

SUPERS

**R
P
G**

AVATAR!

RPG de Super-Heróis espirituais



Vol. 2

"ADVERSÁRIOS!"

Nitro 2004



Newton "Nitro" Rocha
www.nitro.blogger.com.br



Agradecimentos

Primeiro, agradeço à Tuz, minha musa inspiradora e maior incentivadora do meu trabalho de RPG, além de ser minha playtester oficial da maluquices que saem da minha cabeça.

Gostaria de agradecer primeiramente ao meu grupo de jogo, Black Ninja, Anso, Dedo_No_Olho, Troscoman e Tuz, que me incentivaram a começar a colocar no papel todas as nossas criações e experiências nesses mais de 10 anos de RPG.

Ao Site Oficial da Daemon que deu e sempre dá uma maior força para as coisas que a gente produz no Estúdio Sefirot, divulgando o nosso mundo de Necropia e agora com o Avatar!

Ao Marcelo Del Debbio e Norson Botrel pela criação do Sistema Daemon (que é realmente muito bom e flexível) e por terem liberado o Sistema para expansões como Avatar RPG! E também pela criação do Anime RPG e do Supers RPG, dois livros fantásticos que os amantes de RPG tem que possuir!

Ao Anderson "Anúbis" e Lamazuus, pelo fantástico Netbook Aprimoramentos (que pode ser baixado no www.daemon.com.br).

Ao Marcelo "Guaxinim" Campos pelas regras extremamente jogáveis para campanhas e níveis épicos no Sistema Daemon, que estão no Netbook Épico, sem as quais jogar Avatar! RPG seria um exercício de físico de tanto rolar dados! (O Netbook também pode ser baixado no www.daemon.com.br!)

Ao Marcelo Telles e o pessoal da Rede RPG, que sempre deram um grande apoio ao nosso trabalho aqui no Estúdio Sefirot.

Ao Aaron da lista Fale RPG pelo apoio e entusiasmo contagiante.

Ao pessoal das Listas do Yahoo, daemonrpg, supersrog, spellbrasil, rederpg, brasild20, falerpg, kriptus rpg pelas contribuições e críticas.

À todo mundo que tem visitado o nosso site <http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/> e enviado comentários, dicas e sugestões.

Um muito obrigado,
Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior.
newtonrocha@ig.com.br
www.nitro.blogger.com.br
<http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>



ÍNDICE DO VOLUME DOIS

Adversários.....	04
Ravana.....	06
Indrajita.....	10
Maximus Max.....	12
Hecatombe.....	15
Daemonia.....	17
Glaaks	20
Skullman.....	22
Força Nazi.....	23
Como criar os seus Adversários	34
Personagens Coadjuvantes.....	35



ADVERSÁRIOS

*“Não vai ser um bando de meta-humanos loucos que se dizem representantes de Deuses profanos que vai tirar a humanidade do caminho da paz e da harmonia dado pela LEI! Eu convoco todos os grupos do Eixo da Justiça para lutar contra essas abominações! Conclamo a todos aqui presentes a lutar pela paz que impusemos sobre a humanidade! Todos vocês aqui presentes, o Protetorado a Aliança da Verdade, a Coalizão da Liberdade, os Vigilantes Internacionais, os Punidores, Cavaleiros Solares, os Redentores, Liga Metal, e todos aqueles que não puderam vir, tem a responsabilidade de acabar com esses perversos!
Em nome da LEI! Morte à Karma Police!”*

Maximus Max, em conferência de emergência no Olho, o quartel-general espacial do Eixo da Justiça, logo depois de uma surra que o Protetorado levava da Karma Police.

INTRODUÇÃO AO VOLUME DOIS

O Volume Dois de Avatar! trata dos Adversários dos Avatars, os inimigos que irão enfrentar os defensores da humanidade. No caso do **Metamundo**, os supervilões são na verdade os heróis do mundo, que se reuniram em uma ditadura de super-heróis sob a influência do demônio dimensional Ravana. Esse volume trata desses inimigos e traz os principais desafios para os Avatars.

Como visto no Volume Um, Avatar! RPG tem um nível de poder muito alto, assim os vilões apresentados nesse suplemento são extremamente fortes. Em um jogo de Avatar!, os jogadores enfrentarão muitos super-heróis de uma só vez, assim estes tiveram que ser adaptados à força dos personagens dos jogadores.

Os Mestres devem adaptar à campanha que estiverem mestrando. Pode-se usar esses vilões em outras campanhas de **Supers RPG**, desde que sejam adaptados para o tipo de jogo, diminuindo ou aumentando os seus poderes.

Como esse Volume ficou muito extenso, deixei os Kits de Poderes e os Deuses Indianos para o Volume Três.

No final desse suplemento está uma sessão dedicada a idéias de aventuras, com algumas sugestões de como usar os Adversários dos Avatars em campanhas de Avatar! ou de Supers RPG.

Espero que gostem desses vilões!

PS.: Alguns leitores me enviaram e-mails perguntando porque eu os avatars dos jogadores aos deuses indianos. Bem, essa é uma sugestão de Avatar! RPG para criar um cenário de jogo mais original e diferente do que se normalmente usa para um RPG de super-heróis. Porém o jogador e o mestre é completamente livre para criar o Avatar que quiser, podendo usar outras mitologias ou criando um completamente do zero.

No Volume Três estarão as regras de criação de Avatars com sugestões de como criar um super-herói mais genérico com o mesmo nível de poder de um Avatars. Lembre-se sempre que o RPG se prima pela liberdade de criação. Este suplemento de RPG, como qualquer outro, são apenas sugestões e idéias de cenários e personagens. Quem tem a palavra final é o mestre e seus jogadores, essa é a famosa

"Regra de Ouro"! Mude tudo que você quiser, pois como dizia o saudoso "Capitão Planeta" (um ótimo personagem para Avatar! RPG) O PODER É DE VOCÊS!

Os ADVERSÁRIOS

O que seria de heróis sem seus inimigos. No mundo de **AVATAR!**, os super-heróis são os verdadeiros vilões, corrompidos pelo poder que possuem em relação ao mundo. Os vários supergrupos existentes nos diversos países, depois de subirem em importância e poder dentro das sociedades, acabaram se unindo em uma organização internacional chamada **Eixo da Justiça**. Com o objetivo de criar uma sociedade harmônica e em paz, a **Pax Heróica**, **Maximus Max**, o líder do maior supergrupo norte americano de todos os tempos, o **Protetorado**, trabalhou durante a década de setenta e oitenta para deixar o mundo cada vez mais dependente dos poderes dos super-heróis.

Com governos do mundo inteiro patrocinando suas próprias equipes oficiais, foi fácil para, depois da crise da destruição da ilha de Manhatam em 11 de setembro de 2001. A destruição foi causada quando **Escudo**, membro do **Eixo da Justiça**, rebateu o Míssil Termonuclear Titan VII, mandado em segredo pelo governo norte-americano contra o quartel general do **Eixo da Justiça**. O ataque do Pentágono foi devido ao medo do poder político representado pelos super-heróis depois da Guerra do Kosovo (em que o **Eixo** praticamente resolveu tudo sozinho). Após esse ataque os maiores temores dos governos internacionais se concretizaram, o **Eixo da Justiça** baixou uma Lei Marcial em todo o mundo, e determinou um conjunto de regras a serem seguidas pelos governos, regras que davam aos Super-Heróis e supergrupos membros do **Eixo**, poderes totais sobre as questões políticas internacionais, com direito a intervenção direta e retaliações. Essas regras são mais conhecidas como a **Lei**.

Nas seguintes páginas estão as descrições e as fichas dos principais membros do **Eixo da Justiça**. Do ponto de vista deles,

eles são super-heróis buscando a paz mundial e não os ditadores loucos como é divulgado pela **Karma Police**. No final, uma série de super-heróis mais genéricos, para serem de fácil acesso ao mestre durante o jogo.

Mas antes do Eixo da Justiça, vamos primeiro conhecer mais sobre **Ravana**, o Demônio das Mil Faces e a origem de todo o conflito criado no Metamundo. Além de **Ravana**, trago também as fichas de seu irmão **Indrajita**.

No final depois da apresentação dos personagens mais importantes do Eixo da Justiça, temos uma série de personagens coadjuvantes para as aventuras de Avatar! como os **Eixo-men** um tipo de super-soldado (ou como se diz no RPG Defensores de Tóquio, soldados-capenga) e **Kshátrias**, **Brâmanes** e **Rakshasas**, que são versões menos poderosas dos Avatares, feitas com menos pontos.

Avatar! é um jogo de altíssimo nível de poder, assim nesse netbook estão personagens de poderes épicos, muito acima do normal em termos de super-heróis. A idéia é essa mesmo, de que os Avatares possam enfrentar heróis como um guerreiro enfrenta goblins.

Ps. COMO CRIAR AVATARAS com O SUPERS DAEMON:

Para aqueles que não quiserem esperar o Volume 3 de Avatar! e possuem o Supers Daemon, aqui vão algumas dicas de como criar personagens poderosos como Avatares. Avatares tem 13 pontos de aprimoramentos e tem que gastar 10 em pontos de poder.

Pontos de Poder: Um Avatara possui cerca de 550 pontos de poder, com um limite de 100 pontos em uma característica ou poder. Se o mestre for optar por pontos de Aprimoramentos, são necessários 10 pontos de Aprimoramento para comprar 550 Pontos de Poder. O resto do personagem se monta normalmente.



RAVANA

Arte: Nitro

RAVANA

CON 12 (100), FR 12 (110),
DEX 12(80), AGI 12 (80),
INT 15 (60), WILL 16 (70),
CAR 12 (40), PER 14(60)
Guerreiro do 15° Nível
#ataques [6], IP 60
(IP 30 da armadura e 30 de Poder)
PVs 235 + 30PHs

(24 pontos de vida como Lorde
Carvernon)

Ataques:

Briga: 90/90, dano 18d6+1+48
Disruptura Molecular: 75 % (Dano:
13d6+1.
Espada Ravanablade: 20d6+48

Poderes:

Aumento de Atributos [FR 0,92], [CON 0, 80], [DEX 0,68], [AGI 0,68], [PER 0,46], [CAR 0,25], [WILL 0,50], [INT 0,43]

Invulnerabilidade:

NP: 30, (IP 60x 0,5 = IP 30),

Disruptura Molecular:

[80,80,50] NP: 80 Dano 13d6+1, Alcance 100 m, Vôo: NP 40, Velocidade: 50 m/s, Carga: 100 Toneladas.

Viagem Dimensional:

[60, 200, 30], NP: 60, Carga:200 kilos, Alcance: 30m. *O alcance é para o lugar onde aparece o portal, Ravana pode se transportar para qualquer parte do globo terrestre, desde que ele saiba a localização onde vai chegar. Ravana abre um portal energético que o leva para onde quer. A dimensão do Devakan está bloqueada para ele.*

Manipulação de DNA:

[80, 80,10] NP:80, Pontos de Vida do Alvo: 13d6+1, Alcance: 10metros. *Esse é um poder exclusivo de Ravana. Ravana é capaz de manipular o DNA de uma criatura e criar seres superpoderosos, os chamados Rakshasas. Suas manipulações são a fonte da maioria dos super-heróis do Metamundo.*

Disruptura Molecular:

[80, 80, 50] NP:80, Dano 13d6+1, Alcance 100 metros. *Ravana é capaz de soltar uma baforada de energia devakânica pura, que desestrutura*

as moléculas da matéria que atinge, causando um grande estrago.

Telepatia:

[50,100,50], NP:50, Alcance: 12.500 metros, até 50 alvos (se gastar 1 ponto de Willpower temporário esse valor é duplicado).

Conjurar Armadura Mágica:

(IP 50) *Com o gasto de 5 pontos de Will temporário Ravana pode conjurar a sua armadura espiritual de combate. Essa armadura adiciona mais 50 de IP. Junto com a armadura vem a Ravanablaide, uma espada que brilha com energia devakânica e que é capaz de dar 20d6+48 de dano, quando usada por Ravana.*

RAVANABLAIDE: Espada Longa-Indiana, 20d6 de dano, Iniciativa +3.

Vôo:

[40, 50, 100]

NP 40, Velocidade: 100 m/s, Carga: 100 Toneladas.

Aprimoramentos: Base Secreta (O Satélite **Olho**) 4p, Contatos e Aliados 5p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça) 5P, Seguidores 3p, Inimigos -5p, Obsessão -3, Armadura Espiritual 10p, Receptáculo Humano (toda criatura da dimensão espiritual do Devakhan usa um receptáculo humano para abarcar a sua energia.) -6. Dentro do receptáculo, o Avatar ou Rakshasa (no caso de Ravana) fica praticamente sem poderes, tendo todas as características do humano. O Receptáculo para de envelhecer no momento em que o

Avatara ou Rakshasa é desperto, mas pode morrer ou sofrer doenças.

Perícias:

Diplomacia 40%, Política 60%, Idiomas: (Francês, Japonês, Espanhol, Chinês, Russo, Hindu, Devakhan, Alemão, Coreano, Português, e mais dez outras línguas) 80%, Informática: 50 %, Investigação: 50%, Sobrevivência: 25%, Espaço: 40%. Astronomia: 50 %, Geografia: 60%, Engenharia Genética 80%, Intimidação:60%, Manipulação: 60%

Descrição: Ravana tem aparência humanóide, pele vermelha e chifres que se erguem de sua testa. Seus olhos são completamente amarelos e ele possui cabelos longos e lisos, que ele prende em um coque como os Deuses Devakhânicos. Ravana usa sempre sua Armadura Espiritual, de aspecto agressivo e aterrador. Ele pode também conjurar sua Armadura Espiritual de Combate, que tem aspecto mais agressivo ainda. Ravana possui uma voz forte e gutural e usa sempre de força para intimidar e fazer valer a sua vontade. Ele tem dois metros e meio de altura e mais de duzentos quilos de músculos.

Na sua interação com o mundo, Ravana usa a forma de Lorde Cavernon, o arqueólogo que descobriu a tumba de Tutankâmon, onde ele havia sido preso pelos Avataras, durante o a guerra no Egito Antigo. Na forma de Lorde Cavernon ele se apresenta como um senhor de idade com longos bigodes brancos e uma careca.

Personalidade: Ravana acredita ser a única criatura capaz de dominar todas as dimensões inferiores ao Devakhan. O seu objetivo é criar um exército de Rakshasas

forte o suficiente para invadir e destruir a dimensão do Devakhan. Para se vingar da sua expulsão do plano das Consciências Evolucionadas, ele usa de seu poder de manipulação de DNA para criar o seu exército. Ele não gosta de ser contrariado, usa da intimidação para com seus servos e considera todas as criaturas passíveis de se tornarem seus escravos.

Ravana é cruel e calculista, e sabe como poucos manipular as pessoas que o seguem, oferecendo poder em troca de subserviência e morte como punição à desobediência.

Ele jurou que beberia o sangue dos Senhores do Karma, os mestres da dimensão espiritual do Devakhan e que andaria sobre os cadáveres dos Avataras.

Poderes: Ravana é a criatura mais poderosa que os Avataras irão encontrar. Além da sua força descomunal e de seu poder de vôo, Ravana é capaz de disparar raios disruptores de matéria que é capaz de destruir completamente seu adversário. Além disso, a sua habilidade mais impressionante é a da manipulação celular, onde Ravana é capaz de mudar o DNA de uma criatura para despertar super-poderes. A grande maioria dos heróis do Metamundo foram criados direta ou indiretamente por esse poder de Ravana.

Além desses poderes, Ravana é capaz de ficar mais mortífero ainda se invocar sua Armadura Espiritual de Guerra, uma armadura negra toda desenhada com motivos indianos que vem junto com a Ravanablade, uma espada com o poder destrutivo imenso.

Porém, o seu poder mais terrível é sua imensa força telepática, que usa para subjugar a vontade de seus lacaios e para coordenar as ações dos Rakshasas em seu plano de domínio e controle mundial.

Frase: *"Nada irá impedir a minha vingança. Ela é inexorável como o Tempo e infinita como o Espaço! Avataras, a hora de vocês chegou"*

Background: Ravana já foi um dos Avataras, a milhares de eras atrás, na dimensão espiritual do Devakhan. Porém, Ravana se cansou de receber as consciências evolucionadas das diversas dimensões inferiores ao Devakhan e começou a raptar as consciências que conseguiam chegar ao Devakhan e fazer experiências nelas. Inicialmente movido pelo tédio, logo ele percebeu no poder que ele tinha adquirido, quando as consciências por ele manipuladas começaram a despertar poderes estranhos e fantásticos. Escondido nas áreas mais profundas de Devakhan, Ravana começou a criar o seu exército de monstros, dispostos a tomar a dimensão do Devakhan e partir para escravizar todas as dimensões inferiores.

Os Senhores do Karma, os mestres da Dimensão Espiritual do Devakhan, só perceberam os planos de Ravana quando era tarde demais. Um exército de monstros horrendos invadiu as Cúpulas de Cristal, as gigantescas cidadelas dos Deuses Devakhânicos, onde são recebidas as consciências evolucionadas de todo o Multiverso.

Ravana conseguiu causar muito estrago, porém um grupo de jovens deuses conseguiram se organizar para combatê-lo. Com a ajuda dos Senhores do Karma, depois de muitas eras, os Deuses Devakhânicos conseguiram vencer Ravana e seu exército. Porém, Ravana conseguiu escapar da prisão onde estavam aguardando seu julgamento, e acabaram chegando no plano da Terra.

Ravana iniciou seus planos de conquista na antiga Índia, mas graças aos Deuses Devakhânicos que vieram ao seu enalço, foi parado na grande batalha narrada de maneira mítica no Ramayana, o clássico da literatura hindu antiga. Os Avataras conseguiram derrotar Ravana e seus Rakshasas, mas o monstro conseguiu fugir e atacar novamente; a guerra que se tornou o outro épico da mitologia hindu, o Mahabarata.

Após ser derrotado a segunda vez, Ravana fugiu para o Egito e criou a civilização egípcia como um plano para destruir os Avataras. Os Avataras conseguiram derrotá-lo novamente mas desta vez o prenderam dentro do corpo de Tutankhâmon.

No início século XX, um arqueólogo chamado Lorde Carvernon abriu o túmulo e foi tomado por Ravana. O monstro iniciou o seu mais novo plano, criar Rakshasas para dominar a sociedade terrestre e se preparar para a volta dos Avataras.

Seu plano foi bem sucedido, os Rakshasas não eram mais vistos como demônios e sim como super-heróis, meta-humanos com poderes espetaculares. Ravana ajudou a criar o terrível Eixo da Justiça, a associação de super-heróis que acabou tomando o controle político de todas as nações da Terra.

Atualmente, Ravana controla todas as ações de Maximus Max e seus super-heróis, buscando conter a ameaça representada pelos Avataras. Ele usa pouco a sua forma humana de Lorde Carvernon, preferindo ficar quase sempre em sua forma original de Rakshasa.



INDRAJITA (BOUNCER)

Arte: Nitro

INDRAJITA

CON 18 (130), FR 20 (138),

DEX 10(30), AGI 11 (30),

INT 9 , WILL 40,

CAR 9, PER 18

Guerreiro do 12º Nível

#ataques [4], IP 100

PVs 280 + 35 PHs.

Ataques:

Briga: 75/75, dano 24d6 +62

Poderes: Aumento de Atributos [FR 0,118], [CON 0, 112], [DEX 0,20], [AGI 0,20] Vôo: [40, 50, 30], NP 40,

Velocidade: 50 m/s, Carga: 100 Toneladas. Bônus de IP devido à Constituição épica: 100.

Aprimoramentos: Base Secreta (O Satélite **Olho**) 4p, Contatos e Aliados 4p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça), Status 2p, Inimigos -5p, Insano -1p, Pesado (não pode nadar) -1p, Fúria -2p.

Perícias:

Condução (carros): 35%, Etiqueta: 30%, Diplomacia: 40%, Política: 60%, 50%, Arremessar Objetos: 60 %, Investigação: 50%, Sobrevivência: 45%, Tortura: 40%. Intimidação: 70 %, Lutas Corporais: 60%, Interrogatório: 40%.

Descrição:

Indrajita é uma figura aterradora. Com seus três metros e meio de altura e mais de quatrocentos quilos de puro músculo, ele é uma força de destruição encarnada. Possui pele vermelha e olhos amarelos como seu irmão Ravana, e um par de chifres que saem de sua cabeça.

Indrajita usa uma armadura muito leve, devido à imensa dureza de sua pele. Possui uma cicatriz em seu olho direito graças à um combate tremendo que teve com Ganeshaman. Sua voz consegue ser mais gutural e aterradora do que a de Ravana.

Personalidade: Indrajita é o guarda-costas de Ravana e a única pessoa em que Ravana confia plenamente. Seu único interesse é o bem-estar de seu irmão. Ele é cruel e grosso, intimidando na base da força todos os seus submissos e punindo os desafetos de Ravana. Seu sonho é poder se vingar de Ganeshaman, e a vida do Avatara Ihe foi prometida por Ravana.

Ele gosta de humilhar os outros e sempre busca partir para a ignorância como método de resolver disputas. Conversas muito

intelectuais o enfurecem, e o que ele mais odeia são tipos que se apresentam como intelectuais.

Poderes: **Indrajita** é o Rakshasa com maior poder físico, e sua força descomunal é o seu único super-poder. Indrajita é capaz de arremessar transatlânticos e usar prédios como bastões de beisebol. Seu poder de voo é igual ao do seu irmão, mas ele prefere pular com suas poderosas pernas para se locomover mais rapidamente.

Frase: *"O cê você disse, homenzino? Quero ver você repetir depois que eu jogá esse avião na sua cabeça!"*

Background: Indrajita foi capturado junto com o seu irmão Ravana quando eles tentaram usurpar o controle dos Senhores do Karma, na dimensão do Devakhan.

Apesar de seu irmão ter escapado, ele continuou preso no Devakhan, até que Ravana, quase três mil anos depois em tempo terrestre (o tempo passa diferente no Devakhan, cada mil anos no Metamundo correspondem à 100 anos no Devakhan) o libertou de sua prisão.

Indrajita tomou o corpo do lutador de boxe afro-americano Mike Clay, um corpo forte o suficiente para suportar a sua energia devakhânica. Indrajita ajudou Ravana a iniciar seu plano de conquista mundial, servindo como seu capanga e punindo os que ficavam em seu caminho.

Atualmente, Indrajita quase sempre participa das missões do Eixo da Justiça, usando o codinome de **Bouncer** e para a população ele é mais um super-herói.



MAXIMUS MAX

Arte: Nitro

MAXIMUS MAX

CON 11(80), FR 12 (80),
DEX 10(50), AGI 11 (50),
INT 17, WILL 20,
CAR 15, PER 14
Guerreiro do 10º Nível
#ataques [4], IP 20
PVs 160 + 30 PHs

Ataques:

Briga: 65/65, dano 3d6 +30
Visão Max: 75 % (Dano: 6d6+1) de explosão. A visão Max desestabiliza os átomos com um raio vermelho, fazendo o alvo explodir.

Poderes: Aumento de Atributos [FR 0,80], [CON 0, 80], [DEX 0,50], [AGI 0,50] Invulnerabilidade: NP: 20, (IP 40x 0,5 = IP 20), Visão Max (Rajada de energia) NP: 30 Dano 1 6d6 +1, Dano 2 6d6 +1, Alcance 20 m, Vôo: NP 40, Velocidade: 50 m/s, Carga: 100 Toneladas

Aprimoramentos: Apoio das Massas 2p, Base Secreta (O Satélite Olho) 4p, Contatos e Aliados 4p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça), Status 6, Inimigos -5p.

Perícias:

Condução (carros) 35%, Etiqueta: 30%, Diplomacia 40%, Política 60%, Idiomas: (Francês, Japonês, Espanhol, Chinês e Russo) 50%, Informática: 30 %, Investigação: 50%, Sobrevivência: 25%, Espaço: 40%. Astronomia: 50 %, Geografia: 60%,

Descrição:

Maximus Max possui o físico que se adapta muito bem ao nome que adotou para a sua personalidade de super-herói. Ele tem 1,93 de altura, e mais de 180 kilos de puro músculo. Possui um queixo exageradamente grande e está sempre com um sorriso no rosto, mesmo quando está completamente nervoso. Usa o cabelo vermelho, como o "M" que tem pintado no rosto e em seu uniforme, tudo isso contrastando com sua capa dourada e o seu uniforme amarelo. O inevitável topete parece estar sempre alinhado, não importa a violência do combate ou a velocidade de seu vôo. Possui olhos vermelhos também, e que sempre brilham quando ele faz os seus pronunciamentos mundiais.

Personalidade: Se existe uma encarnação do Ego e da Vaidade humana, essa encarnação é Maximus Max. Ele se acha a perfeição máxima dos meta-humanos e sempre que se pronuncia procura ângulos favoráveis para a sua impressionante figura.

Na vista de toda a sociedade, Maximus Max é muito simpático e carismático, falando sempre com frases feitas e de efeito, procurando cada vez mais melhorar a sua popularidade e apoio popular.

Quando está entre os super-heróis subordinados ao seu comando do **Eixo da Justiça**, Maximus Max é tirânico e implacável, usando de medo e de jogos

mentais para conseguir obediência e fidelidade completa de seus seguidores.

Sua voz é treinada para passar confiança e perfeição, e ele é capaz de tecer tramas e manipulações invejáveis, lembranças dos seus tempos de político.

Maximus Max é o segundo Maximus dos Estados Unidos (o Primeiro morreu na Segunda Guerra Mundial), e é considerado o homem mais poderoso do planeta, como o líder do **Eixo da Justiça**.

Poderes: **Maximus Max** é um dos mais poderosos meta-humanos do planeta. Ele pode voar, tem invulnerabilidade, super-força e um poder muito perigoso, a Visão Max, onde ele desestabiliza as moléculas de qualquer coisa que seja atingida pelo raio vermelho que sai dos seus olhos. Para Maximus Max usar esse poder, ele precisa gastar 1 ponto de Will temporário. Esse poder só funciona com objetos inanimados e não orgânicos, mas ele usa em alvos humanos desestabilizando as moléculas de suas roupas e criando uma explosão que dá 6d6+1 de dano de explosão.

Frase: *“Ajoelhe-se e admire a utopia que eu criei para a humanidade! E agradeça por viver na mesma época que Maximus Max!”*

Background: George Nixon nasceu para a glória. Filho de Richard Nixon, cresceu no meio das manipulações políticas de seu pai e viu o desenvolvimento da Divisão de Super-Heróis (o famigerado DSH, uma subdivisão da CIA) e da reformulação do Eixo da Justiça para a guerra do Vietnã.

Com a tragédia da destruição completa do Vietnã depois do combate entre o **Esquadrão Rubro**, o super-grupo oficial da União Soviética em na década de 60 e início de 70, e o **Eixo da Justiça**, as pressões populares norte-americanas (quase toda a tropa norte-americana foi morta no fiasco) acabaram por forçar o impeachment de Richard Nixon.

Esse fato mudou a vida de George Nixon. Depois do suicídio do seu pai, George Nixon e sua família foram morar no interior do Texas, se escondendo da mídia e da política. Mas George queria seguir os passos do seu pai e vingar a tragédia familiar conquistando novamente a presidência da república americana para a família Nixon.

O jovem escondeu o seu sobrenome e fez direito na faculdade de Harvard, com o objetivo de se candidatar a um cargo público.

Assim que formou, ele conseguiu um cargo de promotor público na cidade de Washington e começou a fazer alianças políticas para entrar para o Congresso Norte Americano como deputado.

A campanha correu muito bem, ele estava bem na frente das pesquisas (era do partido republicano, é claro), mas em um debate televisivo, o seu nome foi desmascarado e foi revelado que ele era filho do ex-presidente Nixon. A revelação caiu como uma bomba na eleição e ele perdeu praticamente todos os votos que teria, além de acabar sendo expulso do partido republicano, por ter ocultado esse aspecto de sua vida.

Desesperado, George Nixon buscou refúgio no álcool e começou uma espiral de auto-destruição.

Em um de seus porres diários, um estranho homem se aproximou dele. Era um velho senhor de longos bigodes, vestido como se fosse um lorde inglês do início do século vinte. Esse senhor se apresentou como Lorde Carnavon, e perguntou:

—Você gostaria de ser outra pessoa? Mas não apenas outra pessoa, mas o ser mais poderoso do planeta...

Como estava bêbado, George apenas sorriu e murmurou um “e claro...” antes de jogar a cabeça na mesa do bar.

No dia seguinte, George abriu os olhos e viu que estava na cama do

apartamento miserável onde estava morando nos últimos tempos. Levantou-se e cambaleando foi em direção ao banheiro do cortiço. Quando olhou para o espelho, sentiu que este estava mais baixo do que o de costume. Nesse momento percebeu que estava completamente nu...e com um corpo completamente diferente do normal.

Estava muito mais forte e muito mais alto do que o normal, com músculos enormes e desenhados compondo uma figura massiva. O seu queixo também ficou muito alterado, e além disso, ele sentiu uma energia enorme queimando em seu corpo, principalmente atrás dos seus olhos. Com um leve movimento ele arrancou a pia do banheiro e a fitou curioso...Ele tinha virado um meta-humano, uma das criaturas de quem o poder dos governos dependia!

Ele mal pode acreditar, e olhando novamente para o espelho, murmurou: "Isso é o Máximo!"

Nos meses que se seguiram, George Nixon, agora conhecido pela mídia mundial como **Maximus Max**, se tornou no principal super-herói norte americano. Com a sua astúcia política e com a ajuda da melhor equipe de marketing que o dinheiro ganho nas missões heróicas podiam pagar, **Maximus Max** se tornou em um fenômeno.

Brinquedos, redes de fast food **Max Burgers**, programas de televisão, desenhos animados, quadrinhos, foram inundando a mídia com a sua imagem. Mas isso não era o suficiente; ele queria se vingar, pegar de volta o poder político que fora tirado de seu pai.

O **Eixo da Justiça** praticamente implorou para sua associação e em pouco tempo e com muita manipulação política e um assassinato secreto de um super-herói, ele chegou ao cargo de líder. Foi nesse dia que ele descobrira o mistério da sua transformação.

O misterioso Lorde Carnavon reapareceu e, falando apenas com ele, revelou ser **Ravana**, um demônio da dimensão **Devakhan** que tinha vindo para a Terra em 3000 AC, e que tinha o poder de criar meta-humanos, que

ele chamava de Rakshasas. **Ravana** também revelou que o seu objetivo era dominar o planeta com os meta-humanos que criara, para se preparar para a futura vinda dos Avataras. E disse que os Avataras eram muito mais poderosos que qualquer meta-humano que criara, mas que eram menos numerosos.

A partir dessa revelação **Maximus Max** passou a manipular e interferir mais nos governos mundiais, apesar de não acreditar que pudessem existir superseres mais poderosos que ele. Porém, quando em 2003 surgiu a **Karma Police** e ela começou a derrotar facilmente as divisões mais poderosas do **Eixo da Justiça**, **Maximus Max** começou a ficar preocupado. Mas de uma coisa ele tinha certeza: Ninguém faria com ele o que fizeram com seu pai, NINGUÉM!



HECATOMBE

Arte: Nitro

HECATOMBE

CON 11(90), FR 12 (95),
DEX 10(20), AGI 11 (25),
INT 10, WILL 20,
CAR 8, PER 10

Guerreiro do 8º Nível

#ataques [2], IP 40

PVs 185 + 30 PHs.

Ataques:

Briga: 75/75, dano 3d6 +38

Explosão Atômica: 15d6 (Hecatombe pode explodir o seu corpo, gastando 5 pontos de Will Temporário, gastando 1 ponto ele explode apenas partes do seu corpo, dando 5d6 de dano, mais cheque difícil (X2) de CON para ver se deu envenenamento radioativo no alvo).

Poderes: Aumento de Atributos [FR 0,95], [CON 0, 90], [DEX 0,20], [AGI 0,25] Invulnerabilidade: NP: 80, (IP 80x 0,5 = IP 50), Explosão Corporal (80,80), Alcance 10 km , dando 15d6 de dano (na explosão do corpo inteiro) ou 6d6 de dano (na explosão de parte do corpo, o seu corpo retorna ao normal imediatamente depois da explosão, os átomos reorganizando em um novo corpo).

Como diz o seu nome, **Hecatombe** é capaz de explodir o

próprio corpo em uma explosão termonuclear, como se tivesse vindo de uma bomba H. Ele pode usar esse poder em seu nível máximo apenas uma vez por dia, visto que ele drena muito de sua energia. Porém, com sua força impressionante, ele apenas se explode quando é ordenado, resolvendo os combates na base da luta corporal ou de pequenas explosões que ele cria com partes de seu corpo.

Depois de cada explosão, Hecatombe consegue recompor o seu corpo novamente, demorando de 1 à 15 turnos (dependendo do dano causado, 1d6=1 turno, 2d6=2 turnos, e assim por diante).

Aprimoramentos: Base Secreta (O Satélite **Olho**) 4p, Contatos e Aliados 4p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça), Inimigos -5p.

Perícias:

Condução (carros) 45%,
Investigação: 50%, Sobrevivência: 25%,
Veículos Militares 40%,
Armas Pesadas 40%, Estratégia de Guerra 40%,

Descrição:

O russo **Hecatombe** é um gigante entre os super-heróis do Eixo da Justiça. Ele tem 3m e 60 de altura, ficando apenas abaixo do chinês **Yin Yang**. Possui um corpo gigantesco e braços enormes que quase encostam ao chão. Suas mãos enormes possuem apenas três dedos.

Seu rosto é completamente desprovido de pêlos e ele possui um rosto largo com uma enorme mandíbula. De sua boca e de seus olhos saem uma constante

fumaça, devido ao fogo nuclear que queima dentro dele.

Sua cabeça careca é marcada por pinos que são resquícios das operações que sofrera em sua transformação em uma Bomba H ambulante.

Personalidade: **Hecatombe** é completamente impulsivo, como seu a natureza do seu poder tivesse contaminado todo o seu ser. Ele fala alto e é generoso nos palavrões e nos insultos, gritando sempre que não consegue ganhar um argumento. Possui um humor horrível, e só se sente realmente feliz quando está caminhando em uma paisagem recém arrasada pelo seu poder.

Hecatombe precisa ser constantemente monitorado e precisa sempre receber barras de urânio beneficiado para viver, o que o transformou no escravo pessoal de Maximus Max, depois que este monopolizou o beneficiamento mundial de urânio.

Possui um ódio especial por Ganeshaman, a única criatura que sobreviveu a uma de suas explosões e o derrotou na base da pancadaria.

Background: Andrei Ivanov era um soldado russo que fazia parte de uma divisão secreta no Vietnã, durante a década de 60. Ele fornecia equipamentos e treinamento para os Vietcongs e conhecia tudo na área.

Porém os russos estavam tentando levar armas nucleares para os Vietcongs, e com a ajuda do misterioso Lorde Carnavon, que se aproximou da KGB com um plano de mandar uma ogiva termonuclear dentro do corpo de um soldado, Andrei foi selecionado como a cobaia.

Nos laboratórios secretos da Sibéria, onde Lorde Carnavon, junto com os cientistas russos criaram o super grupo oficial russo, o **Esquadrão Rubro**, Andrei teve uma ogiva termonuclear implantada em seu peito. Para garantir que o soldado chegaria até Saigon, controlada pelos americanos, Lorde Carnavon (que na verdade é **Ravana**, um Deus Maligno da

dimensão paralela do Devakan que tem o poder de criar meta-humanos) alterou a constituição molecular do seu corpo para bloquear a radiação e manter o material estável.

Andrei cumpriu a missão com louvor, explodindo Saigon e fazendo com que o presidente Nixon autorizasse a ida do **Eixo da Justiça** para a guerra, como apoio às tropas militares.

Porém esse não foi o fim de Andrei. Dias depois, quando as tropas americanas estavam patrulhando a cratera radioativa que era Saigon, eles se depararam com um gigante de 3,60m de altura, com olhos fumegantes e com força capaz de usar tanques de guerra como armas de mão.

Nascia **Hecatombe**. A criatura rapidamente dizimou dezenas de pelotões norte-americanos, e quando enfrentou **Atomic Bob**, um misto de cyborg e meta-humano capaz de gerar e lançar pequenos mísseis nucleares com o seu corpo, a violência do combate acabou com uma pequena guerra nuclear, que matou mais de seis milhões de Vietnamitas.

Depois do combate (que terminou empatado), Hecatombe voltou para a Rússia (ele precisava do urânio beneficiado do governo para sobreviver) e foi usado como o coringa nas décadas seguintes da Guerra Fria. Com o fim da União Soviética, Hecatombe aceitou o convite de Maximus Max para entrar no **Eixo da Justiça**, sendo agora parceiro do seu antigo inimigo, **Atomic Bob**.



DAEMONIA

CON 28, FR 28,
DEX 28, AGI 30,
INT 14, WILL 18,
CAR 23, PER 14
Guerreira do 9º Nível
#ataques [3], IP 8
PVs 11 (42) + 60 PHs.

Ataques:

Briga: 55/65, dano 3d6 +8 (garras)
2d6+8 (chifres)
2d6+6 (Língua de Chicote)
8d6+1 (Geração de Fogo, Daemonia emite jatos de fogo pela boca até um alcance de 50 metros, 1 vez à cada três rounds até um número de vezes igual ao seu atributo de WILL, ou seja 18 vezes por dia).

Poderes: Aumento de Atributos [FR 0,28], [CON 0, 28], [DEX 0,28], [AGI 0,30] Pele Resistente: NP: 16 (IP 16x 0,5 = IP 8), Geração de Fogo (50,50,10,0), Alcance 50 m , dando 8d6+1 de dano de fogo (emitido por sua boca em um jato retilíneo).

Poderes Demoníacos:

Forma Humana : Daemonia, assim como todas as Succubi de quem recebeu o

sangue, pode adotar uma forma humana, na hora que quiser. Ela é Nível 1 com esse poder, assim só pode assumir a sua forma humana anterior ao dia em que recebeu os poderes demoníacos. Em sua forma humana ela não pode usar de seus poderes demoníacos. (poder de *"Demônios- A Divina Comédia"*, de Marcelo Del Debbio, pag.66)

Dor e Prazer: por causa do sangue de Succubi que Daemonia possui, ela "pode transformar dor em prazer, convertendo os danos causados por um ataque a si mesmo ou em um alvo escolhido em pontos de vidas extras (até um máximo de 18 pontos, quando o Poder é "desligado"). Após esse tempo, ou em 3d6 rodadas, os pontos extras desaparecem à razão de um ponto por rodada, até chegarem aos pontos de vida originais. Este Poder é utilizável apenas uma vez por dia." (poder de *"Demônios- A Divina Comédia"*, de Marcelo Del Debbio, pag.71)

Língua de Chicote: Daemonia pode lançar uma língua coberta de espinhos e grudenta. A língua pode enrolar adversários, pegar objetos e até levantar objetos de até 250 kilos. A língua demoníaca possui FR 24, ela bate com 2d6+6 de dano (poder de *"Demônios- A Divina Comédia"*, de Marcelo Del Debbio, pag.71)

Asas Demoníacas: Daemonia possui asas demoníacas parecidas com as asas de um morcego, e pode voar até 40 m/2. Asas nível 2 (poder de *"Demônios- A Divina Comédia"*, de Marcelo Del Debbio, pag.67)

Esquecimento: Daemonia, usando o seu Olho Demoníaco, pode fazer uma vítima esquecer e perder memórias.

Hipnosis: Daemonia pode hipnotizar uma vítima e fazê-la cumprir comandos pequenos. Teste de resistência é de WILL de Daemonia vs. o WILL da vítima. Ela usa o Olho Demoníaco para isso.

Telepatia: Daemonia pode se comunicar usando da Telepatia dada pelo Olho Demoníaco. Teste de resistência é de WILL de Daemonia vs. o WILL da vítima. *(Todos esses poderes estão descritos em "Demônios- A Divina Comédia", de Marcelo Del Debbio, pág.69)*

Aprimoramentos: Base Secreta (O Satélite Olho) 4p, Contatos e Aliados 4p (ela possui contatos entre o mundo dos demônios), Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça), Língua de Chicote Nível 3, Sedução Nível 4, Asas Nível 2, Esquecimento Nível 2, Telepatia Nível 4, Hipnosis Nível 1.

Aprimoramentos Negativos:

Canibal -3p, Cleptomaniaco -2p, Ninfomaniaco -3p, Fraqueza (Água Benta e objetos sagrados e abençoados) -3p.

Perícias:

Condução (carros) 25%,
Investigação: 30%, Sobrevivência: 45%,
Dança 40%, Sedução 70%, Furtividade 50%, Etiqueta Submundo 45%

Descrição:

Daemonia se apresenta com uma beleza sobrenatural mesmo em sua forma humana. Ela

usa o seu corpo de quando era Carmen Santiago, uma bela dançarina do maior Casino de Las Vegas, o Cezar's Palace. Em sua forma humana, Daemonia tem cabelos negros e ondulados caindo pelos ombros, olhos verdes-castanhos meio amendoados que fazem com que o seu rosto voluptuoso brilhe com mistério e sedução. Ela tem 1m 72 de altura e possui um corpo escultural, com longas pernas e grandes seios naturais.

Em sua forma demoníaca de Neo-Succubi, ela atinge a altura de 1,90 metros, possui Asas negro-púrpuras parecidas com a de um morcego que se abertam compreendem cerca de 6 metros, seus cabelos ficam completamente negros e maiores, ela ganha dois chifres em sua cabeça e um terceiro olho demoníaco no meio da testa. Sua pele adquire uma cor vermelho sangue, e as suas mãos se transformam em garras.

Personalidade: **Daemonia** ainda guarda muito da sua personalidade humana. Ela é extremamente sedutora e usa de todos os artifícios femininos para manipular os que estão em sua volta. Ela é irritável e reage violentamente quando sua sedução falha. Possui um desejo insaciável por sexo e por carne-humana. Quanto ao primeiro, ela não esconde o seu comportamento promíscuo e extrovertido, porém faz de tudo para que ninguém saiba a sua preferência por carne humana.

Ela possui um desejo enorme de ir para a cama com Krishnaman, mas todos os seus esforços foram em vão até agora.

Background: Daemonia se chamava Carmem Santiago, quando foi contatada por Ravana, na pele de Lorde Carvernon, em julho de 1997. Ravana se fez passar como um cirurgião plástico e indo ao cassino Cezar Palace de Los Angeles. O plano de Ravana era fazer uma experiência com mulheres saudáveis, na qual injetaria

sangue de uma Succubi capturada e ver como ele reagiria com o seu próprio poder de criar Rakshasas.

O experimento quase foi um fracasso, pois quase todas as dançarinas morreram horrendamente durante o processo. A única sobrevivente foi Carmen Santiago, porém a transformação destruiu com sua mente e a deixou como um animal selvagem.

Para testar a sua nova criação, Ravana a colocou dentro da jaula onde estava a Succubi que ele tinha capturado. Ravana sabia que os demônios, seres que vinham de outras dimensões, também controlavam e influenciavam o destino da Terra, e queria saber se poderia criar rakshasas para se defender da interferência desses seres com os seus planos.

Carmen foi magnífica. Ela atacou a Succubi e a destruiu, usando seus novos poderes, como a Língua Chicote, suas garras e finalizando com um jato de fogo, que de tão forte, incinerou a Succubi e derreteu parte da jaula onde elas estavam.

Ravana continuou a treinar e educar Carmen, a enviando para missões por todo os Estados Unidos. Apesar do ocasional canibalismo, Carmem se saiu muito bem em recrutar super-heróis para o Eixo da Justiça. Ela agora tinha um novo nome, era **Daemonia**, a Rainha das Trevas.

Daemonia, à medida que foi aumentando o seu autocontrole, começou a elaborar um plano para si própria. Notando os olhares de Maximus Max, ela aproveitou o interesse do Líder Máximo do Eixo da Justiça para virar sua amante. Usando a sua sedução, Daemonia manipula Maximus Max para os seus próprios planos: ela pretende entrar em contato com os Demônios e formar uma aliança para tomar o controle do Eixo da Justiça e da Terra, e com isso ter forças para acabar com Ravana.

Ela manipula secretamente para obter este fim, guardando silenciosamente o ódio profundo que tem por Ravana tê-la criado. Ela

sofre pela sua condição híbrida, não é nem uma Succubi nem uma Humana nem uma Rakshasa.

Ultimamente seu ódio por sua condição aumentou desde que Krishnaman a rejeitou por sua forma demoníaca. É lógico que parte dos seus planos estão a destruição dos Avataras.



GLAAKS (SOLDADO MÉDIO)

CON 35 (8), FR 35 (10),
DEX 20 (16), AGI 25 (14),
INT 16, WILL 14,
CAR 9, PER 30 (18)
Guerreiro do 7° Nível
#ataques [1], IP 10
PVs 50 (9)
* O que estiver entre parêntesis
refere-se ao Glaak fora do mecha
que ele usa.

GLAAKS (CAPITÃO)

CON 50 (8), FR 40 (10),
DEX 30 (16), AGI 28 (14),
INT 18, WILL 17,
CAR 9, PER 35 (18)
Guerreiro do 12° Nível
#ataques [1], IP 20 *(As armaduras
dos capitães dos Glaaks são
maiores)*
PVs 80 (9)
* O que estiver entre parêntesis
refere-se ao Glaak fora do mecha
que ele usa.

Ataques:

Briga: 40/40, dano 5d6 +11 (soco),
+2d6 *(garras de Duranium junto
com o soco),*

2d10 *(Metralhadora Glaak, atira
tiros de Laser, CdT: 10/rnd,
Alcance: 250m, Munição:200 balas),*
10+3d6 *(Canhão Glaak, atira
morteiros de plasma, CdT: 1/rnd,
Alcance: 1000m, Munição: 3 Balas),*
10+2d6 *(Míssil de Curto Alcance,
AVG-Glaak, Cdt: 2/rnd, Alcance:
1000m, Munição: 20 mísseis)*

Armas dos Capitães:

*Além das anteriores, os Capitães
possuem:*

40+6d6 *(Míssil Teleguiado Glaak-
Wasp, 90% de chance de acertar,
alcance 5.000m, Cdt:1, Munição: 2)*

**Obs: CdT significa Cadência de
Tiro, representa o número máximo
de tiros que a arma pode dar em um
round. No caso da metralhadora,
ver as regras do Sistema Daemon.
A armadura do Glaak foi criada
usando-se as regras de mecha do
Anime RPG, outro livro da Daemon
Editora.*

Poderes: Telepatia 20,50,10 (Teste
de Will da vítima contra NP 20, 500
metros de alcance, 15 alvos, causa
3d6+1 de dano telepático ilusório
em um ataque mental) *"A Telepatia
é uma habilidade natural dos
Glaaks, e a sua principal forma de
comunicação, apesar de também
usarem uma estranha linguagem."*

Aprimoramentos: Base Secreta (A
Terra Paralela, Oceania, um
planeta aquático onde as calotas
polares derreteram por causa da

aproximação da Terra em relação ao Sol devido a um gigantesco cometa,) 4p, Contatos e Aliados 4p (Os Glaaks possuem uma consciência coletiva e sempre andam em tropas de até 10 soldados), Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça) 2p, Mecha (A armadura de combate que eles usam) 4p.

Aprimoramentos Negativos:

Vício por Cérebros Humanos -3p, Desejo de Conquista -2p, Fraqueza (Sal, causa 5d6 de dano à cada 100 gramas jogadas em sua pele) -4p, Respiração Aquática -2p

Perícias:

Mecha 55%, Canhão Glaak: 30%, Metralhadora Glaak: 45%, Míssil Glaak 40%, Demolições 25%, Mecânica Glaak 40%, Conhecimentos (Cultura Glaak) 65%, Procura 35%

Descrição:

Os **Glaaks** são polvos inteligentes. São enormes, chegando a ter 3 à 6 metros de comprimento (raio), possuem oito tentáculos, possuem pele que varia de rosa até o marrom escuro, possuem dois olhos enormes e amarelos e necessitam de estar em um exoesqueleto com água para sobreviverem em terra firme. Fora do exoesqueleto e em terra firme, eles são muito frágeis e fracos, e morrem em questão de minutos se não estiverem dentro d' água.

Personalidade: Os **Glaaks** possuem uma personalidade marcial, principalmente os que invadem a nossa dimensão (pois são os membros das tropas de invasão). Obedecem totalmente a hierarquia que possuem em seu sistema militar e fazem de tudo para cumprir a missão que lhes foi dada. Desprezam os humanos e todas as raças terrestres, considerando-os como aberrações da natureza e extremamente feios.

São totalmente fiéis à Imperatriz Octaak, a suprema comandante dos Glaaks. O general responsável pelo ataque a Terra se chama Harkaak, o Degolador das Profundezas.

Background: Os **Glaaks** são polvos alienígenas vindo de uma Terra Paralela chamada **Oceania**. Depois de um rápido crescimento industrial e com a escravidão das outras raças conscientes de Oceania, os Glaaks acabaram por poluir as águas de seu planeta. Assim, começaram a buscar alternativas para a sobrevivência de sua raça, até encontrarem a Terra do **Metamundo**. Os Glaaks usam como arma principal exoesqueletos enormes e muito poderosos. Suas naves dimensionais também causam um grande estrago. Eles já fizeram quatro invasões em nosso plano, a primeira em 1929, quando foram derrotados pela **Coalizão da Liberdade**. A segunda, em 1942, quando se aliaram à Hitler, sendo derrotados novamente pela **Euroforce** juntamente com os Aliados. A terceira invasão se deu em 1978, no Afeganistão, onde acabaram destruindo o exército russo e criando uma espécie de colônia, que durou até 1983, quando os Estados Unidos, juntamente com o **Protetorado** e tendo como aliados a **Liga Jihad** conseguiram expulsar os **Glaaks** novamente.

A última invasão está ocorrendo, tendo iniciado em 2004, na Ilha de Cuba. Ao invés de encontrarem resistência, dessa vez os **Glaaks** encontraram um aliado em **Fidel Castro**, e tem nos últimos tempos, montado uma força de ataque contra os Estados Unidos e o Eixo da Justiça.



SKULLMAN

CON 24, FR 25,
DEX 24, AGI 18,
INT 22, WILL 20,
CAR 10, PER 16
Guerreiro do 12º Nível
#ataques [3], IP 3
PVs 39 + 60 PHs.

Ataques:

Briga: 35/35, dano 2d6 +6
8d6+1

Poderes:

Criação Molecular [40, 45, 40]
Skullman pode criar caveiras explosivas de diversos tamanhos, ele pode criar até 4 caveiras de 100 gramas por round e lançá-las no inimigo.

Geração de Fogo [30, 24, 0, 1]
Este poder tem uma alteração especial para Skullman, pois se restringe às caveiras que ele cria para jogar em seus inimigos, as Caveiras Explosivas causam 4d6 de pontos de explosão de fogo quando atingem o alvo..

Darkforce [60, 50, 50, 40]

Skullman é um mestre na manipulação da Darkforce. Skullman pode drenar até 10d6 de PVs do alvo, uma vez à cada 3 rounds. Ele também pode gerar um campo de energia para se proteger que tem 10d6 de IP, mas nesse caso ele não pode mais atacar. Skullman também usa a Darkforce para voar, se deslocando à 20 metros por round ou à 60km/h no máximo de sua velocidade.

Regeneração [20,36]

Skullman, com a sua obsessão com a morte, é praticamente um defunto ambulante. Ele tem a habilidade de regenerar 4 PVs por round de combate.

Poderes Meta-Necromânticos:

Invocar Esqueletos:

Skullman, gastando pontos de Will, pode invocar Esqueletos para ajudar em sua batalha. Os Esqueletos não são muito fortes, mas Skullman os cria usando o seu poder de Criação Molecular deturpado e potencializado por Ravana, e assim eles aparecem em uma quantidade razoável. Para cada ponto de Will gasto, aparecem 10 Esqueletos em torno de Skullman. Skullman pode invocar esqueletos uma vez a cada dois rounds. (As fichas e os tipos dos esqueletos estão no final da descrição de Skullman)

Aprimoramentos: Base Secreta (Skullcave, uma base subterrânea embaixo do cemitério de Salem) 3p, Contatos e Aliados 2p (Skullman possui muitos aliados no mundo do Ocultismo), Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça) 3p, Metanecromancia 3p, Equipamentos Especiais 4p.

Aprimoramentos Negativos: Necrófilo -4p, Depressivo -2p, Suicida -3p, Obcecado (por sua noiva morta, Ligéia) 4p

Perícias:
Atirar Caveiras 65%,
Investigação: 35%, Sobrevivência: 45%,
Conhecimento: Medicina Legal 45%,
Arte da Morte 62%, Dissecação 50%,
Táticas de Combate 35%, Comando (dos Esqueletos) 45%

Descrição: Skullman possui uma pele pálida e cadavérica, e seus olhos são completamente negros. Ele usa um uniforme negro com motivos de caveiras e de morte, além de portar uma capa negra que ele usa com ou sem capuz. Todos os seus instrumentos e detalhes de seus equipamentos são em formato de caveira, o que mostra a sua obsessão com a morte.

Sua voz é gutural e sombria, e seu temperamento é sempre depressivo. Skullman gosta apenas de seu cemitério favorito em Salem, O Burying Point, onde a sua amada Ligéia está enterrada.

Quando usa a Darkforce, a energia negativa, Skullman adquire uma aura negra, principalmente quando voa.

Ele também possui uma série de equipamentos no formato de caveira, como o Caveiramóvel (um carro no formato de uma caveira alongada), o Caveioplano (um avião no formato de Caveira) e o Caveiróptero (um helicóptero no formato de Caveira). Ele possui

a sua base secreta na mansão Mayflower, famosa por seus fantasmas e histórias de assombração e maldições.

Background: Richard Simmons, antes de se tornar Skullman, era um médico residente no Salen County Hospital, e era casado com uma bela professora universitária, Ligéia.

Tudo estava indo bem, Ligéia tinha acabado de lhe contar que estava grávida, quando ele recebeu um estranho paciente no pronto socorro.

Era um adolescente, que parecia estar em muita dor e apertando um enorme volume que se sobressaía em seu tórax.

Imaginando ser algo muito sério ele o levou para a sala de cirurgia. Quando Richard fez a sua incisão no local, uma forte explosão de energia negra irrompeu do corpo do adolescente e o queimou completamente, matando na mesma hora.

Ele foi levado para o necrotério do hospital e o seu velório foi marcado para o dia seguinte.

Durante o velório, enquanto sua esposa e seus familiares estavam todos celebrando uma missa de corpo presente, a Darkforce que tinha entrado no corpo de Richard começou a reagir com os as rezas dos fiéis trazendo-o de volta à vida. Richard se levantou do seu caixão, emitindo jatos fortíssimos de Darkforce para todos os lados. Os jatos atravessavam as pessoas e arrancavam as carnes de seus corpos, além de destruírem todos os vitrais da catedral, fazendo com que uma chuva de enormes cacos de vidros caíssem em cima dos seus familiares. Ele observava tudo com horror, incapaz de controlar a sua Darkforce.

Alertado pelas autoridades, Maximus Max e seus companheiros no **Protetorado** foram para o local e travaram uma batalha impressionante com Skullman. O rapaz estava louco com a morte de sua

esposa e fez com que ela e todas as pessoas que estavam no velório se transformassem em zumbis sem alma.

O combate só terminou com a intervenção de Ravana, que usando seus poderes telepáticos, conseguiu acalmar Skullman com a promessa de que faria com que um dia ele pudesse reaver a sua esposa.

Atualmente Skullman é um dos membros mais soturnos do Eixo da Justiça, preferindo ficar em sua base subterrânea sob o cemitério de Salem, onde, em meio à centenas de zumbis, pesquisa todos os meios possíveis para tentar trazer à vida sua esposa, conservada em um sarcófago de cristal cheio de formol.

Criaturas Convocadas:

Esqueletos Escravos de Skullman

CON 20, FR 18,
DEX 10, AGI 8,
INT 6, WILL 8,
CAR 2, PER 6
#ataques [1], Dano 2d6+3 (punhos),
2d6+1 (mordida), IP 3
Perícias: Luta Corporal (30/30)
PVs 38
Custo: 10 esqueletos para cada ponto de Will temporário gasto.

Esqueletos Incendiários de Skullman

CON 25, FR 20,
DEX 12, AGI 12,
INT 6, WILL 12,
CAR 2, PER 6
#ataques [1], Dano 3d6+1 (punhos),
2d6+3 (mordida), Dano fogo
Poderes: Rajada de Fogo [20,20,10]
NP: 20, Dano: 3d6+1, Alcance (x 5m) :
50 metros
Perícias: Luta Corporal (30/30)
PVs 45
Custo: 2 esqueletos para cada 3 pontos de Will temporário gasto.

Esqueletos Explosivos de Skullman

CON 15, FR 10,
DEX 20, AGI 22,
INT 6, WILL 12,
CAR 2, PER 6
#ataques [1], Dano 5d6 (explosão),
Perícias: Agarrar 50%
PVs 45
Custo: 1 esqueletos para cada 4 pontos de Will temporário gasto.
Ataques Especiais: *Esses esqueletos são muito rápidos. Eles não lutam mas assim que nascem saem correndo para agarrar o alvo e explodirem com muita força.*

Esqueletos Ácidos de Skullman

CON 25, FR 20,
DEX 12, AGI 12,
INT 6, WILL 12,
CAR 2, PER 6
#ataques [1], Dano 3d6+1 (punhos),
2d6+3 (mordida), Dano Ácido 3d6+1
Poderes: Jato de Ácido [20,20,10]
NP: 20, Dano: 3d6+1, Alcance (x 5m) : 50 metros
Perícias: Luta Corporal (30/30)
PVs 45
Custo: 2 esqueletos para cada 3 pontos de Will temporário gasto.
Ataques Especiais: *Esses esqueletos soltam jatos de ácidos de suas bocas em direção ao alvo.*



FORÇA NAZI (versão 2004)

Arte: Nitro

A Força Nazi (ou Nazi Kraft em alemão) foi inicialmente criada por Hitler durante a Segunda Guerra Mundial, com o apoio de Ravana. Depois da derrota dos nazistas, o grupo virou lenda entre os simpatizantes do nazismo, porém seus antigos membros tinham sido todos mortos durante a queda de Berlim.

Somente em 2001, depois da destruição da ilha de Manhattan e da ascensão definitiva do Eixo da Justiça como o novo governo mundial, Maximus Max, disposto a conquistar as massas neonazistas que se erguiam em vários países do mundo, resolveu criar uma nova versão da Força Nazi, para ser um supergrupo que pressionasse a Europa

Oriental a aceitar o governo mundial do Eixo da Justiça. Ravana gostou da idéia e junto com a Euroforce, andou pela Alemanha à procura de jovens que poderiam ser os meta-humanos para a nova Força Nazi.

Depois de ter selecionado três jovens, Ravana os submeteu ao doloroso processo de transformação em meta-humanos e meses mais tarde, presenteou o mundo com a nova versão da lendária Força Nazi.

Assim, os membros atuais da **Força Nazi**, são **Engel**, **Dämon** e **Capitão Siegfried**. Há poucas semanas atrás, **Valkíria de Prata** e **Swástikaman**, que tinham ido para a **Euroforce** durante a Segunda Guerra Mundial (**Rakshasas** envelhecem mais lentamente que os humanos normais) decidiram entrar no grupo novamente.

ENGEL

CON (18) 40, FR (15) 50,

DEX (17) 40, AGI (12) 40,

INT 17, WILL 23,

CAR 25, PER 18

Guerreira do 6º Nível

#ataques [5], IP 10 (IP natural devido à sua alta contituição).

PVs 90 + 20 PHs.

Ataques:

Briga: 55/55 dano 8d6 +1, Luta com Bastão 60/60 dano (com o bastão) 9d6+2, Rajada de Plasma: 10d6+3

Poderes:

Rajada de Plasma [40, 65, 25]

NP:40, Dano 10d6+3, Alcance: 100m

Engel, usando a Lança Ariana, pode criar tiros de plasma. Para cada tiro ela precisa gastar 1 ponto de Will Temporário.

Vôo [50, 54, 100]

NP:50, Velocidade 50 m/s, Carga: 100kg

Engel é extremamente rápida em seus vôos e os usa como arma, se desviando com facilidade de ataques à distância.

Aumento de Atributos:

[FR 0,22], [CON 0, 35], [DEX 0,23], [AGI 0,28]

Aprimoramentos: Base Secreta (O Castelo Wolfenstein) 4p, Contatos e Aliados 3p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça e Euroforce) 5p, Equipamentos Especiais 4p (Lança Ariana)

Aprimoramentos Negativos:

Limitação de Poder (Só pode usar a rajada de Plasma com a Lança Ariana) -4p, Nazista -2p, Senso do Dever -1p,

Perícias:

Investigação: 55%, Sobrevivência: 25%, Ginástica Olímpica 55%, Táticas de Combate 35%, Manobras Aéreas 60%,

Descrição:

Engel, ou Gretchen Laturner é uma belíssima alemã, ex campeã olímpica de saltos ornamentais e possui um corpo absolutamente fantástico, com seios fartos e pernas bem torneadas. Ela é completamente loura e possui olhos azuis.

Depois da sua transformação, **Engel** tatuou uma suástica em seu rosto para representar sua devoção à causa nazista.

Personalidade: Engel é perfeccionista e extremamente exigente ao cumprir as missões. Ela tem uma adoração completa à Hitler, e aguarda ansiosamente que **Skullman** descubra uma

maneira de trazer o líder dos nazistas de volta à vida.

Engel também tem um lado ninfomaniaco e não perde a oportunidade de se aproveitar de jovens loiros e arianos que fazem parte da academia de Agentes Nazistas que eles tem no Castelo Wolfenstein.

Ela abomina os Avataras por serem de uma raça inferior, mas sua maior inimiga é Shadaim, a Guardiã de I srael.

Background:

Gretchen Laturner era uma das melhores atletas olímpicas da Alemanha, tendo ganhado várias medalhas de ouro na modalidade de Saltos Ornamentais. Porém, Gretchen mantinha uma vida secreta, participando de encontros neo-nazistas. Ela se orgulhava de ser a bisneta de Goebels, um dos maiores generais de Hitler e sonhava com a ascensão do nazismo em seu país.

Porém, um grupo judaico radical, o Shoal, descobriu essas atividades de Gretchen e revelou para os jornais. Gretchen ficou afastada de todas os campeonatos internacionais e lutava para ter o direito de competir novamente. Quando a federação alemã finalmente concedeu o direito para ela participar do campeonato nacional de 2002, Gretchen ficou muito feliz e treinou como nunca.

No dia em que ela foi competir, no momento em que iria fazer o seu salto ornamental de 50 metros, a prancha onde estava se quebrou e ela caiu na piscina completamente despreparada. O impacto a deixou paraplégica.

Mais tarde, os membros do grupo neonazista que ela freqüentava, o Novo Reich, descobriram que a prancha havia sido sabotada por membros do Shoal.

Engel estava furiosa, mas não podia fazer nada. Porém a esperança apareceu

com um velho senhor que estava entre seus amigos do Novo Reich. Era Ravana, na forma de Lorde Carvenon que lhe fez uma proposta irrecusável: se ela se oferecesse para umas experiências, ele lhe daria o poder para trazer o Nazismo de volta ao mundo, com toda a sua glória.

Engel aceitou e depois de meses do torturante processo de transformação de Ravana, ela ganhou um par de asas superfortes, superforça, e a capacidade de disparar rajadas de plasma.

Suas primeiras ações foi a total destruição da sede da Shoal na Alemanha. Logo depois, sendo apresentada à Dãmon e Capitão Siegfried, ela praticamente tomou o posto de líder da nova versão da Força Nazi.

Ultimamente, Engel está muito envolvida no processo de restauração do Nazismo de volta à Alemanha e tem agido de modo que políticos Neonazistas ganhem prestígio em meio à comunidade. Ela luta para tirar todos os Meta-humanos que não sejam arianos do país e participa de um projeto secreto junto com Skullman para trazer Hitler de volta do mundo dos mortos.

Em pouco tempo, assim que reunir um número grande de Super-Soldados Arianos, ela irá forçar uma invasão nas nações vizinhas para expandir o território do Quarto Reich, o seu plano diabólico para trazer de volta a glória da Alemanha Nazista.

Ela tem sido combatida pelo Shoal, que consta atualmente de meta-humanos muito poderosos, como **Heironimus**, **Torahman** e **Vento do Deserto**, mas o super herói que está sempre a atacando e prejudicando os seus planos, é a guardiã de I srael, **Shadaim**.

DÄMON

CON (15) 45, FR (10) 40,
DEX (15) 45, AGI (15) 35,
INT 14, WILL 30,
CAR 12, PER 20

Guerreira do 8º Nível
#ataques [4], IP 15 (IP natural devido à sua alta contituição).
PVs 85 + 15 PHs.

Ataques:

Briga: 65/65 dano 6d6 +2, Garras Energéticas 10d6+2,

Poderes:

Garras Energéticas [70, 65, 0]
NP:70, Dano 10d6+3, Alcance: 0m
Dämon usa uma espécie de garra energética que sai de suas mãos para cortar o inimigo. A Garra Energética é extremamente forte, podendo cortar quase todos os materiais como se fosse manteiga.

Regeneração [30, 50]
NP:30, 10 Pontos de Vida Por Rodada
Dämon possui uma capacidade impressionante de regeneração. Ele é capaz de regenerar 10 Pontos de Vida por rodada de combate, não importando o dano que ele leva.

Aumento de Atributos:
[FR 0,30], [CON 0, 30], [DEX 0,30], [AGI 0,20]

Aprimoramentos: Base Secreta (O Castelo Wolfenstein) 4p, Contatos e Aliados 3p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça e Euroforce) 5p,

Aprimoramentos Negativos:

Fúria -2p, -1 Hábitos Detestáveis, Nazista -2p, Mau Humor -1p, Marca do Predador -1p

Perícias:

Sobrevivência: 65%, Ginástica Olímpica 52%, Táticas de Combate 45%, Furtividade 67%, Ataque Especial com Garras Energéticas 65/65

Descrição:

Dämon, ou Ludwig Von sidow, em sua forma humana, era um jovem franzino e atarracado, de cabelos loiros e enormes sardas no rosto. Depois da sua transformação feita por Ravana, Dämon ainda tem baixa estatura, mas agora possui um físico musculoso, uma pele completamente branca e pequenos chifres que saem de sua testa. Por causa do sangue de Rakshasa que corre em seu sangue, Dämon adquiriu algumas características dessa raça, como os chifres e os cabelos lisos e longos, apenar de que em Dämon, eles continuam completamente loiros.

Dämon usa um uniforme vermelho, com uma enorme suástica nas costas desenhada em meio à um círculo branco.

As suas famosas garras energéticas, brilham com uma energia rubra intensa, e podem cortar qualquer material.

Personalidade: Dämon era uma pessoa extremamente intolerante e irascível, capaz de entrar em uma fúria descontrolada por qualquer coisa, mesmo quando era apenas Ludwig Von sidow, o ator. Depois da sua transformação, essas qualidades se acentuaram, assim como sua devoção à pureza da raça ariana.

Dämon gosta de usar de violência para resolver conflitos e usa uma linguagem

de baixo calção para se comunicar. Odeia receber ordens e frequentemente desobedece sua líder Engel durante as missões.

Background:

Ludwig Von sidow era um promissor ator alemão e considerado um gênio pela crítica teatral. Sua carreira estava sendo meteórica, com multidões lotando as suas peças, que ele mesmo escrevia e atuava. Porém, quando o ator achou que podia finalmente fazer a peça de seus sonhos: "Hitler Superstar", um musical com uma visão grandiosa do líder nazista, seus sonhos foram por água abaixo logo na estréia.

Apesar da vaias do público, Ludwig decidira levar a estréia até o final. Ele, como Hitler, dançava em meio a coristas vestidas como os países europeus. No meio de seu ato, uma pessoa levantou-se da platéia, pulou no palco e o esfaqueou, perfurando o seu pulmão.

O ato o deixou tão enfurecido que ele tirou a faca e conseguiu agarrar o seu atacante. Cego de ódio, Ludwig enfiou a faca no olho de seu atacante, matando-o instantaneamente. Ludwig desmaiou logo em seguida, acordando semanas depois no hospital de Frankfurt, onde ficou sabendo que seu atacante tinha sido um judeu radical do grupo anti-nazista Shoal.

Apesar de ter sido em auto-defesa, a morte do judeu no meio de um musical neonazista acabou com a reputação de Ludwig. O ferimento que ele recebera o deixou inválido, pois metade do seu pulmão não funcionava mais.

Desesperado, ele estava em seu pequeno apartamento segurando uma arma para se suicidar quando Engel entrou pela janela.

Dämon não se esquece da visão daquele anjo ariano aparecendo em seu momento de maior desespero. Engel o

convidara para ser transformado e vingar contra os judeus que o deixaram naquela situação, o que Ludwig aceitou na hora.

Levado para os laboratórios de Ravana no **Olho**, o satélite espacial do Eixo da Justiça; Ludwig começou a passar pelos experimentos do demônio do Devakhan.

Ravana experimentou injetar seu próprio sangue em Ludwig, o que, depois de semanas de dores e convulsões violentas, o transformou em Dämon, o demônio ariano.

Dämon assumiu seu posto na Força Ariana e serve como o guarda-costas de Engel. Sua devoção pelo Anjo Ariano é total, e não se abala pelos inúmeros amantes que ela possui.

KAPITÄN SIEGFRIED

CON (20) 80, FR (22) 82,
DEX (17) 57, AGI (16) 56,
INT 20, WILL 50,
CAR 22, PER 18
Guerreiro do 10º Nível
#ataques [5], IP 52 (IP natural devido à sua alta contituição).
PVs 162 + 30PHs.

Ataques:

Briga: 65/65 dano 13d6 +2,
Ionização: 10d6 +3 (sob a forma de raios elétricos que saem de seus olhos e atingem os seus inimigos à distância)

Poderes:

Ionização à Distância
[60, 65, 65,0, 50]
NP:60, Dano 10d6+3, Alcance: 100m
Siegfried pode disparar raios elétricos azulados de seus olhos a uma distância de 100 metros causando 10d6+3 de dano de eletricidade. Ele também pode criar um escudo de energia elétrica azulada em torno de si que lhe

confere IP 65, mas que tem um raio de apenas 10 metros, podendo englobar outras pessoas.

Vôo [30, 50, 100]

NP:30, Velocidade: 50 m/s, Carga: 100 toneladas

Aumento de Atributos:

[CON 0, 60], [FR 0,60], [DEX 0,40], [AGI 0,40]

Aprimoramentos: Base Secreta (O Castelo Wolfenstein) 4p, Contatos e Aliados 3p, Grupos de Heróis Aliados (Eixo da Justiça e Euroforce) 5p, Popular 3p, Líder Carismático 3p

Aprimoramentos Negativos:

Vaidoso -1p, Nazista -2p, Cruel -1p, Excesso de Confiança -2p

Perícias:

Sobrevivência: 45%, Combate Aéreo 70/70, Táticas de Combate 55%, Computadores 35%, Oratória 60%, Investigação 25%

Descrição:

Siegfried é uma representação do supremo ideal de beleza ariana. Ele tem 1 metro e noventa de altura, cerca de 150 kilos de músculos, possui o rosto de um Deus Ariano, cabelos loiros e olhos azuis.

Siegfried possui um ar de superioridade e uma beleza quase sobrenatural e sedutora.

Possui uma voz clara e precisa como a de um âncora de televisão, mas com muita paixão e capacidade de convencimento. Ele é o grande líder do novo movimento nazista alemão, e conquista multidões com seu gestual dramático e frases de efeito.

Personalidade: Siegfried se considera como o mais perfeito representante da raça ariana, um verdadeiro homo superior e faz questão de mostrar isso em todas as suas ações. Ele é extremamente político ao falar e raramente perde a cabeça em uma discussão. Por causa da sua beleza física, Siegfried usa de seu charme para convencer as massas a seguirem-no.

Sua voz é estudada e calculada para criar a melhor impressão possível. Siegfried só perde a paciência quando se trata dos Judeus do Shoal e dos Avatares da Karma Police.

Background:

Siegfried era um advogado aspirante a político que vivia perseguido pelo passado nazista de seu bisavô, Mengele. Apesar dos rumores de que ele teria sido fruto de uma série de experiências genéticas realizadas por sua família, sua aparência atarracada e a corcunda que tinha nas costas não corroboravam esse fato.

Ele era insultado por sua feiúra e humilhado freqüentemente pelas mulheres de sua faculdade. Porém sua inteligência o fazia aparecer nos jornais da faculdade e assim que se formou, ele iniciou seus trabalhos em um escritório de advocacia.

Porém quando ele resolveu se candidatar à vereador de Berlim, uma jornalista descobriu o fato dele ser bisneto do doutor nazista Mengele, o que acabou com suas aspirações políticas.

Humilhado, Siegfried procurou a jornalista para explicações, e ela, ao ver uma criatura tão horrenda na sua frente, o esnobou e disse que o que tinha acontecido com ele era merecido. Ela também revelou que era judia.

Siegfried sentiu o ódio explodir dentro dele, um ódio cultivado desde a sua infância por sua família e atacou a

jornalista, quebrando o seu pescoço com suas próprias mãos.

Levado para a prisão, Siegfried estava aguardando a sua execução na cadeira elétrica quando recebeu a visita do melhor advogado da Alemanha, Dr. Reichstag. Reichstag, apesar de não falar que estava pagando os seus honorários, conseguiu uma transferência para outro presídio.

No momento em que Siegfried estava no ônibus de transferência, o veículo foi atacado por Engel e Dämon e ele foi libertado e levado para o Castelo Wolfenstein. Ravana o esperava para lhe fazer uma proposta irrecusável: transformá-lo no maior herói da raça ariana.

Após a transformação, Siegfried ainda demorou algum tempo para se acostumar com seu novo corpo, muito diferente do antigo.

Siegfried começou o trabalho de divulgação do nazismo e com ações heróicas da Força Nazi, caiu nas graças do público alemão.

Atualmente Siegfried é um superstar, sua imagem aparece em todos os lugares, possui bonecos, desenhos animados, revistas em quadrinhos e até mesmo roupas e comidas. Ele é o Maximus Max alemão, e faz de tudo para manter sua imagem em alta. Seus poderes extraordinários o fazem um oponente muito poderoso, e o seu carisma com o povo alemão está fazendo com que a Nova Alemanha Nazista comece a aterrorizar o mundo, tudo sob as bênçãos malignas de Ravana.

APÊNDICE:

Como usar a Força Nazi em Avatar! RPG

A Força Nazi são excelentes inimigos dos Avatares, para missões na Europa. A Alemanha atual do Metamundo é completamente Nazista, e está começando a se armar para invadir os países vizinhos e reiniciar o extermínio dos Judeus, apoiados pela mídia e pelos excessos israelenses contra os Palestinos.

Idéias de Aventuras:

1- Os Avatares descobrem um plano da Força Nazi de criar um exército de meta-humanos nazistas para invadirem a nação vizinha. Os soldados estão sendo criados no Castelo Wolfenstein.

2- Os Avatares podem tentar acabar com o plano de trazer Hitler de volta à vida.

3- Os Avatares descobrem que a Força Nazi está tentando trazer para terra os Deuses da Mitologia Nórdica (Thor, Odim, Loki) e convencê-los a lutarem contra os Avatares. Se conseguirem, os Avatares terão oponentes de igual poder para enfrentarem.

4- A Força Nazi pode estar tentando reatar a aliança com os Glaaks para a produção de Robos Gigantes de destruição em massa.



SHADAIM

CON (14) 40, FR (16) 60,
DEX (13) 40, AGI (14) 40,
INT 16, WILL 30,
CAR 18, PER 13
Guerreiro do 9º Nível
#ataques [5], IP 10
PVs 39 + 60

Ataques:

Briga: 55/55, dano 10D6+23
Raio Solar: 13d6+1
Cegueira: AGL (do alvo) vs NP (do Controle da Luz de Shadaim)

Poderes:

Controle da Luz: [60, 80, 10]
NP: 60, Dano: 13d6+1, Alcance: 500m
Shadaim tem o poder de produzir e controlar a luz. Ela pode emitir fortes clarões de luz branca que pode cegar (temporariamente) e pode disparar Raios Solares de luz concentrada e causar um dano impressionante.

Vôo [60, 50, 30]

NP:60, Velocidade: 50 m/s, Carga: 500 kg

Quando Shadaim voadora, ela emite uma aura de luz por todo o seu corpo.

Aumento de Atributos:

[CON 0, 60], [FR 0,60], [DEX 0,40], [AGI 0,40]

Aprimoramentos: Base Secreta (Sinagoga Yehuda) 4p, Contatos e Aliados 4p, Grupos de Heróis Aliados (O Shoal) 5p, Popular 4p

Aprimoramentos Negativos:

Excesso de Confiança -3p,
Intolerância (quanto aos Palestinos) -2p

Perícias:

Dança: 55%, Canto: 60%, Combate Aéreo 60/60, Computadores 55%, Oratória 50%, Investigação 35%
Judaísmo 60%, Diparo de Raio 60%

Descrição:

Shadaim é uma belíssima israelense de cabelos castanhos claros e longos, olhos cor de mel e lábios sedutores. Ela possui um corpo perfeito, capaz de tirar o fôlego de qualquer mortal. Em combate e quando está atuando na defesa de Israel, ela usa um uniforme de cor azul com uma estrela branca no peito com faixas azuis e brancas cortando a parte inferior da vestimenta.

Ela também usa uma capa azul prateada, que brilha refletindo a aura de luz branco-azulada que ela emite quando está usando o seu poder.

Personalidade: Shadaim é uma mulher de vontade de ferro. Ela é

extremamente corajosa, capaz de levar a sua vontade até as últimas conseqüências. Ela possui uma voz macia porém forte e um astral sempre alto, sendo vista sempre alegre junto com os outros super-heróis do Shoal.

Shadaim é um dos poucos super-heróis que confiam nos Avataras e procuram ser seus aliados. Ela carrega uma paixão secreta por Krishnaman e os dois já passaram por momentos de um tórrido romance.

Background:

Ela tinha sido uma estrela pop de Israel, antes que sua família tivesse sido assassinada em um atentado terrorista feito pela união do Esquadrão Al-Fattah (um supergrupo radical palestino) e da Força Nazi. Sua família, junto com mais de 6 mil pessoas que estavam no estádio para os Jogos Olímpicos de Atenas, na área reservada para os Israelenses, foram executados em frente as câmeras de televisão de todo o mundo.

Logo após o atentado, Shadaim chocou o público da MTV I sraelense dizendo que iria deixar o mundo pop para lutar contra o terrorismo palestino, se aliando aos radicais do Shoal. Isso praticamente acabou com a sua carreira e deu uma face pública para o Shoal, um grupo radical judeu que pregava a lei do "dente por dente, olho por olho", ou seja, de que se devia lutar contra o terrorismo com mais terrosismo.

As primeiras ações do grupo foram espetaculares, matando conhecidos neo-nazistas e explodindo covis de terroristas árabes. Porém, tanto os neo-nazistas como os terroristas árabes tinham seus próprios supergrupos, e em pouco tempo, grande parte dos integrantes do Shoal começaram a ser eliminados.

Ravana viu nisso uma oportunidade de conseguir controle dos dois lados do conflito e, em sua forma de Lorde Carvenon, abordou Shadaim e ofereceu poder para que ela e seus companheiros sobreviventes do Shoal

pudessem enfrentar os super-seres da Força Nazi e do Esquadrão Al-Fattah.

Depois de alguns meses nos laboratórios secretos do Eixo da Justiça e depois de centenas de jovens membros do Shoal sendo sacrificados, Ravana conseguiu produzir sete novos meta-humanos, com Shadaim entre eles.

Ravana manteve em segredo o fato de ter sido o responsável por ter criado os meta-humanos do Esquadrão Al-Fattah e da Força Nazi, um segredo que se revelado à Shadaim e ao Shoal, poderá fazê-los passar de vez par ao lado dos Avataras.

Shadaim é uma das poucos super-heroínas que confiam nos Avataras e procuram ser seus aliados. Ela carrega uma paixão secreta por Krishnaman e os dois já passaram por momentos de um tórrido romance.

Atualmente Shadaim lidera o Shoal (que consta com **Rabbi** (um super-mago cabalista), **Adonai** (uma espécie de anjo de fogo), **Torah-man** (um meta-humano com o poder de alterar as leis da física, como a lei da gravidade e a velocidade da luz), **Hanuka** (um meta-humano com os poderes sonoros muito desenvolvidos).

COMO CRIAR ADVERSÁRIOS

Os personagens dessa sessão servem também de inspiração para que o mestre crie seus próprios adversários dos Avatares. Lembre-se de que os personagens dos jogadores são extremamente poderosos, assim para se criar um bom adversário é preciso seguir algumas regras (são as mesmas que usei para criar os Adversários) :

1) ADVERSÁRIOS FRACOS: Esses servem para o começo das missões e para serem enviados contra os Avatares aos montes.

São ótimos para fazer com que os jogadores sintam o tamanho do poder que têm nas mãos. Os **adversários fracos** como os "soldados capenga" (termo retirado do excelente **Defensores de Tóquio RPG** da Editora Trama) dos seriados japoneses do estilo Power Rangers, ou como os capangas de todo super-vilão dos quadrinhos. Esses capangas podem ter poderes ou estarem armados.

Eles terão 100 pontos em aprimoramentos e 3 pontos de Aprimoramentos. Terão 100 Pontos de Poder para gastar em poderes, porém os poderes só podem ter no máximo NP 30.

1) ADVERSÁRIOS MÉDIOS: Esses servem para o meio das missões, para Super-Vilões coadjuvantes, ou para um Adversário mais poderoso para o final de uma sessão (não o final de uma campanha)

Esses personagens servem para dar um primeiro susto nos Jogadores, que depois de verem o que são capazes de fazer, podem encontrar um inimigo quase à sua altura. Esses Adversários são muito mais inteligentes que os Adversários Fracos e usam de estratégia para capturar ou vencer os Avatares. É interessante o Mestre

lembrar de histórias de super-heróis que foram derrotados por inimigos mais fracos para ter uma idéia das estratégias que podem ser usadas contra personagens muito poderosos (o gás contra o Hulk, por exemplo, chantagem contra o Super-Homem, reféns, controle mental, etc.). Por mais poderoso que um herói seja, sempre existe uma maneira de derrotá-lo

Os **Adversários Médios** possuem 150 pontos em aprimoramentos e 8 pontos de Aprimoramentos. Terão 300 Pontos de Poder para gastar em poderes, porém os poderes só podem ter no máximo NP 50.

1) ADVERSÁRIOS FORTES: São os astros da campanha, os Super-Vilões, os seres que estão por trás de tudo de mal que aconteceu com os Jogadores. Os Adversários Fortes tem que ser bem construídos, pois são os pilares de uma boa campanha de Supers.

Apesar de não necessariamente precisarem ser mais poderosos que os Avatares, se o objetivo da campanha é chegar a uma batalha final épica, no estilo Superman versus Darkseid, o **Adversário Forte** tem que fazer juz ao seu nome.

Um Super-Vilão que tenha a capacidade de botar medo em personagens tão poderosos quanto os Avatares teria 300 pontos em atributos e 15 pontos de Aprimoramentos. Terão 700 Pontos de Poder para gastar em poderes, sem limite para o NP (que será regulado pelo bom senso do mestre). Com essas diretrizes, o Super-Vilão será extremamente poderoso. É interessante para o Mestre não criar mais de um PdM (personagem do Mestre) com esse nível de poder, e colocando os seus capangas (se ele tiver) com níveis de poderes inferiores ao líder.



"Convoco a todos os cidadãos de bem, que querem que a paz e a ordem instituídas pela Lei e pelo Eixo da Justiça que se unam contra a Ameaça Terrorista representada pelos malignos "Avataras" com sua Karma Police, uma organização ilegal que estamos prestes a acabar com seus tentáculos internacionais"

Maximus Max, em cadeia mundial de rádio e televisão, depois da grande derrota sofrida pelo Eixo da Justiça frente à Karma Police, no final da guerra da Kashemira, que acabou anexando finalmente aquela região à Índia.

OS COADJUVANTES

Tão importantes quanto os **Adversários**, os **Coadjuvantes** também fazem parte nas épicas e heróicas aventuras dos Avataras. Eles podem ser organizações, profissionais, professores, políticos, policiais, sacerdotes, ou pessoas comuns que entram em contato com os Avataras. Nessa parte estão as fichas genéricas de personagens coadjuvantes escritas de modo para facilitar o trabalho do Mestre de Avatar.

Como os Avataras são muito poderosos, eles podem enfrentar vários inimigos de uma só vez. Assim, para aumentar a diversão, se recomenda que o Mestre use dos coadjuvantes para os Jogadores sentirem o poder de seus personagens, antes que enfrentem algo capaz de realmente desafiá-los.

Coloquei alguns dos coadjuvantes mais comuns em campanhas de super-heróis. Além do tradicional policial e dos transeuntes, repórteres, investigadores, aqui também estão alguns inimigos e desafios para os Avataras, não tão perigosos do que os personagens dos Adversários.

POLICIAIS

Oficiais da lei são uma constante em aventuras de super-heróis, sejam aqueles que os heróis sempre encontram nos locais dos crimes ou os agentes da lei que acabam se tornando a primeira frente de combate de super-vilões maquiavélicos.

Policial Comum

CON 14 (3d), FR 10 (3d),
DEX 12 (3d), AGI 12 (3d)
INT 10 (3d), WILL 10 (3d),
CAR 11 (3d), PER 10 (3d)

Guerreiro do 1o nível

#ataques [1], IP 0, PVs 24 (10-20)

Ataques:

Artes Marciais 30/30, dano 1d6.

Pistola Colt Python 20.3,

Alcance: 50m, Dano: 1d6+1, ROF: 1,

Munição 6.

Perícias: Investigação 30%,

Intimidação 30%, Conhecimento:

Leis: 30%, Dirigir 30%

Aprimoramentos: Membro de
Organização 2p

Aprimoramentos Negativos: Abuso
de Autoridade 2p,

REPÓRTERES

Outros personagens muito comuns em aventuras de Super-Heróis. Os repórteres sempre aparecem nos locais onde ocorreram eventos meta-humanos. O Mestre deve criar seus próprios repórteres, que podem ser excelentes NPCs para suas campanhas.

Repórter Comum

CON 8 (2d), FR 10 (3d),
DEX 14 (3d), AGI 16 (3d),
INT 16 (3d), WILL 10 (3d),
CAR 13 (3d), PER 15 (3d)
Investigador do 1o nível
#ataques [1], IP 0, PVs 18 (8-15)

Ataques:

Briga de Rua 20/20, dano 1d6.

Perícias: Investigação 40%,

Escrita 40%, Manipulação 35%,
Conhecimento: Sabedoria das Ruas
40%, Conhecimento: Imprensa 35%,
Dirigir 30%, Beber e Fumar 55%,

Aprimoramentos: Contatos 2p, Faro
Jornalístico 2p,

Aprimoramentos Negativos:

Obsessão 2p, Falta de Ética 1p,
Falta de Caráter 1p

VÍTIMAS INOCENTES

Estes são os transeuntes que serão vítimas dos ataques dos Super-Vilões. As Vítimas Inocentes podem ser desde crianças até mesmo senhoras idosas e jogadores de bocha de meia-idade. Eles também servirão de reféns dos Super-Vilões e podem até se tornar PdMs (Personagens do Mestre) úteis para as campanhas.

Vítima Inocente Criança

CON 6 (2d), FR 6 (2d),
DEX 9 (2d), AGI 6 (2d),
INT 10 (2d), WILL 10 (2d),
CAR 12 (2d), PER 8 (2d)
Vítima do 1o nível
#ataques [1], IP 0, PVs 8 (1-8)

Ataques:

Mordida 20/20, dano 1 PV!

Perícias: Fazer Bagunça 40%,

Gritar 30%, Chorar 35%,
Conhecimento: Chamar Atenção
30%,

Aprimoramentos: Mãe Protetora 1p,

Aprimoramentos Negativos: Choro
Compulsivo 2p,

Vítima Inocente Adolescente

CON 12 (3d), FR 10 (3d),
DEX 12 (3d), AGI 13 (3d),
INT 12 (3d), WILL 10 (3d),
CAR 13 (3d), PER 12 (3d)
Vítima do 2o nível
#ataques [1], IP 0, PVs 22 (9-20)

Ataques:

Briga de Rua 30/30, dano: 1d6
Luta de Canivete 30/30, dano 1d3+1
de corte.

Perícias: Estudar 10%, Escutar
Rock Pesado 40%, Vagabundear:
70%, Correr 35%, Conhecimento:
Sexo 60%, Conhecimento Prático:
Sexo 01%, Videogames: 60%,
Paquera: 40%

Aprimoramentos: Gangue de
Chegados 2p, Namorada 1p

Aprimoramentos Negativos:

Vaidade 2p, Baixa Auto Estima 2p,
Espinhas 1p, Pavio Curto 1p

Vítima Inocente Adulto

CON 13 (3d), FR 12 (3d),
DEX 13 (3d), AGI 14 (3d)
INT 13 (3d) , WILL 10 (3d),
CAR 13 (3d), PER 14 (3d)

Vítima do 3o nível

#ataques [1], IP 0, PVs 25 (10-25)

Ataques:

Briga de Rua 40/40, dano: 1d6

Perícias: Trabalho 40%, Dirigir
30%, Esquivar: 30%

Aprimoramentos:

Sorte 2p,

Aprimoramentos Negativos:

Maldição de Vítima de Super-Vilões
3p

AGENTES DO EIXO DA JUSTIÇA

São os Agentes de Maximus Max, o líder do Eixo da Justiça. São homens e mulheres jovens que desistiram de sua humanidade para servir ao Eixo da Justiça como os **Eixo-Men**. Um **Eixo-man** (como são mais conhecidos) são agentes de combate que, apesar de serem mais poderosos que um humano normal, são muito fracos para enfrentar os Avataras, caindo na famosa categoria dos "Soldados Capenga". Porém os **Eixo-men** são ótimos para deixar os Jogadores sempre atentos e ativos dentro da campanha.

Os Eixo-Men possuem apenas de um à três poderes da lista de poderes do Supers Daemon, e esses poderes nunca podem exceder NP 30. Terão 50 pontos para distribuir em poderes.

Abaixo segue uma ficha genérica para o Mestre montar os seus Eixo-Men.

Eixo-man básico

CON 20 (4d), FR 18 (4d),
DEX 18 (4d), AGI 16 (3d)
INT 17 (3d) , WILL 10 (3d),
CAR 14 (3d), PER 18 (3d)
Vítima do 1o nível
#ataques [2], IP 2, PVs 38 (15-38)

Ataques:

Artes Marciais 30/30, dano 2d6+1
Katana 30/30, dano 1d10

Armas de Fogo (escolher uma):

Winchester Defender (a famosa doze), Alcance: 60m, Dano: 2d6+2, ROF: 1, Munição 7.

Mini Uzi, Alcance: 200m, Dano: 1d6+2, ROF: 10, Munição 20 a 30.

FN FAL (Arma de Snipers!)
Alcance: 650m, Dano: 1d10, ROF: 5, Munição 20.

Perícias: Artes Marciais 30%,
Furtividade 40%, Táticas de
Combate 30%, Demolições 30%,
Investigação 30%, Intimidação 30%

Aprimoramentos:

Poderes 1p, Organização 2p

Aprimoramentos Negativos:

Subserviência 1p, Covardia 2p

Poderes: (rolar 1 d10, se desejar criar Eixo-men mais poderosos, pode se rolar duas ou até mesmo três vezes nessa tabela. O Mestre deve criar suas próprias tabelas para criar mais Eixo-Men!)

1) Rajada de Fogo [5,20,20,5]
NP: 5, Dano: 3d6+1, Alcance: 100m,
Alvos: 5

2) Vibração Sônica [5,20,20,5]

NP:5, Dano: 3d6+2, Alcance: 100m,
Raio: 25m

3)Hiper velocidade [30, 20]
NP:30, Ações Extras: 4 Ações
extras por rodada.

4) Força [20,30]
NP:20, Força + 30 (dano de luta
corporal pode chegar à 8d6+1 (FOR
50) e o bônus de força pode chegar
até +18 (FOR 50).

5) Darkforce [10, 30, 10,10]
NP:5, Dano: 5d6, Alcance: 50m,
Raio: 25m

6) Dreno Mental [20,20,10]
NP:20, Dano: 3d6+2, 50m

7) Multiplicação [10,20,20]
NP:10, Número de Cópias Extras
de Si Mesmo: 2, Tempo: 2 rodadas

8) Pele de Armadura [20,30]
NP:20, PVs Extras: 30

9) Raio de Plasma: [10,30,10]
NP:10, Dano: 5d6, Alcance: 25m

10) Raio de Frio: [10,30,10,0]
NP:10, Dano: 5d6, Alcance: 25m

ROBÔS MALIGNOS DOS GLAAKS

Os **Glaaks** são os terríveis Polvos Inteligentes vindos de **Oceania**, uma Terra Paralela onde um gigantesco cometa que caíra no Pólo Norte na época dos dinossauros levou ao desenvolvimento de uma civilização aquática (Oceania é 99% coberta de água).

Os Glaaks envenenaram as águas de seu mundo e agora buscam um novo mundo para salvarem a sua raça.

Como eles são polvos telepatas, eles usam de exo-esqueletos e robôs para

invadir o Metamundo. Aqui estão alguns dos robôs usados pelos Glaaks

DESTRUUKK

(Robô Glaak de Combate)

Descrição: Destrukks são enormes robôs de 4 metros de altura que servem como guerreiros de frente dos Glaaks. Eles costumam enviar esses robôs para causar o terror em uma cidade antes de chegarem. Normalmente, em um ataque dos Glaaks, eles enviam 2d6+1 desses robôs na linha de frente. Os Destrukks são movidos à água (de onde os Glaaks retiram a energia através da fusão nuclear), assim são vulneráveis a poderes que afetam a água.

CON 30 (4d+10), FR 30 (4d+10),
DEX 20 (4d), AGI 25 (3d)
INT 16 (3d) , WILL 10 (3d),
CAR 10 (2d), PER 30 (4D+10)
Guerreiro do 5o nível
#ataques [2], IP 20,
PVs 30 (25-60)

Ataques:

Luta de Robôs 40/40, dano 8d6+9

Mísseis Teleguiados:

Dano: 5d6, Alcance: 100m,

Munição:6

Raios Lazer:

Dano:4d6, Alcance:200m, Carga:20

ROF:3

Perícias: Luta de Robôs 40%,
Táticas de Combate 30%,
Demolições 30%, Esquiva com
Foguetes de Locomoção 50%, Radar
de Detecção: 50% (Alcance: 100m)

Aprimoramentos:

Corpo Robótico 1p, Organização 2p

Aprimoramentos Negativos:

Ponto Fraco: 3p (Os Destrukks são bem frágeis em um ponto situado na parte inferior das cabeças de metal).

AGAKK-MOR (Robô Glaak Caçador)

Descrição: Os Agakk-Mor são os mais terríveis robôs disponíveis no arsenal dos Glaaks. Os Agaks são usados em missões de caça e extermínio de Super-Heróis (bem no estilo do Exterminador do Futuro). Os Agakks podem se parecer com qualquer ser humano pois usam de avançada tecnologia de moldagem corporal. Seus corpos são feitos de um poderoso amálgama entre aço e água.

Seus membros podem se transformar em armas poderosíssimas, e enquanto eles puderem absorver água da atmosfera ou de uma fonte, eles tem toda a energia que precisam.

CON 53 (5d+20), FR 58 (5d+20),
DEX 40 (6d), AGI 45 (6d)
INT 20 (4d) , WILL 20 (4d),
CAR 20 (4d), PER 50 (5D+20)
Guerreiro do 15o nível

#ataques [5], IP 50,
PVs 111 (80-120)

Ataques:

Arte Marcial 70/70, dano 9d6+24

Mísseis Teleguiados:

Dano: 6d6, Alcance: 200m,

Munição:10

Raios Lazer:

Dano:8d6, Alcance:500m, Carga:20

ROF:5

Perícias: Artes Marciais 70%,

Táticas de Combate 70%,

Demolições 60%, Esquiva com

Foguetes de Locomoção 70%, Radar

de Detecção: 80% (Alcance: 500m)

Conhecimentos (Escolher 4

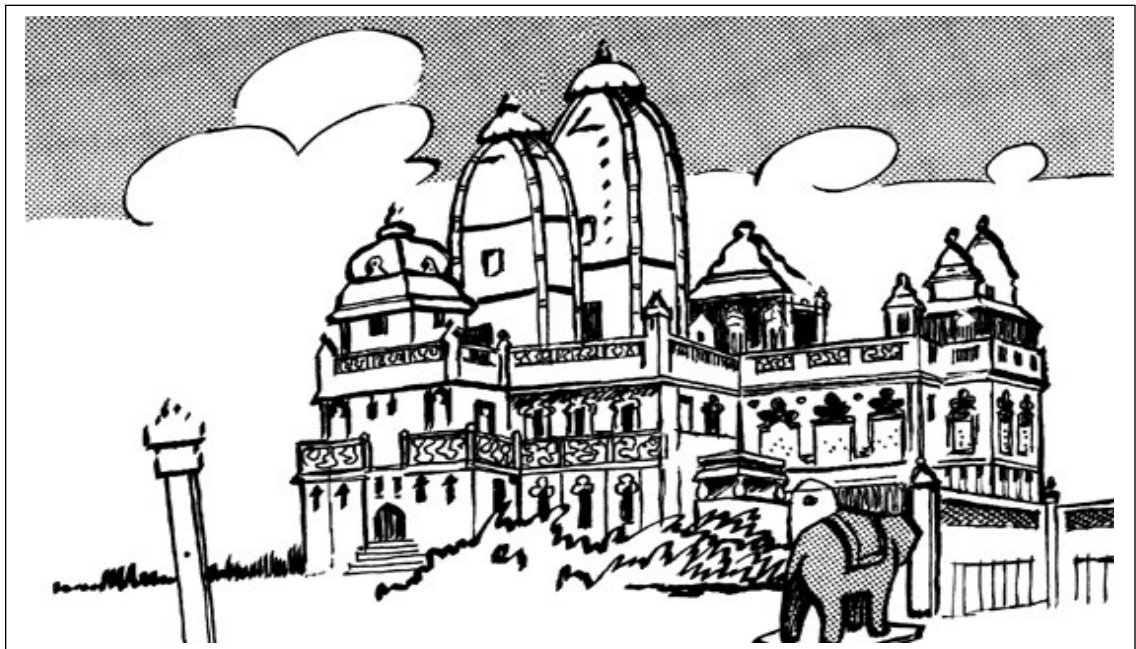
conhecimentos à 60%)

Aprimoramentos:

Corpo Robótico 10p

Aprimoramentos Negativos:

Ponto Fraco: 5p (Os Agaaks só podem ser destruídos se forem congelados e depois destruídos!)



FIM DO VOLUME DOIS

Primeiro queria agradecer à receptividade que foi dada ao Avatar! (mais de 1600 em um mês na Rede RPG - www.rederpg.com.br) e dizer que por causa dos e-mails e dos incentivos resolvi ampliar esse volume, colocando mais Super-Vilões para as aventuras de Avatars! ou Supers Daemon. No Volume Três estarão os Kits de Poderes para se criarem Avataras Hindus, os Locais mais Importantes do mundo de Avatar!, os outros tipos de Avataras existentes (da mitologia Grega, Egípcia, etc. com suas respectivas histórias), Idéias para Aventuras e um Glossário completo com os principais termos de Avatar!

Para aqueles que não querem esperar montar um grupo de Avatar! temos um PBF (Play By Fórum) que está sempre aberto para novos jogadores. O PBF é uma modalidade de RPG online que é muito interessante, os jogadores jogam postando em um fórum dedicado ao RPG. O endereço do Avatar! PBF é <http://falerpg.com.br/forum/index.php?showforum=39>

Obrigado pela atenção e visite os nossos sites de RPG:

Um abraço do Nitro

Escrito por Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior. Todos os personagens, nomes e idéias de Avatar! estão registrados na Biblioteca Pública em 02/01/2004. Garantida a divulgação desse documento desde que mantido em sua forma original.

Necropia RPG de Fantasia Gótica - Site Oficial

<http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>

Nitro Blog , O oásis nerd da Internet! <http://www.nitro.blogger.com.br/>

AVATAR! RPG - Site Oficial

http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/avatar_index.htm

Download do Avatar RPG Volume 1:

http://www.rederpg.com.br/site/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=213

Moderador da Lista de Discussão FORGOTTEN BRASIL (um espaço para discutir sobre Forgotten Realms e postar campanhas)

http://br.groups.yahoo.com/group/forgotten_brasil/join

MSN Messenger de Nitro necropiarpg@hotmail.com

ICQ de Nitro :84860076

Um muito obrigado,
Newton "Nitro" Ribeiro Rocha Júnior.
newtonrocha@ig.com.br
www.newton1972.terra.com.br
<http://planeta.terra.com.br/lazer/necropia/>