

O LIVRO DO MAL



GRUPO NEODAEEMON

Introdução

Quando começamos a escrever este netbook, muitos dos nossos colegas torceram o nariz para a idéia de adaptar um livro de D&D para Daemon. Todavia, o RPG aqui no Brasil, infelizmente, não é tão forte quanto nos EUA, onde a Wizards of The Coast lança quatro livros por mês.

Certamente, se um jogador do sistema D20 reclamar de falta de material em suas campanhas é só mandá-lo comprar os livros que chegam freqüentemente aqui muito bem traduzidos pela Devir. Para nós jogadores do sistema Daemon, e nós confessamos ser fervorosos defensores deste sistema e de sua linha Arkanun / Trevas, resta a espera da publicação de material novo.

Porém, reclamar nunca foi a solução. A Daemon permite que criemos netbooks então o façamos! Não reclame da ausência de material ou daquela adaptação que você tanto deseja, faça você mesmo! Neste netbook, partimos da mesma idéia do livro "The Book of Vile Darkness", e adaptamos algumas de suas classes para o cenário de Arkanun, e também suas características, criando assim novos kits. Quem tiver acesso ao livro original poderá perceber as mudanças que fizemos, além dos kits que incluímos.

- Grupo NeoDaemon -

*DarkSide_PMP@msn.com
PetBhazalith@hotmail.com*

Índice



Novos Kits	4
Aprimoramentos	14
Faces do Mal	19
Nota dos Autores	26

Novos Kits



Feiticeiro da Peste (ou mago de Asag)

Se refugiando em becos, vielas escuras e construções abandonadas, este indivíduo se abriga na imundície e mantém consigo as piores doenças que os seres humanos poderiam enfrentar. São, muito possivelmente, os mais desagradáveis feiticeiros que se podem encontrar por toda Europa, seja por seu aspecto doente, pelas infecções que possam vir a transmitir ou pela decadência moral e psíquica em que se encontram.

Estes feiticeiros podem ser encontrados na Espanha, Alemanha e Inglaterra onde participam de cultos ao demônio Asag (que dizem ser o responsável pela peste) ou mesmo entre a Irmandade de Tenebras. Como costumam seguir apenas seus próprios objetivos, é muito difícil que se associem a outras escolas de magia. Seus poderes mágicos são ensinados por tutores demônios enviados por Asag, que aceita de bom grado a devoção humana. Possuem ainda, boas relações com vampiros Nosferatu e com diversos demônios com poderes semelhantes aos seus. O Arcanorum é irredutível quanto a punição à esses magos. A morte é a única opção, e geralmente com poderosos rituais de fogo, semelhantes as fogueiras da inquisição.

São comumente encontrados em cidades arrasadas pela peste, onde se sentem perfeitamente à vontade. São imunes à todas as doenças naturais ou mágicas e podem além disso estocá-las em seu organismo e transmití-las através de seus feitiços ou ao simples toque de suas mãos. Quando forçado a entrar em combate, o feiticeiro comumente ataca da escuridão ou espera que seus oponentes contraíam alguma de suas moléstias e padeçam agonizantes...

É difícil imaginar o que leva alguém a seguir por esse caminho horrendo, mas nessa época da peste é cada vez maior o número dos seguidores de Asag.

Feiticeiro da Peste

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 270 pontos de perícia.

Perícias: Anatomia 40%, Furtividade 40%, Camuflagem 40%, Venenos 20%, Intimidação 30%, Alquimia 30%, Rituais 30%, Esquiva 30%, Ler e Escrever (Idioma Nativo) 30%, Adaga 30/20

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2

Poderes de classe

1º Nível

Hospedeiro - o mago torna-se hospedeiro de diversos tipos de doenças, sem contudo sofrer nenhum de seus efeitos graves, apenas os puramente estéticos, como por exemplo: perda de cabelos, olhos lacrimejantes, odores desagradáveis, escurecimento dos cabelos, etc. O feiticeiro torna-se hospedeiro de qualquer doença natural automaticamente,

bastando estar em contato com esta, e caso venha a receber algum poder de cura de doenças ativado por pontos de fé, receberá 1d6 de dano por ponto de fé empregado.

3° Nível

Armadura Esfarrapada - utilizando-se de restos de roupas e armaduras quebradas, o feiticeiro pode fabricar uma armadura leve de IP 3 sem nenhum redutor em destreza ou agilidade, que só pode ser utilizada por ele.

4° Nível

Crianças da Noite - o feiticeiro pode comandar criaturas inferiores, como roedores e aracnídeos. Estas criaturas entendem os comandos mentais do feiticeiro, e podem formar um enxame e atacar um alvo qualquer à vontade do mestre. Ele pode ter ao seu comando 2d6 aranhas, 5d6 ratos, ou 10d10 morcegos

6° Nível

Transmissor - o feiticeiro neste nível pode transmitir através do toque, ou de rituais de magia, as doenças que carrega consigo. Para cada ponto de dano aplicado por golpes com a mão nua ou com magias, existe uma chance de 10% de contágio da doença. O alvo tem direito à um teste de constituição contra a chance de contágio para resistir ao efeito.

7° Nível

Armadura de Insetos - o feiticeiro pode invocar um enxame de insetos de qualquer espécie que habite a região para que rastejem sobre seu corpo lhe conferindo proteção semelhante a uma armadura pesada (IP 6).

Caçador de Mortais

Seja para demônios de Arkanun ou do Inferno, a corrupção das almas dos humanos tem muita importância, principalmente devido à capacidade e ao potencial de criação dos humanos. Porém, em certos casos alguns mortais precisam ser simplesmente destruídos. Seja porque oferecem perigo aos planos dos seres inferiores ou por estarem envolvidos demais com os seres de Paradísia, nesse momento, o mortal torna-se alvo desse caçador. Além dos humanos, diversos demônios menores têm se enveredado por este caminho, visando a oportunidade de permanecer na Terra e se oferecem a demônios mais poderosos para serem seus "agentes". Os caçadores de mortais, de preferência demônios da casta Hellspawn, não são especialistas somente em caçarem mortais, mas também rastreá-los e possuem também diversas habilidades de disfarce. De preferência atuam sozinhos, mas podem contar, de vez em quando, com o "auxílio" de bestas demoníacas e outras criaturas arkanitas.

Anjos podem ter as mesmas motivações que os demônios, tal qual corromper mortais, todavia não utilizariam o serviço destes caçadores em hipótese alguma, visto que podem realizar pessoalmente o serviço, além de existirem falanges especializadas para este tipo de trabalho...

Caçador de Mortais

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 260 Pontos de Perícia.

Perícias: Intimidação 40%, Sobrevivência (escolha duas) 30%, Oculto 20%, Inferno 30%, Demônios 30%, Furtividade 30%, Armadilhas 20%, Rastreo 40%, Briga 30/30, Escolha uma arma 30/30

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Indiferente -1

Poderes de Classe

1° Nível

Caçando Mortais - o caçador recebe um bônus de 5% enquanto se utiliza das seguintes perícias: rastreo, intimidação, furtividade e empatia. Também recebe um bônus de +1 nos danos contra mortais. Estes bônus são aumentados a cada três níveis (3°, 6° e 9°).

2° Nível

Pele Mortal - o caçador recebe a habilidade de tomar uma forma humana semelhante à sua forma original, mas sem nenhuma deformidade ou marca que possa identificá-lo. No 5° nível este poder se torna mais poderoso, à medida que o caçador pode copiar a aparência de qualquer mortal com 90% de eficácia.

4° Nível

Detectar Mortais - o caçador pode detectar a presença de mortais em uma área de 250 metros, mesmo se estiverem invisíveis ou disfarçados magicamente.

6° Nível

Garras do Grande Demônio - através de intenso contato com os poderosos demônios de Arkanun ou do Inferno, os golpes do caçador tornam-se mais poderosos. Assim, todos os seus ataques sobem 1 nível de dano. Uma adaga que causa 1d3 de dano agora passaria a causar 1d6, uma espada longa causando 1d10 de dano passaria a causar 2d6 e assim por diante.

8° Nível

Grito Atordoante - uma vez por dia, um caçador deste nível pode emitir um grito que atordoia todos os mortais que estejam à 25 metros de distância dele. Os mortais fazem um teste de CON vs a WILL do caçador para não desmaiarem.

10° Nível

Assassinar Mortais - uma vez por dia o caçador pode matar qualquer mortal com apenas um golpe. Caso um mortal receba esse golpe, deve obter sucesso em um teste de CON vs a WILL do caçador ou morrerá instantaneamente.

Devorador de Almas

Quando uma pessoa morre prematuramente, seu espírito nunca irá encontrar o

descanso no mundo dos mortos, seja porque foi assassinada, ou por acidente, não importa. Essa alma nunca irá ter paz. Porém, alguns destes espíritos têm seu desejo de vingança atendido, mesmo que este seja inconsciente. O devorador de almas é criado a partir desses espíritos. Deuses das trevas e entidades malignas selecionam aqueles que foram assassinados ou que buscam vingança, e dão a esses pobres espíritos uma nova chance de acertar as contas na terra.

O devorador de almas volta à terra com novos poderes garantidos pela entidade que os ressuscitou, e sua sede de vingança é insuperável. Ele irá usar suas habilidades para alcançar seu objetivo sem pensar duas vezes. Os problemas começam depois que ele termina a missão de sua vida anterior. A entidade agora irá enviar mensageiros para o devorador de almas, que são muitas vezes demônios ou anjos caídos, que irão lhe dar instruções de tarefas a serem cumpridas para o seu mestre. Os mensageiros irão passar para o devorador de almas todas as informações e equipamento necessários para o cumprimento da missão, e virão mais tarde recolher os lucros.

Misturando conhecimentos em Spiritum, com diversos poderes obtidos através de entidades das trevas, seus rituais podem drenar as forças vitais de praticamente qualquer criatura dotada de alma. Alguns magos do Arkanun Arcanorum suspeitam do envolvimento de Obscuri Recíperes por trás do surgimento destes magos, devido à semelhança de seus poderes e principalmente por mais de um deles ter sido encontrado auxiliando os devoradores.

Devorador de Almas

Custo: 2 Pontos de Aprimoramento, 200 Pontos de Perícia.

Perícias: Escolha uma arma 30/30, Rituais 20%, Viagem Astral 40%, Oculto 20%, Demônios 30%, Anjos 30%, Intimidação 30%, Tortura 25%, Pesquisa 35%, Empatia 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 1, Patrono (especial).

Poderes de Classe

1° Nível

Drenar Energia - o devorador pode drenar a energia vital de um alvo: sua força, constituição ou agilidade. O alvo tem direito a um teste de WILL vs a WILL do devorador para resistir. Este poder drena 1d6 pontos por rodada e pode ser utilizado em conjunto com outras ações.

3° Nível

Explosão de Energia - este é um dos poderes mais poderosos do devorador de almas, mas também é o mais perigoso para o próprio devorador. Quando o devorador drena alguma alma, pode escolher liberar uma grande quantidade de energia no ambiente, proveniente desta mesma alma. A vítima recebe um adicional de 1d6 de dano, além do dreno de atributos habitual, dano este que não pode ser reduzido ou ignorado por

nenhuma habilidade. Se com este dreno, a vítima chegar à 0 PVs, ou reduzir um de seus atributos à 0, a energia é liberada normalmente. Porém, se a vítima continuar viva depois do dreno, o poder se volta contra o devorador, sugando a sua própria alma. Esse poder pode ser utilizado apenas uma vez por dia. A explosão tem um raio de 50 metros e causa 1d6 de dano para cada 2 PVs do total de PVs da vítima. Se o poder se voltar para o devorador, funcionará mesmo que o devorador não chegue a 0 em um atributo ou em seus PVs. Neste caso, o atributo que ele escolheu drenar da vítima se reduz a 1, e ele perde todos os seus PVs atuais, chegando à 0, e causando 1d6 de dano para cada dois PVs perdidos.

6° Nível

Brilho da Alma - neste nível de poder, o devorador pode copiar as habilidades de uma vítima completamente drenada, ou seja, que tenha perdido todos os pontos do atributo sugado (CON, FR ou AGI). São copiadas a aparência, voz e as habilidades da vítima, tais quais: imunidade a venenos, saúde de ferro entre outros. Estes efeitos duram 24 horas.

9° Nível

Escravo da Alma - o devorador pode escravizar completamente um indivíduo que foi inteiramente drenado pelos seus poderes. A vítima torna-se então uma aparição sob o comando do devorador.

Senhor dos Vermes

“Diversas pernas minúsculas e pegajosas caminham sobre a pele, asas de estranha textura cobrem os espaços restantes do corpo”. Esta cena marca o ritual de iniciação dos senhores dos vermes. O culto, originário dos adoradores de Zebub (antes de sua transformação, ele era o senhor das pestes e insetos) teve origem na antiga Mesopotâmia e vem atuando desde então. Estes seres preferem o contato com milhares de vermes e parasitas ao toque humano, ele oferece a si mesmo como hospedeiro para diversos insetos e parasitas que se alimentam de seu corpo e oferecem-lhe poderes, semelhante ao que ocorre com os simbiotes.

Existem diversas versões destes cultistas, em várias regiões da Terra, como na África e Ásia, mas são incomuns em toda a Europa. Os senhores dos vermes, apesar de não aparentar, seguem fielmente as ordens de um líder, um responsável pelos cultistas da região, geralmente um demônio aparentado à aranha ou a algum verme. O grupo de cultistas funciona como uma célula terrorista e com uma agenda própria, mas existem suspeitas de que todas suas ações são controladas por uma força superior, talvez o próprio Baalzebul.

Senhor dos Vermes

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 225 Pontos de Perícia.

Perícias: Herbalismo 20%, Sobrevivência (floresta) 25%, Entomologia 50%, Furtividade

40%, Oculto 20%, Camuflagem 30%, Intimidação 25%, Esquiva 30%, Empatia (aimais e insetos) 40%, Conhecimento (demônios) 25%, Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Pontos de Fé 2, Sociedade Secreta 2.

Poderes de Classe

1° Nível

Proteção dos Vermes - o senhor dos vermes recebe 1 ponto de IP natural devido aos numerosos vermes que rastejam em sua pele, e acabam por formar uma proteção semelhante à de uma armadura leve. Os vermes têm 5 PVs, que podem ser utilizados como se fossem do próprio mago. Este poder se eleva a cada dois níveis: IP 1 e 5 PVs no 1° nível, IP 2 e 10 PVs no 3° nível, e assim por diante, terminando em IP 6 e 30 PVs no 11° nível.

3° Nível

Parasita Familiar - neste nível o senhor dos vermes desenvolve um pequeno verme que cresce dentro de seu corpo. Quando necessário, a criatura pode ser expelida, para que auxilie o cultista. O familiar possui inteligência muito limitada, e pode auxiliar seu mestre espionando, roubando pequenos objetos, e outras coisas similares. O verme possui 1 PV e tamanho minúsculo, exigindo um teste difícil de percepção para ser notado. Quando o cultista chega ao 6° nível, desenvolve novos vermes, que formam uma massa com 4d6 PVs que causa 2 pontos de dano por rodada em contato com a vítima. No 10° nível, a massa aumenta imensamente, possuindo um total de 12d6 PVs e causando dano de 1d6+1 por rodada.

5° Nível

Asas dos Vermes - um cultista deste nível pode fazer crescer em suas costas asas semelhantes às de borboletas ou mariposas e voar com velocidade proporcional à sua agilidade. As asas podem ser invocadas uma vez por dia e duram algumas horas. Fazê-las crescer causa 1d6 de dano no cultista, e as asas são muito espalhafatosas e barulhentas.

7° Nível

Expelir Vermes - uma vez por dia, o cultista mantendo a fé no seu senhor pode expelir uma nuvem de variados insetos que saem diretamente de sua boca. Os insetos saem formando um cone com quinze metros de largura e todos dentro desta área sofrem 1d6 pontos de dano para cada dois pontos de vida gastos pelo invocador (até um máximo de 5d6).

Vingador

Um vingador é uma pessoa que procura apenas uma coisa: fazer justiça. Porém, o conceito de fazer justiça não deve ser confundido com o de fazer o bem. Um vingador com tendência maligna não se importa com as pessoas inocentes que tenha que matar

para chegar ao seu objetivo, ou com nenhum ideal. Ele apenas busca a justiça que ele achar que deve ser aplicada. A consciência de cada um se reflete no método de vingança utilizado.

Vingadores podem ser encontrados em praticamente todos os lugares da Terra, buscando vingança para si mesmo ou para os outros. Os motivos que o levam a ingressar neste mundo podem ser os mais variados: traumas na infância, massacres e problemas com o governo são os mais comuns. Primeiramente, o vingador procurará realizar sua vingança pessoal, e fará disso sua única meta. Após realizar seu objetivo, apenas na hipótese de não morrer tentando ou se suicidar em meio ao desespero, ele passa a seguir a trilha de outras injustiças, passando a vingar aqueles que não possuem a força e a vontade para resistir e enfrentar seus destinos.

Vingador

Custo: 5 Pontos de Aprimoramento, 320 pontos de perícia.

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 40/40, Esquiva 40%, Intimidação 30%, Furtividade 20%, Montaria 30%, Manobra de Combate (50), Sobrevivência (escolha duas) 30%, Armadilhas 20%, Investigação 30%, Rastreo 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4, Corajoso.

Poderes de Classe

1° Nível

Rastro de Vingança - o vingador recebe um bônus de 10% a cada três níveis nas perícias rastreo e investigação enquanto está no encalço de alguém.

2° Nível

Combate Vingativo - durante o combate contra os alvos diretos de sua vingança, o caçador recebe um bônus de 10% em ataque e +1 nos danos. O bônus no dano aumenta em +1 a cada dois níveis.

4° Nível

Acerto Decisivo - neste nível o vingador está intimamente ligado às forças da vingança, tanto que ao desferir um acerto crítico em seu inimigo, o mesmo deve obter sucesso em um teste difícil de Will, ou receberá uma penalidade de 10% em todos seus testes.

6° Nível

Resistência de Pensamento - o vingador neste nível torna-se imune a qualquer tentativa de controle mental que tenha a intenção de desviá-lo de seus objetivos.

8° Nível

Marca do Vingador - o vingador já é bastante conhecido na sociedade e entre suas vítimas, e tem uma marca pessoal (tulipas negras, imagens tenebrosas, símbolos em grafitti, pedaços dos corpos das vítimas marcados à ferro, etc.) que deixa nos locais para anunciar um ataque ou depois de um. Todas as pessoas que notarem a presença da

marca devem realizar um teste de WILL (a dificuldade do teste depende da fama do vingador e do medo que ele inspira em seus alvos) para não receber um redutor de 20% em qualquer teste realizado pelas próximas 1d6 horas.

Torturador

Muitas das vezes uma pessoa precisa castigar uma outra, lhe trazer dor e medo, mas sem deportar sua alma para o mundo dos mortos, afim de conseguir informações ou apenas se divertir. Ninguém exerce melhor essa função do que o torturador. Ele se vê como um verdadeiro artista, um estudioso do corpo humano, que conhece cada ponto de pressão e cada área vital de suas vítimas.

Muitos dos torturadores eram grandes médicos, que tomaram gosto em cortar seus pacientes e ver a dor que isso lhes causava. Estes médicos sádicos se afastavam do meio de trabalho ou eram expulsos se fossem descobertos, e daí a coisa só piorava. A maioria deles eram recebidos pela inquisição, e os outros procuravam trabalhar para senhores feudais e até alguns reis malignos. Alguns deles abriam consultórios médicos em pequenas cidades e vilarejos, onde torturavam pacientes em segredo, se tornando serial killers com o tempo.

Basicamente, o torturador é aquele que tem o estômago e a habilidade para fazer o que pessoas normais não conseguem, e achar um deles não é fácil, podendo trazer muitos problemas para os interessados. Normalmente eles são acompanhados por uma escolta enviada por quem os contrata. Os torturados tendem a ficar insanos em meio à sua jornada de sangue, e podem começar a torturar a si mesmos, o que o leva à uma morte dolorosa e agonizante.

Torturador

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 250 pontos de perícia.

Perícias: Anatomia 40%, Tortura 40%, Armadilhas 25%, Adaga 30/30, Empatia 30%, Lábia 20%, Primeiros socorros 30%, Pesquisa 30%, Rastreo 20%, Furtividade 20%, Manobras de Combate (refém, imobilização), Intimidação 30%

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Vontade de Ferro.

Poderes de Classe

1° Nível

Ponto de Dor - através de um profundo conhecimento do corpo humano, toda vez que consegue um acerto crítico com sua adaga ou em um teste de tortura, o alvo deve obter sucesso em um teste de CON ou ficará paralisado por 1d6 rodadas.

2° Nível

Vontade Inabalável - depois de ver tudo o que poderia existir de ruim em sua vida, o

torturador desenvolveu uma resistência natural ao medo e qualquer dor que possa vir a sentir. Ele recebe um bônus de 20% para qualquer teste de CON ou WILL que envolva resistência à dor ou ao medo.

3° Nível

Máscara do Torturador - conforme o torturador cresce em conhecimentos e habilidades, aprende a manter sob controle suas emoções, e pode distorcê-las a tal ponto que pareça possuir emoções que não possui. Isso garante a ele um bônus de 20% nas perícias empatia, intimidação e lábia.

5° Nível

Mãos Mortais - as mãos do torturador tornam-se mais mortais conforme ele avança. Além de causar dano real com as mãos nuas (ou até mesmo com seu toque), toda vez que um golpe desferido com sua adaga retirar metade ou mais dos PVs da vítima, ela deve fazer um teste de CON ou terá todos os seus PVs reduzidos à zero.



APRIMORAMENTOS



Nesta parte estaremos introduzindo alguns novos aprimoramentos para melhor lapidarem seus personagens. Contudo leiam atentamente antes de colocá-los em suas fichas, pois muitas vezes até os aprimoramentos positivos trazem alguns problemas... Vale ressaltar que alguns destes aprimoramentos só podem ser adquiridos caso o personagem seja seguidor de uma entidade maligna, então utilize o bom senso na hora da criação do personagem.

Amigo dos Vermes

1 Ponto: os vermes consideram o personagem quase como um igual. Se um verme estiver a ponto de atacar o personagem, ele pode fazer um teste difícil de carisma. Se passar no teste, o verme se recusa a atacá-lo pelas próximas 24 horas.

Atração Mórbida



2 Pontos: por meio de uma série de rituais envolvendo atos sexuais altamente pervertidos com mortos-vivos, o personagem drena a essência da morte dessas criaturas. Os mortos-vivos sem inteligência consideram o personagem um deles, e ficando cada vez mais como um deles, o personagem ganha +10% para testes de resistência contra controle mental, veneno, sono, paralisia, e doenças naturais.

Deformidade

Por meio de rituais macabros, experiências com demônios ou simplesmente auto-mutilação, o personagem deformou o seu próprio corpo para conseguir aprimorar algumas características, mas ao custo de muita dor e uma aparência horrenda. Um personagem deformado recebe um redutor de 10% em testes que envolvam carisma, com exceção de intimidação.

Garras - 1 Ponto: o personagem teve suas mãos transformadas em garras feitas dos seus próprios ossos, e por isso vive em constante dor. Seu ataque desarmado faz 1d6 de dano por corte e perfuração.

Face - 1 Ponto: a face do personagem foi totalmente mutilada e perfurada de todas as maneiras possíveis. Podem ter sido ganchos, ferro quente, lâminas, não importa. O personagem fez isso intencionalmente, e ganha por este feito um bônus de 25% em



testes de intimidação e 10% em testes envolvendo interação social com qualquer criatura maligna.

Anorético - 1 ponto: através de operações macabras e uma alimentação abaixo do nível de existência, o personagem se mantém em um peso aparentemente impossível. Ele tem aspecto esquelético e pesa a metade do normal para sua raça. O personagem pode passar por lugares muito estreitos e escapar facilmente de amarras, além de ter uma aparência cadavérica assombrosa. A fome quase não faz efeito nele, só precisa se alimentar uma vez por semana seu corpo é mantido por sua força de vontade macabra. Em termos de jogo o personagem ganha um bônus de 20% em testes para se esgueirar em locais estreitos ou para escapar de algemas e amarras. Ele também ganha 15% em testes de intimidação, mas, pelo seu estado físico decadente, perde 2 pontos de constituição.

Obeso - 2 pontos: o personagem ganhou muito peso em seu tempo já vivido, e se tornou extremamente obeso, pesando no mínimo 3 vezes mais que o normal para sua raça. Sua camada de gordura tornou seu corpo mais resistente que o normal, mas sua velocidade foi seriamente atingida. O personagem ganha um bônus de 2 pontos em constituição e 2 pontos de IP natural (que não pode ser ignorado), mas recebe um redutor de 2 pontos em destreza e agilidade. O personagem também ganha um bônus de 20% em intimidação, por sua aparência monstruosa.

Magia Corrompida

1 Ponto: através deste aprimoramento, um mago pode escolher uma de suas magias e através de conhecimentos profanos modificá-la. Em termos de jogo, metade do dano causado pela magia será considerado como profano, arredondado para cima. Por exemplo: uma magia de fogo que causou 35 pontos de dano, causará 17 de dano por fogo e 18 de dano profano. Desta forma, alguém imune ao fogo ainda receberá o dano profano.

Sangue Real

2 Pontos: o personagem nasceu com uma grande aptidão para a magia inferior. Devido a ligações de seus antepassados com as forças de Arkanun, este indivíduo possui uma facilidade maior de canalizar estas mesmas energias. Junto com esta habilidade natural, o personagem possui uma grande mácula em seu espírito, que pode ser percebida a distância por seres sobrenaturais, ou por aqueles que podem enxergar auras. Com este aprimoramento o mago pode realizar efeitos simples do caminho de arkanun (focus 1) sem nenhum gasto de pontos de magia, e pode superar o limite místico, podendo chegar até focus 5 neste caminho facilmente. Os anjos da Cidade de Prata e os inquisidores costumam eliminar prontamente um destes indivíduos quando os encontram.

Segunda Visão

1 Ponto: os sentidos do personagem foram aprimorados pelas forças das trevas, que lhe concederam uma espécie de segunda visão. Sempre que o personagem realizar um teste de percepção e falhar, poderá realizar um segundo teste. Porém, este dom traz um pequeno malefício inconveniente, pois não lhe foi conferido de graça. Este poder precisa de um sacrifício: uma pessoa amada, um objeto precioso, um ponto de focus ou de magia, um ponto de atributo, ou um ponto de vida permanentemente. Este aprimoramento só pode ser adquirido em campanha, e o personagem precisa conhecer os meios para recebê-lo: rituais macabros ou pactos com demônios.

Toque Etéreo

2 Pontos: o personagem, devido a algumas experiências anteriores com espíritos, adquiriu a capacidade de interagir fisicamente com eles, podendo causar-lhes dano se assim quiser. Porém, apesar de poder tocá-los, o personagem não poderá vê-los se eles não quiserem, como qualquer espírito, para resolver este problema o jogador pode depender de outros aprimoramentos ou poderes mágicos. Para adquirir este aprimoramento, o jogador deve explicar detalhadamente em seu background como ele conseguiu este feito.

Vontade de Viver

2 Pontos: este indivíduo nasceu com uma acentuada capacidade de se apegar e defender a sua existência. Estas pessoas quando ficam cara a cara com a morte, olham fundo nos olhos dela e dizem: "hoje não". Por isso em qualquer situação que envolva morte instantânea ou grande risco de vida, tais quais: envenenamento, quedas, grandes desvantagens numéricas, e outras situações similares, o personagem recebe um bônus de



25% em qualquer teste que o ajude a escapar da situação. Mesmo assim, quando nada funciona, e a morte não aceita nenhuma intimidação, o personagem pode realizar um teste de constituição para se levantar e viver por pelo menos mais um dia. Em termos de jogo, após chegar a zero PVs e obter sucesso em um teste de WILL, o personagem irá acordar após um tempo com 1 ponto de vida e metade de seus pontos heróicos. Este teste é permitido apenas uma vez por sessão de jogo.



AS FACES DO MAL



O Marginal

O marginal é o tipo mais simples de vilão, não passa de um egoísta bruto que toma para si tudo o que quer. Seus desejos não vão além de simples riquezas ou privilégios, porém, alguns deles buscam coisas mais significantes, como respeito.

Levado por necessidades básicas e desejos, este vilão não utiliza métodos sutis ou sofisticados. Sua única arma é sua força, e sua estratégia consiste em seguir sempre em frente. Se ele possuir assistência ou companheiros, eles irão ser exatamente como ele, já que outras pessoas não toleram a companhia de tais elementos.

O Tirano



O clássico vilão com sede de poder que tenta dominar tudo o que vê: terras, pessoas, e conhecimento. Ele pode ser um governante, um pretendente a governante, ou um qualquer que prefere a dominação ao poder político.

Um vilão tirano pode ser um mago poderoso comandando legiões de soldados fanáticos ou um rei do crime que comanda todas as operações ilegais dentro de uma cidade. Outros tiranos incluem o rei que deseja expandir seu território, não importando quantas pessoas inocentes tenham que morrer, e o mago que estudou complexos rituais sua vida inteira para poder dominar o mundo com seu poder.

O tirano geralmente usa seus exércitos e assistentes para realizar suas tarefas. Ele acredita ser superior a todos e que então não deve se dar ao trabalho de realizar feitos pequenos, para quais existem seus servos. Ele contrata mercenários e manipula as pessoas, fazendo chantagens e ameaças. Seus planos são bem sofisticados, mas nem todos os tiranos são inteligentes ou espertos. Muitas vezes um tirano é apenas uma pessoa simples com fome de poder, que nasceu em uma posição favorecida.

O Trapaceiro Mentiroso

O trapaceiro astuto, o ladrão habilidoso e aquele com a língua de cobra. Estes vilões apresentam um perigo diferente daquele proporcionado pelos brutos e pelos

psicopatas, mas são inimigos letais do seu próprio jeito. Estes indivíduos preferem passar uma faca pela garganta de um alvo enquanto ele dorme do que enfrentá-lo frente à frente. Ainda melhor, pensa o trapaceiro e o planejador, matar alguém e apontar as evidências para outra pessoa, de modo que ela seja enforcada em praça pública. Estes malfeitores diabólicos tecem uma rede de intrigas e traições por onde passam. Eles sabem exatamente o que dizer e para quem dizer em ordem para conseguir o que querem.

Muitos deles são manipuladores políticos que usam outros para alcançar seus objetivos. Eles não vão contra as leis, eles fazem as leis e regras irem ao encontro de seu objetivo. Eles não respeitam a lei de verdade, mas querem evitar deixar parecer o contrário. Estes vilões são muito difíceis de se derrotar, e mais difícil ainda é provar que são vilões em primeiro lugar.

O Psicopata

Este vilão mantém seu foco no próprio mal, e não nos benefícios que este pode lhe trazer. Eles se resumem em matar, inflingir dor e espalhar miséria. Os motivos e métodos de um psicopata variam muito, eles podem nascer assim, como alguns demônios e seres das trevas, ou desenvolver esta personalidade devido ao ambiente em que vive ou devido a traumas passados. Alguns deles são rápidos e eficientes no que fazem, se esgueiram até a vítima e não deixam nenhum rastro para ser seguido que chegue até ele. Outros são mais diretos e imponentes, não se importam com quem irá suspeitar de suas atividades, e valorizam o medo de morrer da vítima talvez mais até do que a dor e a morte em si. Normalmente, um psicopata tem uma posição importante que ajuda a encobrir seus feitos malignos.



O Sofisticado

Um vilão pode ser um assassino tenebroso, e ainda assim, manter um toque de sofisticação e elegância. Este tipo de vilão pode ser um nobre sem consciência nenhuma,

ou um lorde maligno que prefere assistir às suas vítimas agonizando na companhia de um bom vinho. Um vilão sofisticado é na maioria das vezes aquele malfeitor de quem ninguém suspeita. Somente através de muita investigação seus atos malignos podem ser comprovados. Em áreas mais urbanas, estes vilões são capazes de convencer o povo de que são cidadãos nobres e civilizados. Em outros casos, estes vilões são conhecidos pelo que realmente são, mas ainda acreditam ser cultos e sofisticados, e agem de acordo com tal conduta, mesmo quando cometem atrocidades.

O Tolo Desorientado

Às vezes, um vilão não sabe que é um vilão. Iludido pela insanidade, crenças religiosas, ou simplesmente estupidez, eles cometem atos horrendos, e não conseguem ver o que estão fazendo. Um destes vilões pode suspeitar que seus atos são tocados pela maldade, mas nunca tem a força de vontade para descobrir e entender a verdade. Cometendo atos malignos cegamente, um indivíduo pode se tornar um verdadeiro malfeitor com o passar do tempo, enquanto sua percepção se distancia cada vez mais da realidade.

Um jovem rei introduzido ao mal por seu conselheiro, o inquisidor que tortura pessoas acusadas de heresia, o fiel capitão da guarda que obedece todas as ordens de um tirano. Todos estes são exemplos de tolos desorientados.

Um indivíduo que se encontre nesta posição pode também tomar um rumo alternativo, enfrentando uma força maior do que ele para restaurar sua honra e seus princípios. Para conseguir escapar deste ciclo vil e cruel, é preciso ter muita força de vontade e fé em si mesmo, ou a pessoa acabará sucumbindo nas garras do mal até o final de sua existência.



O Monstro

O vilão monstruoso vive para matar, se esconde em lugares onde não há civilização, e destrói tudo que encontrar em seu caminho. Mais depravado que os psicopatas ou sadistas, esta criatura está além da redenção. Este vilão é praticamente um demônio em seu próprio direito. Ele bebe o sangue de suas vítimas e deixa que ele escorra por todo o seu corpo, nenhum ato é repugnante demais para ele. Este tipo de vilão muitas vezes tem um lugar separado com antecedência para ele no inferno, como soldado das tropas demoníacas.

Vilões Inesperados

Muitas vezes o mal pode aparecer onde a maioria das pessoas nunca iria pensar em procurar. A mulher do fazendeiro, que faria qualquer coisa para defender seus filhos, inclusive matar, pode tomar gosto pelo modo fácil de resolver as coisas através da maldade. Um servo fiel pode abusar secretamente de sua posição para roubar e usar segredos para fazer chantagem. O curandeiro local pode ser o responsável pelo tráfico de escravos da região.

Algumas vezes o vilão é obviamente mau, mas ainda existe mais além do que se pode ver. Um assassino serial pode estar possuído por um espectro, e um rei tirano pode ser na verdade um demônio na forma humana.



Janos Audren

Como um exemplo de malfeitor iremos apresentar Janos Audren, um personagem criado para uma campanha de Arkanun.


Janos é um vilão do tipo mentiroso trapaceiro. De nacionalidade européia, e abandonado quando criança, Janos foi acolhido por uma ordem de assassinos árabes conhecida como Sociedade de Hassan. Devido ao preconceito dos árabes por Janos, ele cresceu como uma pessoa um pouco vingativa e orgulhosa, mas sua covardia falava mais alto, por não ter a força para poder eliminar os alvos de sua frustração. Em uma de suas missões, Janos se desbandou de seus aliados guerreiros para resolver a situação de seu próprio jeito. Ao invés de combater dezenas de inquisidores para assassinar um bispo, ele resolveu se infiltrar na igreja, o que foi fácil



por causa de sua descendência européia, e não árabe como os outros. Ao assassinar o bispo Janos voltou à sua ordem esperando o reconhecimento merecido, mas ao invés deste, ele o envenenaram e o despejaram no rio que passava pela cidade. Nem ele mesmo sabe como aconteceu, mas ele acordou alguns dias depois nas margens e conseguiu se arrastar até uma vila próxima para se recuperar. Ele sobrevivera.

Após ser dado como morto por seus ex-companheiros, Janos passou a viajar por toda a Europa como mercenário, conseguindo novos contatos e mais poder, ambos necessários para a sua planejada vingança contra seu antigo mestre. Em meio a suas viagens, Janos passou por muitos problemas e dificuldades, sempre tendo que recorrer ao caminho do mal para resolvê-los. No início parecia errado, mas aquele estilo de vida lhe proporcionava uma recompensa bem melhor que o antigo. Em pouco tempo, Janos se tornara um exímio ladrão e assassino, como nunca fora dentro de sua antiga ordem.

Com toda a sua fama, veio a sua ruína. Janos tinha agora muitos inimigos dentro de sua própria classe, além da inquisição que o perseguia por onde ele fosse. Com toda essa atenção extra, Janos ia sendo praticamente banido de cada cidade que havia passado, e só via uma alternativa: matar antes de morrer. Com sua morte encomendada,



Janos partiu para a vingança. Voltou à sua antiga ordem onde seus companheiros já o esperavam em uma emboscada, junto com um grupo de aventureiros que também tinham assuntos a resolver por ali, Janos invadiu o lugar e logo se separou para encontrar seu alvo. Lá estava ele, em sua sala particular. A luta durou pouco tempo. Janos não estava se saindo bem, pois suas habilidades de luta eram inferiores às de seu mestre, que empunhava duas adagas árabes, enquanto Janos apenas defendia com seu sabre. Após receber alguns golpes e cair no chão, Janos deu sua cartada final. Ele rapidamente pegou um dos frascos que levava na cintura e o jogou no rosto de seu mestre. O frasco de vidro frágil explodiu, jogando veneno paralisante direto nos olhos de seu inimigo, que caiu imediatamente no chão, se contorcendo. Ao invés de desferir o golpe final, Janos simplesmente arrancou os dois olhos de seu mentor e derramou uma overdose de veneno paralisante em sua garganta, garantindo que ele continuasse em dor e sofrimento pelo resto de sua vida.

Ao completar sua vingança pessoal, Janos passou a fazer o mal simplesmente para ganhar dinheiro e fama, mas em sua sede de poder ele foi pego desprevenido. Um de sus inimigos mais poderosos e de identidade desconhecida o atraiu para uma emboscada, prendendo-o junto com seus companheiros em uma sala, e finalmente, ateando fogo em todos eles. Janos morreu de uma maneira horripilante e muito dolorosa, queimado vivo.

Ao morrer, a aventura não acabou para Janos. Ele passou muito tempo sofrendo no Limbo e depois no Inferno, onde com o tempo, se tornou mais um soldado das forças infernais, um Hellspawn. E assim continuou espalhando dor por onde passava.

Janos é um vilão que prefere matar suas vítimas sem que elas saibam de sua presença, e seu senso aguçado de sobrevivência o aconselha a tomar medidas de segurança tais quais fugir ou se esconder quando o inimigo não pode ser vencido. Sua covardia só é menor que sua sede por vingança e sua espontânieidade para matar.

Nota dos Autores

Nós, do Grupo NeoDaemon, temos como objetivo lançar uma série de netbooks para expandir ainda mais o sistema Daemon, fazendo com que jogadores e mestres, iniciantes ou experientes, encontrem o material necessário para desenvolver suas aventuras.

Não podemos dizer com sinceridade que este livro não nos deu trabalho para ser feito, mas aqui está a primeira versão. Esperamos que gostem e o utilizem em suas campanhas com sabedoria.

Agradecimentos ao staff da Daemon e a todos os jogadores de RPG do Brasil. Que nunca faltem acertos críticos em suas jogadas.

Eu vos saúdo, Rpgistas...

- Grupo NeoDaemon -