

GUARÁS

Os Lobisomens Brasileiros

O Lobo-Guará é o maior animal da América do Sul, chegando a medir 125cm de comprimento. É um primo distante dos cães do Pólo-Norte e parente próximo da Raposa-do-Campo e do Cachorro-do-Mato. Tem porte esguio, destacado pelas pernas compridas. Os pêlos são espessos, com tonalidades castanhas e brilhantes, quase avermelhadas. É um animal de hábitos naturais, muito tímido e solitário, mas não feroz como pensam muitos.

O Lobo-Guará só ataca quando acuado e com medo. No Brasil, esta espécie vive nos cerrados abertos, onde caminha livremente (precisa de 15 Km em linha reta para sua sobrevivência) e se alimenta de pequenos animais e frutas silvestres, como a lobeira. Há alguns anos atrás, o Lobo-Guará podia ser encontrado do Piauí ao Rio Grande do Sul, além do Paraguai e Argentina, mas infelizmente encontra-se em fraca extinção decorrente da caça predatória e devastação dos Cerrados, proveniente da expansão da Agropecuária.

-Extraído de um relatório da EMBRAPA

Agradecimentos

- A Gabriela, que tem sido meu anjo, minha musa e inspiração nos últimos anos;
- Ao Marcelo Del Debbio, pela criação do Sistema Daemon, o melhor sistema já criado, e pela elaboração do cenário de Trevas;
- Ao pessoal do grupo de RPG (Portu, El Ratón, Rafael, Henrique, Caio e os ocasionais Mateus e Daniel), por me aturar todos esses anos como mestre...
- Ao Gizmo pelo excelente trabalho que vem realizado na página da Daemon;
- Ao pessoal do Fórum Daemon;
- A Lalo, Shaftiel, Hollow One e Equipe Brazil of Darkness, autores da matéria original sobre Ni-Guarás e à Dragão Brasil, que publicou a matéria;
- Aos povos indígenas da América (especialmente do Brasil), que tentam a todo custo manter a dignidade mesmo com tantas injustiças cometidas contra eles todos os dias;
- Aos grupos de preservação ambiental, que fazem de um tudo para proteger não só o lobo-guará, mas também toda a fauna brasileira que é a mais rica do mundo;
- Aos que desenvolveram a matéria "Universidade dos Lobos", povoando a USP com os Garou de Lobisomem - O Apocalipse;
- A todos os webmasters e bookmakers que desenvolvem livros para o sistema Daemon (em especial, Lamazuus, criador do excelente Animalidade);

Sugestões, dúvidas, críticas e apoio para derrubar o Um sistema mandem e-mails para spider_neo@msn.com

I ntrodução

De acordo com tratados biológicos, não existe em nossa fauna lobos “verdadeiros” (ou seja, animais da espécie *Canis lupus*). No entanto, nosso folclore é rico em histórias de lobisomens. Com se explica isso se nem ao menos temos lobos?! Sem dúvida efeito do famoso fenômeno da imitação cultural.

Mas e quanto ao lobo-guará? Pelo nome, não seria uma espécie de lobo nativa? Na verdade, o guará não é propriamente um lobo; seu nome científico é *Chrysocyon brachyurus* – não existindo nenhum outro animal deste gênero. No entanto, podemos observar alguns paralelos interessantes: o guará tem um comportamento similar ao cachorro selvagem e à raposa – um predador com predileção para animais menores. Tem hábito de atacar galinheiros (combinando com o lobisomem de nosso folclore), mas também pode se alimentar de frutas. É um animal noturno, solitário (não se agrupa em matilhas, sendo assim uma exceção entre os canídeos) e normalmente inofensivo (só ataca quando com medo). Até mesmos certos estudos antropológicos (sobre folclore) afirmam que, devido a índole pacífica do guará, o lobisomem brasileiro seria menos feroz do que seu equivalente europeu.

Detalhes sobre isso foram vistos na matéria Lobisomens Brasileiros, publicada nas revistas Dragão Brasil #51 e #52. O que se segue é uma adaptação livre da matéria, apresentada para o Sistema Daemon. Sintam-se á vontade (como eu me senti) para modificarem o que quiserem. A segunda parte do livro refere-se ao capítulo Caern USP, do antigo Temporada de Caça (brinde da DB #58). Na recente adaptação para o Sistema Daemon (sob o título de Clube de Caça), pode-se notar que o Caern USP ficou de fora e aqui está minha tentativa de incluí-lo no Mundo DE Trevas.

Sem mais, espero que divirtam-se.

Spider-Neo
(Adaptador não-oficial, fã de Legião e
ser humano nas horas vagas...)

A Origem dos Guará

Benção e Maldição

Segundo as lendas contadas pelos Homens-Jacaré, os lobisomens-guará –ou Guarás de Licaon um dia.

Conta-se que quando Zeus baniu Arcádia da Terra para os Reinos Espirituais, os filhos de Licaon, que haviam sido transformados em lobisomens e vampiros, foram expulsos de Licânia e condenados a vagar pela Terra até que a maldição fosse quebrada. Os Filhos de Licaon agora estavam abandonados à própria sorte, não tendo mais ninguém além de uns aos outros. Passaram então a vagar pela Península Balcânica e norte da África. Alguns, entregues a loucura, atacavam transeuntes como uma afronta aos deuses, sendo caçados e mortos por pretensos heróis. Nos anos que se seguiram, os Filhos de Licaon se estabeleceram nos arredores da Grécia, num lugar conhecido como o Vale dos Lobos, onde viveram e formaram suas primeiras famílias. Graças a seu territorialismo e paranóia, qualquer um que se aproximasse daquela região era exterminado, o que tornou os Filhos de Licaon grandes inimigos de qualquer entidade sobrenatural que por ali passasse.

Em certa noite, os mais antigos entre eles sentiu uma presença aterradora, que se aproximava cada vez mais. Todos os guerreiros e magos tribais entre os Filhos de Licaon se colocaram em posição de batalha e, com fúria nos olhos e armas em punho, confrontaram o inimigo: uma besta escarrada de Infernum. Um violento combate se iniciou e nem mesmo os mais poderosos entre os Filhos de Licaon puderam deter a fera. Vendo o que se passava, Gaea, a avó divina de Zeus e deusa da vida, teve pena daqueles a quem seu descendente havia amaldiçoado e lhes lançou sua benção. A partir de então, o combate sofreu uma reviravolta e os lobisomens e vrikolakas finalmente venceram o demônio. Aquela criatura era apenas um arauto, um aviso do que estava por vir. Aquela criatura era um arauto de Tenebras, um mundo destruído onde criaturas de poder inconcebível tramavam contra a vida.

Naquele momento, Gaea propôs uma aliança aos Filhos de Licaon: eles teriam a sua benção enquanto jurassem lealdade e a protegessem. Alguns aceitaram a aliança de bom grado, mas a maioria pensava muito diferente...

A Mensagem de Selene

A partir de então, os Filhos de Licaon entraram em uma pequena briga interna. Continuavam protegendo um território fixo de qualquer criatura, sobrenatural ou não, que por lá aparecesse. Os Filhos de Licaon sabiam que a ameaça de Tenebras era grande mas os vampiros vrikolakas faziam questão de recordar em que acordos com deuses resultavam, referindo-se à maldição de Zeus. Logo, a ameaça das criaturas de Tenebras ia sendo esquecida e os Filhos de Licaon tocavam suas vidas “normalmente”.

Porém, sete dos cinquenta lobisomens, entre aqueles que ainda viviam na Terra, dedicaram-se de corpo e alma à servir Gaea e lutar contra a ameaça de Tenebras. Como todos os outros Filhos de Licaon eram contra essa subserviência aos deuses, os sete lobisomens realizavam suas caçadas apenas à noite. Nessas ocasiões, rumavam para cidades e atacavam às bruxas adoradoras de Luvithy e aos magos servos de Tenebras. Com algumas bênçãos de Gaea, obtinham sucesso na maioria das caçadas, embora um dos sete tenha perecido em uma delas.

Alguns anos depois, quando a convivência entre os Filhos de Licaon começava a se tornar insuportável e eles iniciavam um cisma pela Europa, os lobisomens servos de Gaea foram descobertos pelos vrikolakas. Acusados de traição, o grupo foi caçado como inimigo e ameaça ao Povo.

Os servos de Gaea permaneceram por algum tempo nas imediações da Grécia Antiga e caçando os adoradores de Tenebras. Porém, a ameaça dos outros Filhos de Licaon tornava-se cada vez mais iminente e logo, eram mais um inimigo com quem deveriam se preocupar. As ações desses lobisomens tão dedicados a servir Gaea despertou a atenção de uma outra deusa. Era Selene, a deusa grega da lua que percorria o céu depois que seu irmão Hélio desaparece no horizonte. Por agirem sempre à noite, Selene podia acompanhar algumas de suas ações, embora permanecesse a maior parte do tempo em Arcádia.

Um dia, quando todos dormiam, Selene os teria reunido em um sonho e disse:

“Vocês são guerreiros fiéis, que não se deixam corromper ou desviar. Mesmo com toda a loucura cometida por seus irmãos, vocês se mantêm fiéis e diligentes a seus verdadeiros objetivos. Não desejo que essa pureza se perca. Assim, enquanto os outros Filhos de Licaon se mesclam aos Rom, a partir de hoje vocês devem defender os homens do Mundo-Morto, assim como outras vítimas de injustiças e perseguições –e, no momento, isso significa agir contra seus irmãos e salvar os filhos da Terra. Para que sua irmandade seja reconhecida em todo o mundo, e para que vocês saibam que este sonho foi real, eu concedo a vocês uma crina negra como a noite que será seu campo de batalha. E vocês serão conhecidos por todos como os Guerreiros Calados.”

Os vrikolakas afirmam que nunca houve um bando com este nome, mas a verdade é outra...

De acordo com lendas por poucos lembradas e há muito esquecidas, os Guerreiros Calados que lutavam por Gaea com o apoio de Selene enfrentaram sérios problemas. Além de se preocupar com os servos de Tenebras e com a recém formada Ordem de Luvithy, eles eram constantemente atacados pelos seus próprios irmãos, os vrykolakas e demais Filhos de Licaon.

Depois de alguns meses restavam apenas três Guerreiros Calados que, mesmo em notória desvantagem, continuavam a servir Gaea. Selene então lhes estendeu a mão e lhes mostrou uma terra distante. Era quente, úmida e cheia de vida. O verde imperava nas paisagens e as civilizações que ali viviam começavam a se formar. Segundo Selene, aquele era o paraíso prometido aos Guerreiros Calados, uma recompensa dos deuses por sua devoção. Mas que não pensassem que as lutas haviam acabado: aquela terra, apesar de cheia de vida, era extremamente selvagem e

oferecia tantos perigos quanto fosse possível para testar a sobrevivência de seus habitantes.

Os Guerreiros Calados então deram as mãos a Selene e, quando despertaram, não estavam mais em seu covil de pedra. Estavam cercados por árvores, animais e o som de queda d'água era ouvido à distância. Porém, havia algo mais os cercando. Eles não estavam sós...

Um Novo Começo

Chegando em terras desconhecidas, a primeira providência dos Calados foi desligar-se do sangue de Licaon. Para isso, pediram pela ajuda das divindades locais, adoradas pelos povos nativos. Espantosamente, os deuses aqui encontrados eram parecidos, em muitos aspectos, aos deuses gregos, como era o caso de Tupã/Zeus. A própria Selene existia aqui, mas com o nome de Jaci e a forma de um belo guerreiro.

Jaci então uniu os Guerreiros Calados a um outro animal que aqui vivia, chamado pelos nativos de guará (do dicionário Tupi: guará ou aguaraçu é um grande mamífero que vive nos cerrados e pampas). Como marca dessa união, os Guerreiros Calados poderiam assumir a forma do guará e o guará passaria a ter a crina negra, marca dos Calados. Jaci então escolheu alguns homens entre os melhores caçadores e pagés das tribos Com o passado e os Filhos de Licaon deixados para trás, os Guarás podiam então começar uma nova vida, em aliança com os deuses e povos locais.

Porém, ainda haviam outros metamorfos que não gostaram nem um pouco de saber que seu território havia sido invadido...

A expansão dos Guarás foi demorada e muito difícil. A disputa por territórios contra outros licantropos (em especial com os Jaguar) foi intensa e os Guarás acabaram por adotar como área a região dos cerrados. Hoje, esta região corresponde a do Piauí ao Rio Grande do Sul, além do Paraguai e Argentina. A relação com outras raças era muito limitada, sendo que nenhuma das raças de licantropos tinha o costume de se aliar. Talvez este tenha sido seu pior erro.

Pouco tempo depois, corriam pelas matas a notícia de que homens estrangeiros surgiram no norte, batizando o maior rio da região com o nome do seu rei (algo como Salomão ou Solemões.... os Homens-Jacaré nunca lembram direito...), outros vinham de terras frias muito mais distantes do que qualquer um poderia imaginar. Mas a pior das invasões se deu no século XVI. Homens brancos vindos da Europa declararam-se os donos da terra. Os europeus então saquearam, destruíram e escravizaram. Nenhuma das raças de licantropos estava preparada para enfrentar um inimigo tão poderoso e cada batalha perdida era sentida com pesar pelos homens-fera. Nos piores casos, alguns licantropos chegaram ao ponto de dar às costas aos deuses e jurar lealdade à corte européia.

Mas aquela era uma batalha da qual os Guarás não fugiriam. Então eles lutaram, combateram os europeus em notória desvantagem mas provaram de uma vez por todas que eram tão merecedores de viver naquela terra como qualquer outro licantropo. As batalhas duraram até o dia em que não se ouvia mais histórias de homens-lobo na Terra de Santa Cruz. Seria aquele o fim dos Guarás?

Deuses Ameríndios

"No início era o nada. Os deuses esconderam as tintas nas árvores, nos animais e na terra, e guardaram para si o encantamento da tapiragem nas aves. E esperaram... Ainda era tudo escuro, e ao mesmo tempo que foi criado o Sol e a Lua, Kúat e Iaê, os deuses da sabedoria, mostraram a natureza como horizonte do homem, para que convivendo com ela, aprendesse a amá-la e respeitá-la. A Pele pintada para dar vida à vida, cor às cores, para mostrar a alegria do existir e a razão do viver. Através da mutação

das penas, um pouco da incomparável beleza da aves saiu do céu. O sonho dos homens de voar nunca se realizou materialmente, mas em espírito eles alçaram vôo junto aos deuses, e os deuses sorriam, acreditando no homem..."

Quem são, de onde vieram, para onde vão? Cinco séculos depois do primeiro encontro, os índios brasileiros permanecem sendo um mistério para o homem branco. Não se pode afirmar com certeza de onde vieram, embora a teoria de migração via Estreito de Bering continue sendo a mais provável (...). Quando teria chegado à América? 12 mil, 38 mil ou a 53 mil anos atrás? Ninguém sabe ao certo. Sabe-se apenas que aqui estavam.

De qualquer forma, sua simples presença já era um enigma. Quem seriam aqueles homens "nus, pardos, de bons narizes e bons corpos", que nem negros eram, nem mouros, nem hindus? Descenderiam de qual das dez tribos de Israel? Ou de qual dos três filhos de Noé? Teriam alma? Em caso afirmativo, como poderiam ter vivido tanto tempo à margem de Deus?

Na verdade, aquele povo chamado de bárbaro, pagão e sem alma pelo homem branco, tinha seus próprios deuses. E o papel desses era bastante ativo na sociedade nativa: à sua vontade podiam trazer fartura ou desgraças. Podiam viver entre os homens, tomar-lhe as mulheres, matar e serem mortos. Até mesmo os homens podia ficar facilmente na presença dos deuses e chegar ao mundo dos mortos. Porém, a chegada dos missionários e jesuítas europeus, bem como os Templários da Ordem de Aviz desencadeou uma guerra injusta entre o Deus cristão e os deuses "indígenas". Os indígenas porém, confiando nos seus protetores, os povos-fera, não tiveram chances nessa guerra. Como resultado, os índios que se recusavam a receber a catequese eram mortos e os que a aceitavam, eram

escravizados.

Com cada vez menos fiéis, os deuses do panteão indígena não tiveram outra escolha senão se refugiar em um outro plano. E assim foi feito: combinando seus poderes, os deuses criaram dentro de Arcádia um semi-plano. Ficava além do mar Mediterrâneo, uma terra selvagem e cheia de vida como a que haviam deixado para trás. Eles chamaram este semi-plano de Inferno Verde. Há alguns séculos atrás, muitos portais ainda estavam abertos para o Inferno Verde, resultando em muitos relatos confusos da parte de exploradores que ousavam desbravar o coração do Brasil. Ainda hoje, é possível encontrar alguns portais abertos para este plano.

Dizem as lendas que para cada raça do povo-fera que habita a América Central e do Sul existe uma aldeia no Inferno Verde. Essas aldeias seriam habitadas inteiramente por membros do povo em questão, proibidos de permanecerem na Terra. Os portais para essas aldeias são muito difíceis de serem abertos, só sendo possíveis em alguns Nodos de Spiritum cujo espírito guardião conheça o caminho para a aldeia em questão.

Alguns deuses são:

Añá - Era o deus do puro mal. Era o espírito mau por excelência. Molesta os homens e arrasta as crianças que brincam junto das fontes.

Ci - Segundo as crenças indígenas tudo e todos possuem uma mãe. Esta seria Ci. Homens, minerais, plantas, animais, água, terra, fogo e ar... tudo; nasciam e eram protegidos por uma respectiva Ci, mãe criadora. "Esta mãe gerou, modelou, criou, regulamentou, governa e em muitos casos alimenta permanentemente seus filhos sem nenhuma necessidade do elemento masculino. Este é um fator característico importante: a maioria dos povos cultuam um pai, um ser masculino, o macho; o índio brasileiro, porém, considera apenas a fêmea - Ci. "O sono, a chuva, o verme, o sorriso, a fonte, a canoa - tudo tem mãe e todo indígena sabe quem é a mãe de cada coisa. Jamais fala do pai eventual das mesmas coisas. O índio brasileiro não considera a reprodução sexuada em seu universo".

Coroaci - O deus Sol para os Tupis ou os Nheengatus. O nome significa "*Mãe deste dia*".

Jaci - *la-ci*, a Lua, a mãe dos frutos; o mês lunar e também um ornato. Irmã e esposa do Sol. Merecia homenagens diferentes conforme a fase: Iaci omu nhã (nova); Iaci icaua (cheia). O cortejo lunar era formado pelo Saci-Pererê, o Boitatá, o Uratau e o Curupira.

Tupã - Mito ameríndio, do grupo tupi-guarani. Os tupis o considerava personagem ligado aos trovões, às tempestades, às chamas e aos raios, que lhe eram atribuídos e, igualmente, ao ciclo dos heróis civilizadores, pois era crença de que havia ensinado aos índios os primeiros rudimentos da agricultura. Na mitologia tupi-guarani, entretanto, Tupã era um personagem de segunda ordem. Os catecúmenos (aqueles que se preparam para receber o batismo; cristão novos) é que, já no período da colonização, principiaram a valorizá-lo como entidade idêntica a Deus. É indispensável, pois, distinguir o mito ameríndio, onde Tupã é apenas um demônio que provoca chuvas, raios e tempestades, tendo uma missão civilizadora entre os homens, e o mito sincrético de Tupã-Deus.

Criação de Guarás

Após a investida dos europeus contra os povos indígenas, os lobisomens-guarás deixaram de ser vistos no Brasil por um bom tempo. Novamente visando a própria sobrevivência, os Guarás viviam escondidos, intervindo apenas em casos extremos que envolviam a sobrevivência de tribos, criaturas e portais para Inferno Verde (os Nodos de Spiritum). Eles haviam escapado da guerra contra os missionários portugueses mas não puderam escapar dos feiticeiros Asima.

Nas décadas que se seguiram, os feiticeiros africanos buscavam pelos nodos guardados pelos povos-fera e várias vezes houveram combates diretos. Os que mais sofreram com isso foram, sem dúvida, os Guarás. Vítimas de sucessivas maldições lançada pela magia voodoo, eles tiveram sua natureza modificada. Mesmo após os combates contra Asimas, travados no interior do Brasil, os povos-feras triunfaram e mantiveram a soberania sobre seus nodos, com exceção dos Guarás. Num último esforço, eles selaram a passagem do node de Mato Grosso. Agora sem uma “pátria”, a sobrevivência dos Guarás se encontra (mais uma vez) severamente ameaçada.

Lobisomens - Guarás

Descrição: Como característica mais marcante, o Guará é solitário. Embora tenham adotado uma formação tribal semelhante à indígena, isso só é efetivo com relação à hierarquias e funções. Para cumprir missões, proteger nodos ou mesmo estabelecer laços de amizade, prefere a companhia de outros Feras ou meio-guarás. Durante a guerra contra os asimas, os Guarás abandonaram as tribos indígenas e passaram a se organizar em tribos de Guarás e meio-guarás, embora isso não signifique união entre eles.

Organização: Se dividem em quatro tribos, cada uma com uma função:

Ituboré: Se infiltraram na sociedade humana e buscam preservar a espécie através de manobras políticas e influência executiva. São tidos como traidores pelos Tupã-Cuí e Sombras da Mata. É a maior tribo, contando atualmente com aproximadamente 200 membros.

Tupã-Cuí: São a força de elite dos Guarás, que combateu bravamente os conquistadores e asimas. A maioria prefere viver na forma animal, em contato com a natureza, assumindo a forma humana quando faz-se necessário em batalha. Além de guerreiros selvagens, os Tupã-Cuí são servos fervorosos de Tupã. Contam com menos de 100 membros ao todo.

Anque: A mais rara das tribos, sendo seu número atual estimado em 30 membros. Desde a sua chegada, estabeleceram-se na região onde hoje fica o Peru, onde aprenderam os fundamentos da magia com os xamãs Incas. São os guardiões de Arcádia, os únicos Guarás capazes de usar magia e abrir portais a partir de nodos.

Sombras da Mata: Formada recentemente por remanescentes de três tribos extintas após a chegada dos europeus. Estes Guarás adotaram táticas de guerrilha e vivem escondidos (apesar do nome) em grandes centros populacionais. São furtivos e traiçoeiros, acreditando que o único destino de seus inimigos é a morte.

Características: Fisicamente, suas formas humanas tendem a possuir braços e pernas finos e nariz alongado, lembrando o guará. Suas sobrancelhas, por mais finas que sejam, sempre se comunicam. Em alguns casos, ocorrerem excesso de pêlos pelo corpo e seus dentes são maiores. Com exceção dos Tupã-Cuí, todas as outras tribos permitem procriação com membros de outras etnias, resultado em vários mestiços.

Raças: Podem nascer do cruzamento entre guarás na forma humana e animal. Aqueles que nascem guarás na forma animal são normalmente encontrados aos dois anos, quando são levados e apresentados à tribo e a sua verdadeira natureza. Graças a uma maldição asimani, apenas o sétimo filho de um Guará pode se transformar num lobisomem. Alguns dos outros seis podem vir a manifestar poderes menores, sendo chamados de Meio-Guarás.

Formas: A forma animal é igual a um lobo-guará comum: esguio, patas e focinho pretos e finos, pêlo de tonalidades avermelhadas e uma crina negra. A forma de Fera é semelhante ao lobisomem europeu, porém mais esguio e com pêlos de tonalidades variadas (de acordo com a cor dos cabelos da forma humana). É necessário um teste de Constituição para mudar de forma.

Lobo-Guará: ou “*Chrysocyon brachyurus*”, possui CON +6, DEX -6, AGI +9 e PER +6;

Fera: Possui CON +6, FR +6, DEX -3, AGI+3 e PER +3;

Ser um Guará é um Aprimoramento de 3 pontos.

Os Mauri

Se existem várias ameaças para a sobrevivência dos Guarás, pode-se dizer que os Mauri estão no topo da lista. Criados por um antigo ritual de candomblé, ainda durante as batalhas entre asimas e Guarás, os Mauri formavam a frente de batalha. O ritual era chamado de Maldição do Lobo Negro e fazia com que o amaldiçoado se transformasse em Fera, mas apenas às sextas feiras a noite, sempre em uma encruzilhada.

Esta Fera, chamada de Mauri pelos Guarás, é incontrolável e ataca tudo o que vê pela frente. Em muitas áreas rurais, são comuns as lendas de ataques destes lobisomens amaldiçoados. Hoje eles são uma grande preocupação para os outros Guarás e seus inimigos mortais. Outra preocupação vem por parte de caçadores: apoiados em notícias de

ataques dos Mauri, alguns Caçadores e magos desenhados caçam tanto Mauris quanto Guarás.

Na forma humana, o Mauri sempre possuirá muito mais pêlos pelo corpo e, na forma de Fera, se mostrará como um imenso lobisomem negro e de olhos vermelho-sangue. Nesta forma, ele pode caminhar tanto com duas patas quanto com as quatro.

Mauri Típico

CON [4D+6], FR [4D+6], DEX [2D], AGI [4D+6]

INT [2D], WILL [2D+6], CAR [1], PER [4D+6]

#Ataques [3], IP 3, PVs 30 a 40

Garras (x2) 75/75 dano 1d6+bônus

Mordida 70/20 dano 1d10

Combater um Mauri é muito perigoso: com um teste bem sucedido de DEX, um Mauri pode desarmar uma vítima. Eles não regeneram dano como um lobisomem típico, mas também não são especialmente vulneráveis a prata. Mauris têm aversão a Locais Religiosos (tendem a fugir o mais rápido possível de igrejas, monastérios, catedrais, etc).

Novos Aprimoramentos

Meio-Guará

Durante a batalha contra os feiticeiros asima, no final do século XVI, os magos africanos realizaram um grande ritual que limitava a criação de novos Guarás. A partir de então, apenas o sétimo filho de um homem Guará com o mesmo/a parceiro/a poderia se transformar em Fera e lobo. Os outros seriam como humanos normais. Porém, descobriu-se que alguns deles poderiam desenvolver poderes menores, específicos da tribo de seu pai ou mãe.

1 ponto: Poucas características. Possui 1 ponto de Poder Ni-Guará (+1 por nível) e acesso apenas aos poderes disponíveis a Todas as Tribos.

2 pontos: Descendência marcante de um membro de uma tribo específica. Possui 3 pontos de Poderes Ni-Guará (+1 por nível) e pode comprar os poderes comuns a uma única tribo, definida durante a criação de personagem (além dos poderes comuns a Todas as Tribos).

4 pontos: O caso mais espetacular de hereditariedade de poderes. Por algum motivo, este indivíduo pode comprar QUALQUER poder Ni-Guará pelo qual possa pagar. São muito raros os descendentes com esta capacidade. Possui 3 pontos de Poderes Ni-Guará +1 por nível.

Meio-Guarás são aliados importantíssimos na batalha contra Tenebras, pois têm mais chances de se infiltrar na sociedade e acobertar as ações dos outros Guarás. No entanto, por mais importantes que sejam, os Meio-Guará costumam ser tratados com desdém pela maioria dos Ni-Guará.

Status

Um dos aprimoramentos mais importantes entre os Guarás, o Status define a sua função dentro do círculo. Um Ni-Guará sempre deve obediência e respeito a um outro de posto maior.

1 ponto: Curumim. Você é responsável por missões simples de espionagem e vigilância. Recebe um bônus de PER+1.

2 pontos: Caçador. Já é responsável pelo comando de missões de caça e extermínio, bem como guardar um território importante. Recebe um bônus de AGI+3.

3 pontos: Guardião. São os guerreiros responsáveis pela proteção de um lugar sagrado, de um bando de guarás ou mesmo de uma única pessoa importante. Recebe +1 Ponto Heróico por nível.

5 pontos: Morubixaba. Ou Cacique, é o chefe temporal de todos os guarás de uma área equivalente a uma região. Dependendo de onde está se passando a campanha, este nível pode ser proibido para Personagens Jogadores.

5 pontos: Pajé. O chefe espiritual dos Ni-Guará, misto de sacerdote, profeta e médico feiticeiro. Todo Pajé pode realizar um Ritual de Cura. Este Ritual cura 1d6 Pontos de Vida por nível do personagem, uma vez por dia.

Origem Lupina

-2 pontos: Ao contrário dos Guarás que nascem e vivem entre humanos (e que se transformam pela primeira vez na adolescência), você nasceu entre lobos e viveu como um até os dois anos, quando passou pela primeira transformação. Acolhido por alguma das tribos, você tenta se adaptar. Todas as perícias baseadas em INT têm valor inicial zero, qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais em livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Além disso, os hábitos e utensílios usados pelas pessoas causa sensação de desconforto e até mesmo uma certa raiva.

As Tribos Guarás

Os Guarás estão em número reduzido, mas ainda assim preservam a divisão em tribos, costume herdado pelos indígenas. Entre aquelas que forma extintas e uma que surgiu recentemente, existem hoje cinco tribos. Os kits a seguir só podem ser adotados por Ni-Guará e Meio-Guarás.

I tuboré

Descendentes da tribo indígena Temiminó, os Ituboré são os Guarás urbanos. Os Temiminó ocupavam a ilha do Governador, na baía de Guanabara, e o sul do Espírito Santo. Inimigos dos Tamoios, aliaram-se aos portugueses. Sob liderança de Araribóia, foram decisivos na conquista do Rio. Eram 8 mil na ilha e 10 mil no Espírito Santo.

Graças à antiga aliança com os portugueses, estes Guarás acabaram aderindo à cultura do homem branco e abandonaram a tribo Temiminó à própria sorte. Entre os outros Guarás, são os mais adaptados à vida “civilizada” e têm a função de cuidar da área política da preservação dos lobos-guará e de áreas selvagens. Graças ao fato de estarem se distanciando cada vez mais das tradições indígenas e dos deuses das matas, os Ituboré são considerados traidores corrompidos por alguns Guarás. Mesmo assim, por algum motivo obscuro, os Ituboré desenvolveram poderes exclusivos envolvendo o extinto selvagem.

Ituboré

Apelido: Babás

Custo: 2 pts de Aprimoramentos e 350 pts. de Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha duas 30/40), Armas de Fogo, Revólver 40%, Ciências (Ecologia 20%, Filosofia 20%, Herbalismo 40%, História Guará 50%), Ciências Proibidas (Ocultismo 20%), Manipulação (Empatia 30%), Informática 30%, Manobra de Combate (Desarme, Imobilização), Pesquisa/Investigação 30%, Primeiros Socorros 40%, Sobrevivência (cidade) 30%.

Aprimoramentos: Contatos 2, Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

Tupã-Cuí

Descendentes dos guerreiros da tribo dos Aiamoré, os Tupã-Cuí são a “Força de Elite” dos Guarás. Seus antepassados, os Aiamoré, viviam no sul da Bahia e norte do Espírito Santo. Grandes corredores e guerreiros temíveis, forma os responsáveis pelo fracasso das capitânicas de Ilhéus, Porto Seguro e Espírito Santo. Só foram vencidos no início do século XX. Eram apenas 30 mil.

Hoje, com menos de 100 membros ao todo, esses Guarás preferem viver junto às comunidades indígenas ainda existentes no país, evitando contato com a sociedade e preservando antigos costumes. Graças a isso, recebem poderes diretamente de Tupã. Nutrem uma profunda antipatia pelos Ituboré, cuja tribo antecedente se aliou aos europeus.

Tupã-Cuí

Apelido: Cavalaria, Boinas Verdes, Irmão Mais Velho

Custo: 3 pts. de Aprimoramentos e 370 pts. de Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha três) 40/40, Arco 40%, Armadilhas 40%, Camuflagem 30%, Escutar 30%, Esquiva 30%, Acrobacias 20%, Rastreo 30%, Pesquisa 30%, Lendas Indígenas 30%, Sobrevivência (floresta) 30%, Táticas Militares 40%

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 2

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

Pontos de Fé: 2+1 a cada dois níveis

Anque

Segundo histórias dos Homens-Jacaré, os misteriosos Anque eram ligados aos Incas, vivendo na região hoje correspondente ao Peru, Equador e norte do Chile. Com arkanita Nanco Cápac, o primeiro rei dos Incas, os Anque teriam aprendido os fundamentos da magia. Ajudaram Pachacutec a expandir seus domínios, atuaram como guardiões dos imperadores Incas, conhecidos como filhos do Grande Sol e prestavam culto do deus criador Viracocha. Porém, com a invasão dos europeus sob o comando de Pizarro, a sociedade Inca foi totalmente destruída em 1553. Sem rumo, os Anque se espalharam pela América, por onde vagam até hoje. Todos os descendentes dos Anque possuem semelhança com os índios Incas: estatura pequena, pele amorenada, quase imberbes, cabelos lisos e pretos.

Mesmo vivendo dispersos, os Anque sempre contam com representantes nas áreas mais influentes do país. São a mais rara das tribos, sendo seu número atual estimado em 40 membros. Com contatos entre os Filhos de Anúbis, são os guardiões e “porteiros” do sobrenatural –atualmente os únicos Guarás capazes de usar magia, acessar Arcádia e Spiritun.

Por sua óbvia utilidade, os Anques são muito requisitados e apreciados entre os Ni-Guará e outras criaturas incapazes de acessar outros planos. No entanto, eles nunca podem permanecer muito tempo no mesmo lugar, pois são aberturas vivas na realidade; cada vez que um Anque dorme, deve fazer um teste de WILL difícil: se obtiver sucesso, 1d6 entidades escaparão da Arcádia. Depois de permanecer no mesmo lugar (limitado a uma área de 10km de raio) por três dias, o teste de WILL é feito como normal.

Anques

Apelido: Guias

Custo: 2 pts. de Aprimoramentos e 322 pts. de Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/20, Ciências Proibidas

(Astrologia 40%, Ocultismo 40%, Teoria da Magia 40%, Rituais

Indígenas 30%, Viagem Astral 50%), Manipulação (Empatia 20%,

Hipnose 20%, Lábia 20%), Pesquisa 40%, Sobrevivência (floresta) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 1, Poderes Mágicos 3

Pontos Heróicos: 1+1 por nível

Pontos de Magia: 3+1 por nível

Sombras da Mata

Descendentes da tribo Goitacá, que ocupava a foz do Rio Paraíba. Eram tidos como os índios mais selvagens e cruéis do Brasil, encheram os portugueses de terror. Grandes canibais e intrépidos pescadores de tubarão. Eram cerca de 12 mil.

As batalhas perdidas para os europeus fizeram com que os Guarás desta tribo se ocultassem entre os brancos. Esses Guarás adotaram táticas de guerrilha contra tudo que consideram “inimigo”; vivendo escondidos (apesar do nome, atualmente muitos estão infiltrados nas cidades, escolhendo a identidade mais discreta para cada missão). Furtivos ao extremo, eliminam seus alvos com frieza e determinação. São eles quem fazem o chamado “serviço sujo”.

Sombras da Mata

Apelido: Guerrilheiros

Custo: 3 pts. de Aprimoramentos e 360 pts. de Perícias

Perícias: Armas Brancas (escolha duas) 30/30, Armas de Fogo (escolha

duas) 50%, Armadilhas 20%, Arrombamento 20%, Explosivos 30%,

Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 40%),

Subterfúgio 30%, Táticas Militares 40%, Pesquisa 20%, Sobrevivência

(floresta 20%, cidades 40%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Armas de Fogo 3

Pontos Heróicos: 3+3 por nível

1-Poderes Guará

Assim que passa pela primeira transformação, o Guará recebe 3 Pontos de Poderes Guará. Cada nível alcançado por um lobisomem (contando do 2º nível em diante) dá a ele mais um Ponto de Poder Guará. Assim, um Guará da tribo Ituboré de nível 5 possui (3+4) 7 Pontos a serem gastos com Poderes Ni-Guará.

Para obter um poder no nível 2, é necessário que o lobisomem tenha pelo menos um poder deste tipo no nível 1, e assim por diante.

Aumento de Atributos

(Todas as Tribos)

É a capacidade sobrenatural dos lobisomens de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: bônus de +3 pontos em Percepção. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Força Elemental

(Tupã-Cuí)

Nível 1: Criar Elemento. O Guará pode criar uma pequena quantidade de um dos quatro elementos básicos -fogo, ar,

terra ou água. Desta forma, um Guará pode reabastecer o suprimento de ar numa sala vedada, fazer uma pedra jogar-se contra alguém, fazer fogo sem fósforos ou madeira, ou encher uma banheira sem precisar de uma fonte ou de canos. Não se pode criar metais preciosos (especialmente a prata), bem como gases letais ou ácido.

Nível 2: Força dos Elementos. O Guará se concentra durante um turno e faz um teste de WILL (fácil em florestas intocadas, normal em campos abertos e difícil em cidades). Se obtiver sucesso, ele terá conjurado a força dos elementos para seu interior, aumentando sua Força e +5 durante 3d6 rodadas (ou uma cena).

Nível 3: Poeira. Com um teste de WILL, o Guará cobre com poeira mágica uma área de sua WILL m². Uma ventania levanta a terra e faz cair esta poeira estranha (mesmo que não exista terra no local). O Guará pode se movimentar livremente nessa área, mas todos os outros farão suas ações como difíceis. Magias sofrem um redutor de -1 em seus Caminhos na área afetada, que durará até o final do combate. A areia ainda pode ser afastada por chuvas ou ventanias muito fortes, naturais ou mágicas.

Nível 4: Invocar Elemental. O Guará é capaz de invocar, à sua escolha, um dos quatro elementais clássicos –terra, ar, água e fogo. Por serem criaturas inteligentes, elementais são propensos a desobedecer invocadores fracos e tentar e até mesmo atacá-los em busca de liberdade. Um elemental terá:

CON 3D, FR 4D, DEX 2D, AGI 3D

INT 3D, PER 3D, WILL 3D, CAR 1D-3

Pontos de Vida: FR+CON/2

Atq. [1] Ataque Elemental 50% Dano: 3d6

Além disso, o elemental terá alguns poderes adicionais, dependendo do elemento pertencente:

Ar: Pode voar e ficar invisível.

Água: Pode atravessar frestas mais finas e regenerar 1 PV a cada dois turnos.

Fogo: Queima ao toque (aumente o dano do ataque elemental em +2d6)

Terra: Uma criatura rochosa e lenta, mas difícil de se ferir. AGI cai em -2D e recebe IP 6.

Nível 5: Dom dos Elementos. O Guará pode invocar a força primitiva da própria Gaea, desta forma comandando os espíritos dos elementos, sendo capaz de fazer com que aflorem, ondulem e até mesmo tragarem seus inimigos. Este dom invoca o espírito do elemento, não apenas a matéria bruta. Para isso, o guará deve vencer uma disputa de WILL vs. 3D (do elemento). Caso obtenha sucesso, poderá controlar um grande volume de ar, água, fogo ou terra –aproximadamente 20x20 metros cúbicos, com FR 5D e capaz de causar até 3d6 de dano em todos os que estiverem na área.

Nível 5: Fogo de Boitatá. O guará se torna imune aos efeitos prejudiciais do fogo natural, embora chamas artificiais (gasolina, napalm...) ainda possam feri-lo. Além disso, ele se torna capaz de incendiar algumas partes de seu corpo (normalmente a crina negra) como as garras e a mandíbula (aumente o dano em +2d6).

Forma Intermediária

(Todas as Tribos)

Nível 1: É certo que existem mais Meio-Guarás e que Guarás legítimos são especialmente raros. No entanto, como explicar tantas lendas sobre lobisomens? E mais, como explicar o fato de que os lobisomens dessas lendas são como homens normais, só que mais peludos e apenas com alguns traços animais? A verdade é que muitos Meio-Guarás (e alguns Ni-Guarás) podem assumir uma forma intermediária. Esta forma teria CON +3, FR+3, AGI+3, INT -3, CAR -3; Garras 1 e Pêlos 1. Se bem disfarçada, um guará nesta forma pode se passar por um homem.

Garras

(Todas as Tribos)

Transforma as mãos do Guará em verdadeiras garras de lobo. Este poder pode ser usado tanto na forma humana quanto nas formas de lobo e lobisomem. Os ataques com garras são feitos com a perícia Briga.

Nível 1: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d10 + bônus por Força de dano.

Nível 3: 2d6 + bônus por Força de dano.

Nível 4: 2d10 + bônus por Força de dano.

Inspirar Terror

Nível 1 (Todas as Tribos): Intimidar. Seu personagem é capaz de incitar o medo em seus inimigos, através de olhares intimidantes, urro ou até rosnar mais bem elaborado. Uma vez tentado inspirar terror, todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 3 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 2 (Todas as Tribos): Rosnado. Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 5 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3 (Todas as Tribos): Urro. Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 7 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Nível 3 (Ituboré): Uivo Sombrio. Com um uivo, o Guará faz um teste de Intimidação. Caso tenha sucesso, quem estiver na região em um raio de 20m devem fazer um teste de WILL. Em caso de falha, os afetados ficarão intimidados

e todos os seus testes serão tidos como difíceis (metade do valor normal).

Nível 4 (Sombras da Mata): Aura do Medo. Todos que observarem ou escutarem seu método de intimidação, deverão fazer um teste de WILL para se aproximarem mais que 10 metros do personagem. Uma falha crítica resulta em pânico e fuga histérica.

Instinto Selvagem

(Apenas para os Guarás que nasceram e viveram entre lobos)

Ao contrário dos outros, este poder não é ensinado exclusivamente por nenhuma tribo, mas sim pelos próprios lobos-guará. Para desenvolver estes poderes, o personagem precisa possuir o Aprimoramento Negativo Origem Lupina.

Nível 1: Contato Simples. É possível que o Guará estabeleça um elo telepático com canídeos (lobos, cães, etc...). Ele pode obter informações deste tipo de animal, desde que possa vê-lo e dispondo de uma pequena concentração.

Nível 2: Comando Simples. O personagem pode dar ordens simples ao animal (como “ataque-o” ou “siga-me”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: Comandos Complexos. O personagem pode dar ordens mais complexas ao animal (como “vasculhe o local e traga a arma para mim” ou “espere aqui e ataque o primeiro que passar”), que ele executará sem hesitar.

Nível 3: Guardião do Guardião. Sempre que se encontra em perigo mortal, o Ni-Guará pode ouvir um uivo distante de um guará, avisando-o do perigo. Para ouvir, é necessário um teste de PER (difícil, caso ele esteja numa cidade).

Nível 4: Chamado do Perigo. O Guará mantém um contato telepático com outros Guarás do local podendo chamá-los em momentos de perigo. Todos os Ni-Guarás que estejam numa área de 10 km de distancia podem escutar o chamado (através de um contato psíquico ou sonoro).

Nível 4: Forças Passadas. Após se concentrar e ser bem sucedido num teste de WILL, o Guará pode invocar a essência local para seu corpo. Se alguma coisa importante aconteceu naquele local (uma grande batalha, por exemplo), ele ganhará Atributos e Perícias adequados durante uma cena (3d6 rodadas). Subtraia o resultado dos teste de WILL da WILL do Guará. Do resultado, cada 5 pontos podem ser convertidos em 1 ponto de atributo ou +10% em alguma perícia.

Nível 5: Marca da Sorte. O Guará desenha uma estrela na pele de outra criatura viva, testando WILL. Se fracassar no teste, o alvo não poderá receber a marca durante um mês e um dia. Em caso de sucesso, a marca nunca mais sairá. Mesmo que o receptor seja capaz de mudar de forma, a marca estará presente em qualquer forma que assumir. O indivíduo que possui essa marca pode anular um erro crítico a cada cena; essa benção NÃO é cumulativa.

Pêlos

(Todas as Tribos)

O corpo do lobisomem é coberto inteiramente de pêlos, que lhe fornecem uma proteção especial. Este poder também pode ser usado na forma humana, mas a partir do segundo nível, os pêlos já adquirem uma característica mais animalasca.

Nível 1: O Guará faz crescer pêlos por todo o corpo, conferindo IP 2.

Nível 2: A mesma coisa, mas com camadas extras de músculos (FR +1). Confere IP 3.

Nível 3: O personagem já se parece com um lobo, chegando a cobrir seu corpo com pêlos de 3 cm de comprimento, que lhe conferem IP 4 e FR +2.

Poder de Spiritum

(Anque)

Nível 1: Comunicação com Espíritos. O Guará pode conversar com espíritos superiores ou de criaturas mortas a até um ano e um dia. Permite ouvir e ser ouvido pelo espírito em questão, mas isso não quer dizer que o espírito concordará em conversar com o Guará.

Nível 1: Acesso a Spiritum. Entrando em transe, o Guará poderá vagar pelas regiões superficiais de Spiritum. Testes de Viagem Astral recebem um bônus de +20%.

Nível 2: Acesso ao Inferno Verde. Permite ao Guará acessar a região de Arcádia conhecida como Inferno Verde, o lar dos deuses indígenas. Para isso, o Guará deve cavar um buraco no chão, que se transformará em um portal e permanecerá aberto por um numero de turnos igual à WILL/3 (mas o Anque pode fechá-lo antes se desejar); enquanto o portal estiver aberto, qualquer criatura pode passar por ele (fazendo um simples teste de WILL). Este portal só pode ser aberto em nodes com pelo menos, poder 1 em Spiritum.

Nível 3: Vôo de Arcádia. O Anque pode realmente voar a grandes velocidades em Arcádia, chegando a 80 km/h. Ele apenas precisa ser bem sucedido num teste de WILL.

Nível 4: Destruir Espíritos. O Anque é capaz de triplicar o dano que causa com as garras em espíritos, fazendo com que este urre de dor. Este poder pode ser usado uma vez a cada 7 dias e deixará marcas profundas no espírito.

Nível 5: Portão da Lua. Fitando a Lua, o Anque pode teleportar-se para qualquer local que deseje. Para isso, deve testar PER. A dificuldade do teste varia conforme o local para onde deseja ir: Fácil para proximidades e locais bem conhecidos pelo Anque, Normal para cidades próximas e conhecidas pelo Anque, Difícil para lugares dos quais ele só ouviu falar ou viu imagens; e Muito Difícil para lugares totalmente desconhecidos ou extremamente distantes.

Nível 5: Fundir com Espírito. O Anque pode fundir seu corpo com um espírito. Para isso, ele deve vencer uma disputa de WILL vs. WILL do espírito. Em situações tensas, o espírito pode tentar tomar o controle do Anque e uma nova

disputa deve ser feita: caso o espírito vença, ele tomará o corpo do Anque para sempre. Após vencer três disputas, os dois estarão completamente fundidos. Uma vez que estejam fundidos, o Anque poderá usar os Pontos de Magia do espírito (3 PMs caso ele não seja um mago), utilizar-se de seus Atributos Mentais e perícias. Porém, Aprimoramentos negativos que afetem a mentalidade (Assassino Serial, Cleptomania, Fobias, etc...) também serão absorvidos pelo Anque.

Nível 6: Grande Destruição Espiritual. Este poder só é ensinado aos mais hábeis e mais preparados Anque. O Guará pode invocar uma tempestade destruidora em Arcádia com algum objetivo. Para isso, ele deve ser bem sucedido num teste de WILL difícil para controlar a tempestade. Ela é capaz de destruir qualquer coisa (com exceção de divindades e espíritos iluminados, ainda que possa feri-los), e durará enquanto o Anque permanecer ali para mantê-la ativa. Após usar este poder, o Anque fica impossibilitado de usar qualquer poder ou mesmo mudar de forma durante um ciclo lunar.

Presas

O Guará possui seus dentes pontiagudos e perfeitos para dilaceração. Funcionam tão bem quanto garras.

Nível 1: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d10 + bônus por Força de dano.

Regeneração

(Todas as Tribos)

Nível 1: o Guará regenera 1 PV a cada 1/2 horas.

Nível 2: o Guará regenera 1 PV a cada 15 minutos horas.

Nível 3: o Guará regenera 1 PV a cada minuto.

Nível 4: o Guará regenera 1 PV por turno.

Selva de Pedra

(Ituboré)

Nível 1: Vira-latas (todas as Tribos): Incluído na categoria dos poderes desenvolvidos nas cidades pelos Ituboré, este poder pode ser adotado em qualquer tribo (embora os Tupã-Cuí o considerem desonrado). Cria um disfarce ilusório sobre a forma de lobo-guará, fazendo com que ele pareça um cão vira-latas comum. O uso de qualquer outro poder ou mesmo atacar cancela este poder.

Nível 1: Entender Dispositivo: O Guará pode entender como funcionam as estranhas invenções humanas. Após observar o dispositivo por 1d6 turnos, o Guará saberá para que serve. Perceba que conhecer a habilidade de um dispositivo não dá a habilidade de manuseá-lo,

Nível 2: Habitante Local: Este poder faz com a forma humana a mesma coisa que o poder vira-latas faz com a forma de lobo: torna o Guará indistinguível de qualquer mortal da cidade onde vive. Este poder não copia a aparência de ninguém, mas concede a perícia Subterfúgio 60%.

Nível 2: Visão da Verdade: O Guará pode fazer qualquer criatura transformada ou disfarçada por uma ilusão reverter para sua forma verdadeira. Não tem efeito sobre as transformações dos Feras. É preciso uma disputa de WILL entre o Guará e a vítima.

Nível 3: Rastrear: O Guará pode encontrar uma pessoa específica em sua cidade a qualquer momento. Ele se concentra durante dois turnos (não podendo ser incomodado nesse período) e então saberá a localização de quem procura. Para isso o Guará deve conhecer seu nome verdadeiro, seu rosto ou algo importante que essa pessoa tenha feito.

Nível 4: Território: O Guará sabe de tudo que se passa num raio de PER x10m², dentro de sua cidade. Ele saberá sobre os estabelecimentos locais, os mendigos, e outros habitantes comuns do local. Com um sucesso num teste de PER, pode saber se há alguma criatura sobrenatural no perímetro.

Nível 5: Fundir-se à Cidade: O guará está tão ligado á sua cidade que pode fundir-se aos próprios prédios e casas, atravessando paredes e se teleportando para qualquer lugar dentro do perímetro urbano.

Nível 5: Lobo de Aço: Se transformar-se num simples cãozinho vira-latas causa reclamações, o poder Lobo de Aço gera verdadeiros ataques histéricos entre os Tupã-Cuí. Este poder torna parte do corpo do Guará (em forma de Fera) metálico, oferecendo visão infra-vermelha, IP+2 e um aumento de 8 pontos em seus Atributos Físicos.

Sentidos Aguçados

(Todas as Tribos)

Nível 1: O personagem pode ter UM dos cinco sentidos (visão, audição, paladar, olfato ou tato) aguçados. Para ter outro, é preciso comprar novamente este Poder. Todos os testes de Percepção relacionados ao Sentido escolhido devem ser reduzidos em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil e para um Teste Fácil não é preciso rolar dados).

Sentir o Sobrenatural

Nível 1 (Todas as Tribos): Farejar Presenças. É dito que os animais podem sentir a presença de entidades espirituais com muito mais facilidade que os humanos. Assim, um personagem na forma de lobo pode realizar tal proeza. O Mestre deve fazer um teste difícil de PER em segredo e, em caso de sucesso, avisar ao personagem o que ele está vendo ou sentindo.

Nível 1 (Ituboré e Sombras da Mata): Sentir o Mal. Com um teste de PER, o Ni-Guará pode sentir a presença de entidades malignas e pessoas mau intencionadas num raio de 40m².

Nível 2 (Todas as Tribos): Sentir Presenças. O personagem pode detectar espíritos também na forma de lobisomem.

Nível 3 (Todas as Tribos): Faro da Verdade. O Ni-Guará poderá sentir se a pessoa com quem conversa é um ser sobrenatural. Em caso da pessoa esteja tentando se disfarçar através de poderes não-mágicos, ela tem direito a um Teste de WILL contra INT do personagem para tentar enganá-lo.

Nível 4 (Ituboré, Anque): Farejar Magia. Capaz de detectar resíduos mágicos em um local, sabendo dizer se uma magia foi ou está sendo empregada ali. No entanto, não sabe ao certo que magia é esta e nem a que Caminho pertence.

Sombras

(Sombras da Mata)

Nível 1: Corpo Sombrio. O corpo do Guará torna-se parte das trevas, e isso faz com que sofra menos dano. Cada nível comprado neste poder concede ao Guará IP +1 e Furtividade +10%. Pode ser usado em qualquer forma (humana, lupina ou lobisomem).

Nível 1: Vulto. O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 50% e Furtividade 30%.

Nível 2: Sombra. O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um hábil caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 70% e Furtividade 50%.

Nível 2: Arcano. A presença do personagem em qualquer um lugar por qual ele tenha passado, é esquecida. Fotos com ele saem desfocadas, documentos sobre ele somem misteriosamente... Usado contra uma pessoa, o Ni-Guará deve vencer uma disputa de WILL vs. WILL do alvo: se for bem sucedido, essa pessoa esquecerá qualquer conversa ou mesmo que já esteve na presença do guará.

Nível 3: Sombra Profunda. O personagem sabe se camuflar perfeitamente nas sombras, sendo um perfeito caçador noturno. Considere que ele possui a perícia Camuflagem em 90% Furtividade 70%.

Nível 4: Bichos das Trevas. Com um teste de WILL difícil ou da perícia Rituais (normal), o Guará poderá invocar estranhas criaturas presas às trevas. Estas criaturas parecem cobras, com bocas enormes e desproporcionais. Elas ficam presas às trevas de onde saíam e podem se esticar até cinco metros. Seus atributos são:

CON 12, FR 15, DEX 0, AGI 18

Para testes de WILL e PER use os valores do Guará, INT e CAR 0.

Pontos de Vida: 10

Atq. [1] Mordida 80%

Dano: 3d6+1

Esquiva 80%

O Guará poderá invocar um “bicho” para cada dois níveis como personagem que ele possuir.

Nível 5: Andarilho das Sombras. O Guará pode entrar nas sombras e reaparecer onde quiser. Quando usado em combate, este poder confunde a todos. Se usado para percorrer grandes distâncias, o Guará pode percorrer até 10m por ponto de WILL.

Nível 5: Garras do Vingador. Consiste em um grande ataque mortífero. O Guará se concentra durante um turno e, no próximo, faz seu teste para acertar o ataque. Caso seja bem sucedido e após rolar o dano, multiplique este resultado por três. Independente de acertar ou não o ataque, este poder só poderá ser usado novamente depois de um dia.

Poderes da Fé (Tupã-Cuí)

Sentir Terra

Custo: 1 ponto

Tocando em um certo local e orando para os espíritos da terra, o Guará pode perceber se alguém passou por ali, para onde foi e a quanto tempo. Ele testa PER difícil ou Rastrear. Não funciona sob asfalto.

Garras Trovejantes

Custo: variável

As garras do Guará podem causar mais dano devido às energias que passam por ela. Cada ponto de fé gasto aumenta o dano em +1.

Medo Verdadeiro

Custo: variável

O Guará pode demonstrar a verdadeira extensão do poder de Tupã paralisando de medo um inimigo durante um número de turnos igual à quantidade de pontos de Fé gastos. A vítima tem direito a um teste de WILL. Se for mal sucedido, ficará acuado e incapaz de atacar, apenas de se defender ou fugir.

Grito de Tupã

Custo: 1 ponto/2 turnos

O Guará invoca o espírito do trovão, servo de Tupã. Este espírito provoca um som ensurdecedor, debilitando todos por perto. Deve-se testar WILL difícil ou Rituais. O espírito ficará rugindo no local durante dois turnos para cada ponto de

fé gasto. Todos os que estiverem na área (10m de raio) ficam atordoados e incapazes de lutar.

Arauto de Tupã

Custo: 5 pontos

Durante um breve momento, o Guará poderá se tornar o guerreiro perfeito. Durante uma cena (ou 3d6 rodadas), ele ganhará um bônus de +10 Pontos Heróicos, +5 na Iniciativa, +20% nos ataques e +3 no dano. Os bônus desaparecem ao final da cena e este poder só poderá ser invocado novamente em uma semana.

Convocar a Tempestade

Custo: Variável

Convocando a força dos ventos, o guará é capaz de gerar tempestades, tornados, nevoeiros densos... A área afetada é igual a 100m² por ponto de fé gasto. Um teste bem sucedido da perícia Rituais permite invocar uma tempestade de raios, furacão intenso ou mesmo neve para causar dano de 3d6 em uma determinada área. Todos os que estiverem nela têm direito a um teste de AGI para reduzir o dano à metade. Caso fracasse neste teste, o efeito se voltará contra o guará!

Obrigações do Servo de Tupã: Um Tupã-Cuí deve viver em contato com as florestas, permanecendo em cidades apenas quando não possuir nenhuma outra escolha, para cumprir uma missão. Deve realizar os ritos de agradecimento nas estações de colheita e sempre ajudar e proteger a cultura indígena. Sempre que partir para uma batalha ou missão, deve pintar seu rosto e corpo com as marcas da guerra e se adornar com enfeites de pena.

Rituais Mágicos

Âncora

Entender Spiritum 2

O Anque pode criar um elo com um de seus "portais". Enquanto este elo for mantido, ele não ficará preso ao percorrer esse portal, e sempre saberá quando algum estranho atravessar o portal. Enquanto a âncora for mantida, 2 pts. de magia ficam presos ao ritual.

Sugar Essência

Controlar Metamagia 3

Tocando em alguma coisa no Inferno Verde/Arcádia, o Anque pode recuperar 1d6 pontos de magia ao custo de um único ponto. Aquilo que o guará tiver tocado perderá essência e, no caso de objetos pequenos ou de pouca solidez, corre o risco de desaparecer.

Invisibilidade Espiritual

Entender Spiritum 3

Agitando um chocalho devidamente preparado enquanto gira ao redor do próprio corpo, a presença do Anque fica invisível a espíritos. Por algum motivo, este poder também torna o guará invisível a qualquer poder que o apontaria como um lobisomem, incluindo o poder de localização dos vrikolakas. Dura uma cena.

Premonição

Entender Metamagia 4

Sob o efeito de chás de ervas e raízes fortes da floresta, o guará tem visões. Os seus sonhos são confusos e desconexos, podendo mostrar um vampiro vrikolaka que o está perseguindo, símbolos de Tenebras; e o próprio céu pode mostrar imagens das batalhas e inimigos que estão por vir. Dizem que, certa vez, um Anque usou esse poder dentro do node USP. Como resultado, o guará teve visões terríveis envolvendo o node do Anhangabaú, o Senhor das Sombras e o que aconteceria quando ele fosse libertado. Se esta visão é um futuro eminente ou não, ninguém sabe. O feiticeiro Anque que a teve encontra-se em estado vegetativo.

Maldição do Lobo Negro

(Entender/Criar Spiritum/Animal/Humanos 5)

Este é o ritual usado pelos Asima para transformar pessoas em Mauri. Consiste numa Reza poderosa feita numa noite de sexta feira, de preferência de Lua Cheia num estábulo ou cocheira de burro ou cavalo, no qual a pessoa rola no local como se fosse o animal, dizendo a reza e é feita como pacto com entidades malignas. Para isso, ela deve ter na mão um fio de cabelo ou resto de unha do alvo. A vítima deste ritual deve ter sucesso num teste de WILL: se conseguir, ficará imune a este encantamento durante sete meses e um dia. Se fracassar, se transformará num Mauri na próxima sexta feira de Lua Cheia. Por algum motivo ainda desconhecido, Meio-Guarás são mais suscetíveis a esta maldição, fazendo o teste de WILL com metade do valor normal.

Universidade dos Lobos

A História do Node USP

Tudo começou após o século XVI, quando os primeiros navios colonizadores europeus aportavam no Brasil. Avisados pelos espíritos da floresta, os Guarás rumaram para o litoral para averiguar o que estava acontecendo. Outros povos já haviam estado no continente, desde assírios até chineses, e até mesmo outros portugueses e espanhóis, mas nenhuma outra “invasão” causara tanta agitação entre os espíritos da floresta quanto a dos europeus.

Após um primeiro contato nada amistoso, os Guarás travaram combates contra padres jesuítas e bandeirantes, numa guerra mística que se estenderia até o século XX. A pior das guerras, porém, foi travada na região nordeste de norte da sudeste: com a chegada dos magos asimas da África, em navios negreiros, feiticeiros do continente negro começaram a disputar com os Guarás o monopólio sobre os nodes de Spiritum do Brasil. As batalhas foram duras, pois os Guarás já se encontravam enfraquecidos por outras guerras e as maldições asimani e a criação dos Mauri haviam sido golpes duros demais. O último node dos Guarás, um templo Inca protegido pelos Anque, foi destruído no século XVII por conquistadores espanhóis. Sem nodes de Spiritum, os Guarás não podiam mais chegar a Arcádia e não contavam mais com os reforços místicos.

Talvez aquele tivesse sido seu fim definitivo se, em meados do século XVIII, um grupo de Guarás que rumava do sul para o nordeste não tivesse encontrado com a Serpente da Luz, na região da Fazenda Butantã. A Serpente, uma entidade de Arcádia, protegia um poderoso node de Spiritum e ofereceu aos Guarás o seu domínio. Os Guarás então fundaram um Templo em honra à Serpente. A Serpente da Luz havia sido sua salvadora e aquele Node, sua salvação.

O templo foi dedicado à Serpente e foi exclusivo dos Tupã-Cuí até meados do século XX, quando o aumento da população humana na região e a falta de bases estratégicas obrigou os Tupã-Cuí a aceitarem a incomoda presença de Guarás mestiços. O Node, apesar de regido pelos Tupã-Cuí, passou a contar com a presença de praticamente todas as Tribos.

A Revolução de 30

Descontentes com o autoritarismo do governo Vargas, a classe média paulista passou a exigir eleições livres e secretas, honestidade na contagem dos votos e direitos políticos plenos. Os liberais paulistas (o grosso dos constitucionalistas) promoveram um levante armado conhecido como a Revolução de 30, ou a Revolução Constitucionalista.

Essa revolução detonou um violento conflito entre a Ordem das Sombras e a Irmandade de Tenebras, sendo que alguns desses combates foram levados para as ruas. Num desses confrontos, membros da Ordem das Sombras se embrenharam mata a dentro e tornaram sua captura praticamente impossível. Os assassinos da Irmandade de Tenebras, exaustos, decidiram retornar. Entretanto, antes de atingirem a área urbana da cidade, os membros da Irmandade se depararam com um grupo de lobisomens

Guarás, que não hesitaram em atacar aqueles invasores impregnados com o cheiro das criaturas de Tenebras. A maioria dos magos de Tenebras foi destruída – e os que restaram fugiram em pânico.

Ao tomar conhecimento da presença de lobisomens tão perto de seus templos em São Paulo, a Irmandade de Tenebras decidiu que antes de resolver o problema com a Ordem das Sombras, era necessário primeiro

acertar as contas com os lobos. Missões foram enviadas até as matas da Fazenda Butantã para erradicar os Guarás, mas encontraram resistência maior do que a esperada e retornaram com muitas baixas e pouca moral. De fato, a cada investida contra os lupinos, a resistência se tornava cada vez maior em número e fúria. Foi quando os magos da Irmandade suspeitaram que os lobisomens estavam contando com apoio logístico de outros Guarás, vindos dos cerrados do centro-oeste. Essa suspeita se confirmou quando servos menores interceptaram um grupo de lerudo atravessando a cidade em direção à Fazenda Butantã. Um breve combate ocorreu, mas os servos fugiram para alertar a alta cúpula da Irmandade.

A Decisão pela Paz

Há tempos a Irmandade já sabia da existência de lobisomens nas redondezas, e essa situação sempre foi apreciada com cautela. Algo como: não mexa com eles e eles não nos importarão.

Na verdade, com a guerra contra a Ordem das Sombras, a chegada de um novo e poderoso inimigo, os Dragões das Sombras, e já que era quase impossível irar os Guarás dali, a Irmandade de Tenebras decidiu que era melhor tentar conviver com a desagradável presença dos lobos-guará na região.

A Dança dos Cadáveres

Preocupados com as constantes incursões da Irmandade de Tenebras na mata da Fazenda Butantã e cientes da ameaça que eles representavam, os Tupã-Cuí convocaram uma reunião para decidir o futuro do Node. Líderes de todas as tribos compareceram (inclusive Zoroan, o ancião Guarás membro da Sociedade da Luz de São Paulo), bem como outros transmorfos interessados no assunto (a minoria). Os recém formados Sombras da Mata propuseram uma retaliação imediata contra a Irmandade de Tenebras. A proposta encontrou o apoio dos Tupã-Cuí –mas, as tribos Ituboré

e Anque se opuseram, tentando buscar uma solução pacífica para o problema. Mas, com os votos de outros lincantropos e meio-guarás, decidiu-se que os servos de Tenebras pagariam o alto preço da destruição.

Às 7 horas da manhã do dia 5 de outubro de 1933, Guarás e alguns Jaguarás (os poucos homens-onça que apoiavam os Guarás) se espalharam pela cidade, procurando e invadindo refúgios dos magos com “o cheiro de Tenebras”. Com o sol brilhando no céu e seus rituais pouco eficientes durante a luz do dia, eles pouco puderam fazer para se defender. A ação ficou conhecida como A Dança dos Cadáveres, pois a violência utilizada pelos lincantropos contra os magos fazia parecer que as vítimas estavam executando uma dança macabra. Nem a chegada da noite impediu que os combates prosseguissem, mas obviamente eles se tornaram mais equilibrados: muitos membros iniciados na Irmandade (do 1º Círculo) encontraram seu fim nessa terrível noite, mas os Guarás também sofreram pesadas baixas.

O Surgimento da Universidade

A Revolução Constitucionalista acelerou o processo de criação de uma universidade paulista, há muito pleiteada pelo povo de São Paulo. Depois de uma discussão e longas negociações, o interventor federal Armando Salles de Oliveira criou, em 1934, a USP (Universidade de São Paulo). Faltava, entretanto, um local para a instalação do campus. Para tanto, em 1935, Armando Salles de Oliveira nomeou uma comissão para definir onde seria erguida aquela que viria a ser a maior universidade da América Latina.

Quando o interventor federal nomeou uma comissão para definir o local para definir o local onde seria instalada a universidade, a Irmandade encontrou a arma perfeita para erradicar os Guarás de seu quintal: bastava obter uma forte influência nessa comissão para escolher a Fazenda Butantã como endereço da USP. A mata seria derrubada e o local seria invadido por centenas de operários trazendo máquinas barulhentas e poluidoras, além de toneladas de ferro, cimento, areia...

Seria mais do que os Guarás poderiam suportar.

Influenciar essa comissão não foi tarefa fácil. A pessoas envolvidas no projeto possuíam extrema força de vontade e não se deixavam manipular facilmente. Os magos se esforçaram: chantagens, subornos milionários e desaparecimentos oportunos foram apenas alguns dos recursos utilizados pela Irmandade. Mesmo assim, dez anos se passaram e nada foi resolvido.

A Ação dos Ituboré

Os anos de dura negociação para a instalação da USP chamaram a atenção dos Guarás Ituboré –que possuíam influência, ainda que menor, nos meios empresariais paulistas. Eles tomaram conhecimento dos planos para a Fazenda Butantã, embora não descobrissem que havia ali influência da Irmandade.

Os Ituboré convocaram uma reunião para expor o problema aos outros Ni-guará. Essa reunião deveria ser realizada no território dos Tupã-Cuí, próximo ao Node.

Durante a reunião, ao mesmo tempo em que expunham o problema aos outros Guarás, os Ituboré propuseram uma solução: eles próprios tentariam infiltrar um ou mais de seus lobisomens na comissão. Os Sombras da Mata começaram a protestar antes que os Ituboré terminassem a explicação: para eles, todos os membros da comissão deveriam ser mortos, bom como os engenheiros e operários que se aproximassem do Node. Mais uma votação foi realizada e a proposta dos Sombras da Mata foi considerada absurda, tendo apenas o apoio dos Tupã-Cuí. Os Guarás decidiram que os Ituboré cuidariam de tudo, o que criou uma grande rivalidade entre eles e os Sombras da Mata.

Em 1946, um Ituboré começou a integrar a comissão depois de um infeliz acidente ocorrido com um dos membros originais. Os primeiros relatórios enviados pelo Guará infiltrado davam conta de que a idéia da construção na Fazenda Butantã já estava fortemente enraizada na comissão, e os poucos membros que se mostravam contra o projeto já estavam ficando sem argumentos.

Durante dois anos os Ituboré fizeram tudo ao alcance deles para mudar os planos da comissão. Para seu desespero, nada conseguiram (o poder de manipulação da Irmandade era extremamente maior). Só em 1949 os Ituboré decidiram adotar uma outra estratégia: “já que a universidade será mesmo construída na Fazenda Butantã façamos com que a área em torno do Node seja preservada através de um projeto ambiental que privilegie a natureza no Campus da USP. Esse projeto incluirá a criação e manutenção de novas áreas verdes, bem como PRESERVAR INTOCADAS existentes no local.”

Partindo dessa nova idéia, os Ituboré passaram a obter mais sucesso na comissão. Infelizmente, o mesmo não aconteceu perante os outros guarás, que não gostaram nem um pouco de ter seu Node no meio de uma universidade. Guarás de várias tribos “uivaram” ferozmente. Muitos até se mostraram arrependidos por não terem apoiado a radical proposta dos Sombras da Mata. Mas, como os Ituboré foram designados para cuidar do problema (o que, na época, foi muito cômodo para as outras tribos), nada podia ser feito.

Finalmente, em 1951 fica definitivamente estabelecido que a área da Fazenda Butantã irá servir de sede para a USP, com um arrojado projeto ambiental...

A Reviravolta Política

Absolutamente inconformados com o rumo que a situação havia tomado, os Tupã-Cuí ensaiaram alguns ataques a operários que trabalhavam na construção da universidade. Entretanto, eles foram rigorosamente advertidos pelos Ituboré, uma vez que a incidência constante de “animais selvagens” na região poderia colocar fim na idéia de manutenção de extensas áreas verdes no local. Apesar de resignados, os Tupã-Cuí aceitaram a paz forçada.

Durante a construção do campus da USP, os Tupã-Cuí demonstraram claro descontentamento em permanecer

ali, ameaçando inclusive abandonar o Node. A situação ficou realmente insuportável com o término das obras; os Tupã-Cuí não conseguiam mais conviver com a constante movimentação de humanos à sua volta. Mais uma vez uma reunião foi convocada, e cada uma das tribos foi convidada a assumir a responsabilidade sobre o Node.

Os Sombras da Mata se ofereceram prontamente, recebendo o apoio dos Tupã-Cuí –mas o conhecido instinto assassino dos Sombras da Mata fez com que as outras tribos relutassem em entregar o Node nas mãos deles. A situação pegou fogo mesmo quando os Ituboré se apresentaram como candidatos. Os Sombras da Mata queriam briga. Os Tupã-Cuí, mais racionais, afirmaram que os Ituboré já haviam cometido erros demais e não tinham sequer o direito de se candidatar. Como nenhuma outra tribo se mostrou interessada em disputar o controle do Node (devido às condições peculiares do local, e não por um nobre desejo de paz), mais uma vez os Guarás paulistas viram-se diante de um impasse.

Nova votação foi convocada e os Ituboré venceram mais uma vez (eles eram, teoricamente, mais fáceis de manipular), mas três condições foram impostas: todo e qualquer Guará teria acesso permitido ao Node; os Sombras da Mata teriam o direito especial de supervisionar as atividades do Node; e a função de Guardião do Node seria reservada preferencialmente a um Tupã-Cuí (se a tribo dispusesse de um Guerreiro com vocação para mártir, para habitar aquele “inferno de cimento”). A situação toda acabou desgastando os Tupã-Cuí, além de realçar a importância dos Ituboré perante todos.

Essa situação política é a que perdura até hoje em São Paulo, um dos únicos locais do Brasil onde o ódio dos Sombras da Mata pelos Ituboré é intenso. Mas os Tupã-Cuí e os Sombras da Mata trabalham neste exato momento para “restabelecer a ordem natural das coisas”...

O Avanço da Corrupção

Apesar dos esforços dos Ituboré, a degradação ambiental –e, por conseqüência, a corrupção de Tenebras –já começam a bater à porta do Node. Os maiores focos de problemas para os Guarás são: o Instituto de Física da USP (IFUSP) e o Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN). O IFUSP produz lixo tóxico e o IPEN, lixo radioativo.

O principal alvo dos Guarás é o IPEN, instituto que atualmente lida com o projeto de um submarino nuclear brasileiro (!) com tecnologia russa. As pesquisas para tornar funcional o reator desse submarino geram uma grande quantidade de lixo radioativo, que precisa ser eliminado. Só isso já seria problema suficiente, mas tem mais: a empresa que ganhou a licitação para “cuidar” desse lixo, a Envirolix, é comandada por membros da Irmandade de Tenebras. Funcionários da Envirolix, completamente corrompidos, já circulam com frequência pelo Campus, e os Ituboré já descobriram o que está havendo. O fato é que a Envirolix nem desconfia (ainda) que existe um poderoso Node bem debaixo de seu nariz, e os Ituboré estão hesitando em tomar uma atitude mais audaciosa –já que isso poderia atrair ainda mais a Irmandade para a região do Node, se correr o bicho pega, se ficar...

USP: Locais de Interesse

A Universidade de São Paulo –USP-, localizada na Cidade Universitária Armando Salles de Oliveira, distingui-se pelo padrão de excelência de seu ensino, pesquisa e extensão de serviços prestados à comunidade. Suas 33 unidades compõem a maior universidade da América Latina e são responsáveis por grande parte da produção científica do país. Quarenta mil alunos de graduação, quatorze mil de pós e perto de 2 milhões de livros no acervo bibliográfico. Estes são alguns dos surpreendentes números da USP.

O número de funcionários fica em torno de treze mil, o público que circula diariamente pelo Campus é em torno de setenta mil pessoas (durante o dia, por à noite a história é outra...), população superior à maioria dos municípios paulistas. Com uma área de 46 km², a infra-estrutura do campus é também comparável à de muitas cidades do interior. 25 km de vias asfaltadas (e algumas até iluminadas), 30 km de galerias pluviais e 15 km de esgotos (será que não existe nenhum vampiro Nosferatu nesse labirinto?).

- 1- Construção Abandonada Junto à Estrada Principal:** aqui costumava ser um posto avançado de observação para os Sombras da Mata, que durante a noite podiam manter um controle rígido sobre quem entrava no campus. É a única entrada para o campus que permanece aberta após as 20:00 –mas o acesso é restrito, e os vigias exigem comprovantes do que se pretende fazer no campus. Com a construção do Paço das Artes, reaproveitando parte da construção abandonada, este local começa a ter outros usos, enquanto o controle de entrada no campus foi reforçado pela incorporação de aliados dos Ituboré na equipe de vigilância.
- 2- Vizinhanças do Hospital Universitário:** local completamente desabitado, cuja visão só é possível pelo lado de dentro do campus. Apesar de plano e com vegetação rasteira, trata-se de um local bastante reservado, pois quase ninguém passa por lá durante o dia –e alguns dos poucos humanos que passaram por ali é noite desapareceram.
Os Guarás mais jovens costumam se reunir aqui para trocar informações, contar histórias e planejar atividades um tanto quanto escusas longe do centro do Node (e, portanto, de seus mentores). Alguns bandos tradicionalmente fazem conferências neste local e até realizam pequenos rituais.

- 3-Bosque da Biologia:** a área mais intocada do campus, e também a mais reservada, competindo nestes dois aspectos com o centro do node; o Clube dos Professores. O terreno é totalmente cercado (com acesso proibido), em elevado declive, com a vegetação nativa do local e um pequeno lago. Não poderia haver em todo o campus lugar mais apropriado para a execução de diversos rituais (uma área do node com nível de poder 4 em Luz), pois a vegetação é bastante cerrada, tornando impossível que se veja o que acontece lá dentro mesmo durante o dia (as ruas à volta não têm iluminação pública). Aliado à proximidade do centro do node, o Bosque da Biologia é adequado às grandes reuniões dos Guarás.
- 4-Clube dos Professores:** área vizinha ao Bosque da Biologia, separada deste pela Rua do Matão, é tão intocada quanto o Bosque. É o centro do Node USP, onde a Serpente foi invocada pela primeira vez pelos Ni-Guará. Os Ituboré –que têm contatos em 10 das 33 unidades da USP, e até mesmo um Ituboré professor na Escola Politécnica –garantem o livre acesso dos Guarás ao Clube (normalmente o acesso é restrito a professores durante o dia, e fechado à noite). O Clube é na verdade uma área verde cortada por algumas trilhas, onde existe um viveiro de plantas e um enorme restaurante tipo casa de fazenda, que serve como o Q.G do node. O restaurante foi construído sobre o node original, mas graças à influência da magia Anque, sua construção não prejudicou em nada a natureza do node –e dando até uma certa cobertura à sua existência.
Por ser exatamente o centro do node, esta é uma área com poder 4 em Luz e Spiritum.
- 5-Parque Esporte para Todos:** apesar de ser oficialmente uma área reservada à prática de atividades esportivas, o parque tem se tornado –juntamente com a área 2 –um ponto de reunião dos Ni-Guará. Alguns guarás costumam pernoitar lá, devido às comodidades e privacidade. Contando com uma ampla área verde e uma pista natural de Cooper, o parque é um local bastante agradável, sendo visitado por centenas de usuários durante o dia e fechado à noite.
- 6-Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares:** o IPEN é responsável por boa parte da poluição radioativa do campus (em conjunto com o IFUSP). Atualmente o IPEN trabalha em um projeto secreto para a construção de um submarino nuclear brasileiro, através da compra de tecnologia atômica russa. A pesquisa necessária para ornar seu reator principal funcional gera uma quantidade razoável de detritos radioativos, cujo destino até pouco tempo atrás era uma incógnita. Recentemente o IPEN fez uma licitação para a contratação de uma empresa de prestação de serviços que desse fim nos seus detritos. A empresa ganhadora foi a Envirolix, comandada pela Irmandade de Tenebras, sediada em Cubatão/SP. O interesse da Irmandade no campus, atualmente, se resume a uma fonte de lixo radioativo como matéria prima para suas experiências bizarras; ela chegaria a COMPRAR o lixo do IPEN se fosse preciso –mas, já que estão sendo pagos para ficar com ele, quem se importa?
- 7-Conjunto das Químicas:** o Conjunto das Químicas, que abrange o Depto. de Engenharia Química (DEQ), o Instituto de Química (IQ) e a Faculdade de Ciências Farmacêuticas (FCF), gera uma quantidade impressionante de lixo tóxico. Graças à ação de um contato dos Ituboré, o prof. Renato Comasseti do IQ, essa poluição ambiental tem sido melhor controlada, através de uma série de procedimentos laboratoriais para impedir que produtos tóxicos sejam simplesmente despejados no ralo (como se fazia há até bem pouco tempo).
Apesar de existirem cursos noturnos no IQ e na FCF, a área é bastante reservada –em especial o Semi-Industrial, ponto tradicional de reunião dos Ituboré. Não há como negar que ultimamente o poder e a influência dos Ituboré tem aumentado de forma impressionante, bem mais do que os Sombras da Mata e os Tupã-Cuí gostariam...
- 8-Centro de Computação Eletrônica:** responsável pela enorme rede de computadores da USP, o CCE foi um dos primeiros lugares no Brasil com acesso à Internet em tempo real. Desnecessário dizer que é chefiado por um parente dos Ituboré. As facilidades proporcionadas pelo CCE são incríveis, possibilitando aos Ni-Guará uma rede de informações quase tão eficiente quanto a dos magos. Atualmente, o CCE tem estado envolvido em experiências com tecnologia RV (realidade Virtual).
- 9-Hospital Universitário:** o HU atente à comunidade local, estudantes, professores e funcionários. Seu atendimento de emergência é 5 estrelas; as chances de alguém ferido em combate (Guará ou humano) venha a morrer por falta de cuidados é praticamente zero. Os serviços que o HU presta são exemplo, uma vez que o hospital é também uma escola e conta com a supervisão de diversos professores.

Além desses locais, existe próximo dali o Instituto Butantã, dedicado à pesquisa de répteis e ofídeos. Esta seria a base de operação dos Mojús, os homens-cobra. Mantendo-se neutros em relação aos Guarás, os Mojús têm sido vistos rondando a Cidade Universitária e uma grande movimentação no instituto tem sido sentida nos últimos tempos.

O fato é que os Guarás de São Paulo, por serem relativamente poucos e dispersos, não podem tentar nenhuma forma de retaliação aos Mojús, que estão em maior número e melhor organizados. Dizem os mais pessimistas entre os Guarás de que os Mojús saibam da existência do poderoso Node na Cidade Universitária e estariam tentando contatar a Irmandade de Tenebras...

NPCs

Joelson, Líder dos Ituboré

História: Joelson Fonseca Filho, o sétimo filho da família Fonseca, nascido em 23/02/49, sempre teve um bom padrão de vida –que lhe garantiu estudar nas melhores escolas.

Ingressou no curso de Administração de Empresas da USP com 17 anos, no mesmo ano em que seu pai Joelson Fonseca (o antigo líder da seita) mostrou-lhe sua verdadeira natureza. O uso de seus Poderes, combinados ao grande carisma e intelecto, fizeram com que sua carreira na administração da universidade fosse meteórica. Isso definitivamente ajudou-o a conquistar a liderança da seita. Atualmente, ocupa o cargo de assessor direto do Reitor –um cargo excelente, diga-se de passagem: entra reitor, sai reitor, mas Joelson permanece.

Aspecto: Joelson não é alguém que possa passar despercebido, sendo carismático e simpático. Dificilmente alguém não o achará um “cara legal”. Com 1,65m de altura e um pouco acima do peso (80kg), barba rala e cabelos grisalhos bem aparados, sua aparência e modos serenos escondem um indivíduo manipulador e que não poupará esforços (ou vidas) para defender a liderança dos Ituboré e o Node USP contra as garras de Tenebras (ou contra Guarás de outras Tribos).

Dicas de Interpretação: Os Ituboré são os líderes da Seita, você é o líder dos Ituboré. Todos sabem que você é o líder ideal. Transmita para os jogadores a imagem de alguém inabalável –afinal, você tem o controle da situação. Apesar da aparência e maneiras simpáticas, la no fundo você é um bocado arrogante.

Totalmente contra a violência, é adepto da filosofia “a língua é mais poderosa que a espada”: fazendo uso adequado de seus recursos, Poderes e posição de liderança, você é perfeitamente capaz de fazer com que todos ajam de acordo com sua vontade.

Só existe uma coisa realmente capaz de tirá-lo do sério: uma ameaça à segurança do Node. Você tem certeza absoluta de que lá está tudo sob controle, mas... será isso uma verdade total, ou o perigo é muito maior do que você suspeita?

Joelson

CON 14, FR 12 (+2), DEX 14, AGI 15

INT 18, PER 14, WILL 16, CAR 14

Ni-Guará Ituboré do 16º nível

Pontos de Vida: 28 +32 IP: 4 (pêlos)

Atq. [1] Punhal 54/64 ou Artes Marciais 35/55

Dano: Punhal 1d6+4 (arma mágica)

Garras 2d6

Perícias: Pistola 60%, Ciências (Administração 60%, Ecologia 40%, Filosofia 45%, Herbalismo 40%, História Ni-Guará 70%), Ciências Proibidas (Rituais 70%, Ocultismo 35%), Condução (carros 45%), Direito/Jurisprudência 72%, Manipulação (Empatia 45%, Intimidação 80%, Lábria 85%), Liderança 80%, Manha 54%), Informática 50%, Manobra de Combate (Desarme, Imobilização), Pesquisa/Investigação 54%, Sobrevivência (floresta) 48%.

Aprimoramentos: Ni-Guará Ituboré, Aliados e Contatos 3 (Reitor e Prefeito da Cidade Universitária, um delegado e um juiz e um hacker), Recursos 4, Status 5

Poderes Ni-Guará: Garras 3; Inspirar Terror: Intimidar, Rosnado, Uivo Sombrio; Pêlos 3; Regeneração 4; Selva de Pedra: Vira-latas, Entender Dispositivo, Visão da Verdade, Rastrear, Território, Fundir-se à Cidade; Sentir o Sobrenatural: Sentir o Mal;

Lobo-Guará: ou “*Chrysocyon brachyurus*”, possui CON +6, DEX -6, AGI +9 e PER +6;

Fera: Possui CON +6, FR +6, DEX -3, AGI+3 e PER +3;

Professor Pantulha

História: O acesso de André Pantulha à universidade foi facilitado por ser um Ituboré – porém, sendo extremamente inteligente e perspicaz, não foi preciso nenhuma ajuda para estabelecer-se como professor doutor em Termodinâmica. É o braço direito de Joelson, cuidando de todos os assuntos dos Ituboré que puder, de forma a aliviar um pouco a responsabilidade do líder da seita. Atualmente, André está cuidando de assuntos administrativos do DEQ (Departamento de Engenharia Química), além de pesquisa e das aulas. Graças Á sua presença, os Ituboré podem usar o Semi-Industrial para suas reuniões.

Uma de suas grandes preocupações é relativa à presença das forças de Tenebras no IFUSP. Para melhor vigiar seus pesquisadores, infiltrou-se entre os alunos na época em que o Pelletron foi construído. Até agora não conseguiu encontrar nenhuma evidência, mas é melhor prevenir do que remediar.

Aspecto: André tem estatura mediana (1,75m), peso proporcional (75 kg) e pouco cabelo na parte superior da cabeça.

Dicas de Interpretação: Em sua vida dupla você é extremamente inteligente e tem uma compreensão sobre-humana de seu objeto de estudo: a termodinâmica. Como líder local da tribo, tenta sempre lidar com os problemas da forma mais justa e imparcial possível, mantendo-se inabalável na maioria das situações. Só há uma coisa que você detesta: mentiras. Caso descubra que alguém tenta enganá-lo ou passar-lhe a perna, não meça esforços para que esse alguém pague caro por isso. Se descobrir a conspiração dos Sombras da Mata e dos Tupã-Cuí, muitas cabeças vão rolar. Mas será que você ainda tem tanto poder?

Professor Pantulha

CON 14, FR 14, DEX 12, AGI 13

INT 16, PER 15, WILL 15, CAR 13

Ni-Guará Ituboré do 12º nível

Pontos de Vida: 26 +24 IP: 4 (pêlos)

Atq. [1] Punhal 62/55 ou Artes Marciais 40/60

Dano: Punhal 1d6+1

Garras 2d6

Perícias: Armas Brancas Bastão 42/52, Ciências (Ecologia 66%, Filosofia 52%, Herbalismo 50%, História Ni-Guará 55%, Termodinâmica 90%), Ciências Proibidas (Ocultismo 50%), Manipulação (Empatia 65%, Intimidação 45%, Lábria 68%, Manha 55%), Informática 64%, Manobra de Combate (Desarme, Imobilização), Pesquisa/Investigação 40%, Sobrevivência (floresta) 46%.

Aprimoramentos: Ni-Guará Ituboré, Contatos 2 (alunos), Recursos 3, Status 3

Poderes Ni-Guará: Garras 3; Inspirar Terror: Intimidar, Rosnado, Uivo Sombrio; Selva de Pedra: Vira-latas, Entender Dispositivo, Visão da Verdade, Rastrear, Território; Pêlos 3; Regeneração 4; Sentir o Sobrenatural: Sentir o Mal, Sentir Presenças, Faro da Verdade;

Lobo-Guará: ou “*Chrysocyon brachyurus*”, possui CON +6, DEX -6, AGI +9 e PER +6;

Fera: Possui CON +6, FR +6, DEX -3, AGI+3 e PER +3;

Zimbar

História: Quando os Tupã-Cuí deixaram o Node, eles não ficaram nada felizes em deixá-lo para os Ituboré (em sua opinião, Guarás renegados e subordinados ao homem branco e que se voltaram contra os de sua raça) e impuseram certas condições. Uma delas foi a que sempre houvesse um guerreiro Tupã-Cuí no Node para protegê-lo. Zimbar é o terceiro Tupã-Cuí a ocupar este posto. Tendo recebido a Grande Adaga (símbolo do Posto) de seu antecessor, ele só está aqui por imposição de sua tribo e não se sente a vontade com tantos humanos por perto. Defensor da volta das caçadas sangrentas, sua vontade é exterminar todos os humanos que poluem o Node. Recentemente, encontrou uma chance de concretizar esse sonho, com o apoio dos Sombras da Mata. Tem mantido estreito contato com Dante Palmينو. Mas o que eles pretendem exatamente?

Aspecto: Na forma humana, grande e negro; na forma guará, um lobo comum, mas com pelagem mais escura e olhos vermelhos.

Dicas de Interpretação: Aja de forma estudada, como um lobo. Enquanto os outros perdem tempo falando, você já está agindo. Embora esteja na cidade há anos e tenha aprendido a comunicar-se com as outras pessoas, você detesta a agitação urbana. Seja solitário, fale pouco e olhe longamente nos olhos de todos, e lembre-se: os brancos são porcos que destroem a beleza de Gaea!

Zimbar

CON 19, FR 20, DEX 12, AGI 15

INT 12, PER 15, WILL 14, CAR 7

Tupã-Cuí do 12o nível

Pontos de Vida: 30 +36 IP: 4(pêlos)

Pontos de Fé: 7

Atq. [2] Garras 92/72 ou Adaga 72/72

Dano: Garras 2d10+3

Grande Adaga 2d6+6

Perícias: Bastão 56%, Arco 52%, Armadilhas 58%, Camuflagem 65%, Escutar 60%, Esquiva 65%, Acrobacias 45%, Rastreo 75%, Pesquisa 40%, Lendas Indígenas 60%, Sobrevivência (floresta) 85%, Táticas Militares 50%

Aprimoramentos: Ni-Guará Tupã-Cuí, Status 4 (Guardião do Node), Objeto Mágico 3 (Grande Adaga)

Poderes Ni-Guará: Força Elemental: Criar Elemento, Força dos Elementos, Poeira, Invocar Elemental, Fogo do Boitatá; Garras 4; Pêlos 3; Regeneração 4, Sentidos Aguçados 1 (audição).

? Grande Adaga: A arma lendária usadas pelos heróis. Inicialmente feita de pedra ou ossos e encantada por pagés, esta arma acompanhou a evolução dos Ni-Guará. Hoje elas são feitas de prata e encantadas num ritual Anque. A Grande Adaga concede bônus de +20/+20, causa dano de 1d6+3+FR e é considerada de Ferro Frio (ou seja, causa dano mortal em seres de arcádia, como outros lobisomens e vampiros vrikolakas) e pode detectar a presença de servos de Tenebras num raio de 1km.

Lobo-Guará: ou “*Chrysocyon brachyurus*”, possui CON +6, DEX -6, AGI +9 e PER +6;

Fera: Possui CON +6, FR +6, DEX -3, AGI+3 e PER +3;

Dante Palmينو

História: Sabendo do publico descontentamento dos Tupã-Cuí por deixar o Node nas mãos dos imprestáveis Ituboré, os Sombras da Mata resolveram botar um pouco de lenha na fogueira. Dante apresentou-se ao líder da seita como um Guará de passagem, pretendendo ficar na região por alguns meses apenas –mas na verdade foi enviado por sua tribo pára avaliar a situação e fazer acordos necessários para estabelecer a ordem natural do mundo: os Sombras da Mata no poder. Para cumprir seu objetivo Dante não poupará esforços, porém sempre agirá com a maior descrição possível, evitando chamar atenção sobre si –e nisso ele é muito bom!

Aspecto: Dante tem muito boa aparência. É alto e magro, tem cabelos negros, olhos sombrios e distantes.

Dicas de Interpretação: Seu objetivo é adquirir poder. Os Ni-Guará são superiores aos humanos e os Sombras da Mata

são superiores aos outros Guará. Se você for capaz de derrubar os Ituboré é possível que seja recompensado com a liderança do Node. Todo e qualquer apoio é útil em sua missão (até de vrikolakas). Passe uma impressão sombria aos jogadores e seja extremamente manipulador –mas, se pintarem problemas, pule fora! Deixe que a discórdia floresça entre os outros. O importante é não se comprometer.

Dante Palmino

CON 13, FR 15, DEX 12, AGI 14

INT 16, PER 15, WILL 15, CAR 14

Ni-Guará Sombra da Mata do 13o nível

Pontos de Vida: 27 +39 IP: 3

Atq [1] Revólver 70 ou Adaga 42/60

Dano: Revólver 1d10

Adaga 1d6+2 (arma mágica)

Pode assumir a forma de lobo-guará (CON+3, FR+3, DEX -6, AGI +6, PER +6) e lobisomem (CON +6, FR+6, DEX -3, PER +3, CAR -6). Regenera 1 Ponto de Vida por hora.

Perícias: Armas Brancas (Bastão) 42/42, Armas de Fogo (Pistola) 62%, Armadilhas 50%, Arrombamento 45%, Camuflagem 90%, Condução 40%, Etiqueta 35%, Explosivos 35%, Furtividade 90%, Manipulação (Interrogatório 60%, Intimidação 65%, Lábria 75%, Liderança 50%, Manha 60%), Subterfúgio 45%, Táticas Militares 40%, Pesquisa 50%, Sobrevivência (floresta 35%, cidades 65%)

Aprimoramentos: Ni-Guará Sombra da Mata, Aliados e Contatos 3, Recursos 3

Poderes Ni-Guará: Garras 2, Inspirar Terror (Intimidar, Rosnado, Urro, Aura do Medo), Pêlos 2, Regeneração 3, Sombras (Corpo Sombrio, Arcano, Sombra Profunda, Bichos das Trevas, Andarilho das Sombras)

Lobo-Guará: ou “*Chrysocyon brachyurus*”, possui CON +6, DEX -6, AGI +9 e PER +6;

Fera: Possui CON +6, FR +6, DEX -3, AGI+3 e PER +3;

Tormento de Gaia

História: Tormento de Gaia consegue uma proeza notável entre os dementes membros de sua categoria: ele é levado a sério. Muito a sério.

Esse Looney pode ser definido como um “eco-terrorista às avessas”. Sua loucura provém de um ódio inexplicável pela vida e qualquer um que mostre sinais de amá-la. Ele caça lobisomens por diversão, colecionando suas peles e cabeças como trfús. Muitos classificam seu fanatismo anti-ecológico como uma fantasia, uma ilusão de heroísmo diante dos Guarás –e os vampiros sabem tirar proveito disso. Embora não obedeça ordens diretas, Tormento pode ser influenciado e manipulado com certa facilidade, por boatos bem colocados (“Sim, aquele Strigoí anda envolvido com o Greenpeace!”). Não são raras as vezes em que Derek Diacon, Verônica, Xavier e outros utilizarem seus “serviços” para eliminar pessoas indesejáveis. Ele raramente percebe quando está sendo lançado contra uma vítima –ou não se importa com isso. Aparentemente, a única coisa capaz de perturbar Tormento é a ausência de um alvo diante de sua arma!

Tormento é pouco mais que uma máquina de matar sem mente –um guerreiro bem útil, quando bem orientado. Até recentemente, com a aproximação do armagedon, Tormento tem sido um precioso instrumento para perseguir e destruir anjos e demônios. Por algum motivo desconhecido, Tormento de Gaia possui poderes mentais, semelhantes aos de um vampiro. A origem desses poderes é um mistério.

Aspecto: Seu rosto, assim como seu nome verdadeiro, não é conhecido. Tormento jamais é visto sem sua máscara negra –e, quando tal coisa ocorre, ele usa Esquecimento para apagar qualquer lembrança de seu rosto. Seu “uniforme de combate” é um traje camuflado, máscara (às vezes com boné sobre ela), luva e botas negras. Por essa razão, muitos acreditam que Tormento seja, na verdade, um vampiro Nosferatu.

Ele usa tal indumentária de guerrilha mesmo quando age na cidade –uma excentricidade que ele pode se permitir, levando em conta sua grande furtividade. Sua arma favorita é a submetralhadora Ingram (munição 9mm, Pente32, Alcance 150m, dano 1d6+1 e ROF 10), mas não raras vezes ele usa armas mais exóticas, do arco e flecha às shuriken japonesa.

Dicas de Interpretação: Nada à sua volta faz sentido, pois qualquer um pode morrer a qualquer hora e todos vão morrer um dia. Por que preservar a vida? Por que preservar a humanidade? Que tudo termine rápido, em sangue e ódio.

Tormento de Gaia

CON 16, FR 16, DEX 19, AGI 17

INT 14, PER 18, WILL 18, CAR 10

Looney Solitário do 10o nível

Pontos de Vida: 26 +40 IP: 2

Atq [2] Submetralhadora 120%

Dano: 1d6+1 [ROF 10]

Perícias: Armas Brancas (faca) 60/65, Armas de Fogo (Pistola 95%, Rifle 90%), Condução 55%, Esquiva 65%, Explosivos 68%, Furtividade 70%, Informática: Computação 40%, Internet 35%, Hacking 35%, Pesquisa/Investigação 70%, Ocultismo 45%, Sobrevivência 64%;

Aprimoramentos: Looney, Caçador Solitário, Poderes Vampíricos.

Poderes Vampíricos: Hipnosis, Blenden, Previsão, Esquecimento, Vanish, Sonhos.

Rumores e Boatos

-A Serpente da Luz seria, na verdade, um espírito poderosíssimo que auxiliou a prender o Senhor das Sombras do vale do Anhangabaú. Hoje ela aguarda a aparição de seu terrível inimigo e teme que seu pequeno contingente de Guarás não possam vencer esta terrível guerra;

-Um bando de sete Tupã-Cuí estaria em Ouro Preto procurando pistas sobre Klaus Von Bastian, o mais antigo vrikolaka presente no Brasil;

-Um Guará muito antigo pertence ao conselho da Sociedade da Luz de São Paulo. Seu nome é Zoroan e, segundo alguns, seria ele um dos primeiros Guarás, quando eles ainda eram conhecido como Guerreiros Calados;

-Klaus Von Bastian conhece a existência dos Guarás, mas ainda não os considera uma ameaça digna. Porém, ele sabe que sua base, na Cidade Universitária, é um poderoso Node e planeja tomá-lo dos guarás;

-Tormento de Gaia teria sido responsável pelo incêndio da Secretaria do Meio Ambiente de São Paulo, na madrugada de 23 de dezembro de 95. Há rumores que os documentos que deveriam ter sido destruídos no incêndio (e alguns manuscritos referentes à Serpente da Luz) estão em poder de Tormento;

Node USP

Caminhos: Luz & Spiritum

Poder: 4 no centro (Clube dos Professores) e no Bosque de Biologia

Entidade Habitante: Serpente do Brejo (espírito iluminado).

A Serpente do Brejo é um poderoso espírito da natureza. Inteligente, artilosa e manipuladora –mas não necessariamente má; afinal, ela está do lado dos Guarás e de Gaea. Seus domínios incluem áreas pantanosas (como era a Fazenda Butantã) e florestas tropicais em geral.

O Node USP pode ser muito poderoso, mas seu poder só pode ser usado com a autorização da Serpente. Para isso, ela deve ser antes invocada:

Invocação da Serpente

Controlar Luz/

Spiritum 5

ou Rituais 70%

Recomenda-se um círculo de proteção contra espíritos.

A Serpente surgirá e o invocador deverá fazer sua proposta para utilizar-se do poder do Node. Caso seus motivos não sejam convincentes para a Serpente (o que ocorre na maioria das vezes), ele deverá vencer uma disputa de WILL vs. 20. Se for bem sucedido, poderá usar os poderes do Node. Caso fracasse, será amaldiçoado pelo espírito da Serpente (maldição a cargo do mestre). A Serpente também pode ser invocada fora do Node e pode conceder, mediante a um pacto, bônus em todos os testes de Manipulação (reduza um nível de dificuldade).

Apêndice : Criaturas Folclóricas

A cultura indígena sul-americana era muito rica em mitos e lendas sobre criaturas fantásticas. Como em qualquer sociedade com poucas bases na ciência mundana, os índios atribuíam causas divinas para efeitos inexplicáveis, o que gerou uma infinidade de lendas perfeitas para qualquer RPG ambientado abaixo do Equador.

Nota: No caso de qualquer informação conflitante com algum livro oficial de Arkanun/Trevas, considere válido o artigo oficial.

Ahó Ahó - Era um grande animal de pêlo farto e veludoso. Algumas vezes como uma ovelha, outras como um urso. Persegue e devora indivíduos que se perdiam nas florestas. Escapavam apenas os que subiam a uma palmeira, por ser esta a árvore sagrada do Calvário. Se, entretanto, subisse em qualquer outra árvore o Ahó Ahó cavava junto às raízes até derrubar o vegetal; quando esta batia ao chão ele devorava a vítima.

CON [5D]; FR [5D+6]; DEX [1D]; AGI [3D+3]

INT [2D]; PER [4D]; WILL [3D]; CAR [1D]

Pontos de Vida: CON+FR/2 IP: 4 (pêlos)

#Atq. [1] Garras 50/0 1d10+FR

Alamoa - Sempre antes de uma tempestade violenta aparece na praia, de noite, a Alamoa. Lembra uma Iara, pois tem

cabelos longos, se bem que louros, o que justifica seu nome. Não veste qualquer coisa e põe-se a dançar à luz dos relâmpagos. Homens que a vêem e não fogem à essa terrível visão, morrem de pavor, deixando somente o branco esqueleto. Dizem tratar-se de uma alma a cumprir pena, da qual somente se verá livre se impressionar homem valente o suficiente para desenterrar o tesouro que jaz no cume do Pico da Ilha de Fernando de Noronha.

CON 20; FR 22; DEX 15; AGI 18

INT 19; PER 18; WILL 22; CAR 25

Pontos de Vida: 25+35 IP: só pode ser ferida por magia e armas mágicas

Pontos de Magia: 12

Alamoá possui 18 pontos de Focus em Ar, Luz, Água, Humanos e Spiritum e conhece vários rituais de controle da mente e envolvendo Raios e Eletricidade;

#Atq. [0]

Habilidades Especiais: Homens que permaneçam por mais de dois turnos observado Alamoá devem ter sucesso num teste de WILL. Caso fracasse, sofrerá dano espiritual de 6d6 e, caso chegue a 0 Pvs, morrerá imediatamente, restando apenas os ossos limpos. A vítima tem direito a um teste de CON para reduzir o dano à metade.

Arranca-Língua - Monstro dos sertões do Estado de Goiás. Nas cidades chamam-no de *King-Kong*. Outro nome com o qual é chamado é o de *Bicho-Homem*. Seria um tipo humano, peludo, escuro, que se alimentava das línguas das vacas. Este é, pois, seu malefício: dizima rebanhos inteiros para comer somente a língua. Ataca desferindo urros paralisantes. Deixa pegadas nítidas, de aproximadamente 48 centímetros.

CON [4D]; FR [4D+3]; DEX [3D]; AGI [2D]

INT [2D]; PER [3D+3]; WILL [4D]; CAR [0]

Pontos de Vida: CON+FR/2 IP: 2-4 (pêlos)

#Atq. [1] Briga 60/40 2d6+FR ou Urro Paralisante

Habilidades Especiais: Todos que escutarem seu urro, deverão fazer um teste de WILL vs. 4D. Falha resulta em paralisia por 1d6 turnos. Uma falha crítica resulta em desmaio.

Barba Ruiva - Era um homem de cabelos e barbas avermelhados. De tempos em tempos, sai da água e deita-se na areia tomando banho de sol. Quem o viu afirma que traz as barbas, as unhas e o peito cobertos de lodo. Não foge ao encontrar os mortais, mas nunca lhes dirigiu qualquer palavra. Apesar de pacífico, é objeto de medo e todos fogem dele. Diz-se que era filho de uma mulher que não o desejava e esta o jogou em uma caçimba. Imediatamente depois, do solo, água abundante surgiu e criou-se um lago onde, à noite, ouviam-se relinchos, bater de pratos e o choro de uma criança.

Boitatá - É a versão brasileira do mito do fogo-fátuo existente em quase todas as culturas. Seria uma cobra-de-fogo que vagava pelos campos protegendo-os contra aqueles que os incendiam. Às vezes, transformava-se em grosso madeiro em brasa que fazia morrer, por combustão, aquele que queima inutilmente os campos. É um mito dos mais antigos e quase totalmente de origem indígena. O mito do Boitatá recebe, no Nordeste, a denominação de fogo-corredor, baitatá, já-de-la-foice (Sergipe), etc.

CON [6D]; FR [6D]; DEX [0]; AGI [6D]

INT [5D]; PER [4D]; WILL [4D]; CAR [0]

Pontos de Vida: 20-50 IP: especial

Pontos de Magia: 30

#Atq. [3] Magia

Habilidades Especiais: Sempre sofre ½ do dano de ataques feitos com armas normais e é imune a ataques feitos com fogo. Ataques feitos com água o afetam diretamente. Possui poderes equivalentes a Focus 8 em fogo e pode usar os rituais relacionados como habilidades naturais.

Bradador - É um duende que assusta os sertões dos Estados de Santa Catarina, São Paulo, Minas Gerais e Paraná. Emite berros altos, "compassados, intermitentes e horríveis". "... Atravessa os campos, correndo, todas as sextas-feiras, depois da meia-noite. É uma alma penada. Afirmam os caboclos que se trata do espírito de um corpo seco, ou melhor, de uma múmia, que foi desenterrada do cemitério do povoado Atuba (próximo de Curitiba) e jaz encostada a um pé de imbuia, completando o seu fado material sobre o solo..." Diz a lenda que a terra não o aceita e só o fará quando este cumprir sua sina.

CON [2D]; FR [2D]; DEX [3D+3]; AGI [4D+3]

INT [3D+3]; PER [4D]; WILL [2D]; CAR [1D]

Pontos de Vida: FR+CON/2 IP: 6 (apenas contra armas não mágicas)

Atq. [0]

Habilidades Especiais: Quem ouve o grito do Bradador durante a noite deve ter sucesso num teste de WILL. Se falhar, não conseguirá dormir ou descansar (não recuperará Pontos de Vida, de Magia ou de Fé; Heróicos são recuperados normalmente).

Cabeça de Cuia - É um ser alto, magro, de cabeleira farta que lhe cai sobre a testa e que sacode quando nada nos rios da região do Maranhão e do Piauí. Faz suas viagens durante as enchentes do rio Paraíba. De sete em sete anos sai a procura de uma moça, que tem que se chamar Maria; às vezes, porém, devora crianças que estejam nadando no rio.

Cabeça de Cuia era um rapaz que não obedecia sua mãe e a maltratava e terminou por deixar a casa da família. Sofreu, então, uma maldição da mãe e foi condenado a viver durante 49 anos nas águas do rio Paraíba. Somente depois de comer 7 Marias é que poderá voltar ao seu estado normal. A lenda diz que sua mãe viverá enquanto ele estiver nas águas do rio.

CON 20, FR 20, DEX 14, AGI 17

INT 14, PER 16, WILL 15, CAR 8

Pontos de Vida: 30+50

IP: 0

#Atq. [1] Clava 80/50

2d6+3

Habilidades Especiais: Sempre ganha a Iniciativa quando combate dentro das águas do rio Paraíba (o qual ele é incapaz de abandonar).

Caipora - Um dos gênios da floresta na mitologia tupi. É representado como um pequeno índio, negro, ágil, que fuma cachimbo e reina sobre tudo o que existe na mata. Quem o encontra fica infeliz nos negócios e em tudo o que empreende. No estado do Ceará, o Caipora tem cabeleira hirta ("Hirta", ereta) e olhos de brasa. Cavalga porco ou caititu ("Caititu", porco do mato, espécie de javali) e agitando um galho de japecanga. Pode ser um caboclinho da mata, com poderes encantadores e rastro redondo e um olho só no meio da testa. O Caipora, através do contato do focinho do porco que cavalga, da vara de ferrão, do galho de japecanga ou de uma simples ordem verbal, pode ressuscitar os animais mortos sem sua permissão, apavorando assim os caçadores. Os indígenas e também os sertanejos defendiam-se dele andando com um tição flamejante durante as jornadas noturnas. O Caipora foge instintivamente da claridade. É um gênio da floresta quase igual ao Curupira e ao Saci Pererê. Assemelha-se a outros personagens míticos como ao *Yastay* argentino que guiava as manadas de guanacos e vicunhas, defendendo-as da dizimação.

CON 25, FR 20, DEX 18, AGI 20

INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida: 35+50

IP: 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. [2] Vara de Ferrão 95/95

2d6+veneno

Habilidades Especiais: Pode ressuscitar qualquer animal morto e transitar normalmente entre a Terra e Arcádia. Possuir ainda: Criar 4, Controlar 4, Entender 5, Animais 4, Plantas 3, Humanos 3. Qualquer ação realizada sob luz muito forte é considerada Difícil.

Cuca - É, certamente, o mais difundido mito do ciclo do medo infantil. Não tem características físicas definidas (apesar de que Monteiro Lobato, grande mago Brasileiro, o tenha descrito como sendo um Homem-jacaré, sempre em forma de Fera, verde com as costas coloridas em vários tons e com uma cabeleira branca enorme que lhe cai até próximo do início da longa cauda). A maioria da sociedade (mística e mundana) considera a Cuca como um simples conto de fadas, uma estória para assustar criancinhas. Os Homens-jacaré recusam-se a falar sobre esse assunto... Sabe-se que leva os infantes insones para um sítio distante e misterioso onde deverão ser devorados ou fazer parte em alguma magia qualquer.

CON 32, FR 30, DEX 14, AGI 15 (19 na água)

INT 22, PER 19, WILL 20, CAR 2

Pontos de Vida: 40+70

IP: 6

Pontos de Magia: 22

#Atq [3] Garras 80/60

2d6+9

Mordida 60/0

1d10+5

Cauda 60/0

1d6+9

Habilidades Especiais: Pode assumir a forma de um jacaré (Constituição + 8, tem IP 4, Força + 5, Agilidade -4 em terra, +4 na água, Percepção + 2); possui os poderes Resposta do Passado, Percepção Temporal e Resistência Aquática. Possui ainda: Criar 4, Controlar 5, Entender 3, Água 2, Trevas 4, Arkanun 4, Humanos 3 e acesso à diversos rituais de controle da mente. Tem conhecimentos sobre Venenos e contatos com diversas criaturas da floresta.

Curupira - O Curupira é representado como um garoto (moleque) de cabeleira vermelha, pés invertidos: dedos para trás e calcanhar para frente. É o protetor das árvores e da caça, senhor dos animais que habitam a floresta. Antes das grandes tempestades percorre a floresta batendo nos troncos das árvores certificando-se de sua resistência. Não é um gênio bom, é antes enganador e mesmo assassino: os seus pés virados deixam rastros falsos no chão, iludindo os perseguidores. Engana viajantes e caçadores, transviando-os dentro da mata com assobios e sinais falsos. Também é chamado de gênio da mentira. Pode, contudo, ter contatos amistosos com alguns caçadores, dando-lhes armas e transmitindo certos segredos que, quando revelados, são fatalmente punidos. Isto é feito em troca de comida. O Curupira assemelha-se em suas atribuições à bela Diana dos romanos e à Ártemis dos gregos, protetoras dos bosques e da caça.

CON 20, FR 25, DEX 18, AGI 20

INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida: 35+50

IP: 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. [2] Arco 95/-

2d6+5

Habilidades Especiais: Possui poderes equivalentes ao poder Instinto Selvagem dos Guarás; Possui ainda: Criar 4, Controlar 5, Entender 6, Animais 4, Plantas 4;

Iara - A beleza tentadora das águas não é mito ameríndio nem africano. O nome Iara, de *Ig*, água, e *iara*, senhora, foi literariamente composto. A Iara seria, na verdade, a mesma espécie de vampiras Lamiai que originaram na Grécia a lenda das Sereias. Alguns teorizam que essas criaturas tenham chegado à Terra de Santa Cruz através dos Portais de Arcádia. Iara costuma usar seus poderes de sugestão mental contra o sexo oposto, atraí-los e

CON [3D+6]; FR [3D+3]; DEX [3D]; AGI [4D] (apenas na água; 2D em terra)

INT [3D+3]; PER [3D]; WILL [3D+3]; CAR [4D+6]

Pontos de Vida: FR+CON/2 IP: 0-3

Sanguinus: 8 a 12

#Atq [0]

Habilidades Especiais: Sua voz faz com que a pessoa que a escute fique apaixonada. Personagens “místicos” e outras criaturas sobrenaturais podem resistir com um teste de WILL vs. WILL da Iara+5. O efeito dura apenas até o nascer do sol. Criaturas apaixonadas obedecem a uma única ordem da Iara, seja ela qual for.

Mãe D'Água - Na opinião de Câmara Cascudo, a Iara é simplesmente uma forma literária brasileira para representar a lenda mediterrânea da sereia sedutora ou da Mãe D'Água do folclore africano, e não um mito autenticamente brasileiro. O mito autêntico, ligado à origem, aos mistérios e a temores da água, é o do Iupuiara (o que reside ou mora nas fontes). Ao contrário do mito mediterrâneo e do africano, o mito brasileiro do Iupuiara refere-se a um homem-marinho, gênio protetor das nascentes e olhos d'água e como tal, de certo modo, inimigo dos pescadores, marisqueiros e lavadeiras.

CON [6D]; FR [6D]; DEX [0]; AGI [4D]

INT [5D]; PER [4D]; WILL [4D]; CAR [2D]

Pontos de Vida: 20-50 IP: especial

Pontos de Magia: 25

#Atq. [2] Magia

Habilidades Especiais: Sempre sofre ½ do dano de ataques feitos com armas cortantes e é imune a ataques feitos com água. Ataques feitos com fogo a afetam diretamente. Possui poderes equivalentes a Focus 8 em água e pode usar os rituais relacionados como habilidades naturais.

Papa-Figo - Duende do ciclo dos monstros assustadores de crianças. Seria o "lobisomem" das cidades. "...havia ainda o papa-figo, homem que comia o fígado de menino. Ainda hoje se afirma... que certo ricoço de Recife, não podendo se alimentar senão de fígados de crianças, tinha seus negros por toda parte, pegando menino em saco de estopa". É um velho sujo, horrível, esmolambado. Entrega doces, brinquedos e a narração de histórias para atrair crianças à saída das escolas ou aqueles cujas babás são distraídas ou namoradeiras. Alguns comiam, mas outros vendiam a potentes doentes o fígado de seus pequenos prisioneiros.

CON [3D+3]; FR [4D], DEX [3D+3]; AGI [3D+3]

INT [2D+3]; PER [3D+3]; WILL [4D]; CAR [2D]

Pontos de Vida: FR+CON/2 IP: 0, 1-3

#Atq [1]

Saci Pererê – Gênio brasileiro, bastante conhecido de a Norte a Sul através de inúmeras variantes: Saci Cererê, Saci Taperê, Mati Taperê, Matinta Pereira, Martim Tapirera e Martim Pererê. Tem procedência ameríndia, de fonte tupi-guarani. Teria sido, primitivamente, um ser ornitomórfico: pássaro encantado e, ainda hoje, em diversas versões, o saci é uma ave. Mais tarde transformou-se em uma criatura antropomórfica: negrinho de um pé só, com uma carapuça vermelha e cachimbo na boca. De todas as formas esta última é a mais popular. É uma espécie de duende que vive de noite, a perturbar os viajantes e tropeiros, pedindo fumo e fazendo-os errar os caminhos. Mesmo nos dias atuais, entre os roceiros, coloca-se fumo para o Saci nos galhos de árvores a fim de afastar as suas diabruras. Dizem que, de noite, faz trança nas crinas dos cavalos e costuma assobiar e gritar: "Saci Pererê, minha perna dói como o quê!". Tudo que se encontra revirado, da noite para o dia, nas fazendas do interior, é atribuído a esse pitoresco demônio do folclore Brasileiro. Além disso, tem especial prazer em azedar o leite, gorar os ovos das galinhas e impedir o milho-pipoca de rebentar. No extremo-norte, onde a influência ameríndia é mais intensa, a figura ornitomórfica sobrevive sob forma do pássaro encantado Matinta Pereira, que traz desgraças e sofrimentos.

CON 20, FR 20, DEX 18, AGI 25

INT 20, PER 25, WILL 20, CAR 20

Pontos de Vida e IP: o Saci não pode ser ferido: a única forma de detê-lo é cobrindo-o com uma peneira e o aprisionando numa garrafa.

Pontos de Magia: 15

#Atq. [1] Magia

Habilidades Especiais: Tem poderes equivalentes ao poder Sombras, dos Guarás Sombras da Mata (todos os poderes). Pode assumir a forma de um pássaro (o Matinta Pereira) ou de um pequeno tornado. Possui ainda: Criar 4, Controlar 5, Entender 3, Ar 4, Animais 3, Humanos 4, Metamagia 3;

Tupi - Seria um dos heróis povoadores do Brasil indígena, vindo com seu irmão, Guarani, de remota e misteriosa região além-mar. Segundo a lenda, ambos formaram uma nação que se dissolveu por intrigas femininas. "... Dois irmãos, chamados Tupi e Guarani, viajando sobre o mar, elegeram ao Brasil, e com os seus filhos, povoaram o país; mas um papagaio falador fez nascer a discórdia entre as mulheres dos dois irmãos, donde surgiram a desavença e a separação, ficando Tupi na terra, enquanto Guarani e sua família emigraram para a região de La Plata".

Avati - É herói guarani. Em uma época de grande fome, dois guerreiros procuravam algo o que comer quando depararam-se com um enviado de Nhandeiará - o grande espírito. Este disse-lhes que a solução para a sua procura inútil seria uma luta de morte entre os dois. O vencido seria sepultado no local em que caísse e logo do seu corpo brotaria uma planta cujas sementes, replantadas e depois comidas resolveriam para sempre o problema com alimentação. Assim fizeram. Avati, um dos dois, foi morto e de sua cova nasceu a planta de milho.