

Organização VATICANO



Uma adaptação livre da maior organização religiosa mundial para Clube de Caça e Anime RPG
Por Ricky D!

A idéia de escrever este pequeno netbook surgiu recentemente, após assistir alguns animes interessantes sobre caçadores de criaturas sobrenaturais (Alguém mencionou Hellsing?), mas percebi que há muito já existia a falta de material deste tipo.

Em Clube de Caça, um cenário que gosto bastante, senti falta de uma organização de caçadores da Igreja. Afinal, os Pastores devem proteger suas ovelhas dos lobos; mas o único livro Daemon com estatísticas para uma organização do Vaticano em Trevas é o Invasão, onde aparece o material da Umbra Domini, o braço armado da Igreja.

Esta é uma adaptação livre do material presente em Invasão, adaptado para o clima de aventura e ação de Clube de Caça e Anime RPG. É altamente recomendado o uso dos netbooks Pontos Heróicos e Manobras de Combate, ambos de autoria do Gizmo. Algumas informações serão omitidas para que cada Mestre sintá-se à vontade quanto em adaptar este material (tais como hierarquia, comando, missões...).



A HISTÓRIA REAL

O Vaticano foi dado pelo Tratado de Latrão, assinado por Benito Mussolini e o Papa Pio XI em 11 de Fevereiro de 1929. As terras tinham sido doadas em 756 por Pepino, o Breve, rei dos francos. Durante um período de quase mil anos, que teve início no império de Carlos Magno no século IX, os papas reinavam sobre a maioria dos Estados temporais do centro da península itálica, incluindo a cidade de Roma, e partes do sul da França. Durante o processo de unificação da península, a Itália gradativamente absorveu os Estados Pontifícios. Em 1870, as tropas do rei Vítor Emanuel II entram em Roma e incorporam a cidade ao novo Estado. Em 13 de março de 1871, Vítor Emanuel II ofereceu como compensação ao Papa Pio IX uma indenização e o compromisso de mantê-lo como chefe do Estado do Vaticano, um bairro de Roma onde ficava a sede da Igreja (as leis de garantia). O papa, consciente de sua influência sobre os católicos italianos e desejando conservar o poder da Igreja, recusa-se a reconhecer a nova situação e considera-se “prisioneiro” do poder laico. Além disso, proibiu os católicos italianos de votar nas eleições do novo reino. Essa incômoda questão de disputas entre o Estado e a Igreja, chamada Questão Romana só terminou em Fevereiro de 1929, quando o ditador fascista Benito Mussolini e o Papa Pio XI assinam o Tratado de Latrão, pelo qual a Itália reconhece a soberania da Santa Sé sobre o Vaticano, declarado Estado soberano, neutro e inviolável.

A Umbra Domini

Na noite de 26 de junho de 1952, o papa Pio XII assinou a bula autorizando a criação de um pequeno grupo de elite, composto pelos melhores soldados da Guarda Suíça, para investigar crimes ou eventos considerados de grande importância para a religião Católica.

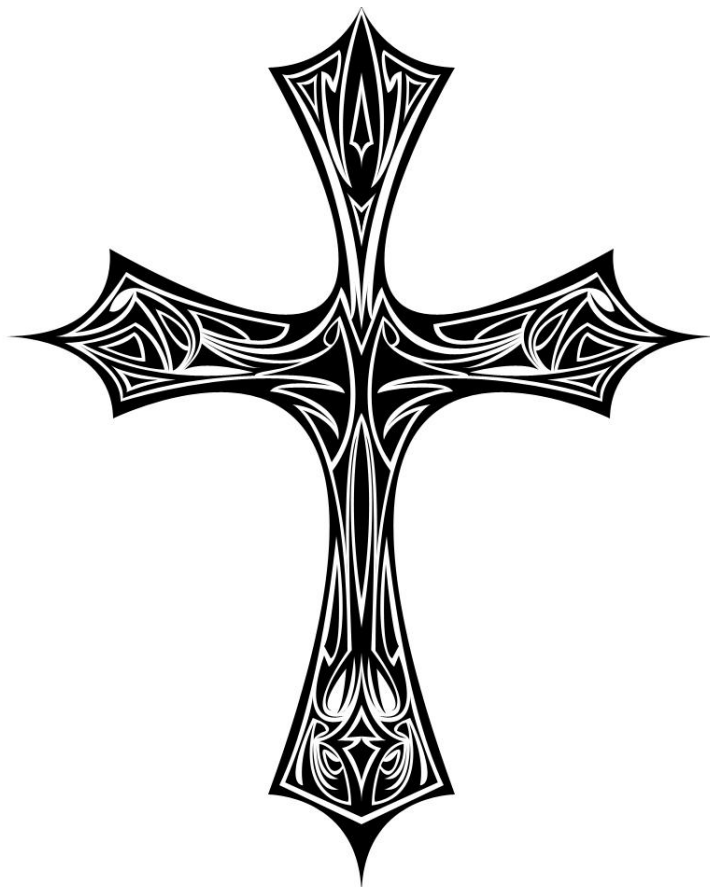
Originalmente, o Umbra Domini compunha-se de membros da Inquisição, auxiliados pelos melhores soldados da Guarda Suíça, e aos poucos foram distanciando-se de seus irmãos Inquisidores, até a cisão em completa dos dois grupos, em abril de 1962. A Inquisição foi oficialmente extinta em 1969, através do Papa Paulo 6, e o Umbra Domini caiu rapidamente no esquecimento público.

Financiado pela vasta fortuna do Vaticano, e com acesso à melhor tecnologia de guerra disponível, o Umbra Domini recruta seus soldados entre os melhores combatentes italianos, alemães e suíços.

Através de rigorosos testes de combate, espiritualidade e virtude, os membros do Umbra Domini são escolhidos a dado pelos integrantes mais antigos da unidade, e passam por um treinamento especial antes de ingressarem finalmente nas células internas da organização.

A sede do Umbra Domini está localizada no Vaticano, mas a organização possui casamatas espalhadas pelo mundo todo. Sua maior área de influência é, naturalmente, a Europa; Mas nos dias de hoje, o Umbra Domini está presente em todos os países onde a influência católica é grande.

Especialistas em investigação de assassinatos ritualísticos, efeitos miraculosos e obras “divinas”, tudo o que conseguem é repassado para os Arquivos do Vaticano (a maior e mais completa biblioteca de misticismo do planeta, formada por centenas de milhares de livros, tomos e pergaminhos obtidos durante toda a Idade das Trevas). Em caso de necessidade, um grupo especial atua na área problemática, resolvendo o problema da forma mais rápida, discreta e eficiente possível, às vezes contando com a colaboração da polícia ou exército local.



EQUIPAMENTO SAGRADO

O Vaticano é um patrono generoso, mas rigoroso. Seus agentes possuem acesso ao que há de melhor em tecnologia bélica e eletrônica, mas é exigido o máximo cumprimento da missão com nenhuma ou pouquíssimas falhas.

Dispõem das melhores proteções e das melhores armas-sem apelar ao Arsenal mágico da organização;afinal, ainda que tenham (MUITO POUCOS) magos em suas fileiras, o Vaticano não costuma incentivar o uso da magia arkana ou seus frutos...

O personagem tem acesso à qualquer arma ou tipo de proteção (inclusive o poderoso Couro Blindado, material do qual é feito as batinas e casacos dos Exorcistas e Caçadores de Demônios-mais detalhes em Invasão), mas alguns itens ainda precisam ser comprados pelo personagem: Cibernéticos, Itens Mágicos e outros tipos de equipamentos muito bizarros devem ser vetados pelo Mestre.

Porém, suas armas serão sempre de alta qualidade, assim como as despesas com hospedagem e viagens:Neste aspecto eles não poupam recursos, por que crêem que um homem que enfrenta tantos horrores merece um pouco do conforto-ainda que eles estejam condicionados a dormir na sarjeta sempre que a situação exigir.

Água benta (benzida a partir do Jordão), Estacas de madeira de Carvalho sete vezes abençoado e exorcizado, balas de prata, Bíblias especiais (que soltam páginas, que explodem, entre uma infinidade); Fora as munições especiais descritas a seguir: O Equipamento de um homem santo é metade do caminho para que ele cumpra sua missão-afinal, assim como seu equipamento são seus instrumentos, ele é instrumento do próprio Deus!

Tipos de Munições

Perfurante de Armadura: revestidas com cobertura deslizante (geralmente teflon), essas balas são adequadas para penetrar armaduras e carapaças - mas provocam dano menor, justamente porque penetram sem sem causar grandes estragos. Essa munição reduz em 4 pontos o índice de proteção do alvo, mas também reduz o dano em 4 pontos (dano mínimo 1).

Alto Impacto: Esta munição é oposto à perforante de armadura. São mais lentas e com menor poder de penetração que balas normais, mas quando penetram no alvo elas expandem, provocando dano maior. Aumente o índice de proteção do alvo em 4 pontos quando usar essas balas, e DOBRE o dano normal.

Mercúrio: Uma modificação caseira que pode ser feita no projétil é a criação de uma cavidade na qual é colocada uma gota de mercúrio de volume menor que a cavidade. Ao bater no alvo, o mercúrio, é atirado para frente por inércia e causa um segundo impacto. Sim,estas balas causam o DOBRO do dano normal.

Sedazan: Essa munição especial não exige uma arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes), pois se ajusta às armas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam em seu revestimento um sedativo poderoso. Ao usar essa munição, use as regras de Chance de Nocaute.



KITS DE PERSONAGEM

A seguir é apresentado alguns kits de personagem para uso deste material, mas o Mestre e os jogadores podem adaptá-lo de acordo com suas necessidades e preferências. Não é apresentado um tipo de caçador de vampiros, pois o Vaticano se importa mais com os demônios – sendo que os próprios caçadores de demônios da santa fé são raros.

Para personagens especializados em Vampiros e Licantropos (embora raros, existem estes agentes especializados no Umbra Domini) o Jogador é aconselhado a comprar o Kit Agente de Campo e o Aprimoramento Caçador de Criaturas baseado no tipo de criatura de sua especialidade.

Agente de Campo da Umbra Domini

Os agentes de campo são os principais soldados do Vaticano; são eles quem investigam os crimes, estabelecem relatórios e traçam diretrizes sobre como devem agir. Constituem a maior parte da equipe do Vaticano.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 300 Pontos de Perícia

Perícias: Armas de fogo (Pistola 50/0, Rifle 30/0, Submetralhadora 40/0), Ciências (Direito 50, Religião 30), Ciências proibidas (Ocultismo 50), Condução (Veículos 30), Esportes (Artes Marciais 50/50), Idiomas (Escolha dois 30), Manipulação (Lábia 30, Manha 20), Pesquisa/Investigação 50, Sobrevivência (escolha uma 30).

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Pontos Heróicos 3.

Cyber-Templário

Esta divisão do Umbra Domini surgiu em 1992, com o desenvolvimento de cibernéticos para algumas alas do exército britânico. Os técnicos do Umbra Domini tiveram amplo acesso a esta tecnologia, e recrutaram uma série de agentes para serem submetidos ao tratamento biônico.

Os Templários possuem grande parte de sua musculatura, ossos e nervos substituídos por partes biomecânicas, e são considerados guerreiros de elite, muito acima dos combatentes normais. Eles nunca se cansam, precisam dormir por períodos de tempo muito curtos e são verdadeiras máquinas de matar.

Os Cyber-Templários são usados como guarda-costas de equipes ou (quando em time) grupos de caça e extermínio.

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia

Perícias: Armas de fogo (Pistola 50/0, Rifle 30/0, Submetralhadora 40/0), Ciências (Direito 50, Religião 30), Ciências proibidas (Ocultismo 50), Condução (Veículos 30), Esportes (Artes Marciais 50/50), Manipulação (Lábia 30, Manha 20), Pesquisa/Investigação 50, Sobrevivência (escolha duas 30), Táticas Militares 50.

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Cibernéticos 5, Pontos Heróicos 4.

Inquisidor

Os inquisidores são soldados do Vaticano com uma qualidade muito especial: Alma Pura. Detentores de uma fé inabalável, estes homens e mulheres possuem uma aura tão pura que nenhum demônio é capaz de chegar perto deles. Os Inquisidores formam 10% da equipe do Vaticano, e geralmente agem como líderes de equipe.

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 300 Pontos de Perícia

Perícias: Armas de fogo (Pistola 50/0, Rifle 30/0, Submetralhadora 40/0), Ciências (Direito 50, Religião 50), Ciências proibidas (Ocultismo 50, Rituais 40, Demônios 40), Condução (Veículos 30), Esportes (Artes Marciais 50/50), Idiomas (Latim 50), Manipulação (Lábia 30, Manha 20, Liderança 30), Pesquisa/Investigação 50, Sobrevivência (escolha uma 30).

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Alma Pura 2, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 1, Status 1.

Caçador de Demônios do Vaticano

Nem todos os caçadores do Vaticano são Cyber-Templários; existem aqueles que usam o poder sagrado contra os demônios: Os Caçadores de Demônios.

Após receber treinamento de combate pela Umbra Domini, estes homens passam um período no Vaticano onde recebem aprendizado e suporte religioso, para que usem sua fé contra as criaturas do Inferno.

Embora seja chamado também de Caçador-Exorcista ou Executor-Exorcista, este guerreiro da fé não é treinado em exorcismos e expulsão de demônios-mas sim em caça, combate direto e extermínio destas criaturas.

São raros, e costumam acompanhar e auxiliar Exorcistas.

Custo: 4 Pontos de Aprimoramento, 350 Pontos de Perícia

Perícias: Armas brancas (Escolha duas 40/40), Armas de fogo (Escolha duas 50/0), Ciências (Religião 50), Ciências proibidas (Demônios 50, Ocultismo 30, Rituais 30), Esportes (Artes marciais 50/30, Esquiva 30), Pesquisa/Investigação 50, Rastreo 50.

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Caçador de Criaturas (Demônios) 2, Pontos de Fé 3, Pontos Heróicos 4.



Exorcista

O Exorcista é um agente do Vaticano especializado em realizar os Rituais de exorcismo. É uma profissão ingrata: apenas os mais fortes e corajosos dentre os escolhidos por Deus são capazes de seguir em frente com este árduo fardo.

Recitar os encantamentos, as orações e os exorcismos exige muita atenção e, sobretudo, uma grande paciência, que deve andar lado a lado com a fé inquebrável que ele tem em suas habilidades. O que os demônios temem é justamente esta fé.

Em sua bolsa devem estar sempre, devidamente exorcizados e abençoados, os seguintes acessórios: Uma Bíblia, água benta, um crucifixo bento, ramos de oliveira e outras ervas especiais, os ingredientes para as fumigações, as velas, o incenso, o sal grosso, o óleo de oliveira e a bússola. Com o passar do tempo, a prática se tornará sua melhor conselheira.

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 200 pontos de perícia

Perícias: Ciências (Religião 50), Ciências proibidas (Demônios 40, Espíritos 40, Ocultismo 30, Rituais 30), Idiomas (Latim 30), Manipulação (Interrogatório 30, Lábria 20, Liderança 30), pesquisa/Investigação 30.

Aprimoramentos: Patrono (Vaticano), Pontos de Fé 3, Pontos Heróicos 1, Status 1.

A ORAÇÃO DO EXORCISMO:

“ Sit haec sancta et innocens creatura, libera ab omni impugnatoris incursu et totius nequitiæ purgata discessu. Sit fons vivus aqua regenerans, unda purificans: ut omnes hoc lavraco salutifero diluenti, operante in eis Spiritum Sancto, perfectæ purgationis indulgentiam consequantur. Une benedico te, creatura aquae, per Deum vivum, per Deum verum, per Deum Sanctum: Per Deum qui in principio verbo separavit ab a rida: cujus spiritus super te ferebatur. ”



A Chance de Nocaute:

Certas armas, como bastões, granadas de concussão e munição tranqüilizante, podem ser usada para nocautear sem matar. Role o dano da arma normalmente, mas apenas 1 ponto será dano “real” (descontado dos Pontos de Vida da vítima).

Cada ponto de dano “atordoante” vale 10% de Chance de Nocaute. Se o personagem ataca com um cassetete e provoca 7 pontos de dano, (sendo apenas 1 ponto de dano real), sua chance de nocaute será de 70%. A vítima faz então um teste de Resistência entre sua CON e a Chance de Nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perder por 12%, ficará desacordada durante 12 minutos).