

Pactos



Por Lobo de Diamante

Atenção!

Esse net-book é gratuito, a venda do mesmo é proibida, pois o mesmo foi feito para livre download. Tudo relatado aqui é ficcional, trate tudo aqui como objeto de entretenimento.

Importante!

Procurei me concentrar naquilo que auxilia mestres e jogadores para um maior divertimento, logo, as informações aqui não expressam a realidade, apesar de tentar fazê-lo o mais próximo possível disto. Este net-book usa as regras do Sistema Daemon, que podem facilmente ser obtidas no módulo básico que se encontra disponível para download no site Daemon. Como em todo material de RPG, a Regra de Ouro é válida aqui.

Agradecimentos

- A Jesus Cristo, por ser minha inspiração de vida.
- À minha família e amigos, por me apoiarem e me guiarem.
- A Marcelo Del Debbio, por criar meu sistema de RPG favorito.
- Aos inúmeros membros do fórum do site Daemon (www.daemon.com.br) que me ajudaram e/ou apoiaram na realização deste net-book.
- Ao GiZmo, que converteu o net-book para .pdf.
- Ao Skady e Baden, por me aturarem.
- Aos artistas que contribuíram, involuntariamente, com as imagens presentes neste net-book.

Contato

Se você tem algo para falar comigo, mande um e-mail para waocnek@bol.com.br e reze para eu estar disposto para falar contigo. Não mande vírus, pois sou muito vingativo. Também posso ser encontrado no fórum do site Daemon. Meu nome verdadeiro é Brunno Anderson Oliveira da Silva.



Pactos

Introdução

Num jogo de horror como Trevas ou Arkanum, um dos mais perigosos e tentadores passos que um jogador pode efetuar durante o role-play é certamente um pacto com uma entidade de grande poder. Este net-book propõe auxiliar estes jogadores e seus mestres no maldito e infame caminho daqueles que almejam mais poder e estão dispostos a pagar o preço por ele.

Aprimoramentos

O primeiro passo para o mestre deve ser trabalhar a questão dos aprimoramentos. Existe um aprimoramento Pacto nos textos oficiais da Daemon, observem-no:

Pacto

1 ponto: Pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Infernum precisam sempre de energia mística para manter-se vivos na Terra. Alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Como se pode constatar, ele é muito vago, não pondo os devidos limites aos jogadores de quanto se deve ganhar e quanto se deve perder. Por isso, este net-book mostrará um novo sistema, regido por pontos.

O Jogador deverá determinar quantos Pontos de Pacto quer comprar e em seguida deverá indicar o que deve pagar em troca. Mais para frente será apresentado uma série de benefícios e seu custo em Pontos de Pactos, da mesma forma haverá uma série de penalidades e seus custos, sendo que para cada ponto gasto em benefícios, deverá se comprar um ponto de penalidades. Isto significa que quanto maior for benefício, maior será o preço pago...

Entretanto, é altamente desaconselhável permitir que os jogadores utilizem este aprimoramento durante a construção dos PCs, pois se torna extremamente apelativo na medida que com 1 ponto de aprimoramento gasto em Pacto, o jogador pode comprar outros 5 pontos ou mais de aprimoramento...

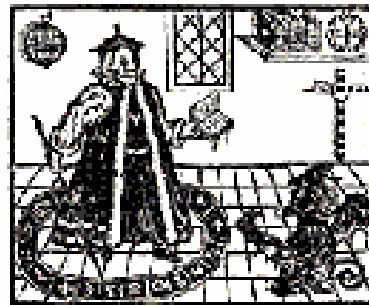
A recomendação feita é que o jogador acumule seus pontos de aprimoramento ou use aqueles que ganha com o avanço de nível e gaste seu ponto durante a aventura. O mestre pode (e deve) fazer essa busca por um pacto uma aventura ou uma submissão numa aventura

maior, para que esta busca não atrapalhe o transcorrer normal da campanha. Assim, o jogador pode somente fazer o pacto quando passar de nível, o que pode dificultar sua vida em alguns casos...

Este net-book não irá trabalhar rituais ou formas de encontrar entidades capazes de conferir pactos (que podem ser magos, demônios, anjos, etc), pois isto deve ser trabalhado por cada mestre, da forma que melhor se adequar à aventura. Da mesma forma, ele não irá trabalhar como ocorre a entrega do prêmio (bem, pelo menos parcialmente...), cabendo ao mestre decidir como ocorrerá. Deve-se lembrar também que certos tipos de prêmios não podem ser conferidos por certos tipos de entidades, por exemplo, um mago comum não pode conferir imortalidade para o realizador do pacto. O mesmo vale para os pagamentos, usando o exemplo acima, dificilmente um mago comum irá pedir a alma do jogador em troca do pacto. O bom senso do mestre e a aventura devem determinar o que cada entidade pode oferecer e o que ela pode pedir.

Outra ponderação importante é que nem toda entidade está disposta ou pode conferir os benefícios, independente do preço que o jogador esteja disposto a pagar. Nem todo mundo é sedento por poder ou deseja o que o jogador quer oferecer. Além disso, lembre-se que muitas das entidades dispostas a fazerem pactos costumam ser muito antigas e poderosas, o que conseqüentemente indica que elas não vão gostar se os jogadores brincarem com elas ou oferecem pagamentos ridículos... Por último, o mestre pode muito bem vetar alguns benefícios ou pagamentos, se considera-los danosos à aventura e/ou equilíbrio do grupo.

Recomenda-se o livro Spiritum e Grimório, para conhecer algumas entidades que podem realizar pactos e formas de contata-las, entre outras informações. Alguns dos mais poderosos Anjos e Demônios também podem ser usados como entidades realizadoras de pactos.



Rituais

Um pequeno apanhado de rituais para magos poderem oferecer benefícios ou pagamentos em pactos. Estes rituais apenas permitem que o mago ofereça alguns

benefícios ou pagamentos em pactos, NÃO que irá encontrar alguém disposto a realizar o pacto.

Transmissão de Atributos (Controlar Humanos 4)

Custo: 2 PMs

O mago deve realizar dois círculos na terra com uma espada com algumas gotas de sangue do mago e do(s) outro(s) realizador(es) do pacto. Um círculo deverá está com uma seta desenhada pela espada apontada para o norte e outro com uma apontada para o sul. Aquele que cederá os pontos de atributos deve ficar no círculo cuja seta está apontada para o sul, enquanto aquele que receberá os pontos ficará no círculo com seta para o norte. O mago pode ser qualquer um desses dois ou nenhum deles, sendo que os 2 PMs necessários deverão vir dele. Assim que o mago terminar de recitar o cântico (por 2 rodadas), aquele que cederá perderá permanentemente 1d6 pontos do atributo escolhido, que passarão para aquele que ganhará. Apenas uma pessoa deve ficar em cada círculo e ambas devem estar de acordo com a transferência do atributo em questão, mesmo que sua concordância seja por controle mental. Elas também devem saber qual será o atributo a ser transferido. Não há como reverter este ritual...

Transmissão de Focus (Controlar Magia 4)

Custo: 2 PMs

O mago deve realizar dois círculos na terra com uma espada com algumas gotas de sangue do mago e do(s) outro(s) realizador(es) do pacto. Um círculo deverá está com uma seta desenhada pela espada apontada para o norte e outro com uma apontada para o sul. Aquele que cederá o ponto de focus deve ficar no círculo cuja seta está apontada para o sul, enquanto aquele que receberá o ponto ficará no círculo com seta para o norte. O mago pode ser qualquer um desses dois ou nenhum deles, sendo que os 2 PMs necessários deverão vir dele. Assim que o mago terminar de recitar o cântico (por 2 rodadas), aquele que cederá perderá permanentemente 1 ponto de focus selecionado aleatoriamente, que passarão para aquele que ganhará. Caso o focus escolhido ultrapasse o limite de 10 pontos em formas ou o limite de 4 em caminhos, outro ponto de focus será selecionado. Apenas uma pessoa deve ficar em cada círculo e ambas devem estar de acordo com a transferência do focus, mesmo que sua concordância seja por controle mental. Não há como reverter este ritual...

Transmissão de Poderes (Controlar Humanos+Caminho 4)

Custo: 2 PMs

O mago deve realizar dois círculos na terra com uma espada com algumas gotas de sangue do mago e do(s) outro(s) realizador(es) do pacto. Um círculo deverá está com uma seta desenhada pela espada apontada para o norte e outro com uma apontada para o sul. Aquele que cederá o ponto de poder deve ficar no círculo cuja seta está apontada para o sul, enquanto aquele que receberá o ponto ficará no círculo com seta para o norte. O mago pode ser qualquer um desses dois ou nenhum deles, sendo que os 2

PMs necessários deverão vir dele. Assim que o mago terminar de recitar o cântico (por 2 rodadas), aquele que cederá perderá permanentemente 1 ponto de seu poder, seja ele angelical, demoníaco, vampírico ou licantropo, selecionado aleatoriamente, que passarão para aquele que ganhará. Apenas uma pessoa deve ficar em cada círculo e ambas devem estar de acordo com a transferência do poder, mesmo que sua concordância seja por controle mental. Cada raça diferente exige um caminho diferente, no caso: Anjos (Luz), Demônios (Arkanum), Vampiros (Trevas) e Licantropos (Animais). Isto pode causar mudanças de ritual para ritual, alterando os fetiches. Não há como reverter este ritual...

George, um rico mago da Irmandade de Tenebras, está querendo aumentar sua Força de Vontade para poder vencer as magias de seus inimigos, para tanto ele espalhou a notícia entre seus colegas que está disposto a pagar 100 mil dólares para aquele que lhe transferir o atributo em questão. Sinclair, um mago que necessita desesperadamente de dinheiro para saldar uma dívida com os mafiosos de Nova York, aceitou a proposta. Ambos foram para um terreno baldio escondido, onde havia terra para realizar o círculo. Ambos cortaram suas mãos na espada de George, que ficou com o sangue de ambos, então George desenhando os círculos e, usando uma bússola para se guiar, desenhando as setas.

Ambos se posicionaram dentro do círculo, tomando cuidado para não pisar em cima da seta. George então recitou o cântico e dois pilares de energia surgiram dos círculos. As setas brilharam por um momento e depois toda a energia, junto com as setas e círculos, desapareceram. O mestre rolou 1d6 e o resultado foi 5. Sinclair tinha WILL 12, agora está com WILL 7. George tinha WILL 33, agora está com WILL 38.

Tempos depois, outro mago contatou George para ceder sua WILL, porém Edgar, o mago em questão, não deseja dinheiro, mas pontos de focus. George aceitou o convite e fez novamente o ritual, porém desta vez se posicionou no círculo com seta para o sul. Após a realização do ritual, 1 ponto de focus de George foi transferido para Edgar. George tinha 9 pontos de focus, distribuídos em Criar 2, Magia 4 e Humanos 3. O mestre rolou 1d3 e o resultado foi 1. Sinclair, que tinha Terra 6 e Magia 3, ficou com Criar 1, Terra 6 e Magia 3. George agora está com Criar 1, Magia 4 e Humanos 3. Após este, outro ritual foi realizado, fazendo que George passe a ter WILL 41.

Um vampiro strigoi procurou George naquela semana. Em troca de dinheiro, ele cederia seus poderes vampíricos de aumento de WILL. George novamente foi realizar o ritual, porém ele desenhando pentagramas dentro dos círculos desta vez e diminuiu o tamanho das setas. O strigoi tinha 7 poderes vampíricos, sendo divididos assim: 2 para aumento de Will, 2 para aumento da AGI, 2 para garras e 1 para IP. O mestre rolou 1d4 e o resultado foi 3. George ganhou o poder vampírico Garras 1, revoltado com isso, negou-se em pagar o dinheiro para o strigoi. O vampiro pediu para um novo ritual fosse feito, para George entregar seu poder vampírico de volta, mas ele

estava tão furioso que não aceitou. Até hoje, seus aliados procuram pelo vampiro, que o matou...

Benefícios

A parte mais importante para os Jogadores. Lembre-se que nem sempre a entidade irá perder algo, por exemplo, ao invés de transferir seus atributos, ele pode transferir os atributos de outra pessoa, mas isto fica a cargo do mestre. O Jogador deve escolher os benefícios que quer e somar quantos pontos eles vão custar:

Alma: A entidade dá uma alma para o realizador do pacto. Cada alma custa 20 pontos.

Aprimoramentos: A entidade faz com que o realizador do pacto receba um aprimoramento ou anule um aprimoramento negativo a sua escolha. Dependendo dele, poucas entidades poderão dá-lo, cabendo ao mestre decidir isto. Cada ponto de aprimoramento do item custa 1 ponto. Veja o net-book Aprimoramentos, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Brooks conseguiu realizar um pacto com um demônio. Em troca de um assassinato de um inimigo, o demônio daria o aprimoramento Recursos e Dinheiro 3 para Brooks. No dia seguinte após o homicídio, Brooks ganhou na loteria...

Atributos: A entidade transfere algum atributo para o realizador do pacto. Cada 1d6 de atributo custa 1 ponto.

Dinheiro: A entidade entrega uma grande quantia de dinheiro para o realizador do pacto. Cada \$100.000 custa 1 ponto.

Fé: A entidade transfere um ponto de fé para o realizador do pacto. Cada ponto de fé custa 1 ponto.

Focus: A entidade transfere algum ponto de focus para o realizador do pacto. Cada ponto de focus custa 1 ponto.

Informação: A entidade entregará uma informação relevante para a missão ou aventura para o realizador do pacto. O mestre deve decidir quanto custa...

Itens Mágicos: A entidade entrega um item mágico para o realizador do pacto. Cada ponto de item mágico do item custa 1 ponto. Veja o net-book Gerador de Itens Mágicos, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Imortalidade: A entidade concede imortalidade ao realizador do pacto. Custa 20 pontos.

Mascote: A entidade entrega uma mascote para o realizador do pacto. Cada ponto de mascote dele custa 1 ponto. Veja o net-book Gerador de Mascotes, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Missão: A entidade realiza uma missão para o realizador do pacto. Se a missão for um pequeno favor (testemunho falso, curar doenças, etc) que de maneira alguma irá prejudicar a entidade ela custará 1 ponto. Se a missão for um favor maior (informações sigilosas, exorcismo, etc) que pode prejudicar a entidade ela custará 2 pontos. Se a missão pode custar a vida da entidade ela custará 3 pontos. As missões podem ser assassinatos, busca por um artefato, o amor de uma donzela, etc.

Perícias: A entidade transfere uma perícia para o realizador do pacto. Cada 25% de perícia custa 1 ponto.

Poderes: A entidade transfere algum ponto de poder (angelical, demoníaco, vampírico, etc) para o realizador do pacto. Cada ponto de poder custa 1 ponto.

Rituais: A entidade entrega anotações, grimórios ou mesmo transfere mentalmente um ritual para o realizador do pacto. Cada ponto de focus do ritual custa 1 ponto.

Transporte: A entidade levará o realizador do pacto para algum lugar distante. Se for no mesmo plano, 1 ponto. Paradísia, Terra ou Ark-a-num, 2 pontos. Algum ponto de Spiritum, 3 pontos. Éden, Infernum ou Limbo, 4 pontos. Aether ou Tenebras, 5 pontos.

Pagamentos

A parte mais importante para os Mestres. Lembre-se que nem sempre o jogador irá perder algo, por exemplo, ao invés de transferir seus atributos, ele pode transferir os atributos de outra pessoa, mas isto fica a cargo de seu role-play. O Jogador deve analisar quantos pontos gastou com o pacto e gastar a mesma quantidade aqui, sendo que quem escolhe o que deve ser gasto é o mestre (ou a entidade...), por isso é sempre aconselhável o jogador já saber o que a entidade pedirá, assim evita surpresas desagradáveis:

Alma: O realizador do pacto dá uma alma para a entidade. Cada alma concede 20 pontos.

Aprimoramentos: O realizador do pacto faz com que a entidade receba um aprimoramento ou anule um aprimoramento negativo a sua escolha. Dependendo dele, poucas PCs poderão dá-lo. Cada ponto de aprimoramento do item concede 1 ponto. Veja o net-book Aprimoramentos, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Edgar foi contatado por um mago corrosivo que sempre que tocava em ferro frio, era acometido por dores intensas. Em troca de 2 pontos de focus do mago, Edgar lhe deu uma poção alquimista que retirava esta "alergia mágica" do mago corrosivo.

Atributos: O realizador do pacto transfere algum atributo para a entidade. Cada 1d6 de atributo concede 1 ponto.

Dinheiro: O realizador do pacto entrega uma grande quantia de dinheiro para a entidade. Cada \$100.000 concede 1 ponto.

Fé: O realizador do pacto transfere um ponto de fé para a entidade. Cada ponto de fé concede 1 ponto.

Focus: O realizador do pacto transfere algum ponto de focus para a entidade. Cada ponto de focus concede 1 ponto.

Informação: O realizador do pacto entregará uma informação relevante para a missão da entidade. O mestre deve decidir quanto concede...

Itens Mágicos: O realizador do pacto entrega um item mágico para a entidade. Cada ponto de item mágico do item concede 1 ponto. Veja o net-book Gerador de Itens Mágicos, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Imortalidade: O realizador do pacto concede imortalidade à entidade. Concede 20 pontos.

Mascote: O realizador do pacto entrega uma mascote para a entidade. Cada ponto de mascote dele concede 1 ponto. Veja o net-book Gerador de Mascotes, na seção de net-books do site da Daemon para mais referências.

Missão: O realizador do pacto realiza uma missão para a entidade. Se a missão for um pequeno favor (testemunho falso, curar doenças, etc) que de maneira alguma irá prejudicar o realizador do pacto ela concederá 1 ponto. Se a missão for um favor maior (informações sigilosas, exorcismo, etc) que pode prejudicar o realizador do pacto ela concederá 2 pontos. Se a missão pode custar a vida do realizador do pacto ela concederá 3 pontos. As missões podem ser assassinatos, busca por um artefato, o amor de uma donzela, etc.

Perícias: O realizador do pacto transfere uma perícia para a entidade. Cada 25% de perícia concede 1 ponto.

Poderes: O realizador do pacto transfere algum ponto de poder (angelical, demoníaco, vampírico, etc) para a entidade. Cada ponto de poder concede 1 ponto.

Rituais: O realizador do pacto entrega anotações, grimórios ou mesmo transfere mentalmente um ritual para a entidade. Cada ponto de focus do ritual concede 1 ponto.

Transporte: O realizador do pacto levará a entidade para algum lugar distante. Se for no mesmo plano, 1 ponto. Paradísia, Terra ou Ark-a-num, 2 pontos. Algum ponto de Spiritum, 3 pontos. Éden, Infernum ou Limbo, 4 pontos. Aether ou Tenebras, 5 pontos.

OBS¹: Lembrem-se de fazerem pactos coerentes, afinal por que alguém iria oferecer 100 mil dólares em troca de 100 mil dólares? O mestre tem todo o direito de limitar o pacto para este não prejudicar seriamente a aventura. Este net-book é apenas uma referência, você pode usar e abusar da Regra de Ouro para aumentar o preço ou pagamento de cada pacto. Use sempre o bom senso!

OBS²: O jogador pode negociar com a entidade para esta adiar o dia do pagamento. Considere que cada 1 ano e 1 dia de adiamento representa 1 ponto de pagamento que se deve comprar.

OBS³: Se a entidade não quiser revelar o preço a ser pago antes do momento do pagamento, considere que o jogador tem direito a um Ponto de Pacto extra, sem necessitar comprar um ponto de pagamento por ele.

Sinclair com o dinheiro obtido com George somou com outras fortunas que acumulou e fez um negócio com um mago egípcio: Em troca de 1 milhão de dólares e sua alma (que será entregue daqui a dez anos), o mago entregaria um poderoso ritual a muito perdido de focus 20 em Spiritum. É bom Sinclair aproveitar o tempo que lhe resta...

