



Sobrenatural

Adaptação para Daemon e Storytelling

Sam: Quando eu disse para o meu pai que eu tinha medo do bicho-papão, ele me deu uma pistola 45.

Dean: Bem, e o que ele deveria ter feito?

Sam: Eu tinha apenas nove anos. Ele deveria ter dito "não tenha medo do escuro".

Dean: Não tenha medo do escuro? Você está brincando! É claro que você deve ter medo do escuro! Você sabe o que se esconde no escuro!

(Episódio "piloto" da série Sobrenatural)

Os Irmãos Winchester

O pesadelo da família Winchester começou em uma terrível noite, há 22 anos atrás, em Laurence, uma pequena cidade do estado do Kansas, Estados Unidos. Adormecido na frente de sua televisão, John Winchester acordou com os gritos horrorizados de sua esposa Mary, que estava no quarto do seu filho mais novo, um bebê de seis meses chamado Sam. Ao chegar ao quarto do bebê, John foi recebido com uma visão grotesca; sua esposa Mary estava morta, presa ao teto do quarto enquanto seu sangue escorria por um enorme ferimento em sua barriga. Mas o pior ainda estava por vir: chamas surgiram no corpo de Mary, incendiando a casa logo em seguida. Segundos antes que a casa explodisse por causa das chamas, John Winchester conseguiu retirar Sam e Dean, seu filho mais velho de quatro anos de idade.

Procurando respostas para a misteriosa morte de sua esposa, John Winchester descobriu por meio de uma médium que um demônio foi

o responsável pela morte de Mary. O desejo de vingança pela morte de sua esposa transformou-se em uma obsessão de caçar e destruir todo tipo de entidade sobrenatural. Com medo de que seus filhos também fossem vítimas dessas entidades paranormais, John treinou Sam e Dean para reconhecer e se defenderem do sobrenatural. Com o tempo Sam e Dean se tornaram especialistas no reconhecimento e destruição dessas entidades, porém, mesmo com a obsessiva investigação de seu pai, os Winchester não conseguiam nenhuma pista sobre o demônio que matou Mary.

Os anos se passaram e a obsessão de John com o sobrenatural gerou uma crise familiar, com Sam desistindo da luta contra o sobrenatural e indo para a famosa universidade Stanford, na Califórnia. Na universidade, o jovem Sam vivia feliz junto com sua namorada Jéssica, em um apartamento perto do campus. Porém, no último ano de Sean na faculdade, Dean apareceu, trazendo péssimas notícias: John Winchester estava desaparecido em uma de suas "viagens de caça" a entidades sobrenaturais!

Relutante, Sean concordou em ajudar Dean a procurar seu pai. Os dois acabam indo para Jericho, na Califórnia, onde, depois de resolver um mistério sobrenatural, conseguem mais pistas sobre o paradeiro de John. Entretanto Sam rejeitou a idéia de continuar a se envolver com o sobrenatural, e decidiu retornar para sua namorada em Stanford.

Quando Sam entrou em seu apartamento perto do campus da universidade, a maldição dos Winchester se

fez presente novamente: sua namorada Jéssica estava presa no teto do seu quarto, sangrando de um enorme corte na barriga. Em seguida, em meio aos gritos de Sam, o corpo de Jéssica se incendiou como o corpo de Mary, 22 anos antes. Sam gritou de horror enquanto as chamas espalhavam pelo seu apartamento.

No último segundo, Dean tirou Sam do apartamento. Transtornado, Sam percebeu que o destino dos Winchester estava eternamente ligado ao sobrenatural, pelo menos até que o demônio que matou sua mãe e sua namorada fosse destruído. Ele decidiu se juntar a seu irmão para procurar seu pai e enfrentar todas as entidades paranormais que forem encontrando no caminho. Um caminho assombrado pelo mistério das mortes de Mary e Jéssica, e pelo desaparecimento de John Winchester.

Usando as anotações no diário de John, que reúne experiências e conhecimento de mais de 20 anos de luta contra o sobrenatural, Sam e Dean embarcam em uma cruzada contra o mal que se esconde nos lugares mais sombrios dos Estados Unidos.



A Série

Sobrenatural é uma das séries mais recentes da Warner Brothers Televi-

sion. Criada pelo produtor McG (*As Panteras*, *O.C.*), Erik Kripke (*O Pesadelo*) e Robert Singer (*as Aventuras de Lois e Clark*) e dirigida por David Nutter (*Smallville*, *Arquivo X*), a série mistura o gênero terror sobrenatural com drama e humor. Centrada em um público jovem e muitas vezes considerada uma mistura de *Smallville* com *Arquivo X*, a série *Sobrenatural* fez grande sucesso com o público americano e já está em sua segunda temporada. Aqui no Brasil o SBT está transmitindo os episódios da primeira. Esta adaptação se baseia nos primeiros episódios da série.

Aventuras no mundo de Sobrenatural

O sucesso de *Sobrenatural* se deve ao modo como seus protagonistas Sam e Dean lidam com as entidades paranormais que enfrentam. Eles usam e abusam do humor e da ironia ao lidar com vampiros, demônios, fantasmas, etc, seguindo um jeito “homem-aranha” de ser e fazendo piadas mesmo quando estão completamente apavorados. Aventuras de RPG no mundo de *Sobrenatural* podem assimilar esse estilo mais despojado de lidar com o paranormal, dependendo do tipo de personagens que forem criados. Personagens mais jovens ou mais irreverentes se encaixam perfeitamente dentro do perfil dos protagonistas de *Sobrenatural*, mesmo que outros investigadores do grupo sejam mais sisudos.

Os personagens serão caçadores de entidades sobrenaturais. No mundo de *Sobrenatural* existe uma sociedade informal de caçadores, que muitas vezes cooperam em missões. Cada caçador possui uma motivação pessoal para enfrentar as entidades sobrenaturais. Em alguns episódios da série aparecem personagens especializados, como os caçadores de vampiros.

Seis dicas Sobrenaturais para criar terror nas aventuras:

1) Suspense se cria por camadas!

Crie suspense em suas aventuras passo a passo, camada por camada. Comece com um detalhe, uma pista, um corpo desfigurado, para ir mostrando pouco a pouco o que poderá acontecer com os personagens dos jogadores (PJs) quando eles encararem a entidade sobrenatural!

2) Nada dá mais medo que o desconhecido.

Surpreenda seus jogadores. Altere o modo como eles imaginam os monstros, crie mistérios, situações incompreensíveis, eventos bizarros e sobrenaturais. A confusão e o desconhecimento do que está realmente acontecendo aumenta o medo e o suspense em uma aventura. Mas lembre-se que os eventos têm que ter uma lógica própria dentro da aventura, para dar mais consistência à história e não enraivecê-los seus jogadores!

3) Crie Cenas Assustadoras

O cinema de terror asiático está ensinando lições muito importantes ao Ocidente, no que se refere a assustar o telespectador. Filmes como *O Chamado* (Ringu) ou *O Grito* (Ju-on), mostram como, mesmo usando histórias simples, pode-se criar cenas apavorantes. Visualize uma cena com o monstro da aventura que possa ser aterrorizante. O monstro poderia sair de um espelho quando um dos PJs estiver tomando banho ou aparecer rastejando no teto de uma casa mal assombrada. Assuste seus PJs com a sua imaginação ou se inspire em cenas de filmes de terror!

4) Fugas São Assustadoras!

Uma das cenas mais emocionantes nos episódios de *Sobrenatural* são as fugas desesperadas dos irmãos Winchester, principalmente quando seus planos para derrotar as entidades fracassam. Coloque seus PJs para correrem, e aumente a tensão com elementos do meio ambiente. Fugir de um lobisomem em uma floresta, em uma noite de lua cheia é assustador. Porém, fugir do mesmo lobisomem em meio a uma tempestade na mesma floresta, com os pés escorregando na lama, é muito mais assustador!

5) Paranóia Nunca é Demais!

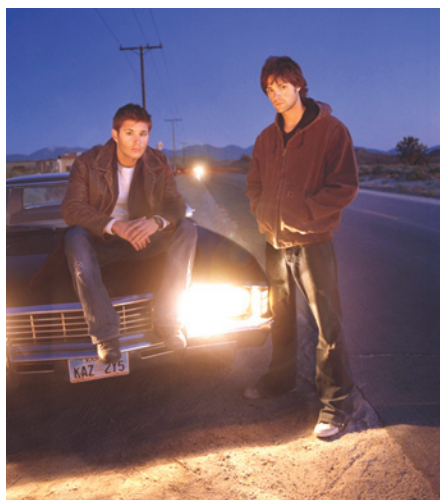
Se os PJs começarem a desconfiar de todos os habitantes daquela cidadezinha onde foram investigar um culto demoníaco, a tensão da aventura aumentará consideravelmente. Crie personagens traidores, que ajudam os PJs apenas para entregá-los à entidade sobrenatural logo depois. O maior inimigo de um PJ é sua própria mente!

6) Capriche na Descrição!

Capriche nas descrições das cenas de horror e violência. Em um jogo de terror, parte do medo surge de boas descrições dos aspectos grotescos da aventura. Se jogadores entrarem em um lugar “cheio de corpos” eles não terão tanto medo do que se o lugar estivesse cheio de “corpos putrefatos, emanando odores nauseantes, com eventuais vermes surgindo de suas peles, devorando olhos, orelhas, narizes, e transformando em montes de carne cinzenta e podre aqueles que outrora andaram e respiravam como vocês”! E lembre-se sempre da “regra



Os irmãos Winchester caçam a bordo de um Chevrolet Impala 1967 preto, chamado de “Metallicar” pelos fãs da série. Um grupo de caçadores poderia ter um carro semelhante, ou um furgão preto para sair atrás dos monstros pelos EUA, como uma versão “dark” do furgão da turma do Scooby Doo. O “Metallicar” também é responsável por outra marca registrada de aventuras no mundo de Supernatural: rock & roll de qualidade para enfrentar as entidades sobrenaturais! Como Dean Winchester é fã de rock tradicional, suas investigações são feitas ao som de músicas como “*Highway to Hell*” do AC/DC, “*Fly by Night*” do Rush, “*Paranoid*” do Black Sabbath, entre outras. Uma trilha sonora roqueira pode dar um toque Sobrenatural a aventuras de horror. Imagine uma sessão, antes de iniciar uma rodada de combate contra um demônio, o Narrador colocasse “*Do the Evolution*” do Pearl Jam? A adrenalina do jogo iria subir!



As aventuras de Sobrenatural seguem o mesmo esquema dos episódios da série, que podem ser divididos em 3 etapas:

1) Evento Sobrenatural:

Os personagens recebem a informação de um evento sobrenatural. Pode ser um assassinato estranho, um suicídio inexplicável, relatos de visões de fantasmas ou monstros, atividades de cultos satânicos, ou algum evento relacionado com as tragédias pessoais dos personagens.

2) Investigação:

Os personagens investigam o evento sobrenatural. Nessa etapa eles recolhem provas, evidências e reúnem informações sobre o que está acontecendo. É nesse momento que os personagens entram em contato com a entidade sobrenatural. É muito importante estabelecer um clima de suspense e mistério nessa etapa, com toques de horror nas esporádicas manifestações da entidade.

3) Confronto Final:

Nessa fase o horror é total. A entidade se apresenta completamente para os personagens. É interessante notar que em *Sobrenatural*, os irmãos Winchester na maioria das vezes vencem as entidades sobrenaturais usando conhecimento, ao invés de força bruta. As entidades de *Sobrenatural* sempre possuem um ponto fraco, e os personagens devem descobri-lo se quiserem vencê-las.

Uma partida no mundo de Sobrenatural tem que ter suspense e muitos sustos, para fazer jus ao seriado. Veja o box para seis dicas para instilar um toque de Sobrenatural nas suas sessões de jogo.

Criando personagens para o mundo de Sobrenatural

Personagens de *Sobrenatural* possuem como característica básica uma tragédia pessoal. Sam e Dean, por exemplo, têm uma grande motivação para lutarem contra as entidades paranormais: a morte de Mary e Jessica. Personagens de *Sobrenatural* poderiam também ter algum tipo de tragédia familiar que os levariam para jornada contra as trevas. Você pode se inspirar nessa pequena tabela (veja box) com idéias de tragédias familiares ou pessoais para personagens de Sobrenatural.

Novas Vantagens ou Aprimoramentos

Legado Ocultista

O personagem possui um livro, diário, DVD, CD, etc, que contém informações que podem ser úteis na luta contra entidades sobrenaturais. Essa fonte de informações foi deixada como um legado por um parente, mestre ou professor do personagem, sendo

Tabela das Tragédias Pessoais ou Familiares (Rolar 1d6)

1- Sua irmã/irmão foi levado por uma entidade sobrenatural enquanto criança para, anos depois aparecer como um assassino em série ou uma entidade sobrenatural.

2- Depois de testemunhar na infância a morte de seus pais em um acidente, você ganhou a capacidade de ver os mortos. Anos mais tarde você descobre que o acidente fora causado por uma entidade sobrenatural.

3- Você fora possuído por uma entidade sobrenatural no passado e acabou matando toda a sua família. Depois de ser criado em um orfanato, você agora busca vingança contra essa entidade.

4- Você é o único sobrevivente de um ataque de vampiros.

5- Você foi mordido por um lobisomem. Apenas um talismã, dado por um ocultista, o mantém em forma humana durante as noites de lua cheia. Você sabe que só terá a cura definitiva se destruir o monstro que o atacou.

6- Você descobre que é fruto de uma união entre uma entidade sobrenatural com sua mãe, união que fatalmente a levou ao suicídio. Você busca vingança contra seu pai sobrenatural.

completamente original e única. As informações não são tão completas a ponto de resolver a aventura, mas auxiliam no conhecimento do histórico ou das lendas sobre a entidade. Na série, Sam e Dean usam frequentemente o diário de seu pai, que contém informações coletadas ao longo de 20 anos de luta contra o sobrenatural. O Narrador deverá controlar as informações a serem obtidas na fonte de informações do personagem.

Sistema Daemon: 2 pontos

Sistema Storytelling: 3 círculos

Novas Desvantagens ou Aprimoramentos Negativos

Cinismo ante ao Sobrenatural

Assim como Dean, o seu personagem reage cinicamente ante ao sobrenatural como um mecanismo de defesa psicológico. Isso pode fazer com que o personagem subestime o perigo e aja de maneira inconsequente.

Sistema Daemon: -2 pontos de Aprimoramentos Negativos

Todas as vezes que o personagem enfrentar uma entidade sobrenatural realmente assustadora (na fase do conflito final da aventura), deverá fazer um teste difícil de WILL. Caso falhe, o personagem reage cinicamente e subestima a entidade, agindo de maneira inconsequente.

Marcado pelo Sobrenatural

Como Sam, o seu personagem foi marcado de alguma forma pelo sobrenatural. Você tem pesadelos ou visões frequentes com entidades sobrenaturais, além de ser muito sensível ao ambiente astral dos lugares (passando mal em locais onde aconteceram assassinatos, sentindo presenças invisíveis, etc). Alguns pesadelos ou visões podem se tornar premonições, porém sempre serão previsões de desgraças pessoais ou de mortes de membros do grupo. O Narrador é quem controlará esse aspecto premonitório da desvantagem.

Sistema Daemon: -2 pontos de Aprimoramentos Negativos

À medida que o personagem estiver cada vez mais próximo da área onde uma entidade sobrenatural maligna estiver atuando, uma vez por dia ele deverá fazer um teste difícil de WILL. Caso falhe, o personagem terá visões horrendas ou pesadelos terríveis. O personagem também estará sensível ao astral dos lugares, além de ter visões negativas do futuro, de acordo com a aventura.

Equipamento



Detector EMF

Usado frequentemente por Dean Winchester, detectores EMF são aparelhos que detectam emissões eletromagnéticas de aparelhos eletrônicos. Na parapsicologia, detectores EMF alertam aos investigadores da presença de entidades sobrenaturais, através da medição de distorções que variam de dois até sete miligauss (a escala de radiação eletromagnética). Quanto mais poderosa for a entidade, maior será a medição da escala.

Preço: 170 dólares

Alcance: Círculo de 20 metros de diâmetro.

Bateria: 8 horas

Personagens da Série

Sam Winchester

Sam nasceu no dia 2 de Maio de 1983 e tinha apenas seis meses de idade quando sua mãe, Mary Winchester, foi morta em seu quarto. Foi treinado por seu pai para ser um caçador de entidades sobrenaturais, porém quando adulto, quis ter uma "vida normal"

Sam Winchester

Sistema Storytelling

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 3, Perseverança 4, Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Astúcia 2, Briga 3, Ciências 4, Condução 3, Dissimulação 1, Empatia 2, Erudição (Pesquisa) 3, Esportes 3, Furto 1, Informática (Internet) 3, Intimidação 1, Investigação 4 (Cenas de Crimes/Sobrenatural), Manha 1, Medicina 1, Ocultismo (Monstros) 4, Persuasão 2, Sobrevivência 3 e Socialização 2.

Vantagens: Reflexos Rápidos 2, Ligeiro 2, Legado Ocultista 3 e Sexto Sentido 3.

Desvantagens: Marcado Pelo Sobrenatural (com sonhos premonitórios).

Força de Vontade: 8.

Moralidade: 8.

Tamanho: 5.

Virtude: Esperança.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 7 (9, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 3.

Deslocamento: 11 (13, se contada a Vantagem Ligeiro).

Vitalidade: 8.

Sistema Daemon:

CON 11, FR 12, DEX 12, AGI 13, INT 14, WILL 18, CAR 18, PER 19
Caçador de Entidades Sobrenaturais do 5º Nível

#Ataques [0], IP 0, PV 16+10

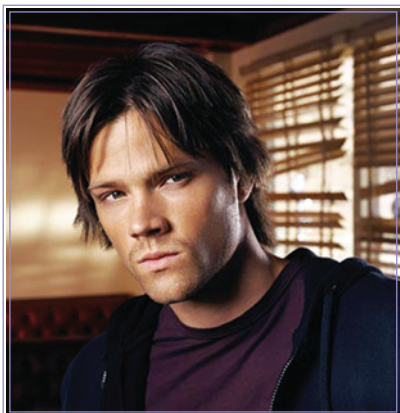
Perícias Principais: Armas de Fogo (Pistola, Escopetas e Rifles) 50/0, Combate Desarmado 40/40, Ciências Proibidas (Oculto 60%, Rituais 60%), Condução 40%, Escutar 50%, Furtividade 30%, Informática 40%, Procura 40%, Sobrevivência 40%.

Pontos de Magia: 3

Formas e Caminhos: Espíritos 1, Demônios 1

Aprimoramentos: Legado Ocultista 2, Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 1

Aprimoramentos Negativos: Marcado pelo Sobrenatural -2, Traumatizado (morte da mãe e da namorada) -1



e escapar da obsessão de seu pai em encontrar o demônio que matou sua mãe. Depois do desaparecimento de seu pai e da morte de sua namorada Jéssica Moore pelas mãos do mesmo demônio que matou sua mãe, Sam decide se juntar novamente ao seu irmão Dean e caçar entidades sobrenaturais. Seu maior desejo é encontrar e destruir o demônio que matou sua mãe e sua namorada.

Personalidade: Sam é o mais sensível dos irmãos e nunca concordou com a obsessão de seu pai. Ele é um pouco ingênuo e se preocupa excessivamente com seu irmão.

Dean Winchester

Dean é o mais velho dos irmãos Winchester. Ele tem 26 anos de idade e normalmente veste jeans, camiseta e jaqueta de couro preta. Dean é o mais durão dos irmãos. Ele usa um anel grosso de roqueiro no seu dedo direito junto com uma pulseira feita de pele de elefante no seu pulso direito.

Personalidade: Dean é mulhengo, machão e muito protetor em relação ao seu irmão mais novo. Ao contrário de Sam, ele continuou ajudando o pai em suas caçadas, abdicando de uma vida normal. Dean é fanático por rock e um talentoso caçador de entidades sobrenaturais. Ele é cínico, sarcástico e sem-

Dean Winchester

Sistema Storytelling

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 4, Armas de Fogo (Espingarda) 4, Astúcia 3, Briga 4, Ciências 1, Condução 4, Dissimulação 3, Erudição 1, Esportes 3, Furto 2, Informática 1, Intimidação 3, Investigação (Cenas de Crimes/Sobrenatural) 4, Manha 3, Medicina 1, Ocultismo (Monstros) 4 e Sobrevivência 3.

Vantagens: Reflexos Rápidos 2, Saque Rápido e Legado Ocultista.

Desvantagens: Cinismo ante ao Sobrenatural.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 6.

Tamanho: 5.

Virtude: Justiça.

Vício: Orgulho.

Iniciativa: 8 (10, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 4.

Deslocamento: 12.

Vitalidade: 9.

Sistema Daemon:

CON 16, FR 17, DEX 12, AGI 16, INT 12, WILL 18, CAR 18, PER 16
Caçador de Entidades Sobrenaturais do 8º Nível

#Ataques [0], IP 0, PV 24+16

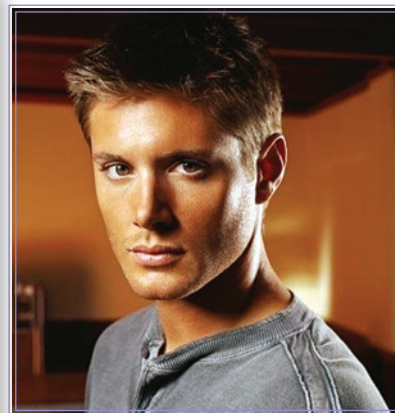
Perícias Principais: Armas de Fogo (Pistola, Escopetas e Rifles) 60/0, Combate Desarmado 50/50, Ciências Proibidas (Oculto 60%, Rituais 60%), Condução 50%, Escutar 50%, Furtar 60%, Falsificação 60%, Furtividade 40%, Informática 40%, Procura 50%, Sobrevivência 50%

Pontos de Magia: 4

Formas e Caminhos: Espíritos 1, Demônios 2

Aprimoramentos: Legado Ocultista 2, Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2, Saúde de Ferro 1

Aprimoramentos Negativos: Cinismo ante ao Sobrenatural -2, Obsessão -1



pre mantém uma pose de “sabe-tudo”. Dean morre de medo de andar de avião e possui várias ex-namoradas que gostariam de vê-lo morto!

Criaturas Sobrenaturais

A seguir estão as descrições de cinco dentre as primeiras criaturas caçadas pelos irmãos Winchester em Sobrenatural. Se você for JOGAR ao invés de mestrear Sobrenatural, **NÃO LEIA** as informações seguintes. Todos os monstros possuem pontos fracos que devem ser investigados e descobertos durante a aventura. O terror surge quando os jogadores não sabem como lutar contra uma entidade sobrenatural, quando o monstro continua andando apesar de todos os tiros descarregados sobre ele. A informação de como derrotá-los tem que ser de difícil acesso, pois será parte vital de uma aventura de Sobrenatural. Os PJs poderão investigar em bibliotecas, pesquisar na internet, fazer perícia dos locais dos crimes, entrevistar parentes das vítimas, procurar ocultistas ou médiuns, etc, para solucionar o mistério. Caso os seus jogadores também sejam fãs da série, fique à vontade para fazer alguma mudança nos pontos fracos das criaturas para poder surpreendê-los.



Dama de Branco

Histórico: Dama de Branco é o fantasma de uma mulher traída por seu marido que se vingou matando os próprios filhos e cometendo suicídio. Ela retorna como um fantasma que mata homens infiéis. A Dama de Branco se materializa para seduzir maridos ou namorados que traem suas mulheres para em seguida matá-los. Ela pode ser repelida por magias ou rituais de proteção contra fantasmas.

Descrição: A Dama de Branco se apresenta com a forma que tinha em vida, podendo adotar também um aspecto pálido ou vestir roupas brancas e fantasmagóricas. Ela pode apresentar momentaneamente (normalmente quando se enfurece) características que indicam como foi o seu suicídio, como olhos vermelhos e lábios turvos por causa de morte por enforcamento ou pele túrgida e inchada devido à morte por afogamento.

Dicas de interpretação: A Dama de Branco aparenta ser uma mulher sensual, sedutora e predisposta a fazer sexo. Ela usa a sedução para envolver e ter contato físico com suas vítimas, e então usar o Esmagamento Cardíaco para matá-las.

Poderes: Uma Dama de Branco possui os Numes descritos a seguir.

Esmagamento Cardíaco: A Dama de Branco tem o poder de parar o coração de um mortal, colocando a mão sobre o peito da vítima e fechando seu punho. Para realizar o Esmagamento Cardíaco, é necessário usar um ponto de Essência para cada ataque e fazer um teste disputado de Poder + Refi-

namento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se a vítima perder, ela morre. A Dama de Branco poderá usar o Esmagamento Cardíaco enquanto tiver pontos de Essência remanescentes.

Materialização: Quando se manifesta, a Dama de Branco pode se materializar durante toda uma cena. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. Ela irá parecer uma mulher mortal e conseguirá interagir normalmente com o mundo físico (inclusive se comunicando), mas passará a ser afetada por ataques físicos (porém isso apenas serve para afastá-la, mas não consegue destruí-la).

Teleporte: A Dama de Branco pode se teleportar usando um ponto de Essência e fazendo um teste de Poder + Refinamento para cada teleporte. O teleporte possui um raio de 1 km por ponto de Poder que ela possuir, a partir de sua âncora. O teleporte permite assim que o fantasma se afaste de sua âncora além do limite de distância habitual.

Ponto Fraco: Cada Dama de Branco possui uma trágica história pessoal. Os caçadores precisam descobrir o que aconteceu quando ela era viva, como matou os próprios filhos e a si mesmo, e o que busca na vingança. Para derrotar o fantasma, é preciso levá-lo de volta ao local da tragédia (que normalmente é sua âncora), onde ele poderá encontrar com os fantasmas dos seus filhos assassinados e fazer as pazes com sua própria consciência. Só assim a Dama de Branco deixará suas vítimas em paz.

Aventuras:

- Os PJs podem investigar a morte ou o desaparecimento de vários homens de uma região, todos com uma característica em comum: costumam trair suas companheiras.
- A Dama de Branco pode ser um parente de um dos PJs que agora busca vingança contra seu marido mortal.
- Um dos PJs pode ser um mulherengo e a Dama de Branco está atrás dele

Atributos: Poder 4, Refinamento 3 e Resistência 3.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 2.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 6.

Defesa: 4.

Deslocamento: 17 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 8.

Numes: Esmagamento Cardíaco (parada: 7), Materialização (parada: 7) e Teleporte (parada: 7).

Dama de Branco para Daemon

CON 10, FR 10, DEX 15, AGI 19, INT 12, WILL 18, CAR 3-16, PER 14
#Ataques [2], IP 0, PV 10

Perícias Principais: Combate Desarmado 50/50, Escutar 50%, Furtividade 60%, Procura 40%

Aprimoramentos:

Corpo Espiritual: A entidade é completamente imune a qualquer ataque físico quando está invisível.

Imunidade Relativa a Ataques Físicos: A entidade pode ser atingida se materializada, porém, não sofre danos permanentes de ataques físicos quando se materializa. Se seus PVs chegarem a zero, ela simplesmente desaparece por 1d6 rodadas para retornar logo em seguida completamente recuperada.

Teleporte: A entidade pode se teleportar uma vez a cada duas rodadas.

Ataques Especiais:

Esmagamento Cardíaco: Uma vez a cada 2 rodadas a entidade pode matar se conseguir colocar sua mão sobre o peito da vítima e esta não passar em um teste de resistência de WILL.

Wendigo

Histórico: Wendigo é um monstro originário das lendas dos índios da América do Norte. Segundo a lenda, uma pessoa que cometa canibalismo nas terras do norte pode sofrer a maldição do Wendigo, se transformando em uma criatura monstruosa e assassina. O Wendigo enfrentado por Sam e Dean no segundo episódio da série fora um índio Anasazi



que fazia parte de um grupo de guerreiros que se perdeu em uma expedição de caça durante o inverno. Enlouquecido de fome, o índio matou e devorou seus companheiros, se transformando posteriormente em um Wendigo e aterrorizando as florestas de Palo Alto, na Califórnia, por centenas de anos.

Descrição: O Wendigo de Supernatural possui uma pele esverdeada e sem pêlos, com enormes presas e feições demoníacas. É um monstro humanóide alto, com cerca de 1,95 m e extremamente perigoso. Ele possui garras afiadíssimas, tanto nas mãos quanto nos pés. Suas orelhas são pontudas, como as de um demônio.

Dicas de interpretação: Um Wendigo é uma criatura impulsional por sua fome por carne humana. Ele é um predador extremamente hábil, que normalmente captura e mantém suas vítimas vivas na caverna onde se esconde, para poder se alimentar durante o inverno. Quando caça, o Wendigo costuma emboscar suas vítimas subindo em árvores e pulando em cima de suas presas.

Poderes: O Wendigo é extremamente rápido e muito mais forte que um ser humano. Ele também é capaz de imitar perfeitamente vozes humanas, habilidade que usa para enganar suas presas. O Wendigo é imune a qualquer tipo de arma de fogo e muito resistente a ataques físicos.

Grito Aterrorizante: Um Wendigo possui um grito aterrorizante, que pode deixar sua vítima sem ação. Faça um teste disputado de Presença + Intimidação contra a parada de Perseverança + Autocontrole de cada mortal que ouvir o grito do Wendigo (se várias pessoas ouvirem o grito, jogue a parada mais alta de Perseverança + Autocontrole para o grupo como um todo). Se a vítima perder, ela ficará sem ação por um número de rodadas igual a 10 menos o valor de sua Força de Vontade. Se o Wendigo perder ou empatar, os mortais que ouvirem o seu grito não serão afetados e ficarão imunes a novos usos deste poder pelo resto da cena.

Ponto Fraco: O fogo é a única maneira de matar um Wendigo. O monstro é extremamente vulnerável ao fogo e sua carne é altamente inflamável. Ele também não pode entrar em um local que esteja circundado com símbolos de proteção mística dos Anasazi, uma lendária e misteriosa tribo de índios norte-americanos.

Aventuras:

- Uma série de desaparecimentos poderá atrair os PJs até uma área onde um Wendigo está em atividade.
- Os PJs podem estar perdidos em uma floresta remota onde acabam encontrando os restos de uma refeição de um Wendigo.
- Os PJs são nocauteados e acordam presos dentro da caverna de um Wendigo.

Atributos: Inteligência 1, Raciocínio 5, Perseverança 3, Força 6, Destreza 6, Vigor 7, Presença 4, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades: Briga 5, Dissimulação 6, Esportes 6, Intimidação 5 e Sobrevivência 6.

Vantagens: Grito Aterrorizante (parada: 9), Imunidade a Armas de Fogo, Ligeiro 3, Recuperação Rápida, Reflexos Rápidos 2, Resistência Férrea 3 e Senso de Direção.

Desvantagens: Vulnerabilidade ao Fogo (ataques de fogo infligem dano agravado).

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 2.

Tamanho: 5.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Gula.

Iniciativa: 9 (11, se contada a Vantagem Reflexos Rápidos).

Defesa: 5.

Deslocamento: 17 (20, se contada a Vantagem Ligeiro 3).

Vitalidade: 12 (Imune a armas de fogo).

Dano: Garras 2 (A) e Mordida 1 (A).

Wendigo para Daemon

CON 23, FR 23, DEX 18, AGI 28, INT 13, WILL 16, CAR 4, PER 20
#Ataques [4], IP 4 (pele resistente contra ataques balísticos, IP 0 para fogo), PV 35

Garras (x2) 75/60 dano 2d6+5

Mordida 70/0 dano 1d10

Perícias Principais: Combate Desarmado 60/60, Escutar 60%, Furtividade 60%, Intimidação 50%, Procura 50%

Aprimoramentos:

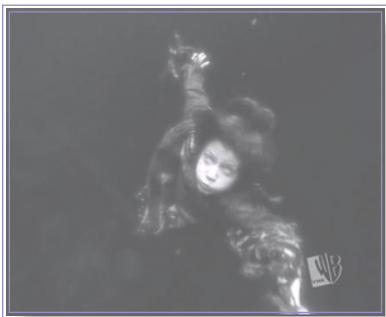
Imunidade Relativa a Ataques Físicos: A entidade pode ser atingida por ataques físicos, porém se seus PVs chegarem a zero, ela apenas entra em um estado catatônico, sem morrer. **Regeneração:** A entidade pode regenerar 1 ponto de vida a cada 3 rodadas de combate ou 3 pontos de vida por rodada se estiver descansando.

Aprimoramentos Negativos:

Fraqueza em relação ao fogo: Se chegar a 0 PVs por dano de fogo, o Wendigo morre. Ele também sofre duas vezes o dano normal por fogo.

Ataques Especiais:

Grito Aterrorizante: Uma vez a cada 3 rodadas o Wendigo pode soltar um grito aterrorizante, que deixa a vítima atônita e sem tomar nenhuma ação por uma rodada, caso a vítima falhe em um teste de WILL.



Aparição das Águas

Histórico: Quando alguém é assassinado nas águas de um lago, o fantasma da vítima pode se transformar em uma entidade raivosa e cheia de rancor: a Aparição das Águas. Essa entidade buscará vingar-se dos responsáveis por sua morte, atacando-os diretamente ou aos seus familiares.

Descrição: Uma Aparição das Águas tem a aparência do seu cadáver afogado. Normalmente apresentará olhos brancos e com corpo pálido e decomposto pelas águas do lago onde morreu. Ela é extremamente forte e tentará afogar todos aqueles que estejam relacionados com os responsáveis por sua morte.

Dicas de interpretação: A Aparição das Águas é uma entidade com uma imensa sede de vingança (desculpe o trocadilho). Ela não irá parar enquanto não for detida ou sua vingança for completada. Contudo, por conta de toda a sua ira, o seu desejo de vingança pode não ter mais fim...

Poderes: Uma Aparição das Águas possui os Numes descritos a seguir.

Afogamento Sobrenatural: Uma Aparição das Águas mata suas vítimas através de afogamento. Para realizar um Afogamento Sobrenatural, é necessário usar um ponto de Essência para cada tentativa e fazer um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perse-

verança + Autocontrole da vítima. Se a vítima perder, ela morre afogada, mesmo que a quantidade de água possa parecer insuficiente para isso. A Aparição das Águas poderá usar o Afogamento Sobrenatural enquanto tiver pontos de Essência remanescentes.

Manifestação Aquática: Uma Aparição das Águas pode se manifestar em qualquer lugar onde a água do seu lago (que normalmente é sua âncora) alcance. Por exemplo, se alguém usa a água do lago em casas particulares, a entidade pode se manifestar onde a água sair, como um banheiro ou pia. Assim que a entidade se manifesta, a água se torna negra e começa a se tornar abundante de forma sobrenatural. Uma Aparição das Águas pode se manifestar apenas onde houver a água de seu lago, mas em contrapartida ela recebe um modificador de +3.

Ponto Fraco: Para derrotar uma Aparição das Águas é preciso que seu corpo seja achado, salgado e queimado. Outra maneira de derrotar uma Aparição das Águas é saciar seu desejo de vingança. Depois que ela matar ou perdoar os responsáveis por sua morte, a Aparição das Águas desaparece. A entidade também não consegue atacar em locais onde a água de seu lago não alcança.

Aventuras:

- Um dos parentes dos PJs foi morto por uma Aparição das Águas e o PJ é a próxima vítima.
- Várias mortes por afogamento ocorreram em uma determinada região em um curto espaço de tempo, o que leva os PJs a investigarem.

Atributos: Poder 4, Refinamento 2 e Resistência 3.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 2.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 5.

Defesa: 4.

Deslocamento: 16 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 8.

Numes: Afogamento Sobrenatural (parada: 6) e Manifestação Aquática (parada: 9 para o teste de manifestação com modificador de +3).

Aparição das Águas para Daemon
CON 13, FR 12, DEX 14, AGI 13, INT 10, WILL 20, CAR 10, PER 15
#Ataques [2], IP 0, PV 16

Perícias Principais: Combate Desarmado 40/40, Escutar 50%, Furtividade 50%

Aprimoramentos:

Corpo Espiritual: A entidade é completamente imune a qualquer ataque físico quando está invisível.

Imunidade Relativa a Ataques Físicos: A entidade pode ser atingida se materializada, porém, não sofre danos permanentes de ataques físicos quando se materializa. Se seus PVs chegarem a zero, ela simplesmente desaparece por 1d6 rodadas para retornar logo em seguida completamente recuperada.

Teleporte: A entidade pode se teleportar uma vez a cada duas rodadas, porém só pode fazer isso através da água do lago onde morreu.

Ataques Especiais:

Afogamento Sobrenatural: Uma vez a cada 3 rodadas, a Aparição das Águas pode afogar uma vítima por meio sobrenatural. Caso a vítima falhe em um teste de resistência de Will, seus pulmões se encham de água e ela morre afogada.



Bloody Mary

Histórico: Segundo a lenda, se uma pessoa repetir o nome de Bloody Mary três vezes em frente a um espelho, ela



invoca a entidade que, em seguida, viajando através dos reflexos dos espelhos, mata todos aqueles que tenham segredos relativos a assassinato ou suicídio de pessoas próximas (ela só irá se manifestar se realmente houver alguma pessoa nessa situação). A entidade também ataca aqueles que tentarem proteger suas possíveis vítimas.

Bloody Mary é uma alma que foi assassinada em busca de vingança, e que acabou ficando aprisionada no espelho que estava no local de seu assassinato. Esse é o espelho original, de onde ela viaja para qualquer espelho todas as vezes que é invocada. A entidade costuma deixar pistas de sua identidade nos espelhos por onde passa, porém estas só podem ser vistas com câmeras especiais ou sob luz negra. Normalmente ela deixa nomes de suas vítimas ou de quem a matou. A maldição apenas recai em mulheres que possuam o nome Mary (ou Maria, Marie, e todas as demais traduções do nome bíblico).

Descrição: Bloody Mary aparece normalmente como morreu, porém sua pele tem uma cor cinzenta e seus lábios são completamente rubros. Sangue escorre de seus olhos à medida que se prolonga a sua manifestação. Sua face está sempre demonstrando dor, tristeza e, principalmente ódio.

Dicas de Interpretação: Bloody Mary é uma entidade de puro ódio. Uma vez invocada e havendo alguém perto envolvido em um assassinato ou suicídio, ela caçará implacavelmente essa pessoa até matá-la.

Poderes: Bloody Mary possui os Nomes descritos a seguir.

Lágrimas de Sangue: Bloody Mary é capaz de matar através de um sangramento sobrenatural pelos olhos, mas para isso sua vítima deve estar em frente a um espelho. A vítima vê a própria imagem com os olhos

sangrando. Em seguida, enquanto a vítima também começa a sangrar pelos olhos, a imagem refletida acusa a vítima de ter matado alguém (se referindo ao segredo que a vítima esconde). À medida que a vítima morre, a imagem refletida se transforma em Bloody Mary. Depois de começar a sangrar, uma vítima morre em cerca de 30 segundos (10 turnos), se estiver em uma área circular de 15 metros de raio centrada no espelho onde está Bloody Mary (lembrando que Bloody Mary consegue passar para outros espelhos, veja a seguir). Mesmo que quebre todos os espelhos num raio de 15 metros, isso não impedirá a continuidade do sangramento (a imagem de Bloody Mary aparecerá nos estilhaços) e ela ainda poderá ficar furiosa e acabar saindo dos espelhos para atacar a vítima (veja a seguir). A vítima só se salvará se conseguir fugir dessa área em 30 segundos. Ao sair da área de atuação de Bloody Mary (ficando a mais de 15 metros de qualquer espelho), o sangramento ocular irá parar instantaneamente. Para atacar usando Lágrimas de Sangue, é necessário usar um ponto de Essência para cada tentativa e fazer um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima.

Manifestação através de Espelhos: Bloody Mary pode se manifestar em qualquer lugar onde exista um espelho, bastando que alguém a invoque uma primeira vez e haja alguém envolvido em algum assassinato ou suicídio na cena. Embora um determinado espelho seja sua âncora verdadeira, qualquer espelho passa a funcionar como tal, para efeito de manifestação e uso de poderes (destruir outros espelhos que não sua verdadeira âncora não impedirá a manifestação da entidade). Nessas condições e a partir de então até a sua vítima (ou vítimas) ser morta, a

Bloody Mary recebe um modificador de +2 para se manifestar.

Materialização: Quando se manifesta, Bloody Mary pode se materializar durante toda uma cena. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento. Ela sai de um espelho e passa a atacar fisicamente sua vítima, usando Telecinésia. Ela normalmente usa seu poder de matar através do sangramento ocular, apenas se materializando quando muito enfurecida ou para atacar alguma vítima que tenha saído de seu alcance.

Telecinésia: Conforme a descrição na página 212 do livro básico do Mundo das Trevas.

Ponto Fraco: Para derrotar Bloody Mary, os caçadores precisam descobrir onde está o espelho original da maldição. Para isso eles terão que investigar as pistas deixadas pela entidade e descobrir onde e como foi a morte de Bloody Mary. Em seguida, eles devem fazer com que Bloody Mary saia dos espelhos. Uma das maneiras de se fazer isso é destruindo outros espelhos onde a entidade tome controle da imagem refletida. Isso a deixará irada e a fará sair dos espelhos para atacar fisicamente os caçadores. Nesse momento, um dos caçadores deverá colocar o espelho original em frente de Bloody Mary. Assim que ela ver o seu reflexo verdadeiro no espelho, o que a deixará momentaneamente confusa, alguém deverá acusá-la dos vários assassinatos que cometeu e então a entidade se partirá em mil pedaços, como se fosse um espelho.

Aventuras:

- Um dos PJs ou algum amigo dos PJs tem um segredo terrível (causou inadvertidamente a morte de algum parente ou amigo, alguém suicidou por sua causa, ou teve que matar alguém em auto-defesa) e se transforma em um alvo de Bloody Mary.

- Os PJs começam a ver imagens de Bloody Mary onde quer que andem e um médium os avisa que a entidade está atrás deles por causa das mortes que causaram ou foram relacionadas a eles no passado.

Atributos: Poder 4, Refinamento 4 e Resistência 5.

Força de Vontade: 8.

Moralidade: 1.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 9.

Defesa: 4.

Deslocamento: 18 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 10.

Nunes: Lágrimas de Sangue (parada: 8), Manifestação através de Espelhos (parada: 10 para o teste de manifestação com modificador de +2), Materialização (parada: 8) e Telecinésia (parada: 8).

Bloody Mary para Daemon:

CON 16, FR 14, DEX 16, AGI 15, INT 13, WILL 20, CAR 16, PER 17

#Ataques [2], IP 0, PV 20

Perícias Principais: Combate Desarmado 40/40, Escutar 50%, Furtividade 50%

Aprimoramentos:

Corpo Espiritual: A entidade é completamente imune a qualquer ataque físico quando está dentro de um espelho.

Imunidade Relativa a Ataques Físicos: A entidade pode ser atingida se materializada, porém, não sofre danos permanentes de ataques físicos quando se materializa. Se seus PVs chegarem a zero, ela simplesmente desaparece por 1d6 rodadas para retornar em um espelho completamente recuperada.

Teleporte: A entidade pode se teleportar uma vez a cada duas rodadas, porém só pode fazer isso através dos espelhos.

Aprimoramentos Negativos:

Dependência do lugar de origem: A entidade pode ser destruída se forçada a ver a própria imagem no espelho que estava onde aconteceu a sua morte.

Ataques Especiais:

Lágrimas de Sangue: Uma vez a cada três rodadas, a entidade pode matar se a vítima não passar em um teste de WILL. A vítima morre em 3 rodadas depois do início do sangramento ocular.



Homem do Gancho

Histórico: Esta entidade sobrenatural é a fonte de centenas de lendas urbanas nos EUA. No passado, os pais costumavam assustar seus filhos com histórias de casais de namorados que são atacados por um homem com um gancho, tentando convencê-los a não namorar em locais baldios. Porém, no mundo de Sobrenatural, o Homem do Gancho é muito real!

A maldição do Homem do Gancho surgiu na cidade de Iowa, em 1862. Nesse ano, o reverendo Jacob Carnes, enlouquecido pela sífilis que contraíra em “atividades pecaminosas”, matou 13 prostitutas com o gancho de prata que tinha no lugar de sua mão direita. Ele foi morto pelas autoridades, porém, devido ao apelo de seus seguidores, acabou sendo enterrado na igreja onde pregava.

Seu gancho foi derretido e transformado em cruzes de prata, que foram repassadas entre seus seguidores. Essas cruzes, herdadas de pai para filho, são capazes de invocar o espírito de Jacob Carnes, transformado pelas chamas do inferno no Homem do Gancho. Assim que a entidade é atraída para o possuidor de uma das cruzes de prata, ela começa a matar todos em sua volta, principalmente se estiverem cometendo o pecado da luxúria.

Descrição: O Homem do Gancho se veste com botas, calças comuns, sobretudo e um chapéu, todos surrados, como se tivessem sido enterrados. Ele possui um rosto cadavérico e sombrio, oculto pelo chapéu. E, é claro, um grande gancho de prata no lugar de uma das mãos.

Dicas de interpretação: O Homem do Gancho é um assassino impiedoso e implacável. Qualquer tentativa de comunicação será inútil. Nada o deterá até sua vítima ser morta ou ele ser destruído.

Poderes: O Homem do Gancho possui os Nunes descritos a seguir.

Comunicação Espiritual: Conforme a descrição na página 211 do livro básico do Mundo das Trevas.

Materialização: Quando se manifesta, O Homem do Gancho pode se materializar para desferir ataques com o seu gancho de prata. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento para ele usar essa habilidade no decorrer de uma cena. Normalmente ele fica invisível durante seus ataques, apenas se materializando na hora de desferir o golpe final.

Gancho Sobrenatural: Quando se manifesta, o Homem do Gancho ataca suas vítimas como se elas fossem feridas por um gancho. De fato, quando o fantasma se materializa, o gancho também se materializa, se tornando um ataque físico, capaz até de cortar pedra. É com este gancho sobrenatural que a entidade mata suas vítimas. Use um ponto de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento para ele usar essa habilidade no decorrer de uma cena. Quando ele está invisível, trate esse ataque como se fosse um ataque direto utilizando a Nume Telecinésia. Quando o Homem do Gancho está materializado, esse ataque funciona como um ataque físico normal, com uma parada



de ataque com armas brancas igual a Poder + Refinamento. Quando o ataque é “telecinético”, ele inflige dano letal. Quando o Homem do Gancho se materializa, o dano é agravado.

Perturbação Magnética: Conforme a descrição na página 212 do livro básico do Mundo das Trevas.

Terror: Conforme a descrição na página 212 do livro básico do Mundo das Trevas.

Ponto Fraco: Quando o Homem do Gancho se materializa, seja

para dar o golpe final ou para falar alguma ameaça ou para condenar algum pecador, ele pode ser afastado com tiros de sal grosso. Esses tiros apenas fazem com que ele desapareça por alguns minutos. Para acabar totalmente com o Homem do Gancho, é preciso que a cruz de prata feita com o material do seu gancho, seja derretida. Assim que a cruz for derretida, o Homem do Gancho é destruído.

Atributos: Poder 5, Refinamento 5 e Resistência 6.

Força de Vontade: 11.

Moralidade: 1.

Virtude: Justiça.

Vício: Ira.

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 20 (fator específico 10).

Tamanho: 5.

Corpus: 11.

Numes: Comunicação Espiritual (parada: 10), Materialização (parada: 10), Gancho Sobrenatural (parada: 10), Perturbação Magnética (nenhum teste é necessário) e Terror (parada: 10).

Dano: Gancho Sobrenatural 2(A).

Homem do Gancho para Daemon:

CON 20, FR 25, DEX 16, AGI 20, INT 15, WILL 23, CAR 10, PER 19

#Ataques [3], IP 0, PV 30

Gancho Sobrenatural 75/70 3d6+6

Perícias Principais: Armas de Fogo (Pistola, Escopetas e Rifles) 70/0, Combate Desarmado 70/70, Escutar 60%, Furtividade 70%,

Aprimoramentos:

Corpo Espiritual: A entidade é completamente imune a qualquer ataque físico quando está invisível.

Imunidade Relativa a Ataques Físicos:

A entidade pode ser atingida se estiver materializada. Se seus PVs chegarem a zero, ela simplesmente desaparece para retornar 1d6 rodadas depois completamente recuperada.

Aprimoramentos Negativos:

Dependência de objeto sobrenatural: Se uma das cruzes de prata feitas com o Gancho original for destruída na sua presença, a entidade desaparece completamente, podendo voltar em 1d6 anos. Quando todas as cruzes de prata forem destruídas, o Homem do Gancho desaparecerá para sempre.

Newton “Nitro”

Equipe REDERPG

colaboração de Marcelo Telles

