres dançaram com as cobras. A fumaça do incenso tomou a sala toda, e tinha um cheiro tão doce, e bebemos daquela taça. Minha cabeça começou a girar e foi aí que eu vi o Senhor! Ele apareceu no meio da fumaça como se fosse uma serpente enorme. Ouvi Helen gritar, e Mary Ann caiu no chão, chacoalhando as pernas e fazendo voar baba de sua boca, mas eu não tive medo.

Aquela serpente enorme, que na verdade era Deus, se enrolou em mim, e a fumaça se transformou em mãos, e senti que desabotoavam meu vestido enquanto as mulheres todas cantavam louvores e aleluias. O poder do Senhor choveu sobre mim e o céu despencou sobre minha cabeça.

Quando voltei a abrir os olhos, o Senhor tinha sumido e Mary Ann também. O Reverendo Brothers diz que a fé dela não era muito forte e que Deus a mandou embora por ser uma pecadora. Ele diz que posso confiar nele porque ele sabe o que o Senhor pensa e o que quer de nós. Sei que é verdade porque, sabe de uma coisa? As mãos do Reverendo Brothers são iguaizinhas às de Deus.

A criação do mistério

Apesar de algumas seitas começarem como facções de religiões predominantes — grupos dissidentes cujas crenças se desviam um pouco da doutrina da igreja —, outras seitas já começam muito além da esfera de qualquer religião estabelecida. Em vez de tentar voltar aos valores tradicionais, esses grupos querem algo novo e talvez melhor em relação aos rituais e dogmas da religião de massa. Alguns alegam associação com certar religiões ou denominações, mas a probabilidade das igrejas reconhecerem esse vínculo é pequena. Outros dizem não ter associação alguma nem dever lealdade a qualquer poder terreno e procuram respostas que ultrapassam os deuses e o código moral modernos. Buscam essas respostas em lugares incomuns, desde os vastos panteões das primeiras civilizações aos mistérios do espaço sideral. Libertas das práticas religiosas convencionais, essas seitas adventícias podem assumir qualquer forma, criar novas doutrinas e novas idéias e contar com a orientação e a visão de seus líderes a fim de abrir os olhos dos fiéis para a "verdade" única que elas esperam encontrar.

As seitas adventícias geralmente se concentram numa certa divindade, normalmente personificada, incorporada ou representada pelo líder da seita. As ações da divindade não costumam ser moderadas por dogmas religiosos nem regras de culto pré-estabelecidas, mesmo que o líder alegue ser a personificação de Alá ou Jesus. Como estão em busca de algo que a retórica da religião de massa não contempla, os membros da seita também têm maior predisposição a crer, mesmo quando seu "deus" age de maneira incoerente. Essas discrepâncias de comportamento são facilmente descartadas como interpretações errôneas do texto original por parte de outras religiões. Por exemplo, o líder que se diz o novo messias pode justificar a prática do sexo com as mulheres da seita alegando que a Bíblia usada pela igreja cristã é incompleta ou mal traduzida, ou pela simples inferência de que os tempos modernos exigem ações diferentes das atitudes do passado.

Ao lidar com facções das grandes religiões, espera-se que elas sigam regras semelhantes àquelas da religião principal. O maior perigo dessas seitas adventícias é não saber o que esperar delas. É verdade que muitas seitas dedicadas ao sexo, aos OVNIs ou à adoração de um antigo deus das trevas que dorme sob as águas do mar foram criadas somente para alimentar o ego e os vícios de seus líderes. É só pegar qualquer líder de seita que alega ser um deus ou seguir orientações divinas para qualquer um expô-lo como fraude logo em seguida. Sob a personalidade e a retórica, para além dos truques de salão e dos rituais dramáticos, os líderes da maioria das seitas adventícias são simplesmente pessoas doentes, perversas ou gananciosas que se aproveitam de maneira horrível de seus suplicantes de vontade fraca.

Exceto, é claro, quando não são. Não se esqueça de que o Mundo das Trevas abriga uma série de forças que extrapolam o cômputo de nossas experiências limitadas e ínfimas vidas terrenas. Talvez aquela mulher que começou uma seita sensualista para adorar Afrodite não passe de uma dançarina exótica de certa idade em busca de um pouco de emoção, alguém que se deleita com o contato da pele dos mais jovens como compensação por sua própria beleza decadente... Mas talvez aquelas orgias à meia-noite *realmente* lhe devolvam aos poucos a juventude, e logo ela reaparecerá bela e virginal, deixando seus pretendentes ressequidos e idosos depois de ter lhes roubado o viço exuberante. Pode ser que hoje o indeciso considere aquele que acredita firmemente na existência de alienígenas — e estimula os membros de sua seita a cometer suicídio coletivo para que os extraterrestres possam levá-los para uma vida melhor além das estrelas — um psicótico furioso... Mas, talvez amanhã, esse mesmo cético venha a ler nos jornais a respeito de luzes estranhas ou condições meteorológicas esquisitíssimas e vinte desaparecimentos inexplicáveis numa comunidade no deserto. Será que o deus da seita que venera o sangue é louco? Estará fingindo? Ou ele é realmente um vampiro que descobriu como se alimentar de graça durante algumas semanas? Nove a cada dez — e talvez 99 a cada cem — dessas seitas são imposturas, seus líderes são falsos e os seguidores buscam desesperadamente a verdade onde não conseguirão encontrá-la.

Mas quanto os personagens dos jogadores vão arriscar apostando que *desta* vez não é para valer?

É só escolher e recombinar

As seitas adventícias podem ser todas diferentes, mas muitas têm práticas ritualísticas semelhantes. Veremos a seguir uma lista singela de possíveis comportamentos ritualísticos para ajudar você a criar seitas desde o começo. A lista nunca teve a intenção de ser completa, e sim de servir como referência e auxílio na elaboração de idéias para o desenvolvimento de antagonistas sectários.

- Cânticos, invocações, diálogos roteirizados ou repetitivos;
- Túnicas, outros uniformes ou insígnias;
- Velas acesas, incenso ou fogueiras;
- Ingestão de soporíferos ou drogas alucinógenas;
- Privação sensorial prolongada ou aprisionamento em condições claustrofóbicas;
- Tatuagens, marcas de ferro em brasa ou escarificações ritualísticas;
- Manipulação de animais perigosos ou peçonhentos;
- Sexo grupal ou exibicionista, sexo com o(s) líder(es) da seita;
- Sacrifícios de sangue, animais ou seres humanos;
- Ingestão de sangue ou carne humana.

Seitas interioranas

Às vezes, uma seita adventícia se encontra tão próxima de uma religião predominante que é difícil distinguir uma da outra, pelo menos à primeira vista. Um exame mais demorado desses estranhos desvios em relação às principais religiões proporciona uma compreensão melhor. Essas seitas, fundadas quase exclusivamente nas áreas rurais, são muito diferentes das tradições que alegam seguir. Talvez, superficialmente, uma dessas "igrejas" sertanejas tenha a aparência de qualquer outra pequena igreja cristã, mas por trás dos hinos antigos e das exclamações de "Jesus seja louvado" esconde-se algo sinistro. Talvez um forasteiro não consiga identificar o que está fora do lugar, mas alguma coisa simplesmente parece *errada*. Quando o pregador traz serpentes para o culto ou a pessoa sentada bem ao lado cai no chão gritando numa língua estranha, então até mesmo o forasteiro percebe que ele está bem longe de qualquer religião *remotamente* predominante.

Essas igrejas muitas vezes começam cristãs, geralmente como ramos dos batistas ou pentecostais que se estabelecem nas montanhas ou em outra área rural e inacessível. Entretanto, do mesmo modo que os animais evoluem quando isolados, uma seita religiosa separada do organismo principal tende a mudar com o tempo até o resultado final apresentar apenas uma semelhança superficial com o original. O ministro da igreja, que altera o culto de acordo com suas necessidades, geralmente orienta essa evolução da fé. Muitas vezes, as mudanças se devem a uma necessidade de revitalizar a congregação enfraquecida, ou ao favorecimento, por parte do líder da igreja, de suas próprias interpretações alternativas das leis de Deus. Essas comunidades insulares também podem ser vitimadas por forças externas que distorcem as práticas e os objetivos da religião visando um propósito que a congregação desconhece.

Ao lidar com ritos peculiares, questione as possíveis fontes. Por que Deus iria querer que seus adoradores manipulassem serpentes peçonhentas? Mais do que isso, por que o *líder* da igreja iria querer que a congregação manipulasse répteis? Como demonstração de fé, naturalmente, mas com que outro propósito? Como o ministro justifica a inclusão de rituais novos e incomuns e qual é a reação da congregação? Os membros da igreja ainda podem achar que pertencem à seita original, ou talvez abracem de bom grado sua fé como uma religião inteiramente nova. Um pregador inteligente poderia até mesmo convencer seus seguidores de que a religião inteira adotou as novas práticas, pois poucos membros deixam suas cidades natais e nunca descobrirão a verdade. Por último, pense no verdadeiro grau de devoção dos membros. Quem sabe eles simplesmente freqüentem a igreja por falta de opções ou alternativas, mas também podem ser crentes fervorosos e talvez desaprovem qualquer um que venha a discordar.

Sexo sagrado

O corpo é o templo no qual algumas seitas praticam sua devoção. Em algumas seitas, o sexo serve como o ritual sagrado pelo qual os membros louvam sua divindade. Muitas dessas seitas são inofensivas, mais semelhantes a festas promíscuas do que a cultos religiosos; mas outras são mais sérias, passando do sagrado ao obsceno, ou até mesmo ao profano. Entender as motivações do líder geralmente é a chave para compreender os objetivos e o propósito da seita em si.

A maioria das pessoas gosta de sexo e muitas adorariam praticá-lo com a maior freqüência possível, mas algumas pessoas, não importa o quanto gostem do coito, consideram-no uma atividade religiosa. Talvez se refiram a isso como um ato divino ou sagrado entre adultos casados, mas trata-se de outro exemplo do dogma cristão, e não de conferir verdadeiro significado ao ato em si. Numa seita sensualista, o sexo não é só o símbolo de veneração ou poder, mas o veículo legítimo de adoração. Os praticantes podem acreditar que os atos sexuais criam ou liberam energia mágica, ou que a divindade ao redor da qual a seita gira exige o sexo como um rito sacrificial. As divindades das seitas sensualistas podem ser deusas ou deuses conhecidos, como a deusa grega do amor, Afrodite, ou o deus da virilidade, Pã, ou os mais obscuros, como a *loa* da morte e da fertilidade, Ghede, ou Xipe Totec, o deus flagelado dos astecas.

Muitas das primeiras religiões politeístas tinham deuses e deusas do sexo e da fertilidade. Rituais libertinos e orgiásticos de adoração garantiam a fertilidade de lavouras, animais e pessoas. Num contexto moderno, as seitas da fertilidade ainda constituem a maior parte das seitas sensualistas, apesar de seus aspectos e significados talvez terem mudado. Os cultos às deusas, que veneram a força criativa divina e feminina, às vezes envolvem atos sexuais cuja intenção é reafirmar a beleza dos corpos das mulheres e criar laços de irmandade feminina. Alguns casais desesperados, incapazes de conceber um filho por conta própria, filiam-se a seitas de fertilidade numa última tentativa de fazer a mulher engravidar. O que talvez seja surpreendente é que as mulheres podem de fato engravidar depois desses ritos, mas ainda se discute se isso se deve a alguma força mágica ou espiritual ou então à troca de parceiros.

As seitas sensualistas têm um lado mais tenebroso. Em algumas seitas, o sexo ritualizado equivale ao estupro, pois os novos membros às vezes são "iniciados" pela seita inteira em sucessão. Pode ser que os devotos permitam que os líderes pratiquem livremente o sexo com seus filhos, criados dentro da seita, a fim de purificá-los de pecados imaginários ou dar às crianças (ou aos pais) uma posição privilegiada. Alguns forçam suas filhas a se casarem com dignitários da seita muito mais velhos do que elas. Os atos sexuais exigidos dos membros podem ser estranhos, perversos ou até mesmo violentos, sendo o objetivo tão simples quanto o prazer do líder ou tão complexo quanto um ritual mágico.

O sexo funciona como um método de controle, um meio de degradar ou humilhar os suplicantes, ou como um poderoso instrumento de distração. Em meio a um frenesi orgiástico, um vampiro poderia facilmente se servir do sangue de alguns devotos sem que ninguém percebesse. Alguém poderia sair com um jovem membro da seita por uma porta dos fundos e ninguém jamais o veria novamente. Um punguista inteligente poderia vasculhar as pilhas de roupas descartadas em busca de carteiras, relógios e jóias. A maioria dos participantes de uma orgia fica envergonhada demais para comunicar o furto à polícia.

Em última instância, o sexo é um poderoso instrumento de manipulação. Empregando-o da maneira correta, o líder é capaz tanto de controlar seus seguidores quanto de satisfazer seus desejos mais vis, tudo em nome de um poder

superior. Como técnica de recrutamento, poucas coisas são mais fascinantes do que a promessa de noites intermináveis de sexo grupal.

O Círculo de Min

Esta seita sensualista, fundada no sul dos Estados Unidos, se dedica à adoração de Min, um deus egípcio da fertilidade e antigo consorte da deusa Ísis. Os faraós do Antigo Egito veneravam Min na expectativa de gerar muitos varões. O chefe nominal desta seita, um homem chamado Elijah Green, porta as insígnias sagradas de Min (o que inclui um mangual e uma coroa emplumada) e alega invocar o próprio deus. Os membros da seita queimam oferendas de trigo e alface, que são sagrados para Min, bem como estatuetas de touros brancos. Green, que personifica o espírito do deus, em seguida faz sexo com todas as mulheres da seita. Esses rituais se tornam bastante violentos, pois Green bate nas suplicantes com o mangual sagrado de Min antes de obrigá-las a se submeterem a atos sexuais degradantes. Green não apresenta nenhuma prova substancial de sua capacidade de incorporar Min, mas os membros da seita alegam que, durante os rituais, as sombras nas paredes assumem as formas de touros e falos eretos. Eles também afirmam que a elevadíssima proporção de meninos nascidos desses rituais corrobora sua crença na divindade.

Seitas de morte

Por mais divertido que pareça, a maioria das seitas adventícias não gira em torno do sexo ritualístico. Em vez dos prazeres da carne, algumas seitas têm cultos muito mais tenebrosos. À medida que irrompem conflitos em todo o mundo e as pessoas se sentem amedrontadas até mesmo em suas próprias cidades, alguns vêem a tensão cada vez maior como um sinal do final iminente do mundo. A retórica do apocalipse e da ascensão corre solta nesses grupos; e seus objetivos geralmente envolvem a tentativa de apressar a chegada do final dos tempos, quando os justos (neste caso, é claro, a seita) ascenderão ao Céu e os perversos sofrerão e perecerão num inferno terrestre. Para garantir seus lugares no Paraíso, essas seitas do Juízo Final tentam dirigir a mão de Deus por meio de suicídios coletivos ou, no caso de algumas delas, assassinatos em massa.

Não importa a desolação do mundo nem quão deprimentes sejam as circunstâncias, a maioria das pessoas não recorre ao morticínio em larga escala como resposta. O que leva alguém a se unir a uma seita cujo caminho não só leva a sua morte como também a de outra pessoa? Para começar, a maioria dos membros das seitas suicidas não é formada por indivíduos muito normais. Como os membros de muitas seitas, eles costumam ser meramente almas perdidas em busca de respostas. Suas opiniões talvez não sejam mais fatalistas do que as de outras pessoas; na verdade, muitos membros de seitas suicidas se entregam entusiástica e até esperançosamente às próprias mortes, acreditando que logo se unirão a Deus no Céu ou ascenderão a algum plano divino da existência.

Uma seita suicida pode se desenvolver em dois ambientes. Um deles é o frenesi de reafirmação positiva de que o suicídio é o caminho para o esclarecimento, ou que a morte é somente física e que os devotos continuarão a viver numa



forma espiritual, não mais tolhidos pelas restrições e limitações do corpo. Esses grupos geralmente são pequenos, apresentando entre dez e cinqüenta membros, e podem surgir a partir de outras seitas, principalmente daquelas que veneram os OVNIs. Os seguidores dessas seitas tendem a ser relativamente bem instruídos, muitas vezes se conhecem por meio de contatos de negócios ou pela internet. Suas crenças antes de entrarem para a seita podem se inclinar mais em direção às filosofias orientais do que para o cristianismo; e em vez de tentar ascender ao Céu, esses homens e mulheres geralmente acreditam que alguma força espiritual ou extraterrestre os ajudará a evoluir para um estado superior de consciência. Os líderes desse tipo de seita suicida são em geral pessoas profundamente psicóticas que acreditam na própria retórica. Eles seguem, ou até mesmo lideram, o rebanho para a morte. Seus suicídios são limpos e ordeiros, planejados de maneira pragmática e muitas vezes executados em turnos para que seus corpos possam ser cuidadosamente providos de identificação para aliviar o fardo das autoridades. Essas seitas geralmente dão fim a suas vidas com uma combinação eficaz de remédios, normalmente bem pesquisados para que a morte seja rápida, asseada e relativamente indolor.

O outro tipo de seita suicida se desenvolve numa atmosfera nada positiva nem esclarecedora. As verdadeiras seitas apocalípticas se formam num ambiente de medo abjeto. Os membros acreditam que a humanidade tem um defeito fatal e foi tão tomada pelo pecado que o Apocalipse é iminente. Seu líder, geralmente um homem carismático, prega uma retórica severa e fatalista, concentrando-se nas batalhas entre o bem e o mal no fim dos tempos, quando então a seita, um grupo de elite, desempenhará um papel central. Nesses grupos, o líder domina totalmente os seguidores, controla o ambiente físico no qual eles vivem e dita seus estados emocionais, envolvendo-se em sexo voluntário ou forçado com eles. As seitas apocalípticas geralmente se tornam muito grandes, chegando o número de membros a centenas, pois as mulheres também trazem seus filhos para as fileiras cada vez maiores da seita. Esses grupos se isolam fisicamente do mundo, que eles vêm como um lugar perigoso, pecaminoso e cheio de estranhos. Retirando-se para comunidades particulares, geralmente em locais remotos e isolados, a seita corta seus laços com a sociedade normal. Ali, separada de todas as fontes externas de informação, a seita fica totalmente dependente de seu líder no tocante a notícias. Com a aproximação do suposto dia do Apocalipse, o líder conta a sua platéia cativa histórias sobre guerras e caos e, aos poucos, vai levando seu conto de violência a um clímax, quando então ordenará que os membros da seita cometam suicídio e ascendam aos céus.

Ao contrário dos suicídios mencionados anteriormente, essas mortes não são nada asseadas. Muitas vezes, cada membro ingere veneno, normalmente misturado à comida ou à bebida, o que leva a uma morte dolorosa e suja à medida que as toxinas começam a fazer efeito e o corpo tenta repeli-las. Enredadas na loucura da seita, as mães envenenam os próprios filhos para que possam ir juntos para o céu. Enquanto isso, o líder quase divino e irrepreensível vela pelo rebanho agonizante. Ele afirma que sua morte deve ser a última, quando ele tiver certeza de que todos os seus seguidores estarão em segurança, a caminho do encontro com Deus. Aqueles que resistem às ordens para cometer suicídio são forçados a ingerir o veneno ou mortos a tiros.

Ironicamente, é comum faltar aos líderes das seitas apocalípticas a coragem de seguir os outros membros na morte. Às vezes, eles fogem e recomeçam tudo outra vez com uma nova seita, mas em geral são assassinados por remanescentes desgarrados de seus seguidores leais, gente que percebeu que o líder não tinha a fé que ele insistia ter. No momento de dúvida do líder da seita, algum outro membro pode "ajudá-lo".

A apenas um passo dessas seitas apocalípticas suicidas, as seitas homicidas acreditam que a solução para a devassidão do mundo é o assassinato em massa. Às vezes, essas matanças são seguidas por suicídios coletivos, mas os matadores geralmente acreditam que colherão os benefícios de suas ações "justificadas". As seitas homicidas tendem a ser lideradas por megalomaníacos carismáticos que lançam a si mesmos e a suas igrejas contra o resto do mundo. Em alguns casos, suas crenças derivam de interpretações desvirtuadas das doutrinas estabelecidas, mas as origens da seita podem ser encontradas com a mesma probabilidade numa canção ou num poema, ou em alguma visão sem sentido de um líder insano. Se os líderes das seitas suicidas são psicóticos, os líderes das seitas homicidas são definitiva e irrevogavelmente malucos. Essas autoproclamadas divindades dedicam suas vidas, e as vidas de seus seguidores, a acarretar um dia pessoal de acerto de contas. Os líderes das seitas homicidas costumam reunir grandes arsenais com a intenção franca de armarem a si mesmos contra o "inimigo" que vive fora do retiro.

Para além do dogma apocalíptico cristão, algumas seitas homicidas podem fundamentar algumas de suas crenças numa semente de verdade. Nem todas cultuam o assassínio como um meio de livrar o mundo do pecado ou provocar o fim dos tempos. Algumas estão tentando eliminar um flagelo que entendem estar fora do domínio da humanidade. Como os caçadores do Capítulo 2, os líderes ou membros dessas seitas homicidas podem ter testemunhado algum ato de violência sobrenatural que não conseguem compreender. A exposição a esses fenômenos inexplicáveis pode enlouquecer uma pessoa e, na tentativa de entender aquilo que viu, o louco com um arsenal a sua disposição é capaz de causar grandes estragos. No campo, principalmente, a tentativa de destruir um pequeno grupo de vampiros ou lobisomens poderia virar uma chacina quando a paranóia transformasse a todos em inimigos.

Los Asesinos Santos de Lobos

Uma chacina recente nas selvas sul-americanas teve início quando um missionário alegou ter visto uma mulher da aldeia se transformar em lobo. O missionário, cujo nome é desconhecido, recrutou um grande grupo de seguidores na igreja da missão e juntos percorreram a aldeia, matando quase cem pessoas. Sem saber ao certo se a própria mulher estava ou não entre as vítimas, já que muitas estavam tão mutiladas que era impossível identificá-las, a seita também matou os moradores de duas cidadezinhas próximas. Com o nome de *Los Asesinos Santos de Lobos*, o grupo estabeleceu um retiro secreto que eles usam como base de operações para suas matanças. Escondida nas profundezas das selvas, a seita homicida ainda não foi encontrada nem detida, e continua a matar qualquer pessoa suspeita de manter relações com as bruxas que mudam de forma. Apesar de pouco se saber sobre o líder da seita, os boatos indicam que ele não é um nativo e é completamente louco.

Algo lá fora

Entender a subcultura — ou melhor, as subculturas — dos observadores de OVNIs é uma tarefa difícil na melhor das hipóteses. A maioria desses movimentos raramente tem mais de cinqüenta ou sessenta membros num dado momento. Muitos grupos são bem pequenos e funcionam independentemente dos demais. A única crença comum de uma seita ufologista para outra é a convicção de que existem seres alienígenas. As teorias em relação à natureza desses OVNIs e as maneiras como eles interagem com os seres humanos diferem. Uma crença comum, compartilhada por muitas seitas ufologistas, é a idéia de que apenas poucas e seletas pessoas conseguem se comunicar com os OVNIs. Esses indivíduos, chamados contatados, proporcionam o único elo de comunicação entre os alienígenas e a seita ufologista. Por causa disso, os seguidores são obrigados a acreditar nas mensagens dos contatados. Em vez de apresentarem um único líder, esses grupos tendem a se originar a partir de um certo número de indivíduos com experiências comuns que se unem, geralmente alegando ser contatados ou vítimas de abdução por alienígenas. É nisso que as seitas ufologista diferem de suas contrapartes, pois apresentam uma série de líderes "iluminados" em vez de um único foco de adoração.

Nem todas as seitas ufologistas têm membros que foram abduzidos, e muitas acabam se formando a partir de crenças mutuamente aceitas. Algumas seitas ufologistas consideram os seres alienígenas guias espirituais e até mesmo anjos. Como em algumas seitas suicidas, os membros acreditam que esses extraterrestres celestiais podem ajudar os membros da seita a se alçarem acima da humanidade ou até mesmo evoluíem para um estágio superior. Na verdade, as seitas ufologistas podem facilmente se transformar em seitas suicidas se os líderes se convencerem de que precisam se livrar de seus invólucros físicos para acelerar o processo de evolução.

A maioria das seitas ufologistas é benigna; seus membros muitas vezes são pessoas excêntricas, ridículas e patéticas que não têm nada para fazer e possuem conexões de banda larga com a internet. Mas, pense na rapidez com que esses grupos conseguem disseminar informações. Em minutos, qualquer informaçãozinha é capaz de percorrer o ciberespaço e chegar a milhares de contas de *e-mail*, salas de bate-papo e fóruns de discussão. Por causa disso, os personagens dos jogadores precisam tomar muito cuidado ao lidar com as seitas ufologistas. Se esses fanáticos aficionados por ficção científica interpretarem o uso de quaisquer poderes sobrenaturais como um sinal de contato alienígena, pode ter certeza de que essas teorias serão transmitidas por uma vasta rede, chamando atenção indesejada para os personagens. O benefício dessa rápida disposição de supor que todos os fenômenos inexplicáveis têm origem alienígena é que um personagem conseguirá facilmente subverter essas seitas ufologistas a seu bel-prazer, desempenhando o papel de um poderoso extraterrestre e usando os devotos como fonte de sangue, dinheiro ou informações. Naturalmente, essa idéia é tão óbvia que os personagens muito provavelmente não serão os primeiros a concebê-la. A verdade que está lá fora poderia muito bem ser outro vampiro ou mago tentando se vingar de um dos personagens dos jogadores.

Filhos da Terra

Esta seita ufologista é na verdade uma comunidade *online* que conecta uma rede de fiéis de todas as partes do mundo. Eles usam seus fóruns para relatar testemunhos de quaisquer fenômenos inexplicáveis e compartilhar suas diversas teorias conspiratórias. Apesar de inofensivo em grande parte, o grupo publicou informações sobre aparições extraterrestres que na verdade representam atividades sobrenaturais. Luzes estranhas vistas nas proximidades de uma cidade do Arizona, Estados Unidos, aceitas como luzes de OVNIs pelo grupo, eram na verdade o resultado de um feitiço equivocado. Realizada com a intenção de fornecer luz ambiente a uma área sem eletricidade, a mágica, em vez disso, levou a uma explosão de cores vivas que persistiu no céu como se fosse uma aurora boreal e se fez visível a vários quilômetros de distância. O "doppelgänger alienígena" que escolheu um Filho da Terra numa danceteria em Seattle para "estranhos experimentos sexuais" na verdade era um vampiro da cidade com algumas manias esquisitas e um certo fetichismo por garotos fissurados em computadores. Apesar de a aparência cômica da organização impedir que muitas pessoas levem suas alegações a sério, alguém que esteja *à caça* de monstros poderia muito bem usar o informativo *website* do grupo para localizar suas presas.

Fingimento ou ocultismo?

— Mas quando é que ganharemos o poder? — Josh choramingou.

Deus, eu odeio esse choro. Ele não era lá muito bonito, um gótico suburbano vestindo um comprido casaco de couro sobre uma camiseta preta surrada com o logotipo de alguma banda que eu não conhecia. Ainda bem que a mãe e o pai de Josh eram advogados e davam a seu filhinho querido uma bela mesada. Que fracassado. Não fosse meu autocontrole, eu teria feito uma careta. Em vez disso, inclinei-me um pouco mais e abri um sorriso encorajador. Os olhos dele desceram previsivelmente pela minha blusa. Porco. Dei a ele mais alguns segundos para apreciar a vista antes de me endireitar. Ele meio que não conseguia me encarar.

— Em breve, querido, muito em breve — eu cantarolei em voz baixa. Ele não parecia totalmente convencido. — Você vai ver hoje à noite no encontro. — Passei as mãos por meus cabelos tingidos de preto e fiz beicinho. Eu aperfeiçoara a expressão, sabendo que aquilo enlouquecia garotos como o Josh. — É só você estar lá em casa antes da meia-noite. — Eu me levantei e saí, depois olhei para trás, olhei para ele. — Ah, eu já ia esquecendo. Vou precisar de suprimentos para o ritual — expliquei, mas ele me interrompeu pegando a carteira.

— Pronto, tome isto — ele disse, passando-me um maço de notas encardidas. Bingo, *pensei. Foi só por isso que suportei um pouco mais o contato da mão gordurosa do rapaz.*

— Obrigada, amor — murmurei. — Vejo você hoje à noite. — Fui embora sem olhar para trás.

Josh era parte de minha terceira cabala, por assim dizer. Encontrei essa garotada morrendo de tédio nos shopping centers, adolescentes brancos e ricos que tentavam tanto ser rebeldes e incompreendidos. Eu os compreendia muito bem. Para eles, eu era sua pálida e bela deusa de negro, a universitária que, ao contrário dos colegas da mesma idade, havia de fato se interessado por eles. Arranquei dos garotos tudo o que podia e preguei-lhes um grande susto, depois recomecei tudo outra vez.



Eu não era muito diferente deles quando Darius me encontrou alguns anos atrás. Ele era diferente, mais arisco, como se realmente soubesse alguma coisa. Em nosso primeiro ritual, ele invocou o poder e fez as velas voarem ao redor da sala. Alguns entraram em pânico e nunca mais voltaram. Outros o idolatraram. Eu só queria o poder para mim mesma e por isso o seduzi. Arranquei dele todos os segredos, aprendi tudo sobre os ossos que ele retirara de um túmulo e, desde que ele os carregasse consigo, fariam com que os fantasmas lhe obedecessem. Quando percebei que ele não dividiria comigo o que sabia, eu batizei o absinto dele. Agora eu tinha os ossos, amarrados no colar que eu trazia ao pescoço. Toquei o peso tranqüilizador do talismã, dei um passo para trás e contemplei os preparativos. Sessenta velas já bastariam para causar boa impressão. Verifiquei a maquiagem e depois o relógio. Quinze minutos para o início do espetáculo.

Eles entraram em fila, desconfiados, retraídos, meia dúzia ao todo. Eu prometera a eles um milagre e alguns ainda estavam céticos demais para acreditar em mim. Pelo menos quatro deles estavam ali porque esperavam que rolasse sexo ritualístico. Ah, 'tá. Todos se sentaram em volta da mesa, iluminada pela única vela no centro. Fiquei de pé e ergui o braço de maneira teatral, revirando os olhos o suficiente apenas para que a parte branca aparecesse. Murmurei palavras ininteligíveis e dei tempo suficiente aos céticos para que pudessem decidir que eu era uma fraude. Em seguida, toquei meu amuleto.

— Acendam — ordenei com rispidez, e sessenta velas ganharam vida com um silvo. É. Engulam isto. Quando abri os olhos, eu sabia que eles estavam em minhas mãos. Apenas Mel não parecia convencida e entrecerrava os olhos tentando enxergar os rastilhos ou o que quer que eu tivesse usado. Certo, sua vaca, eu pensei. Você pediu por isto. Levantei os dois braços dessa vez e me sacudi como se estivesse tendo um ataque. Dezenas de velas foram arrancadas dos castiçais de ferro e dispararam pelo ar, despejando cera quente em Mel. Ela gritou. Todos eles tinham os olhos arregalados de espanto e horror e ninguém se moveu. Eu me vangloriei com a façanha e detive as velas.

— Duvidam de meu poder? — eu desafiei a cabala. Ninguém disse nada e, portanto, alteei ainda mais a voz. — Vocês acreditam? — gritei. Todos eles deixaram escapar respostas. Ah, sim, era perfeito. Eles pagariam meu aluguel pelos próximos três meses se eu fizesse a coisa direitinho. Falei algumas bobagens sobre o poder, o esclarecimento e a glória de deuses estranhos que eu retirara das obras de Lovecraft. Eles simplesmente assentiram como crianças na igreja. Ao fim de meu sermão, às duas e meia da manhã, olhei nos olhos de cada um deles e esperei, em silêncio.

— Quem dentre vocês duvida de meu poder? — eu sussurrei por fim. Nenhum deles ousou se mexer. Perfeito. Eram meus. Foi então que senti um frio repentino varrer a sala e fazer todos estremecerem.

— Eu duvido — alguma coisa silvou no escuro.

Olhei furiosa na direção da qual vinha a voz e, nesse momento, uma forma tremulou e se aproximou. Aquilo não estava na droga do roteiro. Reunindo minha determinação, agarrei o amuleto de ossos e pedi baixinho que o espírito fosse embora. Ele me ignorou e flutuou para uma área iluminada. Meu coração disparou quando ele jogou o capuz para trás e me fitou com os olhos que eu conhecera tão bem. Todas as velas tremeluziram, mudando de amarelo para o vívido e venenoso verde do absinto. Naquele instante, a cabala se dispersou, tomada de pânico, e ele abriu um sorriso feito de dentes semelhantes aos de um tubarão.

— Oi, amor — Darius disse em tom de satisfação. — Sentiu minha falta?



Irrealidade

No Mundo das Trevas, os monstros existem. São vampiros, magos e coisas bem piores que reúnem seguidores para seus próprios fins. Apesar de qualquer golpista ser capaz de imitar o poder sobrenatural e criar uma seita ao redor dessa imitação, esses seres não fingem. Eles não precisam fazer isso. Seu poder é assustadoramente real, e esse poder transforma monstros em deuses. As seitas criadas ao redor de seres sobrenaturais de verdade podem ter as mesmas características de outros tipos de organização, mas exigem considerações únicas. As seitas criadas em torno de uma ilusão também podem chamar a atenção dos próprios seres sobrenaturais com os quais elas tentam se associar.

Hierarquia

Os habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas concordam em muito pouca coisa, competem entre si por recursos, poder e a própria sobrevivência; mas todos eles aceitam uma verdade fundamental: não se deixe apanhar. A humanidade é numerosa demais — e perigosa demais quando em grande número — para ser subjugada por completo. Portanto, os seres sobrenaturais que querem se apresentar como deuses precisam fazê-lo com muito cuidado. Suas seitas têm de permanecer pequenas ou então fragmentadas em diversos enclaves e células dispersas para continuarem escondidas. As hierarquias rígidas ajudam a preservar o escudo de discrição. Na maioria dos casos, o líder controla o grupo todo como um ditador absoluto, usando demonstrações de poderio temporal e sobrenatural para sufocar imediatamente qualquer resistência.

As verdadeiras seitas sobrenaturais muitas vezes são dirigidas por representantes, sacerdotes que administram a seita na ausência do fundador preternatural. Quando e se aparecer, o verdadeiro mestre se manifestará como nada menos que um deus e fará entradas dramáticas para alentar a fé de seus adoradores. O poder dos bastidores mantém o líder fora de perigo imediato e livra-o do risco de assassinato, preservando a sensação de magnificência e a mística que cercam o sobrenatural. Por outro lado, essa estratégia deixará o líder vulnerável a um golpe bem colocado se as ambições do sacerdote se excederem. Conseqüentemente, os líderes sobrenaturais procuram regentes flexíveis acima de tudo. Os melhores regentes, naturalmente, são aqueles que desconhecem o ardil e crêem de verdade. Essas almas podem ser realmente honradas e carismáticas, podem ter sido ludibriadas a promover os planos de um ser muito menos escrupuloso. Nos casos em que as seitas grandes se dividem em células, o líder pode supervisionar todas as reuniões pessoalmente, alternando visitas ou cerimônias, ou então depender de alguns sacerdotes diferentes para administrar suas respectivas peças na organização. Essa complexidade aumenta exponencialmente o risco de descoberta ou usurpação e, portanto, poucos líderes são tão ousados ou idiotas a ponto de deixar suas organizações crescerem em demasia.

Entre as seitas pseudomágicas, as estruturas geralmente favorecem uma abordagem não tão autoritária. Os golpistas que fingem ter poderes mágicos não podem usar seus "dons" com muita freqüência sem correr o risco de ter a fraude descoberta. Esses líderes fazem suas exibições de "poder" judiciosamente, escolhem o momento e o local que otimizam o impacto emocional de efeitos específicos. Quando possível, a lavagem cerebral e o condicionamento pelos pares prepara um cenário do tipo "a roupa nova do rei", de modo que ninguém se atreve a comentar abertamente a menor discrepância observada. Os fraudadores usam técnicas convencionais de administração e recrutamento para gerar e manter seu poder, apresentando-se como a personalidade dominante, mais guru do que deus.

Algumas seitas se fundamentam numa prática comum ou na busca pela magia. Geralmente são as mais democráticas entre as seitas mágicas, pois os devotos compartilham uma visão comum. Ninguém consegue dominar diretamente os demais, pois os preceitos fundamentais da organização têm como objetivo o esclarecimento de todos e o acesso coletivo ao poder, e não a submissão das massas à orientação de uma única personalidade. Isso não quer dizer que essas organizações não tenham líderes, e sim que os líderes não oficiais surgem devido à força de seu caráter e ao facciosismo em vez de resultarem de uma estrutura hierárquica inerente. Aquele que demonstrar excesso de ambição verá os outros membros da organização se unirem contra ele. Na maioria dos casos, isso preserva a aparência de igualitarismo. Contudo, quando estão em busca da verdadeira magia, os membros das sociedades secretas às vezes encontram o poder como indivíduos, e não como um grupo. Nesses casos, o resultado depende em grande parte da pessoa que fez a descoberta fortuita. Ela vai dividir magnanimamente seus segredos ou então usar seu novo poder para assumir o controle. Esse último processo transforma a organização numa seita sobrenatural como aquela descrita anteriormente.

Ambições

Para a maioria das seitas mágicas, a motivação é uma questão de poder. Essas organizações definem sua própria existência pelo exercício ou pela busca de poder sobrenatural. Nas seitas dirigidas por seres mágicos, esse poderio é tanto prova da condição divina do líder quanto o instrumento pelo qual os dissidentes são esmagados ou convertidos à força. Os sacerdotes e as divindades das seitas mortais podem pregar suas doutrinas de salvação, esclarecimento ou auto-realização esotérica, mas tudo o que podem fazer é pregar. Talvez isso já baste, dependendo de suas qualidades como líderes e de seu carisma, mas os seres sobrenaturais são capazes de fazer muito mais. Essas criaturas são capazes de demonstrar imediatamente o poder ao qual se referem. Isso satisfaz os egos desses líderes, e alguns seres criam seitas simplesmente em nome da autoglorificação. Outras seitas existem para saciar desejos mais perversos. Os vampiros e outros monstros predatórios podem usar suas seitas como rebanho e fonte de alimento, ou talvez mandar os membros da seita recolher sacrifícios e aplacar a fome de seu deus. Os magos podem procurar cobaias desafortunadas com as quais testar novos feitiços. Outros seres podem ter motivos ainda mais inescrutáveis associados a suas naturezas, como os fantasmas que criam organizações para proteger suas âncoras de todo o mal.

Por definição, as seitas e sociedades que procuram a prática do poder existem pelo bem desse mesmo poder. Muitas dessas agremiações são compostas de proscritos e párias que vivem às margens da sociedade. Afinal de contas, é preciso ser marginal para acreditar na existência da magia.

Elas encaram o poder sobrenatural como um meio de se alçar acima ou além daqueles que detêm a autoridade temporal. A maioria das seitas demandantes também tem em comum uma certa curiosidade de relativa inocência. Elas querem conhecer as verdades cósmicas secretas e não percebem o perigo extraordinário envolvido nesses estudos. Os seres sobrenaturais não gostam de mortais que investigam e se intrometem em seus assuntos, e a maioria das criaturas tem o poder de se livrar desses invasores com a rapidez e o sofrimento que a situação exige.

A convocação das massas

As seitas mágicas existem pelo bem do poder sobrenatural, mas geralmente não conseguem empregar esse poder para atrair novos membros. No Mundo das Trevas, como em nosso próprio mundo, a maioria das pessoas não acredita na existência do sobrenatural. Os monstros não passam de contos de fadas ou lendas urbanas, e a magia é só uma impostura. Na verdade, tanto os monstros quanto os mágicos engendraram cuidadosamente esse ceticismo reinante para esconder sua própria existência, mas o escudo do anonimato (e a necessidade desse escudo) impede que os seres sobrenaturais alardeiem seu poder. Até mesmo as pessoas de mente aberta têm dificuldade para aceitar sinais patentes da existência dos seres que elas aceitam de maneira abstrata. Muitas pessoas acreditam em fantasmas, mas poucas já viram um deles ou sequer desejam fazê-lo. Como resultado, o recrutamento para uma seita mágica segue muitos dos mesmos padrões que outros tipos de seitas. Os membros arrastam os amigos com promessas de companheirismo ou sabedoria espiritual, ou então sondam cuidadosamente as crenças de prováveis convertidos e exploram os grupos marginais que já acreditam. O mais importante é que os membros recrutam com muito cuidado, completamente cientes do que pode acontecer se seu deus descobrir que eles deixaram transpirar segredos a um infiel e expuseram a organização à atenção indevida.

Como nas organizações criadas em torno da verdadeira magia, os líderes ou grupos fraudulentos não exibem seus supostos poderes a forasteiros. Afinal de contas, o forasteiro é quase certamente um cético; e o cético que descobre o embuste é capaz de arruinar todo o esquema. Essas organizações exploram os tolos e os ingênuos, inculcando com cuidado a crença por meio de uma hierarquia piramidal. Nas fileiras da base, os iniciados e prováveis iniciados não presenciaram o poder diretamente, mas ouvem os testemunhos apaixonados e carismáticos daqueles que o viram. À medida que eles provam sua lealdade e ascendem na hierarquia arbitrária (demonstrando desse modo que o processo de condicionamento funcionou), o líder pode de fato dar "sinais" para validar a fé do convertido.

As seitas que buscam a magia raramente recrutam e quase nunca o fazem de maneira direta sem aprovação unânime. Essas organizações são extremamente pequenas, seus rituais têm mais a ver com uma fraternidade ou sociedade secreta do que com uma igreja. Geralmente, essas organizações surgem quando alguns indivíduos excêntricos e de mesma mentalidade descobrem uns aos outros e juntam suas observações e recursos. A sinergia é capaz de levar a uma ruptura imediata, ou pode ser que um amigo íntimo consiga a permissão necessária para se juntar ao grupo depois de uma iniciação complexa ou até mesmo desagradável. Como muitas dessas organizações são formadas por proscritos que se sentem impotentes, os membros muitas vezes supercompensam com a crueldade ou a dificuldade dos ritos iniciáticos. Somente aqueles com vontade forte e perspicácia talvez sejam aceitos, pois a busca pelo poder não exige nem aceita parasitas.

Reinados e rituais

O que talvez seja surpreendente é que as seitas formadas em torno de líderes sobrenaturais exigem manutenção constante e quase paranóica. Os líderes mortais são muitas vezes loucos ou hipócritas, mas entre seus vícios geralmente não constam a ingestão de sangue inocente, sacrifícios a espíritos inominados de outro mundo e atos desse mesmo nível de maldade preternatural. No entanto, os membros da seita podem ser ludibriados a encarar os perpetradores dessas abominações como seres magnânimos e esclarecidos ou totalmente divinos. Se esses seguidores descobrirem a verdade, sua fé invariavelmente se transformará em pânico ou ira. Não foram poucas as supostas divindades vitimadas por turbas de acólitos desiludidos, ao passo que outras criaturas enfrentaram tormentos ainda piores nas mãos de seus semelhantes depois que ex-devotos assustados tentaram passar informações para o público em geral. Conseqüentemente, a maioria dos monstros adota uma estratégia de liderança impiedosamente pragmática, recompensando a obediência e punindo a dissensão. Para alguns, o castigo é uma questão de provocar dor, seja com crueldade ou perícia. Outros líderes usam a magia mental para reescrever as lembranças ou despedaçar vontades para que o discípulo genioso enxergue seu "erro". Essas metodologias podem parecer caridosas ou misericordiosas para outros devotos e, ao mesmo tempo, reforçar a reputação beatífica do líder e a fé do rebanho. Essas técnicas, no entanto, envolvem nada menos do que estupro espiritual e psíquico.

Os líderes sobrenaturais nem sempre governam diretamente. Quer seja por medo ou simples prudência, alguns assumem o papel de deuses indiferentes, aparecendo apenas no contexto de cerimônias elaboradas (e muitas vezes sem significado), projetadas para aumentar sua mística. Essas autoridades espirituais deixam as questões da administração diária nas mãos de subordinados de confiança ou submetidos ao controle mental, que geralmente desempenham o papel de sumos sacerdotes. É mais raro e perigoso um crente ludibriado administrar publicamente a seita, apresentando uma fachada de honestidade e carisma perfeitos para a organização. Dessa maneira, o suposto deus engana os adversários, mantém-se a uma distância segura das luzes da ribalta e apresenta simultaneamente um alvo mais imediato caso alguma coisa dê errado. Um líder particularmente engenhoso poderia administrar várias células independentes de uma só vez, aparecendo diante de cada uma delas em rituais agendados para satisfazer seu ego ou outras ânsias como o contexto do rito permitir.

A maioria dos seres sobrenaturais governa suas seitas com aplicações precisas de força direta ou indireta, mas os fraudadores e charlatões geralmente dependem de esperteza e malícia. Eles não têm poderes aos quais recorrer, nem o mau-olhado para despedaçar mentes ou lançar uma

maldição opressora. Infelizmente, essa falta de poder está em desacordo com as expectativas dos devotos tapeados. Como resultado, esses líderes precisam lograr suas imposturas com extremo cuidado. Os efeitos especiais e a prestidigitação ajudam bastante, principalmente se essas demonstrações se restringirem aos devotos que já passaram pelo processo de condicionamento. O líder esperto só recruta os ingênuos e dóceis, pessoas que já *precisam* acreditar na promessa de prodígios e magia. Os céticos e as mentes afiadas são perigosos, não apenas por resistirem ao condicionamento como também porque são capazes de perceber a artimanha. O interessante é que muitos fraudadores se concentram no recrutamento e negligenciam a manutenção. Eles se estabelecem numa área e rapidamente reúnem seguidores, prometendo segredos esotéricos, bênçãos de deuses bizarros ou qualquer outra coisa que consigam imaginar. Eles tiram dos convertidos todo o dinheiro que conseguirem e outros recursos, depois mudam de cidade e repetem o processo com uma nova identidade. Alguns charlatões não fazem idéia de que a verdadeira magia existe, ao passo que outros sabem o suficiente para tomar um pouco mais de cuidado. É claro que para muitos seres sobrenaturais convém deixar os charlatões atuarem. Se forem apanhados (como acontece à maioria), os fraudadores ajudarão a "provar" que a magia não passa de técnicas de ilusionismo.

Entre as sociedades e seitas dedicadas à busca pela magia, a manutenção raramente é um problema. Nenhum dos membros da organização é um joguete (pelo menos não oficialmente) e, portanto, não há mentira a sustentar nem obediência a exigir. Afinal de contas, a filiação é uma questão de interesse comum e talento, de modo que a ambição por si só já proporciona o ímpeto necessário à coesão. O único perigo real é o cisma, que pode irromper se a sociedade crescer demais ou for vitimada pela rivalidade faccionária. Algumas sociedades se separam amigavelmente nessas condições, ao passo que outras mantêm rixas silenciosas ou até mesmo mortíferas que teoricamente podem perdurar tanto quanto os dois lados envolvidos quiserem. Algumas ordens esotéricas fundadas na Era Vitoriana ainda brigam e sabotam a pesquisa umas das outras por puro hábito, ao passo que outras rixas remontam ostensivamente a séculos atrás no caso das seitas mais antigas. Bom senso, cabeças frias e arbitragem neutra muitas vezes conseguem evitar que as acusações de roubo e plágio de anotações e fórmulas degringolem para a violência.

Uma outra questão importante a considerar no caso das sociedades esotéricas é o que acontece na eventualidade de uma ruptura. Se um ritual de invocação realmente trouxer um espírito desde as trevas exteriores, uma escavação arqueológica desenterrar um antigo vampiro, ou um dos ocultistas Despertar espontaneamente como mago durante um ritual, a sociedade deixará de ser um bando curioso de excêntricos excessivamente cultos. A manutenção deixa de ser uma preocupação a essa altura. O que o grupo se tornará a seguir dependerá daquilo que foi descoberto. Pode ser que acabem escravizados por um mal alienígena, devorados ou recompensados com um poder místico tamanho que nunca imaginaram possível, ou talvez alguma combinação desagradável do que já foi dito antes. Ainda bem que as descobertas dessa magnitude são raras. A maioria das sociedades se arranja com truques e talismãs insignificantes que elas usam sem compreender por que ou como funcionam os pedacinhos de magia encontrados por acaso. O excesso de confiança e os delírios quanto a suas habilidades e a seu conhecimento tornam esses eruditos ainda mais perigosos. A seita que se atreve a sondar os segredos do Mundo das Trevas tem de pensar nos perigos imediatos do êxito tanto quanto no desespero desencorajador dos repetidos fracassos. Os líderes sábios têm planos de contingência para as situações mais absurdas e improváveis. Muitos desses planos dariam a seus criadores rótulos maldosos como "paranóicos" e "obsessivos-compulsivos", pelo menos quando vistos pelo lado de fora. Dentro das seitas mágicas, nenhuma medida de proteção jamais será suficiente, e aquele que não acredita nisso é um risco para o grupo como um todo.

Uma última e desagradável observação sobre as sociedades esotéricas: muitas dessas organizações geralmente colocam seu fervor erudito à frente da moral. Isso pode criar problemas disciplinares com recrutas idealistas, que não compreendem as necessidades implacáveis da pesquisa mística. Entre as sociedades mais desumanas, a insensibilização sistemática e a degeneração moral tomam o lugar da lavagem cerebral convencional. O iniciado é condicionado a acreditar nos objetivos grandiosos da sociedade em vez de aprender a obedecer a uma autoridade central, mas o processo não é lá muito diferente. Contudo, às vezes os membros mais recentes não conseguem se livrar de seus credos "antiquados". Eles se recusam a sacrificar pivetes indesejados em testes experimentais de ritos de invocação, tentam deixar a organização ou até mesmo denunciar a seita às autoridades. Os membros mais antigos da seita aceitam esse comportamento até certo ponto, usando os meios necessários para dissuadir atos de rebeldia. Afinal de contas, essas sociedades geralmente são pequenas, e um estudioso do ocultismo já instruído é um bem difícil de substituir. Em última instância, no entanto, o sentimentalismo é obrigado a ceder ao pragmatismo. Se o membro ainda insistir em deixar ou prejudicar o grupo apesar de todas as súplicas e ameaças, a seita sempre poderá recorrer a soluções mais permanentes.

Quem procura, acha

Para as seitas criadas em torno do exercício da magia ou da busca pelo poder mágico, o envolvimento com o sobrenatural é a finalidade da organização. Em contraste, os charlatões podem passar a vida inteira sem descobrir a verdade ou os monstros por trás da verdade.

As seitas erigidas ao redor de um ser mágico tendem a se concentrar totalmente na criatura a que servem, supondo-se que saibam o que a criatura é. A seita que venera o sangue talvez perceba que segue um vampiro ou acredite que seu patrono é um verdadeiro deus. Se souberem de fato que o líder é um vampiro, eles provavelmente não entenderão o que é um vampiro na verdade. Pode ser que baseiem sua idéia nas representações do cinema, romances ou folclore, mas pouco saberão sobre a verdade. Isso convém a seu mestre morto-vivo, que provavelmente julga o grupo descartável. Se a seita um dia for descoberta pelas autoridades mortais ou por caçadores de monstros, seus membros parecerão loucos iludidos quando interrogados. Quem realmente acreditar nos relatos deturpados de um devoto terá informações equivocadas e perigosas, o que dará vantagem ainda maior ao vampiro. Além disso, a seita que desconhece

a verdade será muito menos perigosa se seus membros decidirem estupidamente se rebelar. De maneira similar, a maioria dos "deuses" sobrenaturais é ciumenta. Muitos não ensinam a seus seguidores que existem outros seres mágicos ou, quando passam adiante esse conhecimento, os líderes proclamam que esses rivais são "demônios" ou talvez membros inferiores de um panteão (no caso de aliados próximos).

No tocante ao envolvimento sobrenatural, os charlatões percorrem toda a escala. Alguns não passam de fraudadores motivados pela cobiça que retiram seus supostos ensinamentos místicos das seções esotéricas das livrarias. Se por acaso transmitirem um pouquinho que seja de conhecimento mágico, terá sido algo puramente acidental. Esses místicos fajutos raramente se vêem assediados por adversários mágicos, a menos que encontrem inadvertidamente um deles. Por exemplo, uma seita centrada na suposta prática da magia poderia atrair um mago de verdade, ou talvez um dos devotos Despertasse espontaneamente depois de tentar as técnicas de meditação propostas pelo falso guru.

Perséfone Liberta

Fundada em 1921 como uma sociedade secreta formada por estudantes da Antigüidade Clássica em Harvard, esta ordem esotérica de nome grandioso se dedica inteiramente à busca pela imortalidade. A partir de seis amigos fascinados pela mitologia e de suas imaginações férteis, o grupo cresceu até abranger dezenas de pequenos capítulos espalhados pelos Estados Unidos. A ordem mantém o sigilo mais absoluto em relação a seus membros e programas, mas a organização como um todo, apesar de fragmentada, tem feito contato e trocado conhecimento com uma série de outros grupos esotéricos ao redor do mundo. Diferente de muitas organizações malucas, Perséfone Liberta realmente descobriu um número perturbador de segredos arcanos misturados à típica coleção de folclore e bobagens. A sociedade sabe da existência de fantasmas, magos e vampiros, apesar de entender muito pouco sobre o real funcionamento da magia ou o que são os vampiros. Investigando a morte e maneiras de evitar a morte, a ordem desenvolveu vários regimes alquímicos que retardam o processo de envelhecimento, mas essas poções têm efeitos colaterais desagradáveis e não são nada promissoras no que se refere a alcançar a verdadeira vida eterna. Recentemente, as pesquisas da sociedade tornaram-se mais desesperadas e menos escrupulosas. A maioria dos membros não faz idéia do motivo para tanta urgência, apenas que o capítulo central a exige (você encontrará mais informações sobre Perséfone Liberta e suas recentes mudanças na pág. 104).

Poder secular

Maggie colocou a pilha de pratos na bancada e fitou a impressionante distribuição de armários pela parede de sua nova cozinha. Nunca tive espaço suficiente antes, *ela pensou.* Agora tenho tanto espaço que não sei o que fazer com ele. *Várias caixas de papelão estavam abertas e meio vazias sobre a ilha de tampo de mármore, e outras tantas enchiam a mesa do café atrás dela. No andar de cima ela ouvia os gritinhos e os passos de Sarah e Holly, que corriam de um lado para outro, dividindo os brinquedos entre os quartos pela primeira vez separados. Em meio ao caos doméstico, Maggie sorriu. É um bom lugar para um recomeço.*

A batida vigorosa e educada na porta da frente tirou Maggie de seu devaneio. A provedora de TV a cabo pedira que ela estivesse disponível para a instalação entre meio-dia e três da tarde, mas os dígitos verdes do forno de microondas indicavam que eram apenas 10h45min. Maggie correu até a porta, abriu-a e viu três mulheres segurando alguns pirex. Maggie, ao notar as unhas perfeitas de todas as três visitantes, ajustou o lenço que mantinha seus cachos suarentos longe da testa. A mulher loira mais perto da porta abriu um sorriso largo.

— Você deve ser a Maggie. Eu sou a Karen. Estas são Georgette — ela disse, apontando a morena esbelta a sua direita — e Sophia — indicando a negra bonita a sua esquerda. — Mudanças são sempre complicadas e achamos que você talvez quisesse companhia. Você se importa se entrarmos?

Todas as três mulheres usavam o que pareciam ser uniformes de tênis, com saias branquíssimas e blusas em tons pastéis. Diamantes brilhavam em seus pulsos. Então é por isso que essas pulseiras são chamadas de "*tennis bracelets*". *Maggie deu uma rápida olhada em suas calças* jeans *manchadas de tinta e no suéter de malha extra-grande, depois deu de ombros.*

— Claro, mas já vou avisando que temos mais caixas do que móveis no momento.

Ela conduziu as mulheres até a cozinha, onde elas colocaram os pirex no refrigerador de Maggie.

— Lembro-me de quando nos mudamos para Oak Hill — Karen disse. — Mal tive tempo de desempacotar tudo, que dizer preparar o jantar! Agora as senhoras e eu tentamos ajudar as novas vizinhas trazendo alguns pratos. Os homens nem precisam saber! — ela acrescentou, com uma piscadela conspiratória.

Maggie sorriu em resposta à simpatia de Karen e ofereceu um cafezinho. Karen aceitou educadamente; mas quando fez a mesma oferta a Sophia e a Georgette, Maggie reparou que elas olharam para Karen antes de dizer sim. Miss Popularidade?, *Maggie se perguntou. Misturando um pouco de leite desnatado a sua xícara de café, Karen explicou sobre a associação de mulheres da vizinhança.*

— As Senhoras de Oak Hill, como nos chamamos, realmente se encarregam de manter a vizinhança com uma aparência perfeita. Naturalmente, você deve ter assinado o acordo junto com o contrato da casa, não? — Ela esperou até Maggie assentir com a cabeça antes de continuar. — Bem, tentamos dar um passo adiante. Sabe como é, estimular todo o mundo a manter canteiros de flores em volta das caixas de correio e delineando a calçada, para embelezar a rua toda.

— Não sou uma boa jardineira — Maggie riu. — Até minhas plantas de vaso morrem. De qualquer maneira, não tenho muito tempo para essas coisas, com as crianças e o trabalho.

As Senhoras de Oak Hill mexeram-se de leve em seus lugares. Karen mostrou-se educadamente interessada.

— Trabalho para uma editora — Maggie continuou —, mas eles me deixam fazer boa parte do trabalho em casa e, portanto, posso estar aqui quando as meninas chegam da escola.

— E o que seu marido faz? — Karen perguntou.

Maggie riu, desdenhosa.



— Geralmente me liga dizendo coisas muito feias e atrasa a pensão das crianças. Nós nos divorciamos há pouco mais de dois anos.

Quando se virou para guardar o leite no refrigerador, Maggie não viu a furtiva troca de olhares entre as mulheres. Olhando para Sophia, que parecia ligeiramente enjoada, Georgette formou uma pergunta com os lábios: "Divorciada?" Karen franziu o nariz de leve, como se farejasse algo podre. Quando Maggie voltou à mesa da cozinha, as três já estavam de pé.

— Bem — Karen disse, com uma voz indiferente e um sorriso forçado. — Foi bom conhecê-la, Maggie. As senhoras e eu temos algumas coisas a fazer. Espero sinceramente que você goste de sua estada em Oak Hill.

Deixando as xícaras sobre a mesa, elas caminharam rapidamente em direção à porta.

— Que pena que vocês não podem ficar mais um pouco. Espero que voltem uma outra hora para um cafezinho — Maggie ofereceu.

Karen abriu um sorriso tão largo que Maggie deu um passinho para trás.

— Ah, certamente nos veremos de novo — Karen disse alegremente. — Afinal, conhecer os vizinhos é o primeiro passo para manter a vizinhança bonita!

Arrogância

Valentões. Mauricinhos. Cê-dê-efes. Mesmo quando crianças, segregamos uns aos outros em panelinhas e clubes, grupos exclusivos que fundamentam a associação numa série de padrões que as pessoas de fora talvez nunca venham a compreender. Sabíamos quais rodas eram populares, quais eram poderosas, quem era rico e quem conseguia intimidar quem sem se preocupar com as repercussões. A idéia de elite social não é algo novo. A sociedade concede aos ricos e belos um certo grau de poder e respeito, ao passo que o homem "comum" tem de demonstrar uma quantidade extraordinária de mérito para sequer sentir o gostinho. A classe nobre governou durante séculos baseada nessa noção de superioridade inerente antes que seus "subalternos" começassem a se ressentir. Agora uma nova realeza se consolidou: uma classe da elite erigida com base no dinheiro, na beleza e nas relações políticas.

No entanto, mesmo no interior da classe superior, existe o elitismo. Num grupo de pessoas poderosas e endinheiradas, algumas são ainda *mais* poderosas e *mais* ricas do que seus pares sociais. Esses indivíduos tendem a procurar uns aos outros, em busca de pessoas de mentalidade semelhante e do grupo social adequado com o qual passar o tempo. Desses bolsões da sociedade emergem algumas das organizações mais poderosas. Religiosos excêntricos e teóricos da conspiração podem arengar, vociferar e distribuir panfletos o dia todo, mas suas esferas de influência continuarão pequenas. Contudo, as sociedades secretas da elite social têm uma enorme amplitude. Suas esferas de influência abrangem bancos e empresas, forças policiais e prefeituras, são feitas de dinheiro e unidas por nomes públicos de boa reputação. O mais importante é que o dinheiro compra o anonimato, uma verdadeira necessidade quando um grupo se envolve em extorsão ou até mesmo assassinato.

Por mais assustador que você ache o pensamento dos fundamentalistas religiosos providos de bombas ou dos líderes de seitas que fazem verdadeiras lavagens cerebrais durante seus seminários, essas coisas não passam de ameaças sutis se comparadas à força de um grupo de pessoas influentes com um imenso patrocínio financeiro. Dinheiro e poder, em última instância, fazem toda a diferença. Os pregadores podem vituperar nos púlpitos e os fanáticos por OVNIs podem arengar na internet, mas eles representarão uma pequena ameaça aos personagens dos jogadores se não conseguirem sustentar seus discursos e manifestos com o equipamento correto e a proteção certa. Os membros das sociedades secretas da elite muitas vezes possuem tudo de que precisam para corroborar qualquer ameaça e não se deterão por nada a fim de concretizar os planos de seu grupo.

Mas que *planos* são esses?

Eis o aspecto mais assustador das sociedades secretas. Esses homens e mulheres já têm dinheiro e poder. O que mais poderiam desejar? Do que mais precisam para se sentirem satisfeitos em suas vidas já suntuosas?

Em geral, a resposta é simplesmente *controle*. Quanto mais poder a elite acumular, mais ela desejará possuir. Depois de terem dominado seu próprio recanto do universo, eles começam a olhar avidamente para o de outra pessoa. Ter um pouquinho raramente é o bastante, não quando é possível ter *tudo*. Portanto, as sociedades secretas começam exercendo controle sobre as próprias áreas.

Dependendo dos recursos financeiros e sociais da organização, sua expansão ou mobilidade vertical pode ser limitada. Até a elite corre o risco de descobrir, para seu dissabor, que mesmo seus poderes têm limites. Um grupo de senhoras da vizinhança pode ter uma autoridade significativa em seu bairro ou até mesmo em sua cidade ao impor agressivamente a formação de alianças, a filiação à Associação de Pais e Mestres ou a outras organizações juvenis e escolares, e também certas interações sociais individuais, como o ostracismo de um elemento indesejado. No entanto, pode ser difícil para esse grupo encobrir o assassinato de um vizinho ou professor não cooperativo na falta de ligações políticas adequadas. Socialmente, são bastante influentes, mas no âmbito jurídico não são superiores a nenhuma outra pessoa.

Mas acrescente o fato de que uma das mulheres é a filha de um senador influente, ou a esposa de um empresário bem-sucedido com certos contatos na Máfia, ou talvez a própria senadora ou empresária. De repente, suas vantagens legais e políticas aumentam. Se o vizinho não cooperativo desaparecer, talvez os contatos dela não consigam impedir que a polícia a investigue ou que o Judiciário a leve a julgamento, mas todas as testemunhas relevantes podem mudar seus depoimentos de repente ou um policial talvez admita ter adulterado as provas. A quantidade certa de dinheiro e ascendência política fazem toda a diferença.

Agora imagine que esse grupo de senhoras da vizinhança seja um ramo de uma organização secreta nacional com contatos em todos os escalões do governo, desde a força policial ao Ministério Público. Imagine que essa organização secreta é dona de um conglomerado da mídia que veicula a história do "vizinho desaparecido" em todos os canais de notícias e em todos os jornais, alegando que o dito vizinho estava ligado a uma quadrilha de traficantes de drogas ou molestava a enteada. Nesse contexto, a mulher não só nunca seria acusada como a reputação da vítima também

seria destruída, ou seja, a esfera de influência da dita mulher continuaria exatamente como ela gosta: sob seu controle.

Os contatos certos com as pessoas certas facilitam a vida da elite social, mas ao mesmo tempo apresentam empecilhos àqueles que não têm o dinheiro ou o apoio necessário para competir. Nessa teia de ligações políticas entrosadas e influência social, os personagens dos jogadores podem se ver de repente lidando com um tipo diferente de antagonista. Ao contrário de outros tipos de seitas descritos neste capítulo, as sociedades secretas não são motivadas pela busca de poder místico ou por uma noção equivocada de orientação divina. Seus objetivos muitas vezes são bem palpáveis, como dinheiro, propriedade ou posição social. Essas sociedades precisam permanecer secretas a fim de continuar funcionando em sua máxima eficiência, mas têm acesso a uma fartura de recursos indisponíveis aos personagens dos jogadores. A menos que tenham investido nas Vantagens Aliados e Contatos, o que poderia proporcionar a eles mais influência ao lidar com a alta sociedade, os personagens podem se ver rapidamente ultrapassados nas arenas política e financeira.

As sociedades secretas não se envolvem em véus de moralidade nem justificam suas ações por meio de alegações de fé ou orientação divina. Para sermos francos, elas não precisam disso. Suas posições na sociedade muitas vezes as tornam irrepreensíveis, o que as coloca numa situação em que as regras normais de conduta não mais se aplicam. O único fator limitante (e nunca se esqueça do quanto é *realmente* limitante) é o fato de que essas organizações são *obrigadas* a operar em segredo. Conquanto o público de nada saiba (ou pelo menos não tenha provas substanciais para secundar as suspeitas), as sociedades secretas podem continuar a manipular o sistema. Contudo, à semelhança de uma planta, basta expor as raízes de uma sociedade secreta para que esta definhe e morra.

Primeiro entre iguais

As organizações da elite são exatamente isso. Não estão abertas a qualquer um e as regras para inclusão geralmente são rigorosas. Podem se segregar de acordo com o sexo ou a raça, exigir que os membros tenham certas profissões ou formação religiosa, ou recrutar apenas pessoas de certas famílias ou universidades. O nepotismo corre solto nesse tipo de organização. Ao considerar a composição de sociedades secretas, lembre-se de que a geração *atual* costuma gerar a *próxima*.

A liderança em clubes e organizações elitistas é muito semelhante a um concurso de popularidade ou beleza. Os membros mais populares geralmente são os mais influentes, mas os critérios de determinação dessa popularidade podem variar. Certos grupos sociais — fraternidades universitárias ou clubes campestres — tendem a fundamentar a popularidade na beleza física e na renda líquida; outros podem competir em termos de voluntarismo, sendo que o indivíduo mais filantrópico ou "caridoso" ganha o poder. Muitos "clubes masculinos" usam a influência política para determinar qual membro é o mais poderoso e, portanto, aquele que será encarregado de tomar as decisões. Sejam quais forem os critérios de seleção, o líder de um desses grupos será sempre a *crème de la crème*.

Máscaras

Muitos grupos diferentes podem ser reunidos sob o nome genérico de seitas seculares. Alguns são inócuos, preocupam-se apenas com o domínio de seu cantinho do universo e com o aproveitamento máximo de toda e qualquer fatiazinha de poder. Outras seitas seculares são mais sinistras e não se contentam com nada menos que a dominação em larga escala de suas áreas em particular. O objetivo pode ser dinheiro, influência política ou ascensão social, mas, no fim das contas, tudo se resume a *controle*.

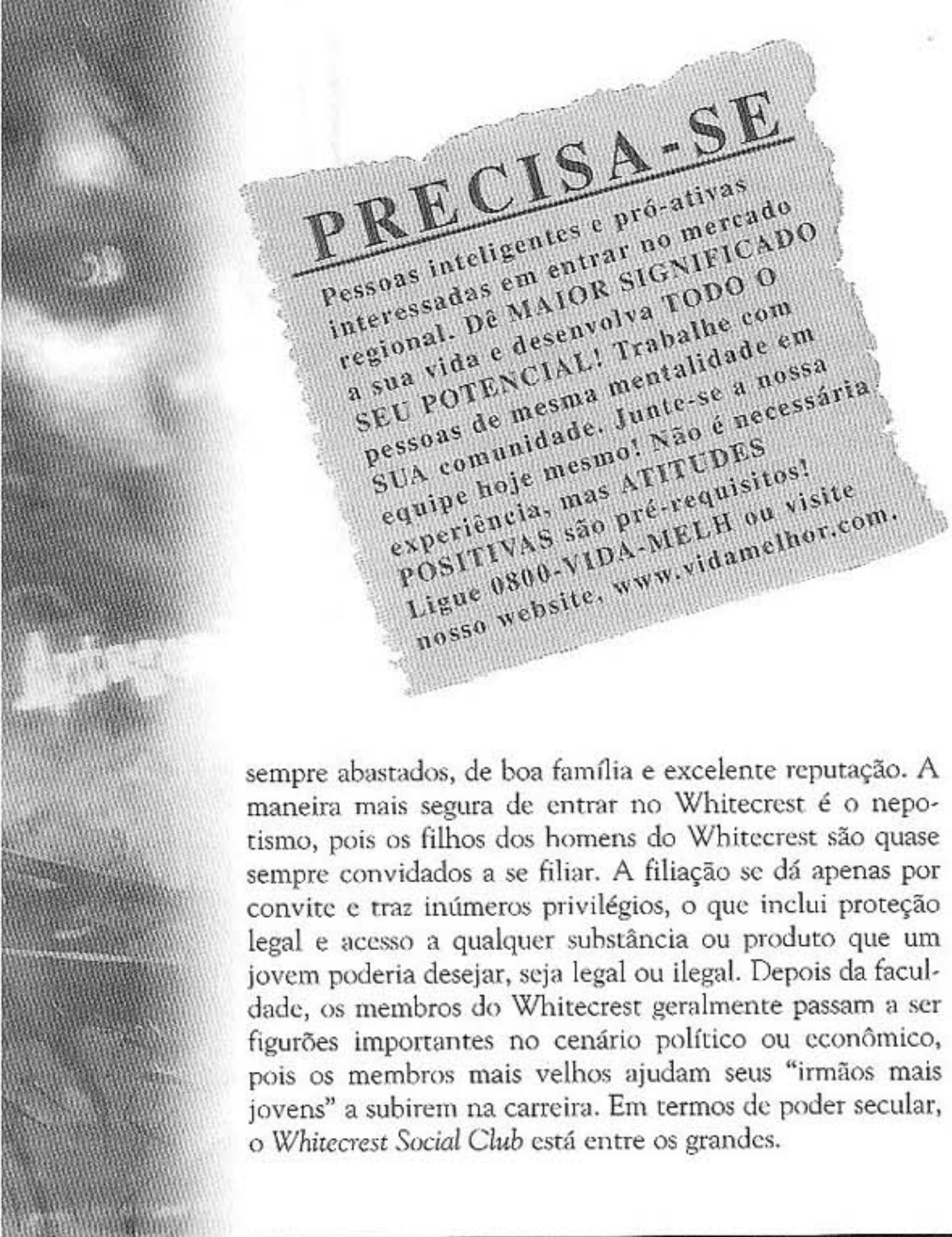
Um dos principais tipos de seita secular é a irmandade universitária. Nas faculdades, essas seitas se manifestam como as fraternidades mais exclusivistas, com trotes lendários e uma série vitalícia de benefícios para os afortunados que se qualificarem. Com cores e símbolos distintivos, cumprimentos e canções especiais, controle sobre o que os membros vestem, quem namoram e aonde vão, a irmandade pode ser muito parecida com uma seita apocalíptica formada por pessoas ricas e bonitas. Cometa um erro num desses clubes e você pode acabar na lista negra de um segmento profissional inteiro. No nível mais extremo, as fraternidades universitárias podem se tornar a base da política e da economia adultas, pois os grupos exclusivistas produzem os líderes de amanhã. Influentes em todos os ramos do cenário político e amparados financeiramente pelo segmento empresarial, os indivíduos da fraternidade são capazes de exercer grande poder. Os personagens dos jogadores que contrariarem um membro de uma dessas irmandades talvez venham a enfrentar conseqüências como a chantagem e a extorsão, ou podem até se verem fisicamente ameaçados quando a fraternidade tentar eliminar a oposição por quaisquer meios necessários.

Também baseadas na irmandade, as ordens místicas fraternais recorrem a rituais misteriosos e sigilo extremo para se isolarem das outras pessoas. As ordens místicas fraternais geralmente se referem a seus grupos como guildas ou lojas, pois muitas têm suas origens nas corporações de ofício medievais. Apesar de muito reclusas e dadas a rituais e ao simbolismo, as ordens místicas fraternais tendem a se envolver bastante com a comunidade em geral e praticam atos de profunda caridade. As ordens místicas não parecem publicamente preocupadas com o acúmulo de poder, mas indivíduos sinistros podem usar a natureza benevolente de uma organização como essa como fachada para a fraude e a enganação. Essas ordens místicas também podem servir de fachada para seitas mágicas ou verdadeiras ordens de magos, proporcionando-lhes uma face pública e uma desculpa para seu comportamento às vezes excêntrico.

Whitecrest Social Club

Este clube elitista começou como uma fraternidade numa universidade da *Ivy League** da Costa Leste dos Estados Unidos. Transformou-se hoje numa das maiores organizações fraternais da América do Norte. Todas as faculdades da *Ivy League* hoje têm um ramo do *Whitecrest Social Club*; várias outras grandes universidades particulares do país seguiram o exemplo. A filiação ao clube exige notas altas e intenso envolvimento com a comunidade, bem como uma certa posição sócio-econômica. Os membros são

*N. do. T.: A *Ivy League* (Liga da Hera) é formada pelas universidades mais tradicionais dos Estados Unidos — Brown, Columbia, Cornell, Dartmouth, Harvard, Pennsylvania, Princeton e Yale — e recebeu esse nome por causa dos edifícios antigos cobertos de hera que são comuns em seus *campi*.



sempre abastados, de boa família e excelente reputação. A maneira mais segura de entrar no Whitecrest é o nepotismo, pois os filhos dos homens do Whitecrest são quase sempre convidados a se filiar. A filiação se dá apenas por convite e traz inúmeros privilégios, o que inclui proteção legal e acesso a qualquer substância ou produto que um jovem poderia desejar, seja legal ou ilegal. Depois da faculdade, os membros do Whitecrest geralmente passam a ser figurões importantes no cenário político ou econômico, pois os membros mais velhos ajudam seus "irmãos mais jovens" a subirem na carreira. Em termos de poder secular, o *Whitecrest Social Club* está entre os grandes.

A velha a fiar

Às vezes uma seita se faz passar por uma empresa legítima, mas o exame atencioso da estrutura do negócio revela uma pirâmide cuidadosamente disposta em camadas. Essas seitas seculares disfarçadas de empresas espelham suas contrapartes religiosas nas técnicas de recrutamento e auto-regulação, com a vantagem adicional de uma fachada aparentemente profissional.

Geralmente, quando alguém está vendendo um produto, o alvo dessa venda está preparado e, portanto, é cauteloso. No entanto, as pirâmides raramente anunciam suas intenções com sinceridade. Pessoas cada vez mais ingênuas ou desesperadas vão voluntariamente a uma "sessão informativa" a pedido de amigos ou parentes, apenas para se verem convencidos a freqüentar reuniões muito grandes nas quais são pressionados, por meio de poderosas técnicas psicológicas, a fazerem parte de um novo "empreendimento" ou a venderem produtos variados. Ex-membros de grupos de *marketing* multinível já contaram histórias assustadoras sobre as técnicas de manipulação dessas empresas, que vão de peças de propaganda perturbadoras à ingestão forçada de drogas para diminuir as inibições durante os seminários de treinamento. Qualquer um poderia ser vitimado por essa campanha, o que não exclui os servos humanos nem a família dos personagens dos jogadores. Até mesmo os próprios personagens poderiam ser iludidos pelo golpe do "enriqueça rapidamente", que parece tão inofensivo a princípio.



Um tijolo por vez

A estrutura empresarial da qual a "pirâmide" deriva seu nome, a organização de *marketing* multinível, conta com recrutamento intenso. A fim de ganhar o máximo de dinheiro na empresa, ou ser realmente "bem-sucedido", os vendedores precisam "subir na carreira" recrutando mais e mais distribuidores como eles, que por sua vez recrutarão outros distribuidores, e assim por diante. Nas organizações de *marketing* multinível, os membros ganham dinheiro não só em função das mercadorias que vendem como também de uma porcentagem sobre o que os distribuidores abaixo deles vendem. Como no caso das seitas religiosas, o recrutamento de novos membros é enfatizado como uma das principais prioridades. A principal diferença é o valor monetário atribuído a cada novo membro.

As pirâmides envolvem uma base ampla de distribuidores e investidores de baixo escalão e vão ascendendo até um indivíduo ou pequeno grupo no topo, que recebe a maior parte dos lucros. Nessas organizações, cada camada ganha mais dinheiro recrutando novos distribuidores do que vendendo de fato os produtos ou serviços. Costuma-se exigir que os novos recrutas façam um investimento financeiro antecipado ostensivamente para cobrir os custos do treinamento e do equipamento inicial. Contudo, o verdadeiro valor desses materiais raramente chega ao montante do investimento, e os distribuidores começam sua nova carreira já endividados. Para compensar esse custo inicial, eles têm de fazer várias vendas grandes e rapidamente (o que é improvável) ou recrutar novos distribuidores, descontando sua porcentagem das taxas de entrada dos demais. Desse modo, a pirâmide cresce e se expande.

Uma alta taxa de mobilidade vertical não faz parte do planejamento das pirâmides, mas o escalão superior tende a reparar nos bons recrutadores. Um indivíduo de sorte poderia se ver saindo da pequena escala e do empenho individual no recrutamento para conduzir um dos grandes seminários da empresa. Se essas tentativas se mostrarem frutíferas, ele poderá chegar um dia às camadas superiores e aos verdadeiros lucros que os poucos membros da elite dividem entre si.

E quanto àquelas pirâmides que não passam de fachadas para algo muito mais sinistro? O sistema de pirâmide é tão eficiente que mentes inteligentes podem utilizá-lo para outros fins além do dinheiro. O que começa como uma organização secular pode se transformar numa seita religiosa na qual os membros são unidos não só pelo sigilo como também por seus fortes vínculos financeiros com a empresa. Os distribuidores submetidos à lavagem cerebral podem até mesmo descobrir que sua derradeira função na empresa é servir de lanchinho noturno para o presidente. Afinal de contas, novas camadas de vendedores são recrutadas todos os dias para substituir os poucos que desaparecem inesperadamente.

Papo de vendedor

Como no caso de qualquer outro tipo de venda, o recrutamento para as pirâmides exige trabalho árduo e grande motivação, bem como um procedimento fácil de lavagem cerebral. Cada vez mais, as pirâmides adotam técnicas semelhantes àquelas das seitas religiosas para atrair recrutas e depois mantê-los envolvidos e comprometidos com a causa. Por exemplo, os distribuidores são instruídos a não contar de antemão aos possíveis recrutas que estão vendendo um produto. Em vez disso, eles pedem aos potenciais candidatos para participarem de uma reunião sobre uma "oportunidade e tanto para um novo negócio". A abordagem da organização de *marketing* é geralmente bastante evangélica. Ela pergunta se falta algo em sua vida e oferece todo tipo de atrativo emocional.

De várias maneiras, a pirâmide é muito mais semelhante a uma religião fundamentalista do que a uma empresa de *marketing* direto, tendo o dinheiro e a liberdade no lugar de "Deus". Os distribuidores muitas vezes descrevem a filiação a essas organizações como uma experiência religiosa ou espiritual capaz de mudar a vida de uma pessoa. Os distribuidores e os líderes secretos da seita são encorajados a recrutar primeiro parentes e amigos, uma ação que pode muito rapidamente abalar relacionamentos francos e de confiança, pois a amizade é explorada para benefício financeiro da seita.

Os recrutadores das pirâmides descobrem a vulnerabilidade emocional de um possível recruta ao perguntar o que talvez esteja faltando na vida dele. Fingindo interesse, o recrutador ganha a confiança do alvo. Quando o papo de vendedor finalmente aparece, o recruta sente-se lisonjeado pelo fato de o recrutador tê-lo escolhido como um futuro parceiro de negócios. O recrutamento dentro da própria família ou de um círculo social pré-existente é enfatizado opressivamente na maioria dos manuais ou das aulas de treinamento, algo que se justifica chamando-se essas práticas de "ajudar as pessoas que você ama a melhorarem as próprias vidas". As técnicas agressivas de recrutamento exigem demais dos relacionamentos. O abuso dessas amizades e relações volta a acontecer quando o alvo tenta dizer não. O distribuidor talentoso pode transformar isso numa rejeição pessoal a si mesmo, fazendo o recruta se sentir culpado por deixar um amigo na mão. É uma excelente estratégia de conversão.

Inovações S/A

A/C DEPTO. DE
MARKETING E DISTRIBUIÇÃO
Bom dia, inovadores!

Só queria lembrar a todos que a data de entrega do produto é [redacted]. Favor consultar as págs. 71–79 do manual "Inovações para os inovadores" no tocante aos procedimentos adequados de recebimento e entrega. Quando passarmos à Fase II, é favor revisar o protocolo adequado para lidar com as investigações sobre "pessoas desaparecidas". Vamos facilitar ao máximo a transição!

Continuem com o excelente trabalho!
Jack Eaton Jr., presidente



Como sair

Infelizmente, cair fora das pirâmides e grupos semelhantes pode não ser tão simples nem totalmente inofensivo. As pessoas vitimadas pelos cortes de pessoal se voltam desesperadamente para esses grupos de "ganhos fáceis" em busca de algum tipo de renda e propósito na vida. Como normalmente têm de pagar adiantado por cada nova remessa de produtos, os distribuidores podem se sentir obrigados a vender toda a mercadoria restante antes de deixar a organização a fim de evitar prejuízos. Infelizmente, enquanto continuarem a vender os produtos, eles terão de permanecer na pirâmide; e muitas empresas enviam automaticamente suprimentos de reposição (e cobram as despesas do distribuidor) quando desconfiam que o vendedor talvez esteja quase sem estoque. Essas empresas às vezes exigem que os empregados assinem contratos mal escritos e complicados que obrigam-nos a pagar uma "taxa de exclusão" quando saírem da pirâmide. Esses contratos raramente são legítimos ou impõem obrigações legais, mas as pessoas comuns não percebem que as empresas não podem de fato destruir-lhes o crédito, executar suas hipotecas ou cumprir qualquer uma das outras ameaças. Cartas e telefonemas freqüentes podem intimidar os menos determinados e coagi-los a voltar à organização. Diz-se que algumas organizações chegaram até a matar ex-distribuidores por terem saído, mas é claro que esses relatos não são confiáveis.

Nas mãos dos Narradores

Agora que você já conhece as várias faces que uma seita é capaz de apresentar, eis aqui a oportunidade de decidir qual delas mostrar aos jogadores. Cada seção deste capítulo traz informações sobre as motivações e as atitudes das seitas, mas a seção a seguir tem a intenção de ajudar os Narradores a integrarem esses grupos em suas próprias crônicas.

É improvável que qualquer antagonista principal da história venha a confrontar diretamente os personagens dos jogadores, pelo menos não no início. Em vez disso, os inimigos poderosos enviam seus lacaios; e que servos seriam melhores do que os membros de uma seita? Afinal de contas, os devotos apresentam uma gama de possibilidades morais. Eles podem ser capangas tatuados e anônimos com cabeças raspadas, cavanhaques e roupas pretas, mas a maioria é formada por fantoches ludibriados para acreditar na divindade ou na graça iluminada de um monstro. Não são inocentes, pois sua adesão à causa não justifica suas ações. Mas muitos acreditam servir a um bem maior em vez de abraçar abertamente o mal. São seres humanos, e não simples figurantes. Matá-los ou feri-los pode ser necessário, mas os membros das seitas podem ser qualquer um... parentes, amigos, colegas de trabalho, ou meros desconhecidos emaranhados em algo maior e pior do que eles mesmos. Ao apresentar todas as complexidades morais desses inimigos equivocados, o Narrador enriquecerá a história como um todo.

No entanto, os inimigos devotos não precisam ser sempre indivíduos complexos; os capangas de preto com facas recurvas e cabeças tatuadas também podem ter seu papel na crônica. Sem exigir um grande nível de profundidade, esses devotos são a carne de canhão necessária para incrementar as cenas de combate ou atrasar os personagens dos jogadores que estejam chegando perto demais do principal antagonista. Os Narradores podem usar as características do membro de gangue que constam do **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 205), combinadas com alguns cânticos e um pouco de retórica religiosa, para criar adversários secundários para os personagens combaterem. Espalhar generosamente esses asseclas pela crônica pode informar aos jogadores o tamanho da seita com a qual estão lidando. Ainda assim, esses devotos não exigem muita imaginação — nem do Narrador ao criá-los, nem dos personagens ao combatê-los — e falta-lhes o fator assustador do complexo líder da seita.

Mas o que eles querem?

Em sua maioria, os membros das seitas são seres humanos, têm motivações humanas e uma necessidade humana de racionalizar as coisas. Quando sabem que estão fazendo algo errado, eles sofrem por isso, tanto em termos de resposta emocional como segundo as regras do jogo, pois o declínio da Moralidade pode levar à aquisição de perturbações. As seitas raramente agem por capricho, o que significa que, se interagirem com os personagens dos jogadores, é bem provável que venham a fazer isso por alguma razão. Lembre-se de que a principal motivação para os membros das seitas é sempre a vontade do líder, mas este pode ter qualquer razão para interagir com os personagens dos jogadores.

A razão mais simples é que a seita ou seu líder quer algo dos personagens dos jogadores. Talvez eles saibam de alguma coisa ou tenham um objeto que a seita deseja, ou então o líder pode presumir equivocadamente que os personagens dos jogadores sabem ou têm essas coisas. Os devotos podem querer respostas a suas perguntas, algo que os personagens dos jogadores talvez sejam incapazes de fornecer ou não estejam dispostos a fazê-lo. É improvável que vampiros e lobisomens compartilhem informações sobre suas origens com seres humanos quaisquer, mesmo que não existam precedentes que os proíbam de fazê-lo. É igualmente improvável que os magos dividam os segredos de suas artes mágicas com um bando de eruditos candidatos a feiticeiros. Ainda assim, mesmo diante de desafios, as pessoas querem respostas e chegam a extremos para consegui-las.

Algumas seitas não se incomodam de trocar segredos sempre que possível e com quem quer que seja. No tocante a essa questão, elas fazem bons contatos e mantêm-se por dentro de acontecimentos e poderes sobrenaturais tanto quanto possível. Dependendo do quão bem-informado o Narrador deseja que um desses grupos seja e do grau de cordialidade da relação entre a seita e os personagens, essa sociedade pode servir como um meio perfeito de introduzir boatos, presságios e outros ganchos.

Uma outra opção é que a seita deseja eliminar o mal e acontece que os personagens dos jogadores são a personificação desse mal que o grupo tem em mente. Autorizado por uma crença obstinada em sua própria superioridade moral, o líder da seita pode pensar que tem a obrigação divina de livrar o mundo de monstros como os personagens dos

jogadores. Ao contrário dos caçadores, que adotam a estratégia de abater um monstro por vez, a seita tem o benefício da superioridade numérica. A maioria dos devotos não foi treinada individualmente para caçar vampiros ou combater lobisomens. Eles acreditam ter Deus a seu lado e supõem que isso já seja proteção suficiente, mas qualquer caçador de monstros inteligente poderia dizer a eles que é melhor rezar e carregar algumas armas a mais. Às vezes, as sociedades secretas patrocinam bandos de caçadores de monstros, fornecendo recursos e informações àqueles cujas vendetas servem aos interesses da organização. Em geral, essas alianças tendem a acabar mal, pois a violência incita a retaliação sobrenatural organizada. No entanto, enquanto durarem, as células de caçadores com esse tipo de patrocínio combinarão os pontos fortes das duas organizações no pesadelo supremo de muitos monstros.

Algumas seitas têm inimizades de natureza menos pessoal e mais profissional. Pode ser que uma alcatéia de lobisomens detenha um terreno no qual a seita esteja interessada, seja por causa de seu valor financeiro ou porque a terra esconde alguma fonte de poder místico. Os personagens dos jogadores ou sua espécie talvez estejam interferindo com os negócios ou com o recrutamento. Uma onda de desaparecimentos pode diminuir a assiduidade à igreja devido ao medo da comunidade, de modo que os líderes da seita podem procurar a raiz do problema e tentar eliminá-lo. A seita pode ser liderada por um vampiro rival que usa seus fantoches humanos para desbaratar a competição.

Por último, os personagens dos jogadores talvez nem mesmo sejam o alvo da atenção da seita. O foco pode ser, em vez disso, a família mortal de um personagem. A seita pode visar uma família com laços sobrenaturais por vários motivos. Se souber que o filho mais velho de um casal é um lobisomem, a seita talvez tente converter ou até mesmo matar os pais que geraram um ser tão "maligno", ou pode ser que queiram usar a família como trunfo para uma interação posterior. Talvez a seita desconheça completamente o mundo sobrenatural fora de seu próprio santuário e esteja simplesmente visando os amigos e parentes dos personagens dos jogadores porque eles parecem ser prováveis recrutas. Parentes e amigos íntimos não só proporcionam uma maneira de chantagear os personagens como também podem deter informações que os personagens não desejam ver cair nas mãos de uma seita vingativa.

Com amigos como esses...

Naturalmente, nem todos os devotos precisam ser inimigos. Um vampiro ancião pode enviar seguidores como mensageiros em vez de usar a tecnologia moderna com a qual não se sente muito à vontade. Esses seguidores poderiam ser evidentemente servis para exibir a força e a influência do monstro, ou este poderia adotar uma estratégia mais sutil. E se os personagens pegassem um táxi e, no meio do caminho, o motorista os identificasse como vampiros e entregasse uma mensagem? Como ele sabia onde encontrá-los? Até onde se estende a rede de seguidores do ancião? Será que estão sendo observados aonde quer que vão? Os devotos comuns são consideravelmente mais assustadores do que os asseclas óbvios, precisamente porque podem ser qualquer um. Em quem os personagens podem confiar? Aonde podem ir? O mesmo tipo de sistema talvez funcione muito bem com acólitos de um poderoso ser sobrenatural, ou até mesmo com algumas entidades enigmáticas reveladas no Capítulo 4 deste livro. Nada é capaz de criar uma atmosfera de tensão ou até mesmo de horror tão bem quanto o desconhecido, e uma vasta rede de devotos que se refere misteriosamente a seu "Benfeitor" ou "Colega" pode estabelecer rapidamente esse tipo de incerteza. Pense na mensagem a seguir: "Nosso Benfeitor diz que vocês são bem-vindos nesta cidade, mas aconselha que vocês se limitem a se alimentar nos seguintes bairros..." Isso deixa uma série de questões não resolvidas. Quem é o Benfeitor? E, talvez o mais importante, *o que* é o Benfeitor? O que ele ou ela deseja? O que acontecerá se você não seguir essas recomendações? Qual é o risco envolvido? Conquanto os jogadores sintam que as sombras encerram segredos ainda piores do que os dos próprios personagens, o Narrador conseguirá preservar o tom do Mundo das Trevas.

Quando eles sabem demais

As sociedades fundamentadas na prática ou na busca da verdadeira magia oferecem um "instrumental" totalmente diferente para os Narradores em relação às outras formas de seitas mágicas descritas neste capítulo. Os ocultistas ocupam uma zona de penumbra no Mundo das Trevas. Por um lado, eles continuam a ser completamente mortais. Por outro lado, seus comportamentos e interesses os diferenciam da sociedade predominante. Para a maioria das pessoas "normais", esses eruditos parecem ser assustadoramente excêntricos ou até mesmo insanos... Ou pareceriam, se não ocultassem seus estudos por trás de véus de sigilo. Em contraste, os seres sobrenaturais sabem que os ocultistas não são loucos. Do ponto de vista deles, esses supostos excêntricos estão entre as ameaças mais assustadoras que a humanidade tem a oferecer. Eles sabem demais, e conhecimento é poder. Conseqüentemente, as sociedades ocultistas dão antagonistas e oponentes soberbos. As criaturas acostumadas à ignorância dos mortais devem achar assustadora a idéia de sábios instruídos. O que eles sabem? O que estão fazendo com as informações que reúnem?

Do que os ocultistas são capazes?

A maioria dos ocultistas é constituída de meros mortais que sabem da existência do sobrenatural e tentam descobrir mais sobre o mundo oculto. Esse conhecimento os torna perigosos, mas não sem motivo. Outras sociedades têm a verdadeira magia a sua disposição. Podem ser magos, mas a maioria não é. Os magos têm amplos poderes para reformular o mundo e pelo menos uma compreensão intuitiva dos motivos e das maneiras pelas quais esses poderes funcionam. Os ocultistas não possuem esse poderio nem essa versatilidade e raramente fazem idéia do motivo pelo qual seus poderes funcionam: eles simplesmente funcionam. Por exemplo, um grupo talvez tenha um livro que descreve um ritual de invocação capaz de conjurar um espírito específico. O poder está no próprio livro, no rito ou no

espírito que aparecerá quando ordenado? Apenas o Narrador sabe (e francamente, o Narrador não é sequer obrigado a saber). O fato de o ritual funcionar deve ser suficiente e suas origens podem continuar a ser um mistério para todo o sempre.

Em geral, todos os poderes mágicos possuídos por membros de uma sociedade ocultista incorporam rituais demorados e complexos ou envolvem talismãs e artefatos místicos de origem indeterminada. Nem todos os passos de todo e qualquer ritual podem ser necessários, mas a remoção de um dos passos necessários pode estragar a magia, ou pior ainda, provocar o mais absoluto desastre. Os rituais místicos produzem efeitos específicos que nunca mudam, e os ocultistas não conseguem desenvolver as próprias fórmulas a partir do nada. Se quiserem mais poder, eles terão de descobri-lo com mais pesquisas. Os ocultistas evocam espíritos, conversam com os mortos, criam zumbis, lançam feitiços e executam outros tipos de magia "folclórica". Acima de tudo, os poderes ocultos devem evocar uma sensação de mistério e horror, reforçando o tom do Mundo das Trevas.

Mentirosos e Tendas

Os seguidores de um charlatão não têm qualquer ajuda sobrenatural, mas eles certamente acham que têm. Essa ilusão os torna ora vis, ora perigosos. Por um lado, um grupo poderia seguir seu mestre e balbuciar rituais ininteligíveis num suposto idioma enoquiano todas as noites e jamais criar o menor problema para os seres sobrenaturais da cidade. Por outro lado, o líder de seita que soubesse alguma coisa sobre os vampiros poderia enviar seus asseclas para seqüestrar um deles, acreditando que conseguiria arrancar da criatura os segredos da vida eterna. O fato de o plano não funcionar na verdade não importará para o personagem seqüestrado se o incidente levar a sua destruição. Numa situação completamente diferente, uma seita ignorante também pode representar algum perigo. Se o grupo não for muito discreto, suas momices "diabólicas" podem atrair investigações oficiais por parte dos mortais ou caçadores de monstros, que podem ampliar sua área de busca a fim de encontrar os verdadeiros habitantes sobrenaturais da região. É claro que, se administrada de maneira adequada, essa exposição proporcionará um bode expiatório perfeito.

Para aumentar a diversão, uma fraude talvez pareça convincente do lado de fora, mesmo para seres mágicos. Os personagens dos jogadores poderiam investigar um recém-chegado e os boatos sobre seus supostos poderes mágicos apenas para descobrir um grande embuste. Em seguida, o FBI entraria em cena para examinar a seita sob a suspeita de práticas fraudulentas ou até terroristas. Caberia aos personagens decidir ajudar ou atrapalhar os investigadores, sem saber ao certo qual opção seria a mais adequada para evitar que fossem descobertos.

Numa abordagem completamente diferente das fraudes, o que aconteceria se os personagens ou seus entes queridos fossem realmente enganados? Um grupo de magos recém-Despertos poderia entrar para uma seita, esperando encontrar respostas e orientação. O líder pode acolhê-los, como faria com outros iniciados, e depois usar inescrupulosamente os poderes dos personagens ao descobrir que eles dominam a magia de verdade. Talvez um dos personagens dos jogadores Desperte de fato por ter participado de um falso ritual e, num instante de lucidez cósmica, ele enxergue a verdade. O que ele fará com esse conhecimento? Desafiará



o líder? Ou simplesmente tentará fugir? No caso dos vampiros, e se eles pensarem que um famigerado guru é capaz de transformá-los novamente em seres humanos? Eles fazem o serviço sujo em nome do líder, mas quando chegar a hora das recompensas, eles se verão traídos por alguém que sabe muito bem o que eles são capazes de fazer. Uma outra possibilidade é o amigo ou ente querido de um mago se filiar a uma seita na qual ele acha que aprenderá magia. Depois de dar uma olhada na bibliografia que essa pessoa traz para casa, o mago saberá que se trata de um embuste. Naturalmente, ele sabe que é um embuste porque conhece a verdadeira magia. Como ele revelará a verdade e salvará a pessoa do golpe sem revelar seu próprio segredo? Os Narradores criativos podem encontrar todo tipo de usos bizarros e empolgantes para os charlatões em seus jogos, mesmo que seja apenas para enfatizar como os bons e velhos seres humanos podem ser corruptos e manipuladores sem qualquer ajuda sobrenatural.

Ramificações morais

Devido a seu compromisso mais elevado com as leis da religião, os índices de Moralidade dos membros das seitas começam com o valor-base igual ou superior a 7. Seus códigos morais podem ser bem diferentes dos de outras pessoas ou personagens dos jogadores, mas, conquanto os devotos abracem rigidamente os padrões nos quais acreditam, suas Moralidades continuarão elevadas. Alguns líderes, principalmente os das seitas religiosas predominantes, também têm elevados índices de Moralidade, o que reflete sua devoção fiel àquilo que é certo. Outros, no entanto, têm índices extremamente baixos de Moralidade como resultado de suas constantes mentiras, manobras e abusos. Os líderes das seitas apocalípticas e de algumas seitas seculares tendem a apresentar os índices de Moralidade mais baixos e, portanto, uma maior propensão às perturbações. As perturbações mais comuns entre os líderes de seitas são o narcisismo, a megalomania e a paranóia.

Um outro aspecto do envolvimento das seitas é a questão da Força de Vontade. A lavagem cerebral reiterada e a completa doutrinação tendem a deixar a maioria dos membros de seitas com um baixo índice de Força de Vontade, ao passo que a determinação do líder da seita tende a ser bem grande, o que se manifesta em elevada Força de Vontade. No entanto, muita coisa depende do indivíduo e de seus objetivos.

Exemplos de líderes de seitas

Inteligentes, manipuladores e bem-apessoados, os líderes de seitas dão excelentes antagonistas no cenário do Mundo das Trevas. Os personagens a seguir representam uma pequena amostra dos possíveis líderes para os diversos tipos de seitas, organizações ou empresas descritas neste capítulo. Mais do que adversários descartáveis a serem usados uma única vez, estes personagens foram criados para fazer aparições recorrentes ou constituírem adendos de longo prazo às crônicas já em andamento. Juntamente com os parâmetros de jogo, as descrições desses personagens também fornecem os históricos pessoais, as Virtudes e os Vícios necessários para retratar inimigos complexos capazes de estimular e manter o interesse dos jogadores. Estes exemplos também oferecem possíveis ganchos que podem ser ampliados ou manipulados antes de serem incluídos em linhas narrativas novas ou preexistentes. Que estes personagens exemplifiquem as inúmeras maneiras pelas quais os indivíduos podem influenciar as vidas dos personagens dos jogadores.

John "Jack" Eaton Jr.
presidente da Inovações S/A

Histórico: John "Jack" Eaton Jr. é um homem sem passado. Nenhuma certidão de nascimento jamais foi emitida em seu nome. Uma busca por registros pessoais não revelará nenhum histórico escolar ou médico. Ele não tem parentes próximos nem amigos de infância, ninguém que esteja tentando ganhar dinheiro fácil ou vender uma história. Quando indagado sobre seus pais, Jack costuma dizer que eles faleceram vários anos atrás, uma declaração claramente falsa. Jack Eaton nunca teve pais.

Jack Eaton deu à luz a si mesmo quase quinze anos atrás. Sua concepção se deu quando um funcionário da companhia de esgotos de Michigan, um homem chamado John Warner, entendeu mal as instruções do dia e abriu uma câmara subterrânea desativada havia mais de seis décadas. Depois de uma corrente de ar fétido e viciado ter desocupado a câmara, um braço negro e impossivelmente comprido agarrou o Sr. Warner pela lapela do macacão pardo e institucional e o puxou para dentro. No interior da câmara ele encontrou algo que desafiava toda a lógica e a razão, algo que invadiu sua mente e o deixou tagarelando incoerentemente e aos gritos. A coisa, fosse o que fosse (e nem mesmo Jack Eaton sabe dizer do que se tratava), fez um acordo com John Warner. Ela desejava ardentemente alguém para venerá-la e, acima de tudo, sacrifícios. Em troca dos serviços de John, a coisa o ajudaria a conseguir tudo o que ele sempre quis, fosse dinheiro, beleza, fama ou



poder. O descontente e medíocre John Warner chegou a pensar por um momento na oferta antes de concordar.

Mas a criatura precisava de alguma garantia, de uma prova do compromisso de John. Precisava de uma demonstração de obediência. Na câmara fedorenta sob um trecho de auto-estrada de Michigan, a coisa ofereceu um ornamentado punhal cerimonial a John Warner e disse a ele para abrir a própria garganta. John obedeceu sem hesitação, mas, quando a lâmina cortou-lhe a pele, John sentiu um impulso terrível e urgente de agarrar as bordas do corte e *puxá-las*. O instinto era irresistível; afogando-se no próprio sangue, ele rasgou a ferida escancarada. Ele arrancou a pele do corte, puxou e rasgou até a carne ceder como papel de presente. Puxou até toda a sua pele sair e seu corpo inerte e pesado cair no chão como se fosse uma pilha de roupas.

O novo homem que se ergueu sobre a pele descartada de John Warner tinha os mesmos pensamentos e lembranças, mas usava uma face diferente. O homem que antes fora John Warner voltou a vestir seu macacão institucional, maravilhado como este parecia curto nas pernas e largo na cintura, e trocou para sempre o esgoto por um mundo de possibilidades infinitas... e uma grande promessa a cumprir.

Ele assumiu o nome de John Eaton Jr. porque este parecia corresponder a sua bela fisionomia. Fitando seu sorriso perfeito no espelho, ele praticou dizer "mas pode me chamar de Jack" com sua nova voz, cheia e agradável. Jack Eaton não perdeu tempo e começou a lançar as bases de sua fortuna e o meio pelo qual saldaria sua dívida. Ele mesmo deu os primeiros trezentos telefonemas, folheando aleatoriamente a lista telefônica e começando cada ligação com a mesma pergunta: "Você deseja algo mais de seu futuro?" Ele não oferecia produtos nem rendimentos palpáveis, só um conceito e uma estrutura, mas as pessoas compravam o que ele vendia. Três semanas depois, Jack apresentou seu conceito de *marketing* multinível às quase cinqüenta pessoas que responderam a sua bateria de telefonemas, distribuiu as primeiras cópias de seu manual introdutório, *Inovações para inovadores*. Depois da propaganda feita por Jack, todos os presentes assinaram contratos e juntaram-se à equipe, sendo que cada um deles pagou pelo custo nada desprezível dos materiais e do treinamento. Havia algo no discurso de Jack que os fazia sentir-se quase *obrigados* a se filiarem. Em seis meses, a Inovações S/A, a empresa de Jack, tinha algo como vinte camadas de distribuidores trabalhando numa área que cobria mais de três estados norte-americanos. Três anos depois do acordo fechado por Jack nos esgotos, a Inovações S/A já lucrava bilhões sem jamais ter fabricado nem distribuído um produto que fosse.

Agora perto de completar dez anos, a Inovações S/A ainda não lançou seu produto. Mesmo assim, os números continuam a crescer, tanto em distribuidores (apesar do nome inadequado) como em dólares. A habilidade sobrenatural de Jack de convencer outras pessoas criou elos fortes com a força policial e o Ministério Público, o que impediu que a empresa fosse alvo de investigações. Tudo está perfeitamente arranjado para "o dia do lançamento do produto" num futuro próximo, o dia em que Jack cumprirá sua parte no acordo com a *coisa* que vive nos esgotos. Nesse dia, todos os homens e mulheres das camadas inferiores da pirâmide receberão telefonemas instruindo-os a passar em seus centros de distribuição. Dali, eles serão transportados para a sede da empresa onde assistirão a um discurso estimulante e inspirador de seu presidente. Por último, os milhares de inovadores leais serão levados a um trecho deserto de uma auto-estrada de Michigan, entrarão nos esgotos logo abaixo, onde Jack vai executar o sacrifício em massa dos empregados para a criatura que lhe concedeu sua segunda vida.

Descrição: Jack Eaton é tudo o que se pode esperar de um homem que fez fortuna quase exclusivamente devido a seu carisma e sorriso conquistador. Com seu bronzeado impecável, os dentes perfeitos, os cabelos louros e o penteado casual, Jack aparentemente ficaria à vontade num campo de golfe, na capa de uma revista ou numa sala de reuniões. Em boa forma física, impecavelmente arrumado e vestido, Jack não parece ter mais de 27 anos, apesar de declarar ter 37. Ele só veste ternos imaculados e feitos sob medida, prefere o azul e o cinzento ao preto tradicional, e suas gravatas ostentam um prendedor com o logotipo da Inovações S/A, o "Olho Duplo".

Dicas de interpretação: Jack é um monstro, pura e simplesmente. Ele trocou de bom grado seus últimos vestígios de compaixão e humanidade por um carro esporte e abotoaduras de ouro maciço. Sem o menor vestígio de culpa, Jack instigará o assassínio em massa de mais de vinte mil de seus empregados, todos submetidos à lavagem cerebral durante anos de treinamento programático e seduzidos por seu poder sobrenatural de conquistar aprovação, que também faz parte do acordo com a criatura desconhecida que vive no túnel de esgoto. Absolutamente rico e irrepreensível, Jack acredita mesmo ser quase um deus. Seu índice de Moralidade em franca queda levou à aquisição de megalomania grave, o que um dia pode vir a ser sua ruína.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 5, Manipulação 5 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição (Finanças) 3, Investigação 1 e Política 3.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 1, Briga 2 e Condução 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Empatia 2, Expressão (Falar em Público) 3, Intimidação (Ameaças Veladas) 1, Persuasão (Papo de Vendedor) 3 e Socialização 2.

Vantagens: Aliados (Ministério Público 3, Polícia 3), Aparência Surpreendente 2, Memória Eidética, Mentor 5 e Recursos 5.

Força de Vontade: 8.

Moralidade: 2.

Virtude: Fortaleza. Jack tem um compromisso rígido com seus objetivos e fará o que for necessário para manter os padrões que estabeleceu para si mesmo, não importam as dificuldades.

Vício: Avareza. Nada é mais motivador para Jack do que a todo-poderosa grana. Sua ânsia por riqueza e poder extremos suprime todo senso remanescente de obrigação ou até mesmo relação com "outros" seres humanos.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 6.

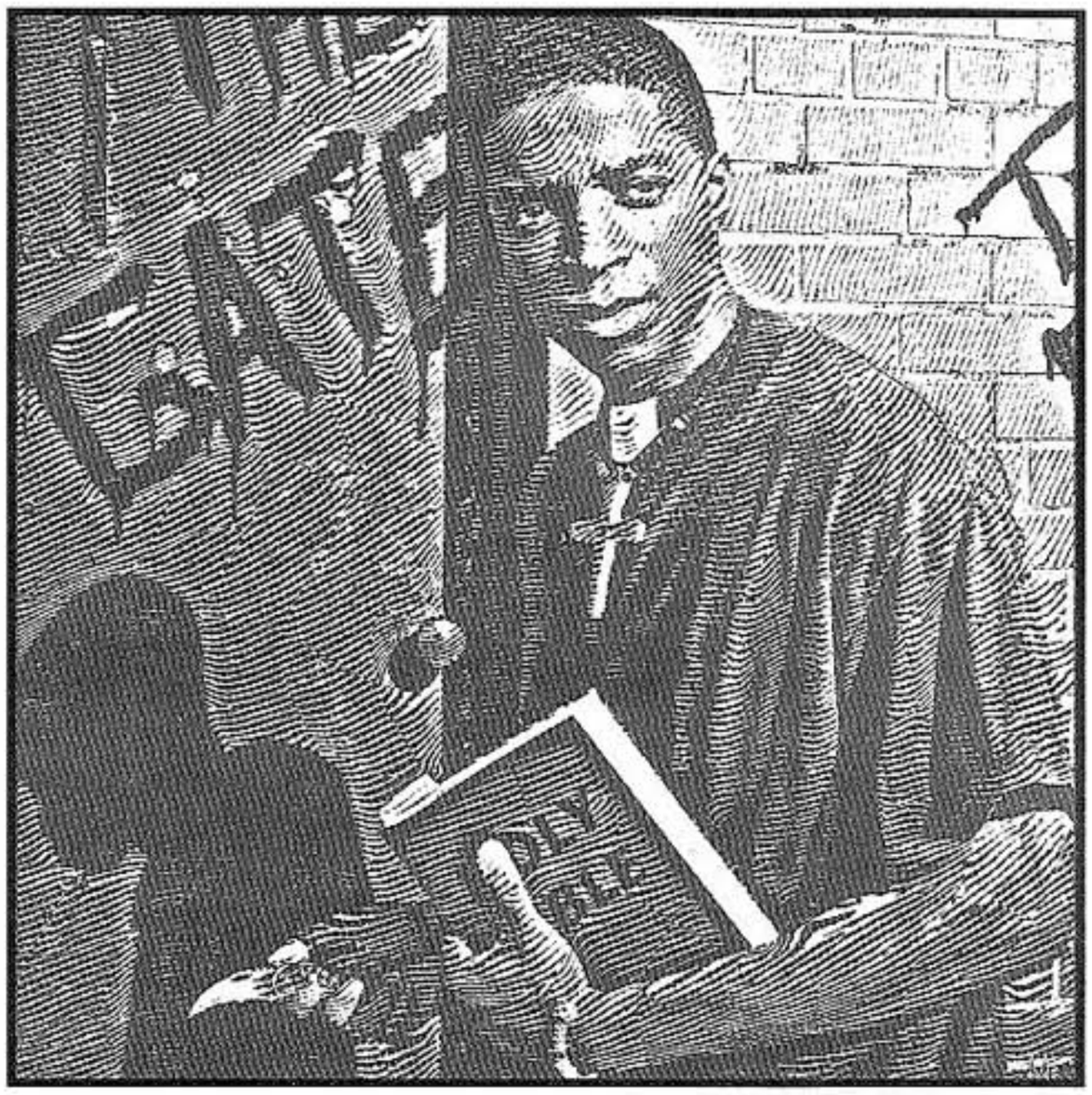
Defesa: 2.

Deslocamento: 9.

Perturbações: megalomania (grave).

Poderes sobrenaturais: A Voz da Razão. O monstruoso patrono de Jack reformulou mais do que o corpo dele, pois conferiu-lhe a capacidade sobrenatural de persuadir outras pessoas. Este poder funciona como uma tentativa de

lavagem cerebral (pág. 77), exceto que Jack precisa apenas de alguns minutos de conversação para dar início ao teste. Em termos de jogo, A Voz da Razão é uma ação instantânea e disputada, e não uma ação prolongada. Além disso, Jack pode usar este poder à distância, por meio de um telefone ou de uma transmissão ao vivo, mas não por meio de gravações. Qualquer tentativa de lavagem cerebral feita à distância é capaz de afetar apenas um único alvo a cada uso, o que o impede de recrutar milhares com uma única participação especial num programa de fim de noite. Por outro lado, os encontros cara a cara são capazes de atingir os membros da platéia, e seus seminários motivacionais são lendários. A Voz da Razão não tem custo de ativação, mas não afeta de modo algum as criaturas sobrenaturais.



Padre Ernesto Franklin, sacerdote católico

Histórico: Ernesto Franklin nasceu em Nova York, filho de mãe porto-riquenha e pai afro-americano. O pai morreu pouco depois de Ernesto nascer, deixando a criança e a mãe na miséria. Criado num bairro predominantemente hispânico, Ernesto passou a maior parte de seus doze primeiros anos de vida metido com uma gangue de latinos. A baixa estatura do garoto fazia dele um excelente vigia, enquanto seus amigos mais velhos e maiores cometiam assaltos e roubos. Ernesto poderia ter tido uma vida breve, marcada pela violência e passagens pela cadeia, não fosse a mãe, uma católica devota, que pediu orientação ao padre da paróquia. O Padre Inácio tornou-se a figura paterna que faltava a Ernesto e, depois de muitas e longas conversas, descobriu o interesse do menino pela ciência. Quando Ernesto entrou no ensino médio, o Padre Inácio o estimulou a tomar aulas avançadas de Ciências. Com trabalho árduo e diligência, Ernesto se saiu excepcionalmente bem nessas aulas e acabou ganhando uma bolsa integral para fazer a faculdade, onde ele primeiro cursou Biologia com a intenção de fazer Medicina e se tornar um médico.

Ernesto começou a cursar Medicina, mas passou a ser vitimado por sentimentos freqüentes de dúvida e confusão. Faltava a ele algo necessário em sua vida, mas ele não sabia dizer o quê. Na faculdade, Ernesto continuou a assistir à missa regularmente, mas volta e meia sentia-se pouco à vontade com as novas interpretações das leis de Deus aprovadas por alguns outros membros da congregação. Certa vez, Ernesto ficou chocado ao ver a seu lado dois rapazes de mãos dadas durante a missa.

Já perto de se formar, Ernesto começou a perceber que sua vocação era outra. Ele não duvidava que seu destino era curar, mas começou a desconfiar que o caminho da cura deveria ser espiritual, e não físico. Faltando apenas alguns semestres para a conclusão do curso, Ernesto abandonou a faculdade de Medicina e se matriculou num seminário. Mesmo ali, Ernesto sentia que não davam ênfase suficiente aos pecados que carcomiam o coração da Igreja Católica, principalmente a promiscuidade e o homossexualismo. Apesar da formação como médico, Ernesto se convenceu de que a AIDS era o castigo de Deus para os homossexuais, que haviam se desviado dos ensinamentos da Igreja. Contudo, percebendo que outros padres não tinham a mesma opinião, Ernesto raramente falava a respeito e, em vez disso, começou a traçar em segredo uma estratégia para abordar os católicos e ajudá-los a purificar a religião.

Quando Ernesto se formou no seminário e tomou seus votos, ele fez uma promessa secreta a Deus de que não descansaria até devolver a Igreja Católica a suas verdadeiras fundações.

O trabalho atual de Ernesto é auxiliar o Padre Connelly, o sacerdote idoso de uma igreja católica situada a apenas algumas quadras do antigo bairro do rapaz. Agora que tem uma base de operações, Ernesto está recrutando aos poucos jovens descontentes com a atual decadência da Igreja. Sob o disfarce de "grupo de estudo da Bíblia para solteiros", homens e mulheres com a mesma mentalidade se encontram para discutir seus planos de retomar a igreja. Apesar de sua facção ainda não ter se tornado violenta, eles começaram uma campanha preconceituosa contra conhecidos homossexuais da comunidade, enviam cartas ameaçadoras e encorajam outras pessoas a boicotar estabelecimentos comerciais dirigidos ou freqüentados por *gays*. Seu grupo também está investigando vários outros estabelecimentos locais, entre eles uma livraria "esotérica" que, segundo alguns membros da igreja, vende livros sobre bruxaria e satanismo, e um herbanário inaugurado recentemente que abre em horários incomuns e atrai uma clientela de aparência suspeita. Uma das moças que freqüentam regularmente o "grupo de estudo da Bíblia" de Ernesto alega ter visto dois homens se abraçando no beco ao lado do herbanário, o que faz do lugar mais um ponto de encontro para homossexuais.

Descrição: Mesmo na idade adulta, Ernesto ainda conserva sua baixa estatura. Ele sempre traz os cabelos negros e crespos bem curtos para facilitar a manutenção. Apesar de sua ascendência afro-americana ficar evidente na cor escura de sua pele, Ernesto sente uma ligação muito mais forte com a cultura hispânica de sua mãe e fala espanhol tão bem quanto o inglês. Sendo um homem solene no fim da casa dos vinte anos, sua aparência exterior é confiável e leva outras pessoas a se sentirem extremamente à vontade em sua presença. Muitos padres passaram a deixar os colarinhos

em casa durante as atividades diárias, mas Ernesto usa o seu com orgulho. Apesar de sua aparência distinta, Ernesto sempre carrega uma faca junto à panturrilha, um lembrete de sua infância como membro de uma gangue.

Dicas de interpretação: Apesar do foco atual de Ernesto ser a comunidade homossexual, ele e sua facção tomarão como alvo qualquer grupo que lhes pareça uma ameaça à Igreja Católica, o que inclui dissidentes ou qualquer pessoa que leve uma vida "pecaminosa e imoral". Suas ações ainda não se tornaram violentas, mas não vai demorar muito para que as cartas agressivas e os boicotes passem a ataques organizados a estabelecimentos comerciais ou indivíduos. Ernesto aparentemente nada sabe a respeito do sobrenatural, mas sua busca constante por comportamentos "pervertidos" poderia um dia chamar a atenção dele para uma cabala, alcatéia ou coterie das redondezas. O herbanário que Ernesto hoje acredita ser um estabelecimento *gay* na verdade se dedica ao ocultismo, vendendo ervas, fetiches e outros artefatos arcanos para aqueles que sabem o que procurar. Se Ernesto descobrir a verdade, os personagens dos jogadores podem se ver confrontados por um novo inimigo... alguém apoiado por seguidores muito leais e devotos.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Ciências (Biologia) 3, Erudição (Religião) 3 e Medicina 2.

Habilidades Físicas: Armamento (Facas) 2, Armas de Fogo 2, Condução 1 e Dissimulação 1.

Habilidades Sociais: Empatia (Motivos) 4, Manha 3 e Persuasão 1.

Vantagens: Idiomas (Latim), Idiomas (Espanhol), Ligeiro 3, Senso de Direção 1 e Status (Igreja Católica) 1.

Força de Vontade: 10.

Moralidade: 8.

Virtude: Fé. Ernesto acredita ser sua vocação servir a Deus. Apesar de ter sacrificado uma possível carreira lucrativa, Ernesto não se arrepende de sua decisão de se dedicar a fortalecer a Igreja Católica. Mesmo que o mundo pareça desolado e sem esperança, ele trabalha incansavelmente para eliminar os pecadores e ajudar os fiéis a reencontrar significado em Deus.

Vício: Ira. Sua infância como membro de gangue e seu atual desagrado com a decadência moral da humanidade fazem do temperamento de Ernesto algo difícil de controlar. Ernesto se enfurece com aqueles que rejeitam o amor e as leis de Deus e vê a si mesmo como um probo defensor da fé. Para ele, pouca coisa diferencia sua Virtude de seu Vício e, portanto, ele é ainda mais perigoso no exercício daquilo que acredita ser o certo.

Vitalidade: 7.
Iniciativa: 8.
Defesa: 3.
Deslocamento: 12.

Christina Morrison, hierarca de Perséfone Liberta

Histórico: Nascida em 1906, numa família rica e bem-relacionada de Boston, Christina Keats teve uma infância razoavelmente comum, livre de qualquer coisa que envolvesse remotamente o sobrenatural. Ela tinha apenas quinze anos quando seu futuro marido, Donald Morrison, fundou a sociedade ocultista Perséfone Liberta com cinco outros amigos da faculdade. Ela só viria a conhecer o arrojado e culto Donald em 1927, quando então um noivado relâmpago os levaria ao casamento menos de um ano depois. Christina pouco ouviu falar de Perséfone Liberta nos primeiros cinco anos de casada, a não ser que se tratava de uma sociedade de cavalheiros (e, portanto, ela não poderia se associar). Contudo, sua curiosidade e mente extraordinária acabaram levando o marido a revelar a ela o ambicioso — e alguns diriam louco — propósito do clube. Ele falou sobre a vida eterna e coisas impossíveis, e em seguida fez uma demonstração. Ela viu as relíquias e os livros reunidos nos arquivos de Donald, e a experiência a mudou para sempre. Apesar de só ter conseguido permissão para se juntar formalmente à sociedade dois anos mais tarde, sua intuição e seu intelecto fenomenal estimularam muitos projetos e estudos bem-sucedidos. Donald sempre conservou uma posição superior por ser sócio fundador, mas Christina logo ganhou proeminência como a mente mais notável e a líder mais competente da sociedade. Seu sexo fez com que muitos outros membros resistissem a suas idéias, mas Donald acabou por convencê-los de que, apesar do fato de Christina ser mulher, ela era uma ocultista brilhante e um trunfo valioso para a sociedade.

Saltemos para um ano atrás. Sob a orientação de Christina e de outros hierarcas, Perséfone Liberta havia crescido e prosperado. Christina lucrara diretamente com isso, tratando-se com um regime de drogas taumatúrgicas que desaceleraram significativamente seu envelhecimento. Essas drogas não foram capazes de salvar a vida de Donald, mas o motivo exato desse fracasso ainda é um mistério que a sociedade não descobriu. Donald morreu em 1990 e passou a liderança integral da sociedade a Christina. Embora tivesse na verdade coisa de noventa anos, Christina parecia estar na casa dos cinqüenta. Mesmo sem novas descobertas, seu consolo era saber que poderia viver mais um século e



meio. Naturalmente, isso foi antes de descobrir que tinha uma forma rara e incurável de câncer cerebral. A doença havia avançado lentamente à medida que ela envelhecia e espalhara seus pequenos tentáculos de células doentes durante décadas sem que ela soubesse. A medicina moderna nada pôde fazer e, por isso, Christina voltou-se para a magia como sua única esperança. Ela direcionou todos os recursos de Perséfone Liberta para descobrir uma cura, mesmo às custas da usual cautela da sociedade. Esse redirecionamento e a intensificação do enfoque tiveram seu preço. Nos meses que se seguiram, um capítulo desapareceu por completo sem deixar vestígios e vários membros também sumiram ou tiveram mortes estranhas e violentas. Ela sabe que a sociedade está chegando perto de *alguma coisa*, pois essa coisa anda retaliando. Sua esperança é encontrar o milagre antes de o câncer se espalhar e matá-la. No caso de a cura não chegar a tempo, ela concebeu um plano de contingência não tão agradável. Seus agentes seqüestrarão um vampiro e obrigarão a criatura a transformá-la num morto-vivo. Ela considera essa contingência um último recurso, mas nem mesmo Christina faz idéia da retaliação que um ato como esse poderia implicar.

Descrição: Christina Morrison já não tem mais a mesma aparência de alguns anos atrás. Mas ninguém que olhasse para ela saberia dizer sua verdadeira idade, dando-lhe entre cinqüenta e sessenta anos. O câncer que lhe consome o cérebro começou a deixar marcas em seu antigo viço. Sua pele se esticou e ficou pálida, quase translúcida. As veias se destacam, mesmo com seu engenhoso domínio do bem vestir e da maquiagem. Seus olhos vivem semi-cerrados devido ao sofrimento constante, exceto quando ela entorpece sua agonia com conhaque. Apenas seu marido e os amigos mais chegados do capítulo central de Perséfone Liberta sabiam a verdade sobre sua condição e, portanto, ela se esforça bastante fingindo conservar sua lendária vitalidade. Com essa intenção, ela usa cores vivas e sorri até o queixo começar a doer, concentrando toda a graça incutida nela por sua criação aristocrática.

Dicas de interpretação: Tão brilhante e ambiciosa como sempre, Christina sabe que tem menos de um ano de vida. Ela acha essa inevitabilidade iminente ao mesmo tempo libertadora e aterrorizante. Se, de um lado, ela não tem nada a perder, de outro, cada dia que passa aumenta sua dor e a deixa mais perto da morte. As enxaquecas nunca desaparecem nem a deixam esquecer o que está acontecendo. Há dias em que ela jura ouvir o crescimento dos tumores. A mulher antes vibrante e aventureira passou da curiosidade à ambição e, por fim, afundou-se no desespero. Não é surpresa que a Moralidade de Christina tenha despencado juntamente com sua saúde, a tal ponto que ela não hesita em arriscar as vidas dos ocultistas a seu serviço. Perséfone Liberta um dia foi uma sociedade razoavelmente benigna, jamais excessivamente cruel nem temerária em suas pesquisas. As recentes diretrizes de Christina aos poucos foram tornando a ordem mais impetuosa, o bastante para que alguns membros começassem a cochichar pelos cantos. Apesar de ela não enxergar o paralelo, Christina se tornou um câncer dentro de Perséfone Liberta. Resta saber se a organização vai descobrir e tratar essa doença antes que ela destrua a todos. Os Narradores devem apresentar Christina como uma mulher primorosamente educada e amigável, sem nada revelar sobre seu corpo ou espírito putrefato.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 4 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 2 e Vigor 1.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciências (Química) 1, Erudição (Mitologia) 4, Informática 1, Investigação 1, Medicina 2, Ocultismo (Prolongamento da Vida) 5 e Política 1.

Habilidades Físicas: Armamento 1, Condução 1 e Dissimulação 2.

Habilidades Sociais: Expressão 2, Intimidação 2 e Socialização (Academia) 3.

Vantagens: Conhecimento Enciclopédico, Contatos (Academia, Alta Sociedade, Médicos, Ocultistas) 4, Idiomas (Grego Antigo), Idiomas (Aramaico), Idiomas (Latim), Memória Eidética e Status (Perséfone Liberta) 5.

Força de Vontade: 9.

Moralidade: 4.

Virtude: Fortaleza. Christina suportou a passagem dos anos com uma determinação implacável. Ela acredita nas ambições grandiosas de Perséfone Liberta e fará o que for preciso para garantir que a sociedade atinja esses objetivos.

Vício: Inveja. Christina inveja os jovens e aqueles que têm saúde e a vida toda pela frente. Ela acha que a maioria das pessoas desperdiça suas vidas.

Vitalidade: 6.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 8.

Amém

— Um bando de loucos — Marcus riu, cheio de desdém.

Balancei a cabeça, desgostoso. Nunca engoli muito bem essa idéia de religião e aquilo certamente não ajudava a dissipar minhas dúvidas. Julianna se levantou, empurrou a cadeira para perto da mesa e foi até uma das paredes escarlates. Ela passou os dedos de leve pelos símbolos, armazenando-os em sua memória quase perfeita.

— O que será que significam? — ela murmurou, traçando o contorno de um triângulo ligeiramente saliente. Marcus começou a vasculhar o equipamento de informática no chão, em busca de peças úteis. Fossem quais fossem as respostas que esperávamos encontrar ali, eu tinha a forte sensação de que não seriam acessíveis. Dois dias de viagem desperdiçados com um retiro cheio de fanáticos religiosos mortos e não estávamos nem perto de encontrar Sascha. Voltei a olhar para a tela do monitor.

Que Deus tenha piedade de vossas almas... *Soltei uma risada amarga. Que Deus tenha piedade de* sua *alma, parceiro, porque me parece que você vai precisar mais disso do que eu. Apertei negligentemente a tecla* delete. *Alguma coisa no fundo da sala começou a emitir bipes e zumbidos. Atrás de mim, Julianna ficou de pé num salto, agarrou a camisa de Marcus e o puxou para a porta, gritando meu nome. Uma nova mensagem apareceu na tela, dessa vez em imensas letras vermelhas. Julianna berrou mais uma vez, arrancou-me da cadeira, esmurrou minhas costas e gritou: "Corra! Corra! É uma bomba!" Pouco antes do fogo irromper a meu redor, li as palavras escritas na tela:*

Reze por sua alma, pecador. Chegou o dia do Juízo Final.



– Meu Deus, Megs – Tiki gemeu, tropecando noutra raiz. – Tem certeza que viu ele deixar a coisa cair por aqui?

A mulher robusta passou os dedos pelos cabelos curtos e ruivos, franziu o cenho diante das queixas e da falta de jeito de Tiki. Os olhos dela moviam-se furtivamente pelo chão e enxergavam claramente, apesar da escuridão da noite de céu encoberto. Nem ela nem seus companheiros de alcatéia precisavam de lanternas.

– Certeza absoluta – Megs Segue-segue murmurou, apoiando-se num dos joelhos para olhar debaixo de um arbusto.

O vasto campo parecia extraordinariamente silencioso, mas Megs achava que isso era o resultado natural do combate da semana anterior. Os animais devem estar relutando em voltar para este lugar, ela especulou. Até mesmo Megs, uma batedora e guerreira experiente, sentia-se pouco à vontade ali, como um peixe fora d'água. Ela não havia imaginado que o amuleto tivesse alguma importância, mas o espírito totêmico da alcatéia discordara. Naturalmente, ela pensou, os espíritos não arriscam suas vidas em batalha, não é? Mesmo depois de uma semana desde o terrível combate, o campo ainda fedia a sangue.

– Nada por aqui – Jay gritou desde a outra extremidade do campo.

Estraçalhador respondeu lá da cabana:

– Nada aqui tampouco.

Megs chacoalhou a cabeça e continuou procurando. Ela queria sair dali o mais rapidamente possível, e não era só porque ficara encarregada de pajear o Tiki de novo. Aquele lugar estava lhe dando arrepios, algo que a surpreendeu. Sua última visita não provocara nenhum desconforto, pelo menos nada que não fosse resultado direto de levar uma pancada no alto da cabeça. Talvez ela não tivesse percebido isso na semana anterior. Matar o chupa-sangue e seu pequeno grupo de bajuladores, livrar-se dos cadáveres: isso tudo mantivera a todos bastante ocupados. Megs lembrava-se de ter visto Tiki depois de tudo terminado, com o rosto magro coberto de sangue e imundície, encolhido contra a parede e falando consigo mesmo. "Tem alguma coisa errada. Perdemos alguma coisa, perdemos alguma coisa", ele continuara a repetir. Eles o ignoraram na ocasião, mas Megs agora entendia que talvez ele estivesse absolutamente certo. Ele parecia ainda mais desconfortável do que ela no momento e olhava sempre por sobre o ombro, entrecerrando os olhos para observar a floresta atrás deles. Uma folha farfalhou e Tiki se encolheu.

– Cê ouviu isso? – ele chiou, girando sobre os calcanhares.

Megs perscrutou as trevas, mas nada viu. Ao lado dela, Tiki começou a tremer. Ao esticar o braço para acalmá-lo e dizer que não era nada, Megs percebeu um ligeiro movimento abaixo da vegetação rasteira. A coisa voltou a se mexer. Era algo grande, ela reparou. Afastando-se lentamente da fileira de árvores, Megs tentou puxar a manga de Tiki mais uma vez. Quando ela ergueu o braço, algo enorme e negro saiu dos arbustos e se arremessou na direção deles. Imediatamente, o corpo de Megs começou a mudar e a crescer, alterando-lhe a forma e preparando-a para o choque iminente de corpos.

– Megs! – Tiki berrou. – Que diabos é essa coisa?

Capítulo 4:

O medo encarnado



O mal aproxima os homens.

— Aristóteles

A humanidade sempre temeu o desconhecido. As trevas, outras culturas, o oceano, até mesmo o espaço exterior: tudo isso um dia inspirou terror, mas exploramos e ao menos tentamos entendê-los. Mesmo assim, por trás de cada descoberta, cada mistério solucionado, escondem-se mistérios ainda maiores, o que garante que a humanidade nunca deixará realmente de ter medo. E, para esses seres que espreitam na escuridão, alimentar-se desse medo primitivo da humanidade (e às vezes da própria humanidade), da incapacidade de nossa raça de enxergar toda a verdade e dominar esse medo, é... reconfortante.

No passado, as pessoas lidavam com os monstros com receitas de fé e magia. Hoje, relegamos essas coisas ao mito e às lendas, e as pessoas racionais normalmente se recusam até mesmo a cogitar a possibilidade de os monstros existirem. Mesmo assim, esse medo primitivo do desconhecido permanece nos recessos mais profundos da mente de uma pessoa, até mesmo depois de essa pessoa *se tornar* um monstro.

A introdução de um ou dois monstros na história pode acarretar muito mais do que morte e destruição em massa. Os monstros podem trazer um tipo diferente de suspense, intriga e mistério à mesa de jogo. Use os monstros como antagonistas principais, companheiros de um personagem importante do Narrador, ou até mesmo como pano de fundo de um enredo ainda maior.

As seções apresentadas a seguir têm a intenção de orientar e inspirar você. Apresentamos informações sobre o emprego de monstros tanto na cidade quanto em ambientes rurais, o que acontece quando duas criaturas se encontram e cooperam (ou usam uma à outra); algumas idéias sobre suas motivações e possíveis origens; e como esses monstros podem desafiar melhor os personagens dos jogadores.

Por último, apresentamos dez novas criaturas, algumas das quais aparecem nas lendas humanas, sendo que a maioria simplesmente perambula pelo Mundo das Trevas, caçando a sua própria maneira.

Só uma observação quanto à terminologia: no decorrer deste capítulo, usamos a palavra "monstro" para nos referirmos a qualquer criatura sobrenatural não abordada em outras partes deste livro e que não seja um personagem "jogável". No entanto, "ser sobrenatural" refere-se a vampiros, lobisomens, magos ou qualquer outra coisa com um pezinho no outro mundo.

Territórios de caça

O monstro que caça na cidade age de maneira muito diferente da criatura que espreita uma área rural. As duas seções a seguir examinam as diferenças entre os dois do ponto de vista do Narrador e questiona como você e os jogadores podem aproveitar ao máximo qualquer uma das duas experiências.

Perímetro urbano

As cidades grandes não induzem o mesmo tipo de medo que as matas ou outros cenários "naturais", mas certamente têm uma mística toda própria e perigos exclusivos. Os monstros que caçam nas cidades têm duas características importantes em comum, traços que podem muito bem parecer familiares aos fãs de **Vampiro: o Réquiem** e outros jogos do Mundo das Trevas.

Primeiro, as criaturas urbanas precisam ser capazes de se passar por seres humanos ou se esconder da humanidade. Vampiros, lobisomens e magos — apesar de qualquer um deles poder ser identificado por mortais

perceptivos devido às "vibrações" que emitem — são funcionalmente indistinguíveis das pessoas normais; é isso o que lhes permite viver em centros populacionais sem que sejam caçados ou investigados rotineiramente. Algumas criaturas, como a Aswang, conseguem se fazer passar por seres humanos boa parte do tempo, mas são obrigadas a revelar suas verdadeiras (e inumanas) faces ao caçar. Uma criatura que não consiga se fazer passar por um ser humano e não possua inteligência suficiente para se esconder não será útil como antagonista recorrente, mas talvez seja uma boa maneira de introduzir um elemento de pressão na história; os personagens precisam encontrar e neutralizar a criatura antes que ela revele a existência do sobrenatural à população em geral (essa pressão será ainda mais intensa se os personagens tiverem criado, conjurado ou libertado a criatura de algum modo).

Segundo, uma criatura que costuma caçar na cidade precisa de um motivo para ter pessoas por perto. Os vampiros, naturalmente, se alimentam de sangue humano. Os magos *são* humanos, não importa o quanto sua magia os diferencie de seus semelhantes. Os lobisomens, apesar de geralmente se sentirem mais à vontade na natureza, descobriram que os territórios urbanos atendem a suas necessidades tão bem quanto as florestas e planícies. Criaturas mais incomuns não se arriscam à imensa exposição da vida citadina sem um bom motivo. Em geral, esse motivo tem a ver com sua fonte de alimento; muitas criaturas se alimentam da humanidade de alguma maneira. Às vezes, porém, as criaturas que rondam nossos becos fazem isso porque é tudo o que sabem fazer. A Fera de Belém que é convidada a se estabelecer numa vizinhança particularmente violenta precisa ser muito mais cautelosa do que outra de sua espécie a viver no campo, mas é incapaz de deixar seu território, não importam os riscos.

Sabendo por que uma criatura caça nos becos e túneis do metrô da cidade dos personagens, como mostrar a eles a ameaça? É possível fazê-los simplesmente encontrar o monstro por acaso, mas, se você quiser desenvolver bem a história antes de um confronto, é melhor não dar aos personagens a oportunidade de enfrentar a criatura logo de imediato. Mesmo que você dê ao monstro uma rota de fuga, os jogadores podem ser tenazes; pode ser que você tenha de decidir entre alterar drasticamente o enredo ou frustrar os jogadores.

A apresentação do monstro pela mídia é um bom jeito de despertar o interesse dos personagens e fazê-los se envolver sem que a coisa precise destroçar-lhes a sala de estar. Permite a você retratar o monstro por meio de testemunhas oculares ou cenas de assassinato, o que dá aos personagens possíveis pistas sobre as motivações, as capacidades ou as fraquezas da criatura. Isso dá aos personagens algum tempo para se prepararem e também a sensação de que têm uma escolha. Também permite que você envolva personagens do Narrador sem que obrigatoriamente sejam sábios misteriosos ou especialistas em ocultismo; um repórter, um médico, um sem-teto dado a exageros (ou eufemismos), ou um policial da ronda que viu muitas coisas curiosas na vida podem ser todos boas fontes de informação.

Ao optar por usar a mídia como maneira de apresentação, você também terá de se preparar para envolver as autoridades locais na questão. Uma série de mortes inexplicáveis é assunto para as primeiras páginas e também garante a atenção da polícia local e até mesmo de agentes federais. Pesquisar tanto a mídia local da área na qual a história se passa quanto os procedimentos policiais em geral permite a você dar à crônica uma sensação de verossimilhança.



Uma outra possibilidade de apresentar os personagens a um monstro que realmente mata pessoas, em vez de se alimentar de seu medo ou algo igualmente insidioso, é fazê-los se deparar com uma cena de crime ainda não descoberta. Assassinatos brutais ou relacionados ao ocultismo ganham a atenção da imprensa, o que significa que a polícia de sua bela cidade se sentirá pressionada a resolver os crimes rapidamente. Os recursos da perícia forense são impressionantes e, se não tomarem cuidado, os personagens podem acabar deixando provas que venham a implicá-los. Por exemplo, imagine um vampiro que encontra por acaso a vítima de uma Aswang. O personagem vasculha a área, mas não toca em nada para não deixar impressões digitais. No entanto, só pelo fato de ter se encostado na parede, ele deixa fibras do casaco. Suas pegadas, apesar de tênues, ainda serão visíveis para um dedicado perito forense. E, o que é pior, durante a investigação subseqüente, os investigadores descobrem que alguém que corresponde à descrição do personagem foi visto em outras cenas de crime com características semelhantes (as próprias vítimas do vampiro). Agora o personagem é um homem procurado... tudo porque ele se encostou na parede errada.

Depois de descobrir que o monstro está em sua cidade, o que os personagens farão? Não importa o grau de risco que o monstro representa para a sociedade, os personagens que portarem armas e munição ilegais ao caçá-lo ainda serão considerados criminosos. Conhecer as leis da cidade quanto ao porte de armas e passá-las aos jogadores põe fim a possíveis discussões antes mesmos de estas começarem. Portar armas arcaicas talvez também seja um crime, mas, mesmo que não seja, uma pessoa andando pela rua com uma espada nas mãos merece ao menos algumas perguntas por parte de qualquer policial que estiver passando pela área.

Em todo caso, um porta-malas cheio de armas de nada adiantará se os jogadores não conseguirem localizar a criatura. Lembre-se de que as cidades têm muito mais esconderijos do que qualquer cenário natural. Não tenha medo de usar os armazéns vazios, os prédios residenciais abandonados e os abrigos para os sem-teto que talvez existam em sua cidade como esconderijo para o monstro. Qualquer monstro que se estabeleça numa cidade tem ao menos inteligência suficiente para não perambular pelas ruas em plena luz do dia (a menos que consiga se fazer passar por um ser humano).

Uma área isolada na qual os personagens consigam usar seus poderes livremente ou sem temer que alguém esteja observando é o lugar ideal para finalmente confrontar o monstro, se a intenção for combatê-lo. Obrigar os personagens a confrontarem o monstro num *shopping center* lotado, num edifício comercial ou numa escola de educação infantil apresenta uma gama de oportunidades para histórias. Não só os personagens terão de lutar com o monstro como também precisarão se preocupar com circunstantes inocentes (naturalmente, pode ser que eles não dêem a mínima, mas toda testemunha é uma fonte de informações em potencial para os inimigos dos personagens).

Um passeio pelo parque

"Natureza" é um termo relativo. O que uma pessoa entende como natureza pode ser um bairro arborizado para outra. No entanto, quer se trate de um parque municipal a algumas quadras da civilização ou de uma floresta a quilômetros de qualquer coisa que precise de eletricidade para funcionar, a natureza pode ser assustadora. Quando as imensidões selvagens escondem um monstro, seja uma criatura ávida, territorial ou simplesmente perversa, esse medo é consideravelmente amplificado.

O monstro que caça na natureza pode ser obviamente inumano ou sobrenatural, mas ainda precisa encontrar uma maneira de se esconder da humanidade. Pouquíssimos lugares que permitem o acesso de pessoas continuam intactos (e se a criatura nunca precisar ter qualquer contato com pessoas, como os personagens acabarão se envolvendo?). Mesmo assim, na natureza, o monstro geralmente é capaz de localizar e matar qualquer testemunha de sua existência, em vez de ter de se preocupar em se esconder no seio da humanidade.

A questão do motivo para o monstro ter contato com pessoas é ainda mais urgente na natureza. Afinal de contas, se o monstro só precisa de carne, ele não se arriscará para encontrar e matar seres humanos. Se a criatura precisa se alimentar de carne humana, por seja qual for o motivo, mas não consegue se esconder das multidões que infestam as cidades, pode ser que ele freqüente um parque estadual onde um grande número de pessoas se reúne mas ainda há muitos esconderijos.

Ao colocar uma criatura num cenário natural, pense no efeito que o monstro terá no ambiente. Nenhum ecossistema evolui de maneira a incluir monstros. Predadores e presas fogem do sobrenatural, percebendo-o como uma ameaça. Use essas violações da ordem natural para dar aos personagens uma pista sobre o que estão enfrentando. Por exemplo, imagine alguém nos últimos estágios da maldição da Fome (pág. 118). Bestial, dotado de força e velocidade inumanas e eternamente faminto, um monstro como esse caçará numa área até não restar animal algum, nem mesmo insetos. A área sequer está coalhada de esqueletos de animais mortos, pois o monstro devora as carcaças inteiras até o último ossinho. As árvores que produzem resina ou normalmente se cobrem de cogumelos ostentam enormes cicatrizes — pedaços do tronco que foram arrancados —, o que as faz parecer mais perninhas de frango parcialmente devoradas do que árvores.

Pense também na razão pela qual os personagens estão no campo à procura de monstros. Se todos residirem numa cidadezinha interiorana, seu interesse será óbvio (e não se esqueça de que eles têm a vantagem de conhecer a área). Se os personagens forem visitantes vindos de uma cidade grande, peça testes de Sobrevivência de vez em quando para ver como os personagens conseguem se virar no mato. Se eles mal são capazes de acender uma fogueira e cozinhar suas refeições, caçar um monstro vai ser proporcionalmente mais difícil.

Monstros tridimensionais

Por mais fácil que seja conduzir uma história de busca e destruição, talvez você queira dar um pouco mais de profundidade a sua crônica. Dar ao monstro um motivo para existir, uma criatura a quem servir ou até mesmo fazê-lo parte de um enredo maior pode proporcionar excelentes oportunidades narrativas.

Origens

De onde vem o monstro? Ele foi criado deliberadamente ou surgiu em resposta a um outro fenômeno? Alguns monstros, como os Espectros Passionais, nascem das emoções humanas; outros, como o Larápio, não têm explicação. Os Gatos-das-bruxas são criados pelos magos há

séculos, ao passo que o *Groetnich* é uma criatura natural que simplesmente escapou à atenção da humanidade. A origem de um monstro geralmente define seus poderes, suas capacidades e motivações.

Motivações e objetivos

O que o monstro deseja? O que ele pretende? Por exemplo, o Vírus, nascido do medo, agora vive de emoções e trata a humanidade como uma fonte de alimento não renovável. Os monstros tentam cumprir seus objetivos de todas as maneiras possíveis: o fato de não serem limitados pela Moralidade lhes confere a liberdade de que precisam. Muitas vezes suas motivações os colocam em conflito não só com a humanidade como também com as criaturas sobrenaturais, principalmente quando essas motivações estão em conflito (o Larápio) ou competem (Aswang) com outros seres.

Apesar do fato de os monstros não se deixarem tolher pela Moralidade, eles de fato dão valor à própria mortalidade. Sobreviver, o que inclui encontrar comida, é o objetivo mais importante de muitos monstros. A motivação do monstro não precisa ser mais complexa do que isso para que ele seja um antagonista fascinante. Contudo, se tudo o que a criatura quer é sobreviver, suas origens se tornam muito mais importantes: pode ser que o monstro só queira comer e ser deixado em paz, mas e quanto à pessoa que o criou ou invocou?

Recursos

Os monstros geralmente desenvolvem, adquirem ou criam os próprios recursos. O Larápio, ao matar as criaturas sobrenaturais das quais precisa para sobreviver, torna-se mais inteligente e mais humano, o que lhe confere a liberdade de usar o dinheiro e os bens de suas últimas vítimas para aumentar suas chances de sobrevivência. Os monstros com inteligência no mínimo humana sabem conservar seus recursos e não os desperdiçam em situações insignificantes. Até mesmo as criaturas mais animalescas podem ter "recursos" na forma de uma toca ou território de caça preferencial, e geralmente são inteligentes o bastante para não levar os perseguidores até esses locais relevantes.

Papel na história

Esta é provavelmente a consideração mais importante que você precisa fazer sobre um monstro ou um antagonista em geral. Que papel ele desempenha na crônica? Como ele realça ou sublinha os temas e os tons de uma determinada linha narrativa? Pense no seguinte: tanto o Larápio quanto os afligidos pela maldição da Fome consomem carne e órgãos, o que significa que seus métodos de caça podem ser semelhantes. Mas o Larápio visa exclusivamente alvos sobrenaturais, ao passo que a maldição da Fome não estimula esse grau de seletividade em suas vítimas. Só isso já indica uma diferença temática importante na maneira como essas criaturas devem ser usadas numa crônica.

Do mesmo modo, apesar de usarmos o termo "monstro" um tanto quanto genericamente neste capítulo para facilitar a leitura, não cometa o erro de juntar todas as criaturas apresentadas nesta seção numa mesma categoria ou (pior ainda) presumir que os personagens dos jogadores devam fazê-lo. Alguns desses seres de fato não passam de animais famintos, animais com dietas especializadas ou poderes sobrenaturais, é verdade, mas animais mesmo assim. Contudo, alguns podem apresentar inteligência humana e a capacidade de resolver problemas; e isso significa que devem ter personalidades, passados, temores, hábitos e todas as outras peculiaridades que tornam os personagens do Narrador tão especiais. Só porque as características que apresentamos neste capítulo podem ser aplicadas a qualquer Aswang (por exemplo), não significa que Mary Cagayan, que se casou com um soldado norte-americano, depois o matou num frenesi de sanguinolência ao chegar aos Estados Unidos e desde então se transformou numa pessoa solitária e amarga, tenha os mesmos motivos ou a mesma personalidade de Dolores Marquez, cuja mãe a ensinou desde uma tenra idade a caçar e a matar homens, e também como se livrar dos corpos.

O papel de um monstro numa crônica pode ser agir como um obstáculo (físico ou de outro tipo) para os personagens, constituir uma ameaça para seus amigos, entes queridos e o próprio sigilo, ou levá-los a um inimigo mais poderoso, mas o papel de um monstro nunca dever ser simplesmente "dar aos personagens alguma coisa para combater ou matar". Os jogadores não ganham pontos em função do número de criaturas mortas e, portanto, os monstros de sua crônica devem ser mais do que mera carne de canhão.

Cooperação entre monstros

Os monstros costumam ser solitários, mas às vezes podem ser obrigados a se aliar a uma outra criatura de sua espécie ou até mesmo fazer essa opção. As circunstâncias também podem exigir que um monstro coopere com um tipo diferente de criatura, deixando de lado as diferenças a fim de alcançar certo objetivo. Em função do planejamento prévio do Narrador ou das ações da trupe, pode ser que esses monstros se unam para combater um inimigo comum: os personagens. Essa razão geralmente basta para juntar monstros inteligentes. Fontes constantes de sofrimento, dificuldades ou até mesmo de escassez de presas, os personagens são os piores inimigos dos monstros.

Os monstros suficientemente inteligentes para optar pela cooperação (em vez de um monstro mais poderoso e inteligente usar um outro como cão de caça, guardião ou isca) devem ser capazes de se comunicar com os novos parceiros. A capacidade de planejamento confere uma vantagem considerável sobre os personagens, devido à criação de táticas complementares e da união de recursos. Como os personagens, os monstros devem ser capazes de cooperar em combate, proteger um ao outro e salvar o colega se as circunstâncias se tornarem letais (naturalmente, assim como os personagens, eles podem ter outros planos e prioridades e deixar um ao outro na pior se necessário).

Essa relação nem sempre é igualitária. O monstro mais forte geralmente domina o mais fraco. Isso dá ao monstro superior a capacidade de usar o mais fraco como distração, guarda-costas ou até mesmo isca. Essa relação de senhor-lacaio dificilmente é estável o bastante para ter êxito, no mínimo porque o monstro inferior deve ser suscetível a subornos, ameaças ou até promessas. Além disso, o lacaio monstruoso pode nutrir sentimentos de raiva e ódio pelo monstro mais forte, coisas que os personagens podem explo-

rar para tirar disso alguma vantagem. Naturalmente, se for pouco mais que um animal, talvez o monstro subserviente seja tão bem treinado a ponto de os personagens simplesmente não conseguirem suborná-lo ou afugentá-lo.

Várias outros tipos diferentes de relação além daquele entre senhor e lacaio são a simbiose consciente, a simbiose inconsciente e o bando. O Vírus, que usa alguns dos mortais controlados por ele para dar cobertura a um Larápio, é uma forma de simbiose consciente. O Vírus, ao perceber que o Larápio não representa uma ameaça para os seres humanos que o cercam e que o monstro só caça deliberadamente criaturas sobrenaturais e delas se banqueteia, pode tentar negociar com a criatura. Em troca de um grupo de seres humanos no qual o Larápio pode se esconder, este terá de proteger esses seres humanos. Portanto, as duas criaturas prosperam.

Um exemplo de relação inconsciente seria a dos Gatos-das-bruxas que roubam a força vital das vítimas de vampiros. Atordoada e quase inconsciente, a vítima não seria capaz de se defender do Gato-das-bruxas. O vampiro, portanto, sem saber poderia deixar para trás cadáveres, pensando ter deixado a vítima viva e capaz de se recuperar.

No caso de uma abordagem mais gregária, você tem de decidir se o bando será composto de monstros de um mesmo tipo, ou vários monstros diferentes que se juntaram em busca de proteção mútua. Você tem de levar em consideração os preconceitos e as motivações das criaturas (o Vírus não trabalharia com alguém amaldiçoado pela Fome, nem com uma Aswang). Além disso, imagine o que levaria um monstro a proteger outro. O Vírus pode cooperar com a Fera de Belém que caça presas sobrenaturais, mas será que a Fera realmente precisa do Vírus para sobreviver? No entanto, várias criaturas do mesmo tipo geralmente têm os mesmos preconceitos e idênticas motivações. As pessoas afligidas pela maldição da Fome talvez encontrem uma às outras e percebam que só anseiam por cérebros e corações humanos, sendo elas mesmas inumanas agora. Sendo assim, elas podem cooperar sem temer que se entreguem à Fome na presença das demais.

Como usar o monstro

Às vezes, subjugar um monstro é mais produtivo ou até mesmo mais seguro para os personagens do que matá-lo. Dependendo do meio empregado para controlar ou conter o monstro, ter um deles do lado dos personagens pode apresentar muitas vantagens. Os monstros geralmente têm poderes e habilidades exclusivos que os personagens jamais conseguiriam obter por si só. Deixar os personagens usarem o monstro durante um breve período de tempo cria muitas oportunidades interessantes de interpretação. Alguns exemplos seriam deixar os personagens liderarem os mortais infectados com o Vírus numa caçada a um rival, desenvolver deliberadamente um ritual para amaldiçoar um inimigo com a Fome ou até mesmo convencer o Larápio a cooperar com eles diante da promessa de um suprimento de órgãos sobrenaturais.

Como muitos monstros são de natureza alienígena para os personagens, seus hábitos, sua dieta (quando de fato se alimentam) e sua maneira de pensar devem fazer com que os personagens pensem duas vezes antes de tentar manter um "animal de estimação" tão exótico. Talvez o monstro se alimente do medo, da luxúria ou até mesmo da dor. Se os personagens não conseguirem supri-lo com essas coisas, talvez ele venha a se mostrar violento ou incapaz de usar seus poderes. Pode ser que o monstro precise de supervisão constante em função da maneira como foi contido. É improvável que os jogadores consigam convencer um personagem do Narrador a vigiar um monstro desses enquanto eles continuam a levar suas vidas.

Naturalmente, o perigo constante é de que o monstro possa escapar. Não importa quão bem construída foi a jaula, a proteção ou o feitiço, isso nunca deve ser capaz de conter o monstro para sempre. Se você permitir que os jogadores capturem um monstro, ao menos conceda a si mesmo e ao enredo essa pequena medida de segurança. Além do mais, há jeito melhor de introduzir um novo vilão do que fazê-lo libertar o prisioneiro dos personagens, ganhar-lhe a confiança e talvez até a amizade?

Em todo caso, o tema do jogo deve orientar qualquer situação que envolva monstros. O Mundo das Trevas é um lugar de mistério e horror, e usar ou manter um monstro deve refletir isso. Deixar um monstro viver e até mesmo usá-lo para os próprios fins deve ser um peso na consciência dos personagens.

Em nosso encalço

Os monstros a seguir são uma mistura de criaturas exclusivas e seres saídos das lendas urbanas. Cada um deles é apresentado com uma breve explicação de suas origens, uma descrição, idéias e dicas para o Narrador e suas características. Se usar qualquer um desses monstros no jogo, é bom você ler a seção anterior, dedicada aos Narradores. Isso não só dará a você mais dicas sobre como usar os monstros a seguir, como também pode inspirar você no decorrer da história ou da crônica a fazer mais do que achava possível com estas criaturas.

Observação para os Narradores: Estas criaturas são meros exemplos das coisas que *poderiam* existir no Mundo das Trevas. Não são "canônicas", ou seja, você não as verá em outros livros de referência. Se todas essas criaturas existissem, além dos seres sobrenaturais "normais", como vampiros e fantasmas, as trevas logo estariam superpovoadas.

Além do mais, as criaturas a seguir sugerem uma vasta gama de temas e tons para suas crônicas. A Fome é apropriada para uma crônica sangrenta e brutal, mas se o Narrador estiver interessado em trabalhar com um terror mais discreto, o Vírus pode ser a melhor opção. Se você decidir usar magos em sua crônica, um Gato-das-bruxas seria uma boa aquisição para a história, mas a Teia Viva não. Selecione-as, reaproveite-as e recrie-as como achar melhor.

Aswang

A criatura horrenda observou os vampiros que invadiram seu território de caça e, enojada, desnudou os oito caninos afiados. Em seus braços, ela aninhava o corpo semi-exaurido de um rapaz, cujo pescoço havia sido dilacerado pelas mandíbulas famintas da Aswang.

— Mortos-vivos imundos — a coisa sibilou com um ligeiro sotaque. — Vão procurar outro lugar para caçar hoje à noite.

Dizendo isso, ela deixou o cadáver afundar-se contra a lixeira, virou-se e saiu correndo do beco. Os vampiros perseguiram a criatura-mulher por algumas quadras, mas a aurora logo os fez perder o rastro.

A uns sete quilômetros dali, o sol já se erguia quando Su Johnson destrancou a porta da frente de seu espaçoso bangalô. O marido a recebeu à porta.

— A noite de trabalho foi boa, benzinho? — ele perguntou à bela filipina, beijando-lhe a face sedosa. Ela sorriu com seus lábios carnudos recatadamente fechados.

— Ah — ela respondeu. — Muito boa.

Ela passou os braços bem torneados em volta do pescoço do marido e beijou-o intensamente. Ele se afastou um instante e percebeu uma mancha escura na blusa da esposa.

Ah, Suzy. Você se machucou na prensa de novo?

A mulher deu-lhe uma piscadela.

— Não é nada, amor! Sabe como são esses empregos noturnos. As pessoas acabam se descuidando.

Histórico: Durante a Segunda Guerra Mundial e nas décadas que se seguiram, muitos soldados norte-americanos serviram nas Filipinas. Ali, muitos rapazes se apaixonaram pelas belas e exóticas mulheres filipinas. Muitas eram exatamente o que aparentavam ser — moças meigas e encantadoras que adoravam seus namorados norte-americanos —, mas outras tinham essa aparência somente durante o dia. Devido às convenções sociais das duas culturas, os soldados norte-americanos só podiam visitar as mulheres atraentes durante o dia e, portanto, muitos se casaram sem desconfiar da verdadeira natureza de suas novas e deslumbrantes esposas. Eles se casaram com essas mulheres e levaram-nas para os Estados Unidos depois da guerra. A maioria desses soldados foi feliz com suas novas esposas, mas outros tiveram um sombrio despertar em suas noites de núpcias, quando as jovens e adoráveis mulheres se transformaram em velhas desfiguradas, violentas e sequiosas de sangue. Esses homens foram as primeiras vítimas das Aswang em solo norte-americano. Outras esposas conseguiram evitar que os maridos descobrissem a verdade recorrendo a vários truques, que variavam do controle mágico da mente a explicações sobre misteriosas condições patológicas, passando pela simples insistência em apagar todas as luzes do quarto durante a noite. Algumas fizeram os maridos acreditarem que tinham empregos noturnos e dormiam durante o dia, apesar de as Aswang não precisarem dormir. Na verdade, as mulheres saíam para caçar, seduzir homens e beber-lhes o sangue.

Todas as Aswang são mulheres, e todas as meninas geradas por elas também são Aswang. No entanto, os filhos varões não diferem em nada dos homens normais. Apesar de lembrarem vampiros, as Aswang não têm uma sociedade a delinear seu comportamento. As regras seguidas por elas são passadas de mãe para filha. Não existe um protocolo a exigir sigilo e algumas Aswang sequer se dão ao trabalho de disfarçar as mortes que provocam, sugando brutalmente todo o sangue de suas vítimas. Apesar de poderem se alimentar de mulheres, as Aswang têm os homens como alvos quase exclusivos e precisam se alimentar várias vezes por semana a fim de continuarem saudáveis e belas durante o dia. As Aswang, durante o dia, levam as vidas de mulheres normais e cedem à fome somente após o pôr do sol. É quando elas saem para caçar, atraem os homens para becos escuros com chamados sugestivos e belas vozes, atacando-os rapidamente antes que percebam que tipo de "mulher" acabaram encontrando.





Apesar de obrigadas a continuar matando seres humanos para sobreviver, as Aswang não são completamente desprovidas de compaixão. A maioria ama seus maridos e filhos, exatamente como qualquer mulher humana. Algumas têm empregos diurnos perfeitamente normais, são donas de casa meticulosas e criam filhos felizes e bem-ajustados. As filhas das Aswang geralmente só descobrem sua herança na puberdade, quando as primeiras manifestações da fome têm início. Originárias das Filipinas, as Aswang adotaram a cultura norte-americana com relativa facilidade e podem ser encontradas em todos os Estados Unidos. Apesar de quase todas as primeiras Aswang terem chegado ao país como esposas de militares, as filhas e netas dessas mulheres hoje desempenham praticamente qualquer função e casam ou não a seu bel-prazer. Algumas chegaram até a ajudar suas parentas Aswang a imigrarem das Filipinas para os Estados Unidos. O vínculo entre as irmãs é muito forte numa família de Aswang, mas as diversas genealogias raramente formam laços de amizade entre si e de fato competem umas com as outras pelos territórios de caça. Contudo, seu maior competidor nos Estados Unidos é a Família. As Aswang tentam não chamar a atenção, enojadas e assustadas com os mortos-vivos que só conseguem se reproduzir por meio do assassínio. As Aswang não são muito numerosas, mas o conflito entre elas e a sociedade da Família é iminente.

Descrição: Durante o dia, as Aswang parecem ser mulheres extremamente belas, geralmente de origem filipina ou asiática, mas, depois de duas gerações casando-se com homens norte-americanos, elas podem ser de qualquer composição étnica ou racial. Aquelas que foram criadas por mães Aswang geralmente usam os cabelos compridos e preferem vestidos longos, mas a maioria adotou a indumentária e os penteados típicos das norte-americanas. A única característica perceptível que identifica uma Aswang em sua forma humana diurna é um dente canino a mais em cada lado da boca, tanto em cima quanto embaixo, entre o canino normal e o primeiro pré-molar. Por causa disso, as Aswang raramente sorriem, adotando comportamentos recatados que disfarçam suas peculiaridades dentais e sua sede de sangue. Contudo, a forma noturna da Aswang é muito mais diabólica que bela. Os cabelos se juntam em mechas emaranhadas; a pele lisa fica pálida e esticada, o que ressalta grotescamente as veias, que mais parecem cordas grossas a percorrer seus rostos e suas mãos; as unhas e os oito caninos afiados se alongam. Depois de uma noite de alimentação, a Aswang pode conservar um leve rubor nas faces durante o dia, como se tivesse acabado de experimentar uma noite de imenso prazer sexual. Esse rubor da paixão só faz realçar-lhe a beleza durante o dia.

Dicas de interpretação: Apesar de ser uma criatura aparentemente humana e chupadora de sangue, como o vampiro, a Aswang não é afligida por nenhum dos aspectos da maldição vampírica, exceto a necessidade de sangue. Não está sujeita às Tradições e não observa a Máscara. Por causa disso, as Aswang podem provocar um enorme alvoroço numa sociedade de vampiros. Como as Aswang e a Família rondam os mesmos territórios de caça, o número de mortes e desaparecimentos aumenta bruscamente, o que provoca uma resposta imediata da população. Muitas Aswang não se dão ao trabalho de disfarçar seus crimes, o que leva às manchetes sobre "Assassinos Vampirescos" nos jornais. Os personagens dos jogadores podem se ver competindo com uma Aswang pelo território ou tentando evitar que as consumidoras de sangue das Filipinas voltem a atenção do público para eles. Apesar de todo o empenho da Família, as Aswang poderiam acabar revelando a existência dos vampiros à humanidade.

Em geral, as Aswang não são boas combatentes. Estão sujeitas a ferimentos e à morte como qualquer outro mortal; e apesar de serem, na média, mais fortes e rápidas do que as pessoas normais, as Aswang fisicamente não são páreo para uma coterie de vampiros ou uma alcatéia de lobisomens. No entanto, as Aswang são catalisadores soberbos e podem ser muito úteis em histórias criadas com a intenção de borrar a linha divisória entre os monstros e os mortais.

Idéias para histórias

• Uma coalizão de vampiros obcecada com o estudo de sua condição e a possibilidade de transcendê-la, chamada Ordo Dracul, fica sabendo da existência das Aswang e deseja capturar uma delas. Os personagens podem ser apanhados no meio dessa caçada bizarra, ou (se eles próprios forem vampiros) podem ser os caçadores. Como alternativa, imagine que a Aswang os procura e pede ajuda, tentando fazê-los acreditar que ela é uma vampiresa perseguida por um grupo rival. Os mortos-vivos não são imunes aos encantos de uma mulher...

• Os personagens conhecem e ficam amigos de um descendente de filipinos chamado Emílio. A mãe dele é uma Aswang, mas ele não sabe disso. Quando os personagens se envolverem numa linha narrativa diferente, o mesmo acontecerá com Emílio. A mãe de Emílio, entretanto, conhece as abominações que os aguardam nas trevas (sendo ela mesma uma dessas abominações) e quer manter o filho o mais longe possível do sobrenatural. A que extremos ela chegará para manter o filho na ignorância?

• Uma Aswang prestes a revelar à filha sua herança sangrenta é vitimada por um grupo de caçadores de monstros, que acham ter destruído um vampiro. A menina nada sabe a respeito de sua verdadeira natureza, mas quando sua fome aumenta e as mudanças noturnas têm início, ela corre o risco de expor o sobrenatural. Os personagens podem se envolver nesta história por terem perdido alguém (se os caçadores tiverem matado um amigo deles), por estarem preocupados (tentando esconder do resto do mundo a natureza da menina até que consigam descobrir como ajudá-la) ou talvez por serem *eles* os caçadores que privaram a menina da própria mãe.

Obs.: As características a seguir representam uma Aswang adulta. Ajuste esses valores de acordo com as necessidades de sua crônica.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4 e Vigor 5.

Atributos Sociais: Presença 5, Manipulação 5 e Autocontrole 4.

Habilidades: As Aswang podem ter qualquer Habilidade, principalmente aquelas que os seres humanos normais costumam utilizar diariamente em suas vidas e carreiras normais. Entre as Habilidades mais comuns temos Informática, Ofícios, Condução, Expressão, Persuasão e Socialização.

Vantagens: As Aswang podem ter qualquer Vantagem comum aos seres humanos, exceto Gigante. A maioria tem Aparência Surpreendente.

Força de Vontade: 8.

Moralidade: 7; aplicam-se as regras normais de Moralidade às Aswang no caso de qualquer atividade que não seja matar para se alimentar.

Iniciativa: 9.

Defesa: 4.

Deslocamento: 12.

Tamanho: 5.

Vitalidade: 10.

Poderes sobrenaturais:

Digerir Sangue: Como os vampiros, as Aswang precisam ingerir sangue para sobreviver. Ao contrário dos vampiros, as Aswang não conseguem viver de sangue animal. Além disso, a mordida de uma Aswang não provoca o êxtase e ela tampouco é capaz de fechar a ferida ao lambê-la. Como as Aswang precisam de muito sangue para sobreviver, elas quase sempre matam suas vítimas. Apesar de conseguirem ingerir alimento próprio para seres humanos, este não tem valor nutritivo para essas criaturas. As Aswang precisam consumir quinze pontos de sangue por semana a fim de manter sua aparência humana diurna (um ser humano contém um número de "pontos de sangue" igual a seu índice de Vitalidade). Se não consumir sangue suficiente, a Aswang perderá um ponto de Vitalidade por dia até beber o equivalente a uma semana de sangue para recuperar sua Vitalidade plena. A cada dois pontos de Vitalidade perdidos devido ao fato de não ter ingerido sangue suficiente, a Aswang também perderá um círculo de Presença. A cada cinco pontos de Vitalidade perdidos, a Aswang perderá um círculo de Manipulação e um círculo de Autocontrole. Todos os Atributos serão restaurados imediatamente quando a Aswang beber sangue suficiente para recuperar toda a sua Vitalidade. As Aswang reparam os danos sofridos de maneira semelhante aos vampiros; o consumo de um ponto de sangue repara dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. A Aswang precisa consumir cinco pontos de sangue para se recuperar de um ponto de dano agravado.

Dentes Terríveis: As presas de uma Aswang infligem dano letal, e o teste de ataque fica sujeito a um modificador de +1. De acordo com a pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas,** o personagem que tentar morder o oponente durante o combate primeiro terá de conseguir se atracar com o alvo. No turno seguinte, o agressor poderá tentar infligir dano com uma mordida. Se tiver direito a uma ação entre o ato de agarrar e o de morder do agressor, a vítima poderá tentar se desvencilhar. O sistema usa a parada de Força + Briga – a Defesa da vítima para atacar, e depois Força + Briga – a Força da vítima para provocar dano com a mordida. No caso de um ataque-surpresa, a Defesa da vítima não será aplicada ao corpo-a-corpo inicial.

Se a Aswang quiser se alimentar de um adversário em combate, siga o procedimento normal. No entanto, em vez de morder com a intenção de infligir dano, a criatura pode optar por consumir sangue nesse turno. Nesse caso, a criatura não provocará dano (além daquele causado pela perda de sangue).

Canto da Sereia: As Aswang têm vozes sedutoras e fascinantes, mesmo ao assumirem suas horrendas formas noturnas. Seu chamado atrai os homens, obrigando-os a fazer coisas que normalmente não fariam, como entrar num beco escuro com uma mulher desconhecida. O Canto da Sereia só funcionará até o homem ver a verdadeira forma noturna da Aswang, quando então o controle da criatura sobre o homem será rompido. Durante o dia, faz-se um teste disputado de Autocontrole + Perseverança contra a parada de Manipulação + Expressão da Aswang em nome dos alvos do Canto da Sereia com o propósito de resistir ao fascínio. O Canto da Sereia só funciona com os alvos capazes de ouvir diretamente a voz da Aswang; não funciona pelo telefone nem por meio de qualquer outro aparelho eletrônico.

Bolor Tóxico

Um limo negro e escorregadio cobria a parede oposta e se espalhava lentamente pelo teto. Quando a porta se abriu, pequenas nuvens de fumaça castanha foram exaladas pelas superfícies infestadas. Os dois vampiros trocaram olhares incertos.

— Tem certeza que ela correu para cá? — o mais alto perguntou.

O companheiro se deteve por um momento, depois assentiu com a cabeça, não muito convincente.

— Acho que sim — ele declarou. — Não faz mal dar uma olhada. De qualquer maneira, agora não podemos mais deixar ela fugir, e eu 'tou com fome.

Hesitantes, os dois homens olharam para a gosma negra e rastejante que se espalhava pela sala e acabava de cobrir mais uma parede diante de seus olhos. Em algum lugar nos fundos da casa uma porta bateu, o que incitou os perseguidores a tomar novamente alguma atitude. O homem alto avançou rapidamente sala adentro, seguido pelo outro. Como se respondesse à presença deles, a película negra na parede soltou mais uma imensa nuvem de esporos, o que produziu imediatamente pústulas efervescentes na pele dos vampiros.

— Caramba! — o mais baixo gritou, afastando-se das nuvens castanhas e chocando-se inadvertidamente contra uma outra parede coberta de mofo. Quando suas costas tocaram a superfície embolorada, a parede inteira de limo deslizou rapidamente para baixo e cobriu-o como se fosse um lençol negro. Ele gritou por um instante antes da substância viscosa corroer-lhe a carne morta até os ossos.

Histórico: Na última década, relatos sobre um fungo negro e tóxico que invade casas, mesmo nas áreas suburbanas abastadas, fizeram as pessoas compreender cada vez mais como as ameaças à saúde e à vida podem ser invisíveis. Apesar de muitos desses fungos serem tratados como riscos à saúde pública, uma cepa em particular oferece um risco adicional. O Bolor Tóxico é uma espécie de fungo mortífero e de disseminação agressiva capaz de infestar paredes, tetos ou porões de qualquer construção. Cresce principalmente em áreas úmidas e escuras, ao menos a princípio, mas acaba se espalhando por toda a estrutura, escondendo-se sob o papel de parede ou o madeiramento. A inalação dos esporos do bolor provoca desconforto respiratório, infecção e, por fim, a morte, pois os esporos tóxicos matam o tecido pulmonar aos poucos. O contato da pele com o bolor vivo provoca o desenvolvimento de uma erupção comichosa que necrosa rapidamente. Apesar de o veneno do bolor fazer desse fungo uma ameaça considerável, o verdadeiro risco é muito mais sinistro.



Nas condições ideais, as unidades individuais do Bolor Tóxico se unem para formar uma única entidade voraz. Semelhante à maioria dos mixomicetos, as células individuais do Bolor Tóxico costumam funcionar independentemente mas, ao se combinarem, cada célula passa a funcionar como parte de uma grande massa de bolor. As células perdem sua individualidade e desenvolvem um tipo de mente coletiva de baixa inteligência, agindo em uníssono para se espalhar e consumir. Nesse estágio, o bolor é capaz de se deslocar rapidamente e não mais se restringirá a lugares escuros. Cobre rapidamente qualquer superfície, lançando espessas nuvens de esporos tóxicos e devorando qualquer tipo de matéria orgânica morta. Ao atingir esse estágio, o Bolor Tóxico logo sobrepuja os ocupantes do prédio, seja sufocando-os com densas nuvens de esporos tóxicos ou estrangulando-os à medida que seus pulmões perecem a cada inspiração. Tão logo a vítima tenha sucumbido aos esporos, o bolor cobrirá e absorverá o cadáver. Ele não costuma tentar devorar pessoas vivas, mas é capaz de detectar a matéria morta e persegui-la deliberadamente.

O Bolor Tóxico ataca em áreas urbanas ou suburbanas, mas somente um certo conjunto de circunstâncias faz com que ele se transforme numa massa de fungos. O nível correto de contaminação ambiental desencadeia os instintos de defesa e replicação do bolor, o que faz com que o fungo se agregue para se proteger de venenos externos e se reproduzir o mais rápido possível. Os esporos grandes germinam mais rapidamente do que os esporos invisíveis e, portanto, é mais vantajoso para o bolor reproduzir-se em forma de massa quando se sente ameaçado. A contaminação ambiental que muito provavelmente provocará a agregação do bolor tóxico é constituída de monóxido de carbono e, a fonte mais comum, a fumaça de cigarro. Até mesmo os fumantes que só cedem ao vício fora de casa ou em seus veículos podem introduzir agentes contaminadores suficientes para desencadear o súbito e mortífero crescimento do bolor.

Descrição: Em seus primeiros estágios, o Bolor Tóxico é indistinguível dos fungos tóxicos e não predatórios comuns. Raramente se espalha para fora dos vãos sob as casas ou do seguro revestimento de papel, madeira e gesso. A remoção do papel de parede ou a penetração nos espaços entre as paredes revela uma camada fina e granulosa de fungo negro, que lembra mofo seco. Os esporos são invisíveis nessa forma. Quando os fungos se juntam para formar uma massa de bolor tóxico, o padrão granuloso dá lugar a um revestimento espesso, negro e gelatinoso, que recobre as paredes, os tetos e os pisos. A massa se desloca rapidamente, deslizando pelo prédio como uma lesma e emitindo nuvens de esporos castanho-escuros, que são maiores e, portanto, visíveis nesse estágio.

Dicas de interpretação: O Bolor Tóxico é um bom lembrete para os personagens com respeito aos perigos da poluição ambiental. Um produto mutante da urbanização desenfreada, o Bolor Tóxico é um risco para qualquer personagem vivo, mas é particularmente perigoso para os vampiros. Como os vampiros já são carne morta, o Bolor Tóxico facilmente se concentra neles e os persegue. Se o bolor entrar em contato com a carne de um vampiro, a pele começará a escurecer e apodrecer como se tivesse sido tocada pelo fogo ou por um ácido. Depois de recobrir todo o corpo do vampiro, o bolor vai se desfazer numa poça de podridão e cinzas. O próprio bolor é suscetível ao fogo, alvejante ou ácido, e recebe dano agravado de qualquer um desses ataques (consulte a pág. 180 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Exposto à luz solar, o Bolor Tóxico, desde que não se encontre em forma de massa, deixa de se espalhar ou reproduzir. Os pontos de Vitalidade do bolor variam de acordo com seu tamanho.

O Bolor Tóxico não é realmente inteligente e sua mobilidade é limitada, mas ainda pode desempenhar seu papel numa crônica. Use esta entidade para criar um tom sinistro e ameaçador. Como este bolor vive em ambientes contaminados, pense no que poderia levar os personagens dos jogadores a esses lugares. Os donos do edifício sabem que sua propriedade está infestada? O bolor foi colocado ali de propósito ou surgiu como resultado de alguma contaminação química ou espiritual? Este fungo predador também poderia facilmente atuar como um sistema de segurança orgânico, principalmente no caso de alguém que teme especificamente a invasão de mortos-vivos. Diferente dos sistemas eletrônicos, o bolor é consideravelmente mais difícil de desativar.

Idéias para histórias

• Um grupo de caçadores de vampiros descobre o Bolor Tóxico e começa a cultivá-lo para usá-lo em sua cruzada contra os mortos-vivos. Pode ser uma surpresa desagradável para os personagens vampiros, ou então o bolor poderia escapar ao controle e infestar um bairro inteiro.

• O bolor invade um canal de águas pluviais e depois um lago, onde sofre mutação e se transforma num ser semelhante a uma alga. Quem nadar no lago ou beber dessa água correrá o risco de ser consumido de dentro para fora.

• E se o bolor tóxico, em vez de consumir um vampiro, usá-lo como meio de transporte? O bolor infecta os órgãos deteriorados do vampiro e é capaz de expelir esporos pela boca e pelo nariz do desafortunado membro da Família. Os personagens perceptivos podem reparar nas pequenas manchas micóticas nos cantos dos olhos do vampiro. O que é que esse vampiro tem que faz dele um hospedeiro em vez de uma refeição para o bolor?

Atributos Mentais: Inteligência 1, Raciocínio 1 e Perseverança 1.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3 e Vigor 5.

Atributos Sociais: Presença 1, Manipulação 1 e Autocontrole 1.

Habilidades: N/A.

Vantagens: N/A.

Força de Vontade: N/A.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: 5.

Defesa: 1.

Deslocamento: 11 (fator específico 5).

Tamanho: variável.

Vitalidade: Tamanho +5; Tamanho variável.

Poderes sobrenaturais:

Devorar a Carne: O Bolor Tóxico consegue decompor rapidamente e absorver a carne morta por meio de um processo de decomposição ultra-rápido. O bolor é capaz de devorar uma quantidade de carne mortal igual a uma unidade do índice de Tamanho por turno. Contra vampiros ou outras criaturas não-vivas, o bolor inflige um ponto de dano agravado por turno de contato.

Toque Necrótico: O contato entre a pele viva e o Bolor Tóxico provoca uma erupção vermelha imediata que rapidamente começa a formar bolhas e em seguida a necrosar. Se a seção necrosada da pele não for removida, a podridão se espalhará e acabará provocando septicemia, perda de membros e a morte. A carne necrosada tem de ser amputada ou queimada com fogo ou produtos químicos para que a disseminação do fungo seja interrompida, depois do que o dano poderá ser reparado (mas é quase certeza que deixará cicatrizes). As vítimas sofrem um ponto de dano letal por hora, pois a necrose se espalha pelo organismo, tornando o sangue séptico e expondo a pele a infecções. O índice de toxicidade do bolor é igual a 1, mas inflige dano uma vez por turno. É possível resistir a esse dano, mas isso exige um teste reflexo de Vigor a cada turno. A Vantagem Resistência a Toxinas confere proteção adicional contra o contato.

Tamanho do bolor	Toxicidade	Tipo de dano	Incremento
Primeiros estágios (Tamanho 1 a 3)	1	letal	a cada hora
Prédio inteiro (Tamanho 4 ou superior)	2	letal	a cada hora
Massa de bolor	1	letal	a cada turno

Detectar a Morte: A massa de bolor tóxico é capaz de detectar a presença de carne morta dentro do prédio infestado e é atraída pela mesma. Se um personagem mortal sucumbir aos esporos tóxicos ou ao toque necrótico do bolor, a massa vai procurar o cadáver e o absorverá, mas não perseguirá personagens vivos. Os personagens mortos-vivos, no entanto, atraem imediatamente a atenção do bolor tóxico. O fungo não detecta vampiros que apresentam a cor da vida (consulte o livro **Vampiro: o Réquiem**).

Esporos Tóxicos: Os esporos do bolor tóxico provocam dano extremo aos pulmões, algo que progride até matar a pessoa infectada. Os esporos preenchem os pulmões, matando o tecido e sufocando a vítima. Os níveis de toxicidade do bolor no caso da inalação variam de acordo com o tamanho atingido pelo mesmo (consulte a pág. 181 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**, onde você encontrará mais informações sobre toxinas).

Os personagens podem resistir a esse dano com um teste reflexo e disputado de Vigor. O jogador precisa obter mais sucessos do que o índice de toxicidade do bolor para ignorar completamente o dano. Se o dano for igual ou superior ao número de sucessos obtidos, o personagem sofrerá todo o dano. O teste de Vigor tem de ser realizado uma vez a cada incremento de tempo, de modo que nos primeiros estágios o teste deve ser feito uma vez a cada hora. Os personagens que têm as Vantagens Pulmões Fortes ou Resistência a Toxinas podem empregar os modificadores conferidos pelas mesmas.

Espectro Passional

Pra que essa beatice toda agora? — Glynnis perguntou.

Levantei os olhos e a encarei, chocado.

— "Beatice"? Eu só quero fazer algo relevante — expliquei. — Quero que as pessoas vejam como é importante acreditar em alguma coisa. O que há de errado nisso?

Glynnis só fez chacoalhar a cabeça, desgostosa. Obviamente, ela não entendia. E como poderia? *Como alguém que não tivesse sido tocado por Deus entenderia como era importante compartilhar o milagre? Mesmo para mim foi tão repentino, a vocação religiosa; e daí que eu quisesse praticar boas ações em nome de Deus? Eu me absteria de comer, eu me absteria de dormir, como havia provado nas últimas duas semanas, mas precisava continuar com meu trabalho até todos entenderem como é* correto *amar o Senhor!*

Histórico: Os magos e ocultistas que conhecem estas entidades misteriosas ainda discutem as origens dessas criaturas. Alguns afirmam que elas são geradas por momentos de heroísmo arrebatador ou de crueldade depravada, uma vez recolhida a energia psíquica liberada por esses acontecimentos num vórtice auto-sustentado. Outros acreditam que os chamados Espectros Passionais simplesmente se transportam para os locais desses acontecimentos, atraídos pelo alimento espiritual como tubarões pelo sangue. Sejam quais forem suas verdadeiras origens ou seu real número, cada um desses seres personifica uma Virtude ou um Vício específico. Essas entidades não parecem ter uma consciência ativa e existem exclusivamente no contexto de sua moral avassaladora ou de seu impulso imoral. São as personificações físicas de nossos desejos, tanto os nobres quanto os ignóbeis. Desprovidos de forma ou da capacidade de interagir com o mundo, eles se ligam à energia espiritual que representam sempre que possível e procuram hospedeiros moralmente superiores ou degradados o bastante para contê-los. Quando encontram esses invólucros, os Espectros Passionais não tomam o controle de suas mentes. Em vez disso, eles amplificam a Virtude ou o Vício que personificam, levando o hospedeiro a um comportamento extremado que invariavelmente conduz à ruína ou à tragédia. Os espíritos não agem por maldade, mas são atraídos pelos atos grandiosos de bondade ou maldade como qualquer criatura simples é atraída pelo cheiro de sua fonte de alimento.

Descrição: Os Espectros Passionais são completamente incorpóreos e normalmente não são detectáveis; voam por aí sem se preocupar com obstáculos nem com a gravidade. A magia sensorial, desde que poderosa, às vezes consegue capturar um vislumbre de um deles como uma bruma informe de luz dourada no caso das Virtudes, ou um miasma obscuro no caso dos Vícios (aqueles que possuem a Vantagem Sexto Sentido podem detectar a energia transiente, mas fica a critério do Narrador). Do contrário, esses espíritos passam totalmente despercebidos, a não ser no caso das almas mais santas ou diabólicas, ou daqueles que cedem à insistência de sua Virtude ou Vício num momento de determinação enlevada. Esses indivíduos percebem as entidades pelo prisma de suas próprias crenças, sendo que a maioria interpreta as sombras como anjos de luz ou espectros soturnos que aparecem para observá-los impassivelmente ou passar esvoaçando, mas que nunca fazem *realmente* alguma coisa. Aqueles que falam de suas visões enfrentam o ceticismo zombeteiro, pois a maioria das pessoas descarta as aparições de "anjos" e "demônios" com a mesma rapidez que ridicularizam as histórias sobre OVNIs.

Dicas de interpretação: Devido a sua dificuldade de interagir com o mundo em geral e a total incapacidade de fazê-lo no sentido físico, os Espectros Passionais dão adversários discretos. A aparição de um anjo é assunto para os tablóides. Se uma turba de assassinos empedernidos de repente vê um demônio fumegante pairando sobre a área onde estão reunidos, a situação subitamente pede mais atenção. As aparições desencarnadas sem dúvida têm sua utilidade, mas os Espectros Passionais geralmente entram na história ao se apossarem de alguém. O indivíduo que banca o hospedeiro para uma dessas criaturas faz exibições quase épicas de excesso. A Fé se transforma num fervor inabalável. A Ira se transforma numa fúria assassina prestes a explodir à menor provocação. No geral, os possuídos tornam-se caricaturas morais de si mesmos. Nas crônicas que se concentram nos riscos do excesso e no benefício do equilíbrio salutar — até mesmo na Virtude — os Espectros Passionais proporcionam o foco perfeito.

Idéias para histórias

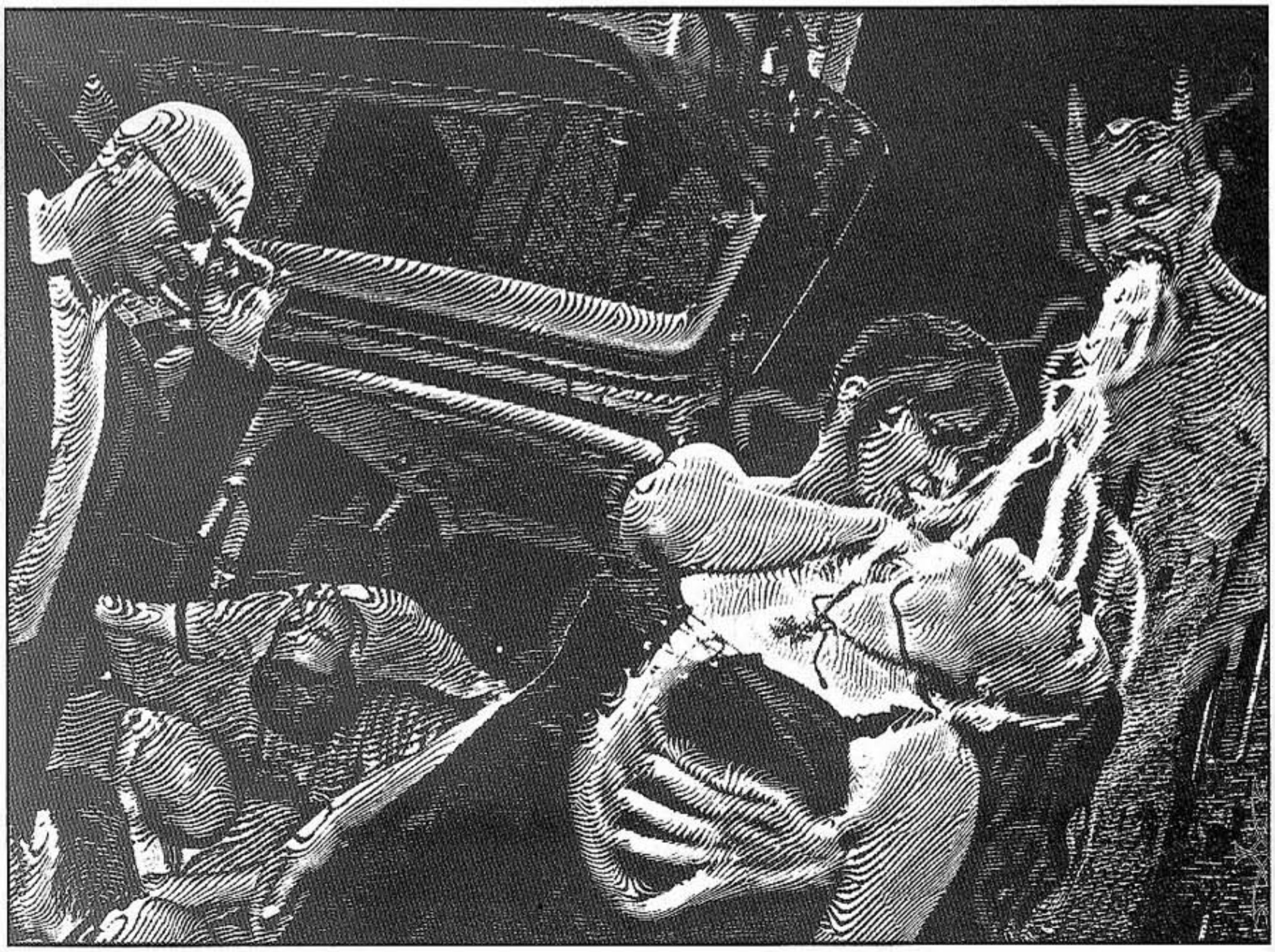
• Um Espectro Passional ligado à Gula se apossa do "Príncipe" vampiro da cidade (para aqueles que não têm acesso a **Vampiro: o Réquiem**, esse ser não exerce controle direto sobre os assuntos dos mortais, mas é o morto-vivo mais poderoso e respeitado de uma determinada área). O apetite do vampiro se descontrola, e ele exige o sacrifício de várias vítimas todas as noites. Os inimigos dele, naturalmente, desejam aproveitar essa oportunidade para depô-lo. De que lado ficarão os personagens?

• Um Espectro Passional ligado à Esperança visita um asilo para os agonizantes, alimentando-se da Virtude dos familiares dos pacientes. Histórias sobre anjos começam a circular, mas aí um dos pacientes passa por uma recuperação espetacular (você decide se essa recuperação é um milagre da medicina ou se algo sobrenatural ocorreu). O pico de esperança resultante faz com que o Espectro Passional se manifeste fisicamente como um ser humano adulto dotado de todas as suas funções sociais (fala, cognição e autoconsciência), mas sem qualquer lembrança de sua vida como um espírito. Será essa manifestação permanente? Esse Espectro Passional detém a chave para entender a Virtude ou ascender ao Céu? Será que ainda precisa de esperança para sobreviver?

• Conduza esta história depois de os personagens já terem descoberto e investigado Espectros Passionais: um mago fanático decide caçar "pecadores" seguindo Espectros Passionais ligados aos diversos Vícios. O que ele fará com os pecadores quando os encontrar dependerá do tipo de história que você deseja conduzir. Pode ser que ele tente "convertê-los" por meios mágicos, usando seus poderes para alterar à força os pensamentos deles. Talvez ele simplesmente deseje matá-los, usando suas habilidades arcanas para fazer com que as mortes pareçam acidentais. Pode ser que ele consiga obrigar os Espectros Passionais a se apossarem de suas vítimas durante algum tempo, de modo que os pecadores enxerguem o que é estar de fato à mercê do Vício.

Atributos Mentais: Inteligência 1, Raciocínio 1 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 0, Destreza 5 e Vigor 0.



Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades: N/A.

Vantagens: N/A.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: N/A.

Virtude/Vício: A ser determinado pelo narrador. Por não terem a inteligência e a compreensão humanas, os espectros passionais não atribuem contextos nem justificativas lógicas a suas virtudes ou a seus vícios, sendo personificações dos próprios conceitos

Vitalidade: N/A. Os Espectros Passionais usam a Força de Vontade em lugar da Vitalidade. Se forem reduzidos a Força de Vontade 0, eles vão se desfazer por completo.

Iniciativa: 10.

Defesa: 1.

Deslocamento: N/A.

Tamanho: N/A.

Poderes sobrenaturais: Devorar Paixões — Estes espíritos extraem seu sustento do ato de testemunhar as ações impregnadas de moralidade de outras pessoas. Toda vez que um personagem recuperar Força de Vontade ao saciar a Virtude ou o Vício personificado pelo Espectro diante do próprio, o espírito vai recuperar automaticamente um ponto de Força de Vontade. Se o Espectro tiver se apossado do personagem quando este agiu por impulso, o espírito vai recuperar toda a Força de Vontade. Enquanto estiver de posse do hospedeiro, o espectro não conseguirá recuperar Força de Vontade em função das ações de outras pessoas que não o hospedeiro. Os Espectros Passionais ligados a uma Virtude perdem um ponto de Força de Vontade toda semana, pois metabolizam essa essência espiritual para se sustentarem. Aqueles ligados a um Vício consomem sua energia mais rapidamente, perdendo um ponto de Força de Vontade a cada três dias.

Possessão: Ao ver um indivíduo nobre (Moralidade igual ou superior a 8), possuidor de uma determinada Virtude, praticando um ato em consonância com essa Virtude (e, portanto, recuperando Força de Vontade), um Espectro Passional dessa mesma Virtude poderá usar um ponto de Força de Vontade para possuir a pessoa. Os Espectros Passionais ligados a Vícios podem fazer o mesmo com os personagens de Moralidade igual ou inferior a 3 nas circunstâncias apropriadas. Os indivíduos possuídos por um Espectro da Virtude ganharão um círculo de Moralidade enquanto durar a possessão, até o índice máximo de 10, como de praxe. Aqueles habitados por um Espectro do Vício perderão um círculo de Moralidade até o mínimo de 1, o que exigirá imediatamente o êxito num teste de Moralidade para não adquirir uma nova perturbação. Essa mudança ajustará as perturbações e a personalidade como for apropriado. De maneira ainda mais dramática, uma infusão de Vício suprimirá a Virtude do personagem e viceversa. Enquanto estiver possuído, faltará efetivamente ao personagem o ímpeto oposto de sua alma e ele não poderá recuperar Força de Vontade desse modo. Contudo, toda vez que realizar uma ação que promova diretamente seu Vício/Virtude intensificado, o personagem possuído acrescentará entre um e três dados extras, como for designado pelo Narrador. Depois de um Espectro Passional possuir um personagem, a única maneira de dar fim à possessão é fazer o espírito morrer de fome. É algo mais fácil de falar do que fazer, dada a facilidade com que as criaturas se reabastecem no corpo de um hospedeiro. A morte do hospedeiro libertará o Espectro, que terá de procurar um novo lar.

Essência Espiritual: Os Espectros Passionais são capazes de flutuar, planar ou arremeter à velocidade do pensamento. As forças e obstruções físicas não os impedem. De sua posição privilegiada, a realidade corpórea simplesmente não existe; eles só conseguem perceber a essência resplandecente das almas. Como já foi dito antes, esses seres normalmente só são detectáveis com o uso de magia poderosa. Os indivíduos com índices de Moralidade particularmente fortes ou enfraquecidos (isto é, aqueles com índices iguais ou inferiores a 2, ou então iguais ou superiores a 9) às vezes conseguem ver os Espectros Passionais de acordo com aquilo no que acreditam. A critério do Narrador, outros personagens também poderão fazê-lo por um breve instante quando tomarem uma atitude dramática para recuperar Força de Vontade por meio de um Vício ou de uma Virtude.

Qualquer ataque normalmente capaz de ferir um espírito também é capaz de fazer mal a um Espectro Passional. A maioria dos Espectros Passionais é vulnerável a exorcismos e abjurações (consulte a pág. 214 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), mas um Espectro Passional da Fé poderia de fato *extrair* força dessas tentativas.

Fera de Belém

Alguma coisa violara os limites. Dava para sentir os invasores, quatro deles. Caminhavam sobre sua terra, seu território, e estavam se aproximando. Dava para farejá-los, senti-los, as coisas-homens, a eterna fonte do mal. Foram chegando mais perto, e mais perto, em busca de alguma coisa. Moviam-se como a caça, devagar, timidamente, perto do chão. Dispersaram-se pelo campo, espalharam-se como animaizinhos idiotas. A criatura queria persegui-los e surpreendê-los, mas ainda não chegara o momento. Eles fediam a medo, mas não era o bastante. A criatura os seguia, lenta e cuidadosamente, atendo-se às sombras e esgueirando-se com o ventre rente ao chão. Ali! O pequeno invasor tremia, o cheiro de seu medo era cada vez mais penetrante e tentador. Em breve o monstro poderia dar caça, apanhá-los e mordê-los. Muito em breve.

A criatura se agachou. Esperou. Faminta. Furiosa. Vigilante.

Histórico: Assim como alguns lugares parecem repercutir uma sensação sagrada ou divina, outros lugares parecem emitir uma energia ameaçadora ou maligna. Muitas vezes esses locais presenciaram chacinas ou algum outro ato profano ou violento em larga escala. Seja qual for a causa, a sensação resultante de um mal difuso é palpável. As pessoas que atravessam a área apertam o passo, se arrepiam, sentem calafrios. Se o local ficar nos subúrbios, as cercanias vão ficando cada vez mais desabitadas e ocorre a desvalorização das propriedades com a escalada gradual do crime. Como gotas de mercúrio, outras forças perversas se unem para formar um corpo maligno ainda maior.

Mas esses lugares maculados são mais do que um imã para o elemento maligno. O mal que persiste depois de atos horríveis e brutais pode se manifestar como uma ameaça real e física. As Feras de Belém — batizadas em homenagem ao arauto apocalíptico do poema de Yeats* por um sobrevivente erudito do ataque de um desses monstros — perso-

*N. do T.: Trata-se de um trecho de "A segunda vinda" que, na tradução de Paulo Vizioli, fica assim: "E que rude animal, chegado o tempo, / Arrasta-se a Belém para nascer?"



nificam o mal residual de uma área e alimentam-se da torpe mácula psíquica deixada nos arredores. Essas Feras são formas corpóreas da "sensação ruim" que persiste no lugar depois de acontecimentos negativos. Antes de assumir a forma física de uma criatura canina e negra, a Fera de Belém não existe como uma entidade plena e individual. Não são exatamente espíritos, nem demônios, nem animais, e sim um amálgama de más intenções, atos de maldade e medo persistente. Como o Gato-das-bruxas (pág. 128), a Fera é um produto, mas resulta de acontecimentos sobrenaturais, e não da criação deliberada. Os irlandeses e escoceses contam histórias sobre o *barghest*, o cão negro que anuncia a morte iminente de alguém, e muitas outras culturas têm as próprias lendas sobre animais portadores de más novas. De fato, em algumas cidades, as crianças trocam em voz baixa histórias sobre espíritos de cães criados para as rinhas. Mas a Fera de Belém não profetiza a morte. Ela nasce da morte e da violência e deseja apenas causar mais sofrimento.

Depois de se manifestar numa área, a Fera de Belém estabelece um território para defender. Esse território abrange o local da energia negativa — como o antigo retiro de uma seita ou a choupana de um assassino no bosque — e sua periferia, mas a criatura raramente se afasta mais do que três ou quatro quilômetros do ponto original. Ali, a Fera se empanturra com os dias, semanas ou até mesmo anos de medo e ódio que impregnaram as paredes e o solo. O enorme cachorro aparece na área somente à noite, uma manifestação física da malevolência do lugar. Durante o dia, ele se desfaz por completo. Quando um viajante entra em seu território, a Fera percebe a presença dele e o persegue. Como qualquer predador inteligente e de grande porte, a Fera de Belém cerca astutamente a presa; mas, diferente da maioria dos predadores, a Fera o faz com a intenção de aterrorizar a vítima. Ela permite que a vítima a vislumbre entre os arbustos, ouça o farfalhar da relva, sinta-a passar pertinho no escuro. Só quando a vítima estiver aterrada é que a Fera atacará. Se a vítima não demonstrar pânico ou então deixar rapidamente o território da Fera, a criatura retornará a sua toca e aguardará. Aqueles que escapam de um encontro tão próximo com a morte geralmente relatam terem sentido um arrepio ou visto algo estranho e volumoso movimentando-se na mata, agachado e à espreita. As histórias sobre o Pé-grande na verdade podem ser o resultado de quase confrontos com a Fera de Belém.

Por se alimentar de violência, a Fera não será eliminada com mais morte e violência. Os personagens dos jogadores podem combater e matar a Fera de Belém repetidas vezes, mas ela retornará noite após noite para ameaçá-los. A forma física da criatura pode ser destruída como se pertencesse a qualquer outro animal de grande porte, mas a energia maligna que a criou simplesmente se manifestará em outro corpo. A única solução é purificar a área, o que pode ser feito com todo o imediatismo e a pompa de um grande ritual mágico ou espiritual de purificação, ou de maneira discreta e gradual, com a introdução de energia positiva no lugar. Como a Fera só caça à noite, os personagens podem preencher seus dias com atos de bondade para neutralizar o mal que foi cometido ali. O gesto simbólico e positivo pode ser demolir o retiro, limpar a poluição física da área, plantar flores de cores vivas ou fazer amor à luz do sol. Dez dias ou duas semanas cobrindo a área de amor e emoções positivas são o suficiente para dispersar a Fera de Belém.

Descrição: A Fera de Belém parece um cão negro, enorme e peludo, com características ligeiramente ursinas ou simiescas tanto em sua constituição quanto em seus movimentos. Ombros extremamente largos circundam uma cabeça dotada de imensas mandíbulas, e a boca sempre a pingar saliva se enche de dentes pontiagudos. Os olhos são fendas levemente retangulares que emitem um brilho verde no escuro. A Fera de Belém geralmente anda agachada, rente ao solo, de maneira a disfarçar o tamanho e a velocidade da criatura. Apesar do peso, a Fera é surpreendentemente veloz, e suas garras e dentes infligem ferimentos possivelmente fatais que infeccionam rapidamente.

Dicas de interpretação: As Feras de Belém funcionam melhor como antagonistas secundários numa crônica. Depois que os personagens tiverem eliminado a ameaça original — uma seita que realizava sacrifícios humanos ou uma ávida criatura subterrânea que devorava as crianças locais —, a energia maligna residual se combinará e se manifestará como o cão negro da morte. Os personagens talvez se sintam aliviados com o trabalho terminado e, logo em seguida, vejam-se inesperadamente diante de mais uma onda de crianças desaparecidas ou seqüestros. Caso se envolvam em algum ato hediondo que provoque a queda repentina de seus índices de Moralidade, os próprios personagens podem descobrir que seus crimes têm conseqüências. A Fera de Belém é um lembrete de que o mal gera o mal. Não deve ser usada com freqüência nem com leviandade, mas somente depois de um exemplo espantoso de devassidão, principalmente nas áreas que foram pouco expostas à violência. Um estupro ou assassinato numa pacata cidadezinha do Meio-oeste norte-americano pode ser um acontecimento suficientemente dissonante para conjurar uma das Feras. Essas criaturas são raras nas cidades grandes onde a violência é comum — como Nova York, por exemplo — e somente os crimes mais hediondos e degradantes provocam a manifestação da Fera de Belém num lugar desses.

Idéias para histórias

- Um assassino seqüencial se muda para a cidade dos personagens e começa a procurar mais vítimas. Ele vive num *trailer* e ali pratica a tortura e o assassinato brutal. Seus atos acabam criando uma Fera que ronda o veículo. Ele raramente fica num único lugar durante muito tempo, e a Fera viaja com ele. Ele não sabe da existência da Fera, e a Fera não tem o menor interesse em feri-lo.
- No parque industrial da cidade, uma fábrica famosa por explorar os operários e também pelos acidentes de trabalho finalmente foi fechada. No entanto, enquanto o lugar é esvaziado, os operários encontram dezenas de esqueletos humanos no segundo subsolo. Quem é o responsável por esse cemitério coletivo? Os atuais donos da fábrica sabiam disso? à medida que esse mistério vai ganhando mais atenção, gerando o medo e o asco, uma Fera de Belém começa a rondar a fábrica durante a noite. Mais inteligente do que outras de sua espécie, essa Fera descobriu como operar as máquinas para assustar ainda mais e depois matar os invasores.
- Uma Fera de Belém se manifesta no "pedaço" dos personagens, seja o bairro no qual se alimentam, o território que protegem ou simplesmente a área na qual vivem. Ela age normalmente, assustando e atacando as pessoas, mas deixa os personagens em paz e, na verdade, obedece às ordens deles. Quando descobrirem o que a Fera é e o que ela

faz, os personagens talvez questionem (e com razão) o que há de tão monstruoso neles próprios para que a Fera de Belém os encare como amigos e mestres.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 2 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 3 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 2.

Habilidades Físicas: Briga 4 e Esportes 3.

Vantagens: Esquiva [Briga], Ligeiro 2, Reflexos Rápidos 2, Resistência Férrea 2 e Segunda Chance.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 20 (fator específico 12).

Tamanho: 6.

Vitalidade: 10.

Poderes sobrenaturais:

Detectar Invasões: A Fera de Belém tem total consciência de seu território e é capaz de detectar qualquer tipo de invasão. Quando se materializa pela primeira vez, a Fera tem de percorrer o perímetro do território que deseja reivindicar e definir os limites. Daí em diante, a Fera perceberá imediatamente qualquer criatura viva que violar essas fronteiras. No entanto, isso também quer dizer que a Fera não detecta automaticamente a presença de mortos-vivos, o que dá a vampiros e zumbis uma pequena vantagem. Para detectar um morto-vivo em seu território, a Fera precisa ter êxito num teste de Perseverança + Raciocínio. O vampiro que emprega o Manto da Noite (Ofuscação 3) é invisível para a Fera.

Ferida Infecciosa: Qualquer mordida ou arranhão provocado pela Fera começa a apodrecer em questão de minutos. A infecção não responde a nenhum antibiótico e persiste até a Fera ser eliminada. A vítima perderá um ponto de Vitalidade por dia em função da infecção, a menos que tenha as Vantagens Resistência a Toxinas ou Imunidade Natural. Esse dano é considerado letal. Os jogadores que interpretam personagens infectados podem fazer testes de Vigor + Perseverança a cada dia. A tecnologia médica não acrescenta dados a esse teste, mas pode ser que os remédios de origem mágica façam efeito, a critério do Narrador. Obtendo-se êxito no teste, a doença será interrompida e o dano será reparado normalmente. Essa mordida afeta apenas os personagens vivos, o que significa que os vampiros são imunes aos efeitos infecciosos da mordida da Fera.



A Fome

Audrey estava diante da porta fechada do alojamento do namorado, com os braços cruzados sobre o peito e uma expressão de impaciência.

— Você disse que íamos sair hoje à noite, Daniel! — ela gritou alto o bastante para que vários estudantes saíssem de seus quartos. Os curiosos queriam assistir ao espetáculo prestes a começar.

— Você... você não entende, Audrey. Eu tenho de... tenho de terminar uma monografia.

A resposta de Daniel saiu devagar e em voz baixa, como se a atenção dele estivesse em outro lugar. Audrey ouvia o arrastar de papéis e latas de alumínio dentro do quarto.

— Bom, será que você poderia ao menos abrir a porta para que eu possa vê-lo? — Como não obtivesse resposta,

Audrey bateu com força na porta. — Droga, Daniel, abra a porta! Isso não tem graça!

— Tudo bem, a gente divide o jantar — Daniel disse.

A porta se abriu lentamente. Audrey entrou, detendo-se por um momento a fim de lançar um olhar fulminante paras as diversas pessoas que assistiam a tudo. Quando a porta se fechou, vários estudantes saíram de seus respectivos quartos para conversar.

— Não sei por que ela continua com ele. Não é a segunda vez em duas semanas que ele faz isso com ela? — perguntou uma lourinha.

— Desde a inauguração daquele restaurante chinês no fim da rua, ele se enfurnou no quarto e não pára de pedir comida pelo telefone — explicou um rapaz metido num suéter esfarrapado. — O Neil já não agüentava mais e foi passar uns tempos com o irmão até o Serviço Social da faculdade encontrar outro alojamento para ele.

— Eu cheguei a vê-lo outro dia no saguão. Ele estava horrível, parecia até que o cabelo andava caindo — disse uma outra moça. Os três trocaram olhares nervosos e depois se voltaram para a porta. Nenhum som. — Vocês acham que eles estão transando lá den...

O grito de Audrey atravessou a porta e ressoou pelo corredor. Os três debandaram a tempo de ver a porta ser arrancada das dobradiças. Daniel estava de pé sob o vão da porta, com a boca escancarada de um jeito quase impossível, cheia de sangue e dentes serrilhados. Os olhos dele eram negros como os de um tubarão e igualmente desprovidos de emoção. Sua face, a camisa e as mãos estavam completamente cobertas de sangue. O corpo de Audrey jazia atrás dele, com a cabeça aberta e oca como uma abóbora do Dia das Bruxas.

— Teremos mais alguém para o jantar?

Histórico: A maioria dos seres humanos não tem qualquer problema em se banquetear de animais, mas devorar outro ser humano é transformar-se num monstro. Apesar de algumas culturas não terem esse tabu, por verem o canibalismo como uma forma de reverenciar os ancestrais ou um método para adquirir a força de um inimigo, o medo prospera. Esse medo do canibalismo é uma extensão do medo de ser devorado, algo que a maioria das pessoas dos dias de hoje nunca teve de enfrentar. Os seres humanos estão no topo da cadeia alimentar, para todos os efeitos.

E, no entanto, uma parte desse temor primitivo persiste nas mentes das pessoas do Mundo das Trevas. Nas sombras escondem-se criaturas que podem se banquetear da carne humana, e de fato o fazem, e a humanidade detém esse conhecimento e o terror que ele engendra, mesmo que ninguém jamais venha a admiti-lo. Será que a Fome surgiu desse medo, uma enfermidade criada a partir de um de nossos pesadelos mais antigos? Ou será que a maldição apareceu primeiro e colaborou para a *criação* desse medo?

A questão é meramente especulativa. A Fome existe e, mesmo que tenha nascido do medo, seus efeitos são horripilantes e reais.

Descrição: A Fome é uma maldição capaz de afetar qualquer um que coma o coração ou o cérebro de um outro ser humano em qualquer ocasião. A maldição não distingue aqueles que provam voluntariamente da carne humana e aqueles que foram ludibriados a fazê-lo.

Naturalmente, nem toda a carne humana carrega a Fome. A Fome não é uma doença nem uma bactéria presente na carne, e sim uma aflição sobrenatural. Às vezes ela surge de maneira espontânea, principalmente naqueles que consomem a carne humana mais de uma vez. Em outras ocasiões, um mago ou espírito poderoso é capaz de afligir deliberadamente um canibal com a Fome.

Os amaldiçoados pela Fome não têm como saber o que aconteceu até os efeitos físicos e mentais começarem a aparecer. Essas aflições podem ter início a qualquer momento entre uma hora e um mês depois da ingestão do coração ou do cérebro de um ser humano. No transcorrer da maldição, a pessoa afligida começa a assumir traços semelhantes aos de um tubarão e sua mente se degenera, transformando-a num animal faminto e movido pelo instinto. A maldição tem vários estágios diferentes, e cada um deles se segue à ingestão de outro coração ou cérebro, combinando-se até o afligido se tornar uma mera personificação da própria Fome.

A Fome afeta seres humanos, magos e lobisomens. Os mortos-vivos não são afligidos por essa maldição.

Primeiro estágio: A pessoa afligida sente vontade de comer corações e cérebros humanos, e seus sonhos se enchem de medonhos banquetes canibalescos. **Sistemas:** A essa altura, a vítima está meramente perturbada e desgostosa. Como Narrador, você pode presumir que os sonhos não têm efeito no jogo ou que, depois de uma noite de sonhos particularmente inquietantes, todos os testes Sociais ficam sujeitos a uma penalidade de –1.

Segundo estágio: A vítima agora deseja constantemente devorar órgãos humanos e desenvolve o mau hábito de encarar pessoas saudáveis (como se estas fossem guloseimas). As pupilas parecem sobrepujar as íris, deixando-as negras, mas a pessoa ainda conserva o branco dos olhos. Os pêlos rareiam por todo o corpo e chegam mesmo a cair em pequenos trechos. As unhas dos dedos endurecem e se afilam. A parte mais perturbadora deste estágio é que a vítima perde alguns dentes todas as noites, que são substituídos por dentes pontiagudos e serrilhados que lembram os de um tubarão. **Sistemas:** Apesar de as unhas e os dentes da pessoa afligida aparentemente se transformarem em armas poderosas, a menos que atinja um ponto vital ou seja capaz de segurar a vítima com os dentes, ela infligirá dano normal (consulte as regras para "Alvos específicos" na pág. 165 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**; se o jogador tiver êxito no teste de ataque, submetido a uma penalidade de –2, o personagem atingirá um ponto vital e todo o dano provocado será considerado letal). Os testes Sociais que envolverem contato visual ou a aparência em geral incorrerão numa penalidade de –1 devido aos olhos e aos cabelos do afligido. Contudo, os sonhos cessam neste estágio.

Terceiro estágio: O terceiro estágio da maldição da Fome é horripilante. Os olhos da vítima perdem todo e qualquer vestígio de humanidade, todo o cabelo cai, as unhas das mãos se transformam em garras e os dentes em temíveis presas de tubarão. A pele assume uma textura de lixa. A vítima começa a experimentar mudanças bruscas de humor, passando da letargia à fúria à menor provocação. Voltam os sonhos, mais intensos do que antes, mas o afligido desperta faminto e voraz todas as manhãs. **Sistemas:** Todos os Atributos Sociais despencam para 1, ao passo que os Físicos aumentam em um círculo cada (a Vitalidade, a Força de Vontade e outras características derivadas são ajustadas de acordo). O personagem agora inflige dano letal com suas garras e seus dentes. O personagem fica sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes Mentais, exceto

aqueles diretamente relacionados à procura de alimento. Por último, o Vício do personagem passa a ser a Gula.

Quarto estágio: Se o terceiro estágio tortura a mente e transmuta o corpo, o quarto se concentra diretamente no aspecto físico da vítima. Ela se transforma num poderoso caçador. Sua força e vigor físicos aumentam dramaticamente. Ela é capaz de escancarar a boca muito mais do que qualquer outro ser humano, o suficiente para engolir a cabeça de uma criança pequena. As garras e as presas se alongam, permitindo-lhe abrir a cavidade peitoral de uma pessoa ou arrancar o tampo do crânio de alguém com os dentes. Ela também perde a parte carnosa das orelhas e do nariz, restando-lhe apenas orifícios. **Sistemas:** Todos os Atributos Sociais são zerados, ao passo que Força e Vigor aumentam em mais dois círculos cada um, o que pode elevar os Atributos acima do índice 5 (mais uma vez, as características derivadas são ajustadas de acordo). O Tamanho do afligido também aumenta em uma unidade, pois ele ganha uma massa muscular inumana. O afligido recebe um bônus de +1 ao atacar com as garras ou os dentes.

O quarto estágio é o último recomendado para os personagens dos jogadores. A essa altura, se o personagem não for curado, o jogador terá de passar o controle do mesmo ao Narrador. Se os jogadores e o Narrador não se incomodarem com o fato de um jogador assumir o papel de um maníaco louco por carne durante uma ou duas sessões (o tempo que for necessário para os outros personagens encontrarem aquele que foi amaldiçoado com a Fome), fiquem à vontade.

Quinto estágio: O quinto é o último estágio da involução provocada pela Fome. A vítima se entrega completamente à maldição. O personagem é incapaz de pensar em outra coisa que não sua fome, que a essa altura nunca cede, não importa quantos corações ou cérebros ele venha a devorar. Somente por meio de uma demonstração extrema de determinação é que o personagem conseguirá recuperar a sanidade durante um breve intervalo de tempo. **Sistemas:** A Inteligência da vítima cai para 1, e seus Atributos Raciocínio e Perseverança são reduzidos em um círculo cada um (mais uma vez, recalcule as características derivadas de acordo com a necessidade). Com um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole, o afligido consegue recuperar o controle sobre si mesmo durante um breve intervalo. Cada sucesso confere o controle à vítima durante uma hora. Nesse período, a vítima ainda será afligida por uma fome intensa e uma fúria quase desmedida, mas terá autocontrole suficiente para sair de áreas povoadas... ou preparar uma emboscada.

Dicas de interpretação: A Fome é um adversário valioso por se tratar de uma maldição espiritual ou mágica com resultados físicos diretos. Aqueles que têm a Fome, principalmente nos últimos estágios, representam um bom desafio em combate para os personagens aguerridos, mas a *cura* da Fome é algo completamente diferente. Cabe ao Narrador decidir como se pode conseguir tal coisa. Talvez o afligido simplesmente precise de um lugar para se "desintoxicar" durante um mês ou dois, deixando a maldição ser expelida de seu organismo. Talvez um certo feitiço ou uma determinada droga possa curar a vítima; ou talvez a aflição seja permanente mas, com o tratamento, o personagem consiga coibir sua ânsia por carne humana.

A Fome também pode ultrapassar a necessidade de carne, principalmente se a vítima fugir para as imensidões selvagens. Talvez o afligido comece a arrancar nacos de qualquer coisa nas proximidades: árvores, pedras, colméias ou qualquer outra coisa nas quais consiga botar as mãos.

A Fome também pode ser usada como um "truquezinho" para complicar outros adversários. Imagine uma seita homicida (pág. 186) formada por vítimas da Fome.

Idéias para histórias

• Um mago poderoso é vitimado pela Fome e se afunda no quarto estágio mas, por meio de sua magia, conserva autocontrole suficiente para evitar a loucura total. Ele negocia com espíritos perversos para remover a maldição; essas entidades aceitam curá-lo se ele "infectar" seis outras pessoas com a Fome (o número é variável; quantos jogadores você tem em sua trupe?). Se esses "convidados para o jantar" perceberem que há algo errado com a comida, tudo bem: ele simplesmente poderá tentar de novo na semana seguinte com convivas diferentes, usando os personagens como prato principal.

• Covas recentes em toda a cidade foram esvaziadas e os corpos despedaçados. Uma pessoa no último estágio da Fome anda profanando túmulos e devorando os órgãos dos falecidos, mas os produtos químicos empregados na preservação dos corpos a estão envenenando. Quando os personagens a encontrarem, ela acabará implorando para que eles encontrem uma cura (se os personagens precisarem de um motivo mais palpável do que "é a coisa certa a fazer", essa vítima pode ter informações ou um objeto de que eles precisam por alguma outra razão).

• Um dos personagens contrai a Fome. O grupo tem a tarefa de não só descobrir o que está acontecendo e a maneira de deter o avanço da maldição como também determinar quando o personagem ingeriu um coração ou cérebro humano. No novo restaurante da cidade, talvez?

Gato-das-bruxas

— Eu só vou dar uma olhadinha no bebê — disse Mary ao marido.

Nas pontas dos pés, ela atravessou o corredor e abriu a porta em silêncio. Dentro do quarto, Mary nada ouviu, apenas o zumbido suave do ventilador de teto. Está dormindo, *ela pensou,* finalmente! *Ela deu meia-volta e começou a se esgueirar em direção à porta quando um repentino farfalhar vindo do berço, seguido por uma vigorosa inalação, chamou-lhe a atenção. Mary se deteve. De repente, um objeto pequeno se atirou a seus pés e disparou para fora do quarto do bebê. Mary gritou, surpresa, e em seguida viu um dorso cinzento e malhado desaparecer corredor afora.*

— Mas que droga, Fumaça! — Mary ralhou com o gato em fuga.

Ela foi até o berço para se certificar de que o barulho não havia perturbado o sono de Bobby. Quando se debruçou sobre o gradil para cobrir novamente a criança, Mary deixou escapar um grito de partir o coração.

— Robert! Robert! Corra aqui! Há algo errado com o bebê!

Histórico: Os gatos domésticos há muito tempo têm essa má fama e são motivo de muitas superstições. A idéia de que os gatos são capazes de sugar o ar dos bebês e deixá-los sem vida remonta aos julgamentos de bruxas nos séculos XVI e XVII. Os pais de primeira viagem eram estimulados

a se livrarem de seus companheiros felinos ou a não trazer novos gatinhos para a casa a fim de não correr o risco de expor seus filhos a um animal possivelmente perigoso. Os gatos supostamente asfixiavam as crianças, fosse intencionalmente e por ciúme, ou acidentalmente ao tentarem farejar o leite no hálito dos bebês.

Os estudos médicos modernos acabaram descobrindo a verdadeira causa da morte dessas crianças, uma doença ainda sem explicação chamada Síndrome da Morte Súbita Infantil, ou SMSI. A SMSI geralmente ocorre no primeiro ano de vida da criança e leva à morte sem causas ou sintomas aparentes, a não ser a suposta asfixia provocada por gatos enciumados ou famintos. Contudo, apesar do novo conhecimento médico, o conto da carochinha não foi totalmente abandonado, nem deveria ser.

A origem dessa superstição, e a causa de muitas mortes por SMSI, na verdade é uma criatura usada como familiar por alguns feiticeiros poderosos. Conhecidos como Gatos-das-bruxas, ou às vezes como familiares, esses pequenos animais fingem ser gatos domésticos com a intenção de roubar a força vital dos moradores da casa e levá-la a seu mestre. Os recém-nascidos são os alvos mais comuns do ataque da criatura, pois falta-lhes a capacidade física de rechaçar o animal, que não tem outras armas além de pequenas garras e dentes. Os Gatos-das-bruxas também podem residir em hospitais, clínicas de repouso, sanatórios ou quaisquer outros lugares com grandes números de pessoas incapacitadas ou contidas.

Como os homúnculos (**Vampiro: o Réquiem**), esses falsos gatos são as criações mágicas de magos poderosos. Apesar de instintivamente capazes de sair em busca de vítimas, falta aos Gatos-das-bruxas uma inteligência equiparável à humana. Por causa disso, eles são incapazes de se comunicar de maneira aprofundada com seus mestres, o que torna os Gatos-das-bruxas não muito adequados para quaisquer tarefas que não sejam roubar e armazenar pontos de Vitalidade.

Descrição: Apesar de tecnicamente os Gatos-das-bruxas conseguirem assumir as formas de quaisquer animais pequenos que seus mestres desejem criar, uma longa tradição de familiares felinos faz dos gatos a escolha mais prática e natural. Devido a seu tamanho e relativo asseio, os gatos domésticos são animais de estimação ideais mesmo para moradores de apartamentos, o que dá ao Gato-das-bruxas disfarçado acesso fácil a crianças até mesmo nas grandes metrópoles. Os Gatos-das-bruxas são praticamente indistinguíveis dos gatos domésticos normais, variando em tamanho e coloração para imitar qualquer raça. Somente no instante em que o Gato-das-bruxas absorve a força vital da vítima é que suas outras características são exibidas. Quando o Gato-das-bruxas suga o ar da vítima, suas mandíbulas se deslocam, permitindo que a boca da criatura cubra completamente a boca e o nariz da vítima. Os olhos do monstro giram e afundam nas órbitas de modo a permitir que a face se distenda de acordo com a necessidade. Tão logo o Gato-das-bruxas tenha exaurido a força vital da vítima, seu ventre parecerá extremamente inchado, uma característica que persistirá até o Gato-das-bruxas transferir a força vital a seu mestre. Os personagens que possuem a Vantagem Sexto Sentido ligada à magia conseguem detectar algo de incomum no animal, geralmente uma sensação de animosidade em relação à criatura, mesmo que o personagem normalmente goste de gatos. Os verdadeiros gatos domésticos têm a capacidade inata de reconhecer os Gatos-das-bruxas como impostores e reagir a eles de maneira negativa e, em geral, violenta.

Dicas de interpretação: Os Gatos-das-bruxas são excelentes antagonistas de apoio para qualquer crônica. Um mestre mais poderoso e inteligente pode ter vários Gatos-das-bruxas a seu serviço, roubando e armazenando vida para diversos fins. Por serem familiares e servos dos magos, os Gatos-das-bruxas podem proporcionar a força vital exigida por certos rituais, eliminando a necessidade de seqüestrar uma vítima e criar uma comoção pública (sem mencionar as complicações adicionais de controlar e descartar a vítima antes e depois do ritual). Outras criaturas talvez dependam dos Gatos-das-bruxas como fonte de alimento e mandem esses falsos felinos trazer ou armazenar a energia humana da qual as criaturas se alimentam. Além disso, pode ser que o mestre da criatura invista a própria força vital no Gato-das-bruxas como meio de armazená-la antes de um confronto possivelmente mortífero. Se o mestre tombar em combate, o Gato-das-bruxas devolverá a ele vários pontos de Vitalidade armazenados. Ao incluir essas criaturas em sua história, tente apresentá-las como indícios de uma força muito mais sombria e poderosa. Os personagens dos jogadores talvez não mordam imediatamente a isca representada por uma repentina elevação no número de casos de SMSI até flagrarem um Gato-das-bruxas privando uma criança de sua nova e frágil vida.

Idéias para histórias

- Um Gato-das-bruxas se afeiçoa a um personagem vampiro, seguindo-o para todo lado e alimentando-se de suas vítimas enquanto estas se encontram fracas demais para se defenderem devido à perda de sangue. Como o personagem reagirá à descoberta de que suas vítimas, que ele deixara vivas, de repente começam a aparecer mortas? Como o resto da comunidade vampírica reagirá?
- Uma velha senhora com um milhão de gatos vive em sua imensa e arruinada casa no fim do quarteirão; os vizinhos juram que ela é uma bruxa e que está viva há uma centena de anos. Nisso eles têm razão. Desde o final do século XIX, a velha senhora vive da força vital roubada das crianças, dos idosos e dos fracos, mas ela está cansada dessa vida. Ela quer de volta a juventude e a saúde perdidas. Ela acha que só precisa criar um Gato-das-bruxas muito maior, um capaz de tirar a vida de presas mais fortes.
- Um Gato-das-bruxas cujo mestre morreu passa a morar com um dos personagens (isso só funcionará se o personagem for um ser vivo; os vampiros são inelegíveis). Todas as manhãs, o animal volta da caça cheio de vida roubada, o que significa que o personagem nunca leva muito tempo para se recuperar de ferimentos. Evite estabelecer uma relação entre o gato e a recuperação sobrenatural o máximo que puder, mas certifique-se de mencionar a repentina onda de mortes por SMSI no bairro do personagem. Esta idéia pode seguir em várias direções diferentes. Talvez o personagem descubra a verdade e deseje encontrar uma maneira de expiar pelos atos de seu bichinho de estimação... ou criar mais Gatos-das-bruxas por conta própria. Pode ser que as pessoas que mataram o primeiro mestre do Gato-das-bruxas ainda estejam à procura do animalzinho.

Atributos Mentais: Inteligência 1, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 5 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades Físicas: Briga 2, Dissimulação 3, Esportes 4 e Sobrevivência 2.

Habilidades Sociais: Empatia 1 e Manha 2.

Vantagens: Esquiva [Briga], Senso do Perigo, Senso de Direção e Sexto Sentido.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: 8.

Defesa: 5.

Deslocamento: 13 (fator específico 7).

Tamanho: 1.

Vitalidade: 5.

Poderes sobrenaturais:

Devorar a Vida: O Gato-das-bruxas é capaz de "sorver" a energia vital de um alvo ao posicionar sua boca sobre a boca e o nariz da vítima e inalar o ar exalado pela mesma. O alvo do ataque precisa estar adormecido, inconsciente ou incapacitado. Os recém-nascidos são suscetíveis ao ataque do Gato-das-bruxas, não importa seu estado de consciência, pois são fracos demais e falta-lhes a coordenação motora necessária para se desvencilhar do ataque. A cada turno, a criatura devorará um dos pontos de Vitalidade do alvo, a menos que o ataque seja interrompido pela própria vítima, ao recuperar a consciência, ou por terceiros. O Gato-das-bruxas deixará de sorver o ar da vítima ao chegar a sua capacidade máxima de armazenamento — que é de cinco pontos de Vitalidade —, quando a vítima perder toda a Vitalidade ou o ataque for interrompido. O dano incorrido durante esse processo é considerado letal para fins de recuperação.

A Vitalidade roubada pode ser transferida ao mestre do gato. Ela substituirá quaisquer caixas de Vitalidade da direita para a esquerda que apresentarem marcas de ferimentos, não importando o tipo de ferimento registrado.

Armazenar Vitalidade: Os Gatos-das-bruxas conseguem armazenar até cinco pontos de Vitalidade, roubados de uma outra criatura. Os pontos de Vitalidade podem ser investidos voluntariamente na criatura, em geral por um mago ou algum outro indivíduo poderoso, para preservação e uso posterior, ou podem ser roubados do alvo com o emprego da habilidade Devorar a Vida.

Groetnich

Eldon tirou outro peixe horroroso da linha e atirou-o dentro do balde. Havia anos que ele pescava naquele lago e nunca vira nada parecido antes, peixes com caras achatadas e nadadeiras curtas, mas imaginou que ficariam ótimos do mesmo jeito fritos e servidos com milho.

Mais um peixe mordeu a isca de Eldon assim que ele lançou a linha. Ele recolheu a linha, tirou cautelosamente o bicho do anzol — aqueles peixes horrorosos tinham dentes grandes, mas nunca mordiam o anzol com força — e, com um chape-chape, atirou-o no balde com todos os demais. Achou que já tivesse pescado o bastante. Eldon guardou a vara sob o banco e levantou os remos.

Eldon começou a remar em direção à margem. Atrás dele, o balde batia e espadanava contra a lateral do barco. Ele riu consigo mesmo. Já sabem que é hora do desjejum, *ele pensou. Seguiram-se um baque mais grave e um jorro de água quando os peixes tombaram o balde. Isso já não era tão engraçado. Eldon suspirou, tirou os remos da água e se virou.*

Os peixes estavam olhando fixamente para ele, com seus olhos achatados naquelas caras achatadas. E também estavam de pé, apoiados naquelas nadadeiras curtas, arfando como cães. Havia algo errado. Eldon esticou o braço e agarrou o peixe mais próximo. O bicho o mordeu, arrancando-lhe um naco da parte mais carnuda do polegar. Ele largou o peixe e xingou, apanhando um trapo para estancar o sangramento. Um outro peixe, até então escondido sob o trapo, enterrou os dentes afiados como agulhas na outra mão dele. Eldon caiu para trás, chocando-se contra o flanco do barco e fazendo-o tombar. Durante alguns poucos e aterrorizantes segundos, ele tentou se firmar. Em seguida, o barco emborcou de todo, jogando Eldon e os peixes no lago.

Eldon torceu para que os peixes simplesmente nadassem para longe. Foi aí que os sentiu, entrando-lhe pela camisa larga, em suas botas e pelas pernas das calças.

Não havia nenhum outro pescador no lago naquele dia e, por isso, ninguém ouviu Eldon gritar.

Histórico: Até mesmo no mundo contemporâneo, coisas antigas sobrevivem. Quando os oceanos do Devoniano secaram, milhares de criaturas pereceram. Outras, como este peixe, se enterraram na lama para sobreviver — e o fizeram, sem sofrer a menor alteração, durante milênios.

A ciência desconhece completamente esta criatura, a não ser pelo registro fóssil; mas as pessoas do Meio-oeste norte-americano e também as do Lake District, no estado de Nova York, a conhecem muito bem. Os moradores mais velhos têm fotografias de monstros com dois metros de comprimento retirados dos lagos, mortos a cacetadas e balas. Recortes dos jornais locais que remontam ao início do século XIX relatam ataques e desaparecimentos, muitas vezes atribuídos às criaturas-peixes conhecidas pelos habitantes locais como *Groetnich* (que é pronunciado "GROUT-nik"). Antes disso, a tradição oral transmitia lendas sobre ataques dos monstros do lago aos colonizadores, e antes *disso*, as tribos norte-americanas da região evitavam certos lagos.

Até alguns anos atrás, os *Groetnich* pareciam contentes com sua rara presença nos pequenos lagos, onde abatiam vez ou outra algum pescador idiota, mas recentemente alguma coisa mudou. A seca impede que os peixes se afastem demais de seus territórios, mas a população está crescendo exponencialmente e os peixes jovens precisam procurar novos cursos d'água para evitar a competição com seus pais e irmãos. Esses horrorosos peixes lacustres são capazes de percorrer pequenas distâncias por terra, arrastando seus corpos imensos sobre as curtas nadadeiras-patas. Mas eles raramente se afastam de suas próprias cadeias de lagos. Os jovens são pequenos e levam várias décadas para chegar ao tamanho adulto, mas já são capazes de provocar graves estragos em bichos de estimação e criações ou até mesmo crianças que nadam nos lagos infestados pelos *Groetnich*. Pior ainda, em algumas áreas, relata-se que os *Groetnich* jovens formam cardumes e atacam presas maiores

à moda das horrendas piranhas. Os *Groetnich* maiores se escondem em pequenas grutas subaquáticas ou cavam tocas nos profundos leitos barrentos dos lagos, enfiando-se em espaços apertadíssimos para esperar pela presa.

Até o dia de hoje, a devastação provocada pela reprodução dos *Groetnich* foi atribuída a um invasor exótico, o peixe cabeça-de-cobra, com o qual têm uma semelhança superficial. Pode ser apenas uma questão de tempo até algum biólogo sequioso de vingança por causa de um dedo perdido — ou membro, ou parente — examine-os mais de perto.

Descrição: Os *Groetnich* são peixes pré-históricos e gigantescos, que lembram grosseiramente cabeças-de-cobra de grande tamanho. Suas nadadeiras inferiores servem como patas curtas e eles possuem pulmões além das guelras, o que lhes permite ir de um corpo d'água à outro. Essas criaturas ficam bem grandes e algumas chegam a medir mais de quatro metros de comprimento e a pesar quase uma tonelada. Suas cabeças rombudas exibem bocas largas, cheias de dentes afiados e aciculiformes, mais apropriados para fatiar do que morder. Em terra, arrastam-se lentamente, mas na água atacam com força e rapidez, movendo-se com graça e velocidade. A cor fosca e castanho-acinzentada permite que se misturem à água turva de tanques e lagos. Precisam de pouco espaço para peixes de seu tamanho e são capazes de sobreviver em lagos rasos ou até mesmo em barrancos úmidos durante as estações secas.

Dicas de interpretação: Os *Groetnich* são verdadeiras aberrações da natureza, refugos esquecidos de uma era perdida. Eles vivem séculos, reproduzem-se raramente, ficam dormentes quando as condições são árduas e alimentam-se vorazmente quando ativos. As razões para as mudanças recentes no comportamento dos *Groetnich*, como a cooperação entre os jovens, ainda precisam ser explicadas; talvez os níveis cada vez maiores de poluição tenham desencadeado uma crise de extinção, ou talvez os *Groetnich*, depois de milhares de anos de existência imutável, estejam evoluindo diante dos olhos absortos da humanidade. Seja qual for a razão, o fim não será nada bonito: os *Groetnich* estão desenvolvendo uma certa predileção pela carne humana em relação a outras presas.

Idéias para histórias

• Uma escavação arqueológica no interior de Michigan, Estados Unidos, descobriu vestígios de uma antiga seita que realizava sacrifícios humanos numa lagoa plácida e profunda. Pós-graduandos ávidos deduziram a localização dos rituais e os reconstituíram da melhor maneira possível usando pequenos animais e, em certa ocasião, gado (com resultados dramáticos). Será que vão chegar a "oferendas" humanas? Os visitantes ou forasteiros (leia-se, os personagens) seriam boas opções. Será que os estudantes estão só de farra, apesar da crueldade, ou estariam formando uma nova seita dedicada aos *Groetnich*?

• Um antagonista rico e poderoso (talvez humano, ou quem sabe um vampiro ou mago) com uma certa predileção por colecionar peixes raros povoa um tanque com *Groetnich* jovens. À medida que vão crescendo e amadurecendo, os peixes podem dar bons vigias ou simplesmente representar possíveis surpresas para intrusos... ou talvez um deles devore o dono da propriedade e estabeleça residência num viveiro mais reservado. Qualquer personagem que viesse a investigar a casa por outras razões esperaria encontrar cães de guarda, e não peixes assassinos.

• Se estiverem envolvidos no mercado negro, os personagens descobrirão um fato estranho: ovas de peixes vendidas a preços extremamente altos. O que a princípio parece ser um caviar caríssimo acaba se revelando uma arma biológica capaz de devastar um ecossistema e colocar em risco qualquer pessoa na área.

Atributos Mentais: Inteligência 1, Raciocínio 1 e Perseverança 1.

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 5 e Vigor 5.

Atributos Sociais: Presença 1, Manipulação 1 e Autocontrole 1.

Habilidades Físicas: Esportes 5 e Sobrevivência 5.

Vantagens: Estômago de Avestruz, Imunidade Natural, Recuperação Rápida, Reflexos Rápidos 1 e Resistência a Toxinas.

Força de Vontade: 2.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: 6.

Defesa: 5.

Deslocamento: 20 na água (fator específico 10); 5 em terra.

Tamanho: 8.

Vitalidade: 13.

O Larápio

A festa ia esvaziando e Jason inspecionava os convidados remanescentes. A maioria das mulheres atraentes já havia sido seduzida e arrastada para algum lugar, onde passaria a noite gritando para o teto, em companhia de um homem qualquer. Jason sorriu afetadamente. O que o amanhecer reservaria para aquelas moças? Café na cama ou uma saída à francesa?

As mulheres que haviam sobrado eram tímidas, sem graça, abstêmias... não importava, elas ainda sangravam. Jason abordou uma delas, uma moça reservada, com os cabelos escorridos presos em marias-chiquinhas numa tentativa lamentável de parecer atrevida. Coisa de alguns minutos depois, ele a convenceu a dar um passeio lá fora.

Chegaram ao furgão dele, mas a mão de Jason parou antes de tocar a maçaneta da porta. Ele se virou para a garota.

— Cai fora — ele grunhiu.

Ela fez cara de choro e correu de volta à danceteria. Jason odiava ser ríspido, mas era melhor que ela se sentisse rejeitada durante algum tempo do que ser sangrada até a morte por ter visto coisas demais. Ele abriu a porta, esperando ver Anton, seu companheiro de coterie, *metido no furgão com o próprio jantar.*

Um par de braços finos e compridos agarraram-no e o puxaram para dentro. Se vissem o furgão balançando, as pessoas fariam a suposição lógica e o deixariam em paz.

Momentos depois, o Larápio, agora ligeiramente mais forte, saiu do furgão do vampiro, estapeando o casaco para remover as cinzas. Quantos outros será que ainda estão na danceteria?, *ele pensou, passando a língua nos lábios.* Quantos outros corações?

Histórico: A origem e a quantidade de Larápios continuam a ser um mistério. Pode ser que só exista um Larápio. Até hoje, ninguém matou nem capturou um deles.

Os primeiros relatos sobre essa criatura vêm de Nova York durante a Depressão, quando um mago vulgar atribuiu uma onda de mortes na comunidade mística a um "homem vestido de preto e com um capuz preto, que se esgueirava para fora da casa como um ladrão." Desde então, o Larápio é uma lenda urbana para vários seres sobrenaturais; vampiros, lobisomens e magos têm suas histórias, apesar de obviamente classificarem a criatura de acordo com suas próprias visões de mundo.

Seja o que for, o Larápio caça entidades sobrenaturais com um fervor que nenhum caçador humano poderia igualar. Mas enquanto os caçadores de monstros seguem suas presas por puro ódio e medo, o Larápio caça em busca de alimento. Consumindo os órgãos de seres sobrenaturais, o Larápio fica mais forte e com uma aparência mais humana. Com informações tão incompletas sobre essa criatura, ninguém sabe ao certo quais são os derradeiros objetivos do Larápio. Pode ser simplesmente continuar a caçar indefinidamente, pode ser entrar num ciclo de hibernação, ou talvez ele seja o fantoche de um ser mais poderoso. O próprio Larápio não responde às perguntas sobre suas origens.

Descrição: O Larápio lembra um ser humano enfermiço cuja pele foi esticada sobre o esqueleto. A cor da pele é idêntica à de concreto úmido e tem pequenos caroços de coloração escura espalhados pelo corpo. Anormalmente alto (cerca de dois metros de altura) e macilento, suas pernas, braços e dedos das mãos são finos e negros como as patas de uma aranha. Os olhos não têm pupilas, e as escleróticas passam do preto, quando expostas à luz, a um branco leitoso quando nas sombras. A coisa move-se vagarosamente, suas ações são calculadas, deliberadas e graciosas.

No entanto, depois de o Larápio ter devorado vários órgãos de criaturas sobrenaturais, sua aparência muda. A cada órgão consumido, a cútis melhora, com o desaparecimento dos caroços destoantes. Os músculos ganham volume e dão ao monstro a compleição enxuta de um nadador ou ginasta. Pontinhos coloridos começam a aparecer em seus olhos até a formação de uma pupila normal e completa. Seus movimentos se aceleram, mas conservam sua fluidez calculada. Tão logo tenha consumido órgãos suficientes, o Larápio terá uma aparência completamente humana.

Dicas de interpretação: Ao empregar o Larápio como antagonista, você talvez queira determinar suas origens e motivações. Deixamos essas especificidades para você, de modo que esta criatura possa preencher um nicho em sua crônica. Apresentamos algumas possibilidades a seguir.

Suponha que o Larápio seja um tipo de "elo perdido" entre a humanidade e o sobrenatural. Por sua própria natureza, ele representa os mistérios do Mundo das Trevas. Ao consumir o sobrenatural, ele se torna humano, integrando as criaturas que se escondem nas sombras ao mundo da humanidade.

Ou, se isso for muito intelectual para você, talvez o Larápio seja simplesmente uma criatura alheia à experiência humana. Como os vampiros e lobisomens, ele é um monstro; a diferença é que ele não tem a própria sociedade. Talvez o Larápio tivesse sido um vampiro um dia, e sua fome foi além da necessidade de se alimentar exclusivamente de outros vampiros (algo que acontece com toda a Família à medida que seus membros envelhecem e ganham poder) e transformou-se em suas atuais inclinações.

Explicações mais simples também são possíveis. O Larápio poderia ser uma experiência mágica que deu errado, um demônio conjurado desde as trevas exteriores e aprisionado em nosso mundo, ou um mago condenado por uma oferta de imortalidade que saiu pela culatra. Seja qual for o caso, depois de decidir as origens do Larápio, este pode ser tornar um antagonista muito gratificante.

O Larápio é tão engenhoso e inteligente quanto um ser humano normal mesmo antes de conseguir se passar por um deles. Caça e mata as presas sobrenaturais "fáceis" antes mesmo de cogitar partir em busca de seres mais fortes e inteligentes. Usa a seu favor a capacidade de mimetizar a forma humana. Passa algum tempo estudando a sociedade humana que o cerca, aprende o idioma e os costumes locais. Como os seres humanos não lhe servem de alimento, o Larápio os vê como um tigre veria as árvores de uma floresta: podem ser úteis como cobertura, mas não seria nenhuma tragédia se morressem.

Apesar de encarar como presas as criaturas sobrenaturais, o Larápio aprendeu que nem todas são iguais. Os magos e os ghuls costumam ser seus primeiros alvos porque morrem com a mesma facilidade que os seres humanos. Os vampiros jovens não são alvos difíceis (são mais difíceis de matar que os mortais, mas têm várias fraquezas bem conhecidas e são praticamente impotentes durante o dia), mas eles só têm um órgão aproveitável, o coração (apesar de morto, o coração de um vampiro ainda tem um vínculo espiritual com o corpo, atestado pelo efeito obtido ao atravessá-lo com uma estaca). Somente um Larápio extremamente poderoso e bem-equipado caça lobisomens.

Outros seres sobrenaturais também podem servir de caça ao Larápio. As únicas condições são que as supostas presas tenham órgãos internos funcionais (coração, estômago, fígado e rins) e tenham relação direta com o sobrenatural. Por exemplo, as Aswang e os afligidos pela Fome são presas aceitáveis para o Larápio.

O Larápio sabe muito bem que representa um risco para as criaturas sobrenaturais e que, tão logo alguém repare em sua pessoa, ele será investigado e por fim encontrado. Portanto, a menos que não lhe restem outras opções, o Larápio tentará não deixar para trás uma cena feia de assassinato. O Larápio é imune a fenômenos sobrenaturais, mas não tem nenhuma defesa contra ameaças terrenas (como balas) e, por isso, toma muito cuidado para não ser encurralado nem enfrentar inimigos em maior número.

Idéias para histórias

• Esta idéia funciona bem com um grupo formado por personagens aguerridos. O Larápio segue os personagens e se alimenta dos órgãos dos adversários derrotados por eles. Se prestarem bastante atenção, os personagens talvez avistem os braços compridos e esguios arrastando para longe o cadáver de um de seus inimigos. O Larápio vê os personagens como uma boa fonte de comida fácil, mas tem a intenção de abatê-los um a um e devorar-lhe os órgãos tão logo se sinta forte o bastante. Sua conclusão é que, com todos os assassinatos que eles vêm cometendo, os órgãos deles devem ser particularmente deliciosos...

• Um Larápio extremamente poderoso entra na cidade e destrói imediatamente muitos dos seres sobrenaturais que lá vivem. Os personagens, por seja lá qual for o motivo, não

são os primeiros alvos, mas cedo ou tarde o Larápio chegará até eles. O Narrador pode usar esta idéia como desculpa para os personagens serem alguns dos únicos (ou os únicos) seres sobrenaturais de uma determinada área. Os personagens terão de encontrar uma maneira de não chamar a atenção da criatura até ela partir... ou talvez consigam encontrar um jeito de atraí-la para uma outra cidade, de preferência num outro continente.

• Os personagens descobrem que o Larápio é vulnerável a presas adoentadas ou prejudicadas: uma paciente em estado terminal ou um viciado em drogas podem envenenar o Larápio. Os personagens conhecem essa pessoa? Em caso negativo, eles seriam capazes de envenenar um inimigo ou pô-lo doente, matando dois coelhos com uma só cajadada? Se já tiverem alguém em mente, como essa pessoa reagiria à idéia de dar sua vida pela destruição da criatura?

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3 e Vigor 4.

Atributos Sociais: Presença 1, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ocultismo 5.

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo 1, Briga 4, Dissimulação 3, Esportes 2 e Sobrevivência 3.

Habilidades Sociais: Astúcia 3 e Intimidação 3. Obs.: o Larápio também pode ter outras Habilidades, coisas que aprendeu para se misturar melhor à humanidade.

Vantagens: Reflexos Rápidos 2, Ligeiro 1, Idiomas (varia), Sexto Sentido (apesar de não ser mortal, o Larápio é capaz de usar esta Vantagem sem se sujeitar a penalidades).

Força de Vontade: 7.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: 9.

Defesa: 3.

Deslocamento: 13.

Tamanho: 5.

Vitalidade: 9.

Poderes sobrenaturais:

Absorção: O Larápio tem a capacidade de devorar os órgãos de uma criatura sobrenatural e assumir um certo número de suas características. Não consegue se alimentar dos órgãos de uma criatura que esteja morta há mais de um minuto e, portanto, o Larápio normalmente mata a presa pessoalmente. A cada círculo de Vigor que a vítima possua acima do índice 1, esta terá um órgão forte para o Larápio consumir (uma criatura com Vigor 2 terá um órgão, a de Vigor 3 terá dois, e assim por diante). Observe que o número de órgãos na verdade não muda de acordo com a saúde da vítima, somente o benefício que o Larápio é capaz de extrair deles. A cada órgão consumido, o Larápio ganha um círculo no Atributo de índice mais elevado da vítima. No caso de vários órgãos de uma mesma criatura, cada um deles dará ao Larápio um círculo de Atributo correspondente ao segundo índice mais alto, depois ao terceiro e assim por diante, até todos os órgãos terem sido Absorvidos. Os círculos de Atributo roubados são permanentes. As características acima representam um Larápio fraco ou inexperiente.

Camaleão: Tão logo tenha Absorvido com êxito um número de órgãos igual a duas vezes seu índice original de Força de Vontade (isto é, antes de contabilizar os bônus de Perseverança ou Autocontrole que possam derivar do consumo de órgãos), o Larápio parecerá completamente humano. À medida que a criatura se aproxima desse total, suas características inumanas começam a desaparecer. Isto é, a transformação não acontecerá no mesmo instante em que o Larápio devorar seu 14º órgão. Antes de parecer completamente humano, o Larápio ficará sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes de Presença e Manipulação devido a sua aparência absurda. Os testes de Intimidação não ficam sujeitos a essa penalidade.

Imunidade: O Larápio é imune à magia e a outros fenômenos sobrenaturais. Os vampiros conseguem feri-lo com suas presas, mas o sangue da criatura não lhes serve de alimento. A magia projetada para detectá-lo simplesmente identifica o Larápio como um ser humano normal (não importa a monstruosidade da aparência atual do Larápio), os poderes utilizados com a intenção de feri-lo não produzem efeito. Os poderes que modificam um personagem (como a Disciplina Ímpeto ou os bônus de Atributo que os lobisomens recebem ao mudar de forma) não são afetados. O personagem que desferir um soco no Larápio usando um poder sobrenatural para aumentar sua Força infligirá dano normal. Mas os poderes que tiverem o Larápio como alvo específico sempre falharão.

A Teia Viva

— Jim — chamou a mãe. — Você não 'tá vendo pornografia de novo, né?

O adolescente fechou rapidamente a janela do navegador.

— Não, mãe — ele gritou de volta, clicando nos pequeninos "xx" no canto direito dos anúncios **pop-up** *que enchiam a tela. Uma janela especialmente brilhante chamou-lhe a atenção, pois a viçosa loira retratada ali sorria gloriosamente para ele acima de um pequeno* **banner** *que anunciava: "Associação Gratuita!! Assine AGORA!!" Aquela garota tinha um não-sei-quê, e Jim simplesmente não conseguiu ignorar o* **website**. *Ele clicou no* **link**. *As imagens fugazes que brotaram diante de seus olhos — belas mulheres nuas cercadas por remoinhos e padrões — o seduziram. Quando Jim finalmente voltou a tirar os olhos da tela, cinco horas depois, ele não conseguia lembrar por que gostara tanto daquela página. Sabia apenas que precisava visitá-la novamente no dia seguinte.*

Histórico: Não exatamente uma entidade e não exatamente um ritual, a Teia Viva é uma série de páginas de internet que implantam comandos hipnóticos na mente daquele que as vê. Ao visitarem as páginas por causa do conteúdo, geralmente pornográfico, os usuários são fascinados pela série subliminar e discreta de símbolos inconstantes do *site*. Como uma mandala digital, a Teia Viva arrasta o espectador para um estado meditativo. O espectador é enredado num nível elevado de consciência ao fitar os padrões flutuantes, e sua mente inconsciente tenta dar significado à progressão de símbolos. Conforme sua mente vai distinguindo o sugestivo do sublime, a verdadeira função da Teia Viva entra em cena. A Teia Viva implanta uma série de comandos subliminares na mente da vítima. Esses comandos podem ser simples, como "compre este produto", mas também podem ser ordens complexas, que exigem orações ou rituais. Aprisionada pelos padrões cíclicos e hipnóticos da Teia, a vítima pode começar a repetir os cânticos de invocação necessários para conjurar um ser horrendo

ou executar algum outro feitiço. Se a invocação matar a vítima, o criador original do *website* ainda poderá usufruir dos benefícios da participação do morto, tudo sem a encrenca de lidar com ele face a face.

Os *websites* primeiro precisam ser montados por uma entidade distinta, mas, depois dessa gênese, a Teia Viva se tornará um ser racional. Ela registra o acesso a seus *sites* e, à medida que o tráfego aumenta, começa a complicar os padrões inseridos nas páginas. Quanto maior o tráfego, mais complexo o *site* se tornará, transformando sua seqüência de códigos digitais num labirinto fascinante do qual os espectadores não conseguem ou simplesmente não desejam escapar. À medida que a Teia Viva vai caminhando para seu derradeiro objetivo, que pode ser a implantação de uma propaganda, um ritual ou algum outro comando sugestivo, ela realmente se torna predatória. A "jovem" Teia Viva aguarda passivamente que os espectadores procurem suas páginas, mas a Teia Viva avançada recruta deliberadamente novos espectadores com anúncios *pop-up* coloridos e *spams* sedutores. Os *pop-ups* e a correspondência eletrônica indesejada contêm mini-códigos da mensagem da Teia Viva, pequenos fragmentos de uma prece digital muito maior que giram na mente do espectador e o impelem a abrir os *links* para novos *sites*. A Teia Viva pode oferecer alguma explicação para a navegação compulsiva pela internet ou visitas repetidas aos mesmos *sites*, marcados como favoritos e aparentemente normais.

Descrição: Os *sites* dentro da Teia Viva geralmente não parecem se distinguir de qualquer outro *website* para o observador casual. Somente quando o espectador começa a procurar o *site* e deixa-se seduzir por seus padrões subliminares flutuantes é que a verdadeira ameaça aparece. A Teia Viva muitas vezes contém pornografia ou tirinhas de internet, pois esses *sites* costumam atrair freqüentadores assíduos.

Dicas de interpretação: A Teia Viva é uma criação que combina tecnologia e magia e, portanto, seu criador tem de conhecer magia ou o ocultismo e também a tecnologia, especificamente a programação de computadores. No entanto, na Era da Informática isso implica que a Teia Viva é um instrumento disponível a uma grande variedade de pessoas. Apesar de não ser um monstro no sentido tradicional do termo, a Teia Viva predatória é capaz de atacar um grande número de vítimas ao mesmo tempo. O efeito imediato da Teia Viva sobre as vítimas é sem dúvida motivo de apreensão, mas a maior ameaça é a motivação da pessoa ou do grupo por trás da introdução da mesma no ciberespaço. Ao contrário dos vírus projetados por ciberpiratas por mera diversão ou para testar o sistema, a Teia Viva é inteligente e tem um objetivo, por isso é usada apenas por aqueles que têm um propósito claro. As seitas familiarizadas com a internet poderiam utilizar essa "criatura" virtual, bem como magos que empregam a tecnologia. A maneira mais fácil de eliminar a Teia Viva é destruindo o servidor onde ela está hospedada, mas outros vírus de computador também podem danificá-la.

Idéias para histórias

• A Teia Viva se funde a um *website* operado por uma pequena célula de caçadores e começa a enviar mensagens aos associados informando o paradeiro de vários monstros. Se os personagens forem filmados ou se qualquer uma de suas atividades for registrada por qualquer tipo de mídia capaz de se disseminar pela internet, os caçadores talvez fiquem sabendo. Naturalmente, isso não significa que estarão preparados para combater os personagens, mas eles talvez sejam simplesmente a primeira leva, pois a Teia Viva continuará a "espalhar a notícia".

• O Contato de um dos personagens é infectado pela Teia Viva e passa dias a fio visitando os *sites*. Esta "cepa" em particular da Teia é a maquinação de um mago e foi projetada para "capturar" qualquer informação interessante nas mentes dos usuários. O mago não é maligno, apenas ambicioso: ele usará a informação para zerar contas bancárias e roubar identidades. Contudo, pode ser que ele recorra à chantagem ou à venda de informações sobre os personagens para os inimigos destes. Como o vazamento de informações acontece indiretamente e por meio de um contato de confiança (e talvez secundário), os personagens podem enfrentar semanas ou meses de dificuldades antes de descobrir onde está o problema.

• Um grupo anarquista infecta os computadores da prefeitura com a Teia Viva, reduzindo as comunicações e os serviços fundamentais a um passo de tartaruga. Em comparação a outras ameaças terroristas, trata-se de algo menos destrutivo que uma bomba, mas à medida que a Teia cativa cada vez mais funcionários públicos (que, portanto, tornam-se inúteis), os serviços essenciais e de emergência começam a falhar. Alguns elementos sem dúvida se aproveitarão desse caos. Pode ser que os personagens até mesmo estejam entre deles.

Atributos Mentais: Inteligência 5, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 0, Destreza 0 e Vigor 0.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Erudição 4, Informática (Autoprogramação) 5 e Ocultismo 3.

Habilidades Sociais: Expressão (Computação Gráfica) 3.

Vantagens: Memória Eidética, Conhecimento Enciclopédico, Idiomas (diversos, dependendo do idioma do *website* original).

Força de Vontade: 6.

Moralidade: N/A.

Iniciativa: N/A.

Defesa: 3.

Deslocamento: N/A.

Tamanho: N/A.

Vitalidade: N/A.

Poderes sobrenaturais:

Compulsão: Ao receber um *spam* ou ver um anúncio *pop-up* de um *site* da Teia Viva, os espectadores se sentem compelidos a seguir o *link*. A compulsão é leve e exige apenas um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole para que a vítima resista.

Implante Sugestivo: Como a lavagem cerebral (pág. 77), o Implante Sugestivo envolve a exposição reiterada da vítima a uma série de pensamentos alheios até esta aceitá-los como seus. O Implante Sugestivo da Teia Viva age por meio de uma série progressiva de mensagens subliminares contidas em seus *websites*. Para que sucumba completamente, a vítima precisa visitar o *site* um certo número de vezes, dependendo das exigências do programa em questão.



Para resistir ao Implante, o alvo tem de passar num teste prolongado e disputado de Perseverança + Autocontrole contra a parada de Inteligência + Manipulação da Teia Viva, o que reflete a capacidade do programa de atualizar constantemente sua mensagem subliminar e superar as defesas de seus alvos. A Teia Viva precisa de um número de sucessos igual à Força de Vontade da vítima para facilitar o Implante, ao passo que a vítima precisa de um número de sucessos igual à parada de Presença + Perseverança (7) da Teia para resistir.

O Vírus

— 'Cê 'tá me zoando.

Os olhos de Tony se arregalaram e seus lábios se separaram num sorriso nervoso. Dana chacoalhou a cabeça.

— Não 'tou, não. Não sei por que abri a porta. Foi um impulso esquisito. De qualquer maneira, vi o Prof. Williams olhando pela janela da sala de aula e depois ele começou a andar pra lá e pra cá como um tigre enjaulado.

— Que nada — zombou Mark. — Quer dizer, ele 'tava mesmo andando, mas isso não faz dele...

— Escuta! Eu não terminei. — Dana tamborilou os dedos, impaciente. — Ele deu meia-volta e me viu, e me farejou. E, juro por Deus, ele tinha pêlos na cara. A gente viu ele na sala de manhã. Nem barba ele tinha, certo? Mas ele 'tava todo coberto de pêlos, tipo assim, todo peludo mesmo. Até as **mãos** *dele 'tavam cabeludas.*

Mark olhou de relance para Tony. Os dois pensaram em fazer alguma piada sobre um professor com as mãos cabeludas, mas nenhum dos dois teve coragem. Imaginaram o professor de Ciências olhando para a amiga deles daquela maneira, faminto, e os dois sentiram um calafrio.

— E depois? — Mark perguntou baixinho.

Histórico: O Vírus evoluiu junto com a humanidade, extraindo seu poder dos contos e fábulas exprobratórios. Quando as pessoas falam de seus temores, tentando entender aquilo que não é natural ou lidar com as perdas, o terror ou a tragédia, o Vírus fica mais forte. Como um verdadeiro vírus, ele infecta o mais rápido possível, replicando-se exponencialmente. Diferente de um vírus, que mata as células invadidas, o Vírus ganha consciência ao extrair seu poder da humanidade, o que lhe dá a capacidade de pensar e planejar. No decorrer de boa parte da História humana, o Vírus ficou restrito a pequenos enclaves; mas agora, com o advento da comunicação de massa, o Vírus tornou-se uma gigantesca entidade inteligente. Ele sabe da existência de criaturas sobrenaturais por meio das histórias que ouve daqueles que infecta. Sabe que essas criaturas caçam e matam seres humanos. O Vírus nada sente pela humanidade que possa legitimamente ser descrito como "compaixão" ou "amor", mas percebe que as histórias trocadas pelos seres humanos temerosos são o que lhe permite sobreviver. Por isso, ele faz o possível para expor o sobrenatural numa tentativa bastante indelicada de estimular as pessoas a compartilharem histórias.

O Vírus também consegue se alimentar de histórias comuns, mas os seres humanos são capazes de compreender e até mesmo impedir ameaças como o terrorismo ou as doenças. O sobrenatural, por definição, está além do conhecimento humano e, portanto, o Vírus faz de tudo para revelar os mistérios do Mundo das Trevas, pois sabe que, mesmo se os homens perceberem que (por exemplo) os vampiros existem, eles nunca conseguirão entender a verdade sobre essas criaturas. Afinal de contas, os próprios vampiros, desconhecem a verdade.

Descrição: O Vírus é capaz de passar rapidamente de uma pessoa a outra por meio das narrativas; desde que a pessoa que conta a história seja capaz de inspirar até mesmo que um instante de inquietação no(s) ouvinte(s), o Vírus pode tentar a infecção. Conquanto seja capaz de superar a Força de Vontade da vítima, o Vírus pode continuar a passar de uma pessoa a outra. Tão logo encontre resistência e seja incapaz de superar uma única pessoa, ele deixará de se disseminar. Isso significa que enquanto o Vírus conseguir teoricamente saltar da mente de alguém que digita uma história perturbadora num fórum *online* para alguém que a lê, quanto maior for a distribuição da história, mais provável será que o Vírus encontre alguém que não se incomodará com a história ou se mostrará obstinada o bastante para resistir à infecção. Por esse motivo, o Vírus prefere grupos menores.

As vítimas do Vírus se encaixam em duas categorias: portadores e autômatos. A maioria das pessoas infectadas é formada por portadores; o Vírus tem acesso às suas lembranças e pode exercer um certo grau de controle sobre as mesmas, mas estas permanecem no comando. Os autômatos, no entanto, estão completa e irrevogavelmente sob o controle do Vírus. Os autômatos não sentem dor, nem fome, nem cansaço, e mal conseguem falar ou interagir com outras pessoas. O Vírus usa esses infelizes para levar os portadores até as criaturas sobrenaturais, ou estimulá-los a falar a respeito.

Como os seres humanos que o disseminaram, o Vírus teme a escuridão e a morte. As pessoas infectadas pelo Vírus evitam as trevas sempre que possível, e o Vírus muitas vezes abdica do controle sobre alguém que está prestes a morrer se não tiver outra maneira de salvar esse indivíduo.

Dicas de interpretação: O Vírus não tem compaixão nem misericórdia quando se trata de criaturas sobrenaturais. Não distingue entre as criaturas que já foram humanas das aberrações inumanas. Sabe, de algum jeito, que as criaturas expostas por ele a fim de se alimentar podem muito bem ter suas vidas colocadas em perigo por suas maquinações, mas também sabe que o sobrenatural está tão entranhado na sociedade dos mortais que a humanidade não tem a menor chance de um dia erradicá-lo. É inteligente o bastante para aguardar, usar recursos que não se relacionam diretamente à chacina dos monstros e recorrer à manipulação nas situações em que o combate só levaria à mortandade desnecessária.

Não há limite para o número de portadores que o Vírus pode ter sob seu controle, mas cedo ou tarde alguém vai resistir à infecção (motivo pelo qual o mundo inteiro não foi infectado ainda). Quando isso acontecer, o Vírus terá de criar um autômato ou ficar dormente até ser revitalizado pela narrativa (mais informações são listadas com as características do Vírus). O Vírus não tem como meta prejudicar a humanidade e, na verdade, tenta proteger seus portadores na medida do possível, mas não tem escrúpulos quanto a sacrificar alguns seres humanos se isso puder suscitar o medo generalizado.

Combater o Vírus não é algo tão fácil quanto matar os autômatos ou até mesmo os portadores (uma tarefa nada

animadora, dada a rapidez com que o Vírus é capaz de se espalhar). Não, para derrotar o vírus é preciso anular o mistério do qual ele se alimenta. As lendas urbanas podem disseminar o Vírus, mas uma explicação racional para a lenda (seja ou não verdadeira), algo que remova o mistério e o medo, dará ao portador a oportunidade de expulsar o Vírus de sua mente. Os personagens, portanto, podem se ver em busca de explicações para os fenômenos sobrenaturais... o que inclui eles mesmos.

O Vírus é uma criatura difícil de empregar; as doenças em geral são "antagonistas" complicados, pois são difíceis de combater. Lembre-se de que o Vírus fica mais inteligente quanto maior for o número de pessoas infectadas, e isso pode se refletir nas ações de seus autômatos. Com apenas um punhado de portadores, os autômatos não passam de robôs assassinos. Contudo, se o Vírus tiver infectado cem pessoas, seus autômatos serão provavelmente mais inteligentes que os personagens e capazes de elaborar estratégias complexas.

Idéias para histórias

• O Vírus infecta e toma como portador o pastor de uma igreja local, esperando o momento certo durante um sermão inflamado para infectar todos na congregação. Se as palavras do pastor não conseguirem inspirar a quantidade adequada de medo, pode ser que o Vírus tenha simplesmente de levar o pastor até alguns "demônios".

• O Vírus transforma o monitor de um grande acampamento de jovens num autômato e o obriga a matar vários alvos a esmo. Os outros campistas começam a contar histórias para explicar por que as vítimas foram mortas e a natureza sinistra do assassino. Quando os campistas voltarem para casa, o Vírus começará a se disseminar em todas as direções.

• O Vírus se funde com a Teia Viva (consulte a pág. 121), criando uma cepa exclusiva. Quem for vitimado pelo poder hipnótico da Teia se transformará num autômato. A cepa morrerá rapidamente, pois não é capaz de criar portadores, mas quantos autômatos em quantas cidades agora vagem a esmo pelas ruas, sabendo apenas que precisam gerar o pânico?

Características: O Vírus mesmo não tem outras características além de seus poderes sobrenaturais.

Poderes sobrenaturais:

Infecção: Ao contar uma história capaz de amedrontar os ouvintes, o portador corre o risco de passar o Vírus adiante. Faça um teste de Manipulação + Expressão em nome do portador, disputado pela parada de Inteligência + Perseverança de cada ouvinte. Os ouvintes particularmente suscetíveis a essas histórias (crianças, pessoas que adotam uma visão mística do mundo, gente muito devota) podem se sujeitar a modificadores negativos, a critério do Narrador. Aquele que obtiver um número de sucessos inferior ao do portador se transformará num portador. No entanto, se um ouvinte que seja vencer a disputa, o Vírus será incapaz de se disseminar nesse grupo de portadores até algo acontecer para amedrontar pelo menos um deles (o medo torna o Vírus contagioso





mais uma vez). Esse gatilho precisa ser um acontecimento real, e não uma história, e é por isso que nessas situações o Vírus geralmente cria um autômato para assustar os portadores e tornar-se novamente virulento.

O Vírus não é capaz de controlar realmente os portadores, mas pode fazer o seguinte: obrigar um portador a realizar uma ação simples e não ameaçadora, como percorrer uma pequena distância ou apertar as teclas de um telefone; conceder ao portador a Vantagem Sexto Sentido (**Livro de regras do Mundo das Trevas,** pág. 110) durante uma cena; transformar um portador num autômato (a seguir).

Criar Autômatos: O Vírus é capaz de transformar um portador num autômato a qualquer momento. Quando isso acontecer, o portador perderá toda a sua Moralidade, tornando-se nada além de um receptáculo para o Vírus. A Força e o Vigor aumentam em dois círculos (até um máximo de 6), a Destreza é reduzida em um círculo (até um mínimo de 1) e todas as Habilidades Mentais e Sociais, bem como as lembranças, desaparecem por completo. Os autômatos não precisam dormir nem comer e não sentem dor (e, portanto, não ficam sujeitos às penalidades devidas a ferimentos). Eles ficam mais inteligentes à medida que o Vírus se espalha; uma boa regra geral é estabelecer um círculo de Inteligência a cada vinte portadores.

Chegado o tempo

O enorme animal negro deixou os arbustos e partiu à toda velocidade para cima de Tiki. Megs Segue-segue ergueu-se sobre as imensas patas traseiras, arreganhou os dentes descomunais e colocou-se entre o membro mais jovem de sua alcatéia e o monstro desconhecido. Ela passou os braços fortes em torno do animal peludo, tentando enterrar o focinho no pescoço curto da criatura e as garras em suas costas largas.

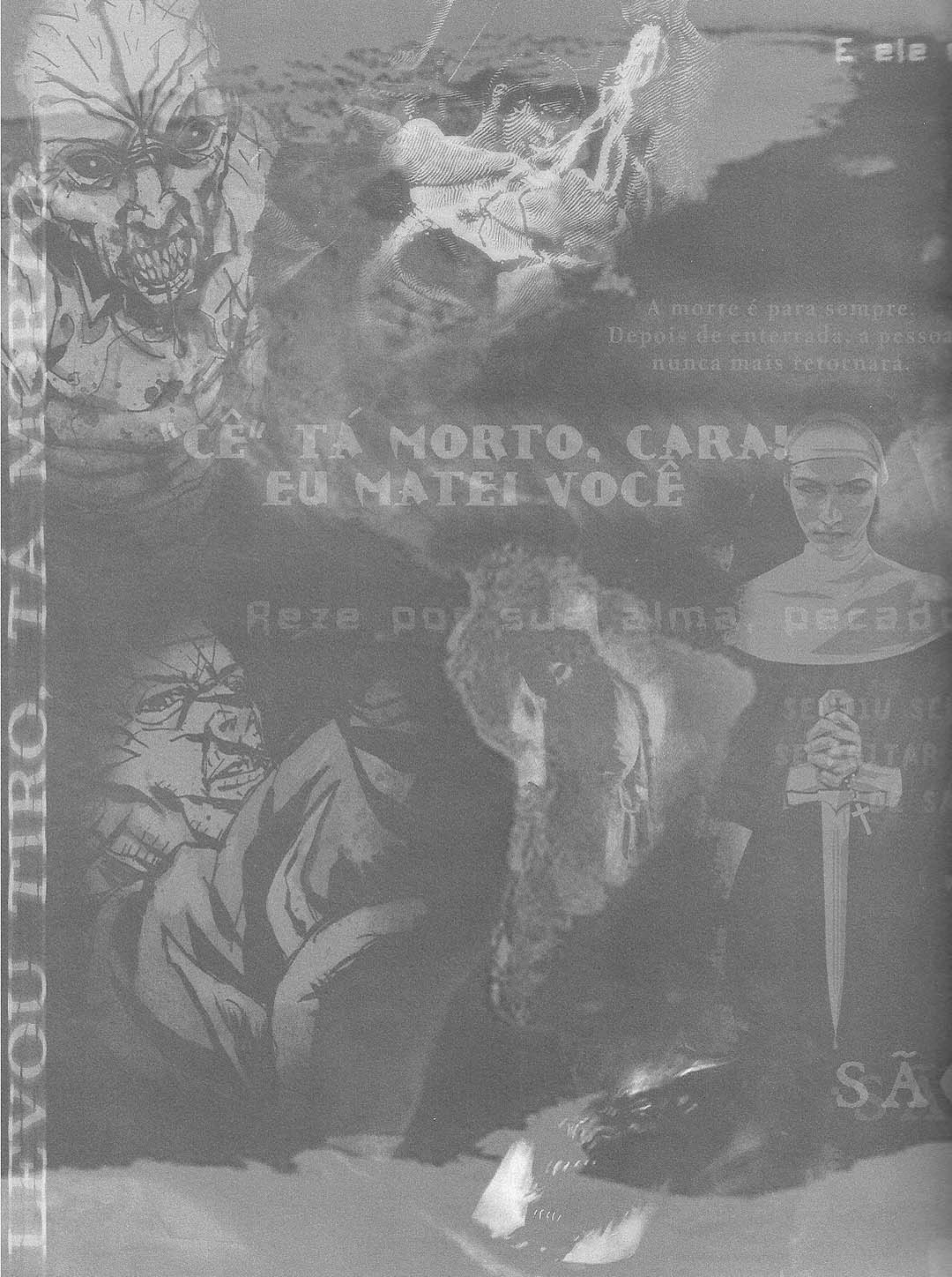
Tiki, impotente, assistiu a tudo, viu a companheira de alcatéia cair ao chão, atracada com algo que parecia ser um enorme cão negro. O lobisomem e a fera rolaram na relva, e o ar foi tomado pelo cheiro de sangue e os sons de rosnados e respiração ofegante. Atraído pelo barulho, Estraçalhador atravessou o campo em disparada, com Jay em seus calcanhares, ainda na forma humana. Estraçalhador atirou-se de encontro ao bolo formado por Megs e a fera, tentando enfiar as garras e os dentes em alguma coisa, ou pelo menos tirar o animal de cima de Megs. Por fim, Estraçalhador ficou de costas para o chão e chutou o cão negro usando as quatro patas fortes. Megs se desvencilhou e rolou de lado quando o canídeo monstruoso foi lançado aos ares pela força do pontapé de Estraçalhador.

O estampido da espingarda de Jay retumbou pelo campo às escuras, abatendo o animal ainda no ar. A coisa caiu no chão, imóvel. Quando Megs, ainda cambaleante, voltou a ficar de pé, o corpo da criatura desapareceu por completo.

— O que era aquilo? — ela disse com voz ofegante, tentando recuperar o equilíbrio.

O sangue escorria-lhe de um corte logo abaixo do olho e ela trazia o braço esquerdo num ângulo esquisito. Ao vê-la, Tiki se encolheu, envergonhado.

— Não sei — disse Jay, levando a espingarda ao ombro. — Mas agora não vai mais nos dar trabalho.


E ele
A morte é para sempre.
Depois de enterrado, o pessoa
nunca mais retornará.
"CÊ" TÁ MORTO, CARA!
EU MATEI VOCÊ
SÃ

morreu por mim.
Que amor.

...quando pegarmos você,
você vai poder reencontrar
seus pais no Inferno.

...VIU O CADÁVER AINDA FRESCO ARRASTAR-SE
PARA FORA DO TÚMULO...

...esse cara fede
que é um horror.

O ZUMBIS!

As sombras são mais intensas

do que você imagina.

Pode me matar, mas saiba que

agora não há mais volta.

— Preston Callahan,
ocultista e provável
adorador do demônio,
(falecido).

Este livro contém:

- Idéias e sugestões para histórias que podem ser usadas em qualquer crônica ambientada no Mundo das Trevas;
- Uma análise das inúmeras possibilidades do sobrenatural;
- Guias para a criação de inimigos, rivais ou títeres para todos os tipos de personagem.

Faz-se necessário o Livro de Regras do Mundo das Trevas

ISBN:978-85-7532-240-6
DEVWW55301

Inadequado para menores de 18 anos
motivo: Extrema Violência, Consumo de Drogas e Sexo

WHITE WOLF GAME STUDIO

WoD

O Mundo das Trevas

DEVIR LIVRARIA