

# Noturnos

Devilscry

# AGRADECIMENTOS

· EM PRIMEIRO LUGAR QUERO AGRADECER NOVAMENTE À MINHA MÃE E AO MEU PAI POR TEREM FEITO TUDO AQUILO QUE EU FALEI NO NET BOOK ANTERIOR (SANIDADE).

· Também quero agradecer as pessoas do meu icq que me deram mó força no desenvolvimento desse net-book (que se ficou ruim é só reclamar com eles): Gaia (a desaparecida), Nani/RJ (a bonitona), a Taís (cerejinha), Guardian knight (o sábio da net), LennonZ (que nunca deu uma palavra comigo, mas tentou).

· Aos meus amiguinhos do grupo: Pacheco (fortão), Diogo (Bob esponja), Danilo (bonde do solitário), Rafael (melhor não dizer seu apelido), Sérgio (ainda vai entrar, mais já vai o agradecimento), Henrique (fósforo aceso), Rafael (Paraíba-paulista) e eu acho que é só.

· A minha namorada, muito linda por sinal.

· Ao meu computador por não ter dado problema nenhum.

· Ao programa “Xuxa no mundo da imaginação”, por passar pela manhã e eu não poder ver.

· Às pessoas que não vêem “Malhação” e não ajudam a manter aquilo no ar, apesar de não funcionar muito.

· Ao punk rock por tocar no meu pc quando eu começo a escrever esse net-book.

· Aos ornitorrincos, por existirem, porque se eles não existissem eu nunca poderia falar essas merdas nessa parte do net-book.

· Ao gizmo por ter passado isso para pdf e botado no site.

· E a todos aqueles que eu esqueci, não fiquem tristes, ainda vai ter mais net-books para eu agradecer.

# NOTURNOS

Desde épocas primordiais, temos visto criaturas de Arkanun com poder incomensurável e habilidade infinita, mas por meio desse net-book venho tentar esclarecer que no mundo de Arkanun, ou em Trevas, não temos apenas criaturas de poder inigualável e habilidade invejável.

Nas noites mais escuras, essas criaturas imperam. Com suas capacidades inumanas e habilidades obscuras Eles reinam em um mundo sem luz, outrora, tomado por pessoas em seus afazeres profissionais e seus pensamentos fúteis, que à noite se tornam apenas alimento para uma classe desprovida de sua liberdade.

Os noturnos são um tipo de demônios mais “fraquinhos” para serem colocados em sua campanha de Arkanun ou Trevas.

Se já estão cansados de enfrentar os exércitos de Hellspawns que seu mestre coloca, agora pelo menos eles terão mais uma alternativa para colocar vocês desesperados (mas, por favor, não façam isso, afinal Arkanun não é um jogo de matar-pilhar-e-destruir, e sim de pura interpretação, então crie todo um Background para essas criaturas estarem na terra).

Os noturnos são criados por sua própria vontade em continuarem o seu trabalho na terra, alguns voltam porque queriam se vingar de seus sócios, outros porque, acham que sua esposa ainda não está preparada para viver sozinha, etc.

Existem diversos tipos de noturnos no nosso plano, entre eles estão os zumbis, os justiceiros, os espectros,

## HABITAT

Os noturnos são criaturas da noite (dã) que são atormentados por pesadelos eternos. A única forma de aliviarem essa tensão é extravasando a raiva nos motivos de sua morte, ou bebendo até perceberem que são imunes ao poder do álcool e beberem mais.

Andar a noite perto de onde um noturno se encontra e pondo em risco seu Local, é assinar a sentença de morte antes do tempo.

## Sinais de vida

Todo noturno não possui nenhum dos sinais de vida comuns, respiração, fome, sede e outros. Para simularem esses sinais de vida é preciso gastar 1 ponto de poderes noturnos.

# Espectros

São como são conhecidas as aparições noturnas que vemos caminhando sem rumo pelas noites. Elas não possuem forma física nem habilidade de toque. Sua aparência é disforme e tenebrosa aos olhos de um homem são. Seus objetivos normalmente incluem: proteger algum lugar, proteger alguém, vagar sem rumo, etc. Logo são atacados pelo fantasma do esquecimento, quando o espectro vê seus entes queridos esquecerem-no e arrumarem outro para botar em seu lugar.

## Território

Enquanto os espectros estiverem na terra, eles ficarão ligados a um local, talvez, o local de sua morte, a casa onde morou, um objeto, uma pessoa, etc.

O espectro não poderá se afastar desse local (ou pessoa, objeto, qualquer coisa) correndo o risco de começar a enfraquecer e cair “inconsciente”.

Dependendo do tamanho do território do espectro as vantagens que ele ganha são maiores:

RUA-o espectro conhece profundamente todas as pessoas que nela residem.

PRÉDIO OU APARTAMENTO-o espectro sabe o que acontece em cada quarto do prédio.

CASA-o espectro sabe de cada segredo dos moradores daquela casa.

CASA ABANDONADA-o espectro sabe tudo que acontece dentro daquela casa mesmo que ele não estivesse na casa no momento do acontecido.

OBJETO-o espectro tem total controle sobre o objeto ao qual sua alma está presa e pode criar visões naqueles que tocarem no objeto.

PESSOA-o espectro não gasta nenhum ponto de magia para possuir essa pessoa (que precisa estar inconsciente).

Alem de todas essas habilidades o espectro também pode realizar qualquer perícia sem fazer testes nesses locais (no caso de lugares)

## VISIBILIDADE E INVISIBILIDADE

Os espectros são totalmente invisíveis sob a luz do sol e pouco visíveis com a ausência da mesma.

Mas ele pode reverter essa situação, ficando visível a luz do dia e invisível no escuro. Para realizar tal feito o espectro tem que gastar 1 ponto de poderes noturnos( ver aprimoramento com o mesmo nome). A cada três rodadas o personagem tem que pagar o custo em pontos de poderes noturnos novamente se quiser continuar invisível, ou visível.

Os animais, os cegos, os loucos e os velhos sempre podem perceber a presença de um espectro.

## Dons inatos

Espectros não podem ser tocados por ninguém e só podem atuar no plano físico através de poderes especializados.

Espectros só são feridos por fogo, luz do sol, poderes e itens mágicos.

Espectros flutuam até no Maximo dois andares de uma casa.

## Poderes noturnos

Muita coisa pode-se fazer com os pontos de poderes noturnos. Os espectros possuem uma lista de coisas que podem ser feitas com esses pontos.

- Atravessar paredes fora de seus limites territoriais (1ponto).
- Possuir corpos inconscientes (2 pontos).
- Poltergeist (2 pontos).
- Levitar além do limite de 6 metros (1 ponto/ metro).
- Refletir-se em espelhos (1 ponto).
- Produzir sons estranhos (1 ponto)
- Aparecer subliminarmente (2pontos).
- E mais muitos outros que ficam a cargo da sua imaginação e a autorização do mestre.

# Justiceiros

São aqueles que recebem o convite de um protetor para voltarem a terra em troca de um favor a esse protetor. A vingança sempre é o ponto primordial para um protetor convidar alguém a voltar a terra.

Normalmente esses favores incluem: proteger a natureza, salvar algum animal da extinção, e outras mais.

## Totem

Quando aceitam esse convite, os justiceiros estão formando um pacto com uma entidade denominada: Totem. Aceitando o convite, o justiceiro retorna ao mundo dos vivos acompanhado de um animal representando o espírito totêmico.

Esse animal é a ligação do justiceiro com o mundo dos vivos, sendo também uma das únicas maneiras de manda-lo de volta ao mundo dos mortos. O justiceiro não pode se afastar mais do que 1 km do animal ou começara a perder as forças ate cair inconsciente e acordar no mundo dos mortos.

Os pactos normalmente são feitos com animais pequenos, porque andar com um dinossauro na rua seria meio estranho.

Se por algum acaso o personagem não quiser cumprir o trato com o totem depois de realizar sua vingança (ou seja, lá o que for), seu corpo será imediatamente desfeito e retornara ao mundo dos mortos.

## Dons inatos

Ao retornar a terra o justiceiro adquire um elo mental com o totem que o permite ouvir, cheirar, sentir, e ver pelos órgãos do totem, assim como ele também pode. Um sempre saberá quando o outro estiver em perigo.

Uma das desvantagens é que o justiceiro passa a ter os olhos iguais ao do totem.

Além dos olhos o justiceiro possui também uma das habilidades principais do animal escolhido, assim como uma outra desvantagem.

Do gato ele pode adquirir o salto ou o equilíbrio, assim como medo de cachorros, do camaleão ele pode adquirir a camuflagem assim como seu sangue frio, etc.

## Poderes noturnos

Os justiceiros recebem poder de seu totem, sendo assim é preciso que o totem esteja por perto (até 100 metros) para ele poder usar suas habilidades.

# Curingas

Curingas não sabem porque foram convocados na terra, a única coisa que eles possuem em relação à sua vida anterior é uma tatuagem no corpo que é uma charada a ser resolvida.

O curinga retém uma das maiores desvantagens dos mortos vivos, o desconhecimento de sua origem, incapacitando-o de utilizar seus poderes de forma clara e objetiva.

## Tatuagem

Sendo a única ligação do curinga com sua vida antes da morte, ela deveria ser tratada como uma relíquia, afinal ela pode ser destruída em um combate ou outro meio de desfigura-la.

Não é sempre que um curinga vem à terra ligado a uma tatuagem, às vezes pode acontecer dele estar ligado a um objeto mágico que não causa dano (então, esqueça sua espada +5).

A tatuagem do curinga representa tudo relacionado a sua outra vida, para desvenda-la será preciso um bom tempo de estudo envolvendo a mesma.

## Dons inatos

Os curingas são os únicos que podem simular seus sinais vitais sem pagar nenhum custo por isso.

## Poderes noturnos

Os curingas podem adquirir qualquer habilidade de outro Noturno pagando a mesma quantidade de pontos do Noturno designado para tal habilidade.

# Elementais

Elementais são os renascidos que recebem a chance de voltar a terra dada pela mãe natureza, como condição eles precisam permanecer ligados a um elemento básico: terra, fogo, água, trevas e luz (de acordo com Salomão esses dois últimos fazem parte dos “quatro” elementos básicos.).

## Mãe natureza

Como dito anteriormente, os elementais voltam a terra com a condição de estarem ligados a um dos seis elementos básicos; e mandá-lo de volta também é muito fácil, para fazê-lo voltar ao mundo dos mortos você só precisa privá-lo de seu elemento base por uma semana.

Se privado do elemento principal por uma semana, o elemental começa a definhar e entrar numa espécie de torpor até que volte a ter contato com o elemento. Se ficar mais de duas semanas longe de seu elemento ele voltará imediatamente para o mundo dos mortos para continuar à caminhada ao encontro de Pan.

## Dons inatos

Os dons inatos dos elementais como todos já esperavam baseia-se no elemento ao qual ele é ligado.

FOGO - não sofre penalidades por calor e sofre a metade do dano que seja baseado em fogo comum.

ÁGUA - O elemental da água pode ficar sem respirar debaixo d'água o tempo que quiser.

TERRA - O elemental da terra pode falar com animais, mas eles precisam falar a mesma língua que o pc.

AR - Os danos de queda nesse pc é calculado pela metade, além de poder saltar duas vezes a altura normal.

TREVAS - enxerga normalmente no escuro, não precisando de nenhuma fonte de luz para isso.

LUZ - O personagem não sofre de ofuscação quando uma forte luz é voltada a seus olhos, enxergando normalmente nessas condições.

## Pontos mágicos

É a energia gasta pelos noturnos para realizarem as façanhas utilizando suas habilidades. A quantidade gasta é baseada no nível da habilidade e no atributo MAGIA do alvo. Para calcular quantos pontos mágicos o personagem tem é só somar a percepção à inteligência e dividir por dois.

## ATRIBUTO MAGIA

Todos os seres humanos possuem o atributo magia, logo, todos podem ser atingidos pelas habilidades noturnas. Para calcular os pontos desse atributo você deve somar a sua inteligência(INT) à percepção(PER), o resultado deve ser anotado no espaço “MAGIA” da sua planilha( o que?! Na sua planilha não tem um espaço para esse atributo? Então anote num canto qualquer e siga em frente.).

Quando um poder for utilizado, o mestre revela aos jogadores o valor do atributo magia do alvo e observa-se essa pequena listagem de paradas (entendeu?)

NÍVEL 1=>As magias do nível 1 só atingem pessoas com atributo magia menor ou igual à 22.

NÍVEL 2=>as magias de nível dois só atingem pessoas com magia igual à 28.

NÍVEL=> e as magias de nível 3 só atingem pessoas de magia 33 ou mais.

Se você quiser, você pode comprar as magias de nível 1 em outros níveis, onde poderão atingir pessoas com o atributo mais forte.(eu acho que é isso, tá estranhão).

## SÓ HUMANOS

Nós vimos as regras de como afetar humanos, as de afetar os seres sobrenaturais não são muito diferentes. Os seres sobrenaturais são afetados pela magia através da idade, veja abaixo:

NÍVEL 1=> seres com idade abaixo de 50 anos, ou de 5º nível.

NÍVEL 2=> seres com idade abaixo de 100 anos, ou de 7º nível.

NÍVEL 3=> seres com idade abaixo de 120 anos, ou de 10º nível(acima disso é impossível utilizar os poderes).

## Poderes noturnos

Os elementais recebem os poderes da mãe natureza.

# PODERES NOTURNOS

Abaixo estarão listados os poderes noturnos descritos da seguinte maneira:

NOME DO PODER

(*RAÇAS QUE PODEM POSSUÍ-LO*).

NOME DO PODER DE ACORDO COM O NIVEL

NÍVEL

DESCRIÇÃO DO PODER

## **Banshee**

(*espectros/elementais do ar*)

Grito

Nível 1

O espectro pode dar um grito capaz de incomodar todos os animais em um raio de 30 metros. As pessoas ao redor do espectro não percebem quando ele esta usando esse poder.

## **Berro**

Nível 1

O espectro pode emitir um som agudo capaz de deixar surdo qualquer pessoa que ele queira por 1d6 rodadas. Esse poder não causa dano, mas é bom para impedir alguma ação que exija a audição.

## **Dreaming**

Nível 2

O espectro emite um som agradável aos ouvidos de quem ele queira, esse som provoca sonolência no alvo. Um teste de WILL vs WILL do alvo pode ser feito pra evitar que ele sinta uma enorme vontade de dormir.

## **Diafragma**

Nível 2

O espectro emite um som ensurdecedor que provoca 1d6 de dano no alvo desejado, esse dano perfura qualquer proteção, exceto àquelas que protegem os ouvidos de sons agudos.

## **Pesadelo**

Nível 3

O espectro provoca um sono incontrolável na vítima sem direito a nenhum teste para ficar não cair no sono onde quer que esteja.

## **Ilusão**

(*Espectro/elementais da luz*)

Flash

Nível 1

O personagem pode emitir um flash que cega o alvo por 1d6+1 turnos.

## **Photo**

Nível 1

O personagem é capaz de emitir um flash e reproduzir a imagem alvo em uma folha em branco.

## **Golpe de vista**

Nível 1

O pc cria golpes de vista que fazem alguém pensar que uma coisa foi pra um lado quando na verdade ela foi pro outro.



## **Ilusão**

Nível 2

O personagem é capaz de criar uma ilusão, mas que não altere a realidade.

## **Ilusão avançada**

Nível 3

O personagem é capaz de criar ilusões que alterem a realidade OU que seja possível toca-la e senti-la.

## **Possessão**

(espectros)

Quero você

Nível 1

O espectro é capaz de possuir pequenos animais.

## **Possessão**

Nível 2

O espectro pode possuir o corpo de uma criança

## **Possessão avançada**

Nível 3

O espectro pode possuir qualquer corpo humano que esteja desmaiado.

## **Poltergeist**

(*espectros*)

Chamado

Nível 1

O espectro pode fazer as pessoas ouvirem sua voz mesmo estando distantes da vítima.

## **Presença**

Nível 1

O espectro pode mover pequenos objetos e produzir ruídos estranhos.

## **Furor**

Nível 2

O personagem pode mover objetos de acordo com sua força e pode, também produzir diversos efeitos estranhos passando seu corpo por dentro de objetos eletrônicos( em trevas) ou objetos mecânicos (em arkanun).

## **Ofuscação**

(elementais das sombras/justiceiros)

Penumbra

Nível 1

O personagem pode se esconder nas sombras com 75% de chance de não ser encontrado.

## **Umbral**

Nível 2

O personagem torna-se invisível aos olhos humanos, tornando-se impossível percebê-lo na sala por meios normais.

## **Aparência**

(Justiceiros/elementais)

Duas faces

Nível 1

Com esse poder o personagem pode alterar uma parte de seu corpo: cor da pele, olhos, cabelos, unhas, etc.

## **Faceta**

Nível 2

O personagem pode utilizar esse poder para parecer-se com alguém que ele conheça, ou tenha visto. Uma pessoa que conhecia a pessoa na qual ele se transformou tem uma chance de 50% de reconhecê-lo.

## **Mil faces**

Nível 3

O personagem pode assumir a forma de qualquer pessoa que ele já tenha visto.

## **Aumento de atributo**

(qualquer raça)

O noturno pode aumentar em três pontos (+3) qualquer um de seus atributos ao custo de 2 pontos para cada aumento de atributo(o aumento dura três turnos).

## **Consciência**

(*justiceiro/espectros*)

Saber

Nível 1

O personagem pode sentir se o alvo está mentindo ou nervoso na hora de alguma afirmação.

## **Lembrança**

Nível 2

Força o alvo a lembrar-se do último pecado cometido, transformando-o em algo aterrorizador.

## **Remorso**

Nível 3

O alvo lembra-se de todos os seus pecados detalhadamente, sentindo até a dor daqueles violentados de forma brutal e injusta.

## **Sepultura(RBR)**

(justiceiro/curinga/elemental da terra)

Coveiro

Nível 1

O personagem identifica qualquer criatura enterrada onde ele pisa, com 95% de exatidão.

## **Enterro**

Nível 2

O personagem pode afundar na terra como um espectro sem sofrer dano algum por falta de ar, esse poder pode ser utilizado por tempo indeterminado.

## **Vem comigo**

Nível 3

Igual ao anterior, mas pode levar alguém com sigo.

## **Renascer**

(qualquer raça)

Nível 3

O personagem pode voltar da morte quantas vezes quiser, gastando, por retorno, três pontos permanentes de pontos mágicos.

Termina-se aqui esse net book.

Se você gostou dele, ou tem alguma coisa a adicioná-lo pode me mandar um e-mail para [devilscry@ig.com.br](mailto:devilscry@ig.com.br) ou me procurar pelo icq# 175138833.