

BLADE



RODRIGO "LAMAZUUS" LINN

BLADE

By Rodrigo "Lamazuus" Linn

"Havia luz e esperança. Paz e tranqüilidade. A humanidade celebrava unida o seu nascimento, o seu desenvolvimento. Foi então que as trevas se aproximaram. Ofuscaram a luz, apagaram a vela da esperança. Os predadores da noite dizimavam os humanos como gado. Desde então, a raça humana vem apresentando resistência a esse massacre milenar que nunca se acaba. A resistência ainda é pequena, mas vem crescendo. Nós, humanos, deixamos de ser o topo da cadeia alimentar (na verdade, nunca fomos), pois fomos dominados. Agora temos chance contra as bestas, contra os demônios da noite e da Lua. Agora, finalmente, venceremos a guerra e não mais uma batalha apenas..."

Autor desconhecido

O personagem Blade (vivido no filme pelo ator Wesley Snipes) foi criado por Marv Wolfman e Gene Colan, concebido originalmente para histórias em quadrinhos, porém o grande sucesso veio mesmo com as filmagens da adaptação das histórias para o cinema.

Blade é o caçador mais temido pelos vampiros, porque o sangue que corre pelas veias dele é parte humano, parte vampírico, o que lhe proporciona poderes sobrenaturais muito grandes, tais como uma força física incomparável, sentidos aguçados e a capacidade de andar à luz do dia, como qualquer mortal. Portanto, é por isso que ele é conhecido como Day Walker – o caçador mais temido e impiedoso de todos. Empunhando uma espada e uma escopeta, ele é terror em pessoa, um justiceiro implacável, alguém que os vampiros irão arrepender-se de conhecerem...

O Passado

O sinistro guerreiro conhecido apenas como Blade é a última - e melhor - esperança da humanidade para sobreviver contra os exércitos de sugadores de sangue imortais, também chamados de Vampiros.

O filme retrata a história de Blade, um homem amargurado, que está condenado a viver com características metade humanas e metade vampíricas, por sua mãe ter sido mordida por um vampiro enquanto estava grávida.

No ano de 1967, em Nova York, uma mulher negra grávida é atacada por um vampiro. Encontrada em estado de choque, a moça é levada para um hospital. O feto, ainda estava presente no ventre de sua jovem mãe, a qual teve o corpo infectado como o torrente sangue vampírico que passava a correr nas suas veias. A mordida virulenta do vampiro que a atacara provocou-lhe uma contaminação que se espalhou rapidamente pela corrente sanguínea, inflingindo grande dor, e alcançando a criança em seu ventre. O processo provavelmente desenfreado o metabolismo do feto e seu nascimento ocorrera com pequena antecipação. Embora o parto tenha sido realizado com êxito, a mãe não suportou o sofrimento demais e morreu momentos depois.

Nascido com poderes maiores que qualquer outro homem ou vampiro, quando ele descobre sua maldição, decide combater os responsáveis para que isso jamais ocorra a outras pessoas. Assim, a criança se tornará o vingador místico conhecido como BLADE.

The Day Walker

Os poderes sobrenaturais adquiridos por Blade são incríveis. Ele reúne as principais capacidades vampíricas (tais como força, resistência e reflexos sobre-humanos), mas sem sofrer de suas fraquezas. A única exceção é a sede de sangue incontrolável que passou a atormentar a vida do herói a partir de seus 13 anos.

Até esta época, o garoto ainda não tinha idéia de sua real natureza. Só descobriu-a após deparar-se por Abraham Whistler, um caçador de vampiros experiente e já envelhecido. Whistler, impressionado pela obstinação do garoto, decidiu ficar ao lado de Blade como seu tutor, até ele tornar-se um exímio caçador, tal como o próprio Whistler fora.

Sendo imune à mordida dos vampiros devido às circunstâncias do seu nascimento, Blade aprimorou suas habilidades de combate a limites letais. Abastecido por um desejo de vingança, ele percorre os becos e ruas para lutar contra os predadores noturnos que assombam a Terra.

Por conta de sua herança indesejável, Blade precisa injetar um soro especial para impedir que a sede vampírica torne-se incontrolável e ele perca a consciência de seus atos. Além disso, o caçador reúne um poderoso arsenal, com os mais variados equipamentos, armas e engenhocas high-tech inventadas por Whistler, destinadas ao combate dos vampiros. Para sustentar sua cruzada, Blade rouba o dinheiro, relógios e jóias dos vampiros que destruiu e negocia tudo com seus contatos no mercado negro.

O Deus do Sangue

No primeiro filme, esse personagem da Marvel, teve como inimigo Frost, um vampiro rebelde e artilheiro que tinha como objetivo dominar o planeta e subjugar definitivamente os humanos. É claro que Blade não estava sozinho. Ao seu lado estavam o ainda ativo Whistler e a doutora Karen, uma garota que foi transformada em vampira e queria voltar a ser humana.

Deacon Frost tinha suas idéias revolucionárias represadas pelos vampiros mais velhos (aqueles de puro-sangue), que insistiam que a raça deveria manter-se oculta, vivendo à sombra da humanidade para sobreviverem. Frost, entretanto, reuniu seus próprios aliados e iniciou uma busca pessoal almejando levar a raça dos vampiros a deixarem as sombras e conquistarem de

vez o controle sobre os humanos. Para isso, ele empregou avanços computadores e exaustiva pesquisa para decifrar os trechos do Livro de Erebus correspondentes ao ritual que permitiria invocar o Deus do Sangue.

Embora tenha conseguido realizar com êxito o tenebroso ritual e obtido um poder quase divino, Frost foi aniquilado por Blade. Graças a uma solução, denominada Composto EDTA, desenvolvida pela doutora Karen, que provoca uma reação terrível quando em contato com o sangue vampírico (o líquido, ao ser injetado na corrente sanguínea, causa uma inchação que rapidamente forma uma bola sob a pele, crescendo cada vez mais e espalhando pelo corpo inteiro, até o corpo explodir e espalhar sangue por todo lado).

A Cruzada Continua

Blade mudou desde então. Ele cresceu psicologicamente e confortou-se com sua natureza híbrida, aprendendo a apreciar o que é e o que faz. A experiência de beber sangue não o traumatizou e ele não se recusa a fazê-lo em situações críticas (embora realmente tente impedir ao máximo estas circunstâncias). Agora, com a mente mais flexível e aberta, o caçador de vampiros tem de usar novamente sua ferocidade para combater um novo perigo.

Após uma longa caçada que durou três anos, Blade reencontra seu parceiro e mentor, Whistler. Todos juravam que ele havia morrido depois do ataque comandado por Frost ao esconderijo de Blade e Whistler, o velho caçador foi mordido pelas criaturas e todos pensavam que ele havia cometido suicídio para evitar transformar-se em um vampiro.

Porém, Blade descobriu que o amigo não estava morto. Os vampiros desapareceram com o corpo de Whistler, carregando-o através dos continentes e tomando precauções para que Blade não o encontrasse. Foram os vampiro também quem realizaram torturas dolorosas com o prisioneiro, a fim de este revela-se as fraquezas e segredos do antigo companheiro. Whistler foi mantido vivo e serviu de cobaia para os laboratórios secretos da Rússia e Romênia. Os vampiros empreenderam um tratamento bizarro para livrar o sangue de Whistler do vírus vampírico, fazendo-o voltar a ser humano.

Enquanto isso, Blade cruzava países atrás de informações sobre o paradeiro do parceiro. Somente na Romênia o herói o livrou das garras dos vampiros e pode novamente contar com a ajuda do experiente guerreiro em sua cruzada.

Durante este tempo, Blade também esteve trabalhando com Scud, um brilhante mecânico e inventor de armas para destruir vampiros. Ele opera no esconderijo de Blade (uma garagem cheia de aparatos metalúrgicos e com um sistema de rede computadorizada que garante a defesa e informações para os caçadores). A verdadeira caçada começa quando Damaskinos, um vampiro ancestral muito poderoso, desenvolve um plano para capturar Blade. Damaskinos precisa do sangue de Blade para criar uma nova geração de vampiros invencíveis, assim como Blade, capazes de andar à luz do dia. Para isso, ele conta com a ajuda de Nyssa (sua filha mais forte) e o guerreiro Asad (sua prole mais fiel).

Damaskinos arma um terrível estratagem para capturar o DayWalker. Blade é convidado a comparecer ao palácio de Damaskinos, uma verdadeira fortaleza subterrânea (que lembra muito o interior de uma pirâmide egípcia) disfarçada externamente como um prédio de segurança governamental. O encontro en-



tre Blade e Damaskinos é amigável. O ancião bebedor de sangue conta ao caçado e seus amigos sobre os Reapers, uma super-raça de vampiros, e pede a ajuda de Blade para combatê-los.

Os Reapers, segundo Damaskinos, são vampiros deformados e movidos apenas pela sede de sangue. Eles não são predadores sedutores como os vampiros tradicionais, são apenas demônios viciados em sangue. Eles apenas querem drenar a maior quantidade possível de sangue, para manterem-se vivos. O vírus contido em seu sangue tem ação muito mais rápida também, fazendo com que todos que são mordidos pelos Reapers tornem-se mutantes vampirizados em um período muito rápido (algumas horas apenas).

Trata-se de uma rara mutação ocorrida nos laboratórios da comunidade vampírica e que deu origem ao primogênito desta nova raça: Jared Nomak (mas também reconhecido como o Anjo da Morte), um vampiro que consome insaciavelmente sangue humano e também da sua própria comunidade.

Sim, os Reapers são predadores incontroláveis entre seus próprios criadores. Após uma mordida destes mutantes, tanto um humano quanto um vampiro tem apenas poucas horas de existência antes de sofrer alterações em seu corpo que o transformam em um novo Reaper.

Aprendidos pelo fato de ser apenas uma questão de dias para as ruas estarem povoadas com Reapers, e poucos meses para a humanidade inteira contaminada com o virótipo, Damaskinos teme pela própria sobrevivência dos vampiros originais e oferece uma trégua a Blade, sugerindo que ambos unam forças para derrotar este inimigo comum. Nosso herói, acompanhado de Whistler e Scud, aceita o trato e inicia-se uma aliança com o Conselho das Sombras, a comunidade vampírica controlada por Damaskinos.

O Conselho das Sombras apresenta Blade à uma equipe de assassinos originalmente treinados para caçar o próprio DayWalker, mas agora os dois times se unirão para combater o novo mal. A guarda de elite que protege e serve ao lorde vampiro é composto por Chupa, Priest, Snowman, Light Hammer, Verlaine e liderado pelo arrogante Reinhardt. Além deles, Nyssa e Asad somam suas forças para completar o grupo de caçadores determinados a exterminarem os Reapers.

Inicia-se, então, uma perseguição implacável contra os novos inimigos. Instruídos pelos novos colegas de ofício, Blade, Whistler e Scud, aprendem novas táticas desenvolvidas pelos vampiros para evitarem a presença do DayWalker e aprofundam-se na mitologia dos vampiros, descobrindo mais a respeito de sua linguagem e como eles conseguem arrecadar dinheiro.

Quando os primeiros confrontos se desenrolam, os Reapers demonstram suas forças assombrosas e a ferocidade de seu comportamento. Surgindo por todos os lados, os mutantes vampiros são combatidos com um festival de balas e lâminas que se cruzam de todos os lados.

Porém, logo os caçadores descobrem que os Reapers estão completamente morto apenas quando são decompostos pela luz solar, uma vez que seus corações parecem estarem envolvidos por uma camada de ossos que os protegem de ferimentos agravados.

Durante a luta contra os Reapers, Blade fica atraído pela bela vampira Nyssa, filha de Damaskinos. Ela, também nutre uma latente paixão pelo Day Walker, o que é usado como elemento coagitivo no plano do lorde vampiro.



O Segredo de Damaskinos

O ancião vampiro tenciona muito mais que garantir a sobrevivência da própria raça. Na verdade, Damaskinos foi o responsável pelo surgimento dos Reapers, criaturas geneticamente criadas com a intenção de criar-se “o vampiro perfeito”.

Dessa forma, os Reapers foram originados após a união do DNA de Blade com o de um vampiro comum. Realizando esta união, Damaskinos planejava tornar-se o patriarca de uma nova geração de vampiros que pudessem andar à luz do dia. Entretanto, algo saiu errado durante os experimentos e Jared Nomak, o primeiro Reaper criado da combinação do DNA de Blade com o DNA de Damaskinos, revolta-se contra seu criador e foge, dando início a uma disseminação do vírus contido em seu sangue através das ruas de Praga.

O lorde vampiro arquiteta um plano para capturar o DayWalker e completar, desta vez com êxito, sua criação. Para isso, ele forja uma sugerida aliança entre os caçadores e os vampiros (na verdade, manipulando Blade para usar as habilidades dele em seu favor) a fim de destruir Nomak, quem está espalhando uma trilha de pilhagens e novos Reapers infectados em busca de vingança contra seu Mestre e Criador - o próprio Damaskinos.

Enquanto Blade empenha-se em caçar os Reapers, outras situações paralelas dão o enfoque vital para a trama. O líder do esquadrão vampírico, Reinhardt, incumbe-se de trair a confiança dos companheiros e garantir que Blade seja capturado com sucesso (não importando quem tenha que morrer para isso). Nomak, o primogênito Reaper, avisa Whistler sobre as verdadeiras intenções de Damaskinos e Scud, o escudeiro de Blade, revela-se um carnçal a serviços de Damaskinos, atuando como seu espião junto a Blade desde que se conheceram.

Depois que Blade é quase morto por uma legião de Reapers que atacam ele e sua tropa nos esgotos, uma explosão provocada por uma bomba de luz ultra-violeta garante a sobrevivência do herói. Porém, a explosão também custou sérios ferimentos à Nyssa e, para salvá-la, Blade pede a vampira que beba seu sangue.

Enfraquecido após este incidente, Blade é capturado por Reinhardt e preso na fortaleza de Damaskinos. Lá, uma câmara especial o aguarda para colher seu sangue e coletá-lo para ser usado na criação de novos DayWalkers sob a tutela de Damaskinos.

Tudo estaria perfeito dentro dos planos dos vampiros, não fosse um único detalhe: Whistler. Bem, posso dizer que o veterano roubou a cena quando soltou as algemas que prendiam seus pulsos e dera uma boa bordoadada em Reinhardt, quem estava vigiando-o. Whistler, conseguiu fugir por uns túneis subter-

râneos e encontrar Blade, libertando-o do doloroso coletor de sangue (uma espécie de altar com grossas pontas de lanças que perfuravam os pulsos e pontos nervosos de Blade).

O velho tutor ainda teve forças para carregar o pupilo até uma fonte decorativa do interior da fortaleza, onde formava-se uma piscina com o sangue que circulava pelos dutos da fonte. Embora Reinhardt tenha recuperado-se e encontrado-os, Whistler conseguiu colocar Blade dentro do poço, fazendo com que ele se regenerasse por completo e recuperasse seus poderes novamente.

Uma vez livre e totalmente revitalizado, o herói parte para o ajuste de contas, primeiro dando cabo de Reinhardt e depois perseguindo Damaskinos. Finalmente, Blade confronta-se com Nomak em uma batalha sangrenta e decisiva.

Os Conselhos e a Lei Vampírica

O conjunto de mandamento que cada vampiro deve obedecer são essencialmente as mesmas descritas no livro VAMPÍROS MITOLÓGICOS como as 5 leis vampíricas, então não haverá qualquer problema em adaptar o regulamento de conduta dos vampiros vistos em Blade.

Quanto a organização, eles possuem uma estrutura bastante intrigante em seu meio. No primeiro filme, pode ser visto um Conselho formado por vampiros puro-sangues poderosos e influentes, quem determinam as leis dentro dos domínios mundanos. Entretanto, no segundo filme, a regência passa para as mãos de um único ditador (Damaskinos) que coordena toda a atividade vampírica oculta aos conhecimentos humanos.

Podemos estabelecer um comportamento relativamente tendencioso a associar o controle social vampírico à seus membros mais antigos. De fato, é possível propor que em cada concentração populacional humana (que pode variar entre vilas, cidades, regiões ou mesmo países) estará sob regência daqueles vampiros que entitularem-se seus líderes e possuem poder tal para manterem suas posições.

Em outras palavras, o vampiro (ou vampiros) mais poderosos que instalar-se em uma determinada localidade e reclamar para si o governo deste território será o legislador e soberano de todos os outros vampiros que vierem a habitar seus domínios. Esse poder ficará concentrado em suas mãos até que outro vampiro rebelde-se contra essa tirania e destrua o regente, assumindo o cargo então.

Desse modo, também é possível encontrar associações entre vários vampiros mais fortes, a fim de presidirem um concílio governamental, onde todos possuem direito a voto e a vontade da maioria é tida como vencedora.

É verdade que no primeiro filme puderam ser vistos 12 das diferentes linhagens puras, cada qual com um representante ancestral no Conselho de Nova York. Porém, o Mestre não precisa se prender em conceber diferentes tipos de características sobrenaturais para cada uma, porque cada linhagem possui diferença puramente comportamentais e psicológicas.

Os poderes vampíricos são gerais para todos os personagens e a questão de origem reflete-se no status de cada um apenas embasado quanto a fato de ser Puro-Sangue ou um Vampiro Transformado.

Veja alguns dos símbolos conhecidos dos vampiros:



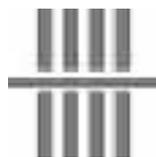
Esta marca indica um membro da Tribo de Ashe, uma linhagem vampírica que possui uma estranha aversão aos perigos tóxicos do mundo moderno. Eles combatem a contaminação da natureza por vestígios pestilentos, aos quais, dizem as lendas, são extremamente sensíveis.



Este é o símbolo dos membros dos Ciantetos do México, descendentes do sangue contaminado das bruxas que concederam o poder das trevas ao grande Montezuma. Atualmente, tornaram-se habilidosos guerreiros que, dizem, possuem a força de dez homens.



Os descendentes da Família Dragonetti são herdeiros das influências da magia negra presente no período medieval europeu. Sua conduta nobre os torna políticos em potencial, mesmo possuindo estranhas tendências à prática da feitiçaria.



Este símbolo significa a propriedade das Faustinas, membros de uma cabala que acredita que seu "sangue puro" é mantido apenas graças ao uso de magias de controle mental e elemental. Faustinas, segundo constam nas escrituras do Livro de Erebus, somente podem ser completamente exterminadas com uma estaca de prata no coração e, em seguida, decapitando-as.



Esta marca pertence aos Kobejitsu, os lendários vampiros que descendem do sangue dos assassinos orientais conhecidos como Ninjas. Além disso, todos os membros desta casta podem ser identificados pela coloração avermelhada dos olhos.



Identifica a Tribo Lemures de Roma, que originalmente surgiu de espíritos malignos que possuíam e passavam a habitar cadáveres, tornando os corpos falecidos imortalizados. Sua principal característica é a habilidade de sedução e o comportamento gótico.



Esta é a marca característica de Deacon Frost e seus comparsas. Embora não pertença a nenhuma das linhagens acima, Frost usa sua própria runa para identificar suas propriedades perante os outros vampiros. A influência dele é notória, sendo mundialmente conhecido como dono dos bares noturnos mais badalados entre os vampiros.

Propriedades

É comum os vampiros usarem sua linguagem ancestral para demarcarem refúgios seguros e carniçais. Cada vampiro, ou cabala de vampiros, possui um símbolo característico que o identifica como uma espécie de assinatura, sendo reconhecida por todos os demais membros.

Estas runas, particularmente, podem ser encontradas tatuadas em alguma região do corpo de um carniçal, o que indica que aquele sujeito é uma propriedade de outro vampiro e mexer com ele significará desrespeito (que poderá ser revidado de maneira cruel pelo dono).

Nos Quadrinhos

Agora, se você não conhece Blade fique sabendo que ele é um herói da Marvel Comics. Blade é um caçador de vampiros que também é um vampiro, mesmo tendo nascido de uma forma especial - bem no momento em que o sol estava surgindo no horizonte. Isso fez com que ele ganhasse super-poderes, além de poder andar normalmente na luz do sol. É por isso que o chamam de DayWalker (“aquele que anda durante o dia”). O seu único ponto fraco é seu senso de justiça, sua humanidade e sua sede por sangue (motivo também por que ele tem que tomar um soro especial que iniba essa sua vontade).

Nos quadrinhos da Marvel, Blade já teve vários encontros com grandes personalidades do mundo vampírico. Inicialmente atuando ao lado de um grupo de caçadores idealistas, Blade encontrou o próprio Drácula. Após longo meses de procura, os indícios o levaram até o Japão. Blade montou uma emboscada e, com sucesso, matou o Conde da Transilvânia com uma estaca de madeira ficada no coração dele (não se preocupem, pois Drácula logo foi ressuscitado por seus servos e extorquiu sua vingança).

Em outro episódio, Lilith (a primeira mulher de Adão e quem supostamente teria originado a raça vampírica) visita a Agência de Investigadores dirigida por Blade e os contrata para matar o Motoqueiro Fantasma (Ghost Rider). Após uma árdua batalha contra o esqueleto ígneo, Blade percebe que fora enganado. Unindo força então com Ghost Rider, eles confrontam Lilith.



Os Vampiros

Em tempos modernos, os vampiros retratados em Blade são distinguidos conforme a origem, que os dividem basicamente em duas linhagens: os Puro-Sangues e os Transformados. Os primeiros são, em geral, vampiros poderosos e que nasceram vampiros (lendas mencionam os vampiros como uma raça particular, descendente de Lilith, capaz de reproduzirem-se entre si e gerar semelhantes). Ao segundo grupo pertencem os “mestiços”. Eles já foram humanos, mas após serem mordidos por um vampiro, receberam seu sangue infeccioso e sofreram uma terrível transformação, tornando-se vampiros também.

Também podem ser levados em consideração os carniçais: humanos que servem aos vampiros como lacaios, em troca da possibilidade de serem transformados no futuro. Estes acólitos não possuem qualquer poder sobrenatural ou natureza vampírica. São simplesmente pessoas que decidiram dedicar-se à servidão por tempo indeterminado até receberem o Dom das Trevas de seus donos. Aproveitando este ponto, os carniçais são tratados mesmo como propriedades pelos vampiros. Cada carniçal que o vampiro possui é marcado com um símbolo característico que o indica como pertencente a certo vampiro. Assim, os outros vampiros reconhecem e prestam respeito perante a propriedade do vampiro.

Voltando ao vampiros, estes seres possuem fraquezas conhecidas dos mitos sobre as figuras. Eles não suportam a luz do sol, sendo que seus corpos se desintegram em contato com a luz solar (embora nada que um filtro solar fator cadáver não resolva); são extremamente vulneráveis a prata e ao alho (sofrendo dano agravado quando em contato com estas substâncias); e quando mortalmente ferido, seus corpos físicos tornam-se poeira em questão de segundos. A idéia principal é que os vampiros são assustadores e, ao mesmo tempo, galãs de romances góticos. O componente especial é a forma bestial com essas criaturas comportam-se: “algo que só quer beber o seu sangue e te matar”, segundo o próprio diretor do filme, Guilherme Del Toro.

Em termos de jogo, podemos considerar os Vampiros como um grande e único grupo dentro do universo de Blade. Considere todas as regras normais para a criação de personagens, incluindo Pontos de Atributos, Perícias, Poderes Vampíricos e Sanguinus. O Mestre, entretanto, pode escolher quais os poderes e fraquezas serão permitidos aos personagens dos jogadores.

Apenas dentre os seus **Poderes Possíveis**, destacaríamos ênfase para Aumento de Atributos, Controle Mental, Bruxaria, Garras, Ghoul, Controle de Animais e Hechizos. Do mesmo modo, são sugeridas **Fraquezas** tais como: Sol, Estacas, Fogo, Decapitação, Alho, Dormir em Caixaão e Vulnerabilidade à Prata (nesta última, considere que todo dano causado por prata recebe um bônus de +1d6 pontos de dano e demora tanto para regenerar quando a exposição ao fogo)

O Livro de Erebus

O Livro de Erebus é considerada uma verdadeira Bíblia pelos vampiros, a qual conta as suas histórias e lendas da raça. O livro original está perdido e dele só restam alguns fragmentos, guardados como tesouros e perseguidos por todos os vampiros. Profecias macabras e poderes imensos estariam ocultos no tomo, bem como segredos soturnos sobre a origem da raça.

Como Mestre, basta você usar sua criatividade para atribuir o material que considerar mais interessante para integrar as páginas do Livro de Erebus. Um exemplo de texto contido neste livro sombrio é o ritual traduzido e realizado por Frost.

Armorial

“We’ve come to this meeting to discuss an important point on our own survival: Technology.”

Uma vez tendo embarcado em uma cruzada sem fim contra os vampiros, Blade precisa dispor do armamento mais sofisticado para cumprir seu objetivo, desde simples estacas de prata até granadas de luz ultra-violeta.

Com certeza Blade é uma referência absoluta do emprego do arsenal mais moderno na caça aos vampiros. Além do armamento de pistolas, metralhadoras e rifles tradicionais, podemos ressaltar entre o equipamento especial que Whistler desenvolve e as peças exóticas que o DayWalker carrega, as seguintes armas:

Espada de Prata: uma versão especial forjada em titânio e a lâmina banhada em prata de um gládio medieval. Possui um dispositivo de segurança no cabo que, caso a trava não seja pressionada, ativa um mecanismo que libera um conjunto de pequenas lâminas que protegem o cabo. Dano: 2d6.

Lâmina-Bumerangue: é um bumerangue em forma de “S”, todo ele forjado em liga leve de carbono e revestido por prata. Uma vez arremessado, o bumerangue pode atingir mais de um inimigo, provocando dolorosos e profundos cortes. Dano: 1d6.

Escopeta Lança-Estacas: trata-se de uma escopeta comum, equipada com um lança-granadas de dois canos que fica sob o cano de disparo tradicional. O lança-granadas, porém, está adaptado para disparar estacas de prata ao invés de granadas. Dano: 3d6 (tiro), 1d6 (estaca).

Lança-Chamas: essa é uma arma muito poderosa, fácil de se manusear e temida por vampiros. O aparato consiste de um pequeno dispositivo, que é preso na parte inferior do pulso do usuário. Esse dispositivo, que é por onde sai a rajada de chamas (que tem mais ou menos 3 cm de diâmetro) é ligado a um fio condutor, que, passando pelo braço do usuário, se conecta a uma pequena caixa presa na parte de trás do cinto dele. Com uma roupa como um sobretudo, fica quase impossível de perceber que o usuário a possui. Dano: 2d6.

Granadas Ultra-Violetas: pequenos dispositivos de lentes, armados com um detonador de contagem. Quando acionado, a granada irá liberar um flash luminoso ultra-violeta, capaz de ferir os vampiros. Dano 3d6, pulso 3/1.

Doom Bullets: balas de prata, confeccionadas pelo próprio Blade, que se desintegram quando atingem o alvo, causando, além do dano de impacto, o dano da explosão interna. Toda arma carregada com essa munição causa um dano adicional de +1d6 em vampiros.

Composto EDTA: uma droga produzida pela Doutora Karen que acelera o metabolismo no organismo vivo, atuando diretamente na sua coagulação sanguínea. Com essa substância líquida injetada em um vampiro, a reação é letal, fazendo com que a vítima literalmente expluda. Por outro lado, o Composto EDTA também é capaz de eliminar o vírus vampírico do sangue de um humano, mas apenas se este tiver sido transformado há poucos dias atrás. Dano: 3d6 por rodada.

Blade



CON 20, FR 20, DEX 25, AGI 21
INT 14, WILL 16, PER 21, CAR 12

Caçador de Vampiros do 18º Nível

PVs 38, Pontos Heróicos: 72,

IP 3 (7 contra ataques balísticos).

Ataques [2]: Espada 120/120 (dano 2d6+3), Escopeta 85/0 (dano 3d6), Metralhadora 85/0 (dano 1d6+2), Arremesso 90/0 (dano 1d6), Briga 100/100 (dano 1d4+3).

Perícias Principais: Intimidação 80%, Lábria 50%, Condução 60%, Furtividade 80%, Pesquisa/Investigação 70%, Computação 35%, Primeiros Socorros 40%, Ciências Proibidas (Vampiros 70%, Oculto 40%), Armadilhas 50%, Armeiro 30%, Acrobacia 85%, Subtrefúgio 75%, Empatia 40%, Rastreo 60%, Manobra de Combate: Luta às Cegas (40), entre outros que o Mestre julgar melhor.

Poderes Vampíricos (7): Força 2, Constituição 2, Agilidade 2, Resistência à Dor 1.

Blade ainda possui 12 pontos de Sanguinus que ele pode usar como se fosse um vampiro normal para resistir a ferimentos ou aumentar seus Atributos Físicos durante algumas rodadas. Além disso, acrescente o bônus de +1d6 de dano para todas as armas usadas contra vampiros. Assim, a Espada de Blade causa 3d6+3 de dano, os tiros de escopeta causam 4d6 de dano e a Lâmina-Bumerangue inflige 2d6 de dano quando usados contra vampiros. Note apenas que nem sempre as armas estão carregadas com balas de prata (afinal elas custam caro!), usando-as alternadas com balas normais.

O homem conhecido entre os vampiros como DAYWALKER veio ao mundo como um órfão. Sua mãe, mordida por Deacon Frost durante a gravidez, acabou dando à luz a um ser híbrido, meio humano, meio vampiro. No fundo, Blade é uma combinação de atributos dos vampiros com o melhor da personalidade humana. Uma das suas características é poder andar durante o dia, como todas as pessoas, ao contrário do que acontece com os vampiros normais.

Determinado a vingar a morte de sua mãe, Blade dedica sua vida à erradicação dos vampiros. Armado com sua inseparável espada de prata, esporões de prata, um bumerangue navalha e uma espingarda com balas de prata, o caçador é sinônimo de terror e medo entre os vampiros.

Blade, entretanto, ainda precisa ingerir diariamente uma dose do soro desenvolvido por Whistler para impedir sua sede de sangue. Cada dose equivale a 3 pontos de Sanguinus.

Abraham Whistler



CON 14, FR 14, DEX 15, AGI 12,
INT 14, WILL 15, PER 15, CAR 10
Caçador de Vampiros do 12º Nível
PVs 26, Pontos Heróicos 24, IP 0
Ataques [1]: Escopeta 70/0 (dano 3d6),
Pistola 60/0 (dano 1d6+1)

Perícias Principais: Intimidação 35%, Liderança 30%, Lábia 40%, Condução 50%, Armeiro 90%, Manha 50%, Computador 60%, Investigação 60%, Primeiros Socorros 60%, Medicina (Diagnose 30%), Ciências Proibidas (Vampiros 80%, Oculto 40%), Ferreiro 80%, Carpinteiro 60%, Demolições 40%, Armadilhas 40%, Furtividade 50%, Engenharia (Metalúrgica 75%, Mecânica 70%, Eletrônica 50%), Artilharia 50%.

Whistler é manco de uma das pernas, o que torna sua locomoção sujeita a problemas. Considere que todos os seus Testes de AGI são considerados Difíceis.

Tutor de Blade, o veterano Whistler é com certeza um dos melhores homens de armas destinados a exterminar a praga vampírica do mundo. Além de ensinar Blade a controlar seus poderes e sair à campo para lutar a seu lado diversas vezes, o parceiro ainda é o responsável pela manufatura do arsenal dedicado à caça dos vampiros e age como uma verdadeira figura paterna para o herói.

Whistler jurou destruir todos os vampiros quando sua família inteira foi morta por uma destas criaturas. Desde então ele tem se dedicado a combater os bebedores de sangue e é um dos poucos que foram capazes de fazer isso com sucesso regular.

Deacon Frost



Os números entre parênteses correspondem aos valores das características para Frost depois que ele completou o ritual e tornou-se o Deus do Sangue.

CON 19 (32), FR 17 (32), DEX 19 (32), AGI 18 (36),
INT 17, WILL 17, PER 16, CAR 17
PVs 28 (44), Pontos Heróicos: 36 (76); IP 2 (5)
Regenera 1 PV (5 PVs) por rodada
Ataques originais [2]: Espada 120/125 (dano 1d10+3), Briga 80/80 (dano 1d4+3)

Como Deus-Sangue: Ataques [3]: Espada 130/130 (dano 1d10+9), Briga 85/85 (dano 1d4+9)

Perícias Principais: Acrobacia 30%, Esquiva 60%, Liderança 60%, Manha 50%, Lábia 70%, Subterfúgio 60%, Furtividade 65%, Computador 60%, Burocracia 30%, Ciências Proibidas (Oculto 60%, Rituais 35%), Tortura 30%, Sedução 50%.

Poderes Vampíricos (25): Força 1, Constituição 1, Força de Vontade 2, Percepção 1, Carisma 2, Resistência à Dor 2, Controle Mental (Hipnose, Blenden, Atração, Mentira, Vanish, Objetos, Idéia Original), Ghoul (Sangue Restaurador, Lacaio), Regeneração 5.

Reaper Comum

CON 3D+6, FR 3D+6, DEX 3d+6, AGI 3d+6, INT 2D+2, WILL 2D+2, PER 3D, CAR 1D
PVs 15 a 25; IP 2

Possuem, em média, de 5 a 7 pontos de Sanguinus.

Ataques [1]: Garras 50/50 (dano 1d6 + bônus de FR), Mordida 60/0 (dano 1d10+paralisia)

Quando for mordido por um Reaper, o personagem deve fazer um Teste Difícil de CON para realizar qualquer ação (como tentar revidar o ataque, por exemplo). O simples fato de ser mordido pelo mutante já indica que o personagem foi contaminado com o vírus dele e será uma questão de CON horas para que o personagem também se transforme em um Reaper.



Poderes Vampíricos (6): Força 1, Constituição 1, Destreza 1, Agilidade 1, Resistência à Dor 2.

Criaturas geneticamente criadas com o intuito de formar o vampiro perfeito. Para isso, o DNA de Blade foi mesclado com o DNA de vampiros normais, tencionando-se criar vampiros capazes de andar à luz do dia. Mas a experiência falhou e uma prole de mutantes abomináveis está a solta pelas ruas, contaminando pessoas inocentes com um vírus fatal. Além disso, os Reapers desenvolveram um gosto especial pelo sangue dos vampiros e começam a atacá-los também.

Os Reapers possuem um aspecto diferente dos demais vampiros. São carecas e totalmente albinos, possuem poderes incríveis, tais como uma velocidade de locomoção e forças sobre-humanas, e possuem um padrão ósseo diferente, a começar pelo coração protegido por uma camada óssea, chegando à mandíbula dividida em três arcos dentários diferentes: um superior (onde ficam as presas principais, responsáveis pela sucção do sangue das vítimas) e dois laterais (cada um com pequenas presas que injetam um líquido que mantém a vítima paralisada), sem dente inferior.

Jared Nomak



CON 31, FR 36, DEX 21, AGI 23,
INT 15, WILL 15, PER 16, CAR 07

PVs 40, Pontos Heróicos: 36;

IP 5 (13 contra ataques feitos com armas de fogo)

Regenera 1 PV por rodada.

Ataques [2]: Briga 70/80 (dano 1d10+11), Mordida 70/0 (dano 1d10+paralisia)

Perícias Principais: Liderança 40%, Manha 60%, Lábria 30%, Subterfúgio 65%, Furtividade 65%, Computação 30%, Ciências Proibidas (Oculto 25%), Tortura 20%, Intimidação 50%, Arrombamento 50%.

Poderes Vampíricos (26): Força 3, Constituição 3, Destreza 1, Agilidade 1, Resistência à Dor 5, Controle Mental (Blenden, Vanish), Regeneração 5, Defesas Especiais (Proteção contra Fogo 1, Imunidade à Ácidos, Aura de Medo, Imunidade a Dano Balístico, Imunidade à Dominação), Garras 1.

O IP de Nomak é considera 13 contra qualquer ataque balístico que não possua munição confecciona em prata.

Primogênito dos Reapers, Nomak foi concebido da combinação entre os DNAs de Blade e Damaskinos. Sua deformação o transformou em um ser vampírico diferente, mais horrendo, porém mais forte. Quando os cientistas tentaram destruir Nomak, ele matou a todos e fugiu. Enquanto tenta reencontrar Damaskinos para ajustar as contas, o Reaper tem se alimentado de sangue humano e de alguns vampiros, contaminando a todos através da mordida e transformando-os em Reapers também.

Nyssa



CON 23, FR 19, DEX 23, AGI 25,
INT 15, WILL 15, PER 19, CAR 25

Vampira com mais de um século de vida.

PVs 25, Pontos Heróicos: 38, IP 2

Regenera 1 PV a cada 3 horas

Ataques [2]: Briga 70/70 (dano 1d4+3), Armas de Fogo 70/0 (dano correspondente à arma que ele estiver usando).

Perícias Principais: Acrobacias 65%, Liderança 35%, Furtividade 85%, Manha 50%, Lábria 40%, Subterfúgio 80%, Computador 60%, Arrombamento 30%, Armadilhas 40%, Camuflagem 65%, Ciências (Genética 50%, Direito 25%), Ciências Proibidas (Oculto 30%), Etiqueta (Diplomática) 40%, Sedução 50%, Medicina (Anatomia 60%, Cirurgia 30%, Clínica 40%), Pesquisa/Investigação 45%.

Poderes Vampíricos (21): Destreza 2, Agilidade 1, Inteligência 2, Força de Vontade 1, Percepção 1, Carisma 2, Resistência à Dor 2, Controle Mental (Hipnosis, Blenden, Leitura de Auras, Vanish, Atração), Ghoul (Sangue Restaurador), Regeneração 3, Hechizos (Conhecimentos Profanos), .

Uma vampira puro-sangue, filha de Lorde Damaskinos. Nyssa é disciplinada, exótica, sombria e uma habilidosa lutadora de artes marciais. Ela vem treinando junto com a unidade tática de vampiros há vários anos, até tornar-se uma exímia guerreira e espião. Entretanto, acaba apaixonando-se por Blade durante a perseguição aos Reapers e teria morrido se não fosse a intervenção do herói (que pediu à ela que bebesse seu sangue para sobreviver). Mais tarde, Nyssa também descobre que seu pai estava usando-a para capturar o DayWalker e conhece as verdadeiras intenções do ancião, o que a deixa profundamente magoada.

Reinhardt

Reinhardt é um soldado profissional, líder da guarda de elite e equipe de caçadores treinados para combater Blade e servir a Lorde Damaskinos. Sua origem é remota, mas Reinhardt nasceu vampiro e foi instruído desde então a fim de tornar-se um matador. É um dos asseclas por quem Damaskinos tem maior confiança há alguns séculos, tendo-o nomeado comandante uma guarnição especialmente composta para caçar Blade.

CON 22, FR 25, DEX 20, AGI 20,

INT 14, WILL 16, PER 19, CAR 11

Vampiro com mais de dois século de vida.

PVs 30, Pontos Heróicos: 45, IP 3

Ataques [2]: Briga 90/70 (dano 1d4+5), Espada 50/50 (dano 1d10+5), Armas de Fogo 80/0 (dano correspondente à arma que ele estiver usando).

Perícias Principais: Liderança 60%, Manha 50%, Lábria 50%, Subterfúgio 80%, Furtividade 75%, Computador 50%, Tortura 45%, Acrobacias 30%, Intimidação 45%, Interrogatório 40%.

Poderes Vampíricos (25): Força 2, Constituição 2, Destreza 2, Força de Vontade 2, Percepção 2, Resistência à Dor 3, Controle Mental (Hipnosis, Blenden, Mentira, Vanish, LockVogel), Ghoul (Sangue Restaurador, Lacaio, Carniçal), Regeneração 4.

Damaskinos

O terrível Lorde Vampiro, senhor supremo da sociedade vampírica nos países da República Tcheca, Eslováquia, Áustria e regiões sul da Polônia e Alemanha. Sendo um imortal nascido à muitos séculos atrás, seus poderes são imensos e os efeitos do vampirismo estão presentes de formas muito marcantes em Damaskinos. A coloração de sua pele, por exemplo, já tornou-se completamente albina, podendo ser confundido com uma estátua de mármore. O corpo parece cansado e envelhecido, talvez pelo desgaste dos séculos de degeneração contidos pela doença vampírica.

Confinado em sua fortaleza subterrâneo, o faraônico lorde vampiro retirou-se da atividade social há muito tempo, agindo apenas através de suas proles e suas falanges de servos. Damaskino observa a comportamento da sociedade vampírica em outras partes do mundo, a fim de aprofundar-se em seus planos de domínio mundial e criação de vampiros capazes de andar à luz do dia.

