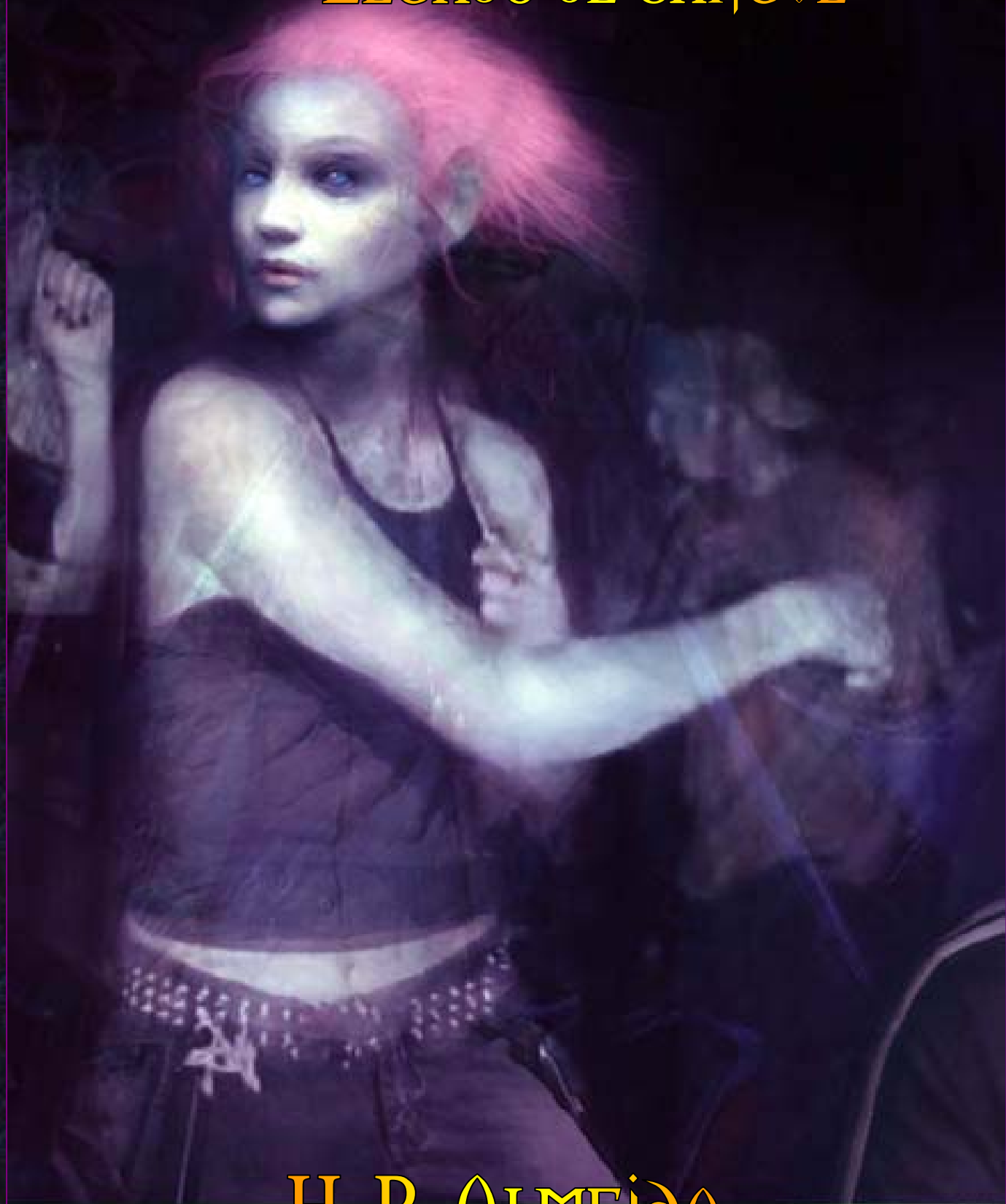


DAIPHIR

LEGADO DE SANGUE



H. P. ALMEIDA

INTRODUÇÃO

Nesse netbook serão tratados os daiphiri, crias da união proibida entre humanos e vampiros. Sim, o fruto dessa união existe, pois existe a mínima chance de um vampiro engravidar uma humana – ou vice-versa. Infelizmente, esse netbook não atingiu a meta esperada e tive de resumir algumas coisas que eu queria colocar aqui, porque se ele não saísse agora, não sairia nunca, ou eu acabaria perdendo o material, e não poderia repassá-lo para vocês. No entanto, o que está aqui é a nata de toda a informação, e a parte mais importante. Vocês poderão notar que o Poder Vampírico Transformação em Monstros é bem parecido com Vicissitude, e diversos novos aprimoramentos são bastante semelhantes com qualidades e defeitos dos livros de uma certa editora. Não, não é uma coincidência – no entanto, esse tipo de coisa acontece com certa frequência no cenário do Mundo de Trevas. Então, desencane e aproveite o netbook. Até a próxima!

O Autor

AGRADECIMENTOS

-Marcelo Del Debbio, por criar o cenário de **TREVAS**, **VAMPIROS MITOLÓGICOS** e **CLUBE DE CAÇA** cujos quais sem estes este netbook nunca existiria.

-Aos Estúdios Ronin, pela arte da capa e a arte interna.

Índice

ALGUMAS PALAVRAS SOBRE DAIPHIRI.....	05
FARMAKEIA.....	06
ΔΡΑΤΥΟΖ.....	09
FILHOS DE LAMIA.....	12
ΣΙΑΠΓ.....	13
ΠΟΝΑΣ ΠΕΡΙΪΙΑΣ.....	14
ΠΟΝΟ΢ ΠΟΔΕΡΕ΢ VAMPÍΡΙCO΢.....	14
CAMINHΟ SECUNΔÁΡΙΟ: CAMINHΟ ΔΟ ΣΑΝΓVÍNУ΢.....	16
RITVAI΢ VAMPÍΡΙCO΢.....	16
APRIMORAMENTO΢.....	17
NPC΢.....	18
BESTIÁRIO.....	19

ALGUMAS PALAVRAS SOBRE

DAIPHIRI

Daiphiri (do singular, Daiphir) são seres nascidos da união entre uma humana(o) e um vampiro(a). Não serão mostradas aqui informações básicas sobre daiphiri, pois seria uma ofensa ao autor do livro **Clube de Caça**, no entanto, será mostrada uma expansão do material do livro.

PORCENTAGENS

Existem em todo o mundo 50% Daiphiri rakshazas, 20% daiphiri filhos de lamia, 20% daiphiri dratvoz, 9% daiphiri farmakeia, 1% daiphiri de outras raças.

OVERDOSE

Um daiphiri não possui um organismo completamente vampírico, sendo que as intensas sensações trazidas pelo consumo de sangue, e ainda seu consumo excessivo, podem trazer efeitos

colaterais ao daiphir. Em termos de jogo, quando um daiphir suga mais sangue do que seu corpo comporta, ele extravasa pelos olhos, nariz e ouvidos. Quando, porém, mesmo com tais sangramentos o daiphir continua a sugar de sua vítima, este deve fazer um teste de CON e, caso falhe, desmaiará e receberá 2d6 pontos de dano sem direito a absorção.

PSICOLOGIA

Um daiphir não é o que se pode chamar de uma pessoa normal: eles nascem de uma união deturpada e proibida e quando atingem a adolescência são tomados por uma incontrolável sede de sangue humano. Isso os leva, primeiramente, à matar. A matança leva à degeneração de suas psiques, tornando-os frios, sádicos, atormentados ou, na melhor das hipóteses, sanguinários. Um daiphir e sua fome pode ser comparado à um viciado que faria de tudo para mais uma dose, e isso é um daiphir: uma criatura que pode matar em momentos de sede incontrolável.



FARMAKEIA

“Feiticeiros”

ORIGEM E HISTÓRIA

Por volta de 550AC, **Stryx**, a Deusa-Vampira da Noite, vivia por Roma. Nessa época já havia estabelecido sua rede de conspirações, controle e poder. Muitos a serviam e a cultuavam, possuía aprendizes potenciais e poucas entidades poderiam realmente desafiá-la. E, numa época onde reinou uma maré de calma sem desafios para a vampira, esta encontrou-se... letárgica. Eis que seus olhos imortais inconscientemente começaram a vasculhar Roma à procura de algo que despertasse seu interesse. Finalmente, ela encontrou sua salvação durante um discurso noturno de um senador, apaixonando-se por aquele mortal, encantada pela alma e paixão deste.

Então, a deusa-vampira o quis para si.

Utilizando-se de seus poderes vampíricos, Stryx transformou-se numa bela jovem romana e seduziu o senador. Este chegou a ficar completamente apaixonado pela mentira criada por Stryx, chegando a mandar matar sua esposa e filhos para poder casar-se com sua amante livremente. Em sua lua-de-mel, o senador percebeu a verdadeira imagem de Stryx: uma velha caquética e carcomida. No entanto, já era tarde demais. Ele estava completamente enfeitiçado pela bruxa.

Nos anos que se seguiram, Stryx buscou ensinar a seu amante os segredos do mundo sobrenatural, e depois torná-lo um Strigoi. No entanto, ele não desejava a imortalidade dessa forma, e isso também ia contra os planos de Stryx de dominar o Capitólio. Então, ela ensinou-lhe os Caminhos da Magia Hermética, tornando-o, após anos e anos de estudo, um poderoso mago, concedendo-lhe a falsa imortalidade por meio de um ritual transcrito num pergaminho etrusco.

E se seguiram mais alguns anos até a Deusa-Vampira sentir-se letárgica novamente. Ela era uma deusa desejosa e precisava de motivações para continuar a viver, já que sua mente imortal já concebia todos os jogos de poder que ocorriam ao seu redor e pouca coisa restava para agradar ou prender seu interesse. Então, ela quis um filho. Não uma cria vampírica, mas um filho gerado em seu ventre. Então, no alinhamento lunar correto, buscando aproveitar-se de profecias antigas, ela

conjurou seus poderes mágicos e vampíricos quase divinos e foi desposada por seu marido, gerando uma criança em seu ventre. A criança gerada possuía o poder do sangue Strigoi correndo em suas veias, e não carregava as fraquezas deste. Ele era um daiphir.

Pouco após a concepção da criança, os poderes de Stryx sobre seu amante enfraqueceram-se, diminuindo a influência desta sobre a mente do mago, e este percebeu sua horrenda situação de escravidão. Mesmo quando os poderes de Stryx voltaram a influenciar sua mente, ele tinha consciência de que seu amor pela bruxa era mágico e não natural. Então, o mago planejou, por meses a fio, uma maneira de libertar-se naquela maldição. Seu stratagem simplesmente fora tão longe por seu amplo conhecimento sobre sua algoz. Nesse período nascera seu filho, chamado de **Neru, O Negro**. Na décima terceira noite após o nascimento, ele evocou círculos de ocultamento sobre si para não ser percebido por sua esposa e algoz e conjurou o demônio **Zazel** para pactuar com este. O mago vendeu sua alma em troca de ter sua mente imune à influência de poderes mentais. E assim foi feito. No exato momento que os círculos de proteção foram desfeitos, a deusa-vampira percebeu o ato de seu marido e, em fúria divina, carbonizou-o com um único pensamento. O mago, então, deixou a eterna escravidão de Stryx para ser um eterno escravo do demônio... no Inferno.

Stryx, desconsolada com a traição, enviou um aprendiz para abandonar sua cria com uma família romana.

Anos se passaram até a deusa-vampira sentir-se sozinha novamente. Então, ela desejou ter seu filho novamente junto consigo. Seus lacaios o trouxeram para junto de si, mas a criança, que já era um rapaz nessa época, rejeitou sua mãe. Stryx então carbonizou a família adotiva do rapaz com um único pensamento, disposta a deixá-lo sem alternativas. Neru, catatônico, aceitou silenciosamente seu legado, mas não antes de jurar para si mesmo que um dia vingaria sua família.

O rapaz cresceu e em somente 20 anos tornou-se um mago imensamente poderoso, fruto de seu

sangue daiphir e da ajuda de Stryx. Ele tornou-se também amante de sua mãe vampira. Stryx, no entanto, tentando evitar o erro cometido com seu ex-amante, prendeu-o com o voto de sangue desde jovem, reforçando seu poder e influência. No entanto, ela não sabia que a força de vontade de Neru era imensamente superior a de seu pai, e este acabou por superando o voto de sangue e pactuando com demônios para libertá-lo do controle mágico e vampírico de Stryx. Tais entidades eram demônios da noite que buscavam que Stryx caísse em desgraça diante de Nyx, a verdadeira Deusa da Noite e fonte dos poderes quase divinos de Stryx. O plano funcionara perfeitamente. Mesmo assim, Neru continuou ao lado de Stryx, arquitetando seus planos para destruir a deusa-vampira. O daiphir, mesmo sendo amante de Stryx, possuía suas próprias amantes, entre estas, Messalina, cuja qual era filha de um importante senador e amigo do Imperador, cuja qual ele ganhou seu coração. Ao dia seguinte de uma noite de amor e luxúria, Neru estava repleto do poderoso Sanguinus de sua deusa-mãe. Sim, aquela era a noite perfeita pra finalmente dar o primeiro passo de seu plano. Naquela mesma noite, Neru procurou Messalina e desposou-a sob a lua, evocando forças proibidas e profanas no ventre de sua amante.

Nos nove meses que se seguiram, Neru alimentou Messalina com Sanguinus vampírica retirada de outros strigoi, além de seu próprio Sanguinus, que por sua vez era sempre misturado ao Sanguinus divino de sua mãe. Quando seu filho estava prestes a nascer, Neru soube que o segundo passo de seu plano precisava ser assegurado, e fugiu de Roma com Messalina para as terras mais distantes possíveis de Stryx e, graças a poderosos encantamentos e a ajuda dos demônios da noite, a vampira não os encontrou. Quando nasceu, Neru finalmente percebeu que a primeira parte de seu plano fora um sucesso: era uma criança daiphir com capacidade de procriar, e seus filhos também seriam daiphiri.

IDADE MÉDIA

Durante a Idade das Trevas, Neru manteve-se silencioso, apenas fortalecendo seu futuro exército. Seu filho tivera vários filhos, e seus filhos outros filhos. Todos eram daiphiri, e podiam reproduzir-se. Não tão facilmente quanto os humanos, mas mesmo assim, podiam. O mago daiphir desenvolvera seus poderes imensamente, e passara seu conhecimento para sua linhagem, criando

lentamente uma linhagem de daphiri que também era uma Ordem Secreta de Magia. Neru os intruíra nos meios para manterem-se em segredo, deixara-os grimórios, passara seu conhecimento sobre os Strigoi e seu ódio por esta raça. Ele os criara fortes e poderosos. Foram chamados de Farmakeia, que significa “feiticeiro” em grego. Um dia, Neru simplesmente desapareceu.

IDADE MODERNA

Atualmente os Farmakeia mantêm-se escondidos das outras Ordens, atuando secretamente, tanto infiltrados para espionagem quanto agindo ativamente para a destruição dos Strigoi. O motivo para tanto é que o passar do tempo lendas foram criadas, a maioria pelos próprios Strigoi, que a linhagem viva e desgarrada desses vampiros são infernalistas, portanto, odiados e temidos pelo Arcanum Arcanorum. Existem poucos deles atualmente, pois a maioria foi morto durante a Guerra de Peloponeso e os que restaram tornaram-se bastante hesitantes em espalhar a linhagem, temendo a perseguição dos Strigoi.

CARACTERÍSTICAS

Daiphiri Farmakeia possuem a pele extremamente pálida e podem fazer crescerem presas, mas fora essa característica, são exatamente iguais a qualquer humano. Muitos deles possuem sua runa mística tatuada em seu corpo, além de outras runas com fins específicos.

PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos (Força, Destreza, Agilidade, Constituição e Percepção), Regeneração, Drenar Energia, Bruxaria, Controle Mental. Daiphiri Farmakeia podem comprar níveis de Bruxaria livremente.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Existem tão poucos Farmakeia que não há um modo de vida exato de todos eles. Geralmente vivem escondidos do Arcanum Arcanorum ou secretamente entre os outros magos. Todos eles, sem exceção, são magos em maior ou menor grau. Sempre que um daiphir da linhagem Farmakeia nasce, em determinada idade ele é convocado para ser aprendiz de um dos magos. Depois de determinado tempo, ele é liberado para realizar seus próprios estudos herméticos. Não há exatamente uma hierarquia entre os Farmakeia pelo fato de serem tão poucos, mas o mais velho

dentre eles geralmente é incubido de liderar a luta contra os vampiros Strigoi, reunindo forças e recursos para a destruição destes. Atualmente existem aproximadamente três Cabalas de Farmakeias.

FARMAKEIA

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custo: 5 pontos de aprimoramentos e 220 pontos de perícias.

Perícias: Artes (Atuação 30%), Ciências Proibidas (Oculto 50%, Vampiros 50%, Demônios 40%, Alquimia 20%, Teoria da Magia 40%, Rituais 40%), Negociação (Barganha 30%, Lábria 30%).

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Strigoi) 3, Pontos Heróicos 3, Sociedade Secreta (Farmakeia).

Pontos Heróicos: 3 por nível

Poderes Vampíricos: 3+1 por nível



DRATVOZ

"O Povo"

ORIGEM

Após a fuga de Roma, Neru vagou seguindo para o oeste europeu. Lá estabeleceu sua Ordem Secreta de Magia, assegurou uma rede de lacaios e guardacostas enfeitiçados para cuidar de sua amante e filho, e enfim partiu para o Oriente, buscando continuar com seus planos. Neru sabia que precisava de mais daphiri, de preferência sem terem o Sanguinus de Stryx para esta ter menos influência sobre eles. Em 505AC, Neru encontrou no Oriente um vampiro vrikolaka ancião chamado **Dratvoz** como o mestre de um templo de monges, onde este e seus 7 discípulos assassinaram todos. Neru propôs que Dratvoz andasse a seu lado e o ajudasse a encontrar e matar um poderoso Filho do Milênio, em troca lhe concederia o poder de procriar, e seus filhos teriam o poder de gerar proles poderosas sem nenhuma fraqueza. Dratvoz aceitou, deixando seus sete discípulos guardando o templo. Na Mesopotâmia, eles encontraram um vampiro milenar para sacrificar em seu ritual profano, concedendo a capacidade à Dratvoz e à um vampiro Lamiai que os ajudara. Depois disso, o destino dos três vampiros continua um mistério.

IDADE MÉDIA

Os Dratvoz seguiram os costumes de seus antepassados e tornaram-se grandes aliados dos ciganos e lobisomens. Na Idade das Trevas, muitos deles ajudaram a acobertar lobisomens e seus ataques de fúria, bem como os que decidiram seguir o Caminho do Lobo tornaram-se fiéis soldados, ajudando seus poderosos irmãos em sua busca por redenção perante Zeus, esperando um dia curarem suas maldições, destruindo criaturas malignas. Sua interação com os ciganos deu-lhes muitos traços da cultura destes.

IDADE MODERNA

Atualmente os Dratvoz são todos de origem cigana. A maioria ainda vive como conselheiros espirituais de seus respectivos grupos. Os mais sábios são sempre tratados com o respeito que merecem pelos outros ciganos, em pé de igualdade

com os próprios lobisomens. Não é incomum os guerreiros estarem atuando entre eco terroristas.

CULTURA CIGANA

Os ciganos são um povo nômade, amante da música e da magia, que foram expulsos por invasores árabes há quase 3 mil anos da região noroeste da Índia, onde hoje é o Paquistão. Depois de vagar pelas Terras do Oriente, os ciganos invadiram o Ocidente e espalharam-se por todo o mundo.

A família é a base da organização social dos ciganos, não havendo hierarquia rígida no interior dos grupos. O comando normalmente é exercido pelo homem mais capaz, uma vez que os ciganos respeitam acima de tudo a inteligência. Este homem é o Kaku e representa a tribo na Krisromani, uma espécie de tribunal cigano formado pelos membros mais respeitados de cada comunidade, com a função de punir quem transgredir a rígida ética cigana.

A figura feminina tem sua importância e é comum haver lideranças femininas como as *phury-day* (matriarca) e as *bibi* (tias-conselheiras), lembrando que nenhum cigano deixa de consultar as avós, mães e tias para resolver problemas importantes por meio da leitura da sorte.

O misticismo e a religiosidade fazem parte de todos os hábitos da vida cigana. A maior parte deles acredita em um único deus, Dou-la, também chamado de Bel, em eterna luta contra o demônio, Deng. Normalmente, assimilam as religiões do lugar onde se encontram, mas jamais deixam de lado o culto aos antepassados, o temor dos maus-olhados, a crença na reencarnação e na força do *baji* (destino), contra a qual não adianta lutar.

A sexualidade é outro ponto importante entre os ciganos. Antigamente as mães-de-tribo podiam ter um marido e um *acariciador*, um amante. Um ritual que já foi bastante difundido entre os ciganos nos tempos antigos era que algumas magas ciganas que eram chamadas de *Gavalies de la Noille* passavam a noite com líderes ciganos e assim lhes despertavam poderes mágicos. Ciganos se casam

cedo, quase sempre seguindo acordos firmados entre as duas famílias.

Descobrir os seios em público é comum e natural, mas nenhuma mulher pode mostrar as pernas, pois da cintura para baixo todas são *merimé* (impuras). Vem daí a imposição das saias compridas e rodadas para as mulheres, que também são proibidas de cortar os cabelos, e nunca sentam à mesma mesa que os homens. Ironicamente, como praticantes da magia e das artes divinatórias, são elas que cada vez mais assumem o controle econômico da família, pois a leitura da sorte é a principal fonte de renda para a maioria das tribos. O resultado é uma situação contraditória, em que o homem manda, mas é a mulher quem sustenta o grupo.

Os ciganos têm devoção por **Kali**, que é chamada por muitos deles como Santa Sara Kali. Esta é venerada pelo povo hindu como uma deusa, que consideram como a Mãe Universal, a Alma Mater, a Sombra da Morte. Sua pele é negra tal como Shiva, sua amante, e uma da Trindade Divina para os indianos (Brama, Vishu e Shiva). Kali é a mãe de todos os vampiros rakshaza.

Uma das maneiras de os ciganos se manterem unidos com suas tradições preservadas é o idioma universalmente falado por eles, o romani ou rumanez, que é uma linguagem própria e exclusiva. É expressamente proibido ensinar o romani para os não-ciganos. O romani é uma língua ágrafa, ou seja, uma língua ou idioma sem forma escrita. Portanto, para sua perpetuação o romani conta somente com a transmissão oral de uma geração para outra, de pai para filho.

A leitura de cartas e das mãos pelas mulheres ciganas também rende dinheiro, porém essa atividade não é considerada uma atividade profissional, mas um ato de devoção à fé cigana.

Atualmente, existe um sem-número de grupos ciganos, sendo os mais expressivos no presente os seguintes:

Grupo Kalon: Os componentes deste grupo fixaram residência especialmente na Espanha e Portugal, onde sofreram severas perseguições. O povo português e espanhol não admitia os costumes ciganos, então proibiram-nos de falar o seu idioma, usar suas vestes típicas e realizar festas e cerimônias segundo suas tradições. Tem-se que os Kalons originaram-se no antigo Egito. Foram os primeiros ciganos a chegarem no Brasil em meados do século XVII.

Grupo Moldávio: De pele mais clara e olhos azuis, este grupo originou-se em terras da Rússia. Sob as pesadas roupas e capotes escuros mal

reconhecemos sua origem cigana. A denominação moldávio vem da palavra Moldávia, república da Europa central, que chegou a fazer parte do Império Russo e da antiga URSS.

Grupo Hoharanô: Surgiram em terras turcas e se destacaram em especial como grandes criadores de cavalos. Os integrantes deste grupo chegaram ao Brasil bem depois do grupo Kalon, somente no final do século XVIII.

Grupos Kalderash e Matchuiya: Os ciganos do grupo Kalderash são originários da Romênia e da antiga Iugoslávia, o berço dos Matchuiya. Ambos os grupos chegaram ao Brasil no final do século XVIII.

O comando da família é exercido de maneira completa e responsável pelo homem. Ele é o líder e à ele competem a proteção, a segurança e o sustento da família. A mulher e os filhos o respeitam como máxima autoridade e lhe são inteiramente subordinados.

São os homens que resolvem as pendências, acertam o casamento dos filhos, decidem o destino da viagem e se reúnem em conselhos sobre assuntos abrangentes e comuns ao Clã. As mulheres ciganas não trabalham fora do lar e quando vão às ruas para ler a sorte, esta tarefa é entendida como um cumprimento de tradições e não como parte do sustento da família, apesar de elas entregarem aos maridos todo o dinheiro conseguido. Os ciganos formam casais legítimos unidos pelos laços do matrimônio, não fazendo pare de seus costumes viverem amasiados ou aceitarem o concubinato. Vivem juntos geralmente até a morte e raramente ocorrem entre eles separações ou divórcios, que somente acontecem se existir uma razão muitíssimo grave e com decisão do Tribunal reunido para julgar a questão. Os pares ciganos, marido e mulher, são muito reservados e discretos em público, não trocando nenhum tipo de carinho que possa ser entendido como intimidade, que é vivida somente em absoluta privacidade.

CARACTERÍSTICAS

Todo Dratvoz começa seguindo o Caminho da Alma que, segundo eles mesmos, é uma trilha que todo Dratvoz deve conhecer pelo menos o básico para não se perder (abstratamente falando). A partir do terceiro nível, o Dratvoz deve escolher se continua no Caminho da Alma ou segue o Caminho do Lobo, onde este segue os preceitos dos lobisomens, vive com estes, auxiliando-os em suas jornadas. Caso siga o Caminho do Lobo ele

poderá acessar o poder vampírico Transformação em Animais, mas não poderá mais evoluir no poder vampírico Spiritum. Caso continue no Caminho da Alma ele poderá evoluir livremente no poder Spiritum.

Vale a pena mencionar que os Dratvoz não aprendem o poder vampírico Spiritum com estudo mágico em tomos ou tábuas; eles aprendem com o convívio com o mundo, naturalmente, como feiticeiros (por isso não possuem as perícias Rituais e Teoria da Magia em seu Kit).

Por causa dos dois Caminhos, os conceitos de Dratvoz se restringem muito à guias espirituais e guerreiros. Os guias espirituais se subdividem em sábios e os que são guias nos mundos dos espíritos, que procuram conhecê-los e viajar entre eles, descobrindo suas maravilhas e perigos. Muitos entram no mundo espiritual e nunca mais retornam, seja por vontade própria... ou não. Os sábios, por sua vez, são aqueles que aprendem com os espíritos os mistérios da vida e da morte, e aconselham os *Rom* (ciganos) em suas decisões. A maioria dos sábios são bastante respeitados entre as famílias Rom.

PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos (Força, Destreza, Agilidade, Constituição e/ou Percepção), Regeneração, Sentir Criaturas Sobrenaturais, Drenar Energia, Garras, Spiritum (pode adquirir níveis deste poder livremente). Caso siga o Caminho do Lobo, o Dratvoz poderá acessar o poder vampírico Transformação em Animais (Lobo, Lobisomem) e perderá seu acesso à Spiritum.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Daphiri Dratvoz possuem os mesmos preceitos dos ciganos, no entanto, seus hábitos são sutilmente diferentes pelo fato de não se reproduzirem com tanta facilidade quanto os humanos. Não é incomum marido e mulher estarem em contato com poderes divinatórios para sustento financeiro da estrutura familiar ou meramente o acaso do destino. Os homens geralmente cuidam da família, mas não é incomum e as mulheres trabalham lendo mãos e fazendo previsões divinatórias. São bastante místicos e buscam a magia em todo aspecto de seu cotidiano.

SUBGRUPOS

Nas últimas décadas começou a surgir uma linhagem vrikolaka originada dos daphiri Dratvoz que autointitularam-se de **Aetherianos**. É um

problema freqüente entre os Dratvoz que quando um guia espiritual adquire experiências demais no Umbral, viajando longe demais e consegue retornar, sua mente volta afetada das visões do mundo dos mortos. Quando isso acontece, ele é levado até um misterioso vampiro vrikolaka conhecido apenas como O Ancião. Este transforma o Dratvoz num vrikolaka, mas diferente da linhagem original, os Aetherianos retêm a capacidade de adquirir níveis do poder Spiritum livremente, além de nunca perderem sua insanidade (aparentemente a mente morta-viva também retém a insanidade adquirida antes de sua transformação). Dizem rumores que os Dratvoz estão se tornando lentamente nos Aetherianos, e logo a família-daiphir vai ser extinta.

Outra raríssima etnia dos Dratvoz advindo da miscigenação por séculos com os ciganos são indivíduos com dons vampíricos e licantropos, pertencentes aos Dratvoz e ao Povo. Tais criaturas são muito poderosas, mesmo para os padrões de um daiphir (em termos de jogo, é um personagem criado com os Kits de ambas as raças, usando regras de combinação de Kits). Os ciganos possuem diversos nomes para essas criaturas, mas os Dratvoz os chamam de **Abhuva** (“Monstro” em sânscrito), e só existiram doze dessas criaturas.

DRATVOZ (MAGO)

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custo: 4 pontos de aprimoramentos, 220 pontos de perícias.

Perícias: Ciências (Herbalismo 30%, Teologia 30%), Ciências Proibidas (Oculto 20%, Tarot 45%, Leitura de Mão 45%, Spiritum 50%, Espíritos 50%), Filosofia 30%, Furtar Objetos 40%.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Vrikolaka) 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Poderes Vampíricos: 3+1 por nível.

DRATVOZ (GUERREIRO)

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custo: 4 pontos de aprimoramentos, 200 pontos de perícias.

Perícias: Ciências (Herbalismo 10%), Briga 50/50, Sobrevivência (escolha uma) 50%, Rastreo 50%, Ciências Proibidas (Espíritos 40%, Oculto 30%), Manipulação (Intimidação 20%).

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Vrikolaka) 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível.

Poderes Vampíricos: 3+1 por nível.

FILHOS DE LAMIA

"Humanos Abençoados"

ORIGEM

Em 499AC, Neru teve uma visão onde Stryx o encontraria em 68 anos e o mataria. Teve visões de guerra. O mago, então, começou a apressar seus planos. Ele precisaria erguer seu exército que destruiria sua mãe, e rápido. Na Mesopotâmia, Neru e Dratvoz encontraram Draconarius, um vampiro Lamiai. O mago lhe fez a mesma oferta que fizera para Dratvoz um dia, e o demônio do Mundo Antigo aceitou. Ele os levou para seu Mestre Vampírico nas catacumbas rochosas sob uma montanha, e ali o mataram antes que este pudesse acordar de seu Sono secular, evocando a profana mágica vampírica de Neru sobre os dois vampiros.

Em 30 anos, com a ajuda de um ritual desenvolvido por Neru para aumentar a fertilidade de sua raça, Draconarius fez sua poderosa linhagem de Filhos de Lamia. Neru ainda convocou sua linhagem, e Dratvoz então convocou a dele (Dratvoz havia feito uma distante peregrinação naquela mesma época, então o mesmo havia sido já convocado). Com seu poderoso exército sobrenatural de daiphiri já formado, Neru usou de sua magia vampírica para controlar diversas personalidades políticas de Atenas para de esse modo obter domínio sobre a Confederação de Delos. Eis que Stryx ressurgiu, aterradora, liderando as forças da Liga de Peloponeso. Neru moveu mais ainda suas peças dentro da Confederação de Delos, rumando para seu destino. A tensão se transformou em gritos de guerra. Então, a Guerra de Peloponeso explodiu entre Atenas e Esparta (esta por sua vez liderando a Liga de Peloponeso, organização nascida da aliança de diversas cidades oligárquicas), ou, mais precisamente, entre Neru e Stryx, entre mãe e filho. A guerra se arrastou por 28 anos. Nesse meio tempo, Neru e seus aliados lutaram ferozmente contra os exércitos de Stryx, no entanto, esta fora forte demais contra o daiphir bruxo e seu exército de homens e seres sobrenaturais, resultando na derrota no fim da batalha naval de Egospótamos, em 404 AC, pelas mãos do escravo de sangue de

Stryx, Lisandro. Por pouco, Neru, Dratvoz e Draconarius não conseguem escapar.

IDADE MÉDIA

Após o massacre de toda a linhagem de Draconarius, este enviou a família-daiphir para terras distantes, protegidos por guardiães Lamiai, onde estes viveriam isolados. Draconarius deixou claro a posição de suas crias vampíricas: eles seriam guardiães daqueles daiphiri, e não seus algozes, pois eles já haviam lutado sua guerra e ainda foram abençoados com o toque de Hera. Suas crias assentiram e levaram-nos para uma terra distante e isolada, onde os mantiveram seguros desde então. A maioria deles ainda vive nesse território protegido por guardiães Lamiais e suas fortunas, estes já crias das crias dos guardiães originais. Tal isolamento ocasionou em incesto, violência, estupro e pedofilia, transformando-os em pervertidos e assassinos sem moral ou honra. Combinado ao poder de alteração da carne que adquiriram, tornaram-se verdadeiras aberrações inumanas.

IDADE MODERNA

Pouca coisa mudou entre os Filhos de Lamia da Idade das Trevas até hoje. A maioria deles ainda vivem isolados em uma fazenda privada dos Lamiai, protegidos do restante do mundo e criando suas próprias leis. De tempos em tempos, os guardiães Lamiai retiram os mais capazes entre eles de lá para servirem como serviçais, guardacostas e assassinos brutais.

CARACTERÍSTICAS

Os Filhos de Lamia são marcados principalmente por deformações inumanas e séculos de cruzamento dentro da própria família-daiphir. Muitas de suas características focam não só deformidades genéticas, mas também deformações ofídias.

PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos (Força, Destreza, Agilidade, Constituição e/ou Percepção), Regeneração, Sentir Criaturas Sobrenaturais, Drenar Energia, Transformação em Monstros.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Filhos de Lamia vivem em fazendas financeiramente protegidas e sustentadas pelos vampiros Lamiai. Geralmente cada fazenda dessas compõe muitos e muitos hectares de terra para assegurar a privacidade. Geralmente surge todo tipo de boato sobre quem mora nessas terras... e a maioria geralmente é verdade.

Canibalismo. Perversão. Incesto. Assassinato. Todo tipo de hábitos proibidos se passa na família daiphir de cada uma dessas fazendas, pois os Filhos são proibidos por seus mestres de terem contato com os humanos normais. A linhagem perdura com o cruzamento dos filhos com suas mães ou irmãos com irmãs.

FILHO DE LAMIA

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custo: 4 pontos de aprimoramentos e 150 pontos de perícias.

Perícias: Briga 40/40, Tortura 30%, Armas Brancas (escolha uma 50/30), Intimidação 30%.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Lamiai) 3, Pontos Heróicos 3.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Poderes Vampíricos: 3+1 por nível



SIANG

"Guardiões"

ORIGEM

Siang são o resultado de uma transformação errônea de um Kiang-shi. Eles acreditam que esse tipo de acontecimento é escolha do destino para que aquele não tenha lugar entre os mandarins vampíricos, mas sim abaixo deles, como uma casta inferior, servindo-os e protegendo-os. Por esse motivo, todos os Siang são guerreiros, guardacostas e assassinos.

IDADE MÉDIA

Na Idade Média eles viveram como sempre viveram, a serviço dos Kiang-shi. Muitos deles estiveram como os principais generais de muitas batalhas.

IDADE MODERNA

Atualmente a situação dos Siang não mudou muito, apesar do avanço da humanidade. Nos últimos anos os Kiang-shi têm enviado seus agentes para a América de modo a estender seu controle no Novo Mundo, geralmente jovens Kiang-shi, e junto com estes, enviam um dos Guardiões para assegurar a pós-vida de seu aprendiz.

CARACTERÍSTICAS

Siang também são grandes mestres em Chi Kung, por terem mais energia Yang em seus corpos do que os Kiang-shi e muito mais tempo para treinar do que os humanos normais.

A maioria deles vive sob códigos de honra semelhantes aos dos samurais, mas existem

aqueles que não, vivendo como ninjas e assassinos profissionais a serviço de seus mestres.

PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos (Força, Destreza, Agilidade, Constituição e/ou Percepção), Regeneração, Sentir Criaturas Sobrenaturais, Drenar Energia.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Dizem que os antigos espíritos dos samurais mortos em nome dos Kiang-shi vivem em cada Siang, e por isso, esses daphiri são respeitados e tratados como samurais por aqueles que conhecem sua lenda. Diferente das outras famílias-daphiri, eles não são uma família e não se reproduzem; de fato, um Siang teria uma chance ínfima (1%) de gerar outro daiphir. Por essa falta de "parentescos", eles não se organizam em clãs, sendo solitários por praticamente todas as suas vidas, vivendo para seus mestres. Alguns raros casos, um Siang vive completamente solitário, e esses são conhecidos também como *ronin*.

SIANG

Tempo de Aprendizado: 8 a 10 anos

Custo: 4 pontos de aprimoramento e 140 pontos de perícias.

Perícias: Artes Marciais (escolha uma) 50/50, Furtividade 40%, Filosofia 20%, Chi Kung 50%.

Aprimoramentos: Poderes Vampíricos (Kiang-shi) 3, Pontos Heróicos 3, Mestre -1.

Pontos Heróicos: 3 por nível

Poderes Vampíricos: 3+1 por nível



NOVAS PERÍCIAS

Body Art (DEX)

Modifica o corpo cirurgicamente, implantando piercings, tatuagens e todo tipo de modificação. Também usado pelos Filhos de Lamia em seu poder Transformação em Monstros.

Chi Kung (0)

Ch'i (pronunciar "chee" e doravante escrito "chi") é uma palavra chinesa usada para descrever "a energia natural do Universo". Esta energia, apesar de chamada "natural" é na verdade espiritual, é parte de um sistema metafísico, não empírico. Não obstante, os crentes no Chi fazem afirmações que podem ser empiricamente testadas. Proponentes afirmam provar a existência e poder do Chi curando pessoas e fazendo atos não-naturais, como partir um pau com a ponta de uma folha de papel, ou como partir um tijolo com o pé ou a mão nua. Chi Kung (Qi Gong) é a "ciência e prática" do Chi, que pode ser pensada como um campo de energia movendo-se pelo corpo. A saúde física e mental pode ser alegadamente melhorada aprendendo a manipular o Chi através da respiração, movimento e atos da vontade. Em termos de jogo, um usuário de Chi Kung pode realizar diversas ações autorizadas pelo Narrador, entre elas: causar +1d6 de dano em um único golpe por combate, absorver até 3 pontos de dano de um único golpe por combate, +10% em testes para resistir à doenças naturais por um dia, curar com testes resistidos doenças mentais, telecinésia em pequena escala (até 1kg), usar a perícia em vez de Intimidação em animais, ficar imune à dor por um combate inteiro, restaurar 1d6-3 PVs.

Alguns magos orientais desenvolveram uma forma de magia que também chamam de Chi Kung, mas na verdade, é só mais uma forma de aprender os Caminhos de Magia. Entre os Caminhos aprendidos dessa forma incluem-se Humanos e, em menor escala, o Caminho do Ar.

NOVOS PODERES VAMPÍRICOS:

TRANSFORMAÇÃO EM MONSTROS

Esse é o poder desenvolvido pela linhagem dos Filhos de Lamia de modelagem da carne como se fosse argila, de modo a darem forma à seus desejos e inspirações bizarras.

NÍVEL 1

Alterar Aparência

Esse poder altera a aparência do alvo em termos de cor dos olhos, cor da pele, cor do cabelo e traços raciais. Um indivíduo pode mudar de sua origem asiática, por exemplo, para negro. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar quaisquer alterações no alvo. Caso deseje melhorar a aparência do alvo com esse poder, o teste é Difícil. Se tiver sucesso, aumenta o Carisma em um ponto. Caso tenha uma Falha Crítica, o alvo perde um ponto. Esse poder não pode ser utilizado para melhorar a aparência de um vampiro Lamiai ou Filho de Lamia, de modo a torná-lo mais "humano" - caso isso ocorra, correm rumores que a própria Hera intercede com sua ira por aquele que afrontou sua decisão de amaldiçoar os Lamiai, e intensifica ainda mais a maldição do vaidoso vampiro/daiphir.

NÍVEL 2

Alterar Carne

Esse poder altera a própria carne do alvo. O daiphir pode criar bolsos de carne em seus corpos, mudar seus órgãos de lugar, e toda gama de alterações bizarras. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar quaisquer alterações no alvo. Caso deseje melhorar a aparência do alvo com esse poder, o teste é Difícil. Se tiver sucesso, aumenta o Carisma em um ponto. Caso tenha uma Falha Crítica, o alvo perde um ponto. Esse poder não pode ser utilizado para melhorar a aparência de um vampiro Lamiai ou Filho de Lamia, de modo a torná-lo mais "humano" - caso isso ocorra, correm rumores que a própria Hera intercede com sua ira por aquele que afrontou sua decisão de amaldiçoar os Lamiai, e intensifica ainda mais a maldição do vaidoso vampiro ou daiphir.

NÍVEL 3

Alterar Ossos

Esse poder altera a estrutura óssea do alvo, podendo este manipular seus ossos para fazer esporas, garras ósseas, presas, etc. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar quaisquer alterações no alvo.

NÍVEL 4

Quatro Braços

O daiphir desenvolve um segundo par de braços. Eles lhe parecem naturais e pode usá-los sem qualquer perda de DEX. O segundo par de braços lhe permite fazer um segundo ataque por rodada, usando uma arma extra ou usando de suas armas naturais.

Alterações Musculares

Esse poder permite o daiphir modificar sua estrutura muscular, adiposa e óssea de modo a intensificar a força do alvo, comprometendo outros aspectos de sua estrutura física. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar as alterações no alvo. Caso obtenha sucesso, poderá trocar pontos de Constituição, Destreza ou Agilidade por pontos de Força e/ou Constituição a razão de um para um.

NÍVEL 5

Lamiai Verdadeiro

O Filho de Lamia possui tamanho controle de seu corpo que pode aumentar sua massa e alterá-la de modo a adquirir uma forma de um Lamiai. Ele triplica seu peso, suas pernas tornam-se uma imensa cauda de cobra com um arpão venenoso na ponta (25/0, 1d10+1d6), garras venenosas (2d6, teste de resistência para diminuir o dano à metade) e quatro braços.

NÍVEL 6

Demônio Voador

Semelhante ao Nível 5, mas nessa forma, o Filho de Lamia adquire um par de asas draconianas, podendo voar a uma velocidade de 100km/h.

Arsenal Orgânico

Esse poder permite ao Filho de Lamia transformar partes de seu corpo em armas. O daiphir pode criar lâminas de machados, espadas, facas e até martelos de combate. Lâminas desse tipo não podem ser regeneradas sobrenaturalmente. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar as alterações no alvo.

NÍVEL 7

Casulo

O Filho de Lamia pode vomitar fluidos que, num processo de uma hora, torna-se um casulo duro, amarelado e leitoso. Em termos de jogo, o casulo oferece proteção completa contra a luz solar, além

de IP 2 para cada ponto de Sanguinus gasto no processo. O daiphir pode dissolver o casulo quando desejar. Caso ele produza o casulo sobre outro, este pode utilizar-se de seus poderes mentais dentro do casulo, exceto aqueles que requeiram contato visual ou semelhante.

NÍVEL 8

Bafo de Dragão

O Filho de Lamia pode exalar um jato de chamas que causa 4d6 pontos de dano, mais 2d6 de dano para cada ponto de Sanguinus gasto.

Mestre das Carnes

O Filho de Lamia possui tamanho controle sobre a carne que consegue moldá-la à distância. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art para realizar as alterações no alvo e precisa estar suficientemente próximo para enxergar claramente o alvo.

NÍVEL 9

Incorporar-se

Um dos mais poderosos efeitos de Transformação em Monstros, o Filho de Lamia possui controle completo sobre toda forma de carne, podendo fundi-la a si, tornando-se mais forte. Em termos de jogo, o Filho de Lamia faz um teste de Body Art enquanto tocar o alvo. Faz-se um teste resistido de CON vs. CON do alvo. Caso obtenha sucesso, poderá “assimilá-lo” para formarem uma terceira forma amalgamada, possuindo um novo par de braços e pernas, além de novos olhos, boca e nariz. A Força e Constituição do alvo assimilado acrescentam +5 cada uma ao total da FOR e CON da nova criatura. A mente da vítima agora é totalmente subserviente à do Filho de Lamia, e este usa as capacidades motoras desta a seu favor, usando os novos braços para fazerem ataques extras. Infelizmente, as mentes das vítimas ficam extremamente danificadas no processo de assimilação, perdendo totalmente sua força de vontade, não dando nenhum acréscimo com suas memórias à criatura, mas dizem que caso o Filho absorva um psíquico, este desenvolverá os poderes deste.

Esse poder pode ser usado também em outros alvos que não o daiphir.

NÍVEL 10

Transformações em Massa

O nível supremo de Transformação em Monstros. O Filho de Lamia pode usar quaisquer um dos

poderes anteriores à distância, transformando e modificando qualquer um em seu campo de visão, inclusive mais de um alvo por vez. Em termos de jogo, o daiphir faz um teste de Body Art para cada alvo. Num mesmo turno podem ser modificados até um número de alvos igual à PER do personagem.

CAMINHO SECUNDÁRIO:

CAMINHO DO SANGUINUS

(HUMANOS+TREVAS)

Também chamado de Caminho Vampiros, foi criado pelos Farmakeia no século II AC. Esse Caminho de Magia é muito usado por eles para combater seus arquiinimigos vampíricos em seu próprio campo, usando de suas próprias armas. É muito semelhante ao Caminho Humanos, mas possui sutis diferenças adaptadas exclusivamente a natureza dos vampiros. Uma das características principais deste Caminho é o fato de, a partir de certo ponto, o mago poderá utilizar de alguns rituais para poder optar por gastar Pontos de Sanguinus ao invés de Pontos de Magia, tendo assim uma grande reserva de energia para suas magias. Alguns efeitos dessa natureza estão inclusos nos grimórios vampíricos dos Farmakeia. Segue-se uma lista de rituais presentes nestes grimórios.

RITUAIS VAMPÍRICOS

Transformação Completa

Criar/Controlar Humanos/Trevas 6

Custo: 3

Tempo: 1 noite

Materiais: V, G

Transforma temporariamente um daiphir num vampiro. Ritual perigoso que requer a parada cardíaca do daiphir. A transformação perdura por uma noite. Na manhã seguinte o daiphir voltará a sua forma original e continuará com seu coração parado, precisando imediatamente de uma ressuscitação, que pode ser feita por equipamentos médicos especializados.

Alimento Escasso

Criar Animais/Humanos 3

Custo: 2

Tempo: 1 semana

Materiais: V, M

Ritual Ekimmu criado por volta do século XV. Permite sangue de animais alimentarem um vampiro (ou daiphir) como se fosse sangue humano. Para isso, o vampiro/daiphir precisa submeter os animais à um ritual semanal onde provam da carne e/ou do sangue humano em sua comida, enquanto o mago entoava os cânticos enochianos necessários.

Vestir a Pele de Lobo

Entender/Controlar Humanos/Animais 6

Custo: 3

Tempo: Permanente

Materiais: V, G, M

Com o sacrifício de cinco lobisomens, o Dratvoz adquire a forma de lobisomem, só que esta está corrompida e, quando morrer, irá direto pro Inferno. Em Termos de jogo, o Dratvoz TORNA-SE um lobisomem (veja o netbook **Lobisomem: a Maldição** para maiores detalhes), adquirindo todos os poderes e fraquezas de um lobisomem de 1º nível, mas perdendo todos os seus poderes vampíricos, exceto Bruxaria, que é convertida para o aprimoramento Poderes Mágicos.

Inominável

Controlar Som/Terra 5

Custo: 3

Tempo: 1 mês

Materiais: V, G, M (cordas vocais de um macaco)

O nome verdadeiro do mago não poderá ser pronunciado nem escrito por um mês. As palavras simplesmente não saem da boca de quem for pronunciar seu nome, e as letras simplesmente fogem do papel à que são escritos, sem nunca chegar a formar uma sílaba sequer. Este ritual é pouco conhecido, mas muito utilizado por aqueles que o conhecem para que não sejam feitas magias maléficas contra eles usando seu nome verdadeiro. O mago apunhala as cordas vocais – devidamente extraídas – de um macaco enquanto realiza os cânticos necessários. Geralmente para se referir aos usuários desse estranho e desconhecido ritual referem-se à eles como Aquele-Cujo-Nome-Não-Pode-Ser-Pronunciado.

APRIMORAMENTOS

Abaixo segue-se uma lista de novos aprimoramentos, e alguns antigos que servem como referência para personagens em DAIPHIR: Legado de Sangue.

Pai Milenar

4 pontos: Você possui um pai que é um vampiro antigo e poderoso, o que lhe conferiu nascer com muito poder. Em termos de jogo, o personagem começa com +5 poderes vampíricos.

Sangue venenoso

1 ponto: seu sangue é venenoso para vampiros. Cada ponto de Sanguinus ingerido causa 1d3 PVs de dano ao vampiro.

Sanguinus Fraco

-3 pontos: por algum motivo desconhecido, seu Sanguinus é fraco em suas veias e seus poderes inerentes são menores. Você ainda pode aumentar seus atributos, absorver dano e ativar seus poderes vampíricos, mas custará o dobro de pontos de Sanguinus.

Envelhecimento Humano

-1 ponto: Seu Sanguinus não retarda seu envelhecimento como nos outros daphiri. Você envelhece na mesma taxa que um humano normal.

Sem Presas

-1 ponto: Você não possui presas vampíricas, e precisa cortar suas vítimas para sugar seu sangue.

Cauda

-4 pontos: Você não possui verdadeiramente uma cauda, mas nasceu sem pernas e com um grande e inútil prolongamento do cóccix, dando-lhe uma aparência de uma lesma. Em termos de jogo, o personagem possui AGI-4 e não pode se deslocar mais que metade da velocidade de caminhada.

Este aprimoramento negativo é exclusivo para Filhos de Lamia.

Olhos Extras

1 ponto: Você nasceu com olhos extras na cabeça. Tais olhos lhe conferem uma visão periférica amplamente maior. Em termos de jogo, o personagem nunca é pego por trás nem flanqueado de qualquer forma. O número de olhos fica a cargo do jogador.

Este aprimoramento é exclusivo para Filhos de Lamia.

Veneno de Cobra

1 ponto: As presas do daiphir podem inocular veneno, como as presas de uma cobra. O veneno causará 2d6 de dano por hora no corpo do alvo, até este passar num teste Difícil de CON ou receber

soro anti-ofídico (mas até lá, pode ser tarde demais).

Este aprimoramento é exclusivo para Filhos de Lamia.

Infravisão

1 ponto: você possui infravisão, vendo o calor dos corpos como uma cobra.

Este aprimoramento é exclusivo para Filhos de Lamia.

Vício (Sanguinus)

Você é viciado no Sanguinus de vampiros. Pode caçar vampiros para beber seu sangue, comprar sacos de Sanguinus no mercado negro sobrenatural de sua cidade ou é um carniçal, independente do caso, você precisa tomar Sanguinus freqüentemente. Quando deparado diante de Sanguinus, o personagem precisa fazer um teste de WILL para evitar bebê-lo ou lambê-lo desesperadamente.

Fobia (Trovões)

-1 ponto: você teme trovões e quando se depara com um (ou seus sons), deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícies serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por trovões, e caso se depare com um ou seus sons, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fobia (Sol)

-1 ponto: você teme a luz do sol e quando se depara com ela, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difícies e os Difícies serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível pela luz do sol, e caso se depare com ela, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica

paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Fobia (Barreira de rosas)

-1 ponto: você teme barreiras de rosas e quando se depara com uma, deve fazer um Teste de WILL Normal para atravessá-la. Caso falhe, não consegue.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você é bem mais suscetível à influência das barreiras de rosas, e caso se depare com uma, deverá fazer um Teste de WILL Difícil. Caso falhe, não consegue atravessá-la.

Fobia (limalha de aço, arroz chinês)

-1 ponto: você teme barreiras feitas de limalha de aço ou arroz chinês e quando se depara com uma, deve fazer um Teste de WILL Normal para atravessá-la. Caso falhe, não consegue.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você é bem mais suscetível à influência das barreiras feitas de limalha de aço ou arroz chinês, e caso se depare com uma, deverá fazer um Teste de WILL Difícil. Caso falhe, não consegue atravessá-la.

Alergia (Alho)

-1 ponto: você teme alho e quando se depara com o cheiro de alho, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha crítica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.

-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível de alho, e caso se depare com seu cheiro, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha crítica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Hemofilico

-2 pontos: se você sofrer um corte, não parará de sangrar até receber ajuda médica. Em termos de jogo, o personagem perderá 1PV/min até morrer. Além disso, um vampiro não poderá fechar o ferimento de sua mordida com uma lambida.

Mestre

-1 ponto: Você possui um Mestre Vampírico, alguém ao qual você serve, seja por chantagem, votos de sangue ou honra.

Aversão Sanguinária Aguda

-2 pontos: Você possui a constante sensação de que sugar de uma fonte qualquer é perigoso. Pode ter diversas explicações: você tem medo de se drogar usando sangue de um possível viciado ou adquirir alguma doença sangüínea. Em termos de jogo, o personagem precisa passar num teste de WILL toda vez que for se alimentar.

NPCs

Abaixo segue-se uma lista de NPCs importantes para campanhas envolvendo daiphiri.

Neru, O Negro

Neru partiu numa peregrinação alguns anos depois de ter consolidado sua Ordem. Desde então, nenhum de seus descendentes nunca mais o viu, mas acredita-se que ele envolveu-se no Xadrez Celestial mais ainda, buscando sempre seu objetivo final: matar a deusa-vampira milenar Stryx.

Dratvoz, o Mestre da Alma

O Mestre da Alma mantém-se num estado meditativo bastante semelhante ao Sono em seu templo na Ásia, guardado por seus sete discípulos, todos vampiros vrikolakas milenares.

Draconarius

Draconarius entrou em Sono no século XIV em algum lugar na Mesopotâmia e hoje possui um feudo no Inferno.

BESTIÁRIO

Abaixo segue-se uma lista de seres sobrenaturais que podem ser utilizados numa campanha de daiphiri ou mesmo outras criaturas sobrenaturais.

Chi-mei

CON 3D, FR 3D, DEX 3D, AGI 3D, INT 3D, WILL 2D, CAR 1D, PER 3D

#Ataques [1], IP 3, PVs 20-30

Garras 60/45 1d6+bônus

Mordida 50/45 1d3+bônus

Siang são daiphiri criados com um erro nas energias do P'o do escolhido que se tornaria um Kiang-shi. Um Chi-mei é criado quando um erro MUITO grande acontece. Chi-mei são formas repletas de energias Yng, assemelhando-se a

zumbis em todos os aspectos, exceto as presas salientes em suas bocas.

Chi-meí não possuem a capacidade de sugar Sanguinus, mas podem devorar uma vítima (eles nunca ficam satisfeitos, continuando a devorar até seus estômagos apodrecidos se rasgarem e a carne recém-devorada escorrer entre suas tripas, preencher seus troncos e por fim, rasgar suas peles podres).

Cérberos

CON 3D, FR 3D, DEX 3D, AGI 3D, INT 1D+2, WILL 1D+2, CAR 0, PER 3D

#Ataques [3], IP 1, PVs 22

Mordida 20% 1d10

Semelhantes à cães dinamarqueses (embora possam ser de quaisquer raças de cachorros grandes), essas aberrações são criadas pelos Filhos de Lamia para guardarem suas fazendas como cães-de-guarda. Possuem três cabeças, pesam em média 120kg, são grandes, fortes e muito ferozes.

Cykrus

CON 2D+16, FR 2D+16, DEX 3D+6, AGI 4D, INT 3D+4, WILL 3D+4, CAR 3D+4, PER 3D+6

#Ataques [1], PVs 30-40

Garras 70/50 2d6+bônus

Mordida 50/45 1d3+bônus

Quando um Espectro possui um alvo, após algum tempo, o alvo começa a envelhecer cinco vezes mais rápido ou apodrecer por dentro, por culpa da possessão proibida. Um Cykrus é uma forma de demônio muito parecida com um Espectro, a diferença é que após infectar uma vítima, o Cykrus domina completamente sua essência, mental, física e espiritual, além de torná-la substancialmente mais forte. No entanto, o corpo possuído passa a deteriorar-se rapidamente, morrendo em aproximadamente 1d6 meses. Um Cykrus somente pode abandonar um corpo possuído sugando todo o Sanguinus de uma nova vítima. Felizmente, as presas desse tipo de criatura são exclusivamente vampiros. Cykrus são seres extremamente raros. Correm rumores de que esses predadores da noite são formas mais corrompidas ainda de vampiros Ekimmu ou foram criados pela AGNI para serem o caçador definitivo.

Gênesis

Gênesis é a denominação para uma das criaturas mais profanas para o Bem e o Mal que já existiu: é um filho entre um anjo e um demônio. Esse tipo de criatura não possui forma, e geralmente sua mente é movida pelos sentimentos mais básicos, se é que

algum sentimento é considerado básico para uma criatura com esse nível de poder e consciência cósmica. Um Gênesis já nasce incrivelmente poderoso, embora não seja capaz de usar seu poder pleno sozinho, precisando de alguma forma de controle (com o tempo, um Gênesis pode adquirir maior controle de seu poder e guiar-se sozinho). Já soube-se que um ex-padre foi um hospedeiro do poder de um Gênesis. Geralmente quando este tipo de criatura nasce, forças Serafins são imediatamente enviados para capturar a criatura. Não se sabe para onde são levadas ou se são destruídas.

É extremamente complexo definir quais poderes um Gênesis pode demonstrar. O hospedeiro pode demonstrar desde o poder Dom da Palavra sem limite de uso diário, até imensos poderes angelicais que poderiam rivalizar até com os mais poderosos Serafins.

Um narrador deve ter extremo cuidado ao colocar uma criatura dessas em sua campanha, sendo mais apropriada como o centro da própria campanha. Gênesis são criaturas raríssimas, e seria prudente existir no máximo uma por vez em todo o cenário de jogo.

FRUTO DE UMA UNIÃO PROIBIDA.
FRUTO DE MAGIA ANTIGA.
FRUTO DE ERROS.

FRUTO DO MAL.

NO NETBOOK DAPHIR: LEGADO DE SANGUE, ESCRITO POR H. P. ALMEIDA, SERÃO DESCRITAS QUATRO FAMÍLIAS-DAPHIRI, LINHAGENS DE DAPHIRI QUE CONSEGUIRAM SE DESTACAR E ADQUIRIR SUAS CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS AO LONGO DOS SÉCULOS.