

# SPAWN

Criado por Todd McFarlane, Spawn tornou-se rapidamente o personagem de quadrinhos mais vendido nos Estados Unidos, e mais tarde também se tornaria um sucesso de vendas aqui no Brasil.

A DRAGÃO BRASIL traz com exclusividade para vocês todo o background de SPAWN para uso em Arkanun, Invasão, Trevas, Anjos, Demônios e Vampiros).

## O COMEÇO DO COMEÇO

A história dos demônios e da Guerra Celestial, como era de se esperar, está intimamente ligada à história dos anjos.

Diz a Bíblia: assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada nele, pois não existe luz sem a escuridão.

Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na Orbe terrestre após a chegada do Demiurge e do Ancião dos Tempos à Paradísia foi Satan. Shaitan no original hebraico. Da mesma forma que Jeovah, Satan não possui um corpo físico ou Avatar (como chamam os hindus), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza.

Satan permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios, encarnando uma fração de Spiritum ainda sem um nome definido.

## LÚCIFER E A REBELIÃO

O começo do Inferno está ligado à Cidade de Prata, portanto daremos a seguir uma pequena explicação sobre a origem dos céus (Para maiores detalhes, veja o RPG ANJOS: A CIDADE DE PRATA).

A Cidade de Prata surgiu em 15,000 AC, quando a entidade conhecida como Jeovah, ou Demiurge venceu a barreira que separa Edhen de Paradísia, e decidiu criar um local para viver.

Em sete dias, Jeovah criou a Cidade de Prata, ao redor do monte mais alto de Paradísia, chamado Aramesh. No início dos tempos, a Cidade de Prata era formada apenas pelo Castelo Júpiter, localizado no ponto mais alto do monte Aramesh, onde viviam as almas recém recrutadas entre as esferas superiores de Spiritum; pelo castelo de Oostegor, morada de Lúcifer e seus anjos, e pelo Solarium, onde viviam os primeiros anjos criados por Jeovah (que passou a ser chamado Deus ou Demiurge pelos anjos).

Lúcifer, Lucibel ou Lightbringer, o Portador da Luz, foi o primeiro e o mais poderoso de todos os Anjos, segundo em poder somente para Deus, e governou a Cidade de Prata durante mais de dois milênios. Sob o comando de Lucibel, os anjos derrotaram as raças antigas e se estabeleceram como senhores absolutos de Paradísia. Ergueram os campos de Marte ao redor do castelo Júpiter, e o majestoso Castelo de Oostegor, entre Marte e Júpiter, onde viviam os grandes anjos.

Do alto de seu comando, Lúcifer era adorado por anjos e espíritos de toda a criação. Viu a construção da Terra se desdobrar diante de seus olhos maravilhosos. Viu a criação dos homens, dos animais e das plantas. Viu um mundo que poderia ser seu para governar. Sua mente vislumbrou a possibilidade de guiar a criação deste novo mundo, e moldá-lo segundo suas próprias formas.

Mas Deus nunca daria a ele a chance de criar a Terra segundo suas próprias visões, estando Lúcifer apenas um passo atrás do poder absoluto. Então Lúcifer fez o im-pensável: desafiou o poder de Deus.

A rebelião de Lúcifer não foi de toda infrutífera: Ele conseguiu reunir quase um terço dos anjos da Cidade de Prata e subiu novamente à Júpiter, onde encontrou Christos, filho do Demiurge sentado ao lado direito do criador. Junto a seus exércitos, Lúcifer declarou guerra à Cidade de Prata.

Segundo todas as escrituras, Christos é a entidade mais poderosa da Orbe Terrestre depois dos deuses de Edhen. Foi criado por seu pai à sua imagem e semelhança, e na ausência de Lúcifer, declarou-se novo governador da Cidade de Prata.

Os exércitos celestiais comandados por Lucibel tomaram a Cidade e lutaram bravamente, enfrentando o dobro de suas forças e resistindo. Chegaram a derrotar completamente as falanges de Miguel, e a primeira ordem de Protetores.

Lúcifer e seus marechais tentaram tomar o Solarium, quando Christos ergueu uma espada brilhante como mil sóis e enfrentou Lúcifer e seus anjos sozinho. A luta prolongou-se por uma eternidade, e os espíritos mais antigos dizem que o universo brilhou neste dia; e depois escureceu para sempre. Durante a luta, Christos destruiu permanentemente todo o lado direito do rosto de Lúcifer.

Os Chorus celestiais enfrentaram os anjos rebeldes e os derrotaram, enviando-os para um fosso espiritual, em um local ainda sem nome, onde deveriam arder em seu próprio sangue até o final dos tempos.

Se não fosse pela força de vontade de Lúcifer e seus marechais, e pela ajuda direta de Satan, os anjos rebeldes estariam presos no abismo até o dia do Juízo Final.

O castelo de Oostegor, morada de Lúcifer, foi destruído durante a rebelião, mas alguns dizem que partes deste Castelo ainda podem ser encontradas na faixa de asteróides entre os planetas Marte e Júpiter. Dos Campos de Marte, na Cidade de Prata, pode-se ainda avistar as ruínas do fabuloso castelo, assim como do nono círculo do Inferno.

Conta-se ainda que muitos anjos não tomaram partido nem de Lúcifer, nem do Demiurge, ficando à margem da batalha celestial. Finda a rebelião, o Demiurge banuiu esta terceira falange da Cidade de Prata. Alguns permaneceram em Paradísia, enquanto outros se refugiaram na Terra.

## O INFERNO

Lúcifer chegou ao Inferno, onde foi recepcionado por sua filha, Pecado (Syn). Syn foi criada de uma explosão na cabeça de Lúcifer, no momento exato em que decidiu tomar a Cidade de Prata. Havia sido expulsa de Paradísia antes da queda de Lucibel, quando o anjo ainda estava reunindo seus exércitos, e sua maldade havia chamado a atenção de Shaitan, que presenteou-a com uma fração de Spiritum ainda sem nome.

Lúcifer e seus anjos caídos formaram uma cratera de proporções fenomenais, ficando mergulhados no lago borbulhante de sangue negro que se formou onde hoje é o nível mais profundo do Inferno.

Com a ajuda de Pecado e Shaitan, Lúcifer e os primeiros anjos caídos emergiram do lago de sangue, e tomaram para si a região de Spiritum conhecida como "O fosso".

## O TERCEIRO DOS TRÊS

De 2.500AC a 2.000 AC, a Terra encontrava-se governada pelos deuses Gregos, Egípcios, Assírios e Babilônicos. Neste período, Baal era o deus da fertilidade e da criação entre os Mesopotâmicos, Zebub era o deus escaravelho (semelhante ao deus escaravelho egípcio Khepera); Dagon era um deus marítimo aliado de Poseidon no controle dos mares terrestres, Hastur era o deus da guerra assírio, Astarte era a deusa-mãe da montanha. Todas estas entidades, apesar de nativas do plano de Arkanun, influenciavam a vida na região da Mesopotâmia neste período.

Os outros deuses nascidos em Arkanun escolheram como morada na Terra o outro lado do mundo (Aztecas, Maias e Incas), ficando intocados durante quase trinta séculos.

Com as guerras na região do mediterrâneo, Baalzebub (a fusão mística de Baal e Zebub através da forma-pensamento dos humanos) é banido da Terra para o Inferno, onde se junta a Lúcifer e a Satan como o terceiro governante do Inferno.

A partir desta data, o Inferno começa a tomar a forma que conhecemos nos dias de hoje. Com a chegada dos novos demônios, vindos dos portais de Arkanun, foi necessário dividir o Fosso em círculos, e direcionar as legiões demoníacas de acordo com suas principais características, adequando-os aos diversos tipos de clima dentro dos círculos.

O Inferno adquire uma característica muito forte de Ordem militar, e muitos Anjos caídos vêm nestes novos recrutas a possibilidade de um segundo ataque à Cidade de prata. Por outro lado, os demônios que surgem neste período desconhecem a guerra entre os anjos e os anjos caídos.

## MALEBOLGE

O oitavo Círculo do Inferno foi nomeado em homenagem a um dos demônios mais antigos de Arkanun: Malebolge Dividido em dez compartimentos, é um dos maiores círculos dentro do Inferno, onde ficam todo tipo de pecadores relacionados com os mentirosos, hipócritas e principalmente os ladrões e os maus conselheiros.

Malebolge nasceu em Arkanun em 7,000 AC, híbrido de um demônio de Arkanun e uma entidade de Infernun. Tornou-se rapidamente um dos maiores magos demonologistas na antiga Terra, mas acabou destruído por outros demônios muitos milênios antes de Christos. Shaitan o acolheu na região onde moravam os anjos caídos e deu a ele duas torres gêmeas no oitavo círculo do Inferno. Como foi o primeiro demônio a erguer castelo neste círculo, o oitavo círculo ficou conhecido como círculo de Malebolge, ou simplesmente Malebolge. O demônio possui poderes absolutos dentro de seus domínios, sendo capaz de controlar até mesmo o terreno e o clima dentro de suas dez divisões. Malebolge comanda 365 Legiões Infernais, entre elas os Imps e os demônios mentirosos.

Existem diversas torres em Malebolge, mas a principal é uma torre dourada com 666 andares que fica em uma das bordas do Círculo, onde vivem boa parte das legiões de Malebolgia.

## TERRA: CAMPO DE BATALHA

Durante toda a história da humanidade, Anjos e Demônios enfrentaram-se de todas as maneiras possíveis e imaginárias, mas como a Roda dos Mundos gira na direção de Arkanun, fica praticamente impossível para os demônios uma invasão em massa da Cidade de Prata, apesar de possuírem quatro vezes mais criaturas que os anjos. Os anjos, por sua vez, nunca conseguiram invadir o Inferno, pois as forças demoníacas são imbatíveis em seu próprio território.

A solução mais lógica foi eleger a Terra como campo de batalha. Os humanos tornar-se-iam objetos manipuláveis.

Existem muitos outros fatores em jogo na Terra. O jogo de xadrez celestial entre os anjos Nimbus, os próprios magos das Escolas da Terra, que conhecem a existência de anjos e demônios e tomam suas próprias decisões, e principalmente o terror de qualquer ser sobrenatural: Os Cavaleiros Templários.

Após a Segunda Guerra Mundial, com a criação da bomba destruidora de deuses pelos americanos, as regras da guerra celestial mudaram de rumo, pois aquele que dominar a tecnologia capaz de gerar as bombas será capaz de aniquilar completamente seu oponente. Infelizmente para os anjos e para os demônios, a tecnologia permanece em mãos humanas. A grande questão é: Até quando?

## USO EM CAMPANHA

Os Hellspawns são uma Casta de demônios conhecida também por Condenados: São os humanos que foram condenados ao inferno, mas por uma razão ou outra passaram de vítimas das tormentas a soldados na Guerra Celestial.

Os personagens podem estar investigando algum caso de assassinatos e cruzarem o caminho de Spawn, ou mesmo serem demônios (se você estiver Mestrando DEMÔNIOS) enviados para auxiliarem Al Simmons em seu treinamento, ou mesmo para tentar capturá-lo para Malebolge. Caso seja uma Campanha de ANJOS, os jogadores podem encontrar-se com Angela, uma das Captares mais famosas da Cidade de Prata, e auxiliá-la em alguma missão na Terra.

## A MAGIA DOS HELLSPAWNS

A Magia dos Hellspawns provém de duas fontes. Uma delas é o próprio Necroplasma do Hellspawn (marcado por aquele contador de energia nas HQs).

A outra fonte é a través do Simbionte. (um Poder Demoníaco). A Magia propriamente dita pode ser considerada como Focus em Ar, Luz e Trevas em SÓ AVENTURAS.

O contador indica a quantidade de Pontos de Magia (ou Pontos de Taumaturgia) que o Hellspawn possui para gastar em seus feitiços (até um máximo de 5 por rodada).

Uma vez acabados estes pontos, adeus Hellspawn. Fim do Treinamento e sua alma volta para o Inferno de uma vez por todas.

A vestimenta demoníaca, por sua vez, não o possibilita fazer rituais, mas em compensação, dá a eles uma capa, armadura e correntes totalmente animadas e controladas mentalmente pelo Hellspawn (considere como uma perícia de ataque "Correntes 50/50").





## SPAWN MEDIEVAL

Em 1180, Gerard Lacoaste foi escolhido Hellspawn por Malebolge. Gerard pertenceu aos primeiros Cavaleiros Templários, e teve sua morte premeditada por um membro muito poderoso da Ordem Mármore, chamado Jeramiah Aziz, durante o final das primeiras Cruzadas.

Gerard desceu aos Infernos, e Malebolge ofereceu-lhe a chance de redenção. Servir aos Infernos por um período de tempo em troca da libertação de Jerusalém das mãos dos infiéis.

Conhecido como Paladino Medieval, o Hellspawn vagou pelas terras européias durante quase 300 anos, enfrentando dragões, monstros e demônios de toda espécie. O Violador o enfrentou inúmeras vezes, sendo derrotado em boa parte delas.

Gerard cavalgou pela Bretanha, França, Alemanha, Países Nórdicos e até mesmo a Rússia. Foi destruído em 1360 por Ângela, uma Captare caçadora de Hellspawns.

FR 15 (25), CON 15 (28), DEX 17 (31), AGI 14 (31)  
INT 12 (17), WILL 13 (24), PER 12 (20), CAR 10 (5)  
PVs 30; IP 5 (capa demoníaca)

### Perícias:

Luta 100/95 (dano 1d6+6); Correntes 90/80 (dano 1d6+8, FR 30), Espada 90/80 (dano 1d8+8);  
Conhecimento sobre Céu e Inferno 20%, Montaria 50%, Rastreo 40%, Etiqueta 35%, Estratégias militares 50%, Furtividade 60%

### Poderes Demoníacos

Superforça 5; Resistência 4; Destreza sobrehumana 6; Aumento de Agilidade 7; Simbionte 5 (série K); Energia Mística de treinamento.



## SPAWN

Em 1980, Al Simmons foi escolhido como o novo Hellspawn. A cada 400 anos, um guerreiro é escolhido entre todos os guerreiros na Terra para comandar as forças demoníacas de Inferno. Uma espécie de líder entre os Condenados. Al Simmons era um veterano do exército e um mercenário de elite do Governo Americano. Durante uma intervenção secreta militar, Al Simmons descobriu coisas sobre Jason Wynn (um poderoso membro da política secreta americana) e Wynn teve de encomendar sua execução. Durante uma missão, o mercenário Capela foi designado para destruir com Al Simmons, e assim o fez, de modo a parecer um acidente.

Quando Al Simmons chegou ao oitavo círculo do Inferno, Malebolge ofereceu-lhe a chance de voltar à Terra para servir como um Hellspawn, e iniciar seu treinamento nas legiões infernais. Al Simmons pediu para ver sua esposa Wanda novamente, pedido que foi prontamente atendido com apenas um porém: Al Simmons voltou à Terra 5 anos APÓS sua morte.

Spawn é considerado um demônio da Casta dos Condenados, ou como o próprio nome indica, um Hellspawn.

## ÂNGELA

Nascida da força de vontade da alma de todas as mulheres violentadas na Terra, Ângela é uma das Captares mais poderosas e influentes da Cidade de Prata. Tem trabalhado ao lado de Ares nos Campos de Marte treinando as Captares mais jovens ou servindo fielmente o Conselho em missões de guerrilha contra os demônios de Inferno. Ângela já atuou em mais de 20 caçadas a Hellspawns na Terra, e um sem-número de ataques aos demônios e magos de Arkanun e da Terra.

Conhecida por sua teimosia, Ângela já entrou em conflitos com suas superiores Rafael e Gabriel (os nomes são masculinos, mas são anjos mulheres), Principados responsáveis pela cidade de Nova York.

FR 10 (25), CON 11 (35), DEX 13 (28), AGI 13 (25)  
INT 12 (27), WILL 12 (24), PER 14 (20), CAR 10 (19)  
PVs 35; IP 7

Luta 120/125 (dano 1d6+6); Lança dourada 90/95 (dano 1d6+8); Conhecimento sobre Céu e Inferno 50%, Teoria da Magia 60%; Conhecimento sobre Arkanun 50%; Liderança 40%, Furtividade 50%, Investigação 40%, Rastreo 60%, Armadilhas 50% entre outros que o Mestre julgar melhor.

### Poderes Angelicais (81)

Aumento de Atributo (36): FR 5, CON 8, DEX 5, AGI 4, WILL 4, INT 5, PER 2, CAR 3; Magia (16): Criar 1, Entender 2, Controlar 2, Luz 4, Ar 4, Humanos 3; Cura de doenças naturais, Abençoar, Água Benta, IP 7; Marca, Detectar Marca, Objetos, Baisea, Hipnosis, Blenden, Mentira, Vanish, Localização, Regeneração 6, Telecinesia 4

### A LANÇA CAPTARE

Aprimoramento de 3 pontos

Uma das armas místicas mais desejadas na Cidade de Prata, a Lança Celestial é uma arma mágica +30/+30, capaz de infligir 2d6+6 pontos de dano contra um demônio (mais bônus de FR). Foram criadas 222 lanças Celestiais, para serem dadas como prêmios aos melhores Anjos Captares de cada geração. Além destes poderes, a lança possui 3 Pontos de Magia que o dono pode usar como se fossem seus (eles se recarregam na mesma proporção que um mago), e os seguintes rituais: Descobrir Mentiras, Descobrir Invisível, Seguir Rastro de Teleporte, Luzes de Sinalização e Chamado de Socorro. (cada um destes poderes requer 3 pontos de magia para serem ativados).



## SAM & TWITCH

Sam e Twitch são os dois detetives de Nova York encarregados de investigar as mortes suspeitas que aconteciam no beco, provocadas por Al Simmons quando chegou à Terra.

Sam e Twitch estão na força policial há 14 anos, e conhecem muito bem todas as manhas de investigação e perseguição de criminosos. Podem ser usados em campanha como Personagens, ou como NPCs para auxiliar os personagens em alguma missão.

### SAM

FR 15, CON 13, DEX 12, AGI 10,  
INT 10, WILL 10, PER 10, CAR 10  
Arma de fogo 40/0 (dano 1d10), Luta 30/25 (dano 1d2+1);  
Investigação 30%, Dirigir Carros 40%, arrombamento 40%,  
Burocracia 24%, Leis 40%, Falsificação 40%, Escutar 30%

### TWITCH

FR 10, CON 9, DEX 18, AGI 10,  
INT 14, WILL 14, PER 14, CAR 9  
Arma de fogo 100/0 (dano 1d10), arremesso 90/0, pesquisa  
40%, Investigação 50%, Burocracia 40%, Interrogatório 30%,  
Manha 50%, Barganha 30%.

## CAGLIOSTRO

Cagliostro é um Mago das Sombras do sexto grau. Nascido em 1749, foi Grão-Mestre da maçonaria Egípcia e durante muito tempo praticou a magia na Itália, até ser preso e condenado à prisão perpétua pelo Vaticano, em 1791.

Conseguiu escapar, forjando sua morte com o auxílio dos magos das Sombras, que o recrutaram devido ao seu vasto conhecimento sobre os demônios de Arkanun.

Desde então, Cagliostro tem vagado pela Terra à procura de jovens magos ou pessoas com aptidão mágica para recrutá-las a serviço dos Magos das Sombras. Suas batalhas contra a escola de Tenebras tem sido cada vez mais ferozes, pois os servos de Tenebras sabem que Cagliostro carrega a chave para derrotá-los.

Cagliostro é considerado um Mago do 8o nível.

FR 12, CON 11, DEX 12, AGI 10,

INT 16, WILL 20, PER 14, CAR 9

PVs 20; IP 2; Pontos de Magia 16

Luta 20/25 (dano 1d2); Cajado 30/30 (dano 1d6); Teoria da Magia 60%; Conhecimento sobre Céu e Inferno 40%; Conhecimento sobre Arkanun 50%; Tarot 40%; conhecimentos sobre Malebolge 50%; Conjuração 30%; Disfarces 30%

### Magias:

Entender 3, Criar 2, Controlar 1,

Humanos 4, Ar 2, Luz 3, Trevas 1



## JOHN SANSCOEUR

John nasceu no século XI, e era um dos maiores caçadores de vampiros de sua época, até que se encontrou com JeanPaul Agout, um Vampiro da raça Lamiai e membro da Ordem de Tenebras em Lyon, que o capturou. John foi transformado em um Lamiai, sob o controle de Agout, e permaneceu com ele durante quase 20 anos.

Quando o concílio onde estavam foi destruído, no final do século XIV, John recuperou sua liberdade de pensamento, e se tornou um dos maiores caçadores de vampiros de todos os tempos.

Mudando de identidade a cada 20 anos, Heartless John tem cruzado o mundo a procura de criaturas sobrenaturais para destruir. Inimigo jurado dos Kiang-Shi, John está reunindo forças para tomar Hong Kong em 2070.

Raça: **Lamiai**

FR 15 (27), CON 10 (28), DEX 15 (30), AGI 15 (30)

INT 14 , WILL 12 (18), PER 12 (18), CAR 15

PVs 35; IP 5

Luta 60/40; Facas 60/50; Espadas 65/50; Pistolas 50; Arrombamento 35%; Atuação 50%; Camuflagem 30%; Conhecimento sobre vampiros 50%; falsificação 40%; dirigir automóvel 45%; Acrobacia 30%; Interrogatório 50%; Rastreo em cidades 40%.

Max. De Sanguinus utilizável por rodada: 4

Poderes

35 Poderes Vampíricos

Aumento de Força 4; Resistência 6; Destreza sobrenatural 5; Agilidade sobrenatural 5; Força de Vontade superior 2; Sentidos Aguçados 2; Hipnose; Blenden; leitura de auras; previsão; controle completo; Garras 2 (dano 1d8+veneno); Sangue venenoso; arpão; voz melodiosa; transformação em humanos entre outros.



## TONY TWIST

Filho de uma das mais tradicionais famílias mafiosas na Sicília, Antony Twistelli é conhecido dentro do submundo como Tony Twist. Herdou de seu falecido pai os negócios da família e mudou-se para NT.

Hoje, Tony é o chefe da Máfia na Cidade de Nova York, e um dos doze mais poderosos mafiosos da América.

Responsável por grandes sindicatos de crime organizado, Tony possui contatos com criminosos de todos os tipos possíveis e imagináveis. Seu primeiro contato com Spawn aconteceu quando Al Simmons começou a matar os principais traficantes próximos aos becos onde ergueu seu trono de ossos, atraindo, é claro, a atenção de Tony.

Quando Spawn matou dois de seus principais assassinos, Tony decidiu que era hora de uma ação drástica.

Através de seus contatos com Bartino, da Máfia italiana, e com o custo de 2% do faturamento semanal, contrataram os serviços de Chacina para caçar Spawn.



## JASON WYNN

Jason Wynn é um dos chefes de segurança do Pentágono, e comanda algumas divisões dentro da CIA responsáveis por realizar o “serviço sujo” dos Estados Unidos em lugares como o Oriente Médio, a América Central e as guerrilhas na África.

Jason possui contatos com muitos guerrilheiros e mercenários altamente treinados, e possui à sua disposição muitas tropas americanas e até mesmo, em caso de extrema necessidade, caças e um porta-aviões.

Para seus superiores, Jason é considerado um excelente comandante e um bom estrategista, mas poucos dentro do Pentágono conhecem sua verdadeira natureza. Wynn utiliza-se de seus mercenários para contrabandear armas e drogas para os Estados Unidos, em um negócio multimilionário. Jason está aliado à máfia Italiana de Nova York e recentemente fez alguns pactos com o Violador.

Foi o responsável pela morte de Al Simmons.



## BILLY KINCAID

No mundo de TREVAS, Billy Kincaid é um assassino serial de crianças. Seu Modus Operandi inclui fantasiar-se de sorveteiro e atrair as crianças até sua casa, onde as dilacerava, usando os dedos decepados das crianças para montar desenhos em suas telas. Foi contratado por Jason Wynn, para matar a filha do senador Jennings, seu inimigo político.

Após a morte da menina, Al Simmons foi contratado pelo senador para assassinar Kincaid. Infelizmente, Sam e Twitch chegaram antes e prenderam Billy.

Dias depois, Simmons encontrou restos de outras trinta crianças em um armazém, mas antes que pudessem avisar a polícia, todas as evidências foram queimadas “acidentalmente” e Jason mandou que todos os agentes sob seu comando interrompessem as investigações. Sem conseguir cumprir seu objetivo, Simmons não conseguiu a recompensa que o senador lhe prometeu, e em uma discussão com Wynn, este ficou sabendo do envolvimento de Al, e contratou Capela para acabar com Simmons em uma “missão de rotina”.

Na HQ, Spawn matou Kincaid nos primeiros números, mas achamos que este Serial Killer pode ser muito bem utilizado por um Mestre em sua campanha.



## CHACINA

Chacina é um robô ciborgue construído pela Botrel Technology, e cujo protótipo foi roubado, modificado e vendido para a Máfia italiana. Tem sido utilizado como frente de batalha e “solucionador de problemas” desde o final da década de 80.

O Chacina não possui superpoderes, além, é claro, de sua incrível força e resistência sobre-humana. Existem rumores, porém, que uma nova versão da armadura foi desenvolvida, e esta possui diversos armamentos pesados

Sua residência fica na Itália, mas foi para os Estados Unidos por um contrato entre Tony Twist e Bartino, seu empregador.

FR 40 (levanta 2,5ton), CON 35, DEX 20, AGI 10

INT 10, WILL12, PER10, CAR 8

PVs 45, IP 10

Perícias:

Luta 70/30 (dano 1d10+13); Arrombamento 35%; Explosivos 60%; Demolições 45%; Mecânica 40%; Computadores 20%, Tortura 40%; Rastreo 30%, Investigação 30%.



## VIOLADOR

O demônio conhecido como Violador nasceu em 500 AC na província de Helakell, em Arkanun. Desde cedo se tornou um guerreiro muito poderoso em sua tribo, até que foi destruído em um combate com um general demônio de Luvithy. Chegando ao Inferno, mostrou grande competência em suas habilidades de combate, tortura e estratégia, e chamou a atenção de Malebolge, um dos demônios líderes do oitavo círculo. Após séculos de treinamento, o Violador foi designado como um dos Daemons chefes finais de treinamento dos Hellspawns destinados a se tornarem líderes de tropas infernais. Com uma permissão dos dragões do Inferno para caminhar sobre a Terra, o Violador tem estado Condenados por mais de 20 séculos.

Quando precisa se infiltrar entre os humanos, o Violador é capaz de assumir a forma de um humano gordo e asqueroso, chamado palhaço. O Violador perde o uso de todos os seus poderes demoníacos enquanto permanecer nesta forma. Às vezes, por ser desobediente e irritante ao extremo, os demônios maiores de Inferno costumam deixá-lo “de castigo” preso nesta forma durante algum tempo.

FR 15 (36), CON 8 (30), DEX 8 (30), AGI 8 (30)

INT 8 (8), WILL 17 (17), PER 12 (12), CAR 5 (0)

PVs 45 (ambas as formas); IP 5

Magia: Criar 2, Controlar 2,

Humanos 3, Trevas 4, Água 4

Luta 60/70; Garras 70/70 (dano 1d10+11); Arrombamento 35%; Atuação 30%; Camuflagem 50%; Conhecimento sobre Céu e Inferno 40%; falsificação 40%; Dirigir automóvel 45%; Investigação 40%, Manha 50%, Interrogatório 50%, Acrobacia 30%; Tortura 50%

### Poderes Demoníacos (50)

Aumento de Atributos (FR 7 CON 9 DEX 9 AGI 9); Bafo de fogo (dano 6d6) 5 vezes ao dia; Garras (dano 2d6); Dois ataques por rodada, Forma humana; Espinhos nas costas; Mandíbula gigantesca (dano 3d6); Contatar demônio superior.

