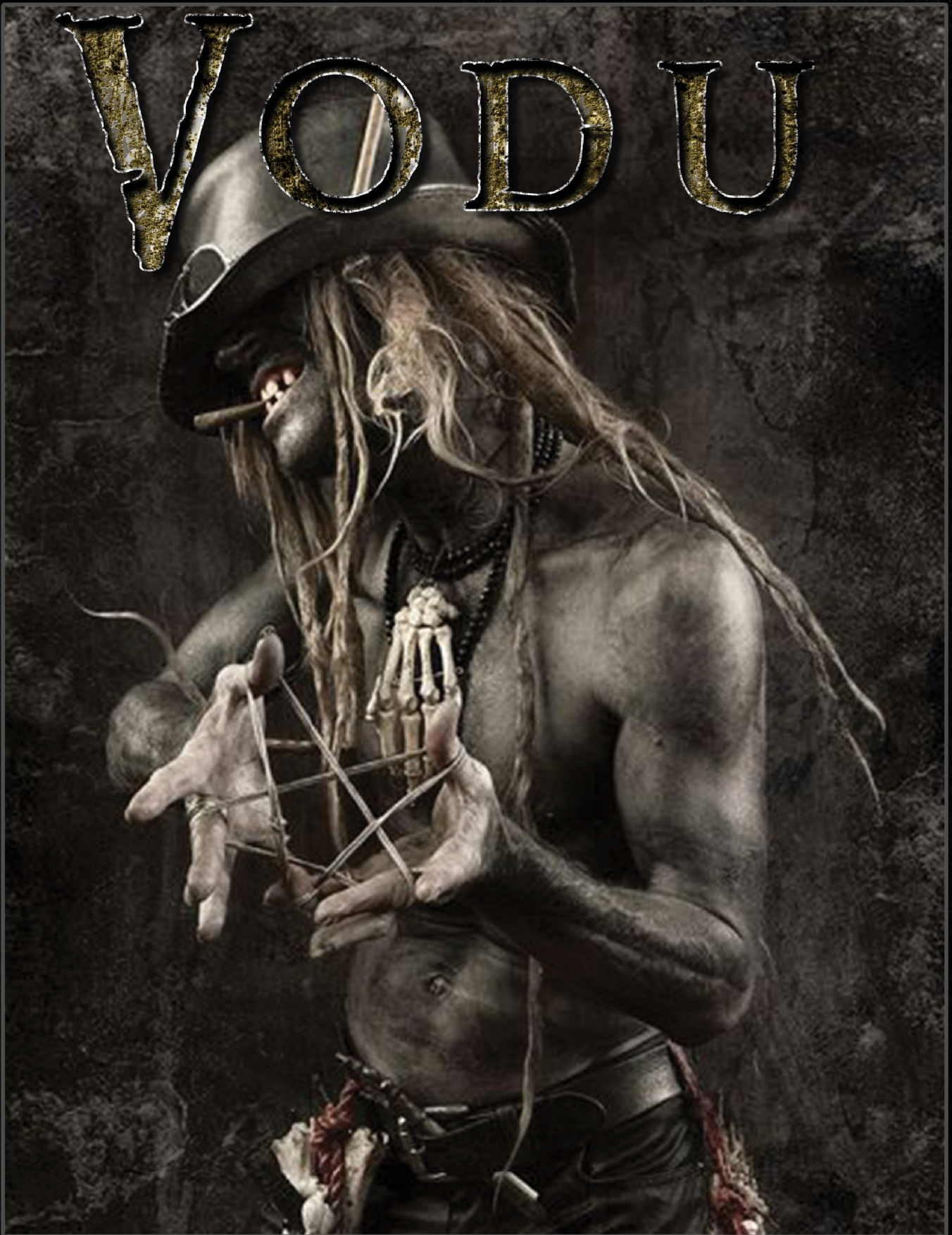


VODU



Suplemento para Sistema Daemon
Hatalibio Almeida

Sistema
Daemon

CONTÉM MATERIAL
INADEQUADO
PARA MENORES DE
18

CRÉDITOS

Criação: Hatalábio Almeida.

Diagramação: Hatalábio Almeida.

Arte da Capa: Christopher Mark Perez.

Arte Interna: Jenkitty Closets, Anatole Kaplouch.

INTRODUÇÃO

Essa é a segunda edição desse título. A primeira edição foi feita com regras caseiras do Sistema Daemon, deixando muitos desejosos pelo uso, mas sem domínio da mesma. Então, para que todos possamos aproveitard e regras de Vodou para TREVAS, foi feita essa nova edição.

Este pequeno e-book ira guiá-los no universo sobrenatural da sombria religião e feitiçaria Vodou e seus mistérios, maldições e feitiços, encantos e bonecas profanas. Note que não estamos tentando copiar toda a realidade aqui, estamos fazendo adaptações para o cenário de TREVAS, mas tentando seguir e comungar com a mitologia Yorubá.

Hatalábio



BONJOUR...

“Willie: O que é isso?

Lao Che: Antídoto.

Indiana Jones: Pra quê?

Lao Che: Para o veneno que você acabou de beber.”

- Indiana Jones e Lao Che,

Indiana Jones e o Templo da Perdição

Regionalidades

A magia africana incorreu em uma série de variantes com o passar do tempo, a *Wanga* haitiana, *Candomblé* africano, *Santeria* cubana, *Palo Maiombe* do Congo, *Macumba* brasileira, e outras, mas todas elas possuem suas semelhanças: as oferendas, os emissários espirituais, as entidades Yoruba e seus misteriosos poderes. Nesse livro iremos tratar apenas do Vodou caribenho, a vertente do Vodou originário da África Ocidental.

Bokor

O Bokor é o feiticeiro vodou. Quando são maiores adeptos dos rituais religiosos, são chamados de Hougan (sacerdotes) ou Mambo (sacerdotisas).

Aparência

Os Bokor geralmente usam roupas simples e limpas, preferindo um tecido claro e livre do que a ostentação (o que não impede de muitos deles preferirem o contrário, como Papa Midnight).

Iniciação

A iniciação ao culto do Vodou é complexa e longa e pode envolver longas caminhadas a

santuários e mercados e períodos de reclusão dentro do convento ou terreiro, que podem chegar a durar um ano, onde os neófitos são submetidos a uma dura rotina de danças, preces, aprendizagem de línguas sagradas e votos de segredo e obediência, muitas vezes não muito diferente da relação normal entre um mago e seu aprendiz.

Hierarquia

O iniciado é chamado de Kajekaji. Após um ano de obrigações, receberá o título de Bokoron, que significa “possuidor de amuletos”.

Kit: Bokor (Feiticeiro Vodou)

Custo: 4 pts. de Aprimoramentos, 300 pts. de Perícias.

Perícias: Ciências (Teologia 50%), Ciências Proibidas (Alquimia 30%, Astrologia 40%, Conhecimento de Espíritos 50%, Oculto 25%, Rituais 40%, Teoria da Magia 50%, Viagem Astral 20%), Manipulação (Impressionar 30%, Liderança 20%), Pesquisa/Investigação 40%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 2, Pontos Heróicos 2.

Pontos de Focus: 3

Pontos de Magia: 2+1 por nível

Pontos de Fé: 2+1 a cada 2 níveis

Pontos Heróicos: 2+2 por nível

LOUISIANA VOODOO



Andre Cajun

MAGIA VODU

“Não existe essa coisa de zumbis amigáveis, Gambit.”

- Jericho Drumm

Magia Vodou

A magia é usada principalmente para se comunicar com os Loas, uma vez que o uso para compeli-los pode ser algo extremamente estúpido - e mortal. Geralmente o feiticeiro implora para os Loas sua ajuda com oferendas para então receber a ajuda de seus servos espirituais.

Amaldiçoar Objeto

Controlar Metamagia 3

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

O Feiticeiro pode amaldiçoar um objeto para que aquele que possui-lo terá má sorte. Em termos de regra, o Personagem que portar esse item amaldiçoado terá uma Falha Crítica por sessão de jogo à escolha do Narrador. O Feiticeiro precisa manter os Pontos de Magia gastos no artefato para o feitiço se manter.

Arrancar o Coração

Criar Humanos 5

Custo: 3 Pontos de Magia

Componentes: V, G

Duração: Permanente

Entoando um cântico frenético, o Feiticeiro consegue fincar seus dedos na carne da ví-

tima, afundando gradualmente na mesma até arrancar-lhe o coração. O ritual é resistido por testes de FOR do Feiticeiro vs. CON da vítima, e é necessário 3 rodadas para concretizar. Caso a vítima consiga retirar a mão do Feiticeiro Vodou (com direito a teste de FOR vs. FOR em todas e qualquer uma das rodadas), o Ritual é quebrado. Em caso de sucesso, o coração da vítima é arrancado e a mesma morre imediatamente. Caso pos-sua poderes de regeneração, ela recebe 5d6 de dano e (se ainda for possível) continuará viva.

Criar Amuleto

Controlar Spiritum/Humanos (Psiquismo) ou Trevas (Vampiros) ou Arkanun (Demônios) ou Animais (Licantropos) ou Luz (Anjos) 3

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Existem várias variações desse ritual criado ao longo dos anos. O Feiticeiro pode, mediante um complexo Ritual, sacrificar uma vítima e prender sua alma em um amuleto confeccionado especialmente pra isso. O amuleto existirá enquanto o Feiticeiro reter seu Pontos de Magia no artefato. O amuleto dará ao usuário uma das qualidades da vítima, à escolher:

Perícias: o Feiticeiro pode usar uma das Pe-

rícias do falecido como se fosse sua, inclusive as Proibidas.

Focus: caso o falecido possua poderes mágicos, o Feiticeiro recebe um bonus de +1 em seus Caminhos que tenha em comum com o morto.

Psiquismo: caso o falecido possua poderes mediúnicos, o Feiticeiro recebe um bonus de +1 de Focus em suas próprias habilidades psíquicas que tenha em comum com o morto. Opcionalmente, pode utilizar uma Disciplina psíquica que o morto possua, contanto que possa cobrir seus requisitos.

Poderes: em raros casos que a vítima seja um ser sobrenatural, o Feiticeiro poderá imbuir o amuleto de um dos poderes do falecido. O poder não pode ser do tipo cumulativo (Defesas, Celeridade, etc.).

Criação de Zumbi Vodou

Criar/Controlar Humanos/Spiritum 4

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, G, M (cadáver)

Duração: Especial

O Feiticeiro pode trazer um cadáver de volta a vida. O zumbi, ou cazumbi, acatará todas as ordens do Feiticeiro (contanto que sejam ordens simples como "pegue", "siga-o", "mate", "espere aqui"). Ele terá todos os seus atributos físicos normais, mas sua INT terá sido reduzida a 7 e sua WILL para zero, onde sua vontade é a vontade do Feiticeiro que o criou.

Zumbis Vodou cessam seu apodrecimento assim que são criados, mas para destruí-los permanentemente ele precisa ser alimentado com sal, quando então sua alma se libertará. O Feiticeiro precisa travar os Pontos de Magia gasto no Ritual para o mesmo se manter até o zumbi ser destruído.

Linguagem Espiritual

Entender Spiritum 1

Custo: 1 Pontos de Magia

Componentes: V, G

Duração: 1 Cena

O Feiticeiro pode entoar um cântico para Papa Legba e o mesmo poderá ouvir e falar com qualquer espírito presente.

Língua de Carcaça

Entender/Controlar Humanos 3

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, M (cadáver)

Duração: 10 rodadas

O Feiticeiro consegue se comunicar com um cadáver. Ele não fala com seu espírito, mas sim com o próprio cadáver, que responderá na medida da experiência que o corpo teve em vida. As respostas de um cadáver serão bastante voltadas para os sentidos: ele dirá o que o matou, descrevendo a sensação da morte e como se parecia aquele que o matou, mas dificilmente lembrará o que estava fazendo ali na hora de sua morte. É uma experiência traumática observar um cadáver entre espasmos, gemendo e se contorcendo, murmurando segredos de sua morte.



Pesadelos

Controlar Humanos 4

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, G, M

Duração: 1 mês

Uma pessoa dificilmente conseguirá agir normalmente se estiver tendo terríveis pesadelos constantemente. Isso é o que esse Ritual causa. Com um objeto pessoal da vítima (ou mecha de cabelo, gotas de sangue, lágrimas), o Feiticeiro pode fazê-la ter terríveis pesadelos a cada vez que dormir durante um mês. A cada vez que acordar, deve fazer um teste de WILL; em caso de falha, a vítima recebe um redutor de -10% em todos os Testes do dia. O redutor é cumulativo e pode chegar até um máximo de -40% no decorrer do mês.

Encosto

Controlar Spiritum 4

Custo: 2 Pontos de Magia

Componentes: V, G, M

Duração: 1 Pontos de Magia

O Feiticeiro convence um Espectro ou Obcessor a trazer infortúnios para uma pessoa. O ritual é executado com oferendas de bebida, café, charutos e um item pessoal da vítima (pode ser fios de cabelo, gotas de sangue, lágrimas ou um objeto que ela seja muito afeiçoada, como o celular, agenda, relógio, etc.) em um cemitério. Em termos de regras, o Narrador pode aproveitar qualquer situação para criar testes Difíceis para a vítima, como cair no vício da bebida alcoólica, jogos de azar, brigas domésticas, etc. O Espectro ou Obcessor também aproveita esses momentos de fraqueza (como, por exemplo, bebedeira extrema) para possuir o corpo da vítima e fazê-lo destruir ainda mais a própria vida (como bater o carro, matar, gastar todo o dinheiro ou mesmo jogá-lo fora). O ritual deve ser refeito uma vez por mês. Os Pontos de Magia ficam travados no efeito até que o Bokor libere o espectro.

Boneca Vodú

Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (um objeto pessoal da vítima recebido das mãos da vítima, e um boneco especialmente preparado para o ritual).

Duração: Especial

Com este ritual, o mago é capaz de confeccionar um boneco (de cera, barro, pano) parecido com a vítima. O objeto pessoal do alvo deve ser colocado dentro do boneco. Quando o boneco é danificado (por espinhos, ou fogo), dano real é feito na pessoa (a vítima pode fazer um teste de VON para evitar este dano, mas não a dor). Um máximo de 2d6 pontos de dano por dia podem ser feitos na vítima desta maneira OU imobilizar um membro (processo imediato) OU cegar a vítima (processo gradual, onde a vítima desenvolve catarata em 1d6 dias). O boneco deve estar a uma distância não superior a 100m da vítima. (o boneco armazena 2 Pontos de Magia enquanto estiver encantado, ou até o mago desativar o ritual).

O Feiticeiro poderá usar a Boneca Vodú enquanto mantiver o Pontos de Magia no Ritual ou a boneca ser destruída.

Deformidades

Aqueles praticantes da magia Vodú podem adquirir deformações mágicas exclusivas em vez das deformações típicas dos Caminhos de Magia. Faça o teste normalmente e adicione alguma das deformações abaixo. São elas:

Olhos Amarelados: os olhos do Feiticeiro se tornam secos e amarelados, com um aspecto terrivelmente doente.

Dentes Podres: os dentes do Feiticeiro adquirem um aspecto sujo e apodrecido.

Magreza: o corpo do Feiticeiro fica esquelético e esquelético.

Unhas Demoníacas: as unhas do Feiticeiro tornam-se pontiagudas e algumas vezes negras.

Manco: o Feiticeiro fica manco. Alguns dizem que esse é o toque de Papa Legba. **Olhos Negros:** os olhos do Feiticeiro tornam-se completamente negros.

Dentes Afiados: os dentes do Personagem tornaram-se todos tortos e afiados. Todos os testes sociais possuem redutor de -30% quando puder ver a boca do Personagem.

Ninfomania: o Personagem foi tocado por Erluzie e agora não consegue esquecer seu amor, sempre buscando o sexo e a luxúria para lembrar dela. O Personagem deve fazer teste de WILL Difícil sempre que tiver a chance (mesmo que mínima) de fazer sexo.

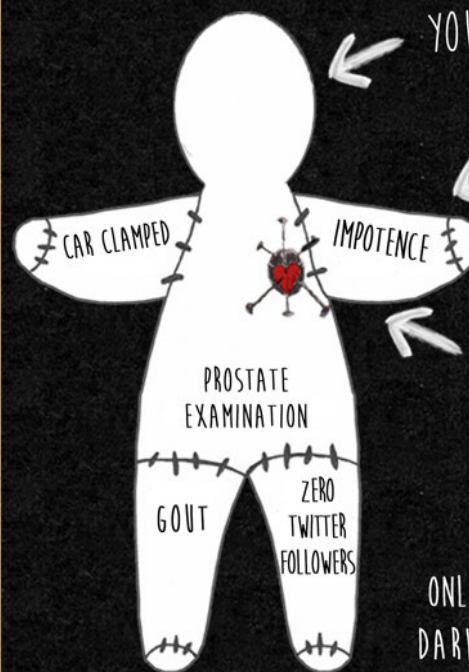
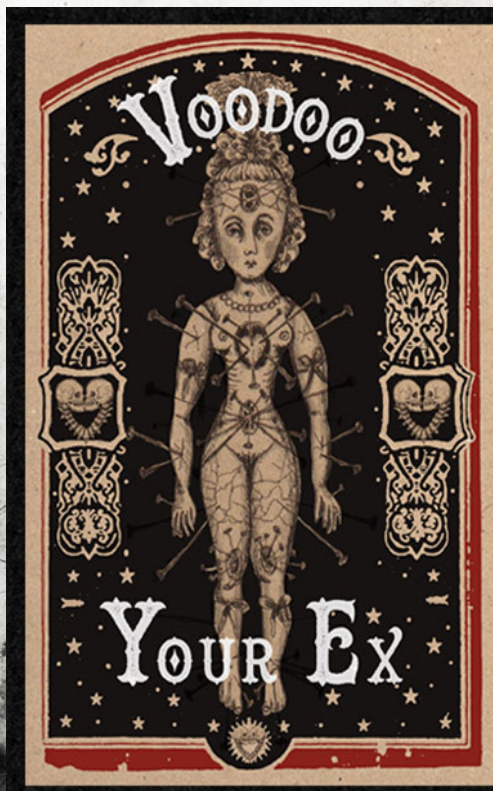
Glutão: o Personagem está mais próximo do Loa Ghede (o aspecto glutão do Barão Samedi), e está sempre com fome, precisando beliscar alguma comida de vez em quando. Invariavelmente, esse Personagem se torna gordo. Todos os testes físicos relacionados a fadiga são Difíceis.

Alcoolismo: a resposta para os excessivos Rituais de oferendas de álcool. O Personagem a um alcoólatra, e deve fazer um teste de WILL Difícil sempre que tiver a chance de beber (e outro teste Difícil para parar an-

tes de ficar totalmente bêbado). Personagens embriagados tem todos os seus testes Difíceis - inclusive para resistir a possessão de Espetros e Obsessores.

Voz Dupla: o Feiticeiro adquire uma segunda voz em constância com a sua todo o tempo. Todos os testes sociais com mundanos são considerados Difíceis e bem aterrorizantes.

Necrose: o Feiticeiro passa a sofrer de uma forma não-letal e não-contagiosa de hanseníase. Pedacos de sua carne se tornam macilentas e eventualmente terá muitas feridas abertas, perdendo também alguns dedos, nariz e pedacos de lábios. Qualquer ataque contra o Personagem que cause mais que 5 pontos de dano fazem o Personagem rolar um teste de CON; em caso de falha, recebe +1d4 pontos de dano.



YOUR EX'S PHOTO HERE

DEVISE YOUR OWN HEXES

CHOOSE A BACKING FABRIC OR SEND IN A PIECE OF HIS/HER CLOTHING

ONLY £19.95 TO MAKE YOUR DARKEST WISHES COME TRUE
(PINS PROVIDED)

FÉ VODU

"Aquele que tem fé nunca está só."

- Carlyle, Thomas

A magia negra vodu é poderosa, mas seu poder realmente reside na servidão aos Loas. Na fé aos espíritos. A fé vodu, diferente da magia, é utilizada para os maiores e mais sombrios efeitos do Vodou e a forma de implorar e negociar com Loas para que eles lhes concedam suas bênçãos ou que aterrorizem seus inimigos. A maioria dos Milagres, a não ser que seja dito em contrário, são pedidos com uma oferenda; a ausência dela irrita os Loas, o Milagre não é realizado e o sacerdote será castigado por seu desrespeito (geralmente, não podendo usar Pontos de Fé por algum tempo à escolha do Narrador). O Narrador é livre pra utilizar os Rituais descritos nesse livro como Milagres concedidos pelos Loas normalmente, seguindo o mesmo custo de Pontos de Magia em Pontos de Fé.

Cura de Papa Loko

Custo: 1 Pontos de Fé

Orando para Papa Loko e untando um ferimento com ervas medicinais especialmente preparadas, o Feiticeiro pode curar 1d6+3 PVs do alvo.

Encanto de Erluzie

Custo: 2 Pontos de Fé

Mediante um Ritual feito com um objeto pessoal da vítima ou uma mecha de seu ca-

belo (ou lágrimas, gotas de sangue, etc.), o Feiticeiro pode evocar o poder sedutor e erótico de Erluzie para apaixonar perdidamente um alvo. Em termos de regra, testes sociais com intuito de sedução para com a vítima são considerados Fáceis.

Enganar a Morte

Custo: 3 Pontos de Fé

Pedindo o auxílio de Ogum, por um dia e uma noite o Feiticeiro pode enganar a morte. Ele pode receber um golpe mortal cujo qual não surtirá efeito nenhum, e seu ferimento fechara imediatamente, restando apenas um ferimento superficial (1 ponto de dano). Após esse golpe, o encanto se dissipa. Ogum só concede esse Milagre uma vez por dia.

Visão da Morte

Custo: 3 Pontos de Fé

Amaldiçoando a vítima e invocando Barão Samedi, o Feiticeiro pode fazê-lo ver o momento de sua morte. A visão é tão terrível e intensa que ela envelhece 4d6 anos imediatamente. O trauma da visão faz a alma da vítima esquecer seus momentos finais em poucos instantes para então seguir até seus dias finais. Esse Milagre não concede efeitos extras, como Poderes Vampíricos ganhos por envelhecimento.

Roubar Conhecimento

Custo: 3 Pontos de Fé

Pedindo ajuda de Damballa, o Feiticeiro pode roubar 10% de qualquer Perícia comum que a vítima possua acima das Perícias do Feiticeiro. O roubo de conhecimento perdurará até a próxima lua nova.

Malefício

Custo: 3 Pontos de Fé

A vítima adquire um constante e desesperador azar para com tudo que realize. Em termos de jogo, adquire um redutor de -30% em TODOS os testes! É necessário fazer uma oferenda para Barão Samedi em um cemitério com um item pessoal da vítima (mecha de cabelo, gotas de sangue, lágrimas, objeto muito querido, etc.). O Malefício dura um mês.

Possessão

Custo: 5 Pontos de Fé

O mais poderoso Milagre do Vodou é a Possessão, também chamada de Incorporação. O Feiticeiro recebe a presença do próprio Loa em seu corpo, que passará a falar em nome dele. Outras religiões Yoruba utilizam-se de versões mais fracas desse ritual ou até mesmo simulam mediante os poderes espectrais dos próprios espíritos, onde eles recebem qualquer entidade envolvida. Na Possessão Vodou, entretanto, o resultado é poderoso: a entidade, agora feita em carne, podera agir para ajudar seu sacerdote. Muitas vezes esse Ritual é feito apenas para aconselhamento, bênçãos, mas outras é feito pra vingança e maldição. Enquanto durar a possessão, geralmente uma Cena, o Feiticeiro não controla seu Personagem e o mesmo possui todos os poderes e características de um Loa ou seus espíritos servos (os poderes ficando a cargo do Narrador).

Magia ou Fé?

O Vodou é uma mistura de ambos. É uma religião fundamentada, e não apenas um caminho para o poder da magia e evocação de espíritos. No Vodou, o Feiticeiro não escraviza os espíritos da Yoruba, mas pode ser cruel com aqueles que nao servem ou são apadriñados pelos Loas, antigas e poderosas entidades que servem Mawu.

Loas

Loas, também chamados *Mysteres*, são espíritos iluminados e poderosos, servos de **Mawu**, uma edhênica e patrona do panteão Yoruba. Não existem cultos diretos de Mawu, pois esta não fala diretamente com os homens, apenas por seus Loas. Os Loas possuem origens das mais variadas, muitos deles sendo espíritos de antigos arkanitas. Abaixo seguem alguns dos principais Loas.

Agwe

Deus do mar, patrono dos pescadores e ma-



rinheiros, consorte de Erzulie. Agwe é o espírito iluminado de um marinheiro de épocas remotas. Agwe é visto como um caboclo de olhos verdes, geralmente usando o uniforme de um oficial naval.

Aizan

Um dos Loas mais antigos, espírito de uma arkanita, este Loa é a patrona do mercado e do comércio. Cuidado aqueles que tratarem com Aizan: podem acabar perdendo suas almas para esse espírito que é bastante ardiloso nas negociações espirituais.

Ayida Wedo

Loa haitiano/beninense, Ayida Wedo é o único espírito de uma dragoa cultuada na mitologia Yoruba. Vista como uma deusa-serpente de várias cores. É a esposa do loa-serpente Damballa e seu símbolo é uma cobra, serpente ou dragão.

Barão Samedi

Loa da morte e magia negra. Governante dos cemitérios. Seu símbolo é uma cruz preta num túmulo, sobre a mesma uma cartola e um casaco preto. Todos aqueles mortos pela magia negra Yoruba possuem um problema logo após seu falecimento: os servos do Barão Samedi o reclamam como um de seus servos. Quando invocado, Barão Samedi aparece sob a forma de um negro de paletó e calças, sem sapatos, usando cartola e uma pintura de uma caveira sobre o rosto. Seus olhos são cor de sangue e arrasta o som de correntes. Alguns pensam esse som é de correntes de sua escravidão quando em vida, mas não podiam estar mais enganados; são os sons daqueles presos a Samedi por escravidão espiritual, pactos ou até mesmo pura fé. Samedi é um dos mais poderosos espíritos arkanitas desse panteão e um dos mais perigosos para se lidar. Possui várias cidades trevas sob seu domínio indireto e milhões de almas escravas. Também é conhecido como Ghede.



Damballa

Esse Loa-Dragão é conhecido como o mais sábio acerca de assuntos espirituais e um dos mais procurados (até mesmo mais que Barão Samedi) quando o assunto é engrandecimento espiritual e felicidade. Ele gosta de acolher pessoalmente os das religioes Yoruba em Orun (Spiritum) e guiá-los para Vales Espirituais seguros.

Erluzie

O único demônio real reverenciado na mitologia Yoruba, Erluzie é uma Succubus. Ela é a Loa do amor, erotismo, beleza e feminilidade. Quando invocada, é vista como uma jovem negra, bela, de olhos vermelhos, utilizando muitos anéis e colares de ouro. Seu símbolo é um coração perfurado. É amante de Ogum e Agwe.

Papa Legba

Loa dos caminhos e encruzilhadas. Um dos primeiros espiritos arkanitas a serem cultuados em Benin, na Africa. Um dos Loas mais importantes, deve ser cultuado no começo de todos os rituais pois ele é o guardião do Véu, a camada entre o mundo dos vivos e dos mortos. Sem o consentimento de Legba, nenhum ritual vodu que utilize Pontos de Fé se concretiza. Sua forma, quando invocado, é de um preto velho, manco, mal vestido, fumando um cachimbo e usando uma muleta. Sua possessão sobre Feiticeiros e médiuns é bizarra e violenta, contorcendo o corpo do possuído e envelhecendo sua face.

Papa Loko

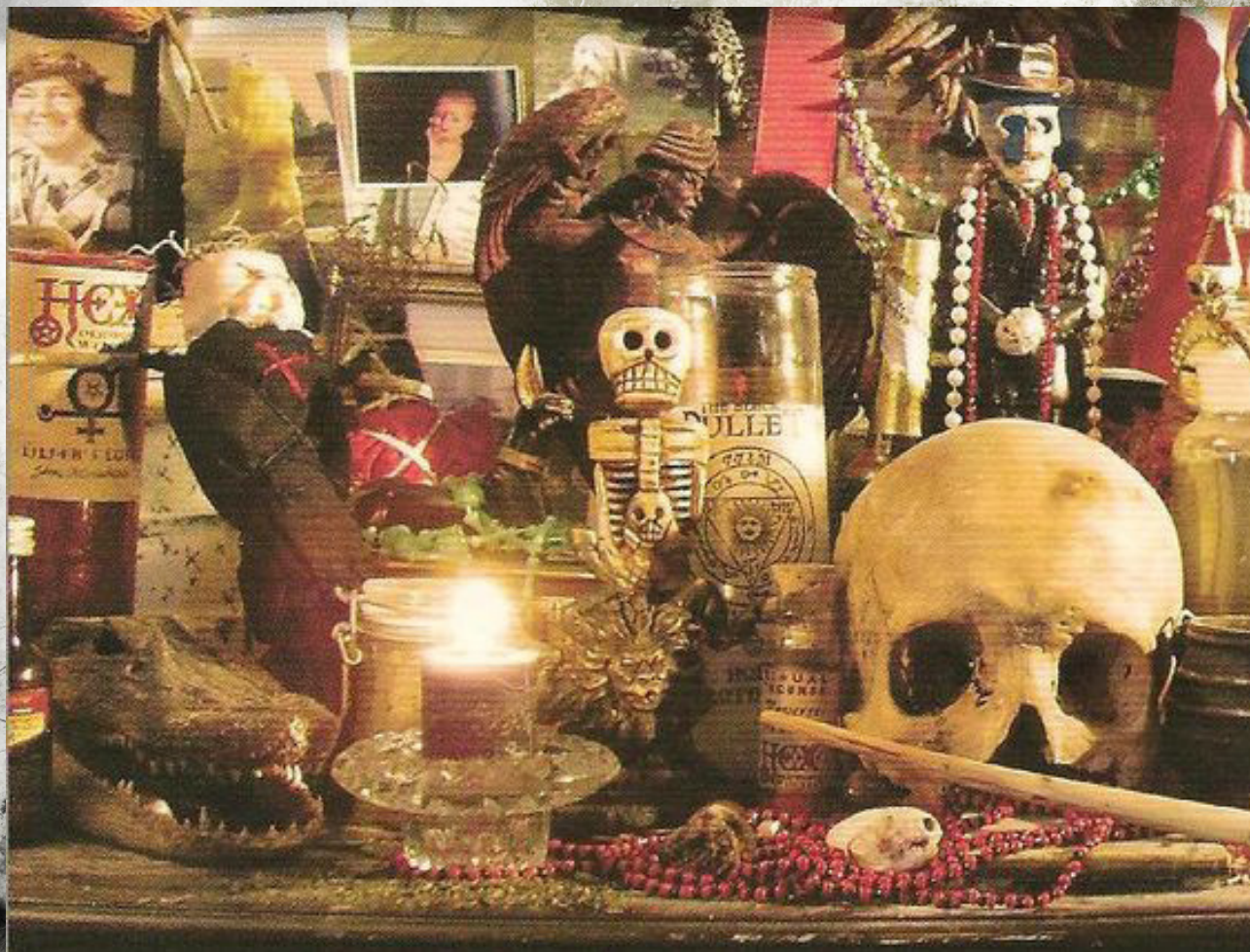
Loa da cura e espírito das ervas e da vegetação que empresta às folhas o poder curativo, Papa Loko é um poderoso espírito arcadiano.

Ogum

Loa da guerra e do fogo, seus adoradores pedem que este os proteja de balas e ferimentos infligidos por armas. Em seus rituais, utiliza-se o rum, e o mesmo é inflamado em chamas. Ogum é um antigo espírito de Ark-a-Nun e um dos primeiros a manifestar-se para humanos.

Sobo

Sobo é um Loa tanto do Vodou quanto da Umbanda, sendo conhecido nesta como Xangô. Loa do poder, dos raios, dos trovões e do fogo. É um Loa guerreiro, violento e justiceiro; pune os mentirosos, ladrões e os malfeitores. Sobo é o espírito de um bravo mago humano que quando vivo foi o rei de Oyo, atual Nigéria.



APRIMORAMENTOS

“Eu vejo gente morta.”

- Cole, Sexto Sentido.

Afinidade com Almas

Descrito em SPIRITUM: O Reino dos Mortos, pág. 42.

Amigo Espírito

Descrito em SPIRITUM: O Reino dos Mortos, pág. 42.

Desalmado

Descrito em SPIRITUM: O Reino dos Mortos, pág. 43.

Poderes Espectrais ou Mediúncios

Descrito em SPIRITUM: O Reino dos Mortos, pág. 43.

Rada

1 ponto: o Personagem tem afinidade com os Loas Rada, as entidades ligadas à África. Em termos de jogo, todos os seus Rituais e Milagres relacionados a efeitos não-combativos e/ou que não causem dano direto possuem todos os seus efeitos (duração, alcance, etc.) como se tivessem +2 de Focus e, para Milagres, o Narrador deve estipular um efeito mais potente.

Petros

1 ponto: o Personagem tem afinidade com os Loas Petros, as entidades ligadas ao Novo Mundo, mais agressivas e sombrias. Em termos de jogo, todos os seus Rituais e Milagres relacionados a efeitos combativos e/ou que causem dano direto possuem todos os seus efeitos (duração, alcance, etc.) como se tivessem +2 de Focus e, para Milagres, o Narrador deve estipular um efeito mais potente.

Filho de Papa Loko

1 ponto: o Personagem é abençoado por Papa Loko e sua magia não causa deterioração mágica atingindo qualquer Focus. Talvez você seja um Changelling (CELTAS RPG, pág. 102).

Servo Zumbi

O Personagem tem um servo zumbi. Ele realiza qualquer função menor que o Personagem ordenar, como limpar a casa, vigiar um local ou matar alguém, mas não saberá responder a comandos muito complexos, como se infiltrar em um local ou seguir um mapa.

1 ponto: 1 zumbi.

2 pontos: 2 zumbis.

3 pontos: 4 zumbis.

4 pontos: 8 zumbis.