

O Baú de Davy Jhonnes

Segredos do Mar



Grupo Arkanun

O Baú de Davy Jhonnes

Segredos do Mar



Grupo Arkanun

O Baú de Davy Jhonnes

Segredos do Mar

Organização: Leandro Hallowone Santos

Diagramação: Leandro Hallowone Santos

Agradecimentos:

Primeiramente ao **Alexander** el brujo **Siqueira** por me fazer retomar e concluir este projeto.

Ao **Lord Maihalkash** por desenvolver os Arquivos de **Bel-Kalaa**.

Ao **RodrigoVaz Linn** por desenvolver o net-book **Mortos-Vivos**.

Ao **Estefferson Darchet Torres** pelas copilação de regras de magia e pela copilação dos atlantes e a história mística do descobrimento para o **Brasil luz das Trevas** que aqui segue totalmente válido embora tenha optado em desenvolver a história pelo ângulo dos povos nativos.

Ao **Flávio de Andrade** pelo desenvolvimento do **Império do Sol**.

Ao **Gabriel Gothmate Correia** pelo grupo Dictum Mortuum e as idéias sobre Olmec e A ordem de Luisiada e parte das idéias dos capítulos sobre os capítulos de estilos de magia.

A Eliane Bettocchi pelo **Brasil Barroco**.

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

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

À extinta revista **Dragão Brasil** e só Aventuras por criar o conceito de Inferno Verde e Metamorfo Amazônicos, assim como do Meio Conselho em matérias como Ba, Veneno, Ni guará, Lost World e Fúria Amazônica. Das quais a única que perdi foi a que continha a matéria .

A **Arkano Pauxis** por escrever o Net-Book Fúria Amazônica.

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

A **Marcelo Del Debbio** por desenvolver o **Sistema Daemon**, assim como todo mundo de **Trevas/Arkanun**.

A todos os amigos e grupos do Multiply que contribuíram nestes anos para a realização do **Santa Cruz RPG, Inferno Verde, Daemon Cthulhu** entre tantos outros projetos. Antonio Augusto Shaftiel, Maury Abreu, Alexiei Alexander, Orc Bruto, Jaime Daniel Cancela, luiz correa, gabriel gothmate correa, Gnoelfo Darossa, Marcelo Del Debbio, Valberto Filho, Olga Hazin, Fred - Fosco - Laranjo, Oswaldo Lopes Jr., Alex Tadeu M. Pina, tiago maraschin, Bruno Nazareth, Daniel "Talude" Paes Cuter, Henrique hazzenko Rocha, Nitro - Newton Rocha, GURPS RPG, Luciano Santos, Alexander Siqueira, Gracilariopsis tenuifrons, Estefferson Darkchet Torres, Leonardo Triandopolis, willian tzimisce, Leo Xorao, Adriano Yonezawa, Antigo Mundo das Trevas, Brasil de Luz e das Trevas, Club Twinroba, CORTES BRASILEIRAS-Changeling: the Lost, Daemon Cyberpunk 2.0, Dictum Mortuum, Fórum Daemon, GURPS RPG, Mundo das Trevas, Nova Iorque de Trevas, RPG a taverna, Santa Cruz RPG e Sistema Daemon RPG. Todas as pessoas acima e algumas que permaneceram anônimas, são responsáveis por este net-book. Eu sigo apenas como adaptador , organizador e contribuidor.

INTRODUÇÃO 05

O CARIBE 06

A PIRATARIA 20

NAVIOS 30

DALPHIN 38

B'ALAN 41

CHUPA CABRA 44

GARUDAS 46

LOUP GAROU 49

SAMEDI 51

OS PROFUNDOS 55

LOAS 59

SEGUIDORES DE JÁH 69

HORRORES DO ABISMO 71

PERSONALIDADES 77

BOLIOGRAFIA COMPLEMENTAR 85

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

Introdução

Hohoho e uma garrafa de Rum.

O mar é um fosso misterioso, um grande túmulo de milhões de desaparecidos. O Baú de Davy Jones é uma expressão usada para definir o fundo do mar - o local de descanso dos marinheiros afogados e de quem morre no mar. É o eufemismo para a morte no oceano.

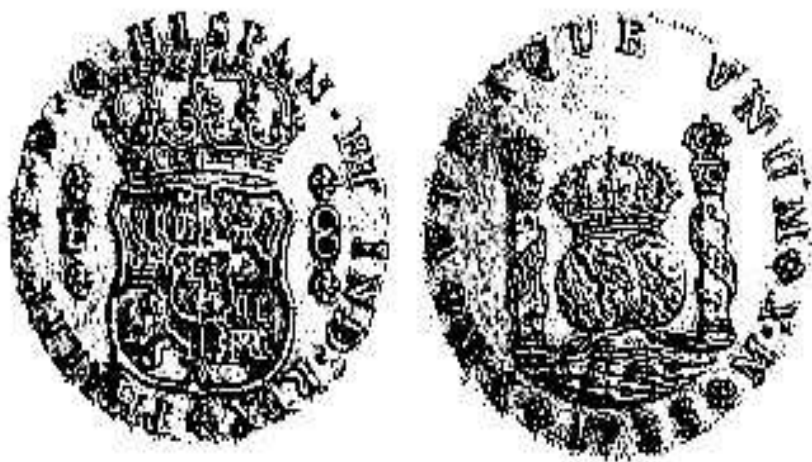
Este livro que organizo é sobre piratas, criaturas do mar e combates de navios. Mas Antes de tudo é um livro sobre a ganância, sobre genocídio, sobre um mundo que já passa a girar sobre o motor do ouro. É um livro sobre o Caribe, um território de conflito, uma terra de ninguém onde se engafinham portências européias em busca de seu quilhão na América, onde piratas esperam enriquecer da noite para o dia com o roubo do ouro asteca roubado dos navios espanhóis. O sangue dos Taínos exterminados ainda se soma aos negros escravos trazidos para o trabalho escravo, muitos fugiram e se tornaram bucaneiros. É a terra do voodoo, De Segredos que se escondem no mar, de maldições Astecas e Maias, onde a sombra de Olmec ainda sobrevive.

O que poderia dizer sobre o título, este não é um RPG sobre “Piratas do Caribe” é antes um RPG sobre piratas NO caribe. Integra esta região ao mundo de Santa Cruz, já que de alguma maneira a parte Andina da América do Sul é bem retratada em “Imperio do Sol”. Ao tentar escrever sobre o caribe compreendi o termo “minha vida é tão confusa quanto a América Central”, A primeira parte é apenas uma organização de

informações, não consegui escrever tão livremente quanto em “Segredos do Diabo”, minha experiência com o Caribe foi de um primeiro contato e não de escrever sobre algum lugar que conheça bem. Para tanto corri o risco de escrever absurdos como “o mate doce do gaúcho” retratado por José de Alencar (que nunca esteve no Rio Grande do Sul e nunca provou o mate), ou o Rage Across Amazon. Era um livro para Brasileiros, e acredito que a maior parte dos brasileiros conhece tão bem a história do caribe como eu conhecia (cristovão colombo, Astecas, Maias, independência do Haiti, Independência do México), mas a quantidade de acessos que o material teve da América Central e a auxencia de críticas me leva a acreditar que o material possa estar coerente, ou como disse Caetano Veloso “ou Não”.

Leia Davy Jones como uma metáfora “O Baú de Davy Jones” é o purgatório, céu e inferno de quem morre no mar. Nele, as pessoas enfrentam seus medos mais profundos. A lenda diz que é o próprio Jones que arrasta as almas até o fundo do mar, mas é possível ressuscitar "se souber o caminho". A reputação de Jones e seu armário desenvolveram muito medo entre os marinheiros, fazendo com que hesitassem ao entrar em maiores detalhalhes.

Este livro deve ser utilizado em conjunto com os outros livros do projeto Santa Cruz. Mas seu material descritivo (msis de 90%) pode ser utilizado em qualquer RPG. Então bucaneiros, aproxima-se um Galeão espanhol, abordar.



O Caribe



O Início da Conquista

A História da conquista da terra caribenha tem início a partir das quatro viagens de Colombo. Em 1492 Cristovão Colombo, seguindo pelas antigas rotas atlânticas chegou à ilha de Guanahani onde tomou contato com os Taínos, Lucains e Aruaques, a ilha de Cubanacan (isla Juana) até o litoral norte de Hispaniola, onde uma de suas três caravelas (Santa Clara) encalhou. Colombo foi recebido pelo cacique Guacanagari e fundou o povoado de La Navidad (onde deixou 39 homens), capturou cerca de 20 nativos, dos quais apenas 8 chegaram com vida em Sevilla, Encontrou também ouro em máscaras e ornamentos dos nativos, o que despertou a cobiça do Reino de Aragón e Castella.

De volta ao mar dos caraíbas em 1493, descobriu que seu povoado havia sido devastado pelos nativos, deixou mais homens em La Navidad e

fundou Isabela. Partiu para o ocidente e chegou à Jamaica (a qual chamou isla de Santiago).

Em 1498 chegou ao continente ao sul e chamou o lugar de Isla Garcia (próximo a Caracas), entrou em conflito com o Governador de Isabela (ou Santo Domingo), e foi enviado a Castella onde esteve preso, junto com seu irmão, entre 1498 e 1502, quando regressou ao Caribe onde rumo ao ocidente, depois de passar pela isla Santiago ou Cubanacán foi acometido por uma terrível tempestade, que o levou a Isla de Pinus em Honduras, onde parte de sua tripulação chegou enloquecida, falando sobre homens anfibrios, chegou a avistar o continente, mas teve de regressar a Hispaniola de onde partiu para Castella.

O Centro da dominação Castellana na América se fixa em Hispaniola, por meio da Audiência de Santo Domingo. A partir da qual se inicia os

avanços para o Continente. A Guerra contra o império Azteca, Inca e os povos Maias, que possuíam um grande poderio conseguido com suas ligações com Aztec, Tlhoticán, Maya e Cusco em Arkanun e Olmec em paradísia. A Queda dos Impérios Inca e Azteca, a constituição dos Vice-Reinos do Perú e da Nova Espanha, trazem um mar de maldições antigas às terras caribenhas.

A Coroa Fancesa contra os privilégios concedidos pelo papado a Portugal e Castella passa a enviar cartas de Corso, autorizando saques às naus portuguesas e castellanas e a conquista de novas terras. Servindo de modelo à coroa Britânica e depois à confederação dos Estados Neerlandeses. Hereges e criminosos viram na nova terra a possibilidade de contruir um novo mundo longe da perseguição da Igreja e Coroa ou a simples oportunidade de enriquecimento pessoal. Bruxas, Judeus, Árabes, Ladrões, filósofos, assassinos e prostitutas fugiram para as caraíbas. Enquanto os Espanhóis avançavam pela tomada do continente na Guerra contra as nações Maias e os Impérios Inca e Azteca, a pirataria se disseminava pelo caribe.

O genocídio e a escravidão forçada levarão a extinção as populações nativas das Caraíbas, que passa a ser abastecida com o tráfico de escravos negros que somarão outro terror às almas dos nativos dizimados, o Voodoo. O Caribe é um território de caça, pilhagem, busca de domínio, segredos do mar e voodoo.

DOMÍNIOS ESPANHÓIS

Nova Espanha

Cubanacán é conquistada com a dizimação total das tribos locais em 1511 por Diogo Velasquez auxiliado por Hernán Cortez que recebeu como recompensa deste grandes propriedades na região. Cortez vende suas propriedades e entre 1519 e 1521 lidera a conquista do Império Azteca. A princípio sob a diplomacia de Olmec (Ver Segredos do Diabo) os Espanhóis foram tratados como deuses enviados, onde tomaram contato com o Ouro Azteca. Em 1519 sob o primeiro ataque da Cidade de Prata os Aztecas reagiram e as Tropas espanholas tiveram que se refugiar no centro do vale do México. Estranhamente uma praga de Varíola se disseminou sobre os Aztecas que pereceram e perderam força

existem boatos sobre Cortez fazer parte dos Magos Corrosivos, ou ter encontrado no interior do vale uma criatura muito antiga com a quem fez um pacto

,o poderio bélico Espanhol (Bestas, Armas de Fogo, Espadas de Ferro) ajudou as tropas de Cortez a chegarem à capital Tenochtitlan, onde Cortez sacrificou a aristocracia Azteca no meio das festividades religiosas. Fundando sob as Ruínas de Tenochtitlan la Ciudad de Mexico como capital do Vice-Reino de Nova Espanha.

Capitania geral da Nicaragua

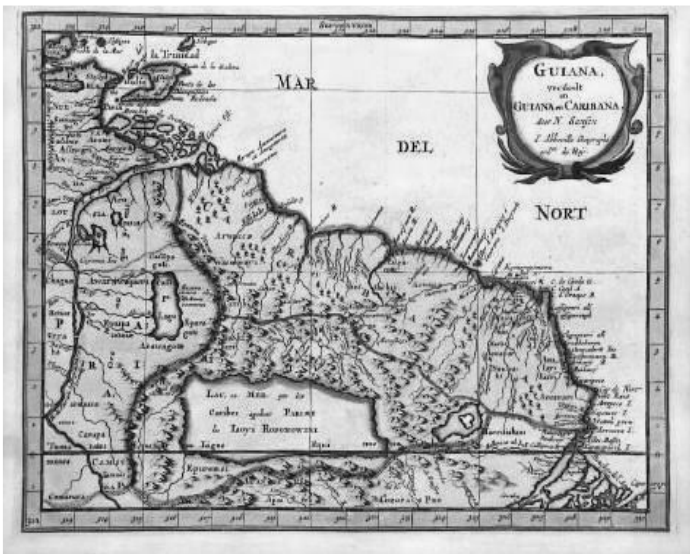
Vasco Balboa, Hernán Cortez, Ponce de León, entre outros, encontraram grande resistência das tribos Maias remanescentes ao sul. Em 1554 foi fundada a primeira cidade no continente sob o sangue dos nativos dizimados *Santiago de los Caballeros de Guatemala* e em 1525 *San Salvador*. Em 1526 os ultimos focos de revolta foram contidos por Arthur Riela que aprisiona os ultimos membros da nobreza Maia. Surgem varios povoados como Honduras, León, Granada, San Gil de Buena Vista, Gracias a Díos, Panamá, Nova Valladolid, Cartago, Ciudad Real e Tegucigalpa. A rivalidade entre os conquistadores Castellanos resultou em sangrentos conflitos, enquanto corsários e piratas intranquilizavam constantemente a capitania.

Foram sangrentos os conflitos com os nativos, haviam forces de Arkanun e Paradísia no confront, não fossem as falanges da Cidade de Prata não teríamos tomado a cidade celeste de Olmec, A cidade Esmeralda, contudo os Antigos deuses Olmecas e os demônios de Arkanun ainda conspiram, e há um grande inimigo, Homens Jaguar...

Isla y Puerto de Hispaniola ou Saint Domingue

Em 1492 Colombo e sua frota tomaram contato com os os Caraíbas e Arawaks que habitavam a região. Por uma antiga profecia os nativos trataram os conquistadores como deuses enviados, Guacanagarix, o cacique de Marién, hospedou Colombo e os seus homens, tratando-os de forma cortês e concedendo-lhes os seus desejos. Uma vez que se fundou a colônia, uma série de primazias tomaram lugar em Hispaniola, ou "La Española" como chamaram-na os espanhóis. Sucederam-se a fundação da primeira Igreja, a primeira universidade, o

Além dos piratas enfrentamos espíritos invocados pelos negros voodoo, as esquadras dizem que sofrem ataques constantes de sereias e foram avistados monstros marinhos no Golfo.



Este território entre o vice reino do Perú e a Audiência de Santo Domingo foi explorado em 1499 por Alonso de Ojeda e teve o início da colonização a partir de 1520 a partir das ilhas da costa. Os Espanhóis fundaram Santa Marta, a cidade fortifica de de Catargena das Índias (devido aos contantes ataques dos Piratas), Popayán, Santa Fé de Bogotá e em 1567 Caracas.

se fundasse a cidade de Quito (que em 1563 se tornou distrito administrativo da coroa espanhola).

A região ao norte, adentrando Istimo foi explorada por Rodrigo Bastidas em 1501. Em 1502 Colombo ancorou na Baía de Portobello (que passará a ser o principal porto do vice-Reino do Perú) e no ano seguinte fundou Santa Maria de Belén (primeira cidade continental) . Em 1509 a Coroa ordenou a colonização do território, nomeando de Castilla de Oro e escolheu como governador Diego de Nicuesa, que em 1510 fundou o porto de Nombre de Dios. Em 1513 Vasco Balboa atravessou o Istimo e chegou ao Pacífico e em 1519 Pedrarias Dávila, Governador de Castilla de Oro, fundou na costa pacífica a *Ciudad de Panamá*. O Tráfico de Mercadorias, Ouro e escravos do vice-reino do Perú passou a circular do Porto Callao (próximo a Lima) para o Porto do Panamá, onde uma frota escoltava as mercadorias num caminho construído até Nombre de Dios, de lá para Portobello e de Portobello para Madrid.

Há uma tribo de mulheres guerreiras que servem a Diana, estão junto com mulheres-lobo (embora não haja lobos nesta terra), homens jaguar, jacaré, macacos, e botos, cobras gigantescas e xamãs poderosos, além de aves que falam e podem server de conselheiras, nossa expedição foi atacada por uma gigantesca serpent de fogo.

O primeiro explorador europeu a explorar La Florida foi Ponce de León, que desembarcou na Flórida em 1513, alguns dias após a sexta-feira santa. Alguns historiadores dizem que León estava em busca de uma suposta "fonte da juventude", em uma ilha chamada Bimini, que supostamente estaria localizada ao norte de Cubanacán. León imediatamente reivindicou as terras em nome da Coroa espanhola, e nomeou a região de La Florida ("A Florida"), em honra à Páscoa Florida, a expressão espanhola para Páscoa. Ele imediatamente voltou para a Espanha. A corte espanhola enviou León novamente à Flórida para iniciar a colonização da região, mas foi morto em uma batalha contra nativos calusas.

Posteriormente, em 1528, o espanhol Pánfilo de Narváez liderou uma expedição, composta por algumas centenas de soldados, no sul da Flórida. Narváez buscava por riquezas, tais como metais preciosos. Mas lutas constantes contra nativos

indígenas, doenças, fome e tempestades acabaram matando todos os membros da expedição, boatos falam de terríveis criaturas a serviço dos nativos e homens que viravam lobos entre os Celus. Em 1539, o espanhol Hernando de Soto desembarcou na atual Baía de Tampa, e de lá, liderou uma expedição alcançando o Rio Mississippi em 1541 - o primeiro europeu a fazer isto.

Os espanhóis passaram a iniciar seriamente a colonização de La Florida em torno da década de 1560 - ao saberem que franceses protestantes, chamados de huguenotes, haviam fundado um assentamento próximo. Soldados espanhóis liderados pelo capitão Pedro Hernández de Avilés também fundaram um, chamado Santo Augustine, o primeiro assentamento europeu permanente no atual território dos Estados Unidos. Os espanhóis destruíram as forças francesas, e os colonos franceses remanescentes foram obrigados a recuar.

Enquanto os espanhóis colonizaram escassamente a região, de interesse estratégico mas incapaz de produzir os produtos tropicais e isenta de metais preciosos, os franceses continuam a colonizar terras à oeste de La Flórida, através da colônia da Nova França, então parte da Nova França. Enquanto isto, os ingleses e suas 13 colônias prosperam e crescem, logo ao norte da Flórida e à leste da Nova França.

Foi avistado um navio pirata cheio de mortos vivos nas costas de la Florida, ritos pagãos se proliferam destas costas até a nova Inglaterra, sacrifícios são realizados nas praias a deuses mortos, mulheres têm desaparecido.

Cubanacan, isla de Cuba ou Isla Juana

A ilha de Cuba foi descoberta pelos europeus com a chegada de Cristóvão Colombo, em 1492, que batizou a ilha de Juana, uma homenagem a um dos filhos do rei da Espanha. No entanto, o nome não vingou e o local ficou conhecido pelo nome nativo. Colombo morreu acreditando que Cuba fosse uma península do continente americano. Sebastián de Ocampo deu a volta completa à ilha em 1509, verificando a existência de nativos pacíficos e áreas para cultivar e aportar. A ocupação da ilha foi um dos primeiros passos para a colonização do continente pela Espanha.

Em 1510 Diego Velázquez desembarcou na ilha e fundou a vila de Baracoa. No mesmo ano a Espanha estabeleceu a Capitania-geral de Cuba, primeira administração da região, que englobava, além do território atual de Cuba, La Florida e a Luisiana espanhola. Diego Velázquez foi governador da região até a sua morte, em 1524. Depois de Velázquez, aportaram em Cuba Pánfilo de Narváez e Juan de Grijalva, que não encontraram resistência dos indígenas. Ambos fundaram várias vilas, como San Cristóbal de Habana e, posteriormente, as de Puerto Príncipe e Santiago de Cuba, que foi a primeira capital cubana.

Durante a colonização, a Espanha investiu em produção de açúcar e tabaco, utilizando mão-de-obra escrava indígena. Cerca de trinta anos depois da chegada dos espanhóis, a população indígena já havia se reduzido de 120 mil para algumas centenas, devido à vários fatores, como doenças, maus tratos e extermínio. Com a redução, a mão-de-obra começou a ficar escassa. Por isso Diego Velázquez, que havia dado início à exploração de minas, começou a substituir os nativos por escravos africanos, semelhante ao que ocorreu em outras colônias espanholas e portuguesas na América.

Espíritos indígenas e africanos fazem possessões constantes, aparentemente as portas do inferno estão abertas, demônios andam livremente pelas ruas de Havana.

Isla San Juan Bautista Ou porto Rico

Conquistado pela Espanha em 1493 Em 1508, Juan Ponce de León fundou o assentamento Caparra, Um ano mais tarde, o assentamento foi transferido para um local então chamado "Puerto Rico". Em 1521, o novo assentamento recebeu seu nome formal, San Juan Bautista de Puerto Rico, em homenagem a São João Batista, seguindo a tradição de batizar a cidade com o nome formal (Puerto Rico) e o nome que Cristóvão Colombo tinha originalmente dado à ilha (San Juan Bautista).

San Juan, como um povoado do Império Espanhol, foi utilizado por navios mercantes e militares vindos da Espanha como primeira escala nas Américas. Devido a sua proeminência no Caribe, uma rede de fortificações foi construída para proteger o transporte de ouro e prata do Novo Mundo para a Europa. Por causa de suas ricas

cargas, San Juan tornou-se alvo das potências estrangeiras da época.

A cidade foi vítima de ataques dos ingleses liderados por Sir Francis Drake em 1595 (conhecido como a Batalha de Porto Rico) e por George Clifford de Cumberland, em 1598. A artilharia do forte de San Juan, El Morro, expulsou Drake, porém, Clifford conseguiu desembarcar suas tropas e sitiar a cidade. Após alguns meses de ocupação britânica, Clifford foi forçado a abandonar o cerco, quando suas tropas começaram a sofrer por exaustão e doença. Em 1625 a cidade foi saqueada por forças holandesas lideradas pelo Capitão Balduino Enrico (também conhecido como Boudewijn Hendricksz/Bowdoin Henrick), mas El Morro resistiu ao ataque e não foi tomado. Os holandeses foram contra-atacados pelo capitão Juan de Amezquita e 50 membros da milícia civil em terra e pelos canhões das tropas espanholas no Forte El Morro. A batalha em terra deixou 60 soldados holandeses mortos e Enrico com um ferimento de espada no pescoço recebido das mãos de Amezquita. No mar, os navios holandeses foram abordados pelos porto-riquenhos que derrotaram os presentes abordo. Depois de uma longa batalha, os soldados espanhóis e os voluntários da milícia da cidade estavam aptos para defender a cidade do ataque e salvar a ilha de uma invasão. Em 21 de outubro, Enrico pôs "La Fortaleza" e a cidade em chamas. Os capitães Amezquita e Andre Botello decidiram pôr um fim à destruição e liderou 200 homens em um ataque contra o front e a retaguarda do inimigo, expulsando Enrico e seus homens.

Piratas e Vampiros, lendas de lobisomens.

Trinidad e Tobago

As Ilhas de Trinidad e Tobago Foram descoberta por Cristóvão Colombo 1498 na sua terceira viagem. Em 1530 foram conquistadas pela Espanha sob direcção de Antonio Sedeño, que foi também o seu primeiro governador, cargo que assume em 1532 fundando a Província de Trinidad com capital em San José de Oruña, , que devido à tenaz resistência dos nativos foi abandonada dois anos depois.

Um século mais tarde, Espanha estabeleceu missões de cristianização com padres Capuchinhos. Durante o período colonial espanhol a ilha, conhecida por Trinidad de Barlovento, foi dependente da Real Audiência de Santo Domingo,

por sua vez dentro da jurisdição do Vice-reino de Nova Espanha. Em 1596, Trinidad é anexada à Província de Guayana no governo de Antonio de Berrío. Em 1640 a ilha repeliu uma tentativa de invasão dos Países Baixos e em 1677 outra de França.

A cidade de Prata ganha espaço aqui.

Guadalupe

A seca ilha de Guadalupe foi descoberta por Cristóvão Colombo, em sua s viagem a região do Caribe em 1493 e conquistada pelos franceses em 1635. Durante o século XVII os caraibas lutaram contra os colonizadores espanhóis e os repeliram.

DOMÍNIOS FRANCESES

Guiana

Em 1500 Pizón explorou o território da Guiana em busca da mítca cidade do Eldorado, em 1634 os franceses tomaram a região e fundam o centro commercial de Sinnamary e a cidade de Caiena em 1637. A cidade de Caiena passa a ser disputada entre Franceses e Holandeses que dominavam grande parte do oeste do território.

Além de Atrair alguns membros da Ordem do Graal e da Talamaska. Poucos Vampiros Ekimmu vivem na região. Que seve de entreposto Pirata. As lendas sobre o Eldorado e a Fonte da Juventude ainda assolam a região. Mas a Selva é dura e os ataques dos homens Jaguar, homens cobra e Crocodilo são constants, somados a outros terríveis horrores da região como as Boiúnas e a magia da Ordem do Jaguar. A Guiana é uma região de disputa entre os Holandeses e Franceses, mas é o território da unidade das tribos e forças da floresta tornando a região quase impermeável.

Boatos dizem que alguns franceses conseguiram acordos com o povo papagaio, que alguns destes metamorfos servem de conselheiros e espiões a corsários e piratas. Existem relatos de um capitão do povo Amazona. Botos e Iaras também se misturaram aos novos habitantes. Alguns se integrando nas novas cidades, entrepostos e navios, outros partindo para ações de ataques contra os novos invasores. Disseminando lendas sobre sereias no caribe.

Concepción ou Granade

Por volta do século XV, os índios caribes expulsaram da ilha seus primitivos povoadores, o Aruaques. Granada foi descoberta em 15 de agosto de 1498 por Cristóvão Colombo, que lhe deu o nome de Concepción. Os espanhóis, porém, não tentaram colonizá-la: mateve-se em poder dos caribes por mais de um século e meio.

Em 1650, o governador francês da Martinica fundou uma colônia em Saint George's e exterminou os índios caribes. Os franceses passam a importar escravos negros para a plantação de cana-de-açúcar.

Olmec caiu, mas seus deuses planejam a vingança.

Santa Lúcia

Os primeiros povoadores de Santa Lúcia foram os índios Taínos, que chegaram por mar provenientes do norte da América do Sul, entre os séculos III e século V. A partir do século IX, os taínos foram dominados e assimilados por outra etnia da região, os caribes.

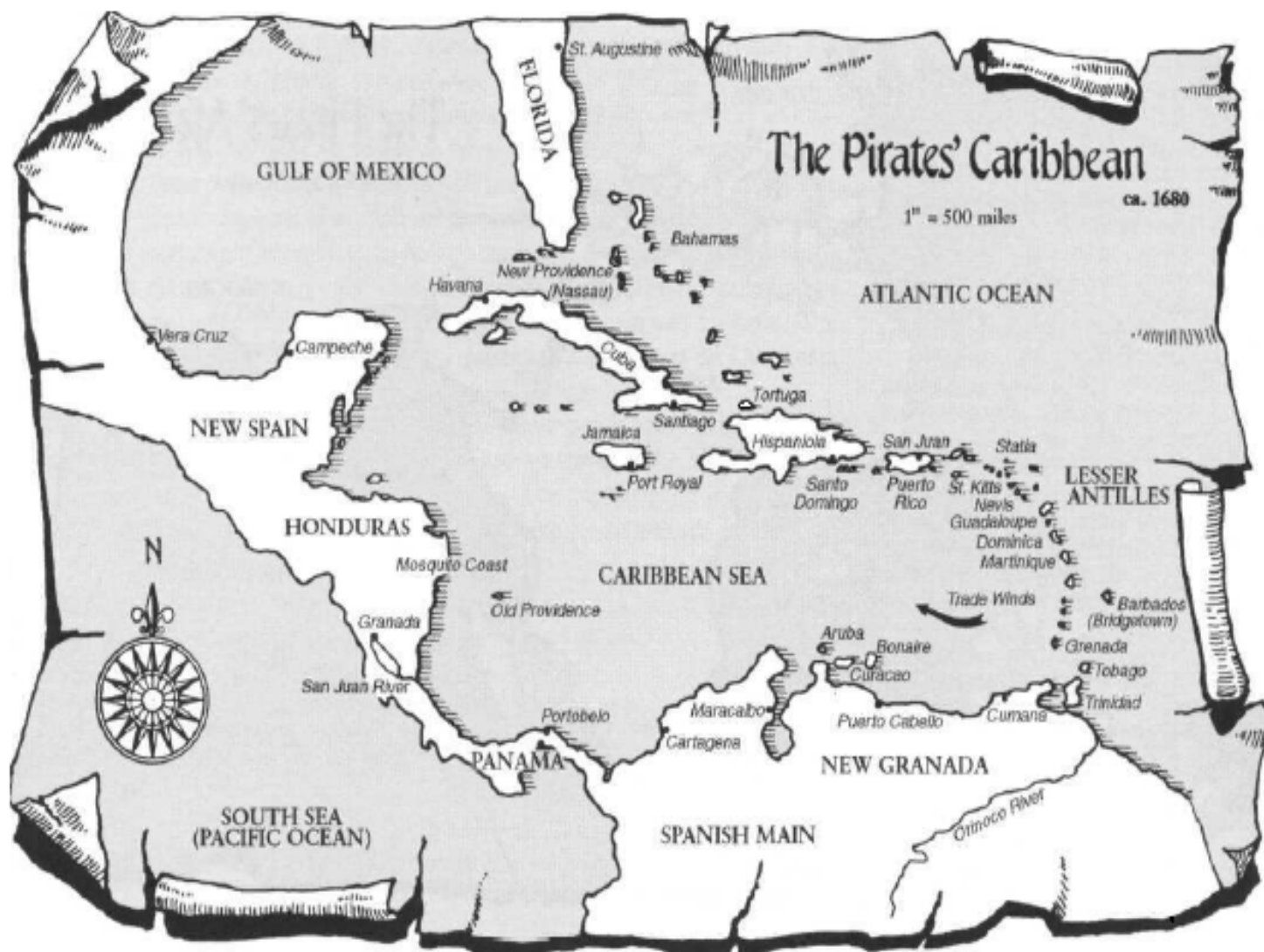
A descoberta europeia da ilha de Santa Lúcia é relativamente vaga, e os primeiros europeus devem ter chegado à ilha entre o final do século XV e o princípio do século XVI. Foi provavelmente descoberta por volta de 1500, pelo explorador espanhol Juan de la Cosa. Em 1502, um grupo de marinheiros franceses que aportaram na ilha, nomearam-na de Virgin-Mártir de Syracuse, "Santa Alousie".

Devido à importância de seu porto em Castries, a ilha foi intensamente disputada entre os séculos XVI e XVII, trocando de bandeira de posse por 14 vezes entre o governo da França.

Escrituras assírias foram encontradas, revelando um contato com Arkanun.

Martinica

Colonizada pela França em 1635, a Expulsão Caribenha ocorreu em 1660, quando os povos indígenas da ilha foram deportados e impedidos de retornar pelas forças de ocupação francesas. Desde



então, a ilha tem permanecido possessão francesa, exceto por três breves períodos de ocupação estrangeira.

Desde 1635 (chegada de Pierre Belain d'Esnambuc, um aristocrata francês que tomou posse da ilha para a França), a Martinica sobrevive como colônia francesa produzindo mercadorias tropicais, como cana de açúcar, café, rum e cacau. Prisioneiros africanos foram trazidos da África Ocidental para formar a população escrava que é a maior parte da população atual.

A ilha está cheia de Ekimmus e Strigois, lamias se dedicam a cultos voodooos.

Dominica

Tribos guerreiras caraíbas habitam a ilha de Dominica antes da chegada de Cristóvão Colombo, em 1493. O relevo acidentado da ilha retarda sua exploração pelos europeus, mas sua posição estratégica faz dela centro de disputa entre ingleses e franceses no século XVII. Conflitos entre colonos e nativos levam à quase extinção dos caraíbas - daí a predominância atual de negros, descendentes de escravos, na população.

E de ritos secretos do continente negro.

Matserrat

A ilha foi descoberta em 1493 por Colombo é dominada pelos britânicos em 1632 e em 1635 pelos franceses. Vive sob ameaça constante de erupção do vulcão Soufrière Hills.

Há um dues ancestral abaixo do vulcão, profecias indicam que retornará à Terra em 12/12/2012, temos tempo de destruí-lo até lá.

Outros domínios

Boatos falam sobre bases de franceses protestantes na América do Sul, mesmo após a derrota da França Antártica. Após serem expulsos de La Florida os Franceses colonizaram a região dos lagos na América do Norte, fundando Acádia ou Nova França, com capital em Quebec. Os Franceses se expandem tomando toda região do Mississipi e a Nova França já chega ao golfo do Caribe, onde passa a ser chamada de Luisiana.

A lusiania é a terra dos Ekimmus, Brujas e toda forma de heresia exilada da França. Uma

sociedade secretas de estudiosos neerlandeses já plantou suas bases lá.

DOMÍNIOS INGLESES

Dulcina ou Barbados

La Isla Dulcina ou Barbados foi visitada pelos portugueses a Caminho de Santa Cruz entre 1536 e 1627. Recebeu o nome de “O barbudo” ou Barbados pela aparência das figueiras encontradas na ilha. Os portugueses introduzem os porcos que depois serão encontrados pelos ingleses em estado selvagem. Em 14 de maio de 1625 o Capitão John Powell reclamou a posse da ilha em nome de James I da Inglaterra. Os primeiros colonos desembarcaram em 17 de fevereiro de 1627, na área da atual Holetown (anteriormente Jamestown), um grupo de 80 pessoas e dez escravos africanos sob o comando do mesmo capitão Powell. Esse estabelecimento foi financiado por Sir William Courteen, um rico comerciante de Londres, que arrematara à Coroa os direitos de exploração sobre Barbados e várias outras ilhas não reclamadas na região. Desse modo, os primeiros colonos eram arrendatários, e os lucros do empreendimento destinavam-se a Courteen e à sua empresa. Mais tarde, Courteen perdeu os direitos de exploração para James Hay, 1o. conde de Carlisle no episódio conhecido como "Great Barbados Robbery". Carlisle, em seguida, nomeou como governador a Henry Hawley, que por sua vez estabeleceu a chamada "Casa da Assembleia" (1639), num esforço para apaziguar os ânimos dos plantadores, que poderiam opor-se à sua controversa nomeação. Nos primeiros anos de colonização, a maioria da população era branca e do sexo masculino, com escravos africanos fornecendo pequena parte da mão-de-obra. Cultivava-se o tabaco, o algodão, o gengibre e o índigo plantados por trabalhadores europeus até ao início da agro-manufatura do açúcar.

Monstros no mar

Isla de Santiago ou Jamaica e Ilhas Caiman

Quando Cristóvão Colombo chegou à Ilha da Jamaica, chamando-a, então, de ilha de Santiago, em 1494, encontrou-a habitada pelo povo Aruaque. No entanto, com a chegada dos colonos espanhóis a partir de 1509, rapidamente os índios aruaques desapareceram por ação, sobretudo, das doenças européias, às quais eram bastante vulneráveis.

Juan de Esquivel empreendeu sua conquista, autorizado por Diego Colombo, filho do descobridor, em 1509. Depois de um período inicial em que a família Colombo ali exerceu poder absoluto, a ilha foi governada até 1655 pelos espanhóis. A ausência de ouro na região levou os espanhóis a dedicarem pouca atenção à ilha, utilizando-a sobretudo como base de abastecimento para colonos de outras áreas americanas. Os nativos da ilha foram exterminados, o que deu início à importação de escravos negros da África.

A Jamaica foi conquistada pelos ingleses em 1655, quando o ataque à Hispaniola fracassou, a população é composta de escravos e senhores ingleses, com plantações de cana-de-açúcar. Os ricos agricultores toleram os bucaneiros devido ao seu valor militar, pois ofereciam proteção contra as invasões francesas e espanholas. É completamente destruída por um terremoto, desaparecendo em 1692.

A situação estratégica da ilha, nas rotas do comércio colonial, atraiu a atenção dos ingleses, e em 1655 a Jamaica foi capturada pelo almirante William Penn e pelo general Robert Venables. Cinco anos mais tarde, todos os espanhóis tinham sido expulsos pelos ingleses, que desenvolveram a cultura da cana-de-açúcar. Contudo, a Inglaterra teve de lidar com a oposição dos antigos escravos dos colonos espanhóis, que se refugiaram nas montanhas do interior e aos quais se juntaram, posteriormente, os escravos que fugiam da dominação inglesa, conseguindo resistir às tropas invasoras durante 150 anos.

De 1661 a 1670, a ilha foi virtualmente ocupada por bucaneiros (piratas que infestavam as Antilhas) com o consentimento da Inglaterra, já que durante esse período de tempo aqueles prestaram uma preciosa ajuda na defesa da ilha perante os sucessivos ataques de navios espanhóis. Da base em Port-Royal, no sudeste da ilha, os piratas se lançavam em ataques às Antilhas espanholas.

Com a assinatura do Tratado de Madrid, em 1670, no qual a Espanha reconhecia a soberania da Inglaterra sobre a Jamaica, os piratas passaram a ser perseguidos até a extinção. A partir de então, a ilha rapidamente se tornou na colônia mais valiosa, através do desenvolvimento efetuado na produção de açúcar e cacau. Em 1672 foi criada a Real Companhia Africana, à qual se concedeu o monopólio do tráfico de escravos, e a Jamaica se converteu num dos maiores centros do tráfico





negreiro para a América do Sul, bem como o maior produtor de açúcar do século XVIII.

De 1656 a 1671, Port Royal na Jamaica, foi a capital dos bucaneiros, sendo dividida em um distrito pirata e outro distrito de cavalheiros, sendo o último o menor. Já foi a mais rica e pecaminosa das cidades do Caribe. Todas as formas de prazeres estão disponíveis para aqueles com dinheiro. Os bucaneiros consideraram a cidade ideal por diversas razões. A sua proximidade com as rotas de comércio lhes oferecia acesso rápido a saques. O porto era grande o suficiente para atracarem seus navios e oferecia um lugar para construção e reparos de embarcações. A localização também era ideal para lançar ataques em colônias espanholas. De Port Royal, Henry Morgan atacou o Panamá, Portobello e Maracaibo. Bartholomew Roberts, Roche Brasileiro, John Davis e Edward Mansvelt (Mansfield) também vieram de Port Royal.

Na década de 1660, a cidade ganhou a reputação de Sodoma do Novo Mundo, onde a maioria dos habitantes eram piratas, promotores de jogos de azar ou prostitutas. Quando Charles Leslie escreveu sobre a história da Jamaica, ele fez a seguinte descrição dos piratas de Port Royal:

“Vinho e mulheres sugavam suas economias a tal ponto que alguns viravam mendigos. Há relatos de que gastavam de 2 a 3 mil peças de ouro em uma noite; há quem gastasse 500 para ver uma mulher que lhes interessava nua. Eles tinham o costume de colocar copos com vinho nas ruas e obrigarem todos que passassem a tomar”.

Port Royal cresceu para ser um dos dois maiores e mais economicamente importantes portos das colônias inglesas. No ápice de sua popularidade, a cidade tinha um bar para cada 10 habitantes. Em Julho de 1661, a cidade liberou 40 novas licenças permitindo a abertura de tabernas. Durante um período de 20 anos que acabou em 1692, aproximadamente 6.500 pessoas viveram em Port Royal. E além das prostitutas e dos piratas, havia quatro moldadores de moedas, 44 taverneiros e uma variedade de artesões e mercadores que viviam em 200 construções espalhadas em 51 acres (206.000 m²) de território britânico. 213 navios visitaram o porto em 1688. A economia da cidade era tão farta que moedas eram a forma de pagamento principal, deixando para trás o escambo e troca por serviços típicos do novo mundo.

Após Henry Morgan ser nomeado para governar o lugar, Port Royal começou a mudar. Piratas não

precisavam mais defender a cidade. O comércio de escravos começou a se tornar mais importante. Além do mais, alguns cidadãos não gostavam da reputação da cidade. Em 1687, a Jamaica sancionou leis antipirataria. Ao invés de um refúgio para os piratas, Port Royal se tornou um lugar de execuções. As forças chamaram muitos à morte, incluindo Charles Vane e o famoso pirata Calico Jack, que foi enforcado em 1720. Dois anos depois, 41 piratas encontraram a morte em um mês.

Negros herejes, cristãos novos, piratas, feiticeiros, etc. A cidade de prata deve recuperar o controle sobre Port Royal.

Ilhas Virgens

As Ilhas Virgens foram primeiramente colonizadas por índios Arawak da América do Sul por volta de 100 a.C. (embora haja evidência da presença de Ameríndios nas ilhas anteriormente ao ano de 1500 a.C.).^[1] Os Arawaks habitaram as ilhas até o século XV, quando foram expulsos pelos Caraíbas, uma tribo mais agressiva das ilhas das Pequenas Antilhas, e de quem originou-se o nome Mar do Caribe. (Alguns historiadores, entretanto, acreditam que essa crença popular de que os guerreiros caraíbas caçavam os pacíficos arawaks pelas ilhas caribenhas está arraigada em estereótipos europeus simplistas, e que a verdadeira história é mais complexa.)

O primeiro europeu a avistar as Ilhas Virgens foi Cristóvão Colombo em 1493 em sua segunda viagem para as Américas. Colombo deu-lhes o extravagante nome de *Santa Ursula y las Once Mil Vírgenes* (Santa Úrsula e suas 11 000 Virgens), abreviado para *Las Vírgenes* (As Virgens), devido à lenda de Santa Úrsula.

O Império colonial espanhol adquiriu as ilhas no início do século XVI, as minas de cobre da Virgem Gorda, e anos posteriores viram os ingleses, neerlandeses, franceses, espanhóis e dinamarqueses travarem uma disputa pelo controle da região, que tornou-se um importante refúgio de piratas. Durante o processo de colonização a população de nativos ameríndios foi dizimada.

Os neerlandeses fundaram um povoado permanente na ilha de Tortola em 1648. Em 1672, os ingleses tomaram Tortola dos neerlandeses, e as anexações de Anegada e Virgem Gorda aconteceram em 1680. Enquanto isso, durante o período de 1672–1733, os dinamarqueses

ganharam o controle das ilhas próximas de Saint Thomas, Saint John e Saint Croix.

As ilhas britânicas foram consideradas principalmente uma possessão estratégica, em uma época em que as condições econômicas eram particularmente favoráveis. Os britânicos introduziram a cana-de-açúcar que tornou-se a atividade principal e fonte de comércio com o estrangeiro, e escravos foram trazidos da África para trabalharem nas plantações canavieiras. As ilhas prosperaram economicamente até o aumento da produção do açúcar da beterraba na Europa e nos Estados Unidos reduzindo significativamente a produção do açúcar de cana.

Encontramos o culto de deuses polinésios, a Ordem de Dagon e os magos Atlantes são presença continua nestas ilhas.

Outros Domínios

Os ingleses também dominam Antigua, Honduras ou Port of Belize, onde, apesar dos esforços feitos pelos espanhóis para recuperar a região e Las Bahamas que servem de postos para pirataria além da fundação das 13 colônias na América do norte e da disputa de Nova Amsterdã com os holandeses.

Um Inferno Verde.

DOMÍNIOS HOLANDESES

Las Antilhas

Bonaire foi descoberta por navegadores espanhóis em 1499, numa expedição dirigida por Alonso de Ojeda e Américo Vesputio. A pequena ilha chamou-se inicialmente ilha de Brasil. Como parte da colonização espanhola, os índios foram escravizados e enviados em 1515 para as minas de cobre de Hispaniola. Os holandeses compraram Curaçao aos portugueses em 1634, pois necessitavam de uma base naval de apoio durante a guerra com os espanhóis. Bonaire e a vizinha Aruba ficaram assim nas mãos dos holandeses no ano de 1636 e tornaram-se colônias neerlandesas. A Companhia Neerlandesa das Índias Ocidentais começou, em 1639, a produção de sal. A chegada dos primeiros exploradores europeus à Curaçao ou ilha da curaçao, ocorre em 1499, e dá-se quando uma expedição espanhola, comandada por Alonso de Ojeda, descobre a ilha durante a sua primeira viagem de exploração da costa norte da América

do Sul. Juntamente com ele encontravam-se, também, Juan de la Cosa e Américo Vespúcio os quais lhe atribuem o nome de Ilha dos Gigantes, devido à elevada estatura dos seus habitantes indígenas. O domínio espanhol manteve-se durante todo o século XVI, período durante o qual, os seus habitantes indígenas foram transferidos para a colônia da ilha Hispaniola. Serviu de ponte para a exploração e conquista espanhola dos territórios no norte da América do Sul. A ilha foi abandonada progressivamente, à medida que avançava a colonização do continente. Os primeiros registos de regulamentos neerlandeses na ilha de Aruba, datam do ano de 1621, os que tinham necessidade de ser fornecidos de recursos vitais como madeira e sal. Foi durante o ano de 1634, que uma expedição da Companhia Neerlandesa das Índias Ocidentais, mandado por Johan van Walbeeck, que reclamou a ilha para os Países Baixos. Os primeiros habitantes de Aruba foram os índios Caquetio da tribo Arawak, que miragram da Venezuela para escapar do ataque dos caraíbas. Vestígios desse povo datam do ano 1000. Devido à distante localização de Aruba, comparada às demais ilhas caribenhas e as fortes correntes marítimas que dificultavam a navegação, a ilha se tornou mais ligada à América do Sul do que ao Caribe. O explorador espanhol Alonso de Ojeda foi o primeiro europeu a pisar em Aruba, em 1499. Apesar de ter sido fundada uma colônia na ilha, não houve o desenvolvimento de uma sociedade agrícola. Ao invés disso, os espanhóis enviaram muitos Caquetios para Hispaniola, onde trabalharam nas minas. Em 1636, Aruba foi adquirida pelos Países Baixos e permaneceu sob seu controle por quase dois séculos.

Outros domínios

Os Domínios Holandeses se estendem à parte das ilhas virgens ao norte em Saba, Santo Eustáquio e o norte de São Martinho (onde constituíram a Companhia Neerlandesa das Índias Ocidentais), a Nova Holanda (território conquistador dos portugueses no nordeste de Santa Cruz), Nova Amsterdã (além das colônias inglesas da América do Norte que será tomada pelos ingleses em 1674 e renomeada de Nova York) e ao índico à ilha de Jacarta.

Os Holandes a novas ordens secretas que se automeias iluminadas.

DOMÍNIOS PIRATAS AUTÔNOMOS

Isla Tortuga

Tortuga foi descoberta pelos europeus em 1494, durante a sLoada viagem de Cristóvão Colombo para o Novo Mundo, sendo originalmente colonizada pelos espanhóis.

Em 1625 colonizadores franceses e ingleses chegaram à ilha de Tortuga após inicialmente terem planejado tomar a ilha de Hispaniola. Os franceses e ingleses foram atacados em 1629 pela Espanha comandada por Don Fradique de Toledo. Os espanhóis foram vitoriosos e fortificaram a ilha, expulsando os estrangeiros. Quando as forças espanholas deixaram Hispaniola para desenraizar os colonos franceses de Tortuga, os franceses retornaram para tomar o forte e expandi-lo nas fortificações espanholas. Em 1630, os franceses construíram o Forte de Rocher em um porto natural.

De 1630 em diante, a ilha de Tortuga era dividida entre colônias francesas e inglesas, permitindo que bucaneiros, mais conhecidos como piratas, usassem a ilha mais frequentemente como sua base de operações. Em 1633, os primeiros escravos foram trazidos da África para ajudar nas plantações. Os novos escravos começaram a hesitar, e em 1635, o uso de escravos acabou. Os escravos, então, saíram do controle, e ao mesmo tempo as colônias francesas e inglesas começaram a discutir e brigar. No mesmo ano, os espanhóis retornaram e rapidamente conquistaram as partes francesa e inglesa da ilha, para logo depois abandoná-la, devido à tamanha importância dada a uma ilha tão pequena.

Esse abandono de Tortuga permitiu o retorno dos piratas ingleses e franceses. Em 1638, os espanhóis voltaram novamente para tomar a ilha dos franceses e dos mais novos colonos, os holandeses. Eles ocuparam a ilha, mas logo foram expulsos pelos colonizadores franceses e holandeses.

Por volta de 1640, os bucaneiros de Tortuga se autoneomaram a Fraternidade da Costa (Brethren of the Coast). A população pirata era composta principalmente por franceses e ingleses, com uma pequena parcela holandesa. Em 1645, numa tentativa de trazer harmonia e controle, o governador francês trouxe aproximadamente 1.650 prostitutas, esperando regularizar a vida dos piratas. No ano de 1670, quando os bucaneiros estavam em declínio, muitos piratas, procurando uma nova fonte de rendas, passaram a cortar e trocar madeira da ilha. Nesse momento, entretanto, um pirata inglês chamado Henry Morgan começou a se autopromover e convidar os piratas da ilha de

Tortuga para navegar sob suas ordens. Eles eram contratados pela França como uma milícia, o que permitia à França ter uma influência maior na região do Caribe. Conseqüentemente, os piratas nunca foram realmente controlados e Tortuga se manteve como uma zona neutra para eles. Em 1680, novas ações do Parlamento inglês proibiram a navegação sob bandeira estrangeira (em oposição à prática formal). Isto foi um enorme golpe legal para os piratas caribenhos. Acordos finalmente foram feitos pelo Tratado de Ratisbon, de 1684, assinado pelos poderes europeus, pondo um fim na pirataria. A maioria dos piratas, depois dessa época, foi contratada para prestar serviços à Coroa com o intuito de combater e suprimir seus antigos aliados. Poucos anos depois, a era dos piratas chegava ao fim.

O ARKANUN ARKANORUM

O Arkanun Arcanorum tem enfrentado sérias dificuldades de se instalar na região do Caribe. O Território obscuro e anarquico da região. As disputas territorialistas chegam a ofuscar as conquistas em Quito e Ciudad de Mexico. Embora a Ordem de Salomão, a Casa de Chronos, Os magos Atlantes, o Templo de Isis e Osiris e a ordem do Graal tenham conquistador presença e a base para a expansão do Arkanun no território de Granada e na Nova Espanha. Os massacres promovidos pela colonização legaram uma oposição ao Arkanun por parte das Ordens nativas de Coacalco, Ordem do jaguar e Ordem do Sol (existem alianças apenas em Quito). Existem alianças entre algumas ordens e criaturas sobrenaturais em toda região. Mas o Caribe é um território de proscritos. Brujas se espalham e Hispaniola e Port Prince em casas de prostituição. O poder dos Asima cresce com a associação de espíritos nativos e tendo mascas características, o Voodoo, a Santeria se espalham pela região das caraíbas enquanto a maior parcela da população passa a ser formada por negros escravos. Nos núcleos negros rebeldes da Jamaica, uma facção discindente da cidade de prata se associou a alguns sacerdotes maleses, constituindo a Ordem dos Leões de Judá, eles vêem Hispaniola e Ciudad de Mexico como a nova babilônia que deve ser destruída e lutam contra o imperialismo europeu, com rituais envolvendo o sonhar e o uso de plantas entorpecentes da região, Profecias dizem que tomarão Santo Domingo. Mas a ordem de tenebras tem se infiltrado em Hispaniola junto com os piratas franceses. Enquanto membros da Ordem do Graal adentram as florestas fechadas e se degladiam





com templários e metamorfos, o hellfire Club e a ordem do dragão cravam seus domínios em Santo, Domingo, Caracas, Bogotá, ciuda de Panamá e guatemala. Junto a pirataria estão membros da Sociedade de Hassan, da AGNI e até mesmo membros da ordem dos mandarins. Membros da Ordem de Imale estão entre os negros fugitivos que integraram as tripulações piratas. A Ordem de Dagon cresce no litoral, junto a membros nativos de uma raça híbrida chamada profundos, enquanto os Magos Atlantes procuram reconstituir sua civilização. A Ordem de Pyrós, Magos da Sombras e outras ordens ligadas a arkanun buscam negociações diplomáticas com Tlhoticán. Mas mesmo assim começa a surgir um confronto entre os membros americanos destas ordens, chamados de magos Criollos, com os magos europeus.

TEMPLÁRIOS

Embrora haja uma hegemonia dos Cavaleiros da Malta e da Spada de Dios na conquista da Nova Espanha, as duas ordens entram em conflito na medida que a contra reforma avança e a supremacia da Igreja se impõe sobre os templários. O caribe se tornou uma região de disputa entre várias ordens iluminadas na busca de constituir um grande império. Embora a ordem de Luisiada e os cavaleiros de Avis tenham assinado sua derrota na tratado de Tordesilhas. Ordens francesas ligadas ao hunguenostes, Ordens inglesas como a sociedade da Nova atlântida se espalham pelo continente. As ordens templárias espanholas tem enfrentado sérias derrotas no território de Granada contra metamorfos e tribos locais, enquanto os templarios ingleses, franceses, espanhóis e dinamarqueses se espalham pelas ilhas.

A CIDADE DE PRATA

A queda de Olmec não foi o anúncio da vitória, mas o início de uma batalha de séculos. A cidade de Prata cravou seu ponto de dominação na Ciudad de Mexico. Mas facções protestantes estimularam ações de outros povos pelo caribe. A força dos Loas Voduns começa a se tornar um problema nas ilhas. Os protestantes avançam nas 13 colônias e na nova França. Os espíritos nativos não estão vencidos mas se refugiam em Arkanun. O Inferno aumenta suas forças em Granada. E toda area de Spiritum se torna uma tormenta impermeável.

DEMÔNIOS

As forças de Dite se infiltram nas ilhas e em Granada. Hispaniola, Sanata Fé de Bogota, Demônios monopolizam o tráfico de escravos e almas. Alguns mercadores conhecidos do Inferno e da Cidade de prata foram vistos no Mercado de escravos de Saint Domingue em Hispaniola. Lendas sobre piratas amaldiçoados que venderam a alma são constantes. Dite está interessada especialmente em uma determinada planta da região que dizem ter o poder de escravizar a alma de um homem. Os demônios de Arkanun viveram em harmonia com as grandes civilizações que ajudaram erguer por séculos. Agora caçados se refugiam em seu plano e planejam a expulsão da Cidade de prata e a reconstrução de seu império.

VAMPIROS

Se o caribe é uma terra de condenados, se tornou um grande lar para Strigois, Ekimmus, que expressam seu grande poderio nas ilhas e terras das Caraíbas. Os Ekimmu tem se participado ativamente da colonização da Luisiana conjuntamente com algumas Bruxas e membros de uma sociedade de “estudiosos holandeses” chamada de Talamasca. Lamiais se mesclam a culos Vodoos junto com Brujas e Asimas é relatada a presença até mesmo alguns Rakshasas vindos de algum lugar além de Jacarta em um fluyt holandês. Há algo novo mortos vivos conscientes que permanecem em putrefação, ligados à magia voodoo, como consequência provável de algum ritual desastroso envolvendo as Brujas e sacerdotes Asimas. Barão Semedi é a mais ponderosa destas Criaturas, e já constituiu uma prole significativa.

INFERNO VERDE

Embora os Nativos tenham sido quase que completamente aniquilador nas ilhas, toda a região de Granada é um território de resistência de

Jaguares, Mojos, Yaras, Botos, Amazonas, Guaribas e Jacaré-Açus. Yaras, Botos e Amazonas especialmente se aliaram a grupos piratas franceses, holandeses e ingleses e fazem frente no mar contra os navios de Portugal ou Castella. Lendas sobre papagaios conselheiros e sereias se espalham pelo caribe. Adentrando a península de Yacatán a Guerra se intensifica. Os jaguares da Região estavam profundamente ligados à casa do Jaguar de Olmec e se tornaram mais radicais que os amazônicos, defendendo o extermínio total do homem branco. Mais ao norte, ainda na nova Espanha encontramos homens lobo e Coiotes mais próximos dos Guará que dos filhos de Licaón. Estão profundamente integrados às populações nativas e cultuam espíritos primitivos. Agem em acordo com homens puma e homens Corvo. Lendas falam que com a chegada do homem branco uma terrível criatura de tenebras despertou próxima às treze colônias. As tribos de metamorfos da América do Norte estão unidas forças para lutar contra esta criatura que devora partes do umbral e se alimenta de almas, ao mesmo tempo que tentam unificar as tribos para o combate com o homem branco. Boatos afirmam a existência de homens chacais em navios piratas marroquinos. E de piratas amaldiçoados pela terrível maldição de Licaon.

SPIRITUM

Todo terreno de Spiritum do caribe encontra-se em um imenso tornado, desde as levas de Almas novas indígenas adentraram a região. Anjos caídos de Olmec e Loas africanos se somam a população fabulosa de Fantasmas que habita o caríbe. Piratas e exploradores que encontraram mortes terríveis continuam vagando pelas terras e mares da região. Dizem quem nas noites de lua, uma névoa fria, percorre à água baixando o limiar e permitindo que estes fantasmas se relacionem e até mesmo firam os vivos. Uma velha maldição pesa sobre estas terras. Os Aztecas já a conheciam. Daí a necessidade de festividades para agradar os mortos. Há mais mistérios ocultos nestas terras do que pode julgar a vã filosofia.



A Pirataria

As navegações, os descobrimentos, a prata e o ouro mexicanos, o açúcar e o pau brasil, as especiarias indianas serviram de suporte ao século de ouro do poderio ibérico, que viu ressurgir e florescer no caribe, um velho mal, a pirataria. Grandes nações européias, na luta pelo estabelecimento de colônias na América, longe do domínio de Portugal e Espanha partem para a pilhagem aberta, utilizando-se das ilhas do Caribe como entrepostos de abastecimento. Por traz de navegadores contratados pela coroa francesa, inglesa, pelas repúblicas holandesas se desenvolvem bandos autônomos que vêm nos saques e pilhagens um caminho para o enriquecimento pessoal. O Séc. XVII é o século do apogeu da prata do Vice Reino do Perú, do ouro de Nova Castella, do apogeu e declínio do açúcar brasileiro, das bandeiras e da descoberta das primeiras minas nos Sertão das Geráis e da Pirataria no Caribe.

Piratas

Três características sem dúvida definem um pirata clássico: a origem marginal, a busca pela riqueza através do assalto de embarcações mercantes ou de cidades costeiras e a vida no mar.

Piratas são marginais por excelência. Os grupos piratas são formados por homens (e até piratas mulheres históricas!) de todas as partes e nações. São os párias da sociedade: são escravos fugidos, são degredados, são ladrões etc. A preferência pelo mar e pelo assalto a embarcações mercantes se explica: em regiões como o Caribe e as costas de Santa Cruz, a economia tende a se voltar para o mar, muitas cidades costeiras desenvolvem importante comércio e se tornam centro de atração de pessoas de toda parte, que seja pela ausência de governo, ou pela sua fraca presença, pela baixa mobilidade social, e até mesmo pelo estigma social acabam optando por uma vida de crimes. A opção se torna clara: navios são um meio rápido de assalto e fuga. É possível saquear uma cidade portuária e rapidamente zarpar para se esconder em outra.

Um pirata é um marginal que, de forma autônoma ou organizado em grupos, cruza os mares só com o fito de promover saques e pilhagem a navios e a cidades para obter riquezas e poder. O estereótipo mais conhecido do pirata se refere aos piratas do

Caribe e cuja época áurea ocorreu principalmente entre os séculos XVI e XVIII.

Do fim do século XVI até o século XVIII, o Mar do Caribe era um terreno de caça para piratas que atacavam primeiramente os navios espanhóis, mas posteriormente aqueles de todas as nações com colônias e postos avançados de comércio na área. Os grandes tesouros de ouro e prata que a Espanha começou a enviar do Novo Mundo para a Europa logo chamaram atenção destes piratas. Muito deles eram oficialmente sancionados por nações em guerra com a Espanha, mas diante de uma lenta comunicação e da falta de um patrulhamento internacional eficaz, a linha entre a pirataria oficial e a criminosa era indefinida.

Corsários

Além do termo pirata propriamente dito, pelo menos outros três ficaram famosos: corsário, bucaneiro e flibusteiro. O corsário é o pirata que possuía uma Carta de Corso. Uma Carta de Corso é uma licença de um governo para atacar embarcações inimigas, e era uma forma barata de ampliar a frota de um país, pois era auto-sustentável: o pirata recebia autorização para atacar embarcações inimigas daquele país durante o período de guerras, tinha autorização de saqueá-las, pagando até 1/5 do saque à coroa, e podia se refugiar nas colônias do reino que cedeu a carta. Ao fim da guerra, voltavam a ser meros piratas.

Um corso ou corsário era um pirata que, por missão ou carta de marca de um governo, era autorizado a pilhar navios de outra nação, aproveitando o fato de as transações comerciais basearem-se, na época, na transferência material das riquezas. Os cursos eram usados como um meio fácil e barato para enfraquecer o inimigo por perturbar as suas rotas marítimas. Com os cursos, os países podiam enfraquecer os seus inimigos sem suportar os custos relacionados com a manutenção e construção naval. Teoricamente, um não corso com uma carta de marca poderia ser considerado como pirata, desde que fosse reconhecido pela lei internacional. Sempre que um navio corso fosse capturado, este tinha de ser levado a um Tribunal Almirantado onde tentava assegurar de que era um verdadeiro corso. Contudo, era comum os cursos serem apresados e executados como piratas pelas

nações inimigas. Grande parte das vezes os piratas, quando apanhados pela suposta vítima, tentavam usar uma carta de corso ilegal. Por vezes, no seu país de origem, os corsos eram considerados autênticos heróis, tal como Sir Francis Drake, que, graças aos fabulosos tesouros que arrecadou para a Inglaterra, foi tornado Cavaleiro por Isabel I.

Bucaneiros

O bucaneiro é o pirata do Caribe. A raiz da palavra bucaneiro está no francês boucanier. O boucan é um grelhador usado para fazer carne defumada. Este é uma forma de preservar carne dos índios nativos das Caraíbas Arawak, que ensinaram a técnica aos colonizadores ilegais em Hispaniola. Estes colonos intrusos caçaram o gado e porcos selvagens e usaram o boucan para preservar a carne para depois comer ou vender aos navios que passavam. Os caçadores que viviam do boucan, ficaram conhecidos por bucaneiros.

Expulsos e perseguidos do território espanhol, os caçadores juntaram-se a grupos de escravos e cortadores de lenha do México que tinham fugido, desertores, antigos soldados e outros que tinham sido atacados por navios espanhóis, por isso, este tipo de pirata tinha grande ódio aos espanhóis e semearam a vingança nos navios destes. Os

primeiros quartéis militares bucaneiros foram na ilha de Tortuga (capturada em 1630), sete quilômetros a noroeste da de Hispaniola. Mais tarde os bucaneiros usaram a Jamaica para base das duas operações, e capturaram o Panamá em 1671. Chamavam a si mesmos de Brethren of the Coast (“Fraternidade da Costa”). Sir Henry Morgan, corsário, liderou 36 navios e 2.000 bucaneiros na pilhagem e saque da cidade do Panamá (entre 1660-70). Foi o auge da pirataria no Caribe, senhores dos mares que eram.

A raiz da palavra bucaneiro está no francês boucanier. O boucan é um grelhador usado para fazer carne fumada. Este é uma forma de preservar carne dos índios nativos das Caraíbas Arawak, que ensinaram a técnica aos colonizadores ilegais em Hispaniola (actual ilha do Haiti e República Dominicana. Estes colonos intrusos caçaram o gado e porcos selvagens e usaram o boucan para preservar a carne para depois comer ou vender aos navios que passavam. Os caçadores que viviam do boucan, ficaram conhecidos por bucaneiros.

Este termo inglês refere-se aos piratas originários dos portos das Caraíbas, que inicialmente atacavam

os navios e cidades espanholas nas Caraíbas e na América Central.





Expulsos e perseguidos do território espanhol, os caçadores juntaram-se a grupos de escravos e cortadores de lenha do México que tinham fugido, desertores, antigos soldados e outros que tinham sido atacados por navios espanhóis, por isso, este tipo de pirata tinha grande ódio aos espanhóis e semearam a vingança nos navios destes.

Em meados do século XVII, a palavra bucaneiro aplicou-se à maioria dos piratas e corsos que eram originários de bases das Índias Ocidentais.

Os bucaneiros eram piratas que, durante os séculos XVI e XVII, pilhavam principalmente o comércio espanhol com as suas colónias americanas. Os primeiros quartéis militares bucaneiros foram na ilha de Tortuga, sete quilómetros a noroeste da de Hispaniola. Mais tarde os bucaneiros usaram a Jamaica para base das duas operações, e capturaram o Panamá em 1671. O termo bucaneiro também se aplica às embarcações utilizadas pelos piratas e corsários da região e da época. Eram em geral embarcações de pequeno porte, assimiladas em porte aos destroyers (menor que as torpedeiras, fragatas e encouraçados), possuindo esse nome por serem um derivativo de "navio bucaneiro"; em função disso, é muito comum encontrar em textos, canções e folclore produzidos nos séculos XVI, XVII e XVIII o termo bucaneiro referindo-se ao navio e não ao pirata.

A importância histórica dos bucaneiros permanece principalmente da influência da inútil colónia escocesa Darién, no istmo do Panamá (1698). Os bucaneiros foram bastante inspirados pelos marinheiros do século XVI, tais como Francis Drake, mas eles eram distinguidos dos corsos por defenderem os seus fortes. Eles também se distinguiram dos piratas fora-da-lei do século XVIII, contudo, por vezes muitos dos ataques bucaneiros eram considerados piráticos. Os primeiros bucaneiros registados, foram o francês L'Olonnais ou o holandês que viveu no Brasil Roc Brasileiro, entre outros.

Com o aparecimento de Henry Morgan eles começaram por organizar poderosos grupos que conquistaram Porto Bello em 1668 e o Panamá em 1671. Como o tratado de Madrid (1670) tinha sido celebrado recentemente (1670) para marcar as divisões territoriais entre a Inglaterra e Espanha, a conquista do Panamá não foi obviamente bem aceite pelas nações. Morgan foi preso e levado para Inglaterra, mas como surgiram novos problemas

com a Espanha, eles foi tornado cavaleiro e enviado como governador da Jamaica. Ele e os outros governadores, tentaram acabar com a prática bucaneira, uma tarefa impossível sem vigilância marítima adequada. A última grande iniciativa bucaneira foi um ataque fracassado ao Panamá em 1685 com um exército de três mil homens comandados por Edward Davis, John Eaton, Charles Swan entre outros. Com a revolta da Guerra da Grande Aliança em 1689, estes piratas autônomos tornaram-se corsos legais ao serviço das respectivas nações, chegando assim ao fim da prática bucaneira.

Poucos piratas continuaram a pilhar na época de Isabel I de Inglaterra, quando a guerra entre Espanha e Inglaterra pelo domínio do mundo terminou. Um dos mais conhecidos piratas foi Sir Francis Drake, que fez a primeira viagem de circum-navegação para a Inglaterra, durante os quais saqueou a frota espanhola, conquistou a Califórnia espanhola ainda que a Inglaterra não estivesse oficialmente em guerra com Espanha. Quando Drake e John Hawkins quase foram capturados durante a batalha de San Juan e Ulúa em Setembro os ingleses perderam por traição, mas os espanhóis dissolveram a acção como sendo através de negociações das tácticas britânicas com os piratas.

Durante os séculos XVII e XVIII a pirataria atingiu o seu ponto máximo e muitos piratas actuaram na altura. Rapidamente a palavra bucaneiro se tornou comum, e no século XVII foi usado para denominar os piratas e corsos que tinham formado fortalezas nas Índias Ocidentais

Filibusteiros

O termo flibusteiro é de origem incerta, mas acredita-se que derive do inglês fly boat ou do neerlandês vlieboot, em ambas o significado é barco ligeiro. Também pode derivar dos termos freebooter (inglês) ou vrij vuiter (neerlandês) que significa foragido ou pirata em ambas. O termo foi utilizado pela primeira vez pelo Padre Du Tertre, em 1667, na sua obra *Histoire Générale des Antilles* (História Geral das Antilhas). Mas também associado ao Caribe e aos bucaneiros.

Sob a ameaça permanente dos espanhóis em Hispaniola, os bucaneiros transferiram-se para Tortuga, que oferecia um abrigo natural para barcos de grande porte, facilitando o contrabando dos bucaneiros com piratas e contrabandistas. A sua convivência com os fora-da-lei que

frequentavam Tortuga, envolveu-os em actos violentos e actos de pirataria. Assim, a original sociedade bucaneira misturou-se com os piratas, formando uma nova sociedade de foragidos, os flibusteiros, cuja época marcou a idade de ouro da pirataria nas Antilhas, a época da flibustaria. Os flibusteiros autodenominavam-se de “Irmãos da Costa”.

Não existem certezas quanto à raiz da palavra, mas pensa-se que derive do inglês fly boat ou do neerlandês vlieboot, em ambas o significado é barco ligeiro. Também pensa-se poder derivar dos termos freebooter (inglês) ou vrij vuiter (neerlandês) que significa foragido ou pirata em ambas. O termo foi utilizado pela primeira vez pelo Padre Du Tertre, em 1667, na sua obra *Histoire Générale des Antilles*.

Vida no Navio

As tripulações de piratas eram formadas por todos os tipos de pessoas, mas a maioria deles era de homens do mar que desejavam obter riquezas e liberdades reais. Muitos eram escravos fugitivos ou servos sem rumo. As tripulações eram normalmente muito democráticas. O capitão era eleito por ela e podia ser removido a qualquer momento.

Eles preferiam navios pequenos e rápidos, que pudessem lutar ou fugir de acordo com a ocasião. Preferiam o método de ataque que consistia em embarcar e realizar o ataque corpo a corpo. Saqueavam navios de mercadores levemente armados, mas ocasionalmente atacavam uma cidade ou um navio de guerra, caso o risco valesse a pena. Normalmente, não tinham qualquer tipo de disciplina, bebiam muito e sempre terminavam mortos no mar, doentes ou enforcados, depois de uma carreira curta, mas transgressora.

No auge, os piratas controlavam cidades insulares que eram paraísos para recrutar tripulações, vender mercadorias capturadas, consertar navios e gastar o que saqueavam. Várias nações faziam vista grossa à pirataria, desde que seus próprios navios não fossem atacados. Quando a colonização do Caribe tornou-se mais efetiva e a região se tornou economicamente mais importante, os piratas gradualmente desapareceram, após terem sido caçados por navios de guerra e suas bases terem sido tomadas.

Código de Conduta

As regras de cada capitão eram estabelecidas para cada um dos membros da tripulação. Aqui existia alguma incerteza acerca do comportamento aceitável entre os piratas num navio pirata normal. Quando as regras eram quebradas, a tripulação punia várias vezes sem dó nem piedade o infractor. Ainda assim, em alguns casos em que o pirata em questão desempenhava bem a sua função podia ser absolvido.

Exemplo de um código de conduta

Todos os homens devem obedecer ao código civil; o capitão tem direito a uma parte e meia de todos os prêmios; o imediato, o carpinteiro, o mestre e o homem de armas têm direito a parte e um quarto. Se alguém tentar fugir, ou guardar algum segredo do resto da tripulação, ele deve ser abandonado numa ilha deserta com uma garrafa de pólvora, uma garrafa de água (o suficiente para sobreviver dois ou três dias), uma pequena arma e munições. Se alguém roubar alguma coisa, ou jogar, no valor de uma pesos, ele deve ser abandonado numa ilha deserta com uma pistola contendo uma única bala. Se alguma vez nós nos tivermos de encontrar com outro pirata e esse homem seguir o seu código sem o consentimento do nosso capitão e da nossa tripulação, deve sofrer a punição como o capitão e a tripulação quiserem.

O homem que desrespeitar estes artigos enquanto este código estiver em vigor, deve ser punido com a lei de Moisés (40 chicotadas sem faltar nenhuma) nas costas despidas.

O homem que abocanhar as suas armas ou fumar tabaco no porão, sem uma tampa no cachimbo, ou carregar uma vela acesa sem lanterna deve ter a mesma punição que o artigo anterior.

O homem que não mantiver as suas armas prontas para o combate, que ficar noivo, ou se esquecer da sua função, deve sofrer qualquer punição que o capitão e a tripulação quiserem. Se um homem perder o seu casamento deve ganhar 400 pesos, se um membro 800. Se alguma vez te encontrares com uma mulher prudente, que esse homem se ofereça a intrometer-se com ela, sem o consentimento dela, deve sofrer morte certa. O homem que fica para trás é deixado para trás.

Recompensas da Pirataria

Os piratas eram hábeis a recolher bens e riquezas espantosas nas suas incursões no oceano. As principais riquezas obtidas pelos piratas eram

metais preciosos (ouro e prata), dinheiro, jóias e pedras preciosas. Mas a maioria pilhagens era feita aos mercadores, de quem roubavam linhos, roupas, comida, âncoras, cordas e medicamentos. A carga pilhada aos mercadores incluía artigos raros, tais como especiarias, açúcar, índigo e quinina.

Os tipos de bens pilhados variavam consoante os navios encontrados, assim, alguns piratas eram muito selectivos nos navios que atacavam, tendo a certeza de que o saque iria cobrir os riscos da batalha, logo também era importante escolher uma boa área para bater. Uma dessas áreas era o Spanish Main, como já foi referido anteriormente. Como se sabe, o tesouro espanhol ia frequentemente para Portobello para carregar os tesouros do Peru, que era duas vezes o rendimento do rei de Inglaterra, e muitas vezes incluía 25 milhões de pesos sob a forma de lingotes de prata e moedas.

Cada tripulante do navio recebia uma só parte do butim, com exceção ao capitão, que recebia uma parte e meia.

Escolher o navio certo e a carga certa para pilhar era um dever essencial de todos os capitães pirata, desejando assim que não houvesse motins. Contudo, um ataque falhado a um navio promissor poderia também ter resultado num grande êxito, visto que a maioria da tripulação navegava para partilhar os bens roubados.

Outra preocupação era o verdadeiro método para dividir os tesouros pilhados. No código de conduta pirata, estava declarado como a pilhagens não eram divididas de igual forma. Por exemplo, algumas moedas, tais como pesos, eram cortadas para uma partilha mais exacta. Contudo, as jóias não eram fáceis de dividir. As provas deste processo de partilha são as marcas de facas marcadas em alguns tesouros pirata, expostos em museus por todo o mundo.

A ideia dos tesouros enterrados é um mito, que está maioritariamente em livros com histórias de piratas. O pirata com o qual começou este mito foi o Capitão Kidd. Contudo, é possível que alguns piratas tenham escondido os seus tesouros deste modo, grande parte do dinheiro foi gasto a procurá-lo, mas sem sucesso. A maior parte dos piratas eram extremamente gastadores e raramente acumulavam dinheiro suficiente para o enterrar ou esconder. Visto o perigo que estes viviam constantemente, estavam mais determinados em

gastá-lo imediatamente que em guardá-lo para o futuro.

Indenização por Mutilações

Pode-se dizer que a vida dos piratas era muito difícil, podendo estes muito provavelmente sofrer danos muito graves ou mesmo morrer. Além da morte, o maior medo de um pirata era vir a ser incapacitado.

Quando perdiam um membro, os piratas eram recompensados pela sua perda, e eram recompensas perfeitamente adequadas para os tempos em que viviam. Se um pirata fosse ferido na perna, a amputação devia de ser muitas vezes a única saída para ser salvo, a tripulação era minimamente educada, chamavam o cozinheiro para amputar o membro ferido, para prevenir uma infecção. Os médicos não eram comuns a bordo de navios pirata, então muitas vezes o cozinheiro era chamado para fazer as amputações. Contudo, como as operações raramente tinham sucesso e como o cirurgião inexperiente podia não conseguir fazer parar a hemorragia o pirata raramente sobrevivia, e mesmo que sobrevivesse à amputação podia não passar de uma infecção posterior. Caso sobrevivesse era necessário um substituto para a perna em falta, que normalmente era qualquer coisa que estivesse livre no barco, como por exemplo um pedaço de madeira comprido. Esta prática também poderia acontecer no caso de uma mão, tal como existe o vulgar exemplo do gancho. Na verdade, a maioria das tripulações piratas eram organizadas, razoavelmente sofisticadas e com condições favoráveis para os membros feridos. Os piratas feridos não eram compensados apenas financeiramente, mas muitas vezes eles também eram oferecidos para fazer trabalhos não exigentes no navio. Trabalho este que podia incluir manobrar canhões, fazer os cozidos, e a lavar o convés do navio.

Num exemplo descrito por Exquemelin a recompensa assumia a forma sob os seguintes valores: pelo braço direito seiscentos pesos ou oito escravos; quinhentos pelo esquerdo ou cinco escravos; por um olho cem pesos ou um escravo e idêntica quantia por um dedo; pela perna direita quinhentos pesos e pela esquerda quatrocentos. Em comparação com os valores atuais, um peso vale cerca de noventa e seis cêntimos de dólar (0,96\$), o que para a altura era muito.

Legislação Para Piratas



Podia ser uma frase favorável e verdadeira dizer que um caminho agradável durante o século XVIII era restrito à pirataria, mas a vida de pirata também tinha grandes objecções. Ao longo deste período, a morte chegava muitas vezes inesperadamente, no meio da batalha, por naufrágios, rixas na taberna, doença, etc. mas existiam vezes em que a morte era “a dançar a jiga de cânhamo”, que era o destino de qualquer pirata.

Os julgamentos para a pirataria, eram muitas vezes influenciados por tribunais almirantados, tribunais que haviam sido fundados na década de 1340 na Inglaterra, para julgamentos que dissessem respeito a grandes crimes. Uma vez condenado, o pirata podia ser enforcado a qualquer hora dez dias depois do julgamento.

No dia do enforcamento, os piratas eram os principais alvos de chacota na procissão realizada no dia até ao local do enforcamento, que era liderada por um oficial a carregar um Remo Prateado (símbolo da autoridade do Supremo Tribunal Almirantado). O destino final era a forca, que geralmente era situada numa praça pública junto à água, muitas vezes durante a maré vazia. Todo o acontecimento, como todos os

enforcamentos, era um espectáculo que arrastava multidões.

Antes do enforcamento, normalmente o pirata era tapado por um capelão. Instigado, o réu declarava o seu destino, e arrependia-se antes de ser enforcado. Muitas vezes o sermão também servia para pregar à audiência, usando os piratas como o primeiro exemplo da degeneração da alma humana. Depois do sermão, o pirata admitia para as pessoas antes de ser enforcado e deixado a baloiçar na forca. Na sua última prece, antes da execução, alguns pareciam estar arrependidos, alguns assustados e outros rudes, enquanto que diziam grosseirismos para as multidões.

Depois da execução, os corpos representavam os restantes membros da tripulação, que eram enterrados, abaixo do nível de maré alta e deixados até que três marés tenham passado sobre eles. Os corpos da maioria dos capitães mais famosos, eram muitas vezes embalsamados em alcatrão, encaixotados numa armação de ferro ou correntes, e pendurados, enforcados, num sítio visível à beira da água, onde eles oscilavam com o vento até nada restar.

A punição por corso era a prisão, com a possibilidade de libertação na troca de um resgate. Contudo isto não era uma alternativa favorável, pois muitas vezes acabavam por ter uma morte demorada, em velhos navios prisão, que eram navios de guerra convertidos, que já não estavam aptos para o mar, ou outros fins, muitas vezes o prisioneiro acabava por morrer por enfraquecimento ou doença.

Castigos Piratas

A tortura, a queima e a mutilação eram castigos comuns que os piratas davam às suas vítimas, praticando verdadeiros actos de crueldade, e até gostavam de ver o sofrimento dos outros. Os piratas chineses prendiam as suas vítimas em gaiolas de bambu ou pregavam-nos ao convés. A tortura era utilizada para extrair rapidamente informação da vítima, acerca de navios com tesouros, rotas marítimas ou tesouros escondidos. Um exemplo da crueldade dos piratas, foi no caso dos inúmeros cercos feitos a Argel, em que os corsários berberes usavam prisioneiros franceses como munição contra os barcos destes. Existe apenas um relato de um jornal de 1829 de os



piratas terem obrigado o seu prisioneiro a marchar sobre a prancha para se afogar ou ser comido pelos tubarões.

Qualquer pirata que desobedecesse ao código de conduta ou brigasse com os colegas era chicoteado ou deixado à deriva num bote, ou caso um pirata roubasse outro membro da tripulação podiam ser-lhe cortadas a orelhas ou o nariz. Quando condenado à lei de Moisés, era a vítima que fabricava o chicote "gato de nove caudas". Os membros da tripulação de John Philips foram obrigados a jurar com a mão sobre um machado que os desertores e traidores seriam abandonados numa ilha deserta.

Para se vingar de antigos oficiais, os piratas quando atacavam estes com sucesso castigavam-nos, como por exemplo cortando-lhes o braço ou qualquer outra parte do corpo. O capitão pirata irlandês Edward England foi punido pela sua tripulação por ser demasiado brando com eles.

Vida em Terra e no Mar

Quando os piratas regressavam das suas pilhagens, eles estavam prontos para a diversão. Se regressassem de uma viagem bem sucedida, os piratas rapidamente esgotavam a sua riqueza nas tabernas e nas cervejarias locais. Muitas vezes, piratas bêbedos, gastavam milhares de pesos numa única noite (nessa altura com 10 pesos comprava-se uma pequena manada de gado). Prazeres como rum, comida, vinho e jogo, faziam pobres tabernas donos de riqueza durante a noite. Em suma, os piratas gastavam nas tabernas tudo o que ganhavam. A vida na terra não era só diversão e jogo. Para o sucesso, um pirata tem bastante trabalho enquanto está em terra. Depois de uma viagem longa, as lapas e as algas têm ser retirados do casco do navio. Depois de uma boa batalha, o barco era reparado ou substituído. Uma das tarefas mais importantes era para abastecer bem o navio com provisões de água e comida para a próxima viagem.

A vida no mar era muito árdua, os porões eram escuros, mal-cheirosos, úmidos e sentia-se falta de ar.

Também se pode presumir que a vida no mar era uma grande maçada para os piratas. Um grande contraste entre a vida no mar: navegam que dizer semanas de aborrecimento a procurar uma presa, e depois guerras muito duras quando encontravam vítimas.

Com nada para distrair os piratas sanguinários, conflitos e lutas eram comuns. Era nessas alturas que o capitão intervinha e controlava-os com medo ou respeito. O capitão não tinha a última palavra, pois em muitos casos o navio pirata era dirigido democraticamente.

Nas viagens de longa duração, o racionamento de comida era o maior desafio para os piratas. Os piratas muniam-se de cerveja engarrafada antes das viagens longas, pois a água rapidamente se deixava de ser potável., devido ao seu sabor salgado. De início, os piratas detestavam os biscoitos duros que duravam muito tempo; embora para as longas viagens se munissem de lima, como abastecedor de vitamina C. Se tivessem sorte, os piratas podiam ter algumas galinhas a bordo, que lhes davam ovos e carne. Aparentemente os piratas encontravam abastecimento ilimitado de carne nas tartarugas que crescem nas Caraíbas. Além de serem deliciosas, estas tartarugas eram facilmente apanhadas.

Sociedade Pirata

Piratas sempre tiveram na anarquia a sua principal forma de organização social. No Caribe, havia tanta lealdade que a trapaça entre piratas era praticamente desconhecida. Os muito escassos registros que se tem notícia, sobre piratas trapaceando outros piratas, foram recebidos com perplexidade pela sua sociedade e tratados com

banimento. Os bucaneiros de 1640-1680 eram especialmente leais uns aos outros, e esta lealdade era estendida a todos os bucaneiros, não apenas aos colegas de embarcação.

O capitão, ao contrário do que se imaginava, não era um tirano cruel que matava qualquer um que questionasse suas ordens, ao contrário, era escolhido por voto, assim como o contramestre (também chamado imediato), e a palavra do capitão não era a lei, exceto em combate. O capitão era escolhido por ser o melhor estrategista, suas idéias eram ouvidas, mas não imediatamente seguidas. A autoridade do capitão acabava com a batalha, quando então começava a autoridade do contramestre. O contramestre decidia qual o saque a ser levado, e se a embarcação saqueada seria levada também. Era também um bom mercador, sabia onde vender e negociar o produto da pilhagem. Sendo o responsável por dividir as moedas em pilhas iguais e distribuí-las. O saque era dividido em quinhões (cotas), o capitão e o contramestre recebiam cada um entre 1 ½ e 2 quinhões, os demais apenas 1 quinhão. O navio

pirata era possuído em comum por toda a tripulação, uma vez que a embarcação havia sido roubada por todos.

A moeda comum entre os piratas era a Peça de Oito (moeda espanhola de prata, valendo 8 reales), e assim aparece em seus artigos e nos romances sobre pirataria. Aliás, de Peça de Oito vem o nome da maioria das moedas da América Espanhola: “peso”, formada por sucessivas contrações. Dessa moeda também se originou o famoso “\$”: repare no cifrão da coluna da direita, presente no reverso da moeda.

Um pirata poderia entrar facilmente em uma cidade qualquer, com o devido suborno à guarda (\$50) para ter uma noite de diversões. Poderia até mesmo parar para consertar o navio (\$1.000), e um pirata rico poderia obter o perdão das autoridades (governador) pelos crimes praticados (\$10.000).

Muitos navios piratas tinham Artigos de Acordo (Articles of Agreement). Estes artigos cobriam acordos entre os piratas de uma mesma embarcação sobre a divisão do saque, organização e responsabilidades internas, bem como uma espécie de seguridade social, que assegurava um bom pagamento no caso de um pirata se ferir gravemente em combate, resultando na perda de um membro ou outra forma de incapacitação.

Exemplo de Acordo

1. Todo homem deve obedecer à ordem civil, o capitão terá direito a 1 ½ quinhão em todos os saques, o mestre, o contramestre, o carpinteiro, e o artilheiro terão 1 ¼ cada.
2. Se alguém tentar desertar, ou esconder qualquer segredo da companhia, ele deve ser abandonado em uma ilha deserta ou num bote com uma garrafa de pólvora, uma de água, uma pistola e uma bala.
3. Se alguém furtar qualquer coisa da companhia, ou roubar no jogo, mesmo que de valor de uma peça de oito, ele será abandonado numa ilha deserta ou num bote ou condenado à morte.
4. Se em algum momento nós encontrarmos outro pirata, o homem que assinar os seus artigos sem o consentimento da nossa companhia deverá sofrer a punição como o capitão e a tripulação o entendam.
5. Aquele homem que ferir outro, enquanto na vigência destes artigos, deve receber a Lei de Moisés (chibatada) nas costas nuas.

6. O homem que fumar tabaco no porão, sem uma tampa para o cachimbo, ou carregar uma vela acesa sem lanterna, deve sofrer a mesma punição que no artigo anterior.

7. Aquele homem que não manter suas armas limpas, próprias para um combate, ou negligenciar suas obrigações, deve ser privado de seu quinhão, e sofrer qualquer outra punição que o capitão e a companhia julgarem apropriada.

8. Se alguém perder um dedo, olho ou artelho durante um combate ele deverá receber 400 peças de oito, se um membro 800.

9. Se em algum momento você se encontra com uma mulher virtuosa, e se mete a ter com ela, sem o seu consentimento, deverá sofrer a morte imediata.

A ameaça pirata

Os piratas costumavam se utilizar a sua reputação como forma de inspirar medo e intimidação às suas vítimas ou, preferencialmente, rendição.

Suas bandeiras piratas eram as principais ferramentas de ameaça, nesse caso.

Algumas pessoas dizem que o nome da famosa bandeira pirata “Jolly Roger” (a caveira com 2 ossos cruzados) veio originalmente do francês. Uma bandeira vermelha, usada para demonstrar que não haveria piedade para as vítimas. Essa bandeira chamava-se “Jolie Rouge”, significando “o vermelho lindo”. Outra explicação possível é que é que esse seria o apelido dos piratas do século XVIII para o demônio “Old Roger”.

A caveira e os ossos podem bem ter sido usados por causa de algum símbolo em alguma tumba, mas outra possível inspiração deve ter sido os crucifixos da época que, muitas vezes, traziam o símbolo entalhado na parte de baixo da cruz. Um simbolismo para a vitória sobre a morte de Cristo.

É interessante reparar que parte da reputação da Jolly Roger hoje se dá principalmente por causa dos filmes de Hollywood, mas na verdade, a bandeira teve seu uso por cerca de 20 anos, durante a Era Dourada da pirataria.

Isso acontece porque nem sempre os piratas usavam essa bandeira sobre seus mastros. Eles também se utilizavam de bandeiras de países, por exemplo quando eram corsários (piratas

patrocinados por alguma coroa), ou mesmo usavam as bandeiras dos seus próprios países.

Uma estratégia interessante dos piratas era levantar a bandeira do país da nave alvo, o que propiciava uma aproximação tranqüila e, em seguida, erguer a Jolly Roger e exigir rendição dos inimigos.

Antes da Jolly Roger, os piratas usavam bandeiras de cores sólidas. Seja qual for, as vítimas sempre sabiam o significado das cores em questão. O preto era associado a morte, o vermelho ao sangue, etc. O branco era usado normalmente durante as perseguições, e significava uma ordem para a rendição.

É importante salientar que os piratas, normalmente, não atacavam navios fortemente armados. Seus alvos eram navios cargueiros e ao se depararem com um grande galeão armado, sua principal tática era fugir.

Assim, tanto para a perseguição quanto para a fuga, os piratas preferiam usar navios menores e velozes.

Para os combates de longa distância, as principais armas usadas eram os canhões, mas lembre-se que os piratas desejam abordar um navio, e não afundá-lo.

Por isso, os piratas focavam seus tiros nos mastros dos navios inimigos. Inclusive, um tipo de projétil utilizado era composto por duas bolas de ferro unidas por uma corrente que, quando disparados, giravam pelo ar rasgando velas e quebrando mastros.

Para abordarem o navio, os piratas precisarão aproximar o seu navio do alvo.

Para isso, os piratas se utilizam de ganchos de abordagem, que manterão os navios ligados um ao outro, e permitirão que os piratas passem para o navio alvo.

Além de poderem simplesmente saltar de um navio para outro, os piratas podem se balançar por cordas, ou ainda colocarem tábuas que servirão como ponte entre o espaço dos navios.

Uma vez a bordo, os piratas estarão em combate com a tripulação e você pode usar regras de combate de massa para resolver o conflito.

Depois da abordagem, você pode resolver o combate da forma como desejar.

As principais armas usadas por piratas eram espadas e machados. Além disso, ainda usavam formar rudimentares de granadas. Para isso, usavam recipientes feitos de vidro, argila ou mesmo ferro, cheios de pólvora misturada com vidro quebrado e pedaços de ferro.

A Pirataria em Santa Cruz

Além da costa do Caribe a pirataria se estendeu para o pacífico, índico e toda a costa do Atlântico incluindo o litoral de Santa Cruz, Vice Reino da Prata e Vice Reino do Perú. Embora este livro seja sobre o caribe, a partir do séc. XVI se constituíram grandes impérios marítimos, dos quais o Caribe foi apenas um centro de conflito. Extenda sua capanha a Santa Cruz, ao Índico, cruze os 7 mares. As possibilidades são múltiplas.



Navios

Navios São uma parte importante de campanhas envolvendo o mar e piratas. O Caribe é um território de Guerra entre as Grandes potências européias por possessões marítimas e colônias. Um terreno de caça de piratas em busca de riquezas e tesouros.

Existem milhares de tipos de embarcações com milhares de variações.. Sendo assim todas as embarcações serão feitas tendo em vista a Era de Ouro da Pirataria 1650-1725.

A função principal de um navio depende de vários fatores como tamanho, tipo, e velocidade. Um navio que navega pela costa pra realizar comércio entre cidades próximas provavelmente será menor do que um Navio mercante que cruza os oceanos Pacífico e Atlântico com regularidade.

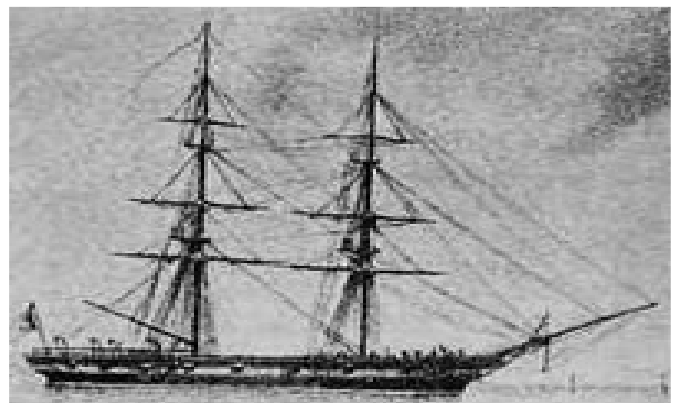
Os navios de guerra podem ser de vários tamanhos. Aqueles construídos para esmagar outros navios de guerra são grandes e robustos. Aqueles feitos para perseguir piratas são menores, polidos e rápidos. Navios que são utilizados como despachante de informações para diferentes frotas ou para o país de origem são construídos para serem velozes e carregam poucos canhões. Após 1607, embarcações que são construídas para guerrear possuem mastros, cascos e convés reforçados e preparados para suportar o recuo de vários canhões. Com todo este peso extra os navios maiores tendem a serem lentos como os navios mercantes de longas distâncias.

Existem poucos navios construídos especificamente para serem navios piratas, mas alguns são construídos para serem usados por corsários, os quais servem para o mesmo objetivo. No entanto, muitos piratas irão roubar o primeiro navio que aparecer abandonando-o logo que uma embarcação melhor estiver em suas mãos.

Os navios de um mastro recebem os nomes de Corveta, Cortador, Vela Ligeira entre outras centenas de nomes. Os navios de dois mastros incluem as escunas, os Brigues e os Bergantin. Os navios de três mastros ou mais incluem os galeões, as fragatas e outros navios de linha.

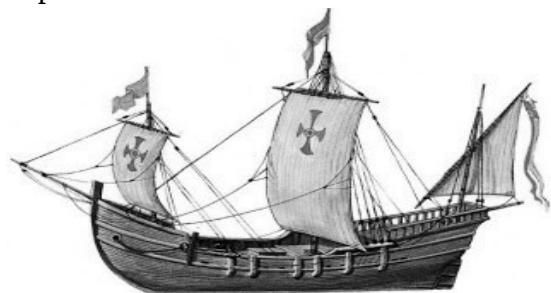
BRIGUES

A maioria dos Brigues são embarcações maiores, espaçosas e lentas. Algumas, no entanto são velozes, famosas como perseguidoras de piratas. Se uma brigue consegue carregar provisões suficientes ela pode cruzar oceanos. O navio do episódio da revolta do Chá de Boston era uma Bergantin que viajava freqüentemente entre a Inglaterra, Índia e Boston. Ela tinha 35 jardas (32 m) de comprimento. Brigues podem carregar até 40 canhões, porém só as de guerra terão esta quantidade. A razão entre o comprimento e a viga mestra é de aproximadamente 3 para 1 ou até 3 ½ para 1.



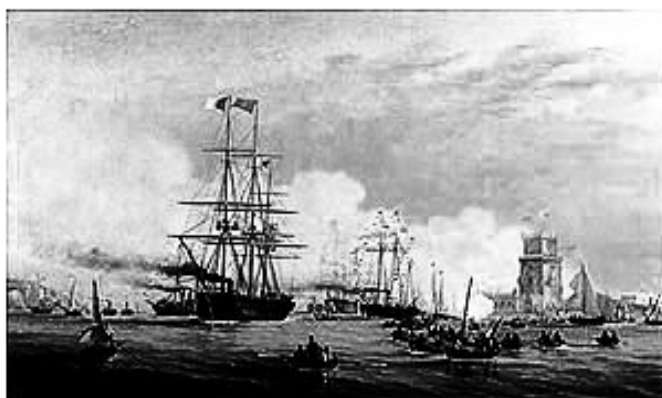
CARAVELA

As caravelas destinadas a viagens oceânicas pesavam cerca de 51 toneladas, mas aquelas utilizadas pelos piratas geralmente não passavam de 12 toneladas. A embarcação pirata tinha uma alta estrutura na proa, denominada castelo da proa. Uma estrutura mais alta de dois conveses, na popa, era chamada castelo da popa. Na caravela sob bandeira [aquelas usadas pelas forças marítimas de cada país] o mastro de proa sustentava velas quadradas e os outros três os tentavam as latinas, ou velas triangulares, aumentando a estabilidade da embarcação. Já nas caravelas usadas pelos bucaneiros, só o mastro dianteiro carregava uma vela latina, enquanto todos os outros possuíam velas quadradas, aumentando a velocidade e navegabilidade, mas com uma estabilidade pequena, resultando em vários naufrágios de navios piratas.



CORVETAS

Corveta são pequenas, com apenas um mastro e uma vela triangular. Elas geralmente não navegam mais do que duas semanas longe da costa. Algumas Corvetas são maiores com mais de 20 jardas (18.5 metros) de comprimento. As Corvetas são muito populares entre os piratas. Elas são rápidas, de boa manobrabilidade e conseguem carregar uma quantidade suficiente de canhões necessária para a pirataria. Além disso, elas possuem um calado raso que permite passar por recifes pelos quais os navios de guerra não podem segui-los. Grandes Corvetas podem se aventurar através dos oceanos, mas não com uma grande tripulação de piratas. O número máximo de armas que uma grande Corveta pode carregar é em torno de 20, sendo que a maioria carrega menos de 10. A razão entre o comprimento e a viga mestra é de 4 para 1, sendo que Corvetas mais lentas esta razão é de 3 ½ para 1.



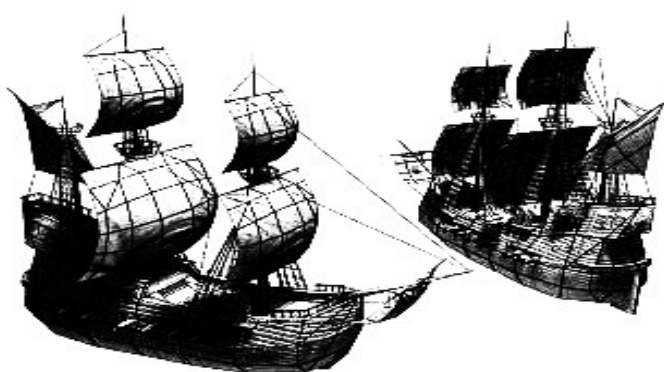
FLUYT

O fluyt (fluit, ou flute) é um tipo de Navio a vela Holandês criado originalmente para ser uma embarcação dedicada ao transporte de carga. Sua origem dada do século XVI e esta embarcação foi projetada para facilitar a entrega de mercadorias com o Maximo de espaço e eficiência da tripulação. Era uma embarcação barata, que podia ser construída em grande quantidade e geralmente carrega entre 12 e 15 canhões, mas ainda assim era um alvo fácil para Piratas. Independente disto o Fluyt foi um fator significativo no início do século XVII para o nascimento do Império marítimo Holandês.

O projeto padrão do Fluyt minimizava ou eliminava completamente seus armamentos para maximizar o espaço para carga, e usava bloco e aparelhos navais para facilitar a operação do navio. Acreditasse que esta classe de embarcação aumentou a competitividade no comercio internacional, e foi amplamente empregada pela

Companhia Holandesa das Índias Orientais nos séculos XVII e XVIII. No entanto, devido sua eficiência fez com que este tipo de embarcação torna-se popular de tal forma que os competidores logo desenvolveram design similares.

O design do Fluyt é muito similar ao dos primeiros galeões. Este navio geralmente pesava entre 200 a 300 toneladas e tinha aproximadamente 80 pés de comprimento (24,4m). O navio em forma de pêra, tinha um grande compartimento de carga próximo a linha de água e um convés relativamente estreito acima. Em parte, este projeto era um método utilizado para evitar altos impostos cobrados pela Dinamarca no estreito de Öresund, que era baseado na área do convés principal. O Fluyt possuía velas quadradas em dois ou três mastros. Os mastros eram muito mais altos do que os do galeão e permitinham grande velocidade. Em algumas épocas um Fluyt podia ser armado e atuar como embarcação auxiliar, o que foi uma prática comum no Mar Báltico.



GALEÃO

O galeão é um grande navio a vela usado principalmente pelas nações da Europa nos séculos XVI a XVIII. Podia ser utilizado para guerra ou

comercio sendo geralmente equipados com canhões do tipo demi-colubrina (veja armamento).

Os Galeões são uma evolução da Caravela ou Carrack (também conhecidas como nau em português), para as viagens oceânicas da época das grandes navegações. A redução da proa e o alongamento do casco forneceram um nível de estabilidade na água, reduzindo a resistência do vento na parte da frente, levando a uma embarcação mais rápida e com maior capacidade de manobra.

O galeão difere das embarcações mais antigas por ser mais longo, mais baixo e estreito, com uma popa quadrada, em vez de um de popa

arredondada, e por ter um focinho ou cabeça de projetando para a frente dos arcos abaixo do nível da proa. Em Portugal, pelo menos, as Naus eram geralmente muito grandes para seu tempo (muitas vezes com mais de 1000 toneladas), enquanto os galeões tinham em sua maioria menos de 500 toneladas, embora os galeões de Manila atingissem até 2000 toneladas. As Naus tendiam a ser levemente armadas e usadas para o transporte de carga, enquanto os Galeões foram construídos especialmente para serem navios de guerra. Por isso eram mais fortes, mais bem armados, e também mais barato de se construir (5 Galeões custavam em torno de 3 naus) e eram, portanto, um melhor investimento para o uso como navios de guerra ou de transportes. Há disputas nacionalistas sobre suas origens e desenvolvimento, mas cada poder naval no Atlântico construíram modelos de acordo com suas necessidades, aprendendo constantemente com seus rivais.

Um galeão era alimentado por três a cinco mastros, geralmente utilizando uma vela latina no ultimo mastro. Eles foram utilizados tanto para tarefas militares quanto comerciais, os galeões mais famosos foram utilizados nas frotas de tesouro espanhol. Na verdade eles eram tão versáteis que o mesmo navio durante sua vida útil geralmente tinha sido convertido para ambos os tipos de usos inúmeras vezes.

O galeão foi o protótipo de todos os navios quadrados equipados com três ou mais mastros por mais de dois séculos e meio incluindo a Fragata.



Os principais navios de guerras das frotas inglesas e espanholas no confronto da Armada Espanhola

de 1588 eram galeões. Os ingleses utilizaram galeões modificados para corridas que foram desenvolvidos por John Hawkins, que foram decisivos para a vitória dos ingleses. Já os galeões espanhóis eram espaçosos e desenvolvidos para grandes viagens oceânicas. Estes foram muito resistentes o que garantiu a eles suportarem a batalha e as tempestades da viagem de volta para a Espanha.

NAVIOS DE LINHA

Um Navio de Linha ou Nau de Linha foi o tipo de embarcação de guerra construída a partir do século XVII até meados do século XIX, para fazer parte de táticas navais conhecidas como linhas de batalha, nas quais duas colunas de navios de guerra opostas podiam manobrar para tirar a maior vantagem possível do peso dos canhões que carregavam de um lado do navio. Estes tipos de engajamento, invariavelmente, eram vencidos pelos navios mais pesados carregando o armamento mais poderoso. A evolução natural foi a construção de embarcações a vela cada vez maiores e as mais poderosas do seu tempo.

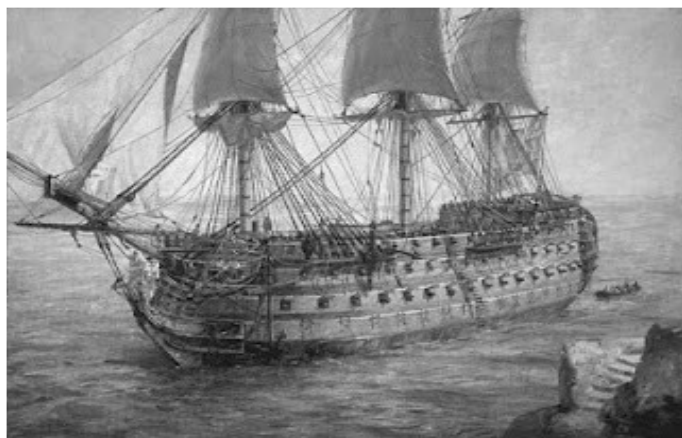
A origem dos navios de linha pode ser encontrada nos grandes navios construídos pelos Ingleses nos séculos XV e XVI, na Nau construída pelos Portugueses e nas Caravelas construídas pelas outras nações Europeias. Estas embarcações se desenvolveram a partir dos barcos medievais usados no Mar do Norte e no Báltico, que tinha vantagem em relação às galeras, por possuírem plataformas denominadas de castelos na popa e na proa que podiam ser ocupadas por arqueiros que disparavam contra as embarcações inimigas. Com o passar do tempo estes castelos ficaram mais altos e mais largos e eventualmente começaram a ser construídos na estrutura da embarcação, aumentando a força da estrutura como um todo.

Do início até o meio do século XVII, novas técnicas de batalha começaram a ser usadas pelas marinhas, em particular pelas marinhas Inglesa e Holandesa. Batalhas anteriores tinham sido travadas entre grandes frotas de navios próximas uma das outras geralmente lançando mão da tática de abordagem. No entanto com o desenvolvimento dos canhões e com adoção da disposição lateral as táticas navais tiveram que ser revistas. Com as armas dispostas lateralmente, a tática mais favorável era garantir que o maior número possível de navios disparassem todas as suas armas. A tática de linha de batalha exige que navios formem uma longa fila única próxima a

frota inimiga ao mesmo tempo. Neste contexto, as frotas descarrecam seus canhões uma nas outras até um dos lados se retirar. Qualquer manobra deve ser feita com os navios permanecendo em linha para proteção mútua.

A adoção de tática de linha de batalhas teve conseqüências no design dos navios. A vantagem dada pela altura dada pelos castelos de proa e de popa foi reduzida agora que combate corpo-a-corpo se tornou menos essencial. Na verdade, A necessidade de manobrar em batalha fez com que o alto peso dos castelos se tornasse uma desvantagem. Então eles encolheram, fazendo dos navios de linha mais manobráveis do que seus antecessores tendo o mesmo poder de combate. Como uma conseqüência o casco aumentou, permitindo que o tamanho e quantidade de armas também aumentassem.

As frotas do século XVII consistiam de uma centena de navios de tamanhos diferentes, porém no meio do século XVIII, o design dos navios de linha tinha se fixado em poucos modelos padrões: antigo de 2 conveses (com dois conveses repletos de canhões atirando através de portinholas) de 50 canhões (que eram muito fracos para a batalha em linha mas podiam ser usados para escoltar comboios; dois conveses com 64 a 90 canhões os quais formavam a principal parte da frota; e 3 conveses ou até 4 com 98 a 140 canhões que eram usados como navios de comando do almirante. Frotas compostas por 10 a 25 desses navios, com seus navios de suprimentos e fragatas mensageiras e batedoras, mantinha o controle das rotas marítimas.



NAVIOS MERCANTES E DE GUERRA

Existem vários tipos de navios de 3 mastros. Eles variam consideravelmente de tamanho, podendo ser um pouco maiores que uma Corveta até os maiores navios a vela conhecidos. Eles podem servir a diversos propósitos como transporte de passageiros, transporte de cargas ou guerra. A maioria dos navios de passageiros do século XVII são essencialmente navios de carga. Alguns são navios normais com algum número de cabines extras, mas geralmente utiliza-se o espaço do convés para dormir sem nenhum tipo de modificação. Os navios mercantes possuem as piores linhas e velocidades 3 a 1 no Maximo. Navios de Guerra possuem linhas um pouco melhores 3 ½ a 1, mas não são muito mais velozes devido ao peso extra que carregam



Um navio em SANTA CRUZ RPG possui 7 características básicas:

Resistência (RES): total de dano suportados por uma embarcação antes dela afundar.

Velocidade (VEL): A velocidade média de uma embarcação em Km/h.

Manobrabilidade (MAN): A dificuldade apresentada para manobrar uma embarcação como modificador imposto à perícia Navegação.

Dano: O dano em d10 causado pelo navio em outro navio. Para ataques de canhões em pessoas ou criaturas considere o dano de um canhão (6d6+6).

Tripulação: O mínimo de marinheiros necessários para operar a embarcação com a mínima população necessária para se operar a embarcação e a máxima população suportada.

IP: A Resistência a dano do Navio.

Custo: O preço da Embarcação em Réis portugueses.

Tipo de Embarcação	RES	VEL	MAN	DANO	TRIPUL.	IP	Custo
Caravela	160	15	Normal	17 a 27	10 a 40	30 a 34	200.000
Corveta Pequena	90	20	Fácil	5	6 a 40	18 a 22	40.000
Corveta Grande	100	16	Fácil	8 a 10	10 a 100	20 a 24	75.000
Brigue Mercante	120	13	Normal	3 a 8	5 a 80	22 a 26	75.000
Brigue de Guerra	150	15	Normal	17 a 30	12 a 160	25 a 30	200.000
Fluyt	200	16	Normal	5 a 11	10 a 50	25 a 30	173.600
Galeão	200	15	Difícil	17 a 34	20 a 70	30 a 34	465.400
Galeão de Guerra	250	15	Difícil	34 a 68	30 a 400	48 a 52	1.374.000
Galeão Inglês	250	17	Normal	32 a 65	30 a 400	40 a 44	1.349.000
Navio de Linha	320	16	Normal	150 a 80	40 a 700	50 a 60	1.500.000
Navio mercante	200	10	Difícil	4 a 14	20 a 200	30 a 36	200.000
Navio de Guerra Grande	250	11	Difícil	35 a 70	30 a 400	40 a 48	800.000

Habilidade média

A ficha da embarcação ficou assim

Manobras

A **habilidade média de navegação** de um navio é a média da perícia em **Navegação** de seus tripulantes. A **habilidade média de Ataque** de um navio é a média da perícia dos marinheiros que operam os canhões na perícia **Armas de Fogo e de longo alcance – Canhões**.

A ficha de uma embarcação ficará da seguinte forma:

O capitão joy Rogers encomendou da Inglaterra um Brigue de Guerra e o batizou de **Jhonnie Walker**. Aliciou em Port Royal 20 marinheiros, 10 com Navegação 35, 5 com Navegação 56, 2 com navegação 60 e 3 com Navegação 75. Logo a Habilidade média de navegação de sua tripulação é de $(350+280+120+225)/20 = 48,75$ ($10*35 + 5*56 + 2*60 + 3*75$)/20 que arredondado para cima dá uma habilidade média de 49%.

Da mesma forma que no cálculo acima a habilidade média de ataque do navio é de 50% (10 marinheiros com 60% 5 com 80% e 5 com 00%).

Nome: Jhonnie Walker

Tipo: Brigue de Guerra

Res: 150

Vel: 15

Man: Normal

Dano: 18d10

Tripul.: 20

IP: 26

Custo: 198.000

H. Média M.: 49%

H. Média A.: 50%

REGRAS

A cada rodada a embarcação pode fazer uma manobra (levantar velas, baixar velas, fazer uma manobra de defesa, etc) e a cada 3 fazer uma manobra e um ataque. Ações de personagens dentro da embarcação são consideradas em separado a cada rodada.

A Tripulação

A tripulação básica de uma embarcação normalmente é constituída por:

25% são homens comuns, que emprestam sua força física e vontade em troca de algumas moedas de prata e três pratos de comida por dia;

25% são especialistas [com os maiores Perícias em culinária, Mecânica, Engenharia, Avaliação, Comércio, etc] e;

50% são homens de armas, treinados em combate com Espada, Pistolas e, mais raramente, uma arcabuz.

O capitão da embarcação pirata geralmente eleva ou diminui a eficiência de seus homens, de acordo com a sua própria capacidade. Todos os combatentes são personagens construídos com a metade nível do capitão, ou seja, se um capitão estiver no 10º Nível, os marinheiros combatentes serão personagens 5º Nível. Dificilmente marinheiros passam do 3º Nível e ainda continuam sendo marinheiros. Eles costumam migrar para portos ou outras atividades quando acham que têm poder suficiente para manter sozinhos suas próprias necessidades.

Velocidade

A velocidade de uma caravela pirata, assim como toda embarcação, varia de acordo com a velocidade do vento. A velocidade básica é de 5 km/h, sem vento. Se todas as velas estiverem içadas a velocidade do vento é adicionada à velocidade da embarcação, até atingir o limite de 20 vezes a sua velocidade normal. Mais que isso a embarcação perde o controle e, geralmente, leva ao naufrágio (Teste de H.Média de N.Crítico para evitar).

A velocidade de uma embarcação depende da quantidade de velas levantadas. Um navio de 3 velas possui como velocidade a velocidade do navio + a velocidade do vento (com as três velas içadas); Um navio de 1 vela possui como velocidade a (velocidade do Navio + (Velocidade do vento/3) e um navio de 2 velas (Velocidade do Navio + ((velocidade do vento/3)*2))

Ex.: com ventos de 50 Km/h um Fluyt navega a 66km/h, uma corveta pequena a 37km/h e um Brigue de Guerra a 49 km/h.

Corvetas possuem 1 vela, Brigues 2 velas, as outras embarcações são consideradas de 3 velas.

Perseguições

Perseguições entre navios são realizadas somando-se a velocidade do navio perseguido + 50 – velocidade do navio perseguidor. Se o Navio perseguido tiver 3 sucessos consecutivos ele consegue escapar.

Exemplo: O corsário Pierre d' Avelar em seu galeão de guerra, está sendo perseguido por Claus von Bastian em seu fluyt. A velocidade do vento é de 40 km/h o que faz Avelar estar a 55km/h e Bastian a 56. Avelar testa $(55+50-56)$ 49% e obtém 20 no d100 conseguindo portanto abrir uma grande vangagem em seu perseguidor. Na sLoda rodada obtem 50 no d100 e Bastian se aproxima novamente de Avelar.

Ataque

O Ataque a um navio é definido de maneira normal. O capitão pode ou não definir a parte do navio a se atacada. O teste de Ataque é de $H.MédiaA + 50 - A.Média de M.$ do navio atacado (que pode tentar manobrar para evitar ser atingido). Se o ataque for bem sucedido jogue o dano na parte específica e subtraia o IP. (leia atentamente a parte abaixo).

Há sempre a chance de 05% de uma bala de canhão atingir um tripulante. Qualquer resultado inferior a 05 no d100 significa que um tripulante foi atingido. Se um tripulante foi atingido jogue 1d6 se sair 1 foi um personagem jogador (dano de 6d6+6).

Para se calcular grandes danos como 150 ou 70 d10 divida o número de dados por 10 e depois multiplique o resultado por 10.

Exemplo: para se jogar 150d10 de dano, joga-se 15 d10 (7,8,1,2,3,7,8,8,9,9,4,4,3,2,1= 76) e multiplica-se o resultado por 10 $(76*10) = 760$ de dano.

As Defesas e as Consequências

Geralmente uma caravela pirata tem IP 30 e 150 PVs. em todo o seu casco, mas o casco é dividido em quatro seções: dianteiras esquerda e direita; e traseiras esquerda e direita. Cada sessão tem seus próprios pontos de vida. As naus sob bandeiras são bem mais resistentes, mas os piratas abrem mão de durabilidade para terem mais agilidade.

A resistência da embarcação é dividida em 20% (dividido por 5) formando os PVs da Proa, Casco 50% (dividido por 2) , mastro 10% (dividido por 10) e polpa 20% (dividido por 5) %. O IP do Mastro é 20% (dividido por 5) do IP total.

Logo o Jhonnie Walker possui:

Proa: 30 PVs e IP 26
Casco : 75 PVs e IP 26
Polpa: 30PVs e IP 26
Mastro: 15 PVs e IP 6

Danificar um navio significa prejudicar em um ou mais locais do casco ou aos mastros.

A caravela é dividida em 4 partes:

Proa [parte dianteira superior. Luta com Canhão difícil]

Popa [parte traseira superior. Luta com Canhão difícil]

Mastros [Luta com Canhão Crítico]

Casco Inferior. [Luta com Canhão Normal]

Todos os redutores serão levados em conta quando o combate for no mar. Quando as embarcações estiverem sem movimento, os redutores diminuem em um nível de dificuldade (de crítico para difícil, de difícil para normal e de normal para fácil)l .

Esses redutores são utilizados quando o atacante visar essa parte especificamente como alvo. Se o tiro for dado na direção da caravela pirata, sem um alvo específico, considere um ataque normal e, se o atacante tiver sucesso, jogue 1d e confira o resultado na tabela adiante:

- 1 – Proa ou Popa;
- 2-3 – O tiro passa por cima da embarcação;
- 4 – O projétil acerta a água, antes de chegar até a embarcação
- 5 – Casco Inferior
- 6 – Mastros

Um navio pode acumular diferentes tipos de danos, como mostrado abaixo:

Danificados: uma parte do casco é reduzida para 50% dos seus pontos de vida ou menos. Um navio que está danificado perde metade da sua velocidade base; Severamente danificados: duas ou mais seções de casco são reduzidos para 50% dos seus pontos de vida ou menos. Um navio que está Severamente Danificado perde metade da sua velocidade

Furada: Quando uma seção do casco é destruída (reduzidos a 0 pontos de vida ou menos) as duas seções do casco adjacentes à que foi Furada, são enfraquecidas e imediatamente reduzidos para 50% dos seus pontos de vida normal na rodada seguinte. Cada vez que um navio é furado, ele deve fazer um teste de naufrágio (veja abaixo). Uma embarcação com pelo menos metade de suas seções furadas, foi destruída e afunda imediatamente.

Complementos Danificados: Quando um dos complementos do navio [proa e popa] é reduzido até 50% dos seus pontos de vida ou menos, estará danificado [veja as consequências de Danificado, acima]. A embarcação perde ainda 25% da sua velocidade efetiva se a proa estiver danificada e um redutor de -25% na dirigibilidade da embarcação, caso a popa esteja danificada.

Desmastreado: Se um dos mastros estiver danificado [50% ou menos dos pontos de vida], a embarcação fica Desmastreada. Ao contrário da avaria no casco, danos nos mastros não se espalham para as seções adjacentes. Se o navio possui apenas um mastro, já não pode navegar. Se ele possui dois ou mais mastros, a sua velocidade de vela base é reduzida proporcionalmente (esse redutor não é cumulativo com a penalidade devido à Complementos Danificados). Uma embarcação Desmastreada toma uma penalidade 25% na perícia Navegação. Se a embarcação tiver dois mastros e um for desmastreado, a velocidade é reduzida pela metade. Se tiver três, a velocidade é reduzida um terço. Se a embarcação for totalmente Desmastreada, isso vai parar a embarcação.

Naufrágio: Quando a embarcação estiver totalmente Desmastreada e com pelo menos duas seções furadas, ou com três de suas seções furadas, o capitão ou piloto tem de fazer teste de Navegação, com redutor de -20% para cada peça que a embarcação perdeu. A cada 10 minutos um novo teste é necessário. Um fracasso em qualquer teste, significa o naufrágio da embarcação.

Artilharia

Na maioria dos navios piratas, existem em média de 3 canhões por sessão do casco. Cada canhão dá, no máximo, um tiro a cada 3 minutos, tempo necessário para se abastecer com pólvora a tubo de ejeção da obuse, socar a pólvora e carregar a obuse. Geralmente, piratas não usam mais que dois tiros por canhão, pois nesse tempo eles chegam e fazem a abordagem corpo-a-corpo, sem contar que não é agradável trabalhar com pólvora úmida.

Geralmente usa-se um único tiro. Ele acontece quando a embarcação a ser abortada está à curta distância. Usa-se mais de um tiro, quando a embarcação está em fuga ou em perseguição. Quando a distância se encurta para o combate corporal, os tiros de canhão cessam e os operadores

passam a manejar a embarcação para uma melhor abordagem.

Por canhões serem de alma lisa as munições não alcançavam uma grande distância até o ano de 1520. Depois disso os canhões passaram a ser feitos com um material diferente e passaram a ser raiados, o que garantiu um alcance e precisão maiores.

Regra Simplificada

Se o mestre não quiser detalhar o combate e suas consequências simplesmente faça a jogada de ataque, se acertar jogue o dano, subtraia o IP da embarcação e considere o dano na Res do navio alvo. Considere que um navio afunda quando sua Res chegar a zero.



Dalphin

Os Daphin constituem o povo golfinho, lendas procuram ligar sua origem à ascensão e queda de atlântida. Mas os próprios Dalphins desconhecem esta ligação. Por séculos foram os defensores das tribos Olmecas, Maias e Incas, interagindo junto aos Garudas e B'alam. Estão ligados à casa de Ix Chel, a ansiã das chuvas e inundações, a amante do deus do céu, e para tanto receberam das divindades de Olmec poderes ligados à água e a sedução. Defenderam primeiramente a resistência dos Marranos, Protestantes e jesuítas quando estes chegaram. Mas quando vieram os ataques da coroa espanhola e da Cidade de Prata, quando Olmec caiu em paradísia e as tropas de Cortez avançaram ante os últimos reis maias, os Dalphins se recolheram aos oceanos e decidiram que a melhor estratégia seria a guerrilha. Passaram a afundar navios e se valer de seus poderes de sedução para atrair e afogar marinheiros brancos. Os Dalphins encontram-se espalhados pelo mar do Caribe até o litoral de Santa Cruz, preferem águas quentes e diferentes de seus irmão amazônicos agem em bandos. As mulheres costumam empregar táticas de sedução para atrair e afogar marinheiros, mas cada grupo de mulheres Dalphins está escoltada por um grupo de homens. Se reproduzem majoritariamente com golfinhos, a reprodução com humanos e Dalphins é expressamente proibida. Embora o surgimento de membros do povo Daphin com características européias demonstram que esta norma não está sendo cumprida. Os Dalphins possuem bases no fundo do mar. Possuem um rígido código de conduta. Aliar-se ao homem branco, se reproduzir com um, matar um membro do povo ou um golfinho é passível de prisão em cavernas escuras no fundo do mar. Ao exemplo das dinastias maias, os Dalphins são governados por um rei e uma nobresa que governam em Xip-Notec, uma cidade submersa próxima à península de yucatán. Possuem relações constantes com os remanescentes maias de chiapas.

Não há uma variação de formas por sexo com os Dalphins como ocorre com o povo boto. Todos os Dalphins possuem três formas; golfinho, meio-forma e humana. Na forma meio humana conservam o tronco humano e a parte inferior de um golfinho. Um Daphin não consegue ficar longe do mar por mais de 3 dias ou começa a enfraquecer (- 3 Pvs por dia) até morrer e em contato com água são incapazes de manter a forma humana, passando instantaneamente à meia-forma. Preferem lutar

com lanças. Não possuem relações com as sereias européias, embora os estudiosos da Ordem de Chronos e os magos Atlantes tentam relacioná-los às filhas de Achelous e Terpsícore.

Poderes

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

Formas

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

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

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

Canto

permite aos seus usuários empregarem palavras e canções de modo a surtir diversos efeitos sobrenaturais.

Nível 1 (Projetar a Voz): Pode “projetar a voz”, fazendo-a emanar de qualquer lugar que se encontre em seu campo de visão. A voz opera independentemente do Daphin, que pode conversar normalmente ao mesmo tempo em que sua voz canta alguma coisa.

Nível 2 (comunicação): Com este poder, o Daphin pode projetar sua voz para qualquer lugar ou pessoa que ele conheça. Ele pode cantar, falar ou fazer qualquer outro ruído vocal que quiser, no volume que escolher.

Nível 3 (hipnose): Este poder possibilita ao Daphin encantar outros com sua voz. O alvo permanecerá sentado, embasbacado com a voz do personagem, até que este pare de cantar ou caminhará até ele desconsiderando qualquer obstáculo ou perigo. É necessário um Teste de CAR x WILL da vítima.

Nível 4 (loucura): A canção pode enlouquecer os ouvintes, podendo ser usada em conjunto com os outros poderes. Ele pode afetar apenas um alvo por vez. É necessário um teste de CAR X WILL, se a vítima falhar ganha um aprimoramento negativo.

Nível 5 (Canto da Morte): A frequência do canto do Dalphin quebra vidros, cerâmicas e esoura vasos sanguíneos e os tímpanos da vítima, causando 1d6 de dano por rodada. A vítima tem direito a um teste de CON ou perderá 1 ponto de PER por rodada por perca da audição. Este dano é irreversível.

Telepatia

O alvo deve estar na linha de visão do Dalphin ou o contato telepático e deve ter sido estabelecido para que o poder funcione.

Nível 1: Permite ao Dalphin ler pensamentos superficiais como Direita, Esquerda ou Ameaça.

Nível 2: Permite ao Dalphin conversar mentalmente com outra pessoa que esteja dentro de sua linha de visão.

Nível 3: Permite ao Dalphin descobrir memórias profundas ou segredos do Alvo exige um teste de WILL x WILL.

Nível 3: Permite ao Dalphin estabelecer um contato telepático constante com alguém.

Velocidade

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

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

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

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

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

Controle das Águas

Nível 1 : Equivalente a controlar água 1.

Nível 2 : Equivalente a controlar água 2.

Nível 3 : Equivalente a controlar água 3.

Nível 4 : Equivalente a controlar água 4.

Nível 5 : Equivalente a controlar água 5.

Bando

Nível 1(Bando pequeno): O Dalphin possui um pequeno núcleo de 1 a 3 golfinhos como a sua



contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

Nível 1 (contato telepático): É possível que o Dalphin estabeleça um elo telepático com um Golfinho. Ele pode obter informações deste tipo de animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

Nível 2 (Bando médio): O Dalphin possui um pequeno núcleo de 5 a 7 golfinhos como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

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

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

Nível 3 (Bando Grande): O Dalphin possui um pequeno núcleo de 8 a 12 golfinhos como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. E respondem aos seus comandos.

Nível 4 (Grande Convocação): O Dalphin mantém um contato telepático com outros Dalphins podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Dalphins que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado (através de um contato psíquico ou sonoro).



B'alan

Palavra b'alam, "jaguar" assim como o símbolo do jaguar, é um elemento nos nomes de heróis míticos e de alguns governantes Maias, Olmecas e Aztecas. A tribo Jaguar dos B'alan integrava as mais altas castas nas sociedades ameríndias como grandes sacerdotes (ligados à Ordem do Jaguar e à Casa do Jaguar) ou Juizes, governantes. E para tanto se tornaram mais extremistas que seus irmãos amazônicos (pela própria violência extrema empregada na colonização do caribe e América Central) com a queda de Olmec em parádia, o esfacelamento de seu império e o genocídio empregado contra as populações locais. A tribo passou a organizar caçadas constantes com o intuito de exterminar o homem branco levando a xenofobia ao extremo.

Eles matam qualquer um de quem não gostem e que entre em seus domínios. A relação que essas tribo tem com seus parentes ao contrário do que possa parecer é extremamente apaixonada. Na região é possível ouvir frequentemente lendas contando de um jaguar que entrou em uma vila para seduzir um forte rapaz ou uma bela moça e leva-los para a floresta, de onde nunca mais são vistos. Na verdade os Balam levam seus amantes para seus Territórios Umbrais onde eles os tratam como reis ou rainhas.

Os B'alam são defensores ferozes das áreas selvagens e do povo da América Central que estão diminuindo rapidamente ante a presença castellana. Eles são os mais exclusivos descendentes das tribos nativas e usam muitas das armas e modos das tribos antigas da região, embora alguns usem armas modernas. A batalha desesperada para preservar suas terras e o seu povo deixa os homens-jaguars da América Central com pouco tempo ou inclinação para o convívio social - portanto, sua rica herança cultural, poderosas mágicas espirituais e forte senso de honra e responsabilidade familiar são invisíveis aos estrangeiros.

Os selvagens B'alam junto aos Yawar e Jaguará são os sentinelas do Novo Mundo. Para os B'alam, a busca por segredos está em sLoadado lugar em relação à defesa das terras da tribo. Seus Parentes Humanos são quase sempre índios. Os B'alam apreciam trajes coloridos remanescentes das vestes dos Incas e dos Maias.

Fraqueza tribal:

Os B'alam devem fazer um teste de WILL sempre que estiverem próximos a um homem branco para não tentar rasgar sua garganta, expor suas víceras, etc.

Habilidades Raciais

Faro Aguçado : Testa-se a Percepção.

Dependendo da intensidade o Faro pode ser facilitado(a cargo do mestre).

Ataques

Garra: 2d6

Presas: 1d6+4

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

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

Formas :

Jaguar : Con+ 5, Fr + 4, Agi + 8, Dex -6, Per + 4

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

Poderes

Os B'alam possuem todos os poderes comuns dos Jaguar (**ver Inferno Verde**) mais o **poder coração em chamas**.

Coração em chamas

Tempestade de Pragas (nível 1): Ao cantar uma súplica aos espíritos-Inseto, O B'alam pode invocar uma nuvem de mosquitos, borrachudos, moscas ou algum outro inseto igualmente repulsivo. Estas criaturas não causam dano e sim distraem a presa, embora, a critério do Narrador,



elas possam ser portadoras de doenças tais como a malária ou a febre amarela. Ao atrair a atenção de sua vítima com esta praga, o Balam pode tanto preparar uma emboscada como escapar.

Para cada Nivel do personagem, uma área de aproximadamente 3 m quadrados se enche com insetos voadores por 1d6 rodadas. Os testes se tornam difíceis na área afetada. Depois disso, os insetos dispersam. O B'alam não é imune às mordidas dos insetos, mas normalmente sabe o que esperar e consegue agir normalmente.

Asas Ancestrais (nível 2): O B'alam faz um teste de CON. Depois disso asas de cores brilhantes surgem dos ombros do Balam para levar-lo aos céus. Enquanto tiver asas pode voar 15 metros por turno em qualquer forma, além de poder carregar 90 quilos de peso adicional. Esse dom dura uma cena (ou meia hora), após isso as asas atrofiam e se desprendem sem causar dano algum.

Toque do Sapo de árvore (nível 3): tocando sua vítima com a pata, os dentes ou até com a saliva, o Balam pode paralisá-la durante por 3d6 rodadas. Alguns jaguares aproveitam essa oportunidade para escapar ou difundir sinal de perigo: outros se dedicam a propósitos mais sádicos. Esse dom provem dos espíritos sapo de árvore, cujos fluidos envenenam as flechas dos antigos parentes. A vítima tem direito a um teste de WILL x WILL dos jaguar para não ser atingido por este poder.

Nuvem das visões (nível 4): entre os antigos familiares, os jaguares eram respeitado por sua profundidade. Muitos olmecas e Maias ajudaram-nos em busca de visões e a tribo respondia servindo-se desse antigo dom. Quando chamar os espíritos do ar e das plantas, o jaguar pode invocar a nuvem das visões, uma densa nevoa que o envolve tanto clareando-o quanto cobrindo-o e que proporciona conhecimentos místicos aos que os buscam...e os que não. Esse nebuloso caleidoscópio ocupa uma superfície de 15 metros quadrados e afeta a quem não estiver proteção mágica, incluído o próprio Jaguar. As alucinações resultantes dependem do Mestre, ainda que devam deixar ver possíveis eventos futuros ou oferecer pistas que os personagens inteligentes possam decifrar.

Vingança da Selva (nível 4): Ao invocar suas conexões com a terra, um B'alam persuade a selva a se voltar contra seus invasores. O ataque começa bastante inocentemente com tropeços em vinhas e hordas de insetos famintos; contudo, se o estranho não entender o sinal e partir, a Vingança se torna mais desagradável. Poças de areia movediça,

plantas e insetos venenosos e nuvens de gás nocivo surgem bem no caminho dos invasores.

Finalmente, este Dom transforma um grupo de transgressores determinado em um punhado de sobreviventes desesperados - presas fáceis para um homem-jaguar e seus companheiros... Apesar do Mestre ter a palavra final sobre exatamente o que acontece e a quem, a terra e suas pragas começam uma campanha sutil para expulsar os invasores. Estes eventos variam desde aborrecimentos até fatalidades, conforme desejar o Mestre. Apesar dos efeitos não serem fortes o bastante para acabar com um bando de inimigos sobrenaturais, a maioria dos mortais fica louco antes que os efeitos deste poder terminar.

Alimentar os Deuses (nível 5): esticando uma das mãos, um jaguar poderoso pode arrancar o coração

de um inimigo a distancia (WILL x CON), trazê-lo até a palma e fazê-lo arder em chamas. No caso de ter sucesso, o dom acaba com o rival. Somente a magia mais forte pode reconstruir as cinzas da víscera ou colocar outra em seu lugar. Cada ponto de Fé, Fôcus, Poderes Vamíricos, poderes demoníacos, etc. dá À vítima um bônus de +3 em sua CON. Por tanto, esse dom não é o melhor método para sacrificar seres sobrenaturais. Contra os inofensivos humanos, no entanto, é devastador. A vítima se contorce e morre, enquanto as chamas consomem seu coração. O órgão dura duas rodadas para reduzir-se a cinzas; quando completamente queimado, a vítima está morta sem possibilidade alguma de salvação, a menos que alguém possua o poder de reconstruir o músculo a partir do pó e devolver dessa forma a alma ao corpo (Controlar/Criar terra/trevas/humanos/Spiritum 3). Este poder não funciona em mortos vivos.



Chupa Cabra

Vaqueiros dos pueblos relatam constantemente percas de gado à criatura que eles chamam de “el Chupa Cabra”. Animais encontrados sem uma gota de sangue levaram alguns Vrikolakas a procurarem parentes perdidos, Mas o que encontraram foi muito pior homens que foram picados por morcegos amaldiçoados por uma antiga maldição azteca e que transformaram se em projetos grotescos de chupadores de sangue.

O Comportamento dos Chupa-Cabras é muito mais animal do que humano. Eles vivem geralmente como líderes de bandos morcegos carnívoros. Seu aspecto lembra o de um morcego gigante (Andíra), mas com membros e rosto humanos. Possuem asas de pele enegrecida e temem a luz do sol tanto quanto um verdadeiro vampiro, sofrendo danos gravíssimos se for exposto a ela. Seu porte é o de um verdadeiro predador noturno, dormindo de cabeça para baixo em tocas escuras durante o dia, e a noite caçando presas para saciar sua sede. Dificilmente estabelece algum tipo de comunicação verbal (pois ele ainda pode faze-lo) com alguém, preferindo manter-se afastado de qualquer assunto mortal. Aparecem como pessoas quietas e misteriosas e logo que chegam se vão. Todo Chupa Cabra é um transmissor de sua doença, uma vítima ferida possui a chance do dano % de se tornar um chupa cabra em 1d4 semanas. A luz solar causa no Chupa Cabra um dano de 1d6 por rodada até a morte da fera. Cada vez mais os instintos do Chupa Cabra vão tomando o lugar da sua razão e lógica. A Criatura começa a ter reações típicas de suas contrapartes, como dormir de cabeça para baixo pendurado em um galho. Considere todos os Testes Fáceis de INT como Normais, os Testes Normais como Difíceis, e os Testes Difíceis com falhas automáticas. Além do fato dos Chupa Cabras sentirem uma fome insaciável de Sangue. Considere que toda vez que o Chupa Cabra estiver diante de alguma criatura de sangue quente deve fazer um teste de WILL para não atacá-la. O Teste é Fácil se o chupa cabra tiver se alimentado nas últimas 12 horas, normal se estiver se alimentado no dia anterior, difícil se estiver se alimentado a mais de 24 horas e crítico se estiver a 36 horas sem comer.

Habilidades Raciais

Visão Noturna: O personagem pode enxergar perfeitamente na escuridão sem que haja qualquer fonte de iluminação.

Voar: Pode voar a uma velocidade de até duas vezes sua AGI em km/h.

Ataques

Garras: 2d6

Presas: 1d6

Formas :

Andira: Con - , Fr - , Agi + 6, Dex - 3 , Per +3 , Voa

Chupa Cabra: Con +3 , Fr +3 , Agi + 3, Dex - , Per - , Voa

Poderes

Poderes Possíveis: Matilha, Asas, Sombras, Aumento de Atributos, Sentido Aguçado.

Fraquezas: Transmissor, Vulnerável (luz do sol), Instintividade.

Poderes

Matilha

Nível 1: O Fera possui um pequeno núcleo de 1 a 3 morcegos (ou 1 Andíra) como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. Podem ser treinados para caçarem, responderem a comandos ou simplesmente vivem junto do personagem, sob sua tutela.

Nível 2: O Fera possui um pequeno núcleo de 5 a 7 (ou 3 andíras)morcegos como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Nível 3: O Fera possui um pequeno núcleo de 8 a 12 morcegos (ou 4 andiras) como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados.

Asas

Nível 1: Você pode voar a até 70 km/h.

Nível 2: Você pode voar a até 120 km/h.

Sombras

Nível 1: O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador

noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 50% e Furtividade 30%.

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

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

Aumento de Atributos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sentidos Aguçados

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



Garudas

São os homens pássaros das lendas Aztecas, Incas e Hindus. Esses seres são um tipo especial de metamorfos, pois eles parecem ser a mistura de humanos e pássaros Arcanos. Na verdade, são filhos dos deuses demônios de Arkanun e humanos que, por algum motivo, ganharam o poder de se transformar em um tipo corrompido de falcão. Os Garudas eram os juízes e vigias da sociedade Inca e Azteca, cujas decisões determinam o futuro de uma seita. Seus Dons lhes permitem discernir a verdade da ficção, comandar outros e invocar a sabedoria racial. Estavam profundamente ligados as altas castas políticas nas sociedades que mantiveram ligações com Arkanun, como as civilizações mesopotâmicas, egípcia, fenícia, Maia, Asteca e Inca. Os Garudas vivem sempre em bandos de falcões e tem sempre muita atenção com as florestas. Vivem na maior parte na floresta amazônica, pois dizem que lá existe um tipo de cidade onde eles vivem ou têm que visitá-la pelo menos uma vez na vida. Muitos já tentaram encontrar essa cidade com a promessa que essa cidade seria o Eldorado, a cidade feita de ouro. Mas nunca ninguém a encontrou. Dizem que ela coexiste na Terra, em Spiritum e em Arkanun, mas para saber só através de um Garuda que conheça a verdade por detrás das lendas. Garudas podem ser mortos por decaptação, seu poder de regeneração funciona até mesmo com PVs. Negativos, Caso o Garuda seja decapitado, ele será destruído e morto para sempre. Para decapitar é necessário fazer um acerto critico, e arrancar de uma só vez 1/3 dos PVs totais de um do garuda.

Desvantagens

Os Garudas estão fortemente ligados ao Eldorado. Caso eles saiam de lá sofrem uma penalidade de -1 em todos seus atributos no primeiro ano, - 2 na sLoad e assim constantemente até o retorno à terra recuperar suas forças.

Formas

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

Ave : Con - 4, Fr - 7, Agi + 3, Dex 00, Per + 9, Voa agi*2

Homem Ave : Con +1, Fr -, Agi +5, Dex -, Per + 7, Voa agi*2

Poderes Garudas

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

Poderes

Garras

Faz surgir garras no Garuda em sua meia forma que causam.

Nível 1: 1d3 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 3: 1d10 + bônus por Força de dano.

Nível 4: 2d6 + bônus por Força de dano.

Nível 5: 2d10 + bônus por Força de dano.

Regeneração

Nível 1: o Fera regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 2: o Fera regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 3: o Fera regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 4: o Fera regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: o Fera regenera 1 PV a cada 1/2 hora.

Bando

Animais específicos, geralmente aqueles com os quais o Garuda se associa, atendem seus comandos por vontade própria e sem restrições. Eles o compreendem e desejam ajudá-lo.

Nível 1: O Garuda possui um pequeno núcleo de 1 a 3 animais como a sua contra-parte que vivem como seus protegidos e aliados. Podem ser treinados para caçarem, responderem a comandos ou simplesmente vivem junto do personagem, sob sua tutela.

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

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

Dom da Justiça

-Forma Verdadeira (Nível Um)

Este poder permite aos Garudas determinar o que um objeto ou indivíduo realmente é. O Garuda pode dizer automaticamente quando alguém é um

lobisomem, e pode detectar vampiros, Magos e fadas com um teste de Percepção.

- Detectar mentiras (Nível Um)

Sendo juízes, os Garudas possuem a habilidade de sentir se o que os outros dizem é verdade ou mentira. O Garuda faz um teste de Inteligência . Este poder revela apenas se o indivíduo-alvo está falando a verdade ou mentiras.

- Poder do legislador (Nível Um)

Dizem que em um passado próximo, os Garudas eram escolhidos como os juízes do Maias, Aztecas e Incas. Esta posição se concretizou, este Poder confere uma vantagem a um Garuda que tente exercer este direito ancestral com um mínimo esforço. Com ele, o Homem Falcão pode elevar seu tom de voz para atrair a atenção de todos sem ter que gritar e, além disso, sua voz ganha um tom de comando que faz com que todos o levem a sério. Resistir a este poder exige um teste de CAR x WILL do Garuda.

- Presságio da Verdade (Nível Dois)

Os Garudas raramente são chamados para tomar decisões fáceis ou dar julgamentos simples – se as coisas fossem simples assim, o Garuda não seria necessário. Assim, quando os problemas chegam até ele, até mesmo um juiz pode usar uma dica aqui ou ali. Observando seus arredores, o sábio falcão pode ver no cair de uma folha ou no voar de uma borboleta uma resposta que ele procura. O jogador faz um teste de Percepção. O Poder leva no mínimo um minuto para ser usado; todos os testes mentais se tornam fáceis se ele lidar com o problema por meia hora. Sucessos são adicionados à natureza e certeza do presságio, enquanto uma falha crítica traz uma certeza equivalente, mas uma conclusão errônea. Mais do que tudo, os efeitos desse poder dependem do Narrador, e dependem da situação; de forma geral, o Narrador deve usá-lo para dar uma pista sobre o assunto em questão.

- Chamado do Dever (Nível Dois)

O Garuda pode convocar espíritos se conhecer seus nomes, podendo também lhes ordenar um único comando. Depois disto, os espíritos partirão. Pode-se descobrir os nomes dos espíritos ou através de conhecimento pessoal. O Garuda testa CAR X WILL dos espíritos. Se o Garuda gastar um ponto de Magia ou Fé, poderá convocar todos os espíritos num raio de seiscentos metros para protegê-lo ou ajudá-lo, mesmo se não conhecer seus nomes.



- Determinação (Nível Dois)

Alguns Garudas possuem uma certeza tão grande quanto à natureza de sua posição, que podem recorrer a essa determinação em momentos de necessidade. O Garuda pode recorrer às suas reservas mais profundas de determinação. O Garuda ganha um bônus de +6 em Will por 6 rodadas.

- Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)

Todos os Garudas possuem uma conexão natural com seus ancestrais, uma forma de consciência racial acessível mediante concentração intensa. Ao acessar essas memórias profundas, o Garuda pode se recordar de fatos e conhecimento antigos. O Garuda precisa meditar durante um período de tempo curto, concentrando-se no passado. Em seguida testa Will com nível de dificuldade difícil.

- Trilha da Realidade (Nível Quatro)

Percepção é subjetiva, mas um Garuda não pode permitir tal luxo. Esse Poder permite o usuário a sentir se o que o alvo acredita ser verdade é mentira. O jogador testa Percepção o sucesso determina se o sujeito está contando uma inverdade sem intenção, mentindo deliberadamente. Um acerto crítico revelará a verdade por traz da mentira em seu nível mais simples (isso pode dizer quem cometeu um crime, mas não o motivo ou para quem o criminoso estava trabalhando). Note que esse poder funciona apenas quando alguém fala da verdade em que ele acredita; companheiros do personagem não podem sair tentando “arranjar iscas” falando nomes para determinar quem realmente cometeu um feito, por exemplo. A Trilha da Realidade lida com fatos conhecidos (“ela nunca pensou em voltar”, “apesar de suas bravatas, seu irmão não matou o demônio sozinho”), e não com grandes verdades espirituais.

- Imposição (Nível Quatro).

O Garuda impõe uma presença tão forte que os indivíduos que encontra se submetem imediatamente a ele. Se o Garuda for bem sucedido num teste de WILL X WILL, dominará seu oponente, fazendo os humanos caírem de joelhos, etc. Este poder pode fazer com que os súditos do garuda o obedeçam quer eles queiram ou não. Através do domínio do corpo, um Garuda pode fazer com que os, outros fiquem de joelhos ou rolem no chão em submissão. Eles podem dizer o que quiserem, mas suas reações traem sua covardia!

- Percepção de Grandes Distâncias (Nível Quatro)

O Garuda pode concentrar todos os seus sentidos em um único ponto (mesmo um local de Spiritum) o qual conheça, não importa o quão distante ele esteja. O Garuda sente o local de um ponto de vista a partir do meio da área que está sendo perscrutada. Testa Percepção, se o ponto for em Spiritum ou Arkanun o teste será difícil.

- Mesmerizar (Nível Cinco)

A mesmerização é usada para obrigar os outros indivíduos a atenderem as ordens do Garuda, embora não seja capaz de obrigá-los a agir contra seus instintos básicos. Assim, o Garuda pode enviar um grupo numa missão de busca, mas não pode fazer seus membros tentarem matar uns aos outros, a não ser que sejam psicóticos ou lobisomens. Resistir a este poder exige um teste de Will x Will.

- Parede de Granito (Nível Cinco)

Os garudas mantêm um relacionamento mais forte com os elementais da terra que os outros metamorfos, pois assim como a terra defende aqueles que a habitam, os Garudas defendem as tradições de seu povo. Enquanto estiver em contato com terra ou rocha, um garuda pode invocar uma parede para se proteger. Esta parede se moverá com o Garuda, defendendo-o de todos os ângulos. A parede mede três metros de altura, dois metros de comprimento e um metro de espessura. Ela pode absorver danos como se possuísse IP 10. A parede dura por uma cena ou até ser liberada para a terra pelo Garuda, ou ele ter voado para bem longe.

- Soltura das Amarras (Nível Seis)

Existem muitos meios de misticamente aprisionar a vontade de outros. Esse Poder rompe tais laços, de dominação do sangue de um vampiro até o controle da mente de um mago. Aqueles que conhecem esse Dom podem usá-lo em qualquer ser, incluindo neles mesmos. O Garuda é automaticamente imune a qualquer coerção sobrenatural, exceto aquelas vindas de um ser mais poderoso que um General de Arkanun ou Serafim. O usuário do poder pode quebrar uma compulsão mística de outra pessoa tocando-a, sedendo 3 pontos de vida e realizando um teste de WILL x WILL da pessoa encantada.



Loup Garou

Uma terrível maldição pesa sobre a Europa e o Mar do Caribe se tornou o refúgio destes amaldiçoados. Wolfman para os ingleses, Wahrwolf para os alemães, Loup Garou para os Franceses e el Hombre lobo para os Espanhóis é o nome destas criaturas amaldiçoadas que são deportadas ou fugiram da execução adentrando as ilhas ou navios piratas.

Membros dos magos altantes, da Ordem do Dragão e vampiros Vrikolakas falam sobre a prole amaldiçoada de Licaon, Volkodlák, Óboroten. Mas os Lobisomens caribenhos parecem não conhecer estas histórias, a prole amaldiçoada de Licaon é muito rara, diferente do terror que se espalhou pelo Caribe.

Desde o final da idade média, quando os lobisomens forma igualados às bruxas pela inquisição, o número de caçadas e julgamentos de lobisomens não parou de crescer, principalmente na França e no Sacro Império Germano Cristão (somente na França ocorreram cerca de 30.000 julgamentos), aqueles que eram acusados de se transformar em lobos eram queimados ou enforcados (o que gerou muitas fugas para a América). Um exemplo entre muitos: em 1573, na cidade de Dole, o lobisomem Gilles Garnier é acusado de ter devastado a paisagem circundante e devoram crianças. Depois de confessar seus crimes, ele foi queimado na fogueira.

Alguns anos mais tarde, em outra localidade, os agricultores descobriram o corpo ensangüentado horrivelmente mutilados e um menino de 15. Dois lobos, que foram dobrados sobre o cadáver, fugiram para o mato quando os homens se aproximaram. Prosseguindo feras, eles se depararam com um meio-homem nu agachado no mato.

A criatura tinha uma aparência bestial com sua barba, o cabelo comprido e unhas que ainda estavam enormes penduradas tiras sangrentas de carne. O homem chamado Jacques Rollet foi condenado à morte.

Em 1604 Jean Grenier, um garoto francês de 13 anos foi acusado de ser um lobisomem. Ele alegou que um misterioso homem, o "senhor da floresta", havia lhe dado uma pele de lobo mágica e uma

pomada que o transformou em um lobo. Por três anos ele correu sobre a floresta como um lobisomem.

Jean Grenier admitiu comer mais de 50 crianças. Ele tinha um desejo por carne humana crua e disse que as meninas eram mais deliciosas. Quando estava com muita fome ele atacava até mesmo uma multidão de pessoas.

O tipo de lobisomem que se espalhou pelo caribe surge a partir do ataque de um Lobisomem (Ritualístico, Filho de Licaon ou Infectado) a um humano normal. Ao contrário do Lobisomem Verdadeiro (descendente de Licaon), os Lobisomens Infectados não têm controle sobre a transformação. Ele se transforma em Lobisomem durante o período de lua cheia.

O Lobisomem Infectado não possui lembranças ou recordações de suas ações como Lobisomem (o Mestre deve tratá-lo como um NPC durante o período de transformação), geralmente acordando com as roupas rasgadas em algum parque ou floresta. Possui apenas duas formas: Homem e Lobisomem.

Sempre que estiver transformado em Lobisomem, seu primeiro desejo é se alimentar de carne crua e fresca. Geralmente ataca aqueles que se encontram mais próximos de onde está, mas eventualmente saberá distinguir seus amigos de seus inimigos).. Lobisomens regeneram 2 PVs por rodada, a não ser dano causado por prata ou se a armas untadas com beladona ou Wolfsbane, e somente podem ser mortos por estas armas, mesmo PVs negativos são regenerados.

A chance de uma pessoa atacada por um lobisomem se tornar um é de 5 vezes do dano recebido %. Não existe cura para a maldição, embora alguns magos desenvolveram amuletos capazes de dominar a besta e impedir que ela surja na próxima lua cheia. Boatos falam sobre uma erva capaz de permitir transformações expontâneas ou levemente controladas (teste de Will para não atacar um conhecido específico) conhecida por alguma tribo nativa.

Na forma de Lobisomem, o não consegue manter sua consciência. Ele poderá fazer um teste Difícil

de WILL para recordar-se de cenas do que realizou naquele período.

Na forma de Lobisomem, o Personagem recebe +5 para FR, +6 para CON, +5 para AGI, +3 para DEX e +3 para PER.

As pessoas mortas por lobisomens tornam-se aparições e vagam entre a Terra e Spiritum até que o lobisomem que as matou encontre seu fim. Lobisomens são constantemente assombrados por estas aparições que tentam causar sua morte e muitas vezes enlouquecem (Um teste de WILL por ano ou adquirem mais um aprimoramento negativo

como canibalismo, mania de perseguição, etc.). Uns se tornam criaturas tristes e amarguradas, vivendo longe de todos com medo de ferir inocentes. Outros menos nobres, abraçam a Besta e se tornam assassinos frios e calculistas mesmo quando não estão transformados, esperando apenas a próxima lua cheia.

Existem boatos sobre navios com celas fortificadas onde seus capitães se trancafiam nas noites de lua cheia, e nos puebllos que se formam a lenda se mescla a uma cristura ancestral que chupa o sangue das vítimas (que os criollos chamam de “chupa cabra”).



A Origem

Os Asimani chegaram a região do Caribe por Volta do Séc XVI, levados através das migrações forçadas pela escravidão. A dominação do homem branco e a vigilância da igreja e dos Anjos da Cidade de Prata exigiam novas forças, mas encontrar feiticeiros asemas experientes no novo mundo era um fato raro. Foi quando Obayfo recorreu a uma feiticeira branca em Santo Domingo. Helena de las Heras “vivía” no momento como senhora de terras na região, e receosa da presença da inquisição na ilha resolveu apresentar uma solução a Obayfo. Ela como vampira da linhagem Stigoi das Bruja e descendente direta de Alexandra de Cordoba cederia parte de seu Sangue na realização do Baisea. O sangue de outra linhagem aliado a um ritual Voodoo de invocação do Loa da morte, do destino e das encruzilhadas Barón Samedi anularia a exigência de poderes mágicos para a transformação em Asimani. A Cria foi batizada de Barão Samedi em relação direta à poderosa criatura de Spiritum, e após ser morta e enterrada ressurgiu no 3º dia. A intromissão da Bruja irritou os Loas mais antigos e a criatura não ressurgiu na forma de um Asimani, mas na forma de um cadáver que permanecia em putrefação além do fato que seu apetite necrófago foi aumentado e o ser passou a passar sua maldição às pessoas mordidas por ele que não tivessem seu cérebro devorado. Logo a Linhagem se espalhou pelo Caribe e Luisiana. Muitos Samedi deram origem à lendas sobre zumbis que se alimentam de cérebros, e pessoas mortos por zumbis que se tornam zumbis após a morte.

Características

Os Samedi se parecem com cadáveres em vários e normalmente avançados- estados de decomposição. Alguns Samedi são pútridos, com fluidos imundos escorrendo de sua pele esfarrapada, enquanto outros são rijos, definhados e parecem com múmias sem os panos que as envolvem. Os olhos dos vampiros Samedi afundam profundamente em seus crânios após o Abraço e seus lábios retraem, expondo uma horrível abertura de dentes e presas. Além disso, a maioria dos Samedi perdem seus narizes uma vez Abraçados também, deixando um buraco aberto no centro de suas faces (apesar de

isso não parecer afetar sua habilidade de sentir cheiros).

Samedi não se alimentam de sangue, possuem mordidas fortes o suficiente para quebrar ossos e são acometidos por uma fome insuportável de comer Cérebros humanos. Se uma vítima for atacada por um Samedi e não ter seu cérebro devorado ou destruído, morrerá e ressuscitará após 3 dias como um Samedi.

São grandes sacerdotes e Veiticeiros ligados ao Voodoo e à Santeria. A maldição dos Loas sobre a Linhagem levam os Samedi a um constante temor aos espíritos que os levam a oferendas constantes. A veneração à morte e Loas como Barão Samedi e Papa Legba são marcas destes amaldiçoados. O Sangue das Brujas dá a estes amaldiçoados uma vantagem sobrenatural. Relaizam rituais relacionados ao Voodoo em 1 círculo superior ao focus que possuem.

Poderes Possíveis

Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle Mental, Drenar energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum, Necrose, Transformação em humanos.

Fraquezas:

Decaptação, Fogo, Necrofagia (cérebros humanos), Símbolos Religiosos, Sol.

Organização e Modo de Vida

Os Samedi estão totalmente associados ao Voodoo haitiano e à Santeria. Servindo como vigias de terreiros ou feitisseiros. “Vivem” áreas associadas com a morte, para que não atraíam muita atenção. Os Cadáveres preferem mausoléus, criptas e cemitérios além de Cavernas, em alguns casos podem escolher navios abandonados. Existem boatos de um navio no mar do Caribe, que aporta em uma ilha escondida nas Bahamas somente com Samedis que a noite caçam navios para se alimentar de sua tripulação e fazer novos recrutas.

Principais Áreas de Influência

A principal área de influência dos Samedis é a região do Caribe, principalmente as Ilhas de

Hispaniola, Cuba, o Porto de Belise e a capitania geral da Guatemala, a presença ao sul em Nova Granada é reduzida e tem adentrado em quantidade na Loisia e em La Florida. Boatos afirmam a existência de uma ilha perdida nas Bahamas sede de piratas Samedi. Mas pode ser um mito. O Limiar (frontier entre a Terra e Spiritum) desaparece muitas vezes nas regiões das Bermudas e talvez esta base possa estar em um bolsão em Spiritum.

Relações com outras Raças

Os Samedi mantêm boas relações com Asimani e Brujas, além de alguns Ekimmu e Lamias espalhados pelas Caraíbas. Entraram em conflitos com Strigoi ligados à coroa espanhola e com Ekimusi escravagistas franceses.

Poderes Vampíricos

Além dos poderes Asimani Aumento de Atributos, Bruxaria, Controle Mental, Drenar energia, Garras, Ghoul, Sentir Criaturas, Spiritum e Transformação em humanos. Samendi ainda possuem os poderes, Necrose e Véu de Espelhos.

Necrose

Nível 1

Rugas de Bruxa: O personagem pode expandir e comprimir sua pele e a camada externa de tecido adiposo que se encontra embaixo dela. Isto pode ser usado para alterar a aparência geral do personagem ou para criar bolsões como os de um canguru, para o ocultamento de pequenos objetos. Este poder é mais eficaz em personagens cuja a pele está em deterioração, já que as distorções passam despercebidas mais facilmente. Se alguém que não seja Samedi ou Nosferatu usa este poder, grande rugas ou protuberâncias são facilmente visíveis em sua pele. Este poder exige uma rodada para modelar as rugas e o gasto de 1 ponto de sanguinis usado para distorcer os traços de um personagem, o jogador do Samedi deverá testar sua CON. O sucesso torna difícil a dificuldade de identificação visual do personagem, durante uma hora. Se o personagem está tentando ocultar um pequeno objeto (uma carta, uma pistola pequena) o teste e a duração são os mesmos, mas todas as tentativas de detecção (por exemplo, a apalpação ou inspeção visual) terão tonado-se difíceis.

Nível 2

Putrefação: Este poder permite ao personagem causar uma rápida decomposição sobrenatural em um alvo vivo ou morto-vivo. A vítima perderá a pele e cabelos, bem como seus dentes, bolhas e cistos aparecerão e ela se cobrirá de fungos. Desnecessário citar o impacto psicológico deste poder, que pode ser tão devastador quanto físico. O Samedi gasta 1 ponto de Sanguinis para cada 3 pontos de dano a causar na vítima. A vítima perde 3 PVs e 3 pontos de CON e CAR estes danos retornam ao vampiro ao ritmo de um ponto por noite, mas é permanente para mortais (entretanto, a cirurgia plástica pode corrigir o desfiguramento físico dos mortais). Se um mortal sofrer 9 ou mais pontos de dano por usos repetidos deste poder, pode ocorrer gangrena ou outras complicações. Este poder também pode ser usado em plantas e neste caso o alvo se torna murcho e seco. Não pode, entretanto ser usado em objetos inanimados, como carros ou estacas de madeira. A vítima tem direito a um Teste de CON x WILL do Samedi para resistir.

Nível 3

Cinzas às Cinzas: Cinzas às Cinzas permite ao personagem transformar-se em um pó pegajoso de volume aproximado de dois punhados (o que restaria dele depois de uma cremação). O personagem não sofre danos por luz do sol ou fogo nesta forma, e quase todos os ataques físicos são ineficazes. Entretanto, o personagem será apenas levemente consciente de seu entorno enquanto estiver na forma de cinzas, e a separação das cinzas pode ser catastrófica quando o Samedi tentar voltar à sua forma original. A transformação em cinzas requer uma rodada e o gasto de dois pontos de sanguinis. Enquanto estiver nessa forma, o jogador deverá fazer um teste de PER para qualquer cena em que ele queira que o personagem esteja consciente do que o rodeia. Voltar à sua forma original a partir das cinzas leva uma rodada. Se o personagem estiver em um espaço confinado (como uma urna), ela explodirá de uma forma violenta e espetacular e voltará ao seu tamanho total. Se o Samedi estiver se dispersado enquanto estava nesta forma, perderá um 3 PVs e um ponto de sanguinis para cada décimo (aproximadamente) do volume que tiver sido dissipado. São necessários cinco pontos de sanguinis para curar cada 3 PVs perdidos desta maneira. A critério do mestre, o Samedi pode perder membros ou órgãos

vitais (mas nunca a cabeça ou o coração) até que sejam recuperados todos os PVs perdidos.

Nível 4

Atrofia: Muitos vampiros, acostumados com as suas formas que jamais envelhecem tem sido surpreendidos ao descobrir os efeitos deste poder. Atrofia permite ao Samedi reduzir e retorcer os membros de sua vítima, tornando-os imóveis especialmente e provocando uma dor extrema. Alguns Samedi especialmente depravados recolhem parte de seus oponentes como troféus ou os utilizam em rituais mágicos. O Samedi deve tocar o membro que deseja reduzir. O jogador gasta um ponto de Sanguinis e testa sua WILL contra a CON da vítima. Os efeitos de atrofia desaparecem após uma noite se a vítima é um vampiro ou outra criatura sobrenatural, mas os mortais (incluindo os magos) são permanentemente afetados, a não ser que seja aplicado algum tipo de cura mágica. Se este poder for usado em um braço ou perna, o membro em questão se tornará instantaneamente inútil. Se o poder for usado na cabeça de um oponente, vítimas mortais morrem instantaneamente. Vampiros perdem 6 pontos em todos os atributos Mentais enquanto suas cabeças estiverem atrofiadas e não poderão usar qualquer poder. Usos repetidos desse poder contra um membro não terão efeitos adicionais.

Amputação: o Samedi tem tamanho domínio sobre sua anatomia que pode deslocar, ou até destacar, partes do próprio corpo, mas ainda mantendo-as sobre seu controle. O Samedi gasta um ponto de Sanguinis para deslocar um membro (mão, braço ou perna), separando-a ou não de seu corpo. Esse membro, mesmo separado, ainda pode ser controlado pelo Samedi se permanecer dentro de seu campo de visão ou a até 20 metros de distância. Em vez de arrancar um membro, o Samedi pode apenas deslocá-lo. Com isso ele recebe um bônus de 40% em todos os testes da Perícia Arte da Fuga para escapar de cordas, passar através de grades ou buracos apertados, ou até livrar-se de algemas. Membros deslocados podem ser recolocados no lugar com um Teste Fácil de FOR (recolocar membros arrancados exige um teste Normal). Ferimentos deixados pela falta do membro não sangram e nem causam danos ao vampiro.

Nível 5



Necrose: Apesar dos efeitos parecerem similares ao de Putrefação, o impacto de Necrose sobre as vítimas é muito maior. Este poder faz com que o tecido vivo ou morto-vivo se decompanha e caia, expondo ossos e órgãos e deixando o alvo aberto a todo tipo de infecções. O Samedi precisa ter contado físico com a vítima. O jogador gasta dois pontos de sanguinis faz um teste de WILL x CON da vítima. O alvo sofrerá tantos 2d6 de dano, além de receber seguintes efeitos listados abaixo:

Jogue 1d6:

- 1 -2 : Nenhum efeito adicional
- 3: Perda de 3 pontos de CAR
- 4: Perda de 3 pontos de CAR e um de DEX
- 5: Perda de 3 pontos de CAR, DEX, FR e CON.

6: Perda de 6 pontos de CAR, DEX, FR e CON.

Atributos perdidos desta maneira são recuperados quando todo o dano causado pelo ataque com Necrose for curado. Se a Força ou Destreza de uma vítima é reduzida a zero, ela estará inapta a mover-se, exceto arrastando-se.

Moldar Carne: cada pedaço do Samedi responde ao seu comando total e absoluto. Ele pode até mesmo alterar drasticamente sua forma, moldando carne e ossos, podendo moldar suas feições ou até mesmo se tornar uma massa pastosa consciente. O Samedi pode moldar seu corpo como se fosse argila. Ativar esse poder exige um Teste Normal de Constituição (CON) e o gasto de 2 pontos de Sanguinis. A mudança dura uma rodada por ponto de Sanguinis gasto (pode-se gastar mais que dois para aumentara duração).



Os Profundos

O profundos são uma raça alienígena. Aqueles que afirmam conhecer os seus segredos e ainda vivem dizem que eles foram transportados a este mundo a milhares de anos por seus pais Dagon e Hydra. Este fato ocorreu durante a migração dos grandes horrores conhecidos como os frandes antigos. Lendas falam de um grande número destes seres poderosos que, muito antes dos antepassados humanos andarem eretos, vieram e destruíram os habitantes do mundo dos quais apenas contos curiosos e ruínas assombradas permanecem. Depois de destruíram os habitantes, os Antigos e seus escravos entraram em guerras e devastaram as terras e o mar, até que caíram em um sono mortal. Eles permanecem nesse estado até hoje, esperando o momento em que "as estrelas se alinhem" quando despertarão para reinar sobre este mundo, provavelmente anunciando o fim da humanidade, se ela ainda estiver viva. Seus muitos servos, tanto alienígenas e humanos, ainda realizam suas vontades e se preparam para o dia do retorno de seus mestres Dagon, Cthulhu e Hydra que, embora adormecidos, podem se comunicar com seus seguidores através de sonhos e visões.

Os Profundos costumam se aproximar de tribos e povoados costeiros oferecendo conhecimento aos sacerdotes, ouros, jóas, uma rica colheita, a destruição de inimigos, entre outros presents. Infiltran-se nas sociedades e corrompem seus chefes. Aqueles que começam a obter consciência da presença dos profundos são normalmente assassinados por seguidores humanos.

Instalados, os profundos começam a cobrar o preço de seus presentes, o que normalmente inclui seres humanos para sacrifícios ou fins mais sinistros. Buscam regiões isoladas para criar seus séquitos. A Costa da África, a Polinésia e as ilhas do Caribe são seus refúgios, nestas regiões encontramos os cultos a Dagon, Hydra, Cthulhu em diversas formas, além da falta de uma organização estatal centralizada, o que facilita a ação da prole de Dagon.

Os profundos, no entanto, têm realizado sérias investidas para tentar por suas mãos sobre o porto de Hispaniola. Provavelmente alguns capitães piratas podem estar sob seu domínio (Os

Personagens podem encontrar-se lutando contra tais organizações e nunca adivinhar os verdadeiros mestres alienígenas atrás planos de seu oponente).

O profundos habitam belas cidades cortadas no coral vivo no fundo do oceano, embora o que um profundo considera belo provavelmente seria terrível para qualquer ser humano que de alguma forma conseguiu vê-lo. O profundos também criaram colônias ao longo do oceano perto da costa para ajudar a monitorar as ações de seus agentes ou para vigiar as formas adormecidas de horrores antigos.

O profundos se assemelham a um cruzamento entre um sapo, peixes e uma tartaruga shellless e são repulsivas para o olho humano. Eles possuem mãos e pés palmados e seus membros, embora bem adaptados para debaixo d'água em movimento são desajeitados em terra. Seu tipo desdenha o uso de roupas, deleitando-se com o efeito de sua aparência alienígena tem sobre a humanidade.

O profundos têm sua própria língua consistindo de coaxar e grunhidos que pode levar bem mais de ar ou da água, mas os que vivem nas colônias perto da costa geralmente aprendem a língua dos humanos dominados por eles.

Profundo comum

O profundos comuns compõem a grande maioria da raça. Escravizados pela casta sacerdotal e guerreira, eles trabalham incessantemente para seus mestres (na caça e coleta de alimentos do mar, na construção e manutenção de grandes cidades subaquáticas e na construção das jóias de ouro e prata usado por seus superiores). Os profundos comuns quase nunca são vistos acima das ondas, exceto se ordenados por seus mestres para tarefas em massa nas quais o número de indivíduos poderia ser útil (tais como a procura de um ser humano em uma cidade dominada pelos profundos).

O profundos comuns são cruelmente tratados por seus donos e devolvem esta crueldade em qualquer ser humano que caia em suas garras. Por causa da utilidade dos seres humanos a seus mestres, os

profundos comuns provavelmente tentarão capturar espécimes potencialmente úteis (vivas se possível), principalmente seres humanos do sexo feminino para a criação de híbridos.

Casta Guerreira

Ocupam as camadas médias da sociedade dos profundos e exigem abusiva e violentamente bajulação e obediência a todos aqueles que estão sob seu poder e veneram a casta sacerdotal e os seres imundos que esta casta serve. Formam a escolta da casta sacerdotal e preferem deixar as investidas em terra para escravos humanos e criaturas servidoras invocadas por seus sacerdotes. Somente Sacerdotes e Guerreiros profundos estão autorizados armas, preferem a utilização de lanças. Raramente deixarão humanos do sexo masculino vivos, mas redobrarão esforços para capturar fêmeas, mesmo lutando entre si pela posse de uma.

Casta sacerdotal

São os governantes absolutos da sociedade dos profundos. Entre eles existe um sistema de castas rigoroso, com os seus deuses Dagon e Hydra como governantes absolutos e criadores, abaixo dos quais estão espíritos seus deuses criadores que falam apenas para o sumo sacerdote e as camadas sacerdotais abaixo dele. Como tal, a intriga de assassinato pode ocorrer entre rivais que buscam a promoção.

Um sacerdote profundo pode fazer qualquer incursão terrestre, sendo o porta-voz das tentativas dos profundos de seduzir a raça humana e limpar a praga da humanidade das margens do mar. Eles são obedecidos sem questionamento pelos profundos e seus escravos humanos (ou os desobedientes são sacrificados em rituais sujos para aplacar a fome do Deus das Trevas e da Deusa do mar).

Sacerdotes Profundos preferem lentamente converter os seres humanos individuais de uma comunidade, a escolha de se aproximar daqueles em posições de poder com promessas ou riqueza e maior poder. Se isso falhar, o sacerdote mata o líder humano em segredo (antes que ele ou ela pode avisar ninguém) e então começa novamente o processo com ofertas mais promissoras ao novo líder humano. Sacerdotes costumam usar diversas táticas para a chantagem, como o rapto e assassinato de entes queridos.

Em combate, o Sacerdote profundo normalmente controla criaturas invocadas ou liderar o ataque, com profundos comuns, guerreiros, Híbridos e escravos humanos. Atacam aldeias costeiras e navios para a caça de humanos ou quando o segredo da existência dos profundos possa estar em risco.

Híbridos

Por alguma razão desconhecida um entre os desejos sujos dos profundos é o de copular com as mulheres humanas produzindo uma descendência híbrida. Não há carinho com este ato - as fêmeas humanas são vistas como pouco mais do que o estoque de reprodução e tratadas apenas com cuidado para garantir que ela leve a criança a termo. As mulheres humanas são geralmente utilizadas até a exaustão para ter filhos adicionais e, em seguida, sacrificadas ritualmente - às vezes por seus próprios filhos híbridos.

Híbridos nascem completamente humano na aparência. Na verdade, se tivesse nascido em áreas livres de influência dos profundos, um híbrido poderia acreditar-se totalmente humano e ser horrorizado quando sua verdadeira natureza se revelar. A maioria dos híbridos que são geradas pela casta sacerdotal e dado a escravos humanos serem criados.

Por causa de sua aparência humana, os híbridos são capazes de se infiltrar em sociedade humana praticamente despercebidos - pelo menos em idades mais jovens. Com o passar do tempo a população humana de uma comunidade dominada pelos profundos será lentamente substituídas por híbridos que continuaram com as práticas humanas apenas para enganar as comunidades próximas.

Híbridos promissores, especialmente aqueles com talento para a feitiçaria, são frequentemente utilizados como agentes em comunidades humanas, criando cultos dedicados a adorar os profundos como deuses do mar e trabalhando para destruir a sociedade humana a partir de dentro. Um sinal de que um híbrido pode estar em uma comunidade é a eliminação dos feiticeiros humanos dentro dele - Híbridos temem detecção de magia e, muitas vezes, remover aqueles capazes de fazê-lo.

Como o tempo passa, porém, a sua natureza alienígena começa a se tornar dominante. Em

algum momento, eles começam a se transformar lentamente em um profundo (como se seu sangue devorasse sua aparente da humanidade). Quando o processo começa a se tornar difícil de disfarçar, híbridos começam a evitar comunidade humana normal e se preparar para a sua vida no mar.

O porquê dos profundos produzirem híbridos e como eles são capazes de reproduzir-se com uma espécie alienígena é uma questão que está aberta para especulação. Híbridos tonam-se excelentes espiões e reforçam a população dos profundos, mas seu desprezo geral para a humanidade torna estranho que eles escolheriam para se juntar a ela. Alguns observam que Híbridos profundos muitas vezes têm talento mágico e talvez os profundos podem estar tentando produzir mais sacerdotes do que teriam se reproduzem naturalmente. Alguns no entanto, ter uma teoria mais horrível. A aparência variada dos profundos e sua capacidade de "deslocar" a população nativa sugerem que talvez eles, os profundos, não sejam uma espécie natural. Talvez seu plano seja o de passar de planeta em planeta absorvendo populações nativas em fileiras e varrendo o planeta de todas as outras formas de vida.

Os híbridos que não têm conhecimento de sua própria natureza acabarão por ser chamado para uma área dominada pelos profundos. A partir de 15 anos de idade, a cada ano o personagem deve fazer um teste de WILL X sua idade atual. Se eles falham, eles serão atraídos para a direção da mais próxima comunidade profunda, lenta mas seguramente por sonhos estranhos. Uma vez lá, se reconhecido como um híbrido, o híbrido será acolhido na comunidade. Se não, a comunidade dominada pode acreditar que ele é um intruso humano e agir em conformidade. A partir dos 25 anos, começam as deformações. Isso representa a lenta transformação de um personagem em um profundo. Cada deformação ganha dessa maneira há uma redução de Carisma por 1 como as mudanças físicas começam a se tornar aparente. Depois de ganhar os duas deformações o híbrido passa a ter problemas para se manter disfarçado, no terceiro estágio o profundo ganha um certo olhar "impuro" facilmente identificado por meios mágicos. No quarto estágio, o surgimento de guelras no pescoço do Híbrido torna a detecção quase certa nas comunidades humanas. Híbridos nesta fase geralmente se afastam da vista do público e começam a se associar com seus parentes profundos.



Profundos possuem FR +6 e AGI +2 (Na Agua) .
Sacerdotes profundos se especializam no caminho
dos Mythos (ver Daemon Cthulhu), ver uym

profundo exige um teste de loucura (ver Daemon
Cthulhu).



História

A tradição dos Loas remete aos cultos Asimas do velho continente negro. São os Espíritos dos ancestrais que os sacerdotes entravam em contato e os aconselhavam sobre as colheitas, ensinavam a fazer remédios e venenos e a vencer as terríveis criaturas das trevas. Os descendentes vivos de um Loa ofereciam sacrifícios a ele, e em troca dos pontos de magia gerado pelas cerimônias, era esperado que a Aparição executasse certos deveres. O mais importante destes deveres era redirecionar a mão do destino. O destino dita a vida de uma pessoa, mas não é considerado imutável; se uma pessoa não gosta do que o destino tenha decretado para ele, ele faria sacrifícios aos seus antepassados e pedido que eles intervissem. Embora os Loas normalmente não tenham nenhum poder direto sobre o destino, eles podem perceber suas tramas, e a esses poucos espíritos especializadas no poder espectral Destino era concedido grande respeito. Os Loas sentiam que possuíam um dever importante para cumprir. Realmente, eles são os únicos seres capazes de desenroscar as tramas do destino. Sem a ajuda do morto, os vivos estão indefesos contra os poderes sobrenaturais do mundo.

Infelizmente, foi a ameaça mundana aos vivos que se provou maior. Durante o século XVII, traficantes de escravos levaram um enorme número das pessoas para o Novo Mundo. Muitos Loas, pouco dispostos a serem separados de seus descendentes, seguiram nos navios e até mesmo nos corpos dos novos escravos. A maioria dos escravos trazida da África Ocidental foi entregue para plantações nas Índias Ocidentais, e suas Aparições familiares com eles.

Toda a região de Spiritum sobre o Caribe, chamada de Mundo dos Espelhos, era caótica e perigosa. Tempestades Astrais frequentemente devastavam a área, e espectros abundavam em grande número. Os Loas foram pouco capazes de se adaptar ao perigoso ambiente. As tempestades destruíram muitas deles, e o número superior dos Baka (espectros) nativos subjugou os sobreviventes. Somente os Loas com o poder espectral que lhes permitisse buscar abrigo dentro do Visível puderam sobreviver.

Apesar dos perigos óbvios do Caribe, os Loas estavam pouco dispostos a abandonar seus descendentes, e estavam determinados a fazer sua casa na nova terra. Os sobreviventes das tempestades logo descobriram que elas aparecem sazonalmente. Durante a estação tranquila, o grande fosso negro do mar, chamado agora de Abismo, era atravessável. Os Loas viajantes ainda tiveram que lidar com os Baka, e muitos deles foram consumidos por estes espíritos escuros. Embora as tempestades pudessem ser evitadas por essas aparições, os Baka provaram ser um perigo constante. Baka até mesmo assaltaram o Mundo dos Espelhos (plano físico) por portais, chamados de Fontes, que eram e continuam sendo numerosos no caribe.

Os Loas perceberam que para sobreviver, eles precisariam parar a entrada dos Baka no Mundo dos Espelhos. Infelizmente, Fontes eram muito numerosas para serem vigiadas individualmente. Decidiram então que os Baka teriam que ser parados na origem. Passaram a organizar bandos de caça para procurar a origem dos espectros. Cada grupo de caçadores entrou no Abismo e seguiu em direções diferentes. Muitos dos bandos de caça nunca mais foram vistas, e se presume terem sido destruídos. (Entretanto, rumores ainda persistem de grupos que vagam o Abismo, clamando procurar seus corações negros...). Outros caçadores encontraram um ao outro e juntaram forças. O mais íntimo dos caçadores viajou ao coração do Abismo, e mais bandos de caça eles encontraram. Como grupos combinados de caçadores se aproximaram do coração do Abismo, eles observaram uma ilha ancorada pacificamente entre caos e sombras. Cansados de sua odisséia, o grupo de caçadores decidiu investigar esta ilha a qual nem mesmo os Baka poderiam se aproximar. Acredita-se que os únicos caçadores que sobreviveram à viagem foram esses do grupo que finalmente chegou à Ilha Sob o Mar.

O que os caçadores acharam na Ilha Sob o Mar irrevogavelmente mudou sua sociedade. Residindo na Ilha havia seres de poder incomensurável, chamados de Les Mystères. Estas entidades ofereceram abrigos aos caçadores. Os caçadores aceitaram, e passaram muito tempo na Ilha. Les Mystères provaram ter uma vasta quantidade de

conhecimento, e eles os ofereceram aos Loas a habilidade de manipular o Baka. Em troca, eles pediram para os caçadores que convidassem outros a fazer a viagem para a Ilha. Les Mystères não podem existir no Mundo dos Espelhos, mas desejavam compartilhar sua sabedoria com os novos espíritos. Porém, os Les Mystères só compartilhariam seu poder com as Aparições que se empenhassem em servi-los. Para a maioria dos caçadores, a sua existência com os Les Mystères era uma experiência religiosa, e eles juraram fidelidade a um Mystère em particular. Alguns dos caçadores, entretanto, não confiaram nos seres misteriosos. Grande parte destes Loas colocaram um alto valor em seu senso pessoal, e sentiram que sacrificar sua liberdade a um Mystère era um preço muito alto para pagar se por conhecimento. Porém, as Aparições que se juraram um Mystère aprenderam um segredo que provou ser muito útil. Os caçadores poderiam agora voltar para casa no Mundo dos Espelhos, como seu novo poder espectral, chamado Connaissance, permitindo que eles protegessem seus lares dos Baka.

Os caçadores Crioulos retornaram, mas ficaram chocados ao descobrir que eles não mais podiam entrar no Mundo dos Espelhos. Durante a jornada, os caçadores se desligaram do Visível. As famílias vivas foram separadas e forçadas se converter à religião de seus mestres. Só os Loas deixados para trás puderam permanecer no Mundo dos Espelhos. Os Assuntos pendentes dos caçadores foram negligenciados, e suas famílias mortais haviam sido forçadas a desistir deles. Os vivos tiveram tudo mas esqueceram seus ancestrais.

Os Caçadores estavam desesperados para achar abrigo. Se eles fossem pegos no Abismo sem abrigo durante uma tempestade, eles seriam destruídos! Mas a procura parecia infrutífera. Os caçadores que tinham se empenhado aos Les Mystères retornaram para a Ilha Sob o Mar. Os Loas que não partiram na jornada trabalharam apressadamente para salvar o maior número dos antigos quanto possível. Eles criaram retirar d' en bas de l' eau, uma cerimônia para religar os mortos aos vivos. Muitos Loas estavam mais uma vez seguros no Mundo dos Espelhos. Infelizmente, nem todos poderiam ser salvos, e a primeira tempestade da estação os engolfou.

Uma vez mais, os Loas sobreviventes voltaram suas atenções para os vivos. A viagem os havia enfraquecido, e eles precisavam de força. Poucos

dos vivos se lembravam das cerimônias — mas esses que lembravam estavam pedindo aos seus antepassados para mudar o destino dos vivos, livrar seus descendentes da escravidão. Os Loas começaram a reconstruir sua relação com os vivos cuidadosamente. A Possessão se tornou uma ocorrência comum, e os Loas Crioulos (nascidos na América) usaram isto para ensinar as velhas cerimônias a Les Chevaux. Os vivos e os Les Invisibles, agora assim chamados e organizados, tiraram força da relação renovada, e foram plantadas as sementes de rebelião.

Neste momento a maioria das Loas era jovem, ainda fortemente acorrentadas ao Visível, e só alguns mais velhos permaneceram para guiá-los. Os Jovens tinham sido os escravos durante suas vidas, e estava provando a liberdade e herança que agora eram legalmente suas. A raiva abasteceu seu poder, e eles pediram para que os vivos compartilhassem de sua liberdade. Os jovens começaram a possuir Les Chevaux e incitar a revolta. Às vezes, um Loa montava um mortal e o conduzia às colinas. Esta prática era tão comum que os feitores de escravo se referiam a isso como marronage. Os mortais sujeitos à marronage eram reintroduzidos às velhas tradições pelos Les Invisibles, e encorajados a compartilhar seu conhecimento. Como resultado, revoltas de escravos ficaram mais frequentes dentro do Visível. Os opressores mortais eram duramente pressionados a controlar os escravos, que se deleitavam em sua herança. Os jovens continuaram mexendo com o descontentamento dos vivos até o ponto de iluminação, e além. Os mortais Crioulos eventualmente ergueram-se para reivindicar sua liberdade, a semente da rebelião estava posta.

Organização

Os Loas Caribenhos se referem à realidade como o Espelho Cósmico. Há dois lados, o Visível e o Invisível. Os vivos habitam o Visível, enquanto o Invisível é o reino dos mortos. Já que o Espelho Cósmico é um todo composto de ambos os lados, o Visível e o Invisível são inseparáveis um do outro. Uma ação que afeta um lado pode ter um impacto no outro. Então, o ser de um lado do Espelho Cósmico pode interagir com o outro lado, e tais interações são comuns aos residentes do Visível e do Invisível.

Os que habitam o Espelho Cósmico são chamados de Les Invisibles e Les Chevaux (Um termo francês que significa “Os Cavalgados”). Os Loas caribenhos se chamam de Les Invisibles, enquanto os vivos se chamam de Les Chevaux, ou Cavalos. Les Chevaux se referem a eles mesmos como cavalos por causa do modo especial de cavalgar a pele dos Les Invisibles. Cavalgar a pele, ou possessão, não é uma invasão aos corpos dos vivos. Ao invés disso, Les Chevaux vêm a possessão como ser montado, como um cavalo seria montado por um cavaleiro. Eles entendem que o cavaleiro é responsável pelas ações do cavalo durante este tempo, e nenhum castigo acontecerá à montaria. Os mortais Crioulos dão boas-vindas ao seu papel como Les Chevaux, já que é uma grande honra ser montado, e de boa vontade se submetem à Manipulação dos Les Invisibles.

Graças a poderes espectrais especiais dos Les Invisibles, a morte não é uma separação permanente da vida. Quando uma pessoa morre, sua alma, chamada de gros-bon-ange, move-se para o Invisível. Se a pessoa for importante ou tiver conhecimentos e habilidades especiais, os familiares se esforçam para manter contato com o gros-bon-ange. A família faz esse contato contratando um padre, chamado de houngan, executando a cerimônia retirer d' en bas de l' eau que literalmente significa, “recuperar a alma das águas do Abismo”. O houngan é um mortal Crioulo que foi iniciado nos modos dos Les Invisibles, e usa uma magia restrita para interagir com eles. A cerimônia retirer d' en bas de l' eau acorrenta o gros-bon-ange em uma panela de louça, chamada de Govi. O Govi é confiado então aos parentes vivos que o usam para interagir com o falecido. A família acredita que o gros-bon-ange habita o Govi, e de fato, os Les Invisibles hábeis às vezes o fazem. As famílias cumprem seus deveres cuidadosamente com seus Govis, e podem até mesmo falar com eles.

Quando uma família quer fazer um pedido direto ao gros-bon-ange, eles levam de volta o Govi ao houngan, que o usa para chamar o espírito acorrentado. A família faz oferecimentos de comida, artigos e até mesmo animais através de cerimônias elaboradas, que se executadas corretamente, beneficiarão o gros-bon-ange. Os artigos na cerimônia são destruídos ritualmente para move-los ao Invisível como relíquias. Les Invisibles usam dois poderes espectais para se



beneficiar destes rituais: Transferência e Manipulação. Les Invisibles utilizam Transferência para ganhar WILL dos sacrifícios animais. Manipulação é usada para ganhar WILL montando os Les Chevaux e consumindo a comida. Em troca desta devoção filial, os Les Invisibles compartilham conhecimento com suas famílias, e os protegem em tempos de necessidade.

Há um aspecto da não-vida na qual a família não pode ajudar o gros-bon-ange. Imediatamente depois da morte, o ti-bon-ange da pessoa, ou “consciência”, separa-se do gros-bon-ange. Em vida, é o ti-bon-ange que faz virtude e honestidade desejáveis para uma pessoa. Suprime o lado escuro do gros-bon-ange, nutrindo o lado mais iluminado. Da mesma maneira que o Espelho Cósmico tem duas partes, contudo é considerado um todo, o gros-bon-ange é composto de um lado claro e outro escuro, e é uma entidade. Embora o ti-bon-ange mostre sua influência em graus variados, é uma parte integrante da pessoa como um todo. Claro que nem todo mundo escolhe ações consideradas boas e honradas. É o gros-bon-ange que determina as ações do indivíduo, não o ti-bon-ange. Na morte, o gros-bon-ange perde a direção moral provida pelo ti-bon-ange, e assim os Les Invisibles são influenciados mais pelos seus lados mais escuros do que eram em vida. Algumas Aparições Crioulas conseguem reter uma parte de seu ti-bon-ange.

O conflito com o lado negro é o resultado direto da perda do ti-bon-ange. Para os Les Invisibles, porém, o lado sombrio não é considerado uma entidade separada, mas uma parte vital do Loa. Então, os mortos não buscam eliminar este lado, destruí-lo seria como destruir uma parte de si mesmo. Alguns Les Invisibles são obcecados com a liberdade de seus lados escuros, e buscam fazê-lo mais forte. Esta obsessão só apressa suas quedas. Mas a maioria não deseja destruir qualquer parte deles, nem ter uma parte dominando sobre a outra. Acima de tudo, os Les Invisibles buscam permanecer estáveis em suas existências turbulentas e precárias.

Os que são dominados pelo seus lados negros são chamadas de Baka. Eles são perigosos e poderosos, mas por incrível que pareça, não são caçados e destruídos. Os Les Invisibles se defendem do Baka com um estranho poder espectral chamado Connaissance que também é usado para manipular os espíritos deformados.

A sociedade Crioula é uma rica e complexa tapeçaria. Les Invisibles têm muitas crenças diferentes, e cada crença tem seus próprios partidários. Da mesma maneira que um Loa pode se apegar a muitas crenças, ela também pode ser membro de múltiplas facções, e os membros de facções diferentes podem pertencer a uma mesma família. Loas presos aos mesmos mortais formam uma Nanchon. Apesar das diferentes crenças mantidas por membros de uma Nanchon, eles compartilham a mesma meta — servir a família viva.

Les Invisibles e Les Chevaux são ligados um ao outro em uma relação simbiótica. Em vida, um gros-bon-ange pode ter sido um irmão, um cônjuge ou um pai. Esta relação não se enfraquece na morte. Les Chevaux se preocupam com seus parentes falecidos fazendo oferendas que geram WILL. Em troca, os membros da Nanchon concedem os pedidos da família. Às vezes, Les Invisibles requerem mais que só WILL dos Les Chevaux, e pedem favores à família. Mortais Crioulos são rápidos em ajudar um membro de sua Nanchon, para os Les Chevaux saberem que Les Invisibles não são seus próprios inimigos.

Porém, nem todos os Les Invisibles concordam em como melhor servir os Les Chevaux, e assim duas facções principais se desenvolveram. Esta divisão em crenças data do fim de 1700, quando Les Invisibles estavam no processo de reconstruir seus laços com Les Chevaux. Os jovens Loas que tinham sido escravos em vida estavam cheios de raiva. Eles tinham sofrido durante toda a vida, e os seus amados ainda sofriam. Quiseram tomar uma ação direta. Os Invisibles mais velho aconselharam uma aproximação mais calma, mas o argumento polarizou os Les Invisibles.

O argumento para intervenção não violenta foi conduzido por uma Aparição Crioula chamada Rada. Rada apresentou sua filosofia pacifista, incluindo sua suspeita de Les Mystères. Les Invisibles que seguiram Rada quiseram ajudar os escravos, mas na forma de apoio, ao invés de intervenção direta. Eles queriam possuir Les Chevaux, até que os mortais fossem fortes o bastante para sobrepujar a escravização de seus próprios ombros. Rada quis proteger e espionar para os líderes dos escravos, mantendo o papel tradicional dos Les Invisibles.

Os Invisibles mais jovens foram liderados por Petro, um anteriormente escravo que foi posto a morte por incitar revoltas. Ele queimou para realizar em morte o que ele não pôde em vida. Os seguidores de Petro quiseram usar seus poderes sobrenaturais para golpear os opressores mortais. Devido à perda trágica de muitas das Aparições mais velhas, a facção de Petro excedeu enormemente em número a facção de Rada, e apesar dos discursos persuasivos de Rada, a facção de Petro se tornou popular entre Les Invisibles.

A facção Rada ainda acreditam em resoluções calmas a problemas em ambos os lados do Espelho Cósmico. Les Chevaux contatarão Aparições de Rada para orientação e cura. Por outro lado, a facção de Petro ainda atrai a maioria das Aparições mais jovens. Eles são agressivos e ferozes em combate. Aparições de Petro oferecem proteção e força a Les Chevaux. Embora as facções de Rada e Petro sejam radicalmente diferentes, eles respeitam e admiram a força um do outro.

Além de sociedade nas facções de Rada ou Petro, algum dos Les Invisibles seguem também um Mystère. Les Mystères são seres de imenso poder e residem apenas no Abismo. Les Invisibles que juram a um Mystère se tornam os olhos e ouvidos dos Les Mystères no Mundo dos Espelhos, assume freqüentemente aspectos da personalidade do Mystère a que ele serve. Quando Les Invisibles desejarem ajuda ou informação de um Mystère, eles contatam um Loan d' Mystère. Os Loan também montam Les Chevaux para interagir com o Visível. Como Les Mystères nunca deixam suas residências no Abismo, os Loan são muito importantes para Les Invisibles que já não precisam fazer a perigosa viagem para se comunicar.

Os Loas são intermediários entre os Mystères também chamados de Bondye, que são distantes do mundo e da humanidade. Ao contrário de santos ou anjos no entanto, eles não necessariamente requisitam orações, mas desejam ser servidos. Eles são seres distintos cada um com seus próprios gostos e desgostos pessoais, distintos ritmos sagrados, músicas, danças, rituais símbolos e modos especiais de serviço. Ao contrário da crença popular, os Loas não são divindades em si mesmos, eles são intermediários de um Mystères.

Rituais

Em um ritual a Loa são convocadas pelo houngan (Sacerdote), Mambo (Sacerdotisa) ou Bokor (feiticeiros) para participar do serviço, receber ofertas e pedidos de subvenção. A Loa chegar no peristilo (espaço ritual) com a montagem (que possui) um cavalo (ritualista) – ato que pode ser bastante violento, onde o cavalo pode brandir ou ter convulsões antes de cair no chão, mas alguns Loa, como Ayizan, vai montar seus cavalos tranquilamente.

Os Loas mostram um comportamento muito distinto pelo qual eles podem ser reconhecidos, frases específicas e ações específicas. Assim que um Loa é reconhecida, os símbolos que lhes são próprios, será dada a eles. Por exemplo Erzulie Freda será dado um espelho e um pano, pente fino ou jóias; Legba será dado a sua cana-de-chapéu de palha e cachimbo; Baron Samedi, será dada a cartola, óculos de sol e um charuto.

Uma vez que os Loas chegaram, foram alimentados, servidos, e possivelmente deram ajuda ou conselhos, eles deixam o peristilo. Contrariamente à percepção ocidental de possessão, um Loa não tem necessidade de permanecer no cavalo. Loa certo pode se tornar obstinado, por exemplo, o Ghede são notórios por querer apenas uma fumaça mais, ou mais uma bebida, mas é o trabalho do houngan ou Mambo para manter os espíritos em linha, garantindo que eles estejam adequadamente previsto.

- Nanchons de Loa: Há muitas nações ou "nanchons" da LOA - Rada (também Radha), Petro (também Pethro, Petwo), Nago, Kongo e Ghede (também Guede, ou Gede), para citar apenas alguns.
- Rada Loa: A Loa Rada ou Voduns, são geralmente os mais velhos, os espíritos mais benéficos, e são associados com os deuses da África. Eles incluem Legba, Loko, Ayizan, Anaisa Pye, Dhamballah Wedo e Ayida-Weddo, Erzulie Freda, La Sirène e Agwe.
- Petro Loa: O Petro Loa são geralmente os mais ardentes, ocasionalmente agressivos e belicosos, e estão associados com o Haiti e ao Novo Mundo. Eles incluem Ezili Dantor, Marinette, e Met Kalfu (Carrefour Maitre, "Mestre Crossroads").
- Kongo Loa: Proveniente do Congo região da África, esses espíritos incluem os muitos Simbi

loa. Ele também inclui o tão temido Marinette , um feroz e temido loa feminino.

- Nago: Originários da Nigéria (especificamente os iorubas) este nanchon inclui muitos dos espíritos Eguns.

- Ghede Loa:O Ghede são os espíritos dos mortos recentes. Eles são tradicionalmente liderada pelos Barões (La Croix , Samedi , Cimitière , Kriminel) e Brigitte Maman . O Ghede como uma família são altos, rudes (embora raramente, a ponto de insulto real), sexualizados, e, geralmente, muito divertido. Como aqueles que já viveram, eles não têm nada a temer e, freqüentemente, irão exibir o quão longe consequência passado e sensação de que eles são quando eles vêm através de um serviço - comem vidro, pimentas, exigem unções em suas áreas sensíveis com rum e pimenta por exemplo.

Sincretismo

Para esconder suas práticas de seus senhores Europeia e para apaziguar as autoridades que os impediram de praticar suas próprias religiões, os africanos escravos no Haiti sincretizaram os Loas com os santos católicos - portanto, altares Vodoun terão frequentemente imagens de figuras católicas exibidos . Por exemplo, Legba é alternadamente St. Pedro ou São Lázaro , Ayizan é Santa Clara , e assim por diante.

Crenças

Loas viajam em ambos os lados do Espelho Cósmico. O Visível é uma terra muito familiar para os que o visitam. Por outro lado, o Invisível é perigoso e cheio de mistério. A Superfície do Espelho Cósmico separa o Visível do Invisível. O Invisível é composto de duas partes, o Mundo dos Espelhos e o Abismo. O Mundo dos Espelhos se mentem perto da Superfície do Espelho Cósmico e é uma reflexão sombria do Visível — prova de que o Visível e Invisível são unidos. O Visível e o Invisível interagem na Superfície do Espelho Cósmico. Objetos só podem se mover de um lado para o outro atravessando a Superfície. Como tal, Les Invisibles quebram a Superfície quando eles montam Les Chevaux.

Nem todas as áreas da Superfície são tão difíceis de se atravessar como outras. Les Invisibles procuraram áreas onde a Superfície está mais estreita. Um Nanchon normalmente compartilhará tal área, defendendo-a dos Baka e

outros Nanchons. No Visível, um houngan construirá um templo, chamado de Hounfor, no mesmo local. No Invisível, Loas Crioulos viverão juntos em um Hounfor, usando-o como um Local Assombrado comunitário. Quando uma família deseja contatar com um gros-bon-ange, ela traz seu govi ao houngan. O houngan executa todas as cerimônias ao Nanchon no Hounfor. Interação entre ambos os lados do Espelho Cósmico é assim realizada facilmente.

Da mesma maneira que há áreas no Mundo dos Espelhos onde a Superfície é mais estreita, também há áreas por onde o Abismo escoar, chamadas de Fontes. Fontes são muito comuns no Mundo dos Espelhos, já que o Abismo descansa tão perto. É das Fontes que os Baka entram no Mundo dos Espelhos. Nanchons então tentarão controlar uma Fonte, e os Baka que passam por ela. Uma Nanchon poderosa não só controlará um Hounfor comunitário, mas também uma Fonte.

O Abismo é um lugar aterrorizante para os Les Invisibles. Existem Baka em grande número, e até mesmo bestas mais perigosas têm sido observadas. O Abismo tem uma estação de tempestades astrais, da mesma maneira que o Visível tem uma estação de furacões. Durante este tempo, tempestades de vários tamanhos rasgam através do Mundo dos Espelhos. A maioria dos Loas prefere buscar o abrigo de seu Hounfor até a tempestade terminar, e então emergem para expulsar os Baka deixados para trás. Les Invisibles sabem que ser pego no Abismo é um caminho rápido para a não existência.

Apesar de seu medo do Abismo, Les Invisibles o usam para viajar. O Mundo dos Espelhos é composto de ilhas e partes de terra em continentes diferentes. O Abismo é mais fácil, mas não o modo mais seguro para atravessar as distâncias entre eles. Viagens pelo Abismo só são tentadas durante a estação de calmaria. Durante a estação das tormentas, Les Invisibles usarão suas famílias vivas como transporte, cavalgando-os para seus destinos. Se nenhum dos Les Chevaux estão disponíveis, os Loas pegam carona em mortais inocentes.

A Ilha Sob o Mar é o único lugar para onde se viaja regularmente quando o Abismo está tranqüilo. A promessa de esclarecimento e riqueza tenta a maioria dos Invisibles a enfrentar a jornada pelo menos uma vez em suas não-vida. Porém, é

difícil e perigoso alcançá-la. Há poucos atalhos que conduzem para a Ilha. Os que existem são difíceis de se seguir, e desaparecem completamente durante a estação de tormentas. Outra dificuldade é a proximidade da Ilha ao coração negro do Abismo. Isto os torna o foco de uma tremenda atividade de Baka. Les Invisibles que tentam chegar à Ilha são atormentados por Baka, e têm que batalhar seu caminho para a costa. Mas uma vez os viajantes tenham fixado seus pés na Ilha, eles estarão seguros. As recompensas que Les Invisibles recebem ao chegar à Ilha fazem a viagem valer a pena.

Os Loas viajam para a Ilha Sob o Mar em uma variedade de buscas. A razão mais comum para buscar a Ilha é falar com Les Mystères. Outras Aparições desejam comerciar os artigos únicos que lá são fabricados. Les Invisibles que voltam ao Mundo dos Espelhos da Ilha podem levar conhecimento, poder ou Artefatos. Loas que freqüentemente fazem a viagem podem ser contratados como guias ou guarda-costas para quem puder pagar.

Poderes Espectrais

Connaissance

Através do controle sobre seu lado sombrio, um loa consegue invocar e controlar espectros (Bakas). Além de ter acesso a informações místicas que os Mysterés guardam. Toda vez que o Loa invoca seu lado sombrio (**Mait 'Tete**) por meio deste poder espectral ele deve fazer um teste de WILL ou suas piores tendências agressivas e depressivas assumirão o controle e o levarão a buscar a destruição das coisas que ele mais estima.

Olhos do Abismo (Nível 1): Um Loa pode detectar a concentração de corrupção por empréstimo de uma visão de seu lado sombrio. Esta arte exige um teste de PER.

Langage (Nível 1): Um Loa pode falar na linguagem do Baka através de seu lado sombrio.

Roger Mait 'Tete (Nível 1) : Um Loa permite a sua Mait 'Tete de montá-los, e estar plenamente conscientes das ações que seu lado sombrio toma. A voz de seus desejos obscuros, suas tendências a destruir as coisas que ama, de desistir de suas cauas, fla constantemente na sua mente. Exige um teste de WILL, se falhar o Loa é dominado



totalmente por seu lado sombrio, o mestre conduzirá o personagem rumo a seu caminho de destruição enquanto o personagem apenas poderá falr na mente dele e tentar convence-lo de algo.

Convocar Baka : (Nível 1) Um espectro (Baka) pode ser convocado por um Loa.

Remover Baka (Nível 2): Um Loa usa esta arte para afastar um Baka para longe de si. ?Exige um teste de WILL x WILL, o Baka estará impossibilitado de se aproximar do personagem por cerca de 2d6 rodadas.

Controlar baka (Nível 3): A mente de um Baka pode ser manipulado através da sugestão sutil. Por meio de um teste de WILL x WILL o loa pode ordenar ações simples a um Baka, como saia ou mate-o, contudo o Espectro não colocará sua não vida em perigo.

Reler Mystere (Nível 4): A Loa pode acessar a vasta rede de informação guardada por Les Mystere por meio de um teste de WILL. Este poder serve para o mestre passar aquele ritual, ou pista, necessário para o desenrolar da aventura que o personagem não possua.

Escravisar Baka (Nível 5): Um Loa, por meio de um teste de WILL x WILL pode capturar e controlar um espectro através vontade. Exige 1 pontos de WILL por baka escravizado, O Espectro fica sobre domínio total do Loa por cerca de 5 dias. Contudo sera incapaz de realizar uma ação que ameace sua própria segurança.

Destino

Visão da Morte (Nível 1): O Loa, por meio de um teste de PER, pode ler as marcas da morte de uma pessoa. Essas marcas, portadas por aparições e mortais prestes a morrer, dizem alguma coisa sobre como esse indivíduo morreu ou está fadado a morrer. As Marcas da Morte geralmente aparecem mais cedo em pessoas que estejam fadadas a morrer de formas trágicas. Uma falha indica que o personagem leu incorretamente as marcas da morte do indivíduo.

Sentir Perigo (Nível 2): Neste ponto, por meio de um teste de PER o Loa tornou-se tão sintonizada com as teias do destino que pode sentir vibrações leves ao longo dos fios, desta forma percebendo sinais de perigo iminente.

Fatalismo (Nível 3): Através de várias formas de adivinhação (cartas de Tarô, I-Ching, astrologia ou pêndulos de cristal), o Fatalista pode interpretar o destino de uma pessoa ou descobrir alguma coisa sobre seu passado. Esta arte pode ser tentada sem o uso de qualquer tipo de equipamento, mas isso é considerado difícil, sendo geralmente tentado apenas por um mestre ou durante as situações mais difíceis. O jogador faz um teste de Métodos Divinatórios ou pelo valor de sua PER% (PER 15 = 15%), cada pergunta respondida gastará 3 pontos de WILL do loa e do indivíduo alvo, estes pontos serão recuperados na margem de 1 por noite.

Nível 4 (Sina): Um Loa, por meio de um teste de PER, que tenha dominado esta arte pode sentir como os fios do destino das aparições ao seu redor interagem e se entrelaçam, para onde eles deveriam ir, e para onde estão indo. O mestre pode usar esta arte para reforçar informações que tenham sido ignoradas pelo jogador ou dar dicas que orientem o futuro curso de ação do personagem.

Nível 5 (Sorte): Um Loa com este nível de Destino começou a manipular o destino, mas apenas em pequena escala. O destino parece sorrir ao personagem, e tudo que ele faz parece muito mais auspicioso. Uma vez por história todos os testes do personagem se tornam fáceis por uma cena. Este poder pode ser utilizado em outros espíritos ou mortais.

Manipulação

Cavalgar a Carne (Nível 1): Antes que o Loa possa tentar controlar um mortal de outras formas, ela precisa primeiro aprender a arte de Cavalgar a Carne. Cavalgar a Carne é essencialmente a habilidade de entrar no corpo do mortal, desta forma unindo-se temporariamente a ele. Este é um nível de possessão muito básico. Na verdade, a aparição está simplesmente pegando uma carona, enquanto o hospedeiro está se movendo segundo sua própria vontade. Porém, todos os outros usos de Manipulação requerem que a aparição esteja Cavalgando a Carne do hospedeiro. Se quiser, a aparição poderá tentar implantar uma sugestão de uma palavra ou um impulso simples. Esta sugestão ou impulso não poderá ser muito perigoso ou contraditório à Natureza do hospedeiro. Para fazer este personagem entrar no corpo de um hospedeiro, o jogador precisa WILL x WILL. O mesmo vale para o cavalo expulsar o cavaleiro.

Movimento Súbito (Nível 2): O Manipulador agora pode enviar um impulso diretamente para um braço ou perna e tomar o controle desse membro. Esta arte pode ser usada para forçar alguém a pegar alguma coisa sem saber exatamente porquê. O personagem precisa primeiro Cavalgar a Carne do hospedeiro e então realizar um teste WILL x WILL com a vítima.

A Voz do Dono (Nível 3): O Manipulador, por meio de um teste WILL x WILL, toma conta, por um instante, dos centros da fala de seu hospedeiro, fazendo-o falar. A voz produzida quando se usa esta arte é um híbrido bizarro da voz da aparição e da voz do hospedeiro.

Domiar Cavalo (Nível 4): Esta forma mais poderosa de possessão permite ao Manipulador, por meio de um teste de WILL x WILL controlar um hospedeiro sem que este perceba. O hospedeiro permanece semiconsciente durante o processo, que dura 3d6 rodadas, ou emergindo da possessão quando o Manipulador finalmente o libertar. Depois de libertado, ele tentará imediatamente racionalizar suas ações. Isto nem sempre é possível. Convém não esquecer que toda dor sentida pelo hospedeiro é sentida também pelo Loa.

Obliterar a Alma (Nível 5): Depois de um longo tempo de uso de Dominar Cavalo, um Loa poderá começar a viver durante tempo integral dentro do corpo de um hospedeiro. A personalidade do hospedeiro é sufocada pela Sombra da aparição possuidora. Sempre que a aparição deixar um corpo que tenha sido possuído desta forma ele ficará parado, sem dizer nada ou fazer qualquer coisa por vontade própria. Os grandes Manipuladores costumam explorar e destruir mortais para poderem sobreviver. É necessário um teste de WILL x WILL difícil para o Loa para destruir a alma do hospedeiro e poder utilizá-lo como um receptáculo para si. Um corpo que não contenha sua alma original começará lentamente a se decompor. Uma semana depois da remoção da alma, o corpo começará a apodrecer. Por esta razão, a maioria das aparições que possui esta arte a usa apenas sob circunstâncias extremamente difíceis. Repare que esta forma de possessão funciona apenas com mortais, sendo ineficiente contra seres sobrenaturais. Esta arte só pode ser empregada uma vez por mês, durante a lua nova: se um Loa não Obliterar a Alma da primeira vez, ela precisará esperar outro mês para



tentar de novo. O Loa precisa gastar um ponto de WILL para invocar esta arte a perda é permanente.

Transferência

Transferência (Nível 1): Se quiser, o Loa pode transferir seus próprios PVs. Pontos de Magia ou de WILL para outro, Ele também pode usar esta arte para roubar estes pontos. Para usar com sucesso esta arte, as dois espíritos em questão precisam estar em contato no momento da transferência. A energia manifesta-se como um brilho que envolve o espírito que esteja recebendo estes pontos. Em caso de roubo destes pontos é necessário um teste de WILL x WILL. Este poder transfere 3 pontos de vida ou WILL por rodada ou 1 ponto de Magia.

Vampirismo Psíquico (Nível 2): Simplesmente tocando um indivíduo-alvo (vivo ou morto), o Loa pode sugar energia vital deste. Para sugar energia do ser vivo, a aparição precisa entrar em contato físico com o indivíduo escolhido através de algum meio, geralmente o cavalgando. Este poder drena 6 pontos de WILL ou PVs ou 2 pontos de Magia da vítima. Exige um teste de WILL x WILL.

Morte para a Vida (Nível 3): Esta arte permite ao Loa curar um mortal ou outra espírito doando-lhe seus próprios PVs. O indivíduo-alvo é mantido perto da boca da aparição doadora e recebe os PVs como um hálito espectral. O loa Transfere cerca de 6 PVs por rodada.

Correspondência (Nível 4): Com esta arte, um Loa poderá agora converter PVs em WILL. Ela poderá simplesmente converter o seus próprios PVs, ou poderá usar esta arte em conjunto com Vampirismo Psíquico.

Reservatório (Nível 5): Através do uso desta arte, o Loa pode usar artefatos transferidos ritualmente para Spiritun (por meio de oferendas, Rum, charutos, etc.) como reservatórios para guardar PVs e WILL e pontos de Magia para uso futuro. O Loa precisa primeiro possuir um artefato destes para que esta arte seja usada. Concentrando a sua vontade nesse Artefato, poderá usá-lo para armazenar energia, canalizando-a para ele. Estes pontos engarrafados são acessíveis a qualquer indivíduo conhecedor do símbolo ou frase de comando com o qual a aparição selou o artefato.



Seguidores de Jáh

Fundação: Reino de Sabá (Etiópia e Iemén)

Base: Etiópia, Jamaica, Hispaniola.

Atuação: Continente Negro e Caraíbas.

Personalidades: Makeda, Salomão, Manelik, Selassiê.

Backgroud: Makeda era rainha soberana do Antigo Reino de Sabá, sacerdotiza do rei do sol dos antigos etíopes e presidiu a formação do primeiro templo de Salomão. Conta a lenda que Makeda tendo ouvido falar da grande sabedoria do rei Salomão de Israel viajou até ele com especiarias, ouro, pedras preciosas e madeiras para testa-lo com perguntas. O rei dos hebreus se encantou com a rainha dos etíopes, esta por sua vez se maravilhou com a grande sabedoria do rei e pronunciou bênçãos sobre a divindade dele. Salomão cobriu a rainha de Sabá de presentes e convidou para um banquete onde lhe serviu comida apimentada para induzi-la a ter sede. No fim do banquete o rei convidou a rainha a passar a noite em seu palácio e ela o fez jurar que não a tomaria a força, Ele aceitou com a condição de que ela, por sua vez, não levasse nada de seu palácio à força. A rainha assegurou que não o faria, ofendida pela insinuação de que ela, uma monarca rica e poderosa, precisaria roubar qualquer coisa. No entanto, quando ela acordou no meio da noite, sedenta, pegou uma jarra de água que havia sido colocada ao lado de sua cama. O rei Salomão então apareceu, avisando-a de que estava a descumprir sua promessa, ainda mais pelo fato de que a água, sLoado ele, seria a mais valiosa de todas as suas posses materiais. Assim, enquanto ela saciou sua sede, ela libertou o rei de sua promessa, e passaram a noite juntos. Makeda retorna a Etiópia carregada de presents e portando um filho de Salomão. Organiza um Arcanorun em Sabá com as mesmas bases do templo de salomão e nomeia cavaleiros sendo seu filho com o rei hebreu Manelik o primeiro grã-mestre da ordem.

Os seguidores de Jah na Etiópia guardaram a arca da aliança e deixaram florescer um reino hebraico cristão, com contatos constantes com a Ordem de Salomão. Divergencias a parte os filhos de Jáh

passarão a defender que as pessoas negras são as verdadeiras crianças de Israel, ou hebraicas e que as traduções comuns da Bíblia incorporam mudanças criadas pela estrutura da força branca racista. Esperão o retorno de Jah (Deuso demiurgo) na Terra, e o Messias Negro que irá liderar os povos de origem africana a uma terra prometida de emancipação e justiça divina. Destruindo a Babilônia (entendida no caribe agora por pequenas seitas de escravos fugitivos como os impérios coloniais europeia).

SLoado dos Filhos de Já jamaicanos o Rei do Reis, Senhor dos Senhores e Leão Conquistador da tribo de Judá, somente retornará assim como a Arca que está na Etiópia irá surgir,depois dos idosos libertarem o povo da Jamaica.

Para os filhos de Jáh Eles os negros estariam sofrendo uma lavagem cerebral para negar todas as coisas negras e relativas à África. A cultura africana está sendo roubada deles, quando foram retirados da África por navios negreiros. Estar próximo da natureza e da savana africana e seus leões, em espírito se não fisicamente, é primordial pelo conceito que eles tem da cultura africana.

Características: Os filhos de Jáh adotam 9 principios sendo o 2º principio: "Coma apenas I-tal", um termo Rasta que significa puro, natural ou limpo. Uma série de leis de dieta e de higiene foram formuladas para acompanhar a doutrina religiosa Rastafari. Um verdadeiro Rasta não poderia ingerir álcool, tabaco, mas usa a Cannabis (maconha ou ganja) de forma ritual. São basicamente vegetarianos, dando uso escasso a alguns alimentos de origem animal, ainda assim proibindo o uso de carnes suínas de qualquer forma, peixes de concha, peixes sem escamas, caracóis e outros. A comida I-tal seria o que Jah ordenou que fosse: "tudo o que não tem barbatanas ou escamas, nas águas, será para vós abominação." "Melhor é a comida de ervas, onde há amor, do que o boi cevado, e com ele o ódio." É comida que nunca tocou em químicos e é natural e não vem em latas. Quanto menos cozinhados, melhor, sem sais, condimentos, pois assim possui maior quantidade

de vitaminas, proteínas e força vital. As bebidas são, preferentemente, herbais, como os chás. A bebida alcoólica, o leite ou café são vistos como pouco saudáveis. Outro costume comum proibido é o de cortar ou pentear os cabelos. Essa tradição religiosa Rasta também é fundamentada em diretrizes sagradas. O "Dread", de forma abreviada, também serve para que sempre esteja ligado com o corpo, ou seja, cada Dread é ligado espiritualmente com alguma parte do corpo. Ganja e marijuana são algumas designações para a Cannabis, uma erva psicoativa milenar. Ela é usada pelos Rastas, não para diversão ou prazer, mas sim para limpeza e purificação em rituais controlados. Alguns Rastas escolhem não a usar. Muitos sustentam o seu uso através de Gênesis 1:29: "E disse Deus: Eis que vos tenho dado toda a erva que dê semente, que está sobre a face de toda a terra; e toda a árvore, em que há fruto que dê semente, ser-vos-á para mantimento." A tradição Rastafari rasta não permite o uso (específico para a cura de alguma doença) de qualquer tipo de remédio que não seja natural (ervas medicinais, por exemplo). Outro costume rasta, relacionado com a medicina, é a não presença de hospitais, médicos, etc... A origem desses hábitos provem de Gênesis 1:29, pois 'Jah' refere o uso de todo tipo de erva ou planta proveniente da face de toda a terra. Além disso, possuem a crença de que apenas 'Jah' (ou tudo que provém de sua grandeza, 'naturais') pode 'curar' um enfermo, e nenhum outro ser (médicos e etc) possui essa capacidade. Possuem um afinidade com os caminhos Animais, Plantas, Água, fogo e Luz. Utilizam como símbolo o Leão de Judá.

Graus: Os filhos de Jáh se dividem em onze graus, 1=10 (Malkuth); 2=9 (Yesod); 3=8 (Hode); 4=7 (Netzach); 5=6 (Tiferet); 6=5 (Giburah); 7=4 (Hesed); 8=3 (Binah); 9=2 (Hochma); 10=1 (Keter) e mestre.



Horrores do Abismo

Mythos de Cthulhu

Deuses Exteriores

Hydra (Deus Exterior)

Baseado no conto "Hydra" por Henry Kuttner

"Parecia meramente um interminável mar de sargasso de uma coloração verde doentia. Mas de forma repentina a massa inteira se moveu como uma coisa viva, crescendo e se erguendo das águas como se fosse um mítico leviatã. A coisa não tinha apenas um par de olhos, tinha centenas que surgiam e desapareciam reabsorvidos pelo corpo. Não tinha apenas uma boca, mas centenas que se abriam e murmuravam antes de sumir".



Esta Hydra não deve ser confundida com a enorme matriarca dos Deep Ones que tem o mesmo nome.

Ela é composta de quilômetros de matéria que à

primeira vista parece ter origem vegetal, semelhante ao sargasso. Na realidade essa matéria é uma espécie de protoplasma flutuante que forma a massa corporal da entidade. Se necessário, Hydra é capaz de moldar esse protoplasma em outras formas conforme sua necessidade.

Hydra habita uma dimensão alienígena fora do tempo e espaço convencional, mas em determinadas épocas (possivelmente reguladas pelas estrelas) ela surge fisicamente nos mares da Terra.

Felizmente sua permanência é breve, contudo qualquer embarcação corre grave risco se atravessar a área ocupada pela criatura. Hydra é uma criatura parasítica que absorve a mente de espécies inteligentes, ela é capaz de captar emanções psíquicas. Suas vítimas são então atraídas para fora das embarcações, despertando sobre uma massa de sargasso que se estende a perder de vista e flutua. A Hydra absorve lentamente a memória de suas vítimas até finalmente decapitá-las uma vez que a cabeça é a única parte que interessa à criatura.

Normalmente Hydra só pode ser contatada através de transe profundo ou projeção astral. Um complexo ritual de meditação intitulado *"Ritual que separa alma e corpo"* permite que um viajante astral inadvertidamente visite a bizarra dimensão desta entidade. Explorar a dimensão de Hydra é uma experiência perigosa e assustadora, o lugar é frio e úmido, imerso em um denso nevoeiro. Quando o nevoeiro cessa, o viajante descobre que está caminhando sobre uma interminável massa de sargasso, que na verdade é o corpo de Hydra. O corpo astral não pode ser ferido, contudo isso abre as portas para que a criatura venha até o viajante e o transporte para sua dimensão quando bem entender.

Ao longo das eras, feiticeiros tentaram fazer acordos com a criatura, mas ela não parece ter o mínimo interesse em cultos ou na adoração de seres inferiores.

As características de Hydra não são aplicáveis. Os tentáculos em forma de Salgaço prendem as vítimas como se tivessem força 4d. Hyfra suga 03 pontod de WILL e INT irrecuperáveis por rodada

além de 04 PVS. Estar em contato com Hydra exige um teste crítico de Loucura.

Primogênitos

Ghatanathoa

Ghatanathoa é filho primogênito de Cthulhu. Uma miríade de tentáculos e órgãos sensoriais formando um contorno determinado. Vivia na antiga Mú, cidade contruída pelos Mi-Go e habitada por humanos primitivos, onde era a mais respeitada, assim como a mais temida divindade. Antes da destruição de Mu, o culto à Ghatanathoa tornou-se o mais poderoso do continente. Quando Mu afundou Ghatanathoa foi aprisionado abaixo das placas tectônicas, aproximando-se da superfície em alguns momentos de intensos movimentos destas e terremotos. As veses emerge em ilhas formadas entre Java e a América do Sul. A simples visão de Ghatanathoa porta uma terrível maldição, todos que a contemplem devem passar por um teste de CON ou perderão 1d6 pontos de AGI e DEX por rodada. Todos os tendões musculares e pele da vítima vão se enrijecendo até adquirir a consistência de couro seco e ossos aprisionando o cérebro vivo e passa a ter de se submeter a testes constantes de loucura. A única maneira de sair deste estágio é a destruição do cérebro. Se Ghatanathoa for reduzido a 0 ou mais pvs a maldição cessa, contudo retorna, bastando a criatura estar com 1 pv. Ghatanathoa recupera 10 Pvs por rodada e domina todos os feitiços de invocação e controle dos Mhytos. Ver Ghatanathoa exige um teste difícil de Loucura.

Con : 80	PVs : 95
Fr : 90	
Dex : 8	IP : 10
Agi : 9	
Int : 20	PM : 34
Will : 35	
Per : 14	
Car : 22	

Ataque:

Tentáculos: 80% Dano: 7d6

*Exige teste difícil de loucura.

Ubb (Primogênito)

Baseado no conto "Out of Ages" por Lin Carter



"Sua forma se estendia por metros e se perdia no turbilhão submarino a medida que ele nadava velozmente. Seu corpo era musculoso e com grossas escamas cinzentas. O pai de todos os vermes... o imortal Ubb".

Ubb é chamado de o Pai dos Vermes e tem relação direta com a raça dos **Yuggs**, criaturas marinhas que habitam mares profundos a pelo menos 4000 metros. É possível que Ubb seja uma espécie de progenitor da espécie ou ancião com milhares de anos de idade.

De qualquer forma ele é maior que todos os outros de sua espécie, e age como um servo de **Zoth-Ommog**, entidade venerada pelos Yuggs. SLoado o mito, o Grande Antigo dorme em sua tumba ancestral próxima a **Ilha de Ponape** no Pacífico tendo Ubb como seu fiel guardião.

Venerado por tribos ferozes e degeneradas na **Polinésia**, Ubb tem a forma de uma colossal moréia ou de um verme com mais de 100 metros de comprimento.

Raramente ele é visto na superfície, mas quando é invocado pelos seus cultistas surge à noite para receber sacrifícios depositados em canoas ou na areia das praias. Ponape é o centro do culto praticado por selvagens aborígenes que adoram Ubb pela sua força e fúria. SLoado o mito compartilhado por estas tribos, Ubb vive em uma grande caverna submarina conectada ao túmulo de Zoth-Ommog nas profundezas.

Ver Ubb exige um teste difícil de Loucura.

Ythogtha

Ythogtha é o segundo filho de Cthulhu e se assemelha a um gigantesco sapo humanóide, ou um profundo , com apenas um único olho enorme no centro de sua testa como um ciclope . Uma juba densa e uma barba de contorcendo tentáculos cresce a partir de sua cabeça. Ythogtha é incrivelmente grande, quando o Zanthu feiticeiro-Sacerdote tenta libertar Ythogtha de sua prisão, ele confunde seu Deus arranhou , com o cume de montanhosas.

O Primogênito Ythogtha está preso no Abismo de Yhe. Ele é servido pelas planária -como yuggs e seu senhor, UBB, O Pai dos Vermes . Ythogtha lenda é narrada nos Tablets Zanthu .

Ver Ythogtha exige um teste difícil de Loucura.

Con : 90	PVs : 100
Fr : 90	
Dex : 15	IP : 10
Agi : 9	
Int : 25	PM : 34
Will : 35	
Per : 14	
Car : 22	

Ataque:

Garras: 80% **Dano:** 10d6

Zoth-Ommog

Zoth-Ommog é o terceiro filho de Cthulhu. Ele tem um corpo em forma de cone, uma cabeça como a de um Tyrannosaurus rex , quatro grandes, lisas, estrela do mar , como braços com ventosas, e uma cabeça de tentáculos. Como ele nada ou anda no fundo do oceano é desconhecida, mas é possível que ele tem um pé de lesma-como semelhante ao da Grande Corrida de Yith .

Zoth-Ommog foi preso pelos Antigos abaixo do fundo do mar perto de R'lyeh . Tal como o seu irmão mais velho Ythogtha, Zoth-Ommog é servido pelo Pai Ubb e os yuggs. Lenda Zoth-Ommog é narrada no Texto R'lyeh ea Escritura Ponape .

Ver Zoth-Ommong exige um teste difícil de Loucura.

Con : 85	PVs : 95
Fr : 90	
Dex : 5	IP : 10

Agi : 2	
Int : 20	PM : 34
Will : 35	
Per : 14	
Car : 22	

Ataque:

Ventosas: 80% **Dano:** 7d6 CON Permanetes

Zoth-Syra (Primogênito)

Baseado no conto "*The Spawn of the Green Abyss*" por C. Hall Thompson



"Uma horrenda aberração, maior que todos os outros a ponto de fazê-los parecer meros anões. Zoth Syra é a Mãe de todas as bestas nascidas no Abismo Verde progenitora de uma infinidade de crias famintas".

Zoth-Syra é a mãe de todas as crias do Abismo Verde, uma entidade venerada e respeitada por toda sua espécie que habita os vastos mares do mundo conhecido como **Abismo Verde**. Segundo alguns teóricos dos Mythos Ancestrais, o Abismo Verde é na verdade um planeta na órbita da **Estrela de Xoth**, na Constelação de Touro. É possível também que a estrela mais próxima seja **Ymar**, contudo a localização exata do mundo verde é matéria de debate. O Abismo Verde é um mundo de mares cor esmeralda e de céus plúmbicos cobertos de densas nuvens carregadas de energia elétrica propensas a furiosas tempestades.

Zoth-Syra é tratada como a Deusa única deste mundo, uma entidade colossal que vive sob as águas em profundidades insondáveis. A grandiosa monstruosidade sempre está acompanhada de suas crias que satisfazem prontamente seus menores desejos. Sua função principal é perpetuar a espécie gerando novas crias e para cumprir essa missão ela é fecundada e alimentada pelos seus acólitos continuamente.

O canto de Zoth-Syra é tão alto que pode ser ouvido à quilômetros no Abismo Verde. Assim como suas crias ela exerce um efeito hipnótico na mente de todos que ouvem a cacofonia por ela produzida.

Zoth-Syra é quem ensina às suas crias as magias que permitem abrir portais dimensionais para outros mundos entre os quais a Terra. Ao contrário de suas Crias, a Entidade jamais cruzou um portal para a Terra, mas se um dia tal coisa acontecer sem dúvida trará graves consequências para a vida no planeta. É possível que Zoth-Syra tenha um parentesco com as entidades de Xoth, entre as quais **Cthulhu**, **Zoth-Ommog** e **Ghatanathoa**. Ver Zoth-Syra exige um teste difícil de Loucura.

Con : 80	PVs : 95
Fr : 90	
Dex : 15	IP : 20
Agi : 10	
Int : 35	PM : 30
Will : 40	
Per : 25	
Car : 22	

Ataque:

Pinças: 80% **Dano:** 10d6

Raças Independentes

Crias do Abismo Verde (Raça Independente)

Baseado no conto "*The Spawn of the Green Abyss*" por C. Hall Thompson

"Lembrava uma enorme lesma ou um caracol com uma carapaça grossa e coreácea de cor limosa cobrindo sua forma repulsiva. A concha era resistente e dura, protegendo a parte interna bem mais frágil. Do corpo pálido e inchado brotavam pequenos tentáculos que podiam se estender quando necessário para agarrar e manipular. A criatura os usava para capturar suas presas e

carregá-las para a pequena boca circular semelhante a um tubo recoberta de pequenos e afiados dentes".



Essas criaturas habitam os mares de uma outra dimensão conhecida como Abismo Verde formada por intermináveis oceanos de cor esmeralda e céus cinzentos cobertos de tempestades elétricas. Eles conhecem magias que lhes permitem abrir portais e viajar até os mares da Terra.

Eles vivem em uma sociedade sub-aquática altamente evoluída e inteligente, são servos devotados de **Zoth-Syra**, a mãe de toda a raça.

Os habitantes do Abismo Verde são carnívoros que atravessam enormes distâncias para se alimentar em nossos mares. São predadores vorazes que atacam cardumes inteiros sem distinguir outros predadores como tubarões e baleias. Eles preferem se manter em águas profundas, mas ocasionalmente podem ser atraídos à superfície em busca de alimento. Embora seres humanos não sejam uma presa comum, embarcações podem ter o azar de cruzar com uma dessas criaturas.

Crias do Abismo Verde são capazes de produzir estranhos sons, semelhantes ao canto de baleias que ocasionam um efeito hipnótico (É necessário um teste de WILL x CAR da criatura). Indivíduos sob a influencia dessas criaturas tendem a obedecer suas ordens. É possível que estórias sobre navios fantasma em perfeito estado com tripulações

desaparecidas em alto mar, tenham ligação com o ataque dessas criaturas.

Em raras ocasiões embarcações e tripulações inteiras podem ser deslocadas através dos portais dimensionais que ligam a Terra ao Abismo Verde. Indivíduos nessa situação raramente conseguem retornar ao seu ponto de origem.

Ver uma cria do abismo verde exige um teste normal de loucura. Eles podem ser invocados e controlados com Criar/Controlar Mythos 4 (para mais detalhes sobre a invocação dos Mythos veja Daemon Cthulhu).

Con : 4d6+3	PVs : 15-20
Fr : 3d6+6	
Dex : 2d6+6	IP : 05 (carapaça)
Agi : 3d6+2	
Int : 3d6+6	PM : 13-24
Will : 3d6+6	
Per : 2d6	
Car : 3d6	

Ataque:

Tentáculos: 65% **Dano:** 2d6 por rodada (Constricção) Teste de FR x FR para resistir
Mordida: automático **Dano:** 3d6

Raças Servidoras

Habitante das Profundezas (Raça Servidora)

Baseado no conto *"The Horror from the Bridge"* por Ransey Campbell

"A coisa era abominável, com mais de dois metros de altura se equilibrando em nadadeiras ventrais que permitiam a ela ficar de pé. Seu corpo sinuoso e coberto de escamas gotejava uma espécie de óleo de odor nauseante. Tinha vários tentáculos que serpenteavam no ar chicoteando e agarrando à esmo. Sua cabeça era estreita dotada de guelras e protuberâncias ósseas que formavam uma espécie de coroa no topo. Seus olhos eram grandes e a boca rasgada de lado a lado tinha enormes dentes, finos e pontiagudos".

Habitantes das Profundezas são uma raça de criaturas anfíbias que servem aos Grandes Antigos, particularmente aqueles associados a água:

Cthulhu, Dagon, Hydra, Ythogtha e Zoth-Ommog. Essa raça possivelmente foi criada pela magia dos Profundos e em algumas ocasiões são vistos na companhia da raça de homens peixe.



Eles habitam formações rochosas, fossas e cavernas subaquáticas no fundo do oceano. Em seu habitat conseguem suportar a esmagadora pressão das profundezas abissais. Na superfície eles não ficam tão à vontade, mas são capazes de sobreviver por várias horas.

Magias e rituais antigos permitem que essas criaturas sejam invocadas para espalhar o caos e a destruição. Comunidades pesqueiras formadas por híbridos de Profundos por vezes conhecem o método de invocação dessas criaturas. Elas são chamadas para enfrentar inimigos e trazer-lhes a destruição.

A carne dos habitantes das profundezas é imune a maioria dos ferimentos físicos, mas quando um deles é morto, o corpo se decompõe rapidamente deixando apenas um fedor nauseante de peixe.

Habitantes das Profundesas conseguem realizar 5 ataques com seus tentáculos por rodada, além de sua mordida. Ver um habitante das profundesas exige um teste normal de loucura. Eles podem ser invocados e controlados com Criar/Controlar Mythos 4 (para mais detalhes sobre a invocação dos Mythos veja Daemon Cthulhu).

Con : 3d6+6 **PVs :** 30-31
Fr : 7d6+2
Dex : 3d6+6 **IP :** 10
Agi : 2d6+2
Int : 4d6 **PM :** 00
Will : 2d6+3
Per : 4d6
Car : 2d6

Ataque:

Tentáculos: 80% **Dano:** 4d6
Mordida: 60% **Dano:** 3d6

Yuggs

Yuggs lembram enormes brancos platelmintos , mas pode ser extraterrestre na origem. Eles têm

características incomuns, tais como a capacidade de disparar dardos orgânicos em seres humanos para transmitir informações genéticas. Embora os Yuggs pode existir em qualquer lugar, eles preferem passar a maior parte do seu tempo escavando sob a crosta da Terra. Yuggs às vezes dão uma grande riqueza para os seres humanos em troca de sua cooperação e para os sacrifícios regulares.

Ver um Yugg exige um teste normal de loucura. Eles podem ser invocados e controlados com Criar/Controlar Mythos 4 (para mais detalhes sobre a invocação dos Mythos veja Daemon Cthulhu).

Con : 3d6+6 **PVs :** 30-31
Fr : 4d6+2
Dex : 0 **IP :** 0
Agi : 2d6+2
Int : 4d6 **PM :** 10
Will : 2d6+3
Per : 4d6
Car : 4d6

Ataque:

Constricção: 70% **Dano:** 1d6 por rodada



Personalidades

Anny Bonny

Era filha de um advogado nascido na Irlanda e da sua empregada. O pai deixara a Irlanda em desgraça mas criou fortuna na Carolina do Norte onde adquiriu uma grande plantação.

Um pirata com o nome de James Bonny desposou Anne numa tentativa de se apossar da plantação, mas o pai de Anne deserdou-a. Bonny levou então a esposa para as Bahamas, onde ele se tornou informante do governador Woodes Rogers. Anne repugnava a covardia do marido e depressa se envolveu com Jack Morim Rackham, um pirata de algum renome. À época, o governador Rogers havia oferecido anistia a todos os piratas.

A admiração entre a Anne e Morim era mútua. Morim era um homem bonito, que gostava de gastar bem o espólio de guerra. Anne era uma moça bem dotada, com um espírito aventureiro e temperamento que se parecia com o de qualquer homem, isto de acordo com as convenções da época.

Jack Morim ofereceu um valor para comprar Anne ao seu marido James Bonny, mas Bonny levou o assunto ao Governador Rogers, que determinou que Anne seria açoitada e teria que voltar ao marido. Assim, uma noite, Jack Morim e Anne passaram despercebidos no porto, roubaram uma embarcação e começaram uma vida de pirataria juntos.

Anne lutou vestindo-se como homem. Era exímia no uso da pistola e da espada, e considerada tão perigosa quanto qualquer pirata masculino.

Em Outubro de 1720, em retribuição ao seu informante, o governador da Jamaica, ouvindo falar na presença de Jack Morim enviou uma embarcação armada para intervir e capturá-lo. O navio "Revange" do capitão Jack Morim, foi capturado de surpresa e para o desânimo de Anne, os piratas lutaram como covardes e perderam a batalha facilmente.

Anne Bonny e Mary Read também foram capturadas mas confessaram o próprio gênero, se declarando culpadas, mas grávidas. Seriam enforcadas depois que dessem à luz. Mary Read

escapou do carrasco ao morrer de febre na prisão. Anne porém, recebeu vários despachos de execução antes de desaparecer misteriosamente.

Barbanegra

Entre 1715 e 1718, ocorreu o período de ouro da pirataria. Nesse período um grandalhão especialista em marketing pessoal ganhou fama entre os corsários. Seu nome: Edward Teach, o Barbanegra.

Este sujeito era um fanfarrão letrado. Para os padrões da época, Ed (para os íntimos), tinha um alto nível de cultura, pois sabia ler e escrever muito bem e suspeita-se que o nome Edward Teach fora forjado pelo pirata a fim de esconder sua verdadeira identidade.

Aos 20 anos Teach juntou-se a marinha inglesa e serviu como corsário da coroa britânica, em 1714 ele conheceu Benjamin Hornigold, que se tornou seu mestre na arte de abordar e pilhar. Em 1717, ambos conseguiram saquear um navio francês de 300 toneladas, o La Concorde, o que garantiu a Barbanegra seu primeiro navio cujo nome fora rebatizado para Queen Ane's Revenge (em homenagem aos tempos de marinheiro da coroa). No final daquele mesmo ano Edward Teach pôe para correr um navio de guerra britânico de 400 toneladas. Sua fama estava feita. Neste momento ele decide deixar o cabelo e a barba crescer, conferindo-lhe um aspecto ameaçador e passou a inserir fósforos acesos em sua enorme barba amarrada em tufo na tentativa de passar a impressão de que surgia como demônio em meio à fumaça. A estratégia deu resultado e partir daí Barbanegra passou a ser temido pelos mares.

Mestre no marketing, Barbanegra cultivava suas cabeleiras e amarrava tufo de barba com fios de cânhamo, e deixava sempre à mostra suas seis pistolas, duas espadas e uma série de facas penduradas em seu corpo, o cara era uma visão aterradora.

Sua carreira foi encerrada de forma cinematográfica em 21 de novembro de 1718. O tenente Robert Maynard perseguiu o pirata até

encontra-lo na ilha de Ocracoke, Carolina do Norte.

O tenente ordenou que, após o início do ataque, a sua tripulação fosse se fingindo de morta. Quanto todos estavam caídos no chão Barbanegra ordenou a abordagem e a batalha sangrenta começou para a surpresa do Pirata.

Barbanegra e Robert Maynard se enfrentaram em um combate épico, mano a mano. O pirata levou mais de 20 estocadas e cinco tiros antes de tombar morto, deixando seu oponente desfigurado no rosto e nas mãos. Sua cabeça foi cortada e pendurada no mastro do navio.

Bartholomew Roberts

O pirata elegante, entregou-se à pirataria por conta de uma traição. O então um pacato cidadão inglês perdeu completamente a esperança em uma vida sossegada quando descobriu que sua noiva o estava traindo. A partir daí o sossegado John Roberts decidiu curar o coração com adrenalina e aventura.

Integrando a frota de Abraham Plumb (da marinha real inglesa), John chegou a Gana onde a frota real recolheria escravos para a venda, mas foram surpreendidos por um ataque do pirata Howell Davis. Para sobreviver John acabou debandando e integrando a turba de marujos piratas, passando então a usar o nome de Bartholomew.

Em junho de 1719 o pirata Davis foi assassinado e os marujos elegeram Roberts como seu novo comandante, nascia assim um dos maiores piratas de todos os tempos.

Enquanto os marujos eram sujos, barbudos e fedidos, Roberts era elegante, vestia um casaco vermelho carmesim, um chapéu preto adornado por uma pluma e uma cruz de diamantes no pescoço. Sua figura certamente inspirou o Capitão Gancho (nunca foi confirmado por Walt Disney).

Era conhecido como Black Bart e, após amealhar alguma riqueza resolveu desfrutá-la na ilha do Diabo, no Suriname, onde foi traído por um de seus homens, o irlandês Walter Kennedy que fugiu com a embarcação de Roberts enquanto este dormia em terra firme.

Diante disso o pirata escreveu um código de honra (aquele que o Linguíça leu no podcast).

Em 1722 a coroa inglesa decidiu que Black Bart não podia mais continuar nos mares e promoveu uma caçada ao pirata. No dia 9 de fevereiro de 1722 o Capitão Bartholomew Roberts foi morto com um tiro na garganta, caindo sobre seu canhão.

Ele era tão querido e admirado que seus homens pararam de lutar para despedir-se do corpo do capitão que foi jogado ao mar com suas armas e condecorações. Três piratas morreram além dele e 54 de seus homens foram presos e mortos por prática de pirataria.

Sua bandeira ostentava as iniciais ABH e AMH (a Barrama's head e a Martinica's head) significando o fim dos dois governantes que haviam tentado caça-lo anos antes e que acabaram literalmente perdendo a cabeça.

Em 30 meses roubou 400 embarcações e amealhou uma fortuna de 51 milhões de libras (algo impensável para a época).

Bartolomeu Português

Bartolomeu Português foi um pirata português do século XVII. Foi o responsável pelo estabelecimento do primeiro código de regras popularmente conhecido como "O código da pirataria", usado posteriormente por piratas como John Philips, Edward Low e Bartholomew Roberts.

Chegou ao mar das Caraíbas no início da década de 1660, tendo operado ao largo de Campeche (atual México) entre 1666 e 1669. Mais tarde, ao largo de Cuba, com a sua embarcação de apenas quatro canhões, uma tripulação de cerca de trinta homens e após dois assaltos ao final dos quais cerca de metade da sua tripulação ficou ferida ou morreu, apresou um galeão espanhol que transportava 70.000 pedaços de ouro e um grande carregamento de cacau. Tentou navegar na direção da Jamaica mas, devido aos fortes ventos foi incapaz de alcançar Port Royal, tendo navegado até ao oeste de Cuba.

Ao alcançar o cabo de Santo António foi capturado por três navios de guerra espanhóis que vinham em busca do carregamento roubado. Logrando escapar, após uma violenta tempestade, foi forçado a navegar em direção de Campeche, onde Bartolomeu foi reconhecido e capturado pelas autoridades. Tendo sido mantido prisioneiro num barco espanhol, conseguiu escapar dando uma facada nas costas do vigia com uma faca roubada. Como supostamente não sabia nadar, usou jarros

de vinho como bóias que lhe permitiram alcançar a costa.

Viajando através de cerca de 190 quilômetros de selva, Bartolomeu alcançou El Golfo Triste no este de Yucatan e encontrou um barco que o levou de volta a Port Royal. Regressando a Campeche com cerca de vinte homens, capturou o barco onde antes tinha estado prisioneiro e fugiu navegando na posse de mercadoria valiosa nele carregada. No entanto, a embarcação rapidamente naufragou perdendo toda a sua carga, o que aconteceu próximo à Isla de la Juventud, ao largo de Cuba.

Com a tripulação sobrevivente, Bartolomeu regressou a Port Royal, de onde saiu para o mar mais uma vez. Após isso, nada mais se conhece acerca de sua biografia. Alexandre Olivier Exquemelin registrou na obra "Buccaneers of America", que Bartolomeu Português "fez vários e muito violentos ataques a embarcações espanholas sem deles fazer muito lucro, tendo-o visto morrer na maior das misérias do mundo".

Davy Johnes

As origens de Davy Johnes não são claras e muitas hipóteses têm sido formuladas a seu respeito, que ele foi um marinheiro incompetente, um proprietário de taverna que sequestrou marinheiros, ou que Davy Jones é um outro nome para o diabo, como em "O Diabo Jonas". Este mesmo Davy Jones, de acordo com marinheiros, é o demônio que preside a todos os espíritos malignos do abismo, e é visto frequentemente em várias formas, pombos empoleirados nos mastros na véspera de furacões, naufrágios e outros desastres para que advertindo o desgraçado devoto da morte e da dor; Uma criatura de olhos razos, três fileiras de dentes, chifres, cauda e fumaça azul que vem de suas narinas ou um homem com tentáculos de no lugar da barba.

Segundo a lenda popular de marinheiros, era um homem do mar ou, para algumas pessoas, um deus que atormentava marinheiros até a morte, atraía tempestades para navios despreparados, confundia capitães e pilotos para fazê-los errar a rota de seus navios e bater em rochedos, recifes, bancos-de-areia ou entrar em correntes marítimas perigosas, além de engajar marinheiros num estado lamentável para a sua tripulação.

É também descrito como demônio e mau espírito, em terras da América Central era visto como o Diabo.



Em algumas regiões dos trópicos, é considerado como o deus que é contra o amor, pois Jones faria com que as pessoas não sofriam mais com ele. É também o deus em que, segundo últimos relatos de pessoas dos trópicos, os piratas do século XVI mais temiam.

Quem apunhalar o coração ainda pulsante de Davy Jones terá que arrancar o seu e assumir o lugar do monstro.

Numa citação de uma antiga história pirata Davy Jones também é conhecido por ser o irmão gêmeo mau de Posêidon (Netuno para os romanos), que por tentar pegar o lugar do irmão foi condenado a vagar pela imensidão azul em busca de pessoas perdidas. Apenas aqueles que não temiam a morte teriam suas almas salvas e livres da servidão em seu navio.

Uma outra história interessante é que ele seria o responsável por cuidar do Kraken, uma criatura que é citada em inúmeras mitologias e tem várias descrições. O Kraken seria um monstro marinho colossal capaz de destruir embarcações que fossem inimigas de Davy Jones. É visto como uma lula na maioria das histórias, porém em algumas seria um monstro com aparência humanóide e tentáculos em suas mãos ou até mesmo em suas barbas, sendo assim uma versão gigantesca do próprio dono, daí conta-se que o Kraken seria o espírito de Jones ou até mesmo seu filho, alguns associam Davy Jones à prole de Cthulhu ou ao próprio deus monstro.

Até hoje alguns marinheiros temem enxergar em meio ao nevoeiro um navio de velas rasgadas e madeira podre que se move lentamente acompanhado de gritos de dor

Davy é descrito como o capitão do navio fantasma Flying Dutchman .O proprietário de um pub britânico, que supostamente jogou marinheiros bêbados em seu armário cerveja e, em seguida, despejou-os em qualquer navio de passagem, Marinheiros galeses que chamaria Saint David para a proteção em tempos de perigo mortal, embora seja improvável que o galês sempre usaram o santo com nome galês Dewi. Embora "Dewi" falou com um forte sotaque galês pode soar muito perto "Davy" .Alguns também acho que é simplesmente outro nome para Satanás . O nome pode ter vindo de Deva (hindu), Taffy (termo depreciativo para Galeses utilizados em rimas que retratam povo galês como ladrões e mentirosos), ou o ladrão do espírito do mal. Há também a hipótese de que "Jonas" teria se tornado um "anjo mau" de todos os

marinheiros, como na história bíblica de Jonas que atirou seus companheiros ao mar punindo-os por sua desobediência a Deus. É, portanto possível que "Davy Jones" tenha surgido a partir da raiz "Devil Jonas" - o diabo dos mares. Após a morte, a alma de um marinheiro malvado supostamente é levada para Davy Jones.

Francis Drake

A bandeira de Sir Francis era a bandeira da Inglaterra Filho de camponeses protestantes, nasceu em Tavistock, em 1540. Aos 9 anos, em meio aos embates entre Católicos e Protestantes na Inglaterra, sua família foi perseguida por Católicos financiados pela coroa espanhola e teve que fugir para o condado de Kent. Nasceu aí o ódio que iria alimentar suas ambições marítimas: Drake odiava Católicos espanhóis.

Aos 13 anos, Drake começou a navegar e aos 20 já era proprietário do barco Judith. Drake e seu primo John Hawkins se dedicaram por alguns anos ao tráfico de escravos até que em uma de suas viagens foram covardemente atacados por uma armada espanhola que dizimou sua tripulação. Ambos escaparam ilesos mas a partir daí Drake só pensaria em uma coisa: vingar-se dos espanhóis.

Em 1573 Drake atacou um comboio de mulas que levava metais preciosos espanhóis para o porto de Nombre de Díos, no Panamá. O assalto rendeu uma incrível fortuna que, após o recolhimento da parte da coroa Inglesa, fez a fama de Drake. Ao chegar na Inglaterra ele já era um dos homens mais ricos do reino, caindo nas graças de Elizabeth I.

Um pouco da relação entre Drake e a Rainha foi contada no filme Elizabeth estrelado pela excelente Cate Blanchett (recomendo).

Outro ataque sensacional de Drake ocorreu no porto de Valparaíso, no Chile, o valor roubado do galeão espanhol Cacafuego foi tão grande que foi suficiente para a coroa inglesa saldar todas as suas dívidas e Drake embolsar mais 10 mil libras.

O grande confronto do corsário, no entanto, ocorreu em 1588 quando 30 mil espanhóis embarcados em 130 galeões partiram, sob as ordens do Rei católico Felipe II, para invadir a Inglaterra. No dia 29 de julho a esquadra inglesa comandada por Drake perdeu 200 homens, e a espanhola 2000 homens.

Drake jogava navios incendiados e com explosivos contra a esquadra espanhola forçando-os a dispersar-se, quando retornaram derrotados a Espanha restavam 67 navios e 10 mil espanhóis humilhados. Drake salvara a Inglaterra.

François L'Olonnais

O filho do demônio Sintetizando a figura: tirava a língua ou o coração daqueles que o enfrentava com golpes de espada e os devorava crus.

Quem tivesse conhecido o jovem François quando ainda na França não poderia imaginar o terror que ele implantaria durante seus anos de pirataria.

Fugindo da fome que assolava a França no ano de 1618, o jovem francês foi para o novo mundo em busca de glórias e riquezas.

Mas sua vida no Caribe foi um verdadeiro inferno, o que só serviu para alimentar seu ódio pelos espanhóis (sempre eles), já que a guerra dos 30 anos, que gerara a fome na França naquela época, era resultado da invasão espanhola ao seu país natal.

Após tomar a cidade de Maracaibo, L'Olonnais seguiu para o Caribe onde pretendia atacar a cidade de São Pedro. Para chegar até ela levou prisioneiros alguns habitantes de Puerto Caballos. Cada vez que erravam o caminho ou alguma dificuldade se apresentava durante o trajeto o pirata cortava a língua de um deles e a devorava (ou o coração, caso o desejo fosse matar o refém). Em alguns casos, como relata o médico Alexander Exquemelin (médico de bordo do capitão), no livro *The History of Buccaneers of America*, também era comum que o capitão bebesse o sangue das vítimas.

Documentos também afirmavam que era comum que o Pirata matasse suas vítimas com um violento golpe de espada na cabeça, rachando-as ao meio. Tudo isso lhe rendeu o apelido de Filho do Demônio.

Seu fim se deu com os mesmos requintes de crueldade com o qual tratava suas vítimas. Ao ser capturado por índios na Costa Rica, foi rasgado em pedaços (ainda vivo) que eram atirados ao fogo, o mesmo destino tiveram seus companheiros capturados na mesma circunstância.

Henry Every – O Fantasma do Mar

Era conhecido como Long Ben devido a sua estatura. Esse sujeito não tem nascimento e nem morte registrados historicamente, isso porque ele soube como ninguém viver clandestinamente e acredita-se que tenha morrido rico na Irlanda, daí sua alcunha.

A primeira aparição de Henry aceita historicamente foi em 1694, quando liderou um motim e tomou o navio inglês Charles II (do qual fazia parte da tripulação).

Rebatizado de Fancy, esse navio lhe rendeu saques modestos até seu grande feito: a tomada do navio mongol Gang-i-Sawai.

A tomada foi tão avassaladora (muito embora as embarcações mongóis fossem maiores), que o capitão do Gang-i-Sawai chegou a mandar escravas turcas ao convés vestidas de homens para distrair os piratas e assim empreender uma fuga desesperada.

Não deu certo. As mulheres foram estupradas, os homens aniquilados e a tripulação do Fancy, bem como seu capitão, puderam dispor de uma aposentadoria precoce devido à grande fortuna que conseguiram pilhar dos navios mongóis.

Estima-se que o saque rendeu 150 toneladas de moedas e pedras preciosas do imperador mongol indiano Aurangzeb Alamgir.

Henry Morgan (O Rei da Jamaica)

Os piratas jamaicanos (ou que por ali aportavam), são justamente aqueles cuja imagem nos vem à cabeça dos filmes da sessão da tarde do final da década de 80.

A Jamaica, no século XVII era o paraíso dos piratas e Morgan chegou a ser aclamado pela população local como seu Rei.

Nascido no atual País de Gales, por volta de 1635, suspeita-se que ele tenha sido vendido como escravo em Barbados e dali teria iniciado sua aventura marítima pelo Caribe.

Entre outros feitos, Morgan tomou a cidade do Panamá usando freiras e padres como escudos humanos. Com a cidade prostrada iniciou um dos maiores massacres da época torturando, estuprando e matando os habitantes da cidade espanhola.

O seu sadismo foi tanto que repercutiu na Europa, levando a Inglaterra a explicar-se pelo acontecido. Outra façanha do Pirata, digna de filmes de Hollywood foi a fuga do Golfo de Maracaibo. Após explodir os navios espanhóis que o cercavam Morgan precisava passar pelos fortes inimigos que vigiavam a entrada do golfo.

O pirata mandou toda a tripulação de seus barcos para a praia, dando a ideia que iria atacar os fortes por terra. Os espanhóis posicionaram os seus canhões e esperaram a batalha.

Porém, durante a noite, os piratas voltaram aos navios e deixaram espantalhos de palha em seus lugares. Quando os espanhóis se deram conta a esquadra de Morgan já havia passado pela entrada do golfo e alcançado o alto mar. Não houve tempo para reposicionar os canhões e Morgan saiu ileso com destino à Inglaterra.

John Rackham

Conhecido como Calico Jack, foi um capitão pirata inglês durante o século XVIII. Seu apelido surgiu graças às roupas coloridas feitas de “calico” que ele sempre vestia. Calico é lembrado por empregar em sua tripulação as duas mulheres piratas mais notórias de seu tempo, Anne Bonny e Mary Read. Rackham e a maioria de sua tripulação foi executada na Jamaica no dia 17 de Novembro de 1720.

Jack Rackham serviu sob o comando do notório pirata Charles Vane. Os serviços de Rackham duraram até um dia em que Vane recusou-se a engajar em batalha um veleiro francês. Graças à recusa de Charles Vane, sua tripulação resolveu fazer um motim, e foi nomeado Rackham como novo capitão. Logo após ser nomeado como capitão, Rackham atacou o veleiro francês, e o derrotou – tudo isso enquanto estava fortemente intoxicado graças a grande quantidade de rum que consumiu naquele dia.

Depois disso, Rackham decidiu aceitar uma oferta de “Perdão Real”, e navegou para a costa de New Providence. Durante esse tempo, Rackham conheceu e se apaixonou por uma mulher casada chamada Anne Bonny. Rackham encantou-se com Anne e gastou grande parte de suas pilhagens com ela. Ele então juntou-se à tripulação do Capitão Burgess, um pirata que virou corsário que atravessava o Caribe na busca de navios espanhóis. Quando o caso entre Rackham e Anne Bonny tornou-se público, o Governador de New

Providence ameaçou chicotear Anne por adultério. Ao invés de deixar Anne para trás para ser castigada, o casal resolveu reunir uma tripulação e roubar um veleiro. Temendo que a tripulação se recusasse a navegar ao lado de uma mulher, Anne vestiu-se como homem e tomou o nome de Adam Bonny. Ela se tornou um membro respeitado da tripulação, e lutou ao lado de seus companheiros em numerosos ataques bem sucedidos.

Depois das autoridades de Bahamas enviarem um navio fortemente armado para capturá-los, Rackham e alguns de sua tripulação foram forçados a fugir. Eles foram capturados em seguida por um navio espanhol, mas conseguiram escapar navegando pela Jamaica e tomando vários navios pesqueiros e um pequeno veleiro. O governador resolveu pôr um fim na carreira de Rackham e despachou o caçador de piratas Jonathan Barnet.

Boatos dizem que Rackham tentou, antes de ser capturado, um acordo com o governador, no qual ele se entregaria se clemência fosse garantida para Anne e para outra mulher pirata, chamada Mary Read. Em Outubro de 1720, Capitão Barnet surpreendeu Rackham e sua tripulação do barco Revenge, quando estavam todos bêbados – a maioria da tripulação estava desmaiada no convés. Apenas as duas mulheres, Anne e Mary, lutaram (Existem rumores que alegam que Rackham se escondeu durante a batalha).

Rackham e sua tripulação foram finalmente levados para julgamento em Saint Jago de la Veja, na Jamaica, no dia 16 de Novembro de 1720. Rackham e os membros da sua tripulação foram sentenciados à força por pirataria, e foram executados no dia seguinte. Apenas Anne Bonny e Mary Read sobreviveram, ambas dizendo que estavam grávidas. Mary Read morreu depois, na prisão, ou no nascimento do filho, ou de febre. Anne Bonny desapareceu. Acredita-se que foi paga uma grande quantia pelo seu pai rico para tirá-la da prisão.

Quando o juiz perguntou à Rackham quais seriam suas últimas palavras, ele disse "Quem você pensa que é? Por acaso você é Deus para ter o direito de decidir o meu destino e de meus homens? Pegue suas palavras pomposas e as enfie no lugar de seu corpo em que o sol jamais bate. Encontro você em outra vida. Adeus." Alguns ainda alegam que, depois de enforcado, o corpo de Jack Rackham fora colocado em uma gaiolinha de ferro, na qual fora pendurada na entrada do porto de Kingston, com

seu corpo em decomposição como advertência para outros piratas.

Mary Read

Mary Read nasceu na Inglaterra e era a filha ilegítima de viúva de um Capitão do Mar. A mãe de Read começou a disfarçar Mary de garoto após a morte do irmão mais velho e legítimo de Mary. Isto foi feito para que ela continuasse a ganhar suporte financeiro de sua sogra. Read viveu de herança em sua adolescência. Aos 13 anos foi empregada como pajem de uma rica senhora francesa, mas rapidamente fugiu e embarcou num navio de guerra, e mais tarde combateu na Flandres na infantaria, mostrando grande ferocidade.

Depois alistou-se na cavalaria onde se apaixonou por um soldado. Quando ela confessou à esse homem que era uma mulher, eles casaram-se e compraram uma taverna, chamada de "The Three Horseshoes" (As Três Ferraduras), local próximo a castelo Breda, na Holanda.

O marido dela morreu precocemente, e mais uma vez Mary se vestiu como um homem. Entrou para o exército, mas como falhou, embarcou para as Índias Ocidentais.

Enquanto navegava, o seu navio foi atacado pelo capitão Calico, John Rackham. Como já foi referido anteriormente, na tripulação desse navio existia outra mulher, Anne Bonny. Anne viu um jovem marinheiro entre a tripulação do navio atacado e gostou do jovem. Mais tarde esse jovem, que era Mary confessou a Anne que também era uma mulher. Mary decidiu que deveria ser melhor entrar para essa tripulação pirata e tornou-se num deles. Como Calico era um pirata com sucesso razoável e dirigiu sua tripulação na captura de vários navios.

Mary apaixonou-se por um marinheiro Bartholomew Roberts que havia recentemente assinado o código de conduta do navio. Eles casaram-se, mas pouco tempo depois a tripulação foi feita prisioneira. A tripulação foi condenada à força em St. Jago de la Veja na Jamaica, a 18 de Novembro de 1720. Mary não sofreu com o carrasco pois morrera algumas semanas antes de febre por causa das duras condições das celas em que a tripulação fora jogada.

Rock Brasileiro

Rock Brasileiro, chamado também de Roche Brasileiro ou Roque Brasileiro, na verdade foi um pirata que nasceu em Groninga na Holanda. O nome verdadeiro deste pirata desapareceu na história. Nascido aproximadamente em 1630, ele começou a carreira de pirata em 1654 até desaparecer em 1671.

Ganhou o apelido de Roche Brasileiro durante sua estada no Brasil durante a ocupação holandesa no país. Na Bahia ele atuou como corsário, mas em Port Royal na Jamaica ele liderou um motim e adotou a vida de bucaneiro (bucaneiro era como chamavam os piratas da região do Caribe).

Foi capturado pelos espanhóis e enviado a Espanha, mas escapou, comprou um navio de outro pirata chamado François L'Ollonais e continuou com seus crimes em companhia de Sir Henry Morgan.

Este verdadeiro pirata do Caribe chamado de Rock Brasileiro era terrivelmente cruel. Ameaçava balear quem não aceitasse o convite de beber com ele e uma vez queimou fazendeiros espanhóis que se recusaram a entregar-lhe seus porcos. Odiava os espanhóis e desmenbrava-os ou assava-os vivos quando podia.

Thomas Cavendish

Thomas Cavendish não sabia que era Natal, o calendário Gregoriano só seria adotado pela Inglaterra anos depois. Para ele aquele era o dia 14 de dezembro.

Os habitantes da vila de Santos, litoral de São Paulo, estavam presentes à Igreja da Misericórdia no Natal de 1591, a celebrar a Missa do Galo.

Após ouvirem estrondos foram surpreendidos por homens mal vestidos e barbudos que roubaram os pertences de todos, da Igreja, e saquearam todas as casas da vila, matando quem resistisse.

Para fugir dos homens enlouquecidos de Cavendish, os moradores de Santos subiram o Monte Serrat e se esconderam dentro de uma pequena capela que guardava uma imagem de Nossa Senhora. Durante a perseguição os piratas foram surpreendidos por um deslizamento de terra (também acontecia naquela época). Foi o bastante para que a população de Santos acreditasse estar diante de um milagre. Desde então Nossa Senhora do Monte Serrat é a padroeira de Santos.

Esse foi o último assalto deste famoso corsário inglês que aterrorizou a costa brasileira no final do século XVI. Na viagem de volta (que deveria se dar pelo pacífico), Cavendish perdeu muitos homens para o frio no inverno Argentino, tantos que resolveu voltar ao Brasil. Ao chegar a Santos foi recebido à bala, assim como no Espírito Santo. Seus homens morreram ou fugiram. Acabou morrendo no retorno a Inglaterra, sem homens, sem dinheiro e sem comandados (alguns sustentam que ele tenha morrido já na Inglaterra), e, diz a lenda, sua morte foi causada pela Justiça Divina, já que ele teria desrespeitado o mais importante ritual católico.

Cavendish nasceu em uma família nobre, por volta de 1560, em Grimston Hall. Dilapidou todo o patrimônio da família com seu temperamento perdulário. Era um verdadeiro bon vivant. Como todo corsário inglês desta época, usava a bandeira da Inglaterra em seus navios e contava com o apoio da coroa.

Willian Kidd

Estima-se que William Kidd tenha nascido por volta de 1645 e, aos 15 anos, tenha se lançado às aventuras no mar.

Em sua primeira ação Kidd tomou um navio francês e voltou triunfante até o porto da ilha de Nevis. Convencido de seus talentos o governador Christopher Codrington o presenteou com um navio, o Blessed William, que seria furtado por seus homens durante um motim comandado por Robert Culliford, logo em seguida (Kidd queria convence-los a atacar navios de guerra franceses).

O governador então lhe presenteia outro navio, o Antígua e, com ele, Kidd desembarca em Nova York em 1690, onde contém uma revolta de colonos rebelados contra o governador daquela província, se casa com Sarah Bradley Cox Oort (cujo marido morrera dois dias antes desse casamento em circunstâncias misteriosas) onde vive por 5 anos.

Kidd volta aos mares em 1695 após encontrar Robert Livingston que, após retornar a Inglaterra com Kidd, propôs um acordo entre ele, Kidd e Richard Coote o Conde de Bellmont. No acordo Coote financiaria um navio (o Adventure Galley) que, comandado por Kidd, partiria para o Oceano Índico com uma escala em New York. Nessa cidade, a fim de completar sua tripulação, Kidd deu uma cartada decisiva na sua má sorte, oferecendo 60% do lucro dos saques àqueles que se juntassem a ele. Isso era mais que o dobro do que se pagava aos piratas da tripulação na época (25% eram divididos entre eles).

O problema é que Kidd não queria transtornos com a coroa britânica e assim evitava atacar navios que pudessem afetar as relações comerciais do império. Para os marujos (ávidos pelos 60%), qualquer navio era alvo. O Adventure Galley se tornou uma verdadeira bomba relógio.

Em 1698 Kidd cedeu à pressão e tomou o Quedah Merchant, que resultou em 500 toneladas de ouro, jóias, prata, seda, açúcar e canhões, o que acalmou os marujos momentaneamente.

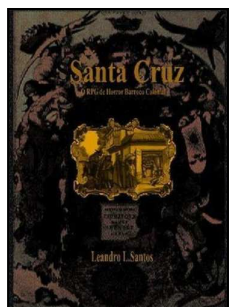
Na volta para Boston, Kidd ancora em Saint Marie (reduto de piratas) para que os seus marinheiros que quisessem continuar a atuar pudessem seguir em outros navios e, ali, encontra o Blessed William. Aqui a história se divide. Uns dizem que Kidd e o comandante do Blessed William fizeram uma negociação escusa e inventaram um conflito a fim de esconder a repartição dos seus tesouros. Outros, baseados no depoimento de Kidd em seu julgamento, acreditam na sua versão, segundo a qual Robert Culliford (capitão do Blessed) teria vencido a batalha e, em troca de sua vida, Kidd teria lhe dado o tesouro e afundado dois de seus navios, entre eles o Adventure Galley, retornando à Boston no Quedah Merchant.

Quando aportou em New York foi deportado para a Inglaterra onde foi enforcado. Seu corpo permaneceu pendurado à beira do Rio Tâmisa por dois anos até ser reduzido a ossos pelos pássaros e pelo tempo.

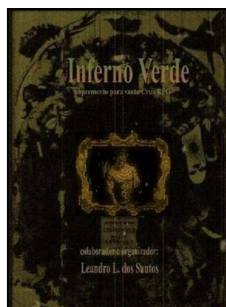


Bibliografia Complementar

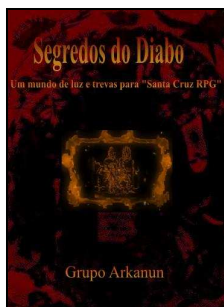
Livros do Projeto Santa Cruz RPG



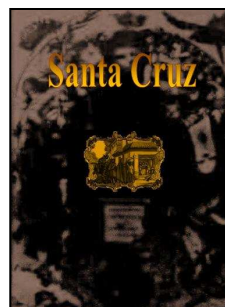
Santa Cruz



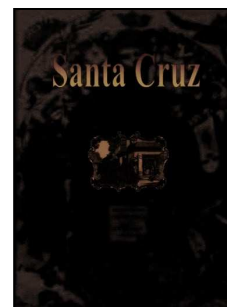
Inferno Verde



Segredos do Diabo

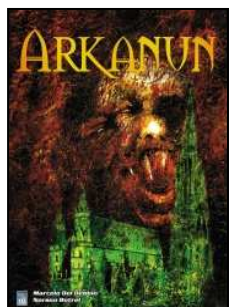


Escudo do Mestre

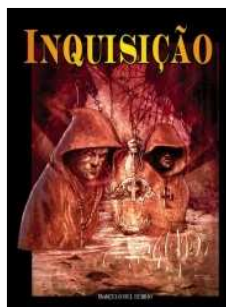


Guia de Aventuras

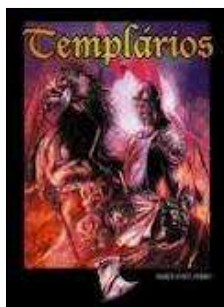
Livros que descrevem o Mundo de Trevas/Arkanun



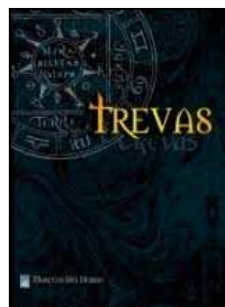
Arkanun



Inquisição



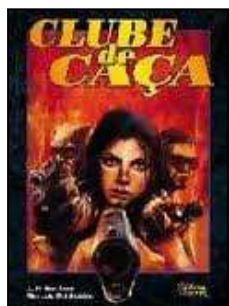
Templários



Trevas



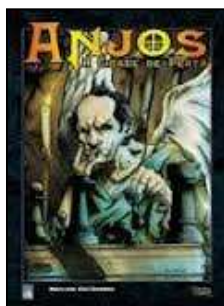
Vampiros Mitológicos



Clube de Caça



Demônios – Adivina Comédia



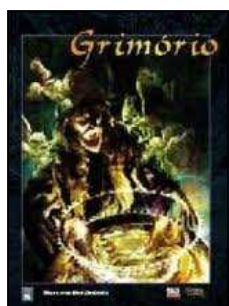
Anjos- A cidade de Prata



Jyhad – A Guerra Santa



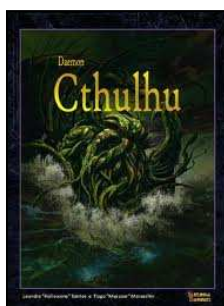
Spiritus – O Reino dos Mortos



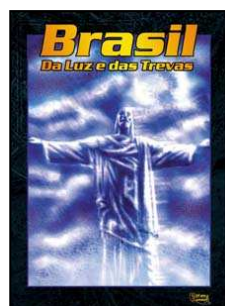
Grimório



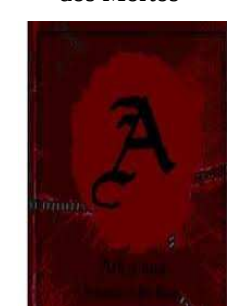
Abismo



Daemon Cthulhu

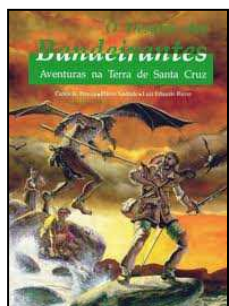


Brasil da Luz e das Trevas

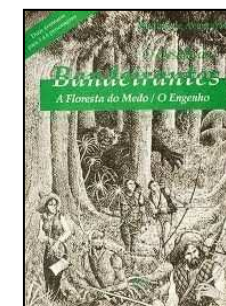


Arkanun- Arquivos de Bell Kalaa

Livros de “O desafio dos bandeirantes”



O Desafio dos Bandeirantes



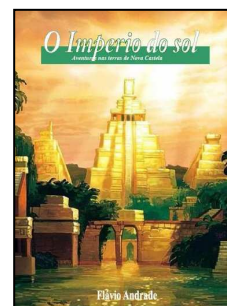
A Floresta do Medo/
O Engenho



O Quilombo da Lua



O Vale dos Akritós



O Imperios do Sol

Hohoho e uma garrafa de Rum.

O mar é um fosso misterioso, um grande túmulo de milhões de desaparecidos. O Baú de Davy Jones é uma expressão usada para definir o fundo do mar - o local de descanso dos marinheiros afogados e de quem morre no mar. É o eufemismo para a morte no oceano.

Este livro deve ser utilizado em conjunto com os outros livros do projeto Santa Cruz. Mas seu material descritivo (mais de 90%) pode ser utilizado em qualquer RPG. Então bucaneiros, aproxima-se um Galeão amaldiçoado.