

# Saídos do Inferno

*"Um, dois, Freddy vem te pegar!  
Três, quatro, é melhor a porta do quarto trancar!  
Cinco, seis, agarre o seu crucifixo!  
Sete, oito, é melhor ficar acordado até tarde!  
Nove, dez, e nunca dormir outra vez!"*

## A Hora do Pesadelo

Uma das coisas mais fascinantes em jogos de RPG é a interação com os antagonistas da aventura. E, quanto mais interessante for este antagonista, mais inesquecível a aventura se tornará.

O objetivo deste pequeno livro é ajudar o Mestre a por um vilão inesquecível na aventura. Ou melhor, quatro deles...

Um problema surge quando o Mestre quer colocar um vilão inesquecível na aventura: é difícil os jogadores terem respeito por ele. Afinal, destruir inimigos é coisa comum...

Por isso, este livro trará os quatro assassinos mais famosos e poderosos do cinema para o sistema Daemon. São eles Jason Voorhees, Fred Krueger, Michael Myers e Thomas Hewitt (Leatherface).

Abaixo segue a história dessas quatro lendas do terror moderno, juntamente com suas fichas. Vale lembrar que se tratam de seres poderosos (são todos eles assassinos de 15<sup>o</sup> nível!), com centenas de mortes em seu currículo. Não é coisa para amadores!

Os personagens serão feitos procurando respeitar o máximo possível a sua versão "original" (no caso, sua primeira aparição em um filme), já que eles foram muito descaracterizados (para não dizer avacalhados) em suas versões posteriores. As perícias estão bem restritas também, uma vez que os filmes são limitados a este respeito, cabendo ao Mestre completar a lista da maneira que achar melhor.

No final de cada personagem será apresentada uma lista de curiosidades. Esta lista são fatos importantes que aparecem em filmes posteriores da série. Porém, as vezes algum fato acabava sendo contrariado em outras versões, e na maioria das vezes, os fãs desaprovam. Por isso, cabe ao Mestre decidir se estes fatos serão reais ou não. Outros fatos citados podem ser apenas curiosidades sobre os filmes.

## **Fred Krueger**

Assassino 15<sup>o</sup> nível

CON 16 FR 15 DEX 20 AGI 24 INT 19 WILL 20 PER 22 CAR 13

PV 31+45, Ataques 1 (garra) 120/120, dano 1d6+1, IP 1

Garras 120/120, artes marciais 60/60, mecânica 50, ocultismo 120

Ganha +18 em seus atributos físicos e todos os caminhos mágicos 8 (com 15 pontos de magia) quando está no Sonhar

Tudo começa com uma jovem freira, chamada Amanda Krueger. Ela trabalhava em um manicômio para criminosos insanos e violentos, localizado na pequena Springwood. Na véspera de um feriado, ela acabou ficando presa junto com os criminosos, e foi estuprada violentamente dezenas de vezes. Foi escondida pelos presos, e só foi achada dias depois. Deste horrendo episódio, nasceu Fred Krueger.

Desde pequeno, Freddy já mostrava sinais de crueldade, se deliciando com a morte de pequenos animais. A sua mãe foi expulsa da ordem religiosa, e começou a se envolver com homens, na tentativa de criar uma família. Mas acabou sendo pior, alguns chegavam a maltratar ela e a seu filho. E assim o jovem Fred começou a desenvolver sua personalidade doentia.

Quando adulto, Fred arrumou emprego em uma fábrica na periferia da cidade. Lá, isolado do mundo, ele desenvolveu sua peculiar arma: uma luva metálica, com os dedos substituídos por navalhas.

Sua primeira vítima foi uma jovem menininha, chamada Amy. Fred se apresentou como “tio Freddy”, e disse que a levaria embora. Ela se recusou, então ele apenas tapou sua boca enquanto passava as suas navalhas na barriga dela... depois, a pôs em seu carro e a levou para a fábrica, onde a torturou e matou. Escondeu seu corpo por lá também. Depois deste episódio, começou a matar mais crianças, levando-as para a fábrica ou para a sua casa, que ficava na Rua Elm, nº 1428. Sempre torturando-as com suas navalhas, e as matando vagorosamente, para depois esconder seus corpos nas caldeiras da fábrica.

Com tantos desaparecimentos, uma intensa investigação se iniciou, e não demorou para acharem o culpado. Porém, devido a ansiedade em se pegar o assassino, os policiais acabaram cometendo alguns erros na prisão (como não estar com um mandato, entre outros), e o juiz absolveu Freddy de seus crimes.

Freddy já planejava fugir para uma nova cidade, desta vez tomando maiores precauções para não ser pego, mas não teve chance: a população, revoltada com o acontecido, foi atrás dele. O espancaram e o queimaram vivo, dentro das caldeiras onde tantos crimes ele cometeu. Seria o fim de Fred Krueger... ou não!

De uma forma sobrenatural, Fred acabou sobrevivendo. Mas não no mundo real, e sim nos sonhos dos jovens da cidade. Ou melhor dizendo, nos pesadelos! De alguma forma, alguma entidade poderosa do Sonhar o levou para lá!

Freddy aparece nos sonhos das pessoas (nos jovens, principalmente, suas vítimas preferidas). Como uma forma de vingança, começou a assassinar os filhos de seus assassinos, aparecendo em seus pesadelos e os matando lá. Quando uma vítima de Freddy morre no sonho, morre também no mundo real.

Freddy aparece nos pesadelos do modo como morreu: uma calça preta, um chapéu marrom amassado e um suéter com listras vermelhas e verdes. E, claro, sua luva com navalhas. Seu rosto também está desfigurado, resultado das queimaduras ganhas na sua morte.

Nos pesadelos, suas vítimas são levadas para cenários sombrios, em geral, a velha refinaria onde trabalhava, com os cadáveres das crianças mortas. As vezes, elas cantam a canção “um, dois, Freddy vem te pegar/ três, quatro, é melhor a porta do quarto trancar/ cinco, seis, agarre o seu crucifixo/ sete, oito, é melhor ficar acordado até tarde/ nove, dez, e nunca dormir outra vez!”. E neste

cenário, Freddy reina absoluto, podendo moldar o cenário e tudo dentro dele com sua vontade. A vítima não tem chance... exceto se acordar!

Depois da sua vingança, Freddy começou a matar todos os jovens de Springwood... alguém terá que detê-lo!

## **Personalidade**

Fred Krueger é um assassino sádico. De delícia com o medo de suas vítimas (e até mesmo se fortalece com ele), de modo que ele nunca mata sua vítima rapidamente. Pelo contrário, ele começa a aparecer em seus sonhos, de início, apenas assustando-as, deixando elas com um terrível medo de voltar a dormir, para então realizar o ato final.

Quando uma vítima é atacada por Fred em seus sonhos, o ferimento é levado para o mundo real. Desta maneira, ao cortar a barriga de sua vítima, um corte idêntico irá aparecer no verdadeiro corpo da vítima (rasgando suas roupas, inclusive). E Fred adora torturar suas vítimas com este poder, fazendo elas “passearem” pelas paredes do quarto, “suga-las” para dentro do colchão, arremessa-las... essas coisas. A visão, para quem está acordado vendo a vítima dormir, é assustadora!

Seu ritual de morte segue um estilo padrão: deixar a vítima correndo pelo cenário criado, e aos poucos persegui-la, mostrando suas sombras, suas garras, enquanto pronuncia de maneira sádica o nome da vítima. Depois se revela, dá sua risada sinistra, e parte em perseguição, fatiando e retalhando seus frágeis corpos.

As vezes, alguma pequena citação pode ser mencionada antes da perseguição (“um... carne fresca”, ou “deixe eu ser seu namorado...”). Mas vai terminar da mesma forma: um louco rindo enquanto persegue sua vítima.

Porém, quando deseja uma morte “criativa”, Freddy tem total poder para fazê-lo: pode se transformar em monstros, mandar a vítima para dentro de um jogo de vídeo game, pode criar tentáculos, transformar a vítima em barata... o limite é a imaginação doentia dele.

## **Poderes**

Fred agora é uma criatura do Sonhar. Ele tem o poder de aparecer nos sonhos de qualquer pessoa (apesar de voltar sua atenção para a rua Elm, em Springwood) e fazer com que os ferimentos que ela tenha nos sonhos se tornem reais.

No Sonhar, seus poderes são imensos: ele ganha +18 em todos os seus atributos e ele pode realizar qualquer efeito ou ritual que deseje, como se tivesse focus 8 em todos os 12 caminhos da magia. Sua única limitação é que não é possível para ele sair do Sonhar... pelo menos, não por sua vontade.

Para trazer ele ao plano da Terra, basta segurá-lo no sonho, e acordar. Sua forma física terrena é bem mais fácil de ser enfrentada, já que não tem qualquer poder especial.

Mesmo se derrotado, Freddy não será destruído. Seu espírito irá vagar pelos planos, até que alguém lembre dele. Quando uma única pessoa lembrar de sua existência, ele conseguirá um poder mínimo, mas suficiente para que ele

retorne, mesmo extremamente enfraquecido, para o Sonhar, onde irá começar a recolher poder para novamente atingir seus poderes plenos.

Para destruí-lo definitivamente, é necessário rituais específicos que destruam permanentemente o seu espírito.

### **Curiosidades**

- Freddy é o vilão da série A Hora do Pesadelo, que possui 7 partes, e no filme Freddy vs Jason.
- Freddy, por alguma razão, está aprisionado em Springwood. Ele não pode aparecer em um pesadelo de alguém que não esteja sonhando dentro da cidade.
- A mãe de Freddy, Amanda, não consegue descansar em paz, e seu espírito vaga por Springwood, podendo ajudar os personagens que enfrentam Fred.
- Fred pode possuir o corpo de alguém. Ele usa este artifício quando deseja fazer algo no mundo real. Ele assumi o controle do corpo na hora que deseja, desde que já tenha derrotado a vítima em seu pesadelo.
- Freddy foi casado, e teve uma filha. Mas em uma briga, ele acabou assassinando a mulher, e abandonou a filha. Ela seria a Dr. Maggie Burroughs (que não tem conhecimento de que é filha de Fred).
- A sua força vem do medo de suas vítimas. Então, se fosse possível fazer todos pararem de sonhar com ele, sua força desapareceria (este é o argumento do "Freddy vs Jason").
- No primeiro e no último filme da série (partes 1 e 7), Freddy é um personagem sério, aterrorizante, e mata na maior parte do tempo com suas navalhas. Nos outros, ele é mais brincalhão, fazendo piadinhas de péssimo gosto o tempo todo.

### **Jason Voorhees**

Assassino 15<sup>o</sup> nível

CON 22 FR 20 DEX 16 AGI 10 INT 12 WILL 20 PER 16 CAR 7

PV 36+60, Ataques 1 (arma), dano por arma +3, IP 2

Armas Brancas (todas) 100/100, artes marciais 75/50, furtividade 100, sobrevivência (florestas) 60, rastreio 60

Jason desde pequeno mostrava que não era um garoto normal. Era mudo, grandalhão, desajeitado e tinha o rosto desfigurado. Apesar disso, sua mãe, Pámela Voorhees, sempre o tratou como uma criança normal, sendo sempre o "precioso da mamãe".

Durante as férias escolares, Jason foi para um acampamento em Crystal Lake. Durante uma bela tarde de Sol, as outras crianças caçoaram do deformado Jason, e assustado, acabou caindo dentro do lago do acampamento. Jason não sabia nadar, e morreu afogado. O casal de instrutores estavam fazendo sexo em vez de vigiar o garoto.

Este fato acabou corrompendo a imagem do local, e o acampamento ficou fechado por vários anos. Porém, um empresário resolveu investir no lugar, e contratou alguns jovens para cuidarem da reabertura do local.

Durante a estadia, os jovens começaram a ser atacados, um a um, e foram mortos de maneiras horríveis. O assassino era... Pámela Voorhees! A senhora Voorhees ainda guardava um ódio mortal por seu filho ter sido morto, e numa vingança, comprou o acampamento e foi a responsável por sua reabertura.

Seu objetivo era continuar matando todos os jovens que aparecessem no acampamento. Mas logo de cara, seu plano falhou... a jovem Alice conseguiu decapitar sua cabeça, pondo fim a seus planos.

Neste momento, algo saiu das águas frias do lago de Cristal Lake...

Alguns anos depois, a jovem sobrevivente foi morta em sua casa. E várias mortes começaram a acontecer em acampamentos de Cristal Lake.

Pámela Voorhees estava morta, mas seu plano de vingança seria continuado. Sua cabeça seria guardada em cima de um móvel, como um objeto de valor, em uma cabana simples, localizada no meio da floresta de Cristal Lake. E seu dono seria aquele que começava sua louca vingança contra todos de Cristal Lake.

Jason Voorhees está de volta!

## **Personalidade**

Não há muito o que se possa dizer sobre a personalidade deste assassino. Jason sempre foi um garoto estranho, e agora seu único objetivo é matar todos aqueles que acampam em Cristal Lake. Ele vive escondido em uma cabana nas florestas, a espera de suas vítimas.

Jason não é um assassino discreto. Ele apenas fica escondido, esperando o melhor momento. Quando acha que é a hora, se revela e começa a causar uma onda de destruição em tudo a sua volta. Apesar de silencioso (Jason é um mestre em furtividade), ele não se preocupa em se revelar para todos. Ele não é do tipo que mata uma vítima por vez: se puder, ele aparece no meio de uma festa, batendo em todos que ficarem na frente.

Jason também não possui uma arma padrão. Ele é provavelmente o mais criativo dos assassinos, matando suas vítimas com as mais variadas armas, dos mais variados jeitos.

## **Poderes**

Os poderes de Jason são poucos, mas suficientes.

Sua maior característica é sua imortalidade. Não importa o quanto ele seja esmagado, cortado, triturado, queimado... ele estará lá, de volta.

Quando é derrotado, seu corpo de fato morre. Mas não se decompõe. Ele aos poucos irá se regenerar, até voltar ao normal. Porém, mesmo quando totalmente regenerado, Jason ficará em coma, dormindo. Ele só irá acordar quando algum evento acontecer que o desperte. E a matança voltará.

Jason tem mais alguns poderes curiosos. Ele tem um dom com qualquer arma branca que lhe vem as mãos. Não importa que arma seja, Jason será mestre

em seu uso. Outra característica é que Jason é capaz de conhecer um terreno estranho instantaneamente, dominando o lugar. Não importa se o terreno seja um acampamento ou uma nave estelar...

Para se acabar definitivamente com Jason, seria necessário derrotá-lo no próprio Inferno...

### **Curiosidades**

- Jason é o vilão principal da série Sexta Feira 13 (que possui 8 partes), aparecendo também no Jason vai para o Inferno, Jason X e Freddy vs Jason.
- Jason não é o vilão das partes 1 e 5. No filme original, sua mãe é a assassina, e na parte 5, um homem deseja vingança e assume as roupas de Jason para começar um massacre.
- Jason só ganha sua máscara de hóquei na parte 3. Até então, ele usava um saco na cabeça.
- Jason sempre anda devagar, desajeitado. Porém, ele está sempre a um passo de sua vítima!
- A única forma de Jason morrer é ele ser destruído por alguém que tenha o seu sangue, como sua irmã (este fato é um enorme furo na série, já que no início Jason é filho único, e do nada ele ganha uma irmã, no "Jason vai para o Inferno").

### **Michael Myers**

Assassino 15º nível

CON 18 FR 21 DEX 14 AGI 14 INT 15 WILL 18 PER 17 CAR 8

PV 35+45, Ataques 1 (faca) 120/120, dano 1d6+4, IP 1

Faca 120/120, artes marciais 60/60, furtividade 150

Aos 6 anos de idade, Michael Myers inexplicavelmente pegou uma faca de cozinha e retalhou o corpo de sua irmã mais velha, que acabara de fazer sexo com o namorado. Seus pais, inconformados, colocaram ele em um manicômio, onde ele nunca disse uma única palavra sequer, sempre mostrando seu mesmo olhar vazio de sempre.

Quinze anos se passaram, e apesar dos esforços do Dr. Sam Loomis, nunca foi descoberto a razão do enlouquecimento de Myers. Porém, durante uma falha na segurança no dia do Halloween, Michael escapa e inicia uma onda de terror...

Michael está, inexplicavelmente, obcecado em acabar com a jovem babá Laurie. Não é de conhecimento geral, mas Laurie também é irmã de Michael, por isso a sua obsessão em acabar com sua vida. Também não se sabe qual é o motivo do porque Michael quer acabar com sua família, mas o fato é que nenhum parente do assassino está a salvo!

### **Personalidade**

Michael Myers é muito discreto e silencioso. É um dos maiores mestres em furtividade que existe, sendo capaz de ficar vários dias em uma casa sem que ninguém saiba de sua existência.

Nunca foi revelado o motivo de seu ódio por sua família. Mas ele tem obsessão em destruir seus parentes. E as mortes que acontecem pelo caminho são sempre de alguma forma ligada a esta obsessão.

Michael sempre usa uma máscara branca, de bicho-papão, e um facão de cozinha. Não é do tipo que gosta de platéia: prefere atacar sua vítima escondido, aparecendo de surpresa quando ela menos espera, e quando não pode fugir!

### **Poderes**

Michael não é dotado de imensos poderes. Além de uma imensa força física e uma capacidade de permanecer em silêncio sobre-humana, ele poderia ser considerado uma pessoa normal.

Porém, fato é que ele tem uma resistência imensa, e é capaz de se curar rapidamente. Considere que ele é capaz de regenerar todos os seus pontos de vida perdidos em um único dia.

Para mata-lo, é necessário que ele realmente seja destruído, como uma decapitação. Ser apenas derrotado fará com que seu corpo se regenere, e que ele volte a ação...

### **Curiosidades**

- Michael Myers é o grande vilão da série Halloween (que possui 8 partes).
- A parte 3 do filme, curiosamente, em nada tem a ver com o restante da série. É apenas um bom filme de terror, que leva o nome da série.
- Os dois últimos filmes da série (Halloween H20 e Halloween Ressurreição) foram feitos levando em consideração apenas as partes 1 e 2. Isso porque os produtores acharam (e com razão!) que as partes 4, 5 e 6 (lembrando que a 3 em nada tem a ver com a série) teriam descaracterizado os personagens demais.
- Michael Myers seria o resultado de um ritual envolvendo um culto profano. Se isso for verdade, ele deixaria de ser um simples assassino para se tornar um demônio!

### **Thomas Hewitt (Leatherface)**

Assassino 15º nível

CON 20 FR 20 DEX 14 AGI 17 INT 10 WILL 19 PER 15 CAR 6

PV 35+60, Ataques 1 (motosserra ou arma), dano 3d6 ou por arma +3, IP 2

Motosserra 120/0, armas brancas (todas) 60/60, artes marciais 60/60, furtividade 70, rastreio 70

Quase nada se sabe a respeito deste curioso assassino.

Thomas Hewitt, conhecido como Leatherface, é um membro de uma grande família de canibais.

Nesta família demente e canibal, cada um tem uma função: uns atraem as vítimas, outros distraem... e Leatherface mata!

Descreve-lo é simples: um gigante demente, que usa uma máscara com a pele de suas vítimas (daí seu nome, "Leatherface" ou "Rosto de Pele"), e com uma motosserra na mão!

Várias vítimas já foram feitas, pessoas que sem querer pararam na velha mansão dos Hewitts, um lugar abandonado no meio do nada. Quando captura alguém, Leatherface leva a vítima viva até um enorme freezer, onde a pendura em um gancho, como se fosse uma carne para o abate.

E lá ele irá continuar por muito tempo...

## **Personalidade**

Demente.

Esta é a melhor definição que podemos dar a Leatherface. O gigante age como um animal, caçando suas vítimas e dançando com sua motosserra ligada, num festival de insanidade. As poucas vítimas que escapam de suas mãos se tornam loucas...

Quando mata alguém, adiciona a pele do rosto da vítima a sua máscara de peles.

## **Poderes**

Além de grande força física e uma enorme habilidade no uso da motosserra, Leatherface não possui nenhum tipo de poder sobrenatural. Ele é um humano normal... exceto pelo fato de ser canibal!

Contudo, de alguma forma, Leatherface consegue "costurar" de volta partes de seu corpo que por ventura sejam cortadas. Não mais de uma vez, o monstruoso assassino teve um membro decepado, para aparecer completo novamente mais tarde. Talvez algum membro de sua família tenha alguma habilidade mágica, e seja responsável por reparar esta monstruosa máquina de matar...

## **Curiosidades**

- Leatherface é o principal assassino da série Massacre da Serra Elétrica, aparecendo nos quatro filmes da série, e na recente refilmagem do original.
- O Massacre da Serra Elétrica é considerado o avô dos filmes de terror, foi filmado em 1974 (antes de Sexta Feira 13, Hora do pesadelo e Halloween), e revolucionou os filmes de terror, com cenas de violência nunca antes vistas.
- O filme original (o mais violento de todos, superando na opinião de alguns até mesmo filmes mais modernos) foi proibido de passar por vários anos em vários países (Brasil inclusive).

Livro escrito por Ranger (buss@uol.com.br).