

# Castlevania

## Agradecimentos especiais:

- ✍ A Deus por ter me dado a inteligência e a criatividade necessárias para realização desse projeto;
- ✍ A minha mãe e meu pai, por terem me comprado os primeiros livros de rpg e por agüentarem noites e noites de barulheira na cozinha;
- ✍ Ao meu grupo de rpg: Camila “eu to perdida nessa aventura”, Lucas “não tem armadilha”, Fabrizio “posso ser um Jedi?”, Diego “ler magias”, Patrícia “eu bato nele”, Anderson “o onipresente”, Adnei, o onisciente, Raquel “ai, hoje não vai dar pra mim jogar”, Nery “GURPS!!” e outras figuras do RPG de Amparo! Valeu!
- ✍ Ao meu mestre por todos os ensinamentos e apoios dados;
- ✍ A mim mesmo pelo meu auto-incentivo;



## Um pouco sobre o jogo

Castlevania é um dos maiores sucessos do videogame vindo desde o extinto Nintendo com o saudoso Castlevania, passando pelo sucesso Castlevania- Symphony of Night, até o ultimo Castlevania- Ária of Sorrow. Acredito ser difícil achar alguém que nunca jogou o esse game.

O enredo é simples, a cada 100 anos nosso querido vampiro Drácula, príncipe das trevas, retorna a Terra com seu castelo vivo, Castlevania, para escravizar a humanidade. Porém, os membros do clã Belmont recebem poderes para destruí-lo. Todos os jogos da série seguem o ritmo de andar pra frente e quebrar o que aparecer, em visão 2D com plataformas, buracos sem fundo, armadilhas e dúzias de monstros, poderes e magias. Para completar alguns jogos da série tem elementos como níveis, atributos e outras coisas já familiares aos jogadores de RPG, o que torna isso ainda mais atraente para um net-book.

Os monstros também são os clássicos do RPG lobisomens, vampiros, fantasmas, bruxas e coisas verdes rastejantes. Os elementos sombrios não faltam e tudo se encaixa para formar uma atmosfera que simplesmente prende a atenção.

Bom, vamos a adaptação que é o interessante.

## Um Pouco de História

A história de Drácula em Castlevania segue como a mesma do romance de Stoker, o conde Vlad Tepes, um templário da Ordem do Dragão segue para a batalha contra os turcos, logo após se casar com sua amada. Com seu exercito ele vence os turcos sobre a proteção da cruz de Cristo. Porém, em represália, os turcos enviam uma mensagem em uma flecha ao castelo de Drácula informando que seu lorde havia morrido. A esposa de Drácula, desesperada, se mata para reencontrar o marido na outra vida.

Ao voltar e receber a noticia, Vlad se sente traído por Deus e amaldiçoa o mesmo, fazendo o juramento de sempre retornar da morte para se alimentar dos vivos. Como prova de seu juramento Vlad, agora Drácula, crava uma espada na cruz do altar de seu castelo, dela escorre sangue e ao beber desse sangue Drácula se torna um

vampiro. Com isso um reino de terror começa, em meio à morte e destruição seguem-se séculos, Drácula então se apaixona novamente, dessa vez pela mortal Lisa, do fruto dessa relação nasce Alucard (drácula escrito de trás pra frente), que é instruído pela mãe a não odiar humanos.

Certa vez, porém, camponeses conseguem prender Lisa e ao descobrirem que ela é esposa do terrível Lorde a queimam na fogueira. Alucard assistiu a tudo, e guarda no seu coração duas coisas, as últimas palavras de sua mãe- “Não odeie humanos, eles são o seu sustento e você é parte deles.” – e o fato de seu pai não ter movido uma palha para salva-la. Ele jura derrotar Drácula de uma vez por todas, mas seu poder é ainda é insuficiente para derrotar seu pai. Nesse dia ele se encontra com Sonia Belmont. O clã Belmont era conhecido por seus poderes sagrados e com eles Sonia derrota Drácula a pedido de Belmont, é iniciada então a maldição de Drácula e o destino dos Belmont. A cada 100 anos Castlevania, o castelo vivo de Drácula retornaria, e com ele seu mestre para dar continuidade ao seu reino de terror.

Mais a frente, no ano de 2035 descobre-se que a o demônio Chaos foi o responsável pela transformação de Vlad em Drácula. E somente com a sua destruição o mundo se verá livre do conde. Teoricament ele é destruído por Soma Cruz, que não é ninguém menos que a reencarnação de Drácula.

## O Clã Belmont

Ao longo de gerações o clã Belmont vem combatendo Drácula com sua fé poderosíssima e suas habilidades sobrenaturais. Cada Belmont é treinado desde criança no uso das armas e técnicas para caçar vampiros e outros seres das trevas. A arma principal do clã é o chicote caça- vampiro, um arma mágica feita para destruir as crias das trevas. No entanto a linhagem dos Belmont se espalhou através dos séculos e hoje seus descendentes se espalham através do mundo, muitas vezes sem saber que carregam o sangue do clã.

### Sonia Belmont



Sonia possui poderes especiais e desde cedo percebeu isso. Foi treinada por seu avô para utilizar o chicote sagrado, que seria a principal arma do seu clã. Ela conheceu Alucard e teve um breve romance com ele. Em 1475, Alucard avisa Sonia sobre o perigo que os humanos estavam correndo por causa dos desejos diabólicos de seu pai, e pede a ela para destruí-lo. Sonia parte para o castelo e mata o Conde. Algum tempo depois ela dá a luz a Trevor Catled Belmont, que poderia ser fruto de seu relacionamento como Alucard.

### Trevor C. Belmont

É o filho de Sonia Belmont. Trevor Catled Belmont parte em uma jornada até o castelo de Drácula no ano de 1492. Durante sua aventura ele encontra 3 pessoas com o mesmo objetivo que ele: Grant Danasty, um pirata, Sypha Belnades, uma feiticeira e Alucard, o filho rebelde de Drácula. Juntos, eles unem forças para destruir o Senhor dos vampiros.



### **Simon Belmont**

Lutou contra Drácula no ano de 1592 e o venceu. Um ano mais tarde descobriu que havia sido amaldiçoado pelo Conde, e que morreria em pouco tempo. Para se livrar da maldição Simon teve que percorrer as regiões mais sombrias da Transilvânia em busca do que restou do corpo de Drácula para queimá-las nas ruínas do castelo maldito. Ao junta todas as partes do Conde, o maldito vampiro volta novamente a vida, mas é derrotado por Simon novamente.



### **Christopher Belmont**

Como Simon Belmont, Christopher Belmont teve que derrotar Drácula duas vezes. O primeiro combate ocorreu em 1692. Em 1707, Drácula ressurgiu e tomou o controle de Solieyu, filho de Christopher. Ele então parte para o castelo maldito, salva seu filho e vence Drácula novamente.

### **Solieyu Belmont**

É o filho de Christopher Belmont. Drácula conseguiu manipulá-lo e o obrigou a lutar contra seu próprio pai. Ao ser derrotado por Christopher, Solieyu recobra a consciência e indica para seu pai o caminho para encontrar Drácula.



### **Richter Belmont**

É o mais poderoso membro do clã Belmont. Em 1792, ele teve que entrar no castelo de Drácula para salvar sua noiva Annet e sua cunhada Maria, além de por um fim no reinado do Conde. 4 anos após esses acontecimentos, Richter fica sob o controle do bruxo Shaft, e só recobra sua consciência após ser salvo por Alucard.

### **Reinhardt Schneider**

Em 1847 Reinhardt é o próximo membro da família Belmont que enfrenta Drácula. Mesmo não carregando o sobrenome Belmont, ele é um descendente do clã.



## Quincey Morris

Texano que venceu Drácula juntamente com Jonathan Harker no romance de Bram Stoker.



## John Morris

É o filho do Texano Quincey P. Morris que venceu o Conde Drácula no ano de 1892, de acordo com o romance de Bram Stoker. Em 1917, ele e seu amigo Eric Lecard tentam impedir que a vampira Elizabeth Bartley ressuscite Drácula. Eles conseguem matar a vampira, mas mesmo assim Drácula é revivido. Juntos eles lutam contra o Conde, mandando-o de volta para o inferno. Apesar de John Morris não carregar o sobrenome Belmont, ele é um legítimo descendente do clã sagrado.

## Nathan Graves

Nathan é um pupilo do mestre caçador de vampiros, Morris Baldwin. Foi treinado ao lado de seu rival, Hugh Baldwin, mas Nathan acaba sendo o escolhido e recebe um chicote de Morris. Em 1830 quando Drácula está para ser revivido, ele junto com Morris e Hugh tentam impedir a ressurreição. Chegando apenas poucos segundos atrasados, Drácula é revivido.



## Hugh Baldwin

Filho do mestre caçador de vampiros, Morris Baldwin. Hugh cresceu como estudante de seu pai, ao lado de Nathan Graves. Quando Nathan recebe o chicote de seu pai, Hugh não fica nada feliz com isso. Em 1830 quando Drácula é revivido, o vampiro separa Hugh e Nathan de seu mestre.

## Morris Baldwin

Pai de Hugh Baldwin e professor tanto de Hugh como de Nathan Graves, Morris Baldwin é um mestre caçador de vampiros. Quando Drácula é revivido, Morris é separado de seus pupilos.



## Juste Belmont

Descendente da família Belmont, Juste parte para o castelo de Drácula em 1740, para ajudar Maxim a encontrar Lydie, mas na verdade terá que salvar os dois, pois Maxim começa a agir de maneira estranha e isto trará muitas surpresas. Juste Belmont é descendente de Sypha Belnades e Trevor Belmont. Ele possui habilidades mágicas herdadas de Sypha, e pode combinar as armas sagradas com magias.



### Julius Belmont

Em 2035 Julius estará vagando pelo Castelo de Drácula sem se lembrar de seu passado e de sua identidade. Ao recobrar sua memória ele revelará ser membro da família Belmont e uma das pessoas que derrotaram Drácula em 1999.

### Leon Belmont

Um nobre cavaleiro que vive no século XI, na Europa. Sua noiva, Sara, é raptada por Drácula. Leon parte então para o Castelo do vampiro para resgatar sua amada.



### Alucard

Meio-vampiro filho de Drácula e Lisa. Alucard viu sua mãe morrer na fogueira dos inquisidores e seu pai não mexer um dedo para salvá-la. Foi educado de modo a não odiar os humanos, e agora procura salvá-los de seu amaldiçoado pai. (Tá, ele não é um Belmont, mas é um dos mais importantes personagens da série e corre uma teoria aí que Trevor seria filho dele, será?)

## Personagens

-“Ah, Alucard! What your business here?”

-Morte para Alucard em Symphony of Night-

Os personagens de Castlevania são heróis, diferente das pessoas comuns, pelo contrário eles são superiores aos outros humanos em todos os aspectos, para Richter Belmont, peitar um lobisomem e Drácula da na mesma. Nesse caso diferente do padrão daemon, os personagens serão feitos com 120 pontos em atributos (máximo de 20 em um atributo) e 6 pontos de aprimoramentos. As perícias ainda são decididas pela idade, mas o máximo inicial é 500 pontos. A menos que o kit do personagem diga o contrário, ele começa com 1 ponto heróico e ganha mais 1 ponto a cada nível.

É preciso delimitar bem a época da campanha, a linha do tempo ao final dessa matéria ajuda um pouco nisso, para se saber quais perícias serão permitidas, mas algumas recomendadas são: Armadilhas; Armas Brancas (chicote, faca, machado, estaca), Artífice, Heráldica, História, Teologia, religião, Todas de Ciências Ocultas (obvias exceções para psiquismo), Condução (de cavalos, carroças), Disfarces, Escudos, Esquiva, Esportes (acrobacia, arremesso, Artes Marciais, Salto), Furtividade, Manobras de Combate, Pesquisa, Procura, Rastreo.

Aprimoramentos: Novamente de acordo com o âmbito da campanha (nada de armas de fogo na época medieval), do resto todos estão liberados com a permissão do mestre. Alguns interessantes são: Poderes Mágicos, Poderes Vampiricos, Pontos de Fé, Caçador de Vampiros, Ambidestria, Anjo da Guarda, Arma ou Amuleto Mágico, Familiares, Guardião de Artefatos.

## Novos Aprimoramentos:

Segue-se uma lista de novos aprimoramentos a serem utilizados na campanha de modo a deixá-la um pouco mais próxima do jogo:

### Lobisomem

2 pontos: você é um lobisomem que conseguiu escapar dos poderes de Drácula e agora vive para combatê-lo. Porém, você não consegue controlar sua metamorfose, só podendo fazê-la sob a lua cheia (ou a noite, se não quiser limiar tanto). Dentro de Castlevania, porém, você se transformará automaticamente.

3 pontos: igual acima, mas você controla sua transformação até mesmo dentro de Castlevania.

### Clã Belmont

4 Pontos: Você pertence ao clã dos caçadores de vampiros Belmont, sendo um descendente direto de Sonia Belmont, mas de alguma forma você possui o sangue sagrado em suas veias. Você recebe 60% na perícia Vampiros Strigoi, e 4 pontos de fé automaticamente por nível, além disso, você pode comprar o kit Caçador de Vampiros por um preço menor (1 de aprimoramentos, 190 de perícias) e tem acesso a algumas manobras de combate exclusivas do clã.

### Poderes Místicos

Você possui uma afinidade com um ou mais espíritos da natureza (como Maria no Castlevania Symphony of Night) e pode convocá-los para ajudar em suas missões. Fazer isso consome pontos de magia e o poder do espírito não está sob seu controle. Ele vai ajudar do jeito que ele achar melhor.

**1 ponto:** Vários espíritos menores que agem como um só, ou então um espírito maior (geralmente de um animal, como um gato, sapo, coruja, cobra, cachorro etc).

**2 pontos:** Um espírito mais poderoso e exótico (lobo, pássaros raros, pequenos elementais)

**3 pontos:** espíritos ancestrais de animais ou criaturas raras (elementais maiores, leões, tigres, crocodilos, dinossauros)

**4 pontos:** espíritos místicos de criaturas raras (unicórnios, manticoras, grifos, demônios, lacraia, gigantes, etc)

**5 pontos:** um espírito primordial, provavelmente uma divindade ou anjo, que por algum motivo pode ajudar seu personagem (geralmente com favores exigidos).

Alguns poderes possíveis são: super salto para espíritos de tigres, super força para espíritos de touro, magias de fogo para elementais do fogo, ressurreição, para o espírito de uma fênix, etc.

### Super Salto

Você é capaz de pular incrivelmente alto e às vezes até repetir isso seguidas vezes.

**1 ponto:** pode pular duas vezes a sua altura e repetir isso uma vez.

**2 pontos:** pode pular duas vezes a sua altura e repetir isso três vezes.

**3 pontos:** pode pular duas vezes a sua altura e repetir isso quatro vezes.

E assim por diante

## Novos poderes de Fé

**-“For centuries vampire hunter use the Holy Power for destroy the evil!”**

- Shaft, o clérigo negro, para Alucard.

Em Castlevania Richter e seus ancestrais do clã Belmont são capazes de utilizar poderes incríveis, atear fogo em correntes, disparar facas a uma velocidade sobre humana, provocar uma chuva de água benta etc. A explicação mais perto que se chega disso é o poder da fé dos Belmont, como é dito em Symphony of Night na conversa entre Alucard e Shaft. Alucard mesmo é incapaz de usar os poderes especiais de cada item do jogo. A seguir estão novos poderes de fé que vão auxiliar os caçadores em seu combate as trevas.

## **Super Velocidade**

Gastando um ponto de fé o personagem recebe 1d6 ações extras no turno. Ele pode atirar várias facas, golpear várias vezes um inimigo, e outras coisas. Porém, devido à velocidade disso, ele não consegue pensar a tempo de fazer ações diferentes (curar alguém, jogar uma faca, pular, abrir uma porta). Ele pode apenas repetir uma ação várias vezes.

## **Água Benta**

Esse poder tem dois efeitos: gastando 1 ponto de fé apenas, o personagem pode liberar o poder de um frasco de água benta na forma de uma onda de fogo esverdeada até acertar o inimigo (em linha reta, apenas) e causa 2d6 de danos em criaturas malignas que estejam em seu caminho. O segundo poder é gastando 3 pontos de fé provocar uma chuva de água benta num raio de 3 metros que causará 2d6 de danos em todas as criaturas malignas da área.

## **Chama Sagrada**

Gastando 2 pontos de fé o personagem pode incendiar sua arma e aumentar em 1d6 o dano delas. Caso esteja sem uma arma pode criar um chicote de fogo que causará 1d6+2 de dano.

## **A Palavra de Deus**

Quando munido de uma bíblia cristã o personagem pode invocar, ao custo de 2 pontos de fé, a proteção divina dela. O livro vai ficar girando ao redor dele impedindo que qualquer criatura maligna o toque. O livro causa 2d6 danos em cada criatura que tentar tocar o personagem, o poder dura uma cena. (ele não previne ataques de longe). Se gastar 4 pontos de fé, o personagem invoca o poder supremo de Deus presente na bíblia e ela se transforma em uma estrela de Davi e lança um raio que causa 5d6 de dano em todas as criaturas malignas na visão do personagem.

## **Poderes Vampíricos**

**“-You steal the soul the man, and change your slaves!!”**

-Richter Belmont para Drácula

As diferenças entre os vampiros de castlevania e os vampiros do sistema daemon é clara. Em castlevania os poderes vampíricos são, em poucas palavras, destruidores. Drácula e Alucard são capazes de lançar bolas de fogo, se teletransportar, transformar sangue em pontos de vida instantaneamente, sugar o espírito de qualquer coisa (inclusive objetos), convocar bolas de energia negativa, chamam fantasmas e outros poderes. Não que os vampiros daemon não sejam superiores aos mortais, mas em Castlevania eles são bem menos discretos. Os vampiros (em especial Drácula) não estão preocupados em se esconder dos mortais, e sim em escravizar cada um deles, isso é refletido pelos seus poderes. Abaixo a uma lista dos poderes vampíricos de Castlevania, alguns são poderes existentes no Vampiros Mitológicos, mas que sofreram algumas mudanças para ficarem mais parecido com o jogo de vídeo game. As regras para os poderes ainda são as mesmas do jogo.

## **Uma Palavra sobre os Meio-vampiros**

É normal que algum jogador que conheça o game queira jogar com um personagem igual a Alucard, o filho rebelde de Drácula (especialmente se ele jogou Symphony of Night). As regras tendem a ser as mesmas do sistema daemon, alguém que tenha o aprimoramento Poderes Vampíricos poderá ser um meio-vampiro. Seus poderes dependeram, no entanto, da quantidade de pontos de aprimoramentos gastos neles. Ele poderá aumentar indefinidamente seus poderes (pagando os pontos de acordo com a tabela do Trevas 3º edição). As diferenças ficam por conta de que os meio-vampiros são imortais como seu pai (ou mãe) vampiro e suscetíveis a algumas fraquezas. A primeira delas é de que eles precisam de sangue para alimentar seus poderes (o que faz muitos caçadores se voltarem contra eles), a segunda é a incapacidade, mesmo com seu lado humano, de adquirir fé verdadeira. As outras viram com o tempo, quanto mais o meio-vampiro aceitar o dom das trevas mais perto de se tornar um monstro da noite ele está, assim para cada ponto gasto no aprimoramento Poderes Vampíricos ele recebe uma das fraquezas do tipo de vampiro do qual ele descende. (Alucard, por exemplo, é vulnerável a: água benta, símbolos religiosos, sal e alho. Richter usa todas essas armas contra ele em Symphony of Night).



## **Drenar Energia**

O poder Drenar Energia descrita em Vampiros Mitológica pode substituir bem o poder mais mortífero de Drácula e Alucard, o Soul Steal (Roubo da Alma). Esse poder rouba a alma de todas as criaturas ao redor do personagem transformando-os em pontos de vida para ele. Um pouco apelativo para um jogo de rpg, sugiro que se use a versão do livro, caso prefira a versão do jogo use a seguinte regra:

2 pontos por século de vida

Nível 1

Gastando 5 pontos de sanguinus o personagem rouba 1d6 PVs de cada criatura a 3 metros dele. A criatura tem direito a um teste de Constituição vs Will para reduzir a perda à metade. O personagem recebe em PVs o dano que a criatura recebeu.

Nível 2

Idêntico ao nível 1, mas agora causa a perda de 1d6 +2;

Nível 3

Idêntico aos anteriores, mas o dano é de 1d6+4;

Nível 4

Idêntico aos anteriores, mas o dano é de 1d6+6;

## **Dark Metamorphosis**

### **Custo 2 pontos**

Existe um poder em Dreno de energia que é parecido, sinta-se livre para usar o que achar melhor. Esse seguirá de acordo com o jogo. Consiste em criar uma áurea de energia ao redor do vampiro que transforma qualquer gota de sangue em PVs, porém é necessária certa quantidade de sangue para certa quantidade de PVs. A cada três danos acertados no alvo considere que o vampiro recebe uma quantidade de sangue suficiente para gerar 1 ponto de vida. (Lembre-se que o sangue deve espirrar sobre o vampiro, portanto arcos e outras armas de longa distancia não funcionam, a mesma coisa, para bolas-de-fogo, relâmpagos e qualquer coisa que não sangue o inimigo).

## **Transformação em Névoa Venenosa**

Nível 3

É o nível mais evoluído de Transformação em Névoa. O personagem se transforma em uma névoa amarela que corrói qualquer um que a toque, causando 1d6 danos por turno. O personagem mantém as mesmas restrições e vantagens do nível 2.

## **Chamas Espectrais**

Essas chamas, na verdade, podem ser criadas com a combinação do poder Spiritum. O personagem precisa ter Criar/Controlar Spiritum 2 ou mais. O dano será de 1d6, mas poderá se aumentar o número de chamas. Assim, foco 2 criará uma chama, foco 3 duas, e assim por diante. As chamas perseguiram todos os oponentes que se encontram na área, se dividindo uma para cada um.

## **Teletransporte**

Nível 1

Poder básico de Drácula, de se teletransportar por pequenas distancias, pode ir 5 metros para frente ou para trás. O vampiro desaparece em meio a um clarão e aparece aonde desejar, respeitando a distancia limite e o fato de ter que ir em linha reta. O vampiro reaparece no seu próximo turno. Esse poder consome 2 sanguinus

Nível 2.

Agora após o teletransporte, o vampiro pode surpreender seu oponente com um ataque de três bolas de fogo (1d6 cada) que ele dispara logo que aparece. Esse poder consome 3.

Nível 3

Além das bolas de fogo o vampiro pode escolher por disparar duas esferas de 1 metro de diâmetro de energia negativa (cada uma causa 2d6 de dano). Esse poder consome 4 sanguinus.

## **Transformação em Animais**

Nível 4

Em Castlevania Drácula aperfeiçoou a transformação em monstro se tornando um poderoso demônio que lembra a antiga forma, misturada com um dragão. Ele recebe os mesmos bônus que antes, mas seu IP é de +4, e agora ele pode atacar com disparos de fogo (2d6) ou uma rajada de energia (4d6). Gastam-se 2 pontos de sanguinus para se transformar e mais 2 para voltar a forma normal.

## **Kits de Personagens**

-“You a perfectly gentleman!”

-Maria conversando com Alucard

Uma campanha de Castlevania exigirá certos tipos de personagens, o caçador de vampiros, a maga cigana, o explorador mercenário, o inquisidor. São alguns estereótipos que vão funcionar. Nada impede, porém, que você mude e jogue com a professora da vila, o camponês que perdeu a família, o policial durão. Desde que, claro, isso não prejudique a aventura dos outros a mesa. Abaixo oferecemos alguns kits que podem ajudar a compor seu personagem, lembre-se que são apenas sugestões e que você deve se sentir livre para criar seus próprios kits, modificar os existentes ou mandar tudo pro espaço e começar do zero.

### **Caçador de Vampiros**

Você foi treinado por uma família, mestre, ordem secreta ou mesmo sozinho para caçar os monstros noturnos. Foi lhe passado conhecimento de como acabar com os principais tipos de vampiros ou com um tipo específico, do qual você sabe praticamente tudo. Normalmente você possui todos os equipamentos necessários, outras vezes apenas uma arma passada de geração a geração (um chicote, por exemplo).

#### **Caçador de Vampiros básico**

**Custo:** 3 de aprimoramento; 300 de perícias

**Perícias:** Armas brancas 30 (escolha três grupos); Briga 20, Esquiva 40, Saltar 30, Oculto 30, Vampiros 50, Outros dois grupos de ciências ocultas 30, Ciências 25 (História, Religião), Furtividade 40, Procurar 30, Rastrear 30.

**Aprimoramentos:** caçador de vampiros, Pontos de Fé 1

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

#### **Caçador do Clã Belmont**

**Custo:** 5 de aprimoramento; 400 de perícias

**Perícias:** Chicote 40/40, Faca 40/30, Arremesso 40, Briga 30, Saltar 30, Acrobacia 30, Esquiva 40, Ciências Proibidas 30 (Oculto, Rituais seres sobrenaturais), Vampiros 50, Escapismo 35, Furtividade 40, Religião 40, História do Clã 50, Procura 30, Rastreio 30, Arrombamento 30, Heráldica 30.

**Aprimoramentos:** Clã Belmont, Pontos Heróicos 4

**Pontos de Fé:** 4 +4 por nível

### **Mago**

Você é um estudioso das artes místicas. Através de um extenso estudo em bibliotecas perdidas você aprendeu os segredos da magia, mas também descobriu seu lado negro e como algumas pessoas costumam utiliza-la para a destruição e condenação. Você combate essas pessoas e no seu caminho estão os mortos-vivos sugadores de sangue, eles e sua bruxaria colocam em risco toda a humanidade. É seu dever como guardião dos antigos conhecimentos destruí-los.

## **Mago**

**Custo:** 3 pontos, 170 de perícias

**Perícias:** Adaga ou cajado (escolha uma) 30/30, Alquimia 20, Astrologia 20, Ler e escrever 30 (idioma nativo), Ocultismo 30, Teoria da Magia 30, Ritual 30, Pesquisa/Investigação 40.

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 3

## **Templário**

Você é um membro da Ordem dos Templários e como tal deve lutar contra os inimigos de Deus. Os vampiros são monstros que devem ser destruídos, Drácula é um traidor de Cristo e deve ser mandado para o inferno para sempre. Com Cristo ao seu lado e sobre a proteção da cruz você não teme as trevas.

## **Templário**

**Custo:** 2 de aprimoramento, 200 de perícias

**Perícias:** Esquiva 25, Heráldica 20, Montaria 30, Rastreo 20, Sobrevivência (escolha duas, uma 20 e outra 30), Espada Bastarda 20/30, Lança 20/25, Adaga 20/20.

**Aprimoramentos:** Sortudo

**Pontos de Fé:** 2+ 1 por nível

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

## **Cavaleiro da Ordem do Dragão**

Como membro da Ordem do Dragão à segurança da Romênia é sua responsabilidade. Drácula traiu a ordem, profanou a cruz e se voltou contra a causa, ele se tornou uma ameaça ao país e deve ser destruído.

## **Cavaleiro da Ordem do Dragão**

**Custo:** 3 de aprimoramentos, 290 de perícias

**Perícias:** Armas Brancas (escolha três com 30/30 cada), Esquiva 25, Ciências Proibidas (Vampiros 20), Heráldica 20, Manipulação (Liderança 10, Impressionar 10, Intimidação 20, Tortura 20), Montaria 30, Rastreo 20, Sobrevivência (escolha duas com 20 em uma e 30 na outra).

**Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 3

# **Uma Aventura Nas Trevas**

**“-I’m a put end of this!!”**

**-Alucard**

O céu é negro e coroadado de relâmpagos, corvos famintos com olhos vermelhos vigiam as altas torres do castelo, Castlevania, o castelo vivo de Drácula. Você entra no pátio e as pesadas portas se fecham as suas costas. Sozinho agora você sabe que não à volta, Drácula o aguarda em seu salão na maior das torres, agora é você ou ele.

Esse é o clima de Castlevania, as trevas eminentes e desesperadoras, exércitos, inquisidores tudo é inútil à verdadeira esperança reside nos heróis que corajosamente invadem o castelo de Drácula para por fim a seu reino de escravidão. Acima de tudo Castlevania deve ser um jogo heróico, esqueça as complicadas tramas e os conflitos de personalidades, bem e mal são os únicos conceitos aqui, junto a eles, amor e ódio, coragem e covardia. Nobreza e vilania.

Para quem já jogou algum dos games de Castlevania sabe que o clima lembra uma aventura clássica de Dungeons Crawler, invadir o castelo, derrotar toneladas de monstros e bestas e por fim Drácula condenando-o há mais um século no inferno. Assim, se você é uma dessas pessoas já sabe que o ritmo da aventura deve ser rápido, os jogadores devem se manter atentos e não há tempo para duelos de personalidade e divagações sobre a incerteza do bem e mal, você deve ter consciência do seu lado e de sua missão, sombras do passado surgiram para desviar do caminho, mas a coragem de um verdadeiro herói o manterá firme, ou então, você falhará.

Para quem nunca jogou Castlevania (corram agora atrás de um dos games, e parem de perder tempo!), aqui se segue algumas dicas de como conduzir uma aventura. Desde os personagens principais até os temidos vilões e seu príncipe Drácula. Então pegue seu crucifixo e siga em frente!

## Os Heróis

-“Die Monster!”

-Richter Belmont para Drácula

Acima de tudo Castlevania é um jogo de heróis, pessoas acima do comum com uma fé surpreendentes e capazes de feitos sobre humanos que se levantam contra as trevas representadas por Drácula e seus seguidores. Assim sendo os heróis (e os jogadores principalmente) devem ter consciência do seu dever, ninguém está caçando Drácula por uma recompensa, por prestígio ou por que ele é forte, e sim porque isso é a coisa certa a ser feita.

Parece um pouco estranho falar de algo assim hoje em dia com jogos políticos como Vampiro, Trevas e outros, jogos aonde a intriga está por trás de tudo e você nunca sabe quem é o inimigo. O fato em si é que aqui o inimigo está definido, Drácula, o príncipe das trevas, e não dá pra haver uma guerra entre eles (os inimigos) porque quem segue as trevas está sob o comando de Drácula,, aqueles que não estão, bom, esses são os heróis.

Essas pessoas são aquelas que possuem a fé verdadeira em Deus, que conhecessem os verdadeiros caminhos da magia (e muitas vezes as conseqüências do caminho errado), aqueles que conheceram os horrores das trevas e as recusaram e então se voltaram para combater-las por serem os únicos capazes. Eles não têm tempo para divagações sobre aonde vai o bem e começa o mal, porque o mal está batendo na porta deles. Cada vez que Castlevania surge e com ele Drácula renasce os fracos caem rápido e aos fortes restam duas escolhas: bem ou mal. E uma vez escolhido o caminho não à volta, não porque uma força maior não permite, mas porque o tempo urge rápido e não permite.

Assim se o herói resolve abandonar a causa, fim, ele é um escravo, o que ele vai fazer? Fugir até o mundo estar coberto por trevas eternas? É esse conceito que os jogadores (e o mestre) devem ter em mente quando criam os personagens, eles já fizeram sua escolha, serem heróis, agora não há tempo para pensar, voltar atrás é a morte, não só a eles, mas ao mundo.

Mas quais motivos impulsionam um herói? A urgência citada acima é um, mas ele não determina a escolha a ser feita. Bem ou mal, porque o herói escolheu um e não o outro? Os fãs dos personagens paladino podem simplesmente dizer era o certo a ser feito. Parabéns a eles, auto sacrifício é uma virtude heróica. Alias todos os Belmont seguem essa regra, treinam geração após geração para quando Drácula surgir eles o enfrentarem e o derrotarem. Outros, no entanto, seguem motivos, menos nobres.

A vingança é o primeiro deles, Drácula ou outro vampiro matou um ente querido e o personagem jurou destruí-lo. Alucard segue esse principio, mas deixa claro que sabe que esse também é o lado certo. Ele luta para defender uma humanidade da qual faz parte por ter um lado humano. Muitas vezes o herói pode ser forçado a tomar a decisão, como no rapto de um irmão, mas novamente o personagem deve deixar claro que sabe fazer a coisa certa, e não apenas dar um de “vou salvar ele e depois que se dane!”.

Muitos que estão lendo isso, acredito já estarem torcendo nariz e dizendo “ih, vai ser aquele monte de personagens iguais, que graça tem isso?”. Duvido que saiam iguais em uma mesa de jogadores inteligentes (não digo em capacidade mental, mas em saber usa-la). Basta dar uma olhada em O Senhor dos Anéis, Gandalf, Frodo, Aragorn e Legolas eram iguais? No entanto todos eram heróis e sabiam fazer a coisa certa. Sabiam que não podiam se desviar do caminho ou seu destino seria a morte (alguém falou em Boromir?).

Isso pode parecer ultrapassado em uma era de rpg pessoais, mas em Castlevania é a formula que funciona. É claro que você e seu grupo estão livres para fazer uma crônica de Castlevania com dualidade entre personalidades, bem e mal e conspirações e planos secretos, desde que, é claro, se divirtam.

## O Mal

**-“Is the time for destroy your human side, and join me in the remaik of this world!”**

**-Drácula**

Mas se existe o bem, existe o mal, e em Castlevania ele está muito bem representado por ninguém menos que Drácula. O senhor das Trevas e de um poder que se equipará a sua maldade, Drácula a muito parece ter abandonado qualquer pingo de bondade há muito tempo desde seu juramento contra Deus. Os servos do príncipe da Valaquia são muitos, indo desde figuras conhecidas como Carmilla, e as bruxas de Salem, até demônios, lobisomens, múmias e outros.



É necessário lembrar que Drácula não está preocupado em nenhum grande plano (jogadores de Vampiro que estejam lendo isso esqueçam a Jyhad) secreto, seu objetivo é simples, destruir todos os humanos e escraviza-los (o que ele vai ganhar com isso? Bom, faz quase 16 anos que eu jogo Castlevania e nunca parei pra perguntar isso, he...), isso é outro conceito que os jogadores e mestre devem ter em mente, Drácula é o pior dos inimigos do mundo, não existe nada acima dele no quesito maldade (a menos, é claro, que você queira usar Lúcifer em sua campanha, mas você não seria tão mal, seria?), vidas humanas são tão insignificantes quando peões em um jogo de xadrez, ele vai seqüestrar quem for preciso e manter vivo enquanto for importante, ele vai matar uma vila inteira apenas para destruir as bases sólidas dos heróis (fica difícil manter a fé com uma demonstração tão forte do poder inimigo, mas lembre-se que aí se descobre os verdadeiros heróis) ou apenas por puro prazer.

Ele não salvou a mulher que amava então por que se preocuparia com o resto? Não permita que os jogadores comprem Drácula como inimigo, ele vai ser sempre o homem por trás da cortina (citação de o mágico de Oz) do mal e qualquer heróis a mesa vai ser inimigo dele. A ficha de Drácula aqui apresentada é segundo o Castlevania Symphoni of Night (nada especial, só é o meu preferido ^^). O poder dele vai variar conforme a época da campanha, mas tenha em mente que ele sempre vai ser mais poderoso que um vampiro normal.

### Drácula

CONs: 19 FR: 21; DEX: 28; AGI: 28; INT: 31; WILL: 33; PER: 30; CAR: 15

Poderes: Teletransporte 3; Drenar Energia (Dreno de Energia; Dor; Fraqueza e Doença; ou nível 3 no poder apresentado aqui); Controle Mental (Hipnose; telepatia; Leitura de Auras; Atração; Comandos Complexos; Transformação em Animais: Lobo; Morcego; Monstro; Forma Monstro Aperfeiçoada (ver acima); Transformação em Névoa (Criar Névoa; Transformação em Névoas); Voar (Levitação; Planar; Patas de Aranha; Saltos Espetaculares; Vôo); Dark Metamorphosis; Aumento de Resistência; Aumento de Força; Aumento de Destreza; Velocidade; Aumento de Inteligência; Força de Vontade; Percepção Sobrenatural; Sedução; Resistência a Dor 2

Perícias Principais: Espada Longa 90/85; Espada Curta 70/80; Lança 80/80; Esquiva: 100%; Ciências Proibidas (Vampiros 95%); Heráldica 50%; Manipulação (Liderança 60%; Impressionar 85%; Intimidação 90%; Tortura 60%); Ataques: [2]; Dano: depende da arma; PVs: 54+ 85; IP: 2

Drácula tem poder para agir sozinho, mas como todo bom escravocrata ele possui um séqüito de servos (melhor seria dizer escravos) que ele usa para moer qualquer pulga que lhe esgote a paciência. Entre esse há alguns de destaque:

## **Castlevania, o castelo vivo de Drácula**

Ninguém sabe como essa entidade que se manifesta na forma de um castelo começou a servir Drácula, na verdade não se sabe quem serve quem, alguns afirmam até que se trata de uma relação de simbiose, o castelo precisaria de Drácula para se manifestar na Terra (daí ele sumir sempre que o Lorde é destruído) enquanto Drácula o usaria como fortaleza, outros dizem que Drácula o tornou vivo e que ele seria na verdade o castelo de Vlad Tepes, mas como explicar o fato do castelo ser mutante?

Castlevania é um ser de caos puro a cada manifestação na Terra ele aparece de uma forma diferente, dificilmente repetindo a mesma arquitetura. Muitas vezes ele chega a criar inimigos e situações que estão em lembranças dos heróis que lá entram e usa essas lembranças para mata-los. É impossível destruir Castlevania, ele só desaparecerá com a derrota de Drácula e assim retornará para o inferno. Sinta-se livre para criar o mapa do castelo como você quiser, mas lembre-se de colocar passagens secretas, itens escondidos (dentro das paredes que é a marca registrada do jogo) e situações que exigiam a resolução de problemas para abrir portas e passagens.

## **Morte**

Morte é a entidade responsável por ceifar as vidas dos mortais, ela que decide quando alguém vai morrer, bom ela é a morte. Porém, ela está ligada a regras divinas que a impedem de fazer seu melhor passatempo ceifar milhares de vidas a torto e a direito, a menos quando ocorriam guerras ou pestes (momento em que se divertia arrastando sua foice), nos outros era um verdadeiro tédio. Até a morte de uma nobre que se suicidou, Morte estava presente quando Vlad fez seu juramento, também estava presente quando ele conseguiu escapar dela, no começo ela achou uma ousadia, até Drácula começar o banho de sangue que varreu a Romênia, Morte delirou.

Aliando-se ao conde Morte passou a habitar Castlevania até Sonia Belmont destruir o conde e expulsá-lo para o inferno por 100 anos. Quando Drácula retornou Morte voltou com ele, mas aí foi à vez de Trevor Belmont, Alucard e outros heróis derrotarem Drácula, ela tentou combatê-los, mas foi destruída junto. Desde então sempre que Castlevania retorna Morte volta junto a ele esperando pelos milhares de vidas a serem mortas e ceifadas. Pena que às vezes um bando de chatos tenta estragar a diversão.

### **Morte**

CONS:20; FR: 25; DEX: 25; AGI: 20; INT: 22; WILL: 24; PER: 19; CAR: 10

Poderes: Morte pode manifestar poderes angelicais, demoníacos e principalmente espectrais e vampíricos. Entre os seus mais usados estão: Materialização 4, Armas Espectrais 7 (foice), IP 7, Teletransporte, Telecinesia, Mudança de Forma 6, Olhar Morto 2, Quebrar Barreira Infernal, Entender Spiritum 8, Criar Spiritum 8, Controlar Spiritum 8, Levitação, Planar, Vôo.

Perícias Principais: Foice 110/90; Esquiva 80, Ocultismo 100, Spiritum 100, Rituais 100, Lábria 85, Heráldica 70, Vampiros 80, Idiomas 30 (todos).

Ataques [1], Dano: 1d8 + 9 (foice +3); PVs: 60+60; IP: 7; Focus: 26

Magia: 24; Trevas 4; Fogo 3; Metamagia: 3; Arkanum: 3; Ar: 1; Criar: 4; Controlar: 4; Entender: 4;

## **Condessa Carmilla**

Nascida no século XVI, a condessa Carmilla abandonou a cultura grega para acompanhar dos descendentes mortais de sua linhagem, após receber o Dom das Trevas em 1688, se tornou amante de Drácula mais à frente e ajudou a ressuscitá-lo em 1830. É uma vampira Lamiai.

### **Carmilla**

CONs: 15; FR: 21; DEX: 21; AGI: 19; INT: 23; WILL: 19; PER: 14; CAR 14

Poderes: Aumento de atributos (FR, CON, DEX); Arpão; Quatro Braços; Amor; Seis braços; Aumento de atributos (FR, INT, WILL); Velocidade; Transformação em Humanos; Unhas Longas; Garras com veneno; Bruxaria 5

Perícias Principais: Garras 65/45; Ocultismo 75; Teoria da Magia 50; Rituais 85; Vampiros 75; Lábria 65; Esquiva 75.

Ataques [1], Dano: 1d6+2d6+4 (garras com veneno); PVs: 32+42; IP:-; Focus: 15

Magia: 10; Trevas: 4; Spiritum 3; Fogo: 3; Criar: 2; Entender: 1; Controlar: 2

Essa ficha corresponde à aparição de Carmilla em Castlevania no ano de 1830.

## **Elizabeth Barthory**

Terrível vampira cujo passado é desconhecido, provavelmente é cria de Drácula. E também sua amante. Elizabeth ressuscita o conde em 1917 afim de governar o mundo ao lado de seu amado. A história completa de Elizabeth está no Vampiros Mitológicos. A ficha abaixo é da época em que se passa o jogo, portanto ela está com 342 anos.

CONs: 16; FR: 16; DEX: 20; AGI: 22; INT: 28; WILL: 25; PER: 12; CAR: 14

Poderes Vampiricos: Velocidade; Aumento de Inteligência; Sedução; Bruxaria 25; Dreno de Energia; Dor; Fraquezas e Doenças; Transformação em morcego; Transformação em Névoa; Transformação em Humanos; Levitação; Patas de Aranha; Hipnoses; Atração; Lealdade ao mestre.

Perícias Principais: Rituais 90%; Teoria da Magia 70%; Oculto 70%; Vampiros 85%;

Ataque [1], Dano: -; PVs: 50 + 42; IP:-; Focus: 75

Magias:50; Fogo: 4; Spiritum 4; Trevas: 4; Arkanum: 4;

## **Frankstein**

Na verdade a criatura resultado da experiência de Frankstein. Após os acontecimentos descritos no livro de Mary Sherryn, a criatura vagou por anos a fio até chegar a Romênia e ficar aprisionado em Castlevania, sem um propósito na vida acabou como mais um servo leal de Drácula.

Frankstein

CONs: 20; FR: 35; DEX: 16; AGI: 15; INT: 5; WILL: 13; PER: 12; CAR: 5

Poderes: Fora a força descomunal, a criatura pode regenerar 1 PV a cada 5 min. E Possui IP 7 natural.

Perícias principais: Briga 110/90; Martelo 110/-; Esquiva: 45;

Ataques [1]; Dano: 1d6 + 14 (martelo +3); PVs: 27+ 30; IP: 7;

## **Akmodan II**

Akmodan foi um faraó no Egito antigo, agora o porque de sua múmia estar no castelo de Drácula é um mistério. Quais os motivos teriam levado ele a , depois de sua morte, se vender ao príncipe vampiro?

Akmodan II

CONs: -; FR: 26; DEX: 10; AGI: 10; INT: 15; WILL: 20; PER: 14; CAR: -

Poderes: Akmodan pode simular uma nuvem de gases tóxicos como as feitas pelo caminho secundário ar + trevas, assim ele age como se tivesse focus 4 nesse caminho. Essa nuvem é corrosiva e causa de 1d6 a 4d6 de danos.

Perícias Principais: Briga 65/0; História (Egito) 70%; Oculto 56%; Rituais 67%

Ataques: [1]; Dano: 1d6 + 8 (teste difícil de CONs ou adquire gangrena no local); PVs: 26 +40; IP: 10

## **Medusa**

Drácula também escravizou Medusa, a besta mitológica que teria supostamente sido derrotada por Perseu. Ela agora vigia os salões do castelo de seu mestre e comanda as cabeças de medusa que vigiam as torres do castelo.

CONs: 19; FR: 20; DEX: 20; AGI: 16; INT: 15; WILL: 15; PER: 12; CAR: 10

Poderes: Medusa pode petrificar através do olhar, qualquer um que olhe em seus olhos (ou que seja encarado por ela durante uma luta) deve rolar um teste de CONs vs WILL da medusa, se falhar será petrificado.

Perícias Principais: Espada Cimitarra: 65/65; Esquiva: 55%; Escudo: 70%

Ataques: [2]; Dano: 1d6 +5 (cimitarra); PVs: 20+ 45; IP: 8

## **Shaft**

O assim chamado clérigo negro Shaft pertence à ordem das trevas, um culto de adoradores de Drácula que vive para reviver e servir seu mestre. Shaft é o membro de confiança de Drácula, a ponto de recebe o controle de Castlevania enquanto seu amo ainda não fora ressuscitado. Seu plano mais audacioso foi seqüestrar e usar Richter Belmont para reviver Drácula, e teria conseguido se Alucard e Maria Renard não o tivessem impedido.

Os poderes de Shaft são baseados na necromancia e envolvem desde convocar mortos, até transformações bizarras.

### Shaft

CONs: 16; FR: 19; DEX: 20; AGI: 14; INT: 25; WILL: 23; PER: 16; CAR: 14

Poderes: Quase todos são demoníacos, descritos em demônios: a divina comédia; Bafo de Fogo 8; Cauda de Ataque; Hipnose; Blenden; Mentira; Esquecimento; Atração; Adoração; Mediunidade; Telepatia; Idéia Original; Projeção Astral; Garras 3; Causar Doenças; Infortúnio; Tamanho:8;

Perícias principais: Garras 60/60; Ciências Proibidas (ocultismo e rituais 90; outras 80); Religião 75; Vampiros 65.

Ataques [1] Dano: 3d6+1; PVs: 77+60; IP: -

Magias: 50; Entender 3; Criar: 4; Controlar: 4; Spiritum 4; Trevas: 5; Arkanum: 4; Fogo: 4; Ar: 3; Metamagia: 4;

### Outras criaturas que habitam Castlevania

Esses seres são as buchas de canhão dos inimigos acima, são usados por Drácula e outros para tentar deter ou mesmo matar os heróis que invadem o castelo, ou então para destruir as cidades próximas e espalhar o reino de terror de Drácula.

### Esqueletos

Com:-; FR: 16; DEX: 16; AGI: 15; INT:-; WILL:-; PER: 10; CAR:-

Ataques [1]; Arma: Gládio 70/50 (1d6+2); IP: 4 (corselete de placas)

Perícias principais: escudo 60;

Poderes possíveis: alguns esqueletos podem apresentar um dos seguintes poderes:

Imortal: o esqueleto pode ser destruído mas voltará em 1d6 rounds

Raio: o esqueleto pode concentrar e disparar um raio em linha reta. O raio causa 1d4+2 danos e para cada turno concentrando ele aumenta em +1 o dano da arma.

Arremesso: O esqueleto pode arremessar pedaços do seu corpo (menos a cabeça. Os pedaços são repostos automaticamente) que causam 1d4 +2 danos, como se tivessem arremessar 60;

### Cabeças de Medusa

Existem dois tipos em Castlevania, as medusas verdes e as amarelas. As últimas são mais raras e podem petrificar ao menor toque. Elas não possuem nenhum atributo que não seja Com, FR, DEX e AGI. Costumam agir em grupos grandes de 10 ou mais.

CONs: 10, FR: 18; DEX: 17; AGI: 17

Ataques [1]; Arma: Mordida 1d4 +2 (as amarelas podem petrificar, COM vs COM para evitar).

### Flea

Esses seres estranhos são totalmente desproporcionais com seus membros bem menores que seu tronco, possuem no máximo uns 60 cm de altura mas podem pular 2 metros. Podem também portar armas e armaduras, mas esses são raros, nunca atacam sozinhos.

CONs: 10; FR: 16; DEX: 16; AGI: 20; INT: 5; WILL: 12; PER: 11; CAR: 5

Ataques [1]; Arma: Garras 1d4 +1 ou machado. Ambas com 45/45

Na verdade esses são apenas alguns tipos de criaturas, a cada aparição do castelo nova surge, uma mais bizarra do que a outra. Em suma qualquer tipo de demônio pode ser colocado como um inimigo, as hordas demoníacas se encaixam bem como aqueles que ficam vigiando corredores e os anjos caído e outras castas podem ser guardados para os “chefes”. Colocar todas aqui consumiria muitas páginas e por isso deixamos a criação delas para as mentes insanas que usarem esse net-book. Uma dica é combinar os diferentes tipos de criaturas sobrenaturais do daemon umas com as outras.

Ex: construa um elemental da terra com os poderes demoníacos chifres, patas de aranha e bafo. Sinistrso!



# Linha do Tempo

1475 - (Castlevania Legends): Alucard pede a Sonia Belmont que mate seu pai, o maldito Conde Drácula. A moça, com seus poderes místicos, entra no castelo do vampiro e consegue vencê-lo.

1492 - (Castlevania III - Dracula's Curse): Trevor Catled Belmont, o filho de Sonia, tem a missão de livrar o mundo dos desejos diabólicos do Conde Drácula, que voltou a vida. Durante sua jornada encontra Grant, um pirata, Sypha, uma feiticeira e Alucard, o filho rebelde de Drácula. Juntos eles unem forças e matam o Conde.

1592 - (Castlevania, Super Castlevania IV e Castlevania Chronicles): Simon é o próximo Belmont destinado a lutar contra Drácula. Entrando no castelo maldito, Simon consegue mandar o vampiro de volta para o inferno.

1593 - (Castlevania II - Simon's Quest): Um ano após Simon ter derrotado Drácula, o Belmont descobre que foi amaldiçoado pelo vampiro, e que morrerá em breve, a menos que consiga reunir as partes que restaram do corpo de Drácula, que estão guardadas em tenebrosas mansões cheias de seres do mal, para depois queimá-las nas ruínas do castelo do Conde. Simon conseguiu reunir todas as partes do vampiro e as levou para serem queimadas no castelo, mas quando fogo foi colocado sobre os restos do vampiro, ele voltou a vida novamente. Simon então lutou novamente com ele, e o venceu, livrando-se da maldição.

1692 - (The Castlevania Adventure): Christopher Belmont parte para o castelo de Drácula para cumprir a missão de seu clã: enviar o maldito vampiro mais uma vez para o inferno.

1707 - (Castlevania II - Belmont's Revenge): Drácula volta a vida e sequestra seu filho, Solieyu Belmont. Christopher parte para o castelo do mal, salva seu filho e vence Drácula mais uma vez.

1740 - (Castlevania - Harmony Of Dissonance): Just Belmont, tem a missão de resgatar Maxim Quicin e Liddy Erlanger das garras do Conde Drácula.

1792 - (Dracula X - Rondo Of Blood, Castlevania - Dracula X): Richter Belmont teve que invadir o castelo de Drácula e salvar sua noiva Annet e Maria, sua cunhada, além de por um fim no reinado de terror do Conde.

1796 - Richter desaparece.

1797 - (Castlevania - Symphony Of The Night): Um ano após o desaparecimento de Richter Belmont, Maria Renard decide procurá-lo. O castelo de Drácula ressurgiu novamente na Transylvania e ela então tem a certeza que Richter está lá. Dentro do castelo ela se encontra com Alucard, que a ajuda a salvar Richter. Alucard também luta contra seu pai e livra o mundo do reino das trevas mais uma vez. Após ter matado seu pai, Alucard decide desaparecer para sempre, mas Maria se apaixona por ele e decide seguir os passos de seu amor.

1830 - (Castlevania - Circle Of The Moon): Quando Drácula está para ser revivido, Nathan Graves, junto com Morris e Hugh, tentam impedir a ressurreição. Chegando apenas poucos segundos atrasados, Drácula é revivido. O maldito vampiro separa Morris de seus pupilos e agora Nathan e Hugh tem que salvá-lo e destruir o Conde mais uma vez.

1840 - (Castlevania - Legacy Of Darkness): As forças do mal sequestram a garota para usá-la em um ritual para reviver Drácula. Seu irmão Cornell, um lobisomem, invade o castelo de Drácula para salvá-la.

1847 - (Castlevania 64): Reinhardt Schneider assume seu destino de caçador de vampiros do clã Belmont, e junto com Carrie Fernandez, mata o Conde Drácula.

1892 - (Dracula - Romance de Bram Stoker) - A data onde o romance Dracula, de Bram Stoker, ocorre. Jonathan Harker e Quincey Morris cravam uma faca no coração negro do Conde Drácula, libertando Mina Harker, esposa de Jonathan, da maldição do vampiro.

1917 - (Castlevania Bloodlines): John Morris, um descendente da casa dos Belmont e filho de Quincey Morris, e Eric Lecard, supostamente um descendente de Alucard e Maria Renard (veja mais em O nome Belmont), tentam impedir que a vampira Elizabeth Bartley reviva Drácula. Os dois conseguem vencê-la, mas mesmo assim Drácula volta a vida. Os dois amigos então unem forças e mandam o vampiro para o inferno mais uma vez.

2035 - (Castlevania - Aria Of Sorrow): Durante um eclipse, ressurge o maldito Castelo de Drácula. Soma Cruz é o escolhido desta vez para vencer as forças do mal.

## REFERENCIAS

<http://www.castlevanialegends.kit.net/index.htm>