

GH^{OST}STBUSTERS

ROLE PLAYING GAME

Caçando Fantasma no Sistema Daemon

Um suplemento para SPIRITUM - O REINO DOS MORTOS

André Mousinho

Fazendo contato...

Não é de hoje que o mundo dos mortos abre passagem para o dos vivos e vice-versa. Como narram as histórias de ocultismo ligadas a séculos de evolução, a cada era a humanidade parece ora aproximar-se, ora afastar-se do reino dos espíritos. Esse contato entre os planos astrais é promovido por toda a sorte de manipuladores. Dos seguidores de deuses há muito esquecidos passando por fantasmas com assuntos inacabados que forcem sua permanência na Terra, até o desejo de entidades superiores, com poderes além de nossa imaginação, maquinando formas de sugar para si cada vez mais energia da orbe da Terra. Seja qual for a explicação, é fato que, nos últimos trinta anos, a fronteira que parecia delimitar nosso mundo físico do restante do plano astral parece ter ficado mais rarefeita, como a camada de ozônio que envolve o planeta.

As intervenções dos seres do além no cotidiano terreno, entretanto, jamais passam despercebidas de humanos comuns, como eu ou você (espero). E essas aparições cobram um preço muitas vezes elevado dos inocentes. Velhinhos cardíacos entram em colapso diante de um espectro. Crianças viram adultos traumatizados pela idéia fixa de que havia um monstro morando embaixo de sua cama (e a criatura realmente só aparecia quando as luzes do quarto eram apagadas); agora, esse “bicho-papão” retorna para aterrorizar os filhos, e o pai nada pode fazer diante da paralisia gerada pelo terror do oculto. Sustos, traumas... uma vez tocadas pelas entidades que o homem não devia saber que existem, as vidas dessas vítimas em potencial mudam para sempre.

É por isso que essas entidades são caçadas. Temos as armas. Temos o talento!

Making Of...

As histórias de fantasmas povoam nosso imaginário há gerações. Até hoje, são tema de filmes de cinema, séries televisivas, livros, histórias em quadrinho. Os fantasmas despertam tanta paixão pela audiência quanto o medo que evocam nos corações de suas vítimas. O motivo disso muitas vezes reside no mais puro desconhecimento sobre o que acontece em determinada situação. Por exemplo, quando você atravessa uma rua deserta às altas horas da madrugada e ouve o ruído de metal atingindo o chão num beco próximo, o medo do sobrenatural invadirá seu coração antes de qualquer constatação da realidade palpável (por mais que o barulho fosse provocado por um gato que desequilibrou uma lata de lixo, você TERÁ visto um vulto arredio atrás de você, no momento em que cortou a frente do beco às escuras).

Em outras vezes, a coisa estará lá mesmo, e avançará com um sorriso furioso em sua bocarra repleta de caninos, enquanto você perde o controle sobre suas funções fisiológicas... .

Mas nem tudo precisa ser encarado com terror. Na verdade, o objetivo deste livro é lançar uma “luz” sobre a escuridão tão bem dissertada e amarrada nos demais livros da editora Daemon que tratam do sobrenatural (Spiritum, Trevas,

Abismo etc...). E, ao mesmo tempo, conferir o tom aventureiro (e até humorístico, dependendo do grupo de jogo) que define a essência deste manual de combate às forças do além.

Por isso, você, que acompanha a linha de produtos lançados pela editora, notará algumas diferenças na forma como tratamos os maiores adversários de nossos heróis, neste livro. Espectros e Obsessores, por exemplo, passam a atacar no plano físico, com foices e garras. Os Poderes Espectrais vistos no livro SPIRITUM, O REINO DOS MORTOS, continuam valendo, sem ficarem, porém, limitados ao ambiente onde o NPC-fantasma está (em SPIRITUM, alguns poderes só funcionavam no mundo espiritual, outros apenas quando o morto encarnava em algum ser vivo – para esta publicação que você lê agora, todos aqueles poderes passam a valer livremente – para fantasmas, apenas). Tratam-se de mudanças sutis, necessárias apenas para melhor enquadrar aquela parte do Multiverso no mundo onde vivem os Caça-Fantasmas.

Eles, (“Ghostbusters”, dirigido por Ivan Reitman em 1984, estrelado por Bill Murray e Sigourney Heaver), à propósito, são a “fonte primordial” de inspiração para o que você vai ler daqui para frente. Sou suspeito para falar, mas aquele filme reúne tudo o que uma boa aventura de investigação sobrenatural precisa, na opinião deste humilde escritor: aventura, sustos, humor, crítica e um elenco carismático capaz de transpor para a realidade os sentimentos vividos na ficção.

Exatamente como espero que jogadores e mestres conduzam e participem de campanhas usando este material.

Sem mais, um abraço.

André Mousinho, 2007-04-12.

Agradecimentos

- A Deus, acima de tudo;
- A minha esposa, por agüentar conviver com um RPGista;
- A quem nunca apoiou minhas idéias, razão pela qual encontrei forças para prosseguir (provando que estavam errados, huehuehue...);
- A quem apoiou, razão pela qual também encontrei forças para prosseguir (provando que estavam certos, huahua...);
- A editora Daemon, pelo magnífico trabalho feito em nove anos de existência! Que venham mais 9, 19, 99...!
- E a você, óbvio, por estar lendo isso!

Contato com o autor

andmous@gmail.com

Esta é uma obra de ficção que utiliza a licença aberta do Sistema Daemon. CAÇA-FANTASMAS (“GHOST BUSTERS”) é marca registrada da Columbia Pictures. Todos os direitos reservados. Este netbook é distribuído GRATUITAMENTE, e não tem o objetivo de afrontar os detentores da marca.

Nova Iorque, 15/04/09

Oi, mãe! Desculpa a carta datilografada! Onde eu tô o acesso aos computadores é meio limitado. Questão de "segurança da empresa", eles dizem, sabe? Como a vida de "trainee" me deixa meio sem tempo, vai logo desculpando também esses meses que eu passei sem dar sinal de vida!

Em primeiro lugar, estou com a saúde boa, viu? Não preciso de você me dizendo a que horas tenho de tomar os comprimidos de vitamina C e o outro complexo de minerais que não lembro o nome. HEI, mãe, não vai achar que eu disse uma grosseria, mas é que não fica bem eu, quase quarentão e solteiro, permanecer sob o rabo da sua saia, certo? Então, estou bem de saúde.

Arrumei um emprego legal aqui na Grande Maçã, onde tudo acontece! E acredite, a senhora não faria idéia do que acontece aqui, 24 horas por dia. Na verdade, esta carta meio que é pra lhe preparar... caso um dia você me veja na TV e pense que eu entrei para alguma seita de fanáticos, mãe.

Fato é que eu caço fantasmas.

... Bom, sei que cê deve ter continuado a ler a partir daqui, depois de pedir pra Betty trazer um copo com 3 colheres rasas de açúcar, não? Mas mãe, esta situação toda é fruto da fome com a vontade de comer.

A senhora sabe que estudo nunca foi meu forte. Aí em nossa cidadezinha, eu seria pouco mais que um frentista, ou um balconista em alguma loja de conveniência. Correndo riscos com os vivos que se acham super-poderosos carregando armas. Em NY, mãe, pelo menos eu ganho mais que o dobro do que ganharia em qualquer ocupação aí. E me aceitaram como "trainee", eu, que to com quase 40 e que tive tantas portas batidas na cara, pela falta de oportunidades aliada a minha formação educacional deficiente. O problema é ter que se preocupar com os mortos...

...Meu instrutor, o senhor Stantz, disse que estamos vivendo nos últimos vinte e cinco anos o limiar de uma era. Estamos vendo cada vez mais mortos erguerem-se de suas tumbas. E puxa, como eles dão trabalho! E a senhora me pergunta: como dar cabo de uma ameaça que já bateu as botas?

Olha, não tenho tempo nem espaço pra explicar tudo, mãe. De onde eles vieram, a divisão da existência em vários planos vibratórios, o princípio de um feixe de prótons... é muita coisa. Mas saiba que eles provocam vítimas, são perigosos, muitos, letais... alguns não gostam da idéia de serem combatidos por quem julgam inferiores (é, NÓS mesmos, mãe). Eu poderia dizer que "fantasma bom é fantasma morto" (HUAHUAHUAHUAHUA, sacou mãe? Hã, bom...). Até agora só cacei Repetidores Classe 5, mas com um pouco de empenho e confiança, não duvido que eu chegue a ser tão bom quanto o doutor Venkman, nosso maior herói por aqui. Pena que ele já morreu... .

Os caçadores de assombrações andaram parados um tempo, sabe? Foi um hiato de quinze anos, que eles usaram para juntar dinheiro e dar fôlego novo ao negócio, recrutando novatos para o "trabalho". Que bom que estou entre eles, mãe. Os caras eram meus heróis quando eu era um rapazola, a senhora sabe. Hoje, divido com eles e mais dez caras os alojamentos do prédio de bombeiros onde toda a história começou. E acho que tem novatos chegando semana que vem... .

To feliz. Amo você. Beijos.

Pete Mitchell.

LIMIAR

Os cinco primeiros anos da década de oitenta representaram para o mundo todo o limiar de uma nova era, como certa vez o doutor Raymond Stantz explicou numa palestra do MIT, universidade a qual ele sempre achou que jamais entraria (e até hoje ninguém entende o porquê desse pensamento). Entre 1980 e 1984, os casos de aparições de fantasmas, espectros e demônios ao redor do mundo ganharam notoriedade crescente. O fenômeno batizado Limiar (termo emprestado da retórica do senhor Stantz) fez vítimas incontáveis ao redor do planeta, levando à loucura ou frustração extrema os chamados “investigadores do oculto” – de cavaleiros solitários a agências governamentais que só faziam aumentar o número de pontos de interrogação em seus relatórios sobre as ocorrências.

“Cold Cases”, “X-Files”... quaisquer que fossem as naturezas de suas investigações, as principais agências do ocidente não desvendaram o porquê da atividade paranormal aparentemente eclodir como num tornado de maleficência. Os altos escalões dessas divisões, claro, recusavam-se a aceitar de imediato (como acontece até hoje) qualquer explicação baseada no “oculto”. Caso os secretários nacionais de defesa e generais engravatados soubessem o que estava acontecendo com a Roda dos Mundos, a história seria outra.

O Limiar é o período que varia de vinte a trinta anos, e que na contagem na Terra teve seu início por volta dos anos 80 (com o ano de 1984 sendo considerado, pelos estudiosos do sobrenatural, o período em que os portões “do Inferno” literalmente foram abertos – mas como veremos mais adiante, o “Inferno” não foi o único a ter sua cota de participação nos fenômenos hoje observados). O Limiar é marcado pelo enfraquecimento lento e gradual das barreiras vibratórias que separam os planos espirituais: Paradísia (lar dos anjos), a Terra (a orbe onde vive a humanidade), Arkanum, Inferno e Infernum, segundo estudos do Pontífice do Templo Sagrado de Poseidon, dr. Anatoli Veermali, encontrados em 1992, em Los Angeles.

Com o enfraquecimento da barreira vibratória inter-planar, é como se um único canal de TV fosse afetado pelos sinais de diferentes transmissões. Elas se misturam numa cacofonia de pesadelos incompreensíveis e materializáveis no mundo real.

VOLTA DA MAGIA

Em séculos de estudo, a magia e as demais práticas arcanas, como os rituais, podem ter evoluído, potencializado feitos cada vez mais fortes, intrincados ou ilógicos. Mas uma coisa nunca mudou: o custo de energia cobrado da existência.

A existência (de uma forma que muitos não conhecem) é formada por diferentes “camadas” vibratórias, que formam os planos espirituais. Eles ficam sobrepostos uns sobre os outros, separados pelas diferentes frequências que os impedem de coexistir. Sempre foi assim, até que o homem passou a se alimentar das energias místicas do semiplano imediatamente inferior à Terra (Arkanum) para elaborar suas

magias e rasgar o véu da realidade. Essa prática gera o enfraquecimento gradual do próprio plano de origem da energia mística, o que contribui para explicar porque uma espécie de “êxodo” de seres extra-planares parece estar acontecendo com maior amplitude nas últimas décadas.

Com o advento da sociedade moderna, industrializada, a magia virou algo banal, caiu em descrédito. Ao final dos anos 70 (e posterior início dos 80), porém, ela retornou aos grandes círculos de praticantes, reunindo exponencialmente adeptos no mundo todo. São pessoas que hoje detêm muito mais recursos que um bruxo medieval, sejam estes recursos financeiros (o que lhes permitem viajar o mundo em busca de tomos e objetos raros, muitas vezes amaldiçoados) ou meramente intelectuais – o homem de hoje possui a mente muito mais aberta para aceitar o inominável, de modo que seu contato com forças sobrenaturais se dá em um nível de maior aproximação (especialmente no ramo da parapsicologia).

O crescimento da magia, infelizmente, vem acontecendo de igual ou maior forma em um plano superior ao da Terra: Paradísia, o lar dos anjos. No final das contas, parece que a humanidade corre o risco de ser aniquilada por aqueles a quem julgava seus protetores espirituais.

A cada ano, o poder dos seres de Paradísia cresce de forma espantosa. A fonte desse poder é a energia retirada da Terra (assim como Arkanum em relação à Terra, esta também sofre continuamente pela energia mística retirada nos rituais evocados pelos anjos). Mesmo com seu poder indescritível se comparado aos padrões humanos, as falanges guerreiras ainda não obtiveram êxito em sua missão: prender Iscariotis.

Fato é que a magia desenvolvida em Paradísia vem se mostrando extremamente poderosa, dotada de uma escala sem par. Afinal, como compreender quando seres considerados divinos realizam conjurações que maximizam suas capacidades? Uma coisa, porém, é certa: a Terra vem sofrendo com a prática. Os efeitos têm se tornado mais visíveis.

Seres abissais são evocados em rituais mais frequentes. Pessoas antes sem qualquer aproximação com o sobrenatural começam a demonstrar poderes mediúnicos – o que lhes atemoriza ao extremo. Estudiosos encontram nas vítimas da violência urbana suas explicações para forças místicas operando no planeta (“Você viu como o cadáver foi dobrado ao meio? Quem seria capaz disso?”). Dissidentes religiosos promovem festins macabros em vários pontos do mundo, influenciados por forças além da imaginação. Casas abandonadas tornam-se mal assombradas. Famílias inteiras são chacinadas por espíritos obsessores. As notícias de exorcismos ocupam mais páginas, e desta vez, não apenas em tablóides sensacionalistas.

A BUSCA POR ISCARIOTIS

Atenção: as informações a seguir farão mais sentido para mestres e jogadores familiarizados com pelo menos um título lançado pela editora Daemon: “Anjos – A Cidade de Prata”. Use esse livro se quiser expandir os conceitos das diferentes castas de anjos para sua partida de RPG.

Cinco castas angelicais habitam Paradísia, a Cidade de Prata. Os *Corpore* (auxiliares místicos, sábios, pesquisadores – o “anjo comum”), os *Protetores* (soldados divinos que compõem falanges), *Recíperes* (mercadores de almas), *Nimbus* (os políticos da Cidade de Prata) e os *Captare* (agentes secretos, mercenários). Iscariotes pertencem a esta última casta.

Judas Iscariotis originalmente era um dos doze apóstolos, seguidores de Christos quando de sua vinda a Terra para espalhar a doutrina da cidade celestial. Após a crucificação de seu mestre aos 33 anos, os apóstolos passaram a trabalhar na fundamentação das bases do que seria a representação do Demiurge (Deus) na Terra. Exceto Iscariotis, um anjo Captare dissidente, manipulado por Satan para trair o filho divino com um beijo.

Relatos bíblicos dão conta de que seu corpo foi encontrado morto, vítima de suicídio. Judas teria se enforcado. O diabo deveria buscar sua alma (já que ceifar a própria vida é pecado imperdoável), mas mudou de idéia quando anteviu que, milênios depois, a traição de Judas ajudaria a consolidar Christos como o Messias, o Salvador. Irado com o que considerou uma derrota antecipada, Satan condenou Judas a permanecer para sempre escondido na Terra, obrigando-o a estar presente nos locais onde grandes tragédias ocorrem.

Iscariotis não provoca essas tragédias, ele não tem poder para influenciar os desígnios superiores. Seu “castigo”, por assim dizer, resume-se a aparecer no momento exato em que as catástrofes estão prestes a ocorrer, bem como testemunhar o sofrimento da humanidade, a dor e o desespero oriundos do conflito. Ao longo dos séculos, as imagens de desgraças horrendas e terrores absurdos causados pela degradação do sentimento de amor ao próximo (um dos dogmas do Demiurge) estilhaçou de vez a já comprometida sanidade de Judas. Por centenas de ocasiões ele se matou, apenas para descobrir que todas as tentativas de tirar a própria vida foram em vão. O condenado ouve as súplicas dos mortais, vislumbra o que eles poderiam ter sido, a felicidade que não viverão, os sonhos que não concretizaram, mas testemunha cada trágico destino.

E nada pode fazer além de chorar.

A Judas, é negada a intervenção. Ele pode materializar-se em qualquer lugar do mundo, independente de seu desejo, sempre acompanhando o fluxo do tempo – logo, Judas não pode “rever” os horrores da explosão atômica de Hiroshima, por exemplo. O condenado também não pode dar “saltos” temporais: ele vive dia após dia, transportado sempre aos locais onde testemunhará alguma tragédia. Foi assim com o terremoto de Kobe, no Japão. Foi assim com a bomba que explodiu em um trem londrino. Foi assim no 11 de Setembro (Judas estava nas duas torres, em momentos diferentes, no instante das colisões com os aviões).

Judas só encontrará seu descanso em um mar de fogo e enxofre no dia do Juízo Final. Mas, até lá, os anjos têm planos para o traidor.

Desde que traiu o filho de Deus, Iscariotes vem sendo caçado sem descanso por vários anjos, numa perseguição tão ancestral quanto a história do surgimento da fé na crença humana.

Sua cabeça é a mais cobiçada pelos anjos, especialmente os Captare, que já carregavam um tipo de “má fama” desde 4.500 A.C. - época da Segunda Rebelião celestial. No conflito, a quase totalidade dos 200 anjos rebeldes liderados por Samyaza era formada por Captare. Ao término da batalha (que resultou na queda dos que se voltaram contra o Demyurgo, pelo desejo de copularem com mulheres mortais) os Captare perderam seu prestígio e foram demovidos de sua posição como guarda celestial (a incumbência passou para os Protetores). Nesse período, os Captare tornaram-se “apenas” o exército de elite divino. Milênios mais tarde, a traição de Iscariotis fragilizou ainda mais a estrutura de organização da casta. A captura do traidor passou a ser vista pelos anjos como uma espécie de “troféu” que garantiria (aos Captare, pelo menos) o retorno do prestígio abalado junto a Deus.

Outros anjos de diferentes castas se juntaram aos Captare na caçada ao condenado. Estes anjos são movidos pelos mais diversos interesses, como os Recíperes. A alma de Judas, recusada por Satan, por exemplo, alcança um dos mais elevados valores nos Mercados de Almas (muitos deles funcionando de maneira clandestina na maioria das localidades de Paradísia, mas comuns em alguns Círculos do Inferno e em pontos de Spiritum). Seu valor é inconcebível de ser mensurado por simples mortais, e seu poder, indescritível (uma alma já tocada pelo demônio e depois recusada terá sido embebida de um poder formidável, apontam alguns estudiosos).

Alguns Protetores, entre eles Serafins, Principados e Arcanjos, alimentam uma secreta corrida pelo poder baseada na obtenção da corda com que Iscariotes se enforcou. A fibra usada na confecção da peça ainda era virgem quando sustentou o corpo sem vida do traidor do filho de Deus. Apenas o Demyurgo sabe quais energias foram canalizadas para aquele fetiche no momento do suspiro final do Captare, quando em seu corpo mortal.

Nesta caçada a Iscariotes, porém, os anjos intervêm na Roda dos Mundos de uma maneira que não previram. Para falar a verdade, nas atuais circunstâncias eles nem mesmo se importam com os efeitos de sua caçada no plano de existência dos humanos, a Terra.

REAIS INTERESSES...

Nosso plano de existência tem sido alvo constante do aprendizado dos anjos em rituais cada vez mais poderosos para encontrar e prender Judas Iscariotes. Esses rituais consomem um sem-número de energias místicas vitais para a existência da orbe terrestre, através de sua barreira vibratória diferenciada dos demais planos.

A caçada celestial por esses rituais eclodiu na Terra por volta do século III D.C. (o motivo exato do porquê desse século ter sido escolhido ainda é especulado) e prossegue desde então, algumas vezes com mais ênfase, outras com mais discrição.

Um exemplo está na Inquisição, promovida no século XIII no papado de Inocêncio II – um “fantoche” nas mãos de anjos Nimbus. Muito material considerado “heresia” pela Igreja Católica foi parar na mão de Captares e Corpores, que os estudavam com tenacidade incrível.

O objetivo não era apenas reproduzir ritos criados pelos pactos entre humanos e os seres de Arkanum, o plano mais inferior a Terra. Assim como hoje, os celestiais perseguem as maneiras mais eficazes para *detectar* Judas, e chegar a esse local *rapidamente*, antes de sua fuga. Para isso, Iscariotes teria que “ficar cego” a aproximação dos anjos, ou pelo menos permanecer em um local (mesmo que contra a vontade) até a chegada de seus captadores. Mas, tocado pelo plano maligno, Judas desenvolveu uma espécie de “sexto sentido” à aproximação dos anjos. Sua natureza metafísica, apesar de não lhe garantir circular livremente pelo *continuum temporal*, permite-o teleportar-se para qualquer lugar do planeta. Os anjos também não podem atacar Judas enquanto ele presencia um desastre porque a própria presença dos enviados de Deus poderia afetar o desfecho da tragédia testemunhada, gerando um colapso na ordem dos acontecimentos encadeados pelo destino. Ao menos por enquanto, a brincadeira de “gato e rato” prossegue sem uma definição.

Enquanto isso, os mesmos anjos (das mais variadas castas, sem distinção), empregam seus esforços em outra frente de batalha: fazer a humanidade voltar a acreditar do místico, com a mesma força de antes. Em todo o mundo, Recíperes, Captares e Corpores influenciam movimentos cultistas que aprofundam o entrelaçamento de seguidores mundanos com o Plano Espiritual – daí a retomada desses movimentos em círculos secretos nos últimos trinta anos. Grupos seculares como os Iluminados e a Ordem da Rosa e da Cruz jamais deixaram de existir, mas agora estão cada vez mais fortalecidos, diante da expansão de suas atividades pelos motivos mais diversos.

Os Iluminados vêm nas alianças com os anjos (em troca de novos rituais caçados por agentes mundanos ao redor do mundo) a chance de conquistar mais poder político e fortunas. Os Rosa-Cruzes com suas complexas redes de pesquisa ao redor espalhadas pelo planeta, são manipulados para pensarem que os rituais transformarão a Terra num mundo melhor, sem a presença de Iscariotes (a quem culpam pelas tragédias).

Já os Satanistas (Hellfire Club) mostram-se extremamente inóspitos a qualquer aproximação com os anjos. Apesar de sua devoção à caça de criaturas sobrenaturais (como os vampiros), eles já perceberam os reais intentos por trás dos desejos dos emissários divinos. E farão tudo ao seu alcance, não importando as consequências, para salvar Judas (não que ele precise, a bem da verdade), ou simplesmente atrasar o sucesso dos anjos. Não raro, combates secretos, motivados por essa causa, têm sido constantes.

SPIRITUM

É da Terra que vem a principal fonte de poder para os rituais dos anjos na caçada a Judas Iscariotes. É também na Terra que os maiores efeitos desse enfraquecimento místico são

sentidos com a destruição gradual da barreira vibratória que separa os planos espirituais. Mas outro plano de existência também paga um alto preço pela ganância dos anjos: Spiritum, o Reino dos Mortos, lar de todos os níveis de densidade espiritual (incluindo aí a própria Paradísia).

Essa é a origem dos fantasmas que aparecem de forma crescente em nossa realidade.

Spiritum é originalmente separado da Terra pelo Plano Astral, o Véu interplanar onde as idéias são formadas, onde as Formas-Pensamento existem na sua versão mais pura e primitiva. O Reino dos Mortos, como também é chamado, é habitado por um sem-número de tipos de seres. O Véu, cada vez mais fraco pela titânica atividade ritualística dos anjos, tornou possível o trânsito contínuo de cinco “tipos” de seres, em especial: Espíritos, Fantasmas, Aparições, Espectros e Obsessores.

Cada um desses habitantes do Reino dos Mortos originalmente possuía uma razão particular para interagir com os vivos. Os Espíritos normalmente não o fazem (já cumpriram sua missão na Terra e vivem em harmonia em Spiritum ou no Vale Espiritual escolhido para passarem a eternidade).

Ao contrário dos Espíritos, os Fantasmas estavam presos a Terra por conta de algum incidente (um desastre de carro, um assassinato ou qualquer outra coisa que terminou com a vida do personagem). As Aparições são vítimas do desespero, do suicídio. Espectros podem cortar espíritos com suas garras e foices afiadas, e são capazes de possuir e dominar corpos humanos. Por último, os Obsessores são um tipo de espectro que se alimenta de alguma emoção terrena muito forte, como ódio, paixão, ganância ou inveja, influenciando uma ou mais vítimas a alimentarem esse tipo de emoção.

Com o enfraquecimento do Véu, essas razões quase inexistem. Cumprir uma missão, por exemplo, não dá a um Fantasma a garantia de que sua alma estará livre para reencarnar. Espíritos, mesmo contra a vontade, aparecem na Terra sem encontrar meios para retornar ao seu plano de origem. Até chamarem a atenção necessária, muito tumulto, sustos e talvez mortes já foram causados.

Nesse caos, Espectros e Obsessores encontraram terreno fértil para evoluir. Abominações hediondas vindas das profundezas de planos mais distantes, como o Inferno, estes seres parecem ter percebido que a Terra, muito em breve, será um poço árido e sem vida, como suas dimensões de origem. Dominá-la a partir de agora garantirá aos conquistadores pioneiros a hegemonia necessária para comandar hordas infernais que marchem para cá, no futuro.

ESTE é o mundo onde você vive. Bom proveito.

CAÇADORES

Manual de Sobrevivência do Caçador de Fantasmas

Introdução

Parabéns! Se você está lendo isto, é porque conseguiu sobrepujar o preconceito de familiares, vizinhos, amigos ou mesmo de algum ente querido que duvidou de sua sanidade mental. Se está lendo nosso manual, é porque você foi tocado de alguma forma pelos fantasmas, e acha que pode fazer um bem social exterminando poltergeists, hordas e aparições e outras coisas detestáveis. E também porque aproveitou nossa promoção de US\$ 300,00 para taxa única de inscrição para a prova na **Academia de Caçadores de Fantasmas!** Feito isso, minha missão aqui será instruí-lo sobre alguns procedimentos internos. Mas antes, um pouquinho de nós...

Nosso grupo surgiu em 1984. Eu (Dr. Stantz), Dr. Spengler e Dr. Venkman fomos despejados de nossos alojamentos de uma universidade de Nova Iorque. O reitor achava infrutíferas nossas pesquisas sobre psicologia e parapsicologia. Mas tínhamos resultados práticos com experiências no campo do desenvolvimento de mediunidade, da prática de telecinese, do exercício da leitura de mentes e, principalmente, do contato com o oculto. As histórias de atividade fantasmagórica eram eventos cada vez mais freqüentes, e não podíamos ficar parados (como ficamos depois do corte de verbas institucionais). Éramos (assim como hoje) ávidos pela ciência. Não era uma coisa tão banal quanto a falta de... dinheiro... que barraria nosso gênio criativo. Posso dizer a você que um grupo de amigos deu o pontapé inicial para a construção do negócio no qual, hoje, você se inseriu.

Hipotequei uma casa, herança de família, para obter os milhares de dólares necessários como capital inicial ao nosso negócio: busca, captura e extermínio de fantasmas. Na época, assim como hoje, eles traziam o caos à ordem pública.

No início, víamos tudo como uma grande aventura. Chegávamos ao local marcado, destruímos centenas de dólares em patrimônio, cobrávamos mais caro ainda, mas nos divertíamos. Nossas vitórias nos empolgavam. Achávamos-nos invencíveis. É certo que tivemos uma certa "queda" depois do início (de 1984 a 1989 eu cheguei a animar festas, imagine você!). Tudo por conta da dívida que a prefeitura fez conosco, a qual demoramos anos para ver a cor do dinheiro. Mas voltamos com força total diante de uma ameaça de proporções bíblicas que contarei mais tarde, nas aulas de orientação.

Com o passar do tempo, porém, nossos adversários sobrenaturais ficaram mais agressivos. Até ceifarem a vida de nosso líder, digo, do Venkman. Isso foi há **dez anos**.

Daquele momento em diante, deixamos de rir e ficamos mais austeros, de alguma forma. Acho que fomos tocados pela escuridão que tanto combatemos. Como você deve ter percebido nas fotos do **Mural dos Heróis** no hall de entrada do prédio, quase todos os meus cabelos já caíram – e garanto que não foi devido à velhice. Com o Dr. Spengler, seus cabelos hoje totalmente brancos e os quilos à mais ganhos com as décadas de velhice não foram sinais apenas de desleixo com o corpo, mas de dedicação total voltada ao desenvolvimento de novas tecnologias que pudessem fazer frente aos nossos aliados (agora mortíferos (coitado, o Egon nunca mais teve vida social... mas não diga a ele que eu lhe contei isso).

Nossa Instituição

Agora um pouco sobre nossa instituição. Os Caçadores de Fantasmas são compostos por membros contratados mediante uma seleção rigorosa. Se você está lendo isso, é porque não apenas pagou nossa taxa de inscrição para a prova na Academia, como também conseguiu aprovação depois de fazer nosso Curso Preparatório de Uma Semana ao preço promocional de US\$ 1.120,00 (estudar com os profissionais é outra coisa, não é, novato?).

Nossa sede

Funciona até hoje no mesmo local: um prédio ocupado nos anos 70 pelo **5º Grupamento do Corpo de Bombeiros Metropolitano**, na baixa Manhattan, e que adaptamos para servir às nossas necessidades. O local é bastante visado. Quando nos mudamos, o Dr. Spengler chegou a chamar a estrutura de "condenada", e afirmou que estávamos em uma zona desmilitarizada. Bobagem! A criminalidade na área baixou muito depois que nosso nome ganhou a mídia. A "malandragem" da área nos reconhece por nossos serviços prestados, e eles meio que... nos protegem do excesso de curiosos e paparazzi que se aventuram por estas bandas da cidade, em busca de alguma história espetacular envolvendo nosso nome (como se precisássemos). Mas é sempre bom certificar-se de que as cercas e painéis elétricos estão funcionando antes de dormir.

No *subsolo* do prédio fica nosso **sistema de armazenamento de fantasmas** e o (sempre melhorado) laboratório do Egon. O *térreo* abriga os vestiários, escritórios (onde os contratos de extermínio são firmados – "não recusamos trabalho, não recusamos pagamento", dizia Venkman) e as garagens de nossos veículos. Ah, começamos com um rabeção adaptado por mim, e hoje já dispomos quase de uma frota! Bacana! Ahn, bom, prosseguindo... .

No *primeiro* andar funcionam salas de aula e treinamento. É lá que você (um dia) terá a chance de usar um rifle de prótons. Nem pense em pular etapas para manusear uma arma dessas – a não ser que você queira ter seus átomos dissociados à velocidade da luz, ao tocar no feixe por imperícia ou imprudência.

No *segundo* e *terceiro* andares ficam os alojamentos, refeitório (segundo andar) e sala de jogos (terceiro). Nosso grupo funciona numa espécie de regime de "**internato**". Você aprende a ser um caça-fantasmas e depois se transforma em funcionário nosso. É como no alistamento militar, entende?

Benefícios

À propósito, assinamos sua carteira e concedemos *quase* todos os benefícios (hoje, buscamos um plano odontológico mais enquadrado com a realidade dos investimentos que nós, patrões, fazemos por vocês). Como já deve ter lido em seu contrato de experiência, durante seu primeiro ano de permanência você ganhará como *trainee* US\$ 10.500,00 (durante seu primeiro ano, que fique claro). Se você não morrer em combate com espectros ou demônios conjurados, será promovido a **Caçador nível 1**. A cada ano, a promoção aumenta seu nível de Caçador, até a progressão máxima de nível 5. Seu salário aumenta em 20%, mais um bônus que varia de 5% a 12% do total bruto reajustado, de acordo com a inflação do período.

Além do dinheiro e da fama (argh), você terá acesso a **armas** melhores. Procure Winston Zedmore, na mecânica; ele tem mais condições de explicar o funcionamento delas – eu também lhe pediria para procurar Egon em caso de dúvidas (afinal, foi ele quem desenvolveu nosso equipamento). Mas como ele costuma se trancar no laboratório do subsolo e ficar por lá, às vezes, um mês inteiro, esqueça.

Você pode encerrar seu contrato conosco quando quiser. Só não espere voltar um dia, caso se arrependa.

A Profissão

Caçar fantasmas é um sacerdócio, meu caro. Que isso fique claro para você desde já.

Não temos hora para trabalhar. Um Repetidor de Classe 5 pode aparecer às 4 da manhã numa bodega em Times Square, mas se nos chamarem, é para lá que devemos seguir – no menor tempo possível, OK? Da mesma forma, se um Repetidor Classe 1 aparecer na hora do almoço, peça para Janine esquentar a comida depois, no microondas, quando você voltar com o bicho aprisionado – e o pagamento, nunca se esqueça!

Trabalhamos normalmente de domingo a domingo, mas a cada treze dias corridos, nossos agentes têm direito a dois dias de folga. A “jornada” diária, quando aplicável, costuma de ser de seis horas trabalhadas. Mas esqueça isso se a cidade estiver sendo invadida!!!

O serviço de caça e extermínio de fantasmas não é barato. Temos de garantir o pagamento da energia elétrica necessária para manter nosso receptáculo fantasmagórico funcionando 24 horas por dia, sete dias por semana. Ele já foi desligado uma vez, e o resultado foram centenas de ectoplasmas fugitivos. Desde então, Egon instalou um painel de senhas que mudam semanalmente. A cada mudança, apenas um de nós três (Eu, Dr. Stantz; Egon Spengler e Winston Zedmore) conhece o código de segurança que garante a contenção definitiva dos fantasmas trazidos por equipes como a que você integrará.

Por isso nós, os primeiros Caçadores, nos “aposentamos” do serviço externo. Pessoas mais capacitadas fisicamente como você (espero) são mais aptas para saltar entre prédios, escalar com cordas, pilotar ultraleves entre arranha-céus e outras atividades que, acredite, serão necessárias. Risco é palavra comum em nosso negócio.

Nosso Efetivo

Em 1984, éramos quatro sujeitos com muito trabalho.

O trabalho não mudou. Os sujeitos, sim.

Hoje, cerca um número aproximado de 10 Caçadores oscilam em nossas dependências. É difícil (mas não impossível) ver TODOS operando de uma vez só (a não ser que Virgo, O Conquistador, retornasse... melhor não pensar nisso). Normalmente dividimos os times em dois ou três subgrupos que se revezam nas ações pela manhã e tarde, tarde e noite e madrugada.

Tudo começa com o alerta emitido por Janine. Se você ouvir a sirene característica e estiver em seu turno, corra imediatamente para o tubo-escorrega que lhe levará até o andar térreo. Encontre seu armário (o que está identificado por seu nome), vista seu uniforme em menos de cinco minutos e corra para o veículo usado na missão. As equipes recebem a indicação do veículo das mãos da Janine ou por Zedmore, de acordo com a natureza da missão (acredite, selecionar o veículo errado pode complicar sua vida – há muitos anos, fomos chamados para enfrentar um espectro no meio da baía, mas adivinhe? A prefeitura não queria nos ceder uma lancha sequer! Não sei por que...)

É importante que você saiba pilotar todos os nossos veículos. Isso será visto no meio do curso. Nunca se sabe quando será preciso assumir o posto de condutor ou piloto no meio de um confronto monstruoso... .

Modus Operandi

A neutralização das ameaças se dá por meio de nossas armas com feixes de prótons. Elas foram aperfeiçoadas por Egon, e hoje não se resumem aos antigos rifles desajeitados (embora eu os olhe no Mural dos Heróis ainda com certa nostalgia). Uma coisa deve ficar clara: JAMAIS CRUZE os raios. Isso poderia provocar uma inversão de polaridade e dissociar as suas partículas (e de quem mais cruze os raios com você) em nível subatômico. A inversão de polaridade só não acontece se uma força magnética muito maior (como o **Portal de Gozer**, que fizemos abrir para os dois lados – o Plano Espiritual e o Material) for o alvo dos raios. Como até hoje não vimos concentração semelhante, JAMAIS CRUZE os raios.

Os fantasmas possuem uma força contra a qual você lutará quando agarrá-los com o feixe de sua arma. O mais complicado é acertar. A **intensidade** do feixe de prótons é diferente para cada espectro. Tendo ajustado a intensidade (caso contrário o raio simplesmente passará pelo alvo), você passará a regular o **comprimento** do feixe – isso é necessário para você não “torrar” o corpo de algum caçador que possa estar lhe ajudando na captura. Quando o alvo estiver a pelo menos de 1,5m do solo, a Armadilha deverá ser acionada. NAÕ OLHE para o interior dela, ou poderá ficar cego com a ofuscação da ionização protônica do núcleo. Também poderá ficar horrorizado com o que ver lá dentro... .

Alguns fantasmas dão mais trabalho, eu já dei a entender. Segure o bicho até a taxa de ionização do feixe de captura da Armadilha (ajustado eletronicamente) coincidir com o do fantasma. Feito isso, a máquina por si só se encarregará de sugar a aberração para seu interior, condensando-a numa espécie de “semiplano” desenvolvido por nós através de uma dimensão artificialmente gerada por uma simulação de computador. Certifique-se que a luz indicadora da armadilha esteja acesa (ela indica que a captura foi bem sucedida). Receba o pagamento e traga o espécime para nosso receptáculo, onde ele será armazenado e passará uma bela eternidade sem causar problemas para a humanidade!

Nossos Inimigos

Caçar fantasmas é um negócio arriscado, OK? Você tem certeza disso?

Então, olhe de novo para nossos adversários, e verá que o negócio é MAIS que MUITO arriscado. É hora de aprender um pouco sobre quem você vai enfrentar em suas missões de campo, novato!

Com o passar de anos de estudo, pesquisa e observação, eu (Dr. Stantz) e o Dr. Spengler chegamos a um consenso de espécies de fantasmas que integram a maior parte dos inimigos. Estude bem este capítulo, e você não terá problemas na hora de enfrentá-los. Assim espero.

Divisão

"Fantasma" é um termo muito amplo usado pelo cidadão comum para designar a materialização, em nosso plano de existência, de seres que habitam o mundo espiritual. Agora, você passará a interpretá-los com outro vocabulário. Os fantasmas se dividem quanto ao **Tipo**, **Classe** e **Taxa de Ionização**.

Tipo

Costumamos dividir os fantasmas em cinco tipos: *Espíritos, Aparições, Espectros, Obsessores e Repetidores*.

- **Espíritos:** são os menos agressivos. Quando aparecem, normalmente são sinal de que alguma ocorrência paranormal de enormes proporções está para acontecer. Alguns conseguem ir embora por conta própria. Outros vêm pedir ajuda. Tente conversar com eles (mas não muito) antes de requisitar sua retirada deste plano de existência (pedindo-o para retornar ao seu plano de origem ou à dimensão paralela mais próxima). Mas ouça o que eles tiverem para dizer.
- **Aparições:** são desencarnações de pessoas que ceifaram suas próprias e hoje vivem condenadas a trafegar sem destino por nosso meio. Elas costumam ser mais fortes nos locais onde foram vítimas, daí serem o tipo de fantasma comum quando falamos de casas mal-assombradas. Cuidado, elas podem levar o homem à loucura com suas ilusões ou mesmo com a mera contemplação de seu visual macabro (uma aparição geralmente reflete a forma que morreu).
- **Espectros:** os espectros podem ocupar o corpo de uma vítima, possuindo-a. Na Idade Média, muitos deles tentaram em vão comunicar-se com o homem: durante a possessão, a vítima fica tão transfigurada que pode ser confundida com o alvo de uma incorporação demoníaca.
- **Obsessores:** são primos dos espectros, que focalizam suas ações para possessões relacionadas a alguma coisa (QUALQUER coisa, incluindo pessoas) pela qual nutria um sentimento muito grande (geralmente amor, raiva, ganância e ciúmes). À propósito, cuidado redobrado com Espectros e Obsessores: eles podem materializar armas como garras ou foices que literalmente o partirão ao meio, caso você seja atingido!
- **Repetidores:** os repetidores são formados pelo que os ocultistas chamam "Forma-Pensamento". Costumam habitar os sonhos das pessoas, mas de tanto essas pessoas acreditarem em suas existências, os repetidores rompem a barreira do sonhar e alcançam a Terra rasgando o véu astral que divide nosso mundo do deles. As conseqüências das ações dos repetidores, até agora, foram catastróficas – porque a humanidade se acostumou a imaginar mais desgraças que coisas boas, infelizmente. Jack O'Lantern está aí para provar isso.

Classe

A classe nada mais é que o tamanho do fantasma enfrentado por vocês. A mecânica é simples: quanto maior o fantasma, mais trabalho os Caçadores terão. Existem cinco classes básicas:

- **Classe 1:** adversários do tamanho de prédios. Antes que você pergunte, SIM, STAY-PUFT!
- **Classe 2:** adversários com até metade do tamanho de um Classe 1 (normalmente até 25m).
- **Classe 3:** adversários com $\frac{1}{4}$ do tamanho de um Classe 1 (até 12,5m de altura).
- **Classe 4:** adversários com $\frac{1}{8}$ do tamanho de um Classe 1 (aproximadamente 6,25m de altura).
- **Classe 5:** adversários com qualquer tamanho entre uma criança (humana) e 3,12m de estatura.

Taxa de Ionização

É aqui que vamos ver o quão bizarras são as aberrações que você enfrenta. A taxa de ionização define o quanto o monstro conseguiu se materializar em nosso plano físico. Os piores fantasmas são aqueles que se materializam de corpo inteiro, pois eles conseguiram sintonizar o campo eletromagnético gerado (normalmente) de forma espontânea por seus corpos com a eletricidade estática presente no ambiente. Já os fantasmas nos quais vemos não mais que a cabeça, um par de braços e um torso parcial são mais simples de serem derrotados.

- **Corpo Inteiro:** fantasmas onde você visualiza com perfeição sua forma humanóide (cabeça, troco e membros) ou o que for (...). Estes fantasmas possuem pleno domínio de todas as partes de sua anatomia.
- **Meta-corpo:** fantasmas que não aparecem na totalidade de seus corpos, mas que conseguem ajustar sua aparência em segundos, transformando uma parte de sua anatomia para que ela adquira a funcionalidade devida. Imagine um fantasma Meta-corpo sem o braço direito. Ele poderia fazer brotar um braço (ou um tentáculo com ferrões, se for mais agressivo) da boca e imobilizar o caçador quando menos espera.
- **Corpo Parcial:** fantasmas que seguem o visual "padrão" imaginado pelo homem (um torso sem pernas, com braços e cabeça mal definidos).

Considerações Finais

...Fique vivo!

Dr. PhD Raymond Stantz.

CAÇANDO FANTASMAS

Como jogadores e mestres já devem ter percebido, os personagens caçadores farão bem mais que simplesmente apontar suas armas de prótons para fantasmas bobalhões, aprisioná-los e ainda fazer fama junto à mídia. **Caçadores de Fantasmas** dá uma outra visão (mais sóbria) à árdua tarefa de barrar o avanço do sobrenatural na Terra. A criação de fantasmas, sua utilização em combate e o uso das famosas armas de prótons (ou protônicas) são assuntos deste capítulo.

1. CONSTRUINDO FANTASMAS

Antes de combatê-los, será necessário ao mestre construir alguns fantasmas para se familiarizar com estas regras. É importante que o mestre do jogo defina todos os fantasmas que aparecerão em sua aventura ANTES dela começar, e mantenha um registro organizado anotado em um papel à parte (longe dos olhos dos jogadores) para evitar atrasos no meio da partida.

Atributos

Um fantasma de primeiro nível tem 100 pontos para distribuir entre seus oito atributos (FR, CON, DEX, AGI, INT, WILL, PER e CAR), mais 1 ponto por seu nível. Um fantasma de 6º nível seria construído com 106 pontos, falando comparativamente. Você pode até usar uma planilha padrão de personagem em Daemon, para anotar as informações do fantasma que estiver construindo.

Imagine como deveria ser o personagem em vida (se era um brutamontes, certamente possuirá mais pontos de FR; se era um cientista, sua INT será maior e assim por diante).

Calcule ainda os PVs do fantasma normalmente (FR + CON/2, arredondando o total para cima e acrescentando 1 ponto por nível do fantasma).

Espíritos, Repetidores e Aparições não realizam ataques “físicos” (com garras, por exemplo), ao contrário de Espectros e Obsessores. Portanto, os três primeiros não deveriam necessariamente possuir perícias combativas. O mestre tem a palavra final.

Perícias

As perícias de um fantasma levam em conta os conhecimentos que ele, enquanto vivo, possuía. Para isso será necessário o mestre definir quantos anos a pessoa tinha quando morreu (para calcular a partir daí os pontos de perícia conforme a idade, além de seus conhecimentos, de acordo com as regras do sistema Daemon). Algumas perícias podem ter sido desenvolvidas depois da morte (“Camuflagem”, por exemplo, para referir-se aos fantasmas que mimetizam sua tecitura ao meio ambiente).

Observe que algumas perícias poderão receber bônus de acordo com o tipo de fantasma adotado. Um criminoso com alta Intimidação terá essa perícia ainda mais potencializada caso o mestre decida que ele se tornou uma Aparição no Mundo dos Mortos.

Ao mestre cabe a escolha final sobre quais e quantos tipos de fantasmas e desafios serão incorporados à aventura.

Aprimoramentos

Um fantasma começa com 3 pontos de Aprimoramentos, e recebe +1 ponto para cada 20 anos que morreu (no qual permanece em Spiritum, o reino dos mortos). Como este livro se trata de um suplemento para (o excelente)



SPIRITUM – O REINO DOS MORTOS, sugerimos que o mestre retire de lá os Aprimoramentos necessários aos seus fantasmas – você verá regras mais específicas para diferentes habitantes do Reino dos Mortos (Espíritos, Fantasmas, Aparições etc).

Poderes Especiais

Cada fantasma começa com 1 Poder Espectral único. Esse poder é indicado na descrição dos Tipos a seguir, e sua explicação está no livro **SPIRITUM – O REINO DOS MORTOS**. Outros Poderes Espectrais também podem ser adaptados do livro, e comprados com pontos de Aprimoramento pelo mestre, enquanto ele constrói seus fantasmas.

2. TIPO, CLASSE, T.I.

Tipo

Conforme descrito no Manual do Caçador do Dr. Ray Stantz, existem três características principais que definirão contra o quê nossos caça-fantasmas lutarão (Tipo, Classe e Taxa de Ionização). Em termos de regras, cada um desses elementos gerará um modificador que deve ser rapidamente adicionado (ou subtraído) da jogada de ataque, para definir se o caça-fantasma acertou o alvo, conseguiu segurá-lo e trazê-lo para perto da Armadilha.

Os fantasmas são agrupados em diferentes tipos. Cada tipo possui um Poder Espectral único. Ao lado do nome do poder, indicamos a página em que se encontra sua descrição no livro **SPIRITUM – O REINO DOS MORTOS**, da editora Daemon.

Espíritos e

Repetidores: ambos são os menos agressivos (geralmente). Possuem iniciativa +0 (sua jogada será sempre igual a 1d10 +AGI +0) e a perícia Empatia 30% (valor que deve ser somado ao Carisma do fantasma).

Espíritos geralmente aparecem para comunicar algo (embora alguns sejam passíveis de realizarem traições). Repetidores querem apenas bagunçar (às vezes inocentemente, sem se dar conta de que podem estar causando pânico generalizado).

Poder Espectral inicial

(**Espírito**): Falar (**SPIRITUM**, p.53).

Poder Espectral inicial (Repetidor): Intangibilidade em nível 3D (**SPIRITUM**, p.55).

Aparições: possuem iniciativa +5 (sua jogada será sempre igual a 1d10 +AGI +5). Fugitivos do Vale dos Suicidas (no Inferno), as Aparições atacarão para encobrir sua fuga. Esse “ataque” é psicológico, ela mudará para uma forma (geralmente horrenda) que poderá assustar os

caçadores – com os alvos atordoados, a Aparição tentará fugir para um local seguro no plano material.

Possuem Intimidação 30% (valor que deve ser somado a Força de Vontade do fantasma).

Poder Espectral inicial: Emoções (Sentimentos Ruins) em nível 3D (**SPIRITUM**, p.53).

Espectros e Obsessores: são os piores em confronto físico. Os dois tipos tentarão incorporar em um alvo próximo (um caçador ou uma vítima que impeça os caçadores de atacar). Evitar a possessão exige sucesso em um teste resistido entre a Força de Vontade (**WILL**) da vítima e o poder de Possessão do fantasma, inicialmente 4D. Em caso de falha da vítima, a possessão acontece, e o fantasma passa a ter total controle sobre o possuído.

Nesse estado, nem o Espectro nem o Obsessor pode usar poderes especiais para atacar, mas pode provocar danos à vítima (efeitos horrendos, como rotações de 360° da cabeça ou jorros de vômito ácido que provocam 2d6 de dano – absorvível apenas por IP específico contra ácido). Apenas água benta ou um exorcismo bem sucedido pode retirar um Espectro ou um Obsessor de um corpo possuído.

Água benta provoca 1d6 de dano para cada frasco de 200ml. Considere os PVs do possuído; quando eles “zerarem”, a vítima cai desacordada e o Espectro ou Obsessor surge em sua real forma. Nesse instante, os personagens envolvidos no combate com o Espectro ou Obsessor devem fazer um teste de **WILL** (metade do valor); se forem bem-sucedidos, nada acontece. Caso contrário, farão todos os seus testes em nível Difícil (penalizador **Metade**) por 1d3+1 rodadas. O fantasma não pode retornar a um corpo “trancado” pela proteção da água benta, mas pode incorporar em alguém perto.

Em combate físico, o Espectro (ou o Obsessor) ataca com Garras 30/40 OU Foices 20/30.

Espectros e Obsessores possuem uma quantidade de corpos por dia (um de cada vez) de acordo com sua Taxa de Ionização:

- **Corpo Inteiro:** podem possuir até 3 corpos diferentes por dia;
- **Meta-corpo:** 2 corpos;
- **Corpo Parcial:** 1 corpo.

Poder Espectral inicial (ambos): Possessão em nível 4D (**SPIRITUM**, p.58).

OBSERVAÇÃO: dado o poder com que Espectros e Obsessores já começam neste jogo, recomendamos ao mestre cautela na adoção deste tipo de inimigo. A sugestão é não aumentar o nível do poder Possessão com pontos de Aprimoramento restantes – aplique-os em outras habilidades.



Classe

A Classe indica o tamanho do fantasma. Quanto menor o valor, maior será o adversário. A Classe varia de **5** (até 3 metros de altura) até **1** (50 metros, mas não deixe o Dr. Stantz ouvir suas brincadeiras sobre bonecos de marshmallow, OK?).

Quanto maior a altura, maior o tombo, e aqui esse ditado funciona! A maioria das Classes fornece *ao jogador* um bônus em seu ataque *contra* o fantasma.

Classe 1 (até 50m): +20% na jogada de ataque.

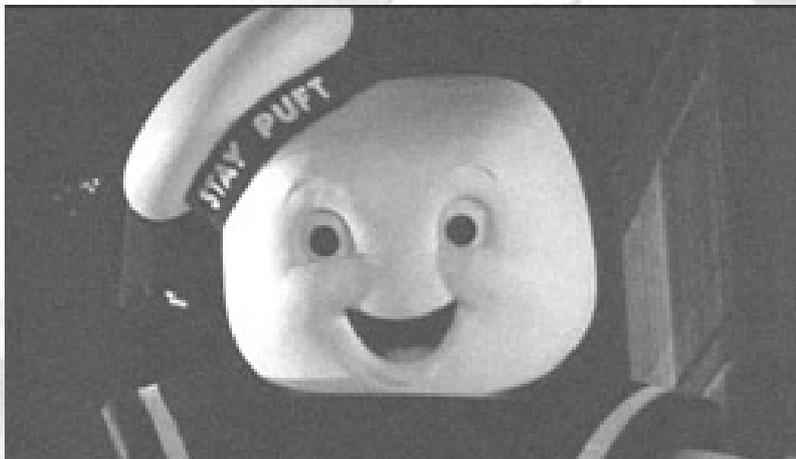
Classe 2 (até 25m): +15% na jogada de ataque.

Classe 3 (até 12,5m): +10% na jogada de ataque.

Classe 4 (até 6,25m): +5% na jogada de ataque.

Classe 5 (até 3,12m): nenhum modificador.

A analogia é esta: se você estiver diante do Stay-Puft, o monstro de marshmallow (cerca de 50m), definitivamente será mais fácil acertá-lo que se tentar perseguir o Geléia (aproximadamente 1m de comprimento).



Taxa de Ionização (T.I)

Quanto maior a Taxa de Ionização, mais controle os fantasmas terão sobre suas ações – em outras palavras, mais integrados ao plano físico eles estarão (e mais dano material poderão provocar).

Na prática, cada Taxa de Ionização fornece um valor percentual que será acrescentado à “Esquiva” ou ao valor de AGI do alvo (se ele não possuir esta perícia).

Corpo Inteiro: taxa de ionização igual a 20%

Meta-corpo: taxa de ionização igual a 10%

Corpo Parcial: taxa de ionização igual a 5%

3. COMBATE

O combate entre caçadores e fantasmas não difere muito das regras oficiais do sistema Daemon. Todos os jogadores deverão possuir valores de perícias em armas de feixe específicas, que serão adicionados na jogada de ataque (valor da perícia do jogador + 50 – Esquiva do fantasma = % de chance para acertar).

O diferencial está no fato de que os fantasmas não “morrem” com a perda de Pontos de Vida (PVs). Todas as armas dos

caçadores não servem a esse propósito (já que, logicamente, não se pode “matar” o que já está “morto”). Numa analogia, os rifles de prótons funcionam como “correntes”, uma força de contenção que obriga o fantasma a descer até a área de ação da Armadilha, onde será capturado pelo equipamento (novamente numa analogia, a Armadilha seria um “aspirador” spectral).

Iniciativa

Quando um combate entre os caçadores e um (ou mais) fantasma irrompe, a iniciativa (1d10 +AGI +possíveis bônus) é jogada normalmente para todos os envolvidos. O mestre pode jogar uma única iniciativa em grupo para os fantasmas.

Ataque e Defesa

Como estamos falando da rodada de combate, o **ataque** é a ação principal que os jogadores poderão executar. Esse ataque é feito com a perícia específica para a arma de prótons que o personagem usa no momento. Cada arma de prótons utilizada por um caçador de fantasmas conta como uma perícia própria. São elas: “Pistola de Prótons”, “Rifle de Prótons” e “Fuzil de Prótons”. Armas de prótons não possuem valores de defesa, e cada ponto percentual de perícia custa o **dobro** em pontos para aquisição. Estas perícias são baseadas em **DEX**.

Se um jogador com DEX 12 quiser “Rifle de Prótons 30%”, precisará gastar 36 pontos de perícia. Desta forma, ele adicionará 18 pontos ao valor inicial 12 (já que a perícia é baseada em DEX), totalizando o valor 30% à sua perícia de ataque.

Como o sistema Daemon acrescenta a **defesa** do alvo numa única jogada de ataque, essa defesa é feita com:

- O atributo AGI do fantasma (o valor do atributo apenas, não o valor de teste);
- A perícia “Esquiva” do fantasma, se ele a possuir;
- A Taxa de Ionização do fantasma, que determina maior dificuldade em conter o alvo com a carga protônica.

Um caçador possui a perícia “Rifle de Prótons 35%”. O fantasma (um Espectro de Corpo Inteiro Classe 5) tem a perícia “Esquiva 25%”, mas como se trata de um Corpo Inteiro, o mestre soma outros 20%. A jogada de ataque será 35 (perícia de ataque do caçador) + 50 – 45 (Esquiva mais Taxa de Ionização do fantasma, somadas) = 40.

O caçador conseguirá agarrar o fantasma com seu feixe protônico se tirar 40% ou menos em 1d100.

Resultados

Falha: em caso de falha na jogada de ataque, o caçador simplesmente não conseguiu conter o fantasma com o feixe de sua arma, mas PODE ter atingido outra coisa!

Neste caso, opcionalmente, o mestre pode jogar as tabelas a seguir para determinar danos ao patrimônio (não que os caçadores se importem com isso...).

Ou pode simplesmente apontar o dedo e escolher.

Combate em área externa (1d10)

- 0 a 2** – Nenhum dano significativo
3 a 5 – Algum dano (vitrines de lojas, janelas, carrinhos de lanche, hidrantes); prejuízo de 1d10 x 1.000 dólares;
6 a 8 – Maior prejuízo (carros, explosões de gás, passarelas de pedestres destruídas); prejuízo de 1d10 x 10.000 dólares;
9 – Tremendo prejuízo (onde foi parar o braço da Estátua da Liberdade?); prejuízo de 1d10 x 100.000 dólares

Combate em área interna (1d10)

- 0 e 1** – Nenhum dano significativo
2 a 7 – Algum dano (vitrines, janelas, mobília); prejuízo de 1d10 x 1.000 dólares;
8 a 9 – Maior prejuízo (obras de arte, explosões de gás, comprometimento de vigas); prejuízo de 1d10 x 10.000 dólares

Sucesso: no caso de uma jogada de ataque bem sucedida, o caçador conseguiu “enlaçar” o fantasma com o feixe de sua arma. Ele está preso, mas pode tentar se soltar quando chegar sua vez na ordem de iniciativa.

Contenção do Fantasma

Uma vez preso, o fantasma deve ser arrastado até o ponto em que foi arremessada a Armadilha. É importante o mestre frisar aos jogadores que todo este processo é um continuum. Um (ou mais jogadores) tentam prender o fantasma enquanto outro, na sua ação da rodada, arremessa a Armadilha para o local mais próximo do fantasma.

Arremessar a Armadilha: exige que o personagem responsável por essa tarefa seja bem-sucedido em um teste da perícia “Arremesso” (baseada em DEX) com metade do valor (teste com nível Difícil). Em caso de sucesso, a Armadilha é imediatamente aberta e o fantasma é sugado. Anote a conta e confira o pagamento!



Em caso de **falha**, aí existirá o risco da fuga, pois o alvo irá se debater forçando o desenlace dos feixes de prótons.

Tentativa de Fuga: cada dez pontos percentuais de margem de falha no teste de arremesso implica em uma RODADA ADICIONAL na qual o(s) caçador(es) precisará(ão) medir forças com o fantasma, enquanto o aproximam à força do local (erroneamente tático) onde a Armadilha caiu.

Trevor é o caçador responsável pelo arremesso da Armadilha. Caim, o caçador que o acompanha, conseguiu prender um fantasma com seu feixe, numa jogada de ataque bem-sucedida:

_ Trevor, jogue a ARMADILHA!
_ OK!!

Trevor possui Arremesso 40%. Ele rola os dados sob um nível Difícil (metade do valor, logo precisa de 20% ou menos para que a Armadilha atinja um ponto taticamente viável). Os dados são rolados e... AZAR! Trevor consegue um 56!

O valor dos dados é 36 pontos acima do limite que o caçador deveria acertar (20). Isso significa que, pelas próximas 3 rodadas, o fantasma ficará medindo forças com o caçador que o prende no momento – o que implica num risco de fuga.

Se, ao término dessas 3 rodadas extras, o fantasma não tiver conseguido fugir, ele já estará tão próximo da Armadilha que será automaticamente sugado pelo feixe trator do equipamento. Anote a conta e confira o pagamento!

Medindo Forças: quando dizemos que um fantasma está “medindo forças” com um caçador, isso implica em um teste resistido a cada rodada extra em que o fantasma puder forçar sua fuga.

Esse teste resistido é feito entre a FR do fantasma e a FR do caçador, ajustada pelo **bônus de equipamento** da arma de prótons que ele usa. Cada tipo de arma de prótons fornece um bônus ao teste.

Pistola de Prótons: bônus de equipamento +1.

Rifle de Prótons: bônus de equipamento +2.

Fuzil de Prótons: bônus de equipamento +3.

O fantasma preso por Caim tem FR 18, e tentará se libertar pelas próximas 3 rodadas. Caim possui FR 11, mas está armado com um Rifle de Prótons, o que lhe concede um bônus de +2. No teste resistido, sua FR contará como 13.

Tomando Caim como fonte ativa e cruzando os valores da tabela “Atributo vs. Atributo” (SPIRITUM, p.67), vemos que Caim irá vencer o teste resistido NA PRIMEIRA RODADA se tirar apenas 15 ou menos em d%. Se ele tiver sucesso, ainda precisará passar em mais dois testes resistidos (contra o mesmo valor, já que as FR combatentes não mudam), nas próximas duas rodadas.

Se em alguma rodada seguinte Caim fracassar em seu teste, o fantasma se desenlaça do feixe, e terá de ser preso

novamente pelo disparo de algum outro caçador neste turno, ou na próxima rodada de Caim. Livre, o fantasma poderá fugir.

Melhorando as Chances: uma vez que o fantasma comece a medir forças com um caçador, este pode ganhar a ajuda de outros caçadores que formem o seu grupo, de modo a aumentar as chances de forçar o fantasma a se aproximar da Armadilha. Para isso, os outros caçadores têm de estar com suas armas ligadas e direcionadas para o mesmo alvo.

Os outros caçadores não precisam fazer jogadas de ataques para acertar um fantasma já enlaçado pelo feixe de próton de um primeiro caçador (considere o acerto automático). Agora use as regras de Atributo Somado do sistema Daemon: some as FR dos caçadores *ajudantes*, divida o total por 2 (arredondando para cima) e some o resultado com a FR ajustada do primeiro caçador. As chances irão melhorar.

Enquanto Caim luta para segurar o fantasma, Trevor dispara seu Rifle de Prótons. Por sorte, Bennet, que estava investigando do andar superior, desce as escadas a tempo de ajudar os companheiros de grupo. Agora são três caçadores, medindo forças contra o fantasma.

Trevor tem FR 11 (ajustada para 13 pelo Rifle) e Bennet, FR 12 (ajustada para 13 pela Pistola de Prótons que usa). $13 + 13 = 26$, que dividindo por 2 dá 13, mesmo!

Somamos esse resultado com a FR de Caim, também ajustada pela arma (13). $13 + 13 = 26$. Usando FR 26 como fonte ativa, observamos que as chances aumentaram bastante pelo trabalho em equipe (agora, basta ao jogador de Caim obter 90 ou menos no d% para segurar o fantasma nas rodadas que faltam até que a Armadilha cumpra seu papel).

“Posso reajustar a Armadilha?”: quando um caçador falha em seu teste de Arremesso significa que ele jogou a armadilha para um ponto taticamente errado, obrigando os demais companheiros a direcionarem o fantasma preso para o local. Como o mundo do jogo não é estático, subentende-se que os personagens estão se deslocando taticamente ao redor do fantasma, controlando as emissões de seus feixes enquanto descem o alvo até a Armadilha, que já estará aberta após o arremesso.

Uma vez arremessada a Armadilha, ficará difícil dela ser re-posicionada por dois aspectos:

- 1) O personagem que a lançou teria de ter sucesso em **dois testes**, cada um deles feito numa rodada diferente; o primeiro é um teste de DEX Difícil para recuperar a Armadilha (apesar dela possuir um cabo de energia, a ação não se resume simplesmente a “puxá-la” pelo cabo – o cenário de luta estará caótico, com feixes dançando para todo lado (eles **NÃO PERCORREM** uma linha reta, como um laser) e um fantasma forçando sua fuga; e lembre-se que o personagem será desintegrado numa explosão se tocar em um único feixe!); o segundo teste (na rodada seguinte) é uma nova jogada com a perícia Arremesso (um teste também Difícil, com metade do valor); se o lançador passar no teste, e o fantasma já estiver preso, a Armadilha cairá em um ponto taticamente correto. Ela se abrirá e, um

segundo depois, sugará o fantasma que não terá como resistir.

- 2) O segundo aspecto que pode dificultar o re-posicionamento da Armadilha é o teste resistido quando um fantasma preso começa a medir forças com um caçador. Alguns fantasmas são muito fortes, então, poderá ser inviável deixar apenas *um herói* contê-lo enquanto outro passa por testes que exigem “rodadas completas” para re-posicionar a Armadilha. Muitas vezes, é mais rápido unir forças (conforme explicado anteriormente) para garantir uma chance alta de sucesso nas rodadas em que o fantasma e os caçadores medem forças.

ARMAS & EQUIPAMENTOS

De 1984 até agora, a tecnologia de caça e contenção de fantasmas melhorou significativamente em alguns pontos. Em outros, o bom “old-style” ainda é a melhor solução. Aqui apresentamos alguns equipamentos e armas que compõem o grosso do arsenal dos caçadores. O mestre, claro, é livre para fazer acréscimos a este arsenal básico.

Armadilha

As Armadilhas são instrumentos fundamentais no processo de armazenagem dos fantasmas. Elas operam ligadas a baterias nas mochilas de prótons por cabos de 10m com isolamento elétrico, mas podem ser ligadas, em caso de necessidade, à rede padrão de energia residencial (embora seu consumo seja elevadíssimo, provavelmente provocando um “mini-blecaute” no prédio ou até mesmo no quarteirão onde for ligada).

A Armadilha é um receptáculo capaz de emitir um campo eletromagnético com polaridade completamente oposta à Taxa de Ionização dos fantasmas. Considerando a propriedade químico-física dos opostos se atraírem, o equipamento age como um “aspirador de pó” espiritual, sugando (sem chance de resistência, até agora...) qualquer fantasma posicionado a cerca de 1,5m de altura da Armadilha.

As primeiras Armadilhas possuíam rodinhas de apoio, sobre as quais deslizavam após serem empurradas para próximo do fantasma. Com o passar do tempo, porém, essa prática se mostrou taticamente inviável. A destruição (especialmente em ambientes fechados), provocada pela luta entre fantasmas e caçadores, tornava difícil a aproximação da Armadilha dessa maneira: o caçador responsável por lançar o equipamento precisava de uma linha reta, pelo chão, sem obstruções – mas, no caos da batalha, com partes do piso destruídas, móveis quebrados barrando o caminho e o movimento errático de muitos inimigos, optou-se por desenvolver um mini-colchão amortecedor de ar (a mesma tecnologia dos veículos “hovercraft”) posicionado sob a Armadilha.

Agora, ela é simplesmente lançada o mais perto possível do fantasma. Quando é arremessada, sensores captam a aproximação do solo e acionam propulsores de ar que corrigem a “rota”, fazendo com que a Armadilha sempre caia com sua portinhola para cima. Ela não chega a tocar o solo - o micro-motor do colchão de ar entra em funcionamento nesse instante e a deixa flutuando a um palmo do chão.

Uma vez aberta, a Armadilha pode permanecer nessa condição por 1d3 rodadas (o tempo que dura o pulso

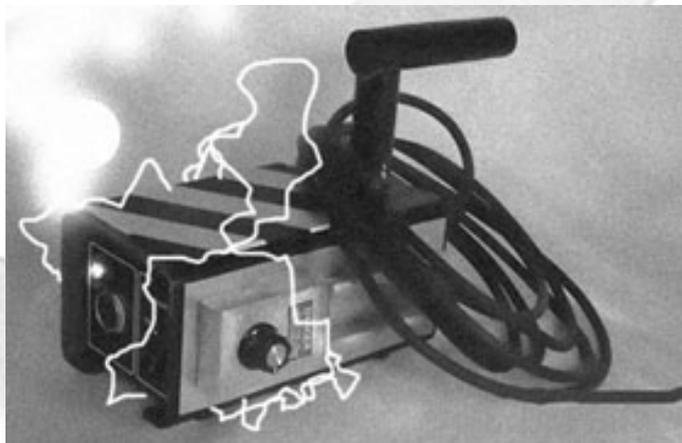
eletromagnético responsável pela captura). Depois disso, ela se fecha automaticamente e só poderá ser reaberta no receptáculo da central dos caçadores – torna-se necessário, portanto, o esforço conjunto para PRIMEIRO posicionar o fantasma no local apropriado e em seguida acionar a armadilha. Se o fantasma estiver no raio de alcance, ele é imediatamente sugado e a Armadilha se fecha no segundo seguinte. A Armadilha não pode ficar aberta mais tempo, porque seu gerador de pulso não permite operações mais prolongadas que 1d3 rodadas. A carga da Armadilha simplesmente se dissiparia e o fantasma, fugiria.

Uma Armadilha padrão comporta apenas um fantasma. O equipamento serve para a armazenagem PROVISÓRIA dos espíritos (a armazenagem final ocorre no receptáculo da central), e até hoje não há garantias de que um fantasma não possa escapar da Armadilha, uma vez capturado – por isso, correr para o QG depois da captura (e do pagamento efetuado) é tão importante!

Quando um fantasma é capturado com êxito, uma pequena luz de serviço é acionada na Armadilha, indicando que ele está ali. Caso a luz não acenda após a captura, algo saiu errado – é preferível que o caçador vistorie novamente o ambiente, e entre em contato imediato com a central... .

Armadura “Espectra” Reforçada

Nos últimos 3 anos, os caçadores incorporaram esta novidade ao equipamento. Se antes os seus trajes mais pareciam macacões de paraquedistas, hoje o visual para-militar está cada vez mais presente.



Os coletes que compõem a “armadura”, na verdade, são placas de cerâmica resistentes a dano cinético. E psicocinético, desde que acionados eletricamente. O colete possui conectores que se fixam a slots nos macacões. Esses slots estão ligados a uma fiação reforçada (e isolada do usuário) que percorre toda a vestimenta por dentro. A energia para alimentar a proteção psicocinética vem das baterias

nucleares das mochilas protônicas.

Quando a energia é transmitida pelos slots até os conectores, e daí para os coletes, uma imperceptível faixa de frequência é acionada, gerando uma “blindagem” aos danos que as garras de um espectro, por exemplo, podem provocar. O isolamento do colete permite ao caçador até mesmo mergulhar na água, sem risco de eletrocutar-se.

O colete desligado fornece IP 2 (cinético e balístico), com -1 de penalidade em DEX e AGI.

Quando “ligado” o colete fornece IP 4 (psicocinético – o dano provocado por fantasmas que estejam “materializados”).

A “armadura” em si é formada pelo colete e por um capacete (opcional). Esse capacete (cujo design também se assemelha

ao usado pelos fuzileiros) protege apenas a cabeça com IP 2 (cinético / balístico) e IP 2 (psicocinético) quando ligado (normalmente) em conjunto com o colete.

Armas de Prótons

As armas com feixes de prótons são acionadas por aceleradores nucleares alimentados pelas baterias das mochilas transportadas por todos os caçadores. Elas não emitem um feixe reto, como laser. A sua aparência assemelha-se mais a um “chicote vivo” de energia.

Disparado contra objetos não orgânicos, o feixe de prótons provoca sua explosão. Em objetos muito resistentes (como uma coluna de mármore ou uma viga de concreto), a “explosão” é superficial (a aparência da parede fica como se ela tivesse sido alvo de uma metralhadora pesada). O dano provocado contra esses materiais aparece nas estatísticas a seguir.

Disparado contra alvos orgânicos, como um ser humano, o feixe simplesmente o desintegra. Como as armas adaptam automaticamente os feixes à Taxa de Ionização dos fantasmas, nestes seres a energia funciona enlaçando-os



Antes, os caçadores usavam apenas Rifles de Prótons. Hoje, eles adequaram outras duas alternativas ao arsenal: Pistolas (para atuarem em ambientes menores – e, quem sabe, causar menos destruição) e Fuzis de Prótons (para ameaças maiores).

Atenção: a não ser que o caçador receba ordens expressas para tal, ele JAMAIS deverá cruzar o feixe de sua arma com o da arma de outro caçador. Isso geraria uma inversão no fluxo de prótons o que provocaria uma *explosão direcionada inversa* a partir do alvo do disparo combinado. Essa explosão dissociaria os caçadores em nível molecular.

Para imaginar o que seria uma explosão direcionada e inversa, acompanhe esta analogia: imagine-se disparando um jato de inseticida contra uma fonte de fogo (como os queimadores ligados de um fogão, por exemplo). Por sua natureza química, inflamável, o jato de inseticida se incendia e poderia percorrer, como um pavio, a direção contrária ao fluxo do jato. Agora imagine isto chegando ao local de maior concentração da substância química – justamente a lata que você segura! BUM!

E se a explosão direcionada inversa tem como alvo um caçador desavisado com sua mochila nuclear?

BUUUUUUUMMMMMMMMMMMMMM!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Isso deve doer.

Pistola de Prótons

Munição: carga inesgotável (as baterias duram 2 mil anos)
Pente: Não Aplicável
Alcance: 5m
Dano: 2d6 (não orgânicos; alvos orgânicos se desintegram)
ROF: 1
Bônus de Equipamento: +1

Rifle de Prótons

Munição: carga inesgotável (as baterias duram 2 mil anos)
Pente: Não Aplicável
Alcance: 15m
Dano: 4d6 (não orgânicos; alvos orgânicos se desintegram)
ROF: 1
Bônus de Equipamento: +2

Fuzil de Prótons

Munição: carga inesgotável (as baterias... ah, você sabe!)
Pente: Não Aplicável
Alcance: 30m
Dano: 6d6 (não orgânicos; alvos orgânicos se desintegram)
ROF: 1
Bônus de Equipamento: +3

Campo de Contenção

Esta invenção entrou em atividade há cerca de um ano. O objetivo é minimizar os prejuízos provocados pela caça aos fantasmas em ambientes exclusivamente fechados. Antes, era comum uma caçada iniciar em um aposento e percorrer todos os outros recintos de um local, durante a perseguição. Isso acontecia porque, para os fantasmas era (e ainda é, de certa forma) fácil tornarem-se intangíveis e, com isso, atravessar portas, colunas e paredes.

O Campo de Contenção é um campo formado por uma frequência iônica específica que barra a passagem do fantasma através da matéria. O campo tem um efeito muito semelhante ao do spray de pimenta sobre humanos – emite uma sensação extremamente irritante (porém suportável para alguns fantasmas mais fortes) que impede um alvo intangível de ultrapassar uma parede, por exemplo.

Uma das primeiras (senão a primeira) ações de um integrante da equipe é instalar os Emissores do Campo – um conjunto de pequenos cubos do tamanho de um punho fechado – nos cantos do recinto onde a caça acontecerá. Em seguida, os cubos são acionados por um controle embutido no cinto do caçador que os instalou (instalar e acionar os cubos conta como uma ação de rodada completa).

Na rodada seguinte, todo o ambiente já estará ionizado, possivelmente impedindo a saída do fantasma. O Campo de Contenção é invisível, mas a energia está lá, atuando, enquanto os leds indicativos nos cubos permanecerem ligados.

Em termos de jogo, eles “forram” o ambiente da caçada com um domo invisível de resistência 3D. O fantasma que quiser fugir deve rolar sua Intangibilidade (SPIRITUM, p.55) para ver se é capaz de superar a frequência da barreira. Tentar fugir conta como uma ação para um fantasma – e qualquer personagem, na maioria das vezes, só pode executar uma ação por rodada.

Canhões de Espuma Psicocinética

Em 1989, a cidade de Nova Iorque foi palco de uma das maiores batalhas contra o sobrenatural já presenciadas. O príncipe necromante Vigo dos Cárpatos, senhor da Carpathia (reino localizado na Romênia do século 15), preparava-se para invadir o mundo dos vivos, destruindo a alma de uma criança e incorporando na mesma. A inocência da vítima forneceria a Vigo um poder surpreendente, e ele condenaria a Terra a viver num eterno mundo de trevas. O momento escolhido por Vigo não poderia ser melhor: às vésperas da virada da década, o mundo passava por uma crise de valores.

A sociedade havia ficado insensível para com o próximo. A mesquinharia, o rancor e a inveja eram sentimentos constantes, e de tão fortes, geraram uma carga ectoplásmica negativa que adquiriu a forma de um volumoso de gosma vermelha – a materialização, no plano terreno, de tudo que era ruim.



Os caçadores estudaram a gosma, e separaram dela as propriedades psicocinéticas responsáveis, entre outras coisas, pela expansão volumétrica da substância e, principalmente, por alterar os sentimentos alheios. Essas propriedades serviram de base para a composição de uma espuma com as mesmas características, porém, voltada para o bem. A espuma psicocinética foi condensada em canhões pessoais e usada pelos caçadores em sua batalha derradeira contra Vigo. Essa arma, apesar de ridícula, teve importância decisiva na vitória dos caçadores (já que os feixes de prótons eram inúteis contra a gosma vermelha, que chegou a recobrir como uma parede sólida o Museu de Arte de Nova Iorque).

Os canhões não causam dano, mas alteram o humor e os sentimentos do alvo de maneira positiva. Alvos atingidos contra a vontade (sejam pessoas ruins ou vítimas de possessão, por exemplo) sofrem dano “temporário” de 1d6+2 pontos por disparo, em cada rodada. Esse disparo é absorvível por IP – a espuma não penetra materiais impermeáveis - mas o dano não diminui os PVs REAIS da vítima.

Considere os PVs do alvo (ou do possuído); quando eles “zerarem”, a vítima cai desacordada (caso um fantasma a tenha possuído, ele surge visível no ambiente, sem contudo retornar ao mesmo corpo). A cada ataque da espuma, o alvo (mesmo possuído) pode fazer um teste de resistência de WILL para evitar o efeito benéfico do produto. Em caso de sucesso, a espuma não fez efeito ainda.

Em caso de fracasso, a vítima leva o “dano” até seus PVs zerarem. Quando isso acontece, ela cai inconsciente por 1d6 rodadas. Depois, acorda com PVs totais restaurados, feliz, de bem com a vida, amando a todos.

Se outros caçadores direcionarem seus disparos de espuma ao mesmo alvo, esse alvo deve realizar testes de WILL em separado, para cada disparo que o tenha atingido. Manusear um canhão destes requer a perícia “Canhão de Espuma Psicocinética” (DEX).

Alvos voluntários da espuma não precisam fazer testes para resistirem, são acertados automaticamente. Como esta arma é inútil contra fantasmas imateriais, ela não possui nenhum bônus de equipamento (normalmente presente nos feixes de prótons para calcular a medição de forças entre fantasmas e caçadores).

Canhão de Espuma Psicocinética

Munição: espuma psicocinética reativa

Armazenagem: mochilas-cilindro de 30kg

Alcance: 3m

Dano: 1d6+2 (incide sobre “PVs” temporários)

ROF: 1

Detector de Mentiras

Pense bem: você mantém um serviço com fins lucrativos baseado na captura de fantasmas – coisas que, antes, só povoavam lendas e histórias de assombração. Mas hoje, você os caça à medida que é chamado pela população. Agora imagine a quantidade de trotes a que você estaria sujeito: de ligações anônimas mentirosas a pessoas que juram ter seus armários habitados por monstros indizíveis (em alguns casos pode até ser...). Quando os caçadores são procurados na central por supostos interessados em contratar seus serviços, entra em cena o Detector de Mentiras.

Esse detector normalmente fica no laboratório do recluso Egon, no subsolo da base. Consiste em um emaranhado de eletrodos que são fixados ao redor da cabeça das “vítimas” de assombrações. Esses eletrodos estão ligados a computadores que rodam programas de realidade virtual específicos nos quais duas coisas são indicadas: a) se a pessoa está mentindo ou não (através das cores do eletroencefalograma - vermelho e verde, a pessoa diz a verdade aflita; azul e amarelo, ela mente) e; b) exatamente O QUE ela viu.

O programa mapeia os padrões de memória ativados por elevados índices momentâneos de adrenalina – gerados pelo susto que sofreram – e usa essa informação para desenhar, num “esqueleto gráfico” tridimensional, o que quer que essa pessoa tenha visto. É desta forma que os caçadores mantêm, atualmente, um grande banco de dados informatizado com as ameaças que já enfrentaram – incluindo suas estatísticas e o visual das monstruosidades.

A veracidade de qualquer coisa dita por alguém submetido à máquina é atestada automaticamente. Se o usuário estiver mentindo, a máquina dirá. Um usuário só conseguiria “enganar” o detector (mantendo o autocontrole para que a máquina enxergasse como verdadeira uma mentira) se passasse em um teste de sua WILL, considerando o valor do atributo como teste – se o examinado enganador possuir

WILL 13, só conseguiria persuadir a máquina tirando 13% ou menos em d%.

O banco de dados fica nestes computadores, e são a “menina dos olhos” de Egon. Estima-se que mais de 140 mil criaturas (entre espécies originais e subespécies derivadas) estejam catalogadas.

O acesso a área do Detector de Mentiras é restrito – não à toa, Egon espalhou câmeras por toda a parte. “Uma medida para conter novatos curiosos”, diz ele.

Óculos Sensores

Estes óculos são idênticos, em aparência, aos visores militares que permitem enxergar no escuro. A diferença é que eles são ajustados para operarem de acordo com a Taxa de Ionização dos fantasmas – as lentes são ajustadas automaticamente conforme captam a ionização do ar, presente quando os fantasmas estão atuando em determinado local.

Os óculos sensores possuem alcance de 10m. Em termos de jogo, suas lentes denunciam ao caçador a localização de fantasmas camuflados (por invisibilidade, forma etérea ou qualquer outra razão).

Numa situação dessas, o correto seria o mestre fazer um teste resistido entre a perícia “Camuflagem” (PER) do fantasma versus a perícia “Procura” (PER) do caçador. Com os óculos, o caçador ganha bônus de +15% em seu teste resistido de “Procura” (PER).

Rastreador Ectoplásmico

O rastreador assemelha-se em tamanho e peso a um walkie-talkie, com um par de antenas dotadas de luzes que piscam em seqüência, enquanto o rastreador faz uma varredura do local. O rastreador tem alcance de 5m de raio, e pode detectar atividade paranormal mesmo que o fantasma esteja, no momento, invisível.

Em termos de jogo, todos os testes da perícia “Rastreio” (PER) para procurar fantasmas, sinais paranormais ou traços de atividade psíquica ou psicocinética são feitos com nível Fácil de dificuldade (o dobro do valor de teste da perícia), usando o rastreador. Além do raio de alcance, ele também indica a direção na qual a energia fantasmagórica é mais forte, numa linha reta de 10m.

Receptáculo Central

Trata-se de um enorme “tanque de armazenagem” de fantasmas – já que os mesmos não podem ser “mortos” (ao menos não por algo que os caçadores mais novos conheçam), é para o receptáculo que convergem todos os alvos apreendidos nas missões. O receptáculo (ou *ecto-receptáculo*, como também é normalmente chamado) está instalado no subsolo da central dos caçadores. Há alguns anos, Egon montou um laboratório de alta tecnologia neste mesmo andar, o qual vem passando por melhorias regidas pelo desenvolvimento tecnológico constante.

O receptáculo é um dos mais avançados frutos da construção de realidades virtuais. Em seu interior, existe um semi-plano que abriga centenas de “presos” – um lugar aparentemente sem fim, num bolsão perdido entre o espaço-tempo, mas ligado à Terra pela energia que abastece os sistemas dessa espécie de “cofre forte do além”.

Em 1984, ainda no início da carreira dos caçadores, o cofre foi desligado, e as conseqüências, drásticas. Todo o trabalho de captura foi perdido diante da fuga dos fantasmas que até aquele momento haviam sido presos. Hoje, a contenção é dada por um código secreto conhecido apenas pelos caçadores originais. Esse código permite novas entradas (quando, por exemplo, as equipes da rua trazem novas capturas nas Armadilhas) e aciona uma sub-rotina emergencial caso o receptáculo alcance sobrecarga, algum dia.

No primeiro caso, quando as equipes chegam da rua, o procedimento é descer até o andar do receptáculo, onde um caçador original (normalmente o Dr. Stantz ou Winston Zedmore) já estarão aguardando. As Armadilhas são inseridas em slots específicos e abertas. O tráfego de energia é monitorado, de modo que os caçadores sabem exatamente quando o “conteúdo do pacote” deixou o equipamento portátil sendo transferido para o receptáculo maior. Imediatamente o código de segurança é digitado e uma alavanca de contenção, acionada. A luz vermelha (sobre o slot em que foi colocada a Armadilha) apaga e uma outra, azul, acende no painel de controle ao lado. Pronto, o fantasma está guardado.

No segundo caso, a sub-rotina é necessária porque, quanto mais simulações Egon faça, nunca se conhecerá a verdadeira capacidade do receptáculo. O Dr. Spengler estimou que a capacidade do receptáculo se esgotaria em 2010, e que o mesmo poderia explodir com a força de uma bomba atômica, devastando toda Nova Iorque. Fato é que, nos últimos 15 anos, o receptáculo ganhou cofres anexos. Mas ele também expandiu por “dentro”.

O sistema de monitoramento não permite aos caçadores vislumbrar o interior do receptáculo, mas fornece um mapa inter-planar digital que aponta o crescimento populacional de fantasmas encarcerados. Em algumas ocasiões, detectou-se que o número deles DIMINUIU, mas o número de “ilhas” (como os cientistas chamam os sub-bolsões construídos para abrigar os fantasmas) aumentou.

Egon estipula que uma hierarquia bizarra tenha se formado na dimensão paralela encerrada pelo ecto-receptáculo, com reinos complexos e milhares de seguidores devotados a um ou mais regentes (provavelmente os seres abissais mais antigos, os primeiros capturados pelos heróis, hoje fortalecidos e nutrindo ódio eterno pelos caçadores).

Possíveis guerras ocorridas entre tribos, clãs ou mesmo nações de fantasmas dentro do receptáculo podem ter gerado um novo re-ordenamento do semi-plano, cujas novas ilhas



foram moldadas a partir dos fantasmas “mortos” nesses conflitos espirituais.

O interior do receptáculo não pode ser acessado de nenhuma forma, de qualquer outro plano (Inferno, Paradísia etc).

Sirenes

Todos os veículos dos caçadores são equipados com sirenes especiais. Incômodas (como a maior parte das sirenes, aliás), elas atuam numa frequência que irrita os fantasmas. Sempre que os caçadores chegam a um local em seus veículos especiais com as sirenes ligadas, o mestre joga em segredo o d%.

Existem 15% de chance do fantasma ter ficado extremamente incomodado com o ruído da sirene na chegada dos caçadores. Se o mestre conseguir esse valor ou menos em d%, o fantasma (apenas um, se houver mais de um) combaterá com um redutor de -5% em todas as suas jogadas (ataques e perícias) no período em que durar seu confronto com os exterminadores.

Além...

O mestre pode ampliar o leque de equipamentos disponíveis para seus caçadores, usando por exemplo a lista de equipamentos e cibernéticos de livros como o ANIME RPG.



PERSONAGENS

Neste capítulo apresentamos os principais kits de personagens que podem ser usados nesta ambientação. Todos os personagens começam a aventura (ou campanha) em **primeiro nível** e progredem a partir daí com pontos de experiência ganhos após a conclusão de cada aventura.

Pontos de Atributo e Perícias

Personagens jogadores são construídos com 101 pontos de Atributo, e no máximo 500 pontos de perícia, independente da idade.

Combinação de Kits

É permitida a combinação de kits (um personagem pode ter mais de um kit). Para isso, apenas some os custos em pontos de Aprimoramento e Perícia para saber o custo total dos dois kits, juntos.

Andy é um cientista que decidiu se tornar caçador de fantasmas após um contato com o sobrenatural (sua filha foi alvo de um terrível evento de possessão).

O jogador o constrói combinando os custos em pontos de Aprimoramento e Perícias de dois kits: Cientista e Caçador de Fantasmas (Iniciante). Neste caso, os custos somados são de 6 pontos de Aprimoramento (3 de cada kit) e 440 pontos de Perícia.

Como o mestre deu 5 pontos de Aprimoramento, mas os kits combinados custam 6 pontos, o jogador decide incorporar um Aprimoramento Negativo para ganhar 1 ponto. Escolhe Traumatizado (-1pt, ter presenciado a possessão da filha).

O custo é elevado, mas pode ser coberto se considerarmos alguns elementos de background: Andy pode ter 40 anos (o que já lhe confere 400 pontos de Perícia) e INT 14 (o que lhe garante 70 pontos). Sobrariam ainda 30 pontos de perícia, para potencializar outras perícias que o personagem desejasse.

Para encontrar os valores de teste de perícias que apareçam em mais de um kit escolhido, some os valores das perícias indicados em cada kit. Se a somatória exceder 50%, esse excedente é perdido.

Observando os dois kits, vemos que Andy possui a perícia “Pesquisa/Investigação” em ambos, com os seguintes valores: 20% (para o kit Caçador de Fantasmas – Iniciante) e 50% (para o kit Cientista).

Mas, como ele se trata de um personagem de primeiro nível, o valor máximo de uma perícia é de 50% mais valor do atributo relacionado a essa perícia (PER, no caso).

Andy anota em sua ficha, conseqüentemente, apenas o valor máximo de 50% (e não 70%). Seu total nesta perícia será igual a 50% + sua PER.

Kits

Arqueólogo

Arqueólogos podem ser fontes valiosas de informação. Como contatos, podem explicar a história por trás de tomos, artefatos e demais objetos ancestrais, amaldiçoados ou não. Ou ainda, ajudar os caçadores em missões estrangeiras – Arqueólogos costumam conhecer o mundo em suas viagens de exploração.

Custo: 1 pt. Aprimoramento; 190 pts de Perícia.

Perícias: Artes (Arquitetura) 10%, Avaliação de Objetos 10%, Ciências (Antropologia 20%, Arqueologia 50%, Filosofia 10%, Geografia 20%, História 50%, Literatura 20%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Falsificação 20%, Pesquisa / Investigação 30%.

Aprimoramento: Biblioteca 3.

Bombeiro

Para muitos bombeiros, os atentados terroristas de 11 de Setembro de 2001 significaram o início do contato com o sobrenatural. Muitos perderam entes queridos ou mesmo companheiros durante a tragédia. Uma minoria nunca mais reuniu forças para superar o trauma, e abandonou a profissão. Outros, atormentados por vultos e aparições das vítimas que não conseguiram salvar, tornaram-se caçadores de fantasmas, numa jornada de auto-conhecimento.

Custo: 4 pts. Aprimoramento; 200 pts de Perícia.

Perícias: Condução 10%, Demolições 20%, Escutar 20%, Explosivos 20%, Salto 20%, Escalar 10%, Machado 30/20, Mergulho 30%, Pilotar 20% (escolha dois tipos diferentes de veículos), Primeiros Socorros 40%, Procura 40%.

Aprimoramento: Contatos 1, Boa Fama, Pontos Heróicos (3/nível), Senso de Direção.

Caçador de Fantasmas (iniciante)

Este é o kit principal para todos os que desejam se aventurar pelo desafiador mundo de caça e extermínio do sobrenatural.

Custo: 3 pts. Aprimoramento; 190 pts de Perícia.

Perícias: Armas de Prótons (escolha duas em 20%), Ciências (escolha duas em 20%), Ciências Proibidas (Ocultismo 20%), Condução (carro OU moto) 10%, Escutar 10%, Esquiva 10%, Arremesso 10%, Corrida 15%, Furtividade 20%, Manipulação (escolha duas formas em 10%), Negociação (Barganha) 10%, Pesquisa / Investigação 20%, Procura 10%, Rastreo 10%.

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos (2/nível).

Caçador de Fantasmas (Experiente)

Caso o jogador deseje um personagem com mais tempo de experiência, pode usar este kit. Um caçador Experiente já atua há pelo menos 6 anos. Na central existe geralmente um caçador Experiente para cada 3 caçadores Iniciantes.

Custo: 4 pts. Aprimoramento; 310 pts de Perícia.

Perícias: Armas de Prótons (escolha duas em 30%), Ciências (escolha duas em 30%), Ciências Proibidas (Ocultismo 30%), Condução (carro OU moto) 10%, Escutar 10%, Esquiva 15%, Arremesso 30%, Corrida 15%, Furtividade 20%, Manipulação (escolha duas formas em 20%), Negociação (Barganha) 30%, Pesquisa / Investigação 40%, Procura 20%, Rastreo 20%.

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos (2/nível), Contatos e Aliados 1, Boa Fama.

Aprimoramento Negativo: Inimigos 1 (um inimigo, normalmente sobrenatural, construído com 111 pontos de atributo).

Caçador de Fantasmas (Veterano)

Um caçador Veterano trabalha na função há pelo menos 10 anos. A incorporação de Veteranos na aventura fica a cargo do mestre, que ajustará a quantidade de caçadores atuantes conforme a necessidade de sua campanha. Existe normalmente 1 caçador Veterano para cada 6 caçadores Iniciantes na base. Os caçadores originais ainda vivos (Spengler, Stantz e Zedmore) não se enquadram nesta categoria – eles atuam há MUITO mais tempo (desde 1984), mas hoje já não exercem atividades de campo.

Custo: 4 pts. Aprimoramento; 460 pts de Perícia.

Perícias: Armas de Prótons (as três armas em 40%), Ciências (escolha duas em 30%), Ciências Proibidas (Ocultismo 50%), Condução (carro OU moto) 10%, Escutar 10%, Esquiva 15%, Arremesso 50%, Corrida 15%, Furtividade 30%, Manipulação (escolha duas formas em 20%), Negociação (Barganha) 40%, Pesquisa / Investigação 50%, Procura 50%, Rastreo 30%.

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos (2/nível), Contatos e Aliados 2, Boa Fama, Bom Senso.

Aprimoramento Negativo: Inimigos 2 (um inimigo, geralmente sobrenatural, construído com 141 pontos de atributo; ou dois inimigos sobrenaturais construídos com 121 pontos de atributo; ou o que o jogador e o mestre quiserem!).

Cientista

Os caçadores fundadores eram cientistas também. Se o personagem foi um cientista antes de virar caçador, ele terá de ter adquirido inicialmente este kit.

Custo: 3 pts. Aprimoramento; 250 pts de Perícia.

Perícias: escolha 6 Ciências (outras perícias) relacionadas com o campo de estudos do cientista em 50%, Condução 20%, Etiqueta 20%, Pesquisa/Investigação 50%.

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Boa Fama, escolha um entre os seguintes (Patrono ou Recursos 2).

Contador

Nunca se sabe quando um vizinho chato, contador do Imposto de Renda, pode se tornar um aliado “valeroso” (que o diga Louis Tullie, vizinho da violoncelista Dana Barret no episódio do ataque de Gozer...).

Custo: 1 pt. Aprimoramento; 130 pts de Perícia.

Perícias: Redação 30%, Direito/Jurisprudência 10%, Matemática 30%, Condução 10%, Barganha 20%, Burocracia 30%, Contabilidade 50%, Pesquisa/Investigação 10%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Senso Numérico.

Cultista (recomendável apenas para NPCs)

OK, nossos heróis caçam fantasmas. Mas este mundo também corre perigo pela ação de cultistas macabros e adoradores de deuses monstros que contribuem para espalhar o manto das trevas sobre a humanidade. Em grande parte os cultistas são responsáveis pela entrada de cada vez mais fantasmas em nosso plano de existência.

Custo: 2 pts. Aprimoramento; 300 pts de Perícia.

Perícias: Armas de Fogo (escolha duas em 40%), Armas Brancas (escolha duas em 40/30), Ciências Proibidas (todos os campos em 20%, escolha um específico em 50%), Disfarce 30%, Pesquisa 30%.

Aprimoramentos: Patrono, Pontos Heróicos 2, Contatos 1.

Aprimoramento Negativo: Inimigo (escolha o mais apropriado).

Jornalista

Os jornalistas estão sempre atrás de algum furo de reportagem – e se isso envolve a investigação de assassinatos, rituais e outras atividades sobrenaturais, tanto melhor: é sinal de mais audiência. Um jornalista experiente pode significar uma pedra no sapato de um caçador, ou um valioso contato no mundo da mídia.

Custo: 2 pts. Aprimoramento; 190 pts de Perícia.

Perícias: Artes (Crítica de Arte 30%, Redação 30%), Ciências (Literatura 30%), Condução 20%, Etiqueta 30%, Idiomas (Idioma Nativo +20%, Inglês 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 2.

Parapsicólogo

Um parapsicólogo estuda fenômenos inexplicáveis da psicologia (era a profissão dos caçadores fundadores, antes de se dedicarem a caça e extermínio de fantasmas). Em personagem como este pode entrar em contato com o sobrenatural durante suas investigações sobre combustão espontânea, objetos que se movem sozinhos, vozes do além, telecinésia e outros.

Custo: 2 pts. Aprimoramento; 170 pts de Perícia.

Perícias: Ciências (Antropologia 10%, Arqueologia 10%, Direito 10%, Filosofia 10%, Física 20%, Química 10%, Sociologia 10%, Teologia 20%), Ciências Proibidas (Astrologia 20%, Ocultismo 40%), Condução 20%, Etiqueta 20%, Manipulação (Empatia 30%, Hipnose 20%), Pesquisa / Investigação 20%.

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Contatos 1, Recursos 2.



VEÍCULOS

O mundo dos caçadores não estaria completo sem seus veículos responsáveis pelo transporte dos times de campo aos locais para atendimento de chamadas. No início, os caçadores originais tiveram de contar apenas com um Cadillac 56 estilo “carro-fúnebre” para locomoverem-se de um canto a outro de Nova Iorque. Hoje, a situação é diferente.

Passados dez anos desde o início de suas atividades, o grupo de caçadores passou a ser procurado por montadoras (algumas famosas) que planejaram transformarem seus carros em veículos estilizados para os caçadores. A idéia era uma só: marketing. Se no início da década de 80 parecia temerário associar qualquer produto aos caçadores, no início dos anos 90 (entre 1993 e 1994) o cenário era bem mais favorável. Além do mais, o próprio apelo de marketing pessoal acompanhava o grupo desde os primórdios de sua fundação (entre as “promoções iniciais” para as chamadas atendidas estavam brindes como canecas, chaveiros e camisetas com a logomarca dos caçadores).

Nos últimos cinco anos, o grupo reuniu capital suficiente para investir em máquinas próprias – apesar dos contratos de concessão de imagem dos veículos continuarem em vigor. Os caçadores atualmente contam com uma pequena frota, estacionada no pavimento térreo do prédio onde funciona sua central.

Re-Construindo a Frota

Antes de apresentarmos os veículos da frota dos caçadores, vamos ensinar como você pode construir e/ou adaptar para seu mundo de campanha alguns automóveis que podem até mesmo integrar novos carros para a frota dos caçadores.

1 - Peso Teórico

Você precisará de uma calculadora (não se assuste, são cálculos básicos) e uma idéia clara de que tipo de veículo será “construído” para os caçadores. Pesquise na Internet, ou em revistas sobre carros, em busca das dimensões (altura, largura e comprimento) do veículo desejado (ou use medidas aproximadas, isto é apenas um jogo, ora!). Em seguida, multiplique esses 3 fatores e, de posse do resultado, multiplique-o novamente por 100kg. Assim acharemos o *Peso Teórico* de nosso veículo.

Doc está construindo a ficha de um veículo que seu caçador irá dirigir na campanha. Ele parte de um Hummer, um utilitário bastante potente e “estiloso”. As dimensões deste Hummer, especificamente, são: 5m (comp), 3m (larg) e 1,9m (altura). Multiplicando esses 3 fatores teremos 28,5. Multiplicando esse resultado por 100kg, chegaremos ao peso teórico de 2.850kg para nosso Hummer.

2 - FR e CON

De posse do peso de nosso Hummer, basta consultar a Tabela de Valores de FR, inclusa neste capítulo (reproduzida parcialmente dos livros da editora Daemon), para descobrir a Força e a Constituição de nosso veículo. Busque o valor mais próximo, arredondando para BAIXO.

Um veículo que pesa 2.850kg possui FR e CON iguais a 47. Esta FR 47 implica em um bônus de dano de +17, conforme a tabela.

TABELA DE VALORES DE ATRIBUTOS

	Atributo (FR/CON)	Peso (kg)	MÁX (kg)	Bônus de Dano
6D	31	450	900	+9
	32	500	1000	+9
	33	560	1120	+10
	34	630	1260	+10
	35	710	1420	+11
	36	800	1600	+11
7D	37	900	1800	+12
	38	1000	2000	+12
	39	1100	2200	+13
	40	1250	2500	+13
	41	1400	2800	+14
	42	1600	3200	+14
8D	43	1800	3600	+15
	44	2000	4000	+15
	45	2200	4400	+16
	46	2500	5000	+16
	47	2800	5600	+17
	48	3200	6400	+17
9D	49	3600	7200	+18
	50	4000	8000	+18
	51	4400	8800	+19
	52	5000	10000	+19
	53	5600	11200	+20
	54	6400	12800	+20
10D	55	7200	14400	+21
	56	8000	16000	+21
	57	8800	17600	+22
	58	10000	20000	+22
	59	11200	22400	+23
	60	12800	25600	+23
11D	61	14400	28800	+24
	62	16000	32000	+24

3 - PVs do Veículo e Dano

Você já sabe quanto pesa o veículo, sua FR (o que lhe dá o bônus de dano em caso de ataques por atropelamento) e sua CON (o que lhe dá o bônus em PVs). Resta saber QUANTOS pontos de vida tem nosso veículo, e QUANTO dano ele pode causar (normalmente por atropelamento). Use a tabela a seguir.

Tipo	Dado (PVs)	Dado (dano)
Moto	1d6	1d3
Carro Esportivo	1d6+3	1d6
Station-Wagon	2d6	1d6+1
Van ou Utilitário	2d6+3	1d6+2

O Hummer de Doc se encaixa na categoria “Utilitário”. Logo, seus PVs são iguais a 2d6+3 (os dados respectivos) +17 (bônus de CON). O construtor joga 2d6, obtém 7 e totaliza 27PVs para seu veículo.

Para conhecer o dado usado em um ataque do Hummer, o construtor também consulta a tabela. Descubra que Utilitários têm 1d6+2 como dado de dano. A este dano será ainda incorporado o bônus de dano +17 (devido à FR 47 do veículo). O atropelamento de um Hummer causa, conseqüentemente, violentos 1d6+19 pontos de dano.

OBS: o dano calculado desta forma sempre vale para colisões/atropelamentos em velocidade MÁXIMA. Se a velocidade do veículo estiver até a METADE, o dano diminui 50%. Se o veículo estiver entre 20km/h e 30km/h, o dano reduz-se a UM TERÇO.

Se o Hummer estiver até 20km/h, seu dano por atropelamento será igual a $(1d6+19)/3$. Arredonde o resultado, quando necessário, para BAIXO.

4 - Índice de Proteção do Veículo

O IP é calculado levando-se em conta a CON do veículo. Perceba que os veículos dos caçadores, hoje, não se restringem mais a um simples carro de serviço com traquitanas instaladas de qualquer jeito. A mecânica por trás do capô, a blindagem que reveste a lataria (e acrescenta mais peso ao carro) e a tecnologia de customização alteraram bastante o IP do carro, elevando-o da categoria de simples veículo de passeio.

O IP é igual à Constituição do veículo, dividido por 10 (arredonde para baixo, quando necessário).

O Hummer de Doc tem CON 47. Dividindo por 10, encontramos o IP do veículo, igual a 4. Esse IP será sempre cinético / balístico (exceto quando modificado por alguma customização).

5 - Velocidade

Adote a convenção a seguir. A tabela indica as velocidades MÁXIMAS possíveis, atingidas normalmente após um pico de aceleração e ao final de retas – lembre-se que, em Nova Iorque, dificilmente estas velocidades poderão ser atingidas com frequência – devido a engarrafamentos, ruas cheias de curvas etc.

Tipo	Velocidade (km/h)
Moto	140km/h
Carro Esportivo	180km/h
Station-Wagon	120km/h
Van ou Utilitário	110km/h



O condutor do veículo pode forçar o motor, em caso de necessidade, mas assumirá riscos no comando do carro. Os veículos não estão normalmente preparados para ultrapassarem estas velocidades, e começarão a vibrar e a perder estabilidade. Nesse caso, qualquer acréscimo de 10km/h à velocidade final acarreta um redutor de -5% ao

teste da perícia “Condução” específica para controlar o carro ou moto.

6 - Ocupantes

Adote a seguinte convenção:

Tipo	Nº ocupantes
Moto	2 (máx)
Carro Esportivo	4
Station-Wagon	5
Van ou Utilitário	6

7 - Aprimoramentos Veiculares

Após montar seu carro, você pode aperfeiçoar alguns detalhes incorporando Aprimoramentos Veiculares. Estes aprimoramentos funcionam exatamente como os Aprimoramentos para personagens jogadores, porém, são aplicados somente nos veículos construídos de acordo com as regras apresentadas neste capítulo.

Os pontos de Aprimoramentos Veiculares são “resgatáveis”, isto é, você pode recuperá-los eliminando uma customização e adquirindo outra de mesmo valor. Isso pode ser feito entre as aventuras, e acontece justamente porque os carros vivem passando por alterações mecânicas que lhes adaptam às diferentes necessidades das aventuras.

O Hummer de Doc possui Aceleração Superior 2 e Blindagem 1. Diante de um novo desafio, o construtor leva o carro para a oficina e o re-customiza. Recupera 1 ponto reduzindo sua Aceleração Superior (que passa de 2 para 1) e compra o Aprimoramento Veicular “Blindagem Psicocinética 1”, que o carro ainda não tinha. Mais tarde, essa configuração pode ser novamente alterada diante de uma outra ameaça.

Independente da categoria a qual o veículo pertença (Moto, Van etc), ele possui **3 pontos** de Aprimoramento Veicular.

Aprimoramentos Veiculares

Aceleração Superior

O veículo consegue potencializar sua velocidade máxima, pois teve seu motor customizado com melhorias que permitem maior desempenho de tração.

1 ponto: a velocidade máxima pode ser aumentada em 20%.

2 pontos: a velocidade máxima pode ser aumentada em 40%.

3 pontos: a velocidade máxima pode ser aumentada em 60%.

Blindagem Psicocinética

O veículo possui IP contra a intangibilidade de fantasmas. O efeito é semelhante ao Campo de Contenção dos caçadores, mas, instalado no veículo, recobre sua lataria. Se, por qualquer motivo, a corrente elétrica que alimenta o veículo for cortada, a

Blindagem Psicocinética é anulada. Pelo mesmo motivo, esta blindagem não funciona com o carro desligado.

1 ponto: resistência 2D contra Intangibilidade.

2 pontos: resistência 3D contra Intangibilidade.

3 pontos: resistência 4D contra Intangibilidade.

Blindagem Superior

O veículo é mais resistente a danos cinéticos e balísticos.

1 ponto: aumente o IP do veículo em +1; o peso do veículo aumenta em 20%; sua velocidade máxima diminui 20%.

2 pontos: aumente o IP do veículo em +2; o peso do veículo aumenta em 30%; sua velocidade máxima diminui 30%.

3 pontos: aumente o IP do veículo em +3; o peso do veículo aumenta em 40%; sua velocidade máxima diminui 30%.

Canhão de Prótons

O veículo é equipado com o mesmo tipo de arma usado pelos caçadores. Para operar um canhão destes, o condutor (ou um co-piloto) devem ter a perícia “Armas Pesadas: Canhão de Prótons”.

2 pontos: o canhão tem as mesmas estatísticas de um Fuzil de Prótons. Sua aplicação em jogo (na rodada de combate) é a mesma – a diferença é que ele foi instalado em um veículo (ao invés de ser carregado por um caçador), e só pode ser usado (de forma responsável) em ambientes externos.

O ataque é feito, obviamente, de dentro do veículo, utilizando controles próprios (se for um carro, por exemplo, o manche de controle e disparo do canhão pode ficar instalado ao lado de câmbio de marchas).

Seu Bônus de Equipamento para efeitos de medir forças contra fantasmas é maior: acrescente +3 de bônus de equipamento ao bônus normalmente concedido por um fuzil. O caçador receberia, então, +6 de bônus de equipamento no teste resistido contra um fantasma fujão (+3 pelo fuzil protônico, +3 pela instalação veicular).

O caçador continua usando sua FR na jogada resistida (e NÃO a do carro – a energia que alimenta o fuzil veicular é um sistema independente do sistema que garante a potência e tração do veículo).

Cada veículo só pode ter um canhão destes, instalado. Acima disso, consulte seu mestre de jogo.

Comando Vocal

1 ponto: o veículo é equipado com comando de voz. Um caçador (normalmente aquele que o dirige) possui em seu pulso um dispositivo semelhante a um relógio. Este sensor registra e reconhece a voz de um usuário e funciona em um raio de 50m. Ordens simples (“Pare”, “Mova-se”, “Corra”, “Busque-me” etc) são compreendidas pelo computador de bordo, que liga automaticamente o veículo e o direciona para o cumprimento da ordem. Comando Vocal não funciona em veículo que necessitam de equilíbrio por parte dos condutores (como uma moto). Trocar de usuário é uma ação que exige uma rodada.

Drifter

2 pontos: sempre durante uma situação de perseguição automobilística, é importante para o mestre monitorar a que velocidade em que os personagens estão. Uma curva feita com uma redução muito grande pode significar perder de vista o veículo perseguido, se ele for capaz de realizar a mesma curva mais rapidamente. Fazer curvas fechadas em alta velocidade, porém, não é o indicado para os veículos “padrão” dos caçadores – sempre que o condutor declarar que deseja fazer essa manobra, o mestre deve cobrar um teste de “Condução” Difícil. Se o carro entretanto for equipado com o aprimoramento “Drifter”, o motorista terá um bônus de 10% para realizar a curva fechada sem perder tanta aceleração. Seus pneus são desenhados e preparados para derrapagens.

Flutuadores

2 ou 1 pontos: este é o equipamento que confere ao veículo o “efeito hovercraft”, tornando-o possível de locomover-se sobre um colchão de ar, a alguns centímetros do solo. Ao acionar os Flutuadores, o design do veículo sofre alteração: os pneus giram 90° se transformando em jatos flutuadores. A velocidade do veículo, desta forma, diminui 20km/h – mas o veículo fica livre para passar por áreas alagadiças mais profundas, nas quais os veículos comuns atolariam (em missões envolvendo enchentes e alagamentos, é bom se precaver). O veículo flutua a no máximo 30cm do solo. Este aprimoramento custa 2 pontos. Por um ponto a menos, os Flutuadores servem apenas para permitir a decolagem vertical de um veículo já equipado com Turbojet (sem o efeito hovercraft, neste caso).

Propulsor de Salto

O veículo é equipado com propulsores pneumáticos que podem ser disparados como “jatos de salto”, fazendo-o “pular” determinadas distâncias ou superpor obstáculos. O condutor de um veículo equipado com Propulsor de Salto declara o uso do equipamento em uma rodada – acionar o equipamento conta como uma ação na rodada. Na rodada seguinte, o veículo salta (normalmente já em movimento). Na terceira rodada, ele atinge o solo. O condutor deve fazer um teste de “Condução” Difícil para controlar a estabilidade do veículo. Caso falhe no teste, o veículo perde o controle e colide. Em caso de colisão, o mestre deve jogar o dano pela batida:

Veículo em velocidade máxima: dano 6d6 (IP reduz parcialmente).

Veículo abaixo da velocidade máxima: dano 4d6 (IP reduz parcialmente).

1 ponto: o propulsor de salto faz o veículo saltar a uma altura de 3m e/ou uma distância de 10m, se vier em velocidade máxima. Ou metade desses valores, se estiver em qualquer outra velocidade que não a máxima.

2 pontos: o propulsor de salto faz o veículo saltar a uma altura de 5m e/ou uma distância de 15m, se vier em velocidade máxima. Ou metade desses valores, se estiver em qualquer outra velocidade que não a máxima.

3 pontos: o propulsor de salto faz o veículo saltar a uma altura de 7m e/ou uma distância de 20m, se vier em velocidade máxima. Ou metade desses valores, se estiver em qualquer outra velocidade que não a máxima.

Radar

1 ponto: este radar possui um monitor instalado no painel do veículo, e sensores instalados no cockpit. Ele alcança um raio de 15m e, a cada ação de “rodada completa”, pode ser programado para mapear um tipo diferente de manifestação (rastrear o calor dos corpos, rastrear atividade psicocinética, saber quantos fantasmas estão dentro de um prédio – sem revelar em quais andares eles estão – e assim por diante). O mapeamento é divulgado pelo mestre, na sua vez.

Sirenes

2 pontos: o veículo é equipado com sirenes que atuam numa frequência específica – que os fantasmas ODEIAM! Sirenes são descritas detalhadamente no capítulo “Armas e Equipamentos”. O custo deste equipamento independe da quantidade de sirenes, seu efeito é o mesmo descrito naquele capítulo.

Turbojatos

2 pontos: o carro ganha adaptações que o permitem voar. Quando um botão é acionado, o desenho do carro muda: as

placas laterais que formam as portas e as “saías” do veículo se re-configuram de forma aerodinâmica; a frente do carro rebaixa-se e também se distorce; as laterais e a traseira se abrem para modificações como asas e turbinas, enquanto os pneus são retraídos e cobertos por uma blindagem e jatos anti-gravitacionais. Se a mudança acontecer em movimento, o veículo precisa de pelo menos 200m de uma seção reta (com pista preferencialmente livre) para transformar-se da configuração terrestre para a aérea. Parado, ele só pode alçar vôo se tiver o aprimoramento “Flutuadores”. Voando (e apenas assim), a velocidade do veículo aumenta em 60%. Comandar um veículo desta forma exige outro tipo de perícia: “Pilotagem (Carro Voador)” (DEX). Isso se deve ao fato de que, após a transformação, o painel do veículo também se altera: manches, altímetros e estabilizadores surgem onde antes havia volantes, câmbios de marcha e freios de mão. Veículos equipados com Turbojatos operam num teto máximo de 70m de altitude.

A Frota

Os caçadores que se especializam em mecânica vivem customizando os veículos, alterando-os, adequando-os às necessidades de missões variadas. O mesmo veículo pode ter certos aprimoramentos numa semana, e outros totalmente diferentes na semana seguinte.

Por isso, vamos abordar aqui as “fichas básicas” dos veículos usados pelos caçadores. Nenhuma estatística apresenta Aprimoramentos Veiculares – eles devem ser selecionados por jogadores e mestres, antes da aventura começar.

Ecto - 1

O primeiro carro do primeiro grupo. Hoje, Ecto-1 raramente deixa a central. Stantz e Zedmore tem um ciúme incrível deste carro, peça rara de colecionador.

Quando adquirido, precisou passar por uma infinidade de reformas (freios, amortecedores, carburador, filtros, pneus, pintura etc) para chegar ao que é hoje. O carro, construído a partir de um Cadillac Meteor 1957, ainda é perfeitamente funcional, sendo o que possui maior volume interno para transporte de equipamentos.

Em caso de emergência, Ecto-1 poderá ser utilizado pelos personagens (mas sequer arranhá-lo complicará a vida dos culpados junto ao Dr. Stantz e Zedmore). Suas estatísticas são:

Station-Wagon; Peso 1944kg; FR/CON 43/43; PVs 2d6+15 (25PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+1+15; IP 4; Velocidade Máxima 120km/h; Ocupantes 5.

O Ecto - 1 original chegou a ter um “sucessor” direto cinco anos depois de sua criação, chamado Ecto-1A. Na verdade, tratava-se do mesmo Cadillac Meteor com mais equipamentos sobre a capota e um luminoso lateral onde se lia “Voltamos” e outras frases de efeito para comercializar a marca dos caçadores. As estatísticas eram as mesmas.



Ecto - 1 X

Ou simplesmente “X”, é o carro que sucedeu o antigo Cadillac nas missões de campo. Trata-se de um Chrysler 300C modificado e rebaixado.

O veículo foi adquirido há alguns anos pelos caçadores, e é o mais utilizado nas missões de campo, principalmente pelas equipes de novatos que se deslumbram com a possibilidade de dirigir o “sucessor oficial” do Ecto-1 original. Suas estatísticas são:

Station-Wagon; Peso 2700kg; FR/CON 46/46; PVs 2d6+16 (24PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+1+16; IP 4; Velocidade Máxima 120km/h; Ocupantes 5.



Ecto - 2

Um Hummer adaptado com pneus “all-terrain” (AT). Pouca coisa mais lento que os veículos anteriores, mas capaz de transportar um passageiro extra. Impõe respeito por onde passa.

Utilitário; Peso 2000kg; FR/CON 44/44; PVs 2d6+3+15 (27PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+2+15; IP 4; Velocidade Máxima 110km/h; Ocupantes 6.



Ecto - 3

Um Opel Callibra 1999 para “assaltos rápidos”, como os caçadores se referem. O preferido quando um grupo pequeno precisa chegar rapidamente ao local em que os fantasmas estão dando trabalho.

Carro Esportivo; Peso 1000kg; FR/CON 38/38; PVs 1d6+3+12 (21PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+12; IP 3; Velocidade Máxima 180km/h; Ocupantes 4.



Ecto - 4

Um Cadillac Escalade 2000. Assim como o Hummer, permite o carregamento de uma enorme quantidade de equipamentos.

Utilitário; Peso 1850kg; FR/CON 43/43; PVs 2d6+3+15 (27PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+2+15; IP 4; Velocidade Máxima 110km/h; Ocupantes 6.



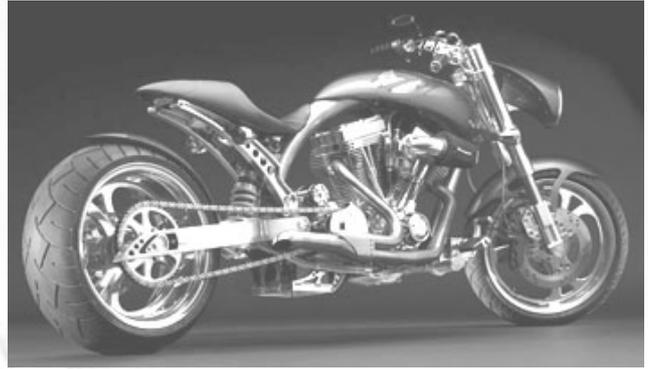
Ecto - 5

Trata-se de uma moto customizada que funciona como veículo “batedor” em situações críticas. Ela não possui nenhuma arma.

Moto; Peso 450kg; FR/CON 31/31; PVs 1d6+3+9 (18PVs em média); Dano (atropelamento) 1d6+9; IP 3*; Velocidade Máxima 140km/h; Ocupantes 2.

*O Índice de Proteção vale apenas para a moto. Ela não possui carenagem suficiente para cobrir o piloto e promovê-lo qualquer redução de dano. Quando um ataque for direcionado a um caçador sobre uma moto ou simplesmente

a uma moto, jogue d%. Existem 50% de chances do ataque acertar. Em caso de falha, o mestre pode atribuir que o ataque acertou a moto (se o alvo era o piloto) e vice-versa.



Ecto - 6

Um skycraft usado em (raras) missões de patrulhamento, quando as chamadas de trabalho ficam escassas.

Especial (Veículo Aéreo); Peso 450kg; FR/CON 31/31; PVs 1d6+3+9 (18PVs em média); IP 3*; Velocidade Máxima 140km/h (no ar, apenas); Ocupante 1.



Você tem ouvido barulhos estranhos no sótão, à noite?

Já presenciou espectros, fantasmas e outras aparições?

Você ficou tão desesperado que desejou mudar de casa?

Se você respondeu SIM à pelo menos uma das perguntas acima, o problema não é mais seu...

...é NOSSO!

Porque estamos dispostos a ACREDITAR em VOCÊ!!!

Daemon Ghostbusters é a adaptação do famoso filme de 1984, que lançou uma visão diferente e bem-humorada sobre a caça ao sobrenatural. Agora, você poderá encarnar o papel de um caçador à moda do filme. Tecnologia de ponta contra o sobrenatural...

...Por um pagamento "módico"...

Na pele de um caçador, investigue também a terrível verdade por trás do número crescente de aparições em nosso mundo. Um segredo tão ancestral quanto os dogmas baseados na fé humana...