

Vampiros rondam as ruas durante a noite. Eles são muitos, e têm demônios dos mais diversos tipos como aliados. Também é preciso se preocupar com feiticeiros, fantasmas, mortos-vivos, monstros... Apenas a Escolhida pode vencê-los. A caça-vampiros.

3

Supernatural

A Caça-Vampiros

Até parece o Mundo das Trevas que conhecemos e amamos, mas não é. Trata-se de **BUFFY, A CAÇA-VAMPIROS**, um dos maiores sucessos da TV.

Buffy, a Caça-Vampiros é uma série de TV que conta a história de Buffy Summers, uma adolescente de 16 anos que acaba de chegar à cidade californiana de Sunnydale. Ela quer fugir de seu passado, de seus problemas como caça-vampiros e do divórcio dos pais. Tenta levar uma vida normal com seus novos colegas de escola — mas eis que surge Rupert Giles, aparentemente apenas um bibliotecário, mas na verdade membro de uma sociedade secreta que orienta as caça-vampiros.

A série de TV é a continuação de um filme de mesmo nome, no qual uma adolescente enfrenta vampiros e outras criaturas — mas protagonizado por outra atriz, e com uma abordagem mais cômica. A série tenta ser mais séria que o filme (mas nem sempre!), criando tensão entre as atividades demoníacas enfrentadas pela turma de Buffy e as dificuldades normais de um grupo de adolescentes. A mistura fez a série decolar: o tema “adolescentes enfrentam demônios” tinha tudo para ser um fiasco, apenas mais um seriado trash, mas conseguiu impôr respeito ao criar alguns episódios intensos e emocionantes.

A jovem Buffy não combate apenas vampiros, mas também tudo que é sobrenatural e maligno. E também não está sozinha: conta com a ajuda de Giles, seu guardião, e seus amigos: Xander, um carinha meio bobo mas determinado em ajudar, e com uma queda por todas as garotas do grupo; Willow, uma tímida feiticeira; Cordelia, uma ex-patricinha que ajuda de forma relutante; e Oz, músico e lobisomem.

Desde o início Buffy recebeu a ajuda de Angel, um vampiro, que mais tarde veio a ser seu grande amor. Porém, uma maldição os mantém separados. Apenas recentemente a própria mãe de Buffy ficou conhecendo seu segredo, e agora tenta conviver com o fato.

As caça-vampiros

Sim, parece que só há mulheres nesta função! As caça-vampiros parecem ser soldados de um grupo que combate os demônios do mundo. Para cada caça-vampiro (e não parece haver muitas) é designado um Guardião, uma pessoa destinada a treiná-la, ensiná-la sobre o mundo místico e coordenar suas ações. A sede dos Guardiões fica na Europa.

Importante: ninguém escolhe ser caça-vampiro. É um dom, um destino traçado desde o nascimento. As caçadoras possuem força, resistência e agilidade sobrenaturais — mas é mais correto dizer que elas têm estes atributos acima

do normal para seu porte físico. Buffy deveria ser igual a qualquer adolescente, mas é tão forte quanto um lutador profissional, tão ágil quanto um mestre de artes marciais e mais durona que Mike Tyson!

O principal código de uma caça-vampiros é jamais matar um humano normal. E o equipamento básico de uma caça-vampiros são as tradicionais estacas, frascos de água benta, crucifixos e alho (nesta ordem).

Entre outras caça-vampiros conhecidas temos **Kendra**, que apareceu em Sunnydale quando Buffy ficou morta por alguns instantes. Muito mais séria e dedicada, foi morta pela vampira Drusilla; e **Faith**, uma caçadora inglesa que fugiu para Sunnydale quando sua Guardiã foi morta. Com instintos violentos, ficou perturbada ao matar um humano; acabou se tornando aliada do prefeito e se voltando contra seus antigos amigos.

Os Vampiros

Os vampiros de **Buffy** talvez sejam a versão menos poderosa deste mito — eles praticamente caem feito moscas! Com raríssimas exceções, possuem atributos físicos excepcionais para um ser humano, mas não sobrenaturais. São imortais, mas sem poderes místicos inatos (apenas feitiçaria, em alguns casos). Dependem unicamente de sangue para viver, qualquer tipo de sangue. E quando se alimentam, dificilmente deixam a vítima livre.

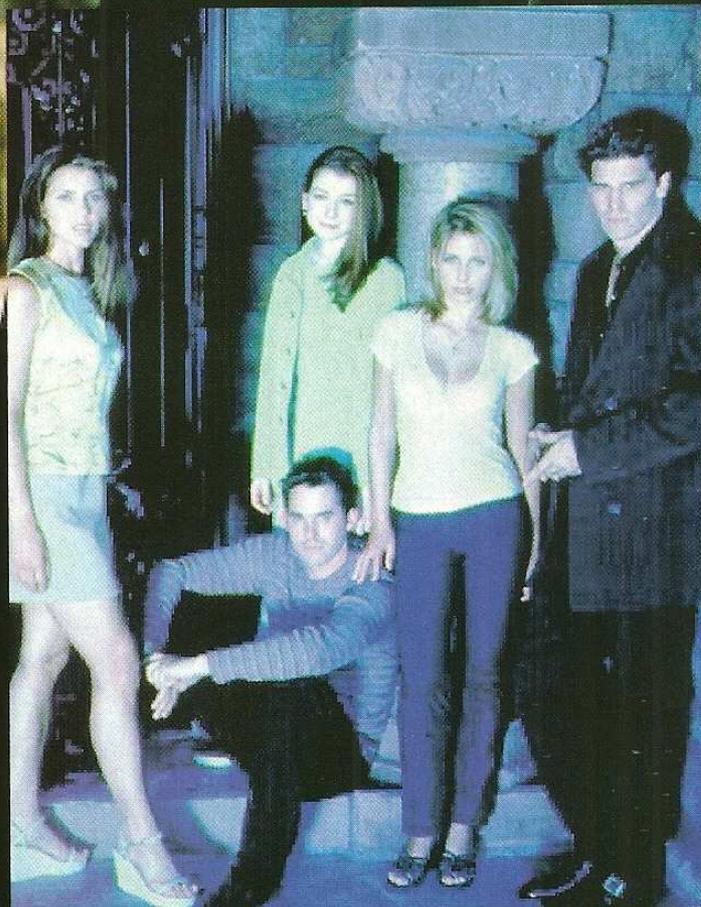
A “vampirização” segue mais ou menos o processo tradicional: é necessário que o vampiro beba o sangue da vítima e depois a alimente com seu próprio sangue. Contudo, quando esta se torna um vampiro, sua alma é dominada por uma essência demoníaca. Ou seja, **TODOS** os vampiros são maus. Aquilo que a pessoa era antes influi muito pouco ou nada no seu comportamento futuro. Na verdade, os vampiros são vistos mais como um tipo de demônio.

No momento do ataque, ou durante descontrole emocional, a face de um vampiro (até então normal, só um pouco mais pálida) se torna monstruosa. Os vampiros de **Buffy** não têm reflexo no espelho. Todos têm presas e poucos apresentam garras, apenas alguns mais antigos e poderosos. Às vezes surge algum vampiro com características físicas bem particulares, como chifres, pés de bode e coisas assim.

Se as vantagens dos vampiros são poucas, as fraquezas são muitas:

- Um vampiro simplesmente não pode entrar em uma casa sem ser convidado.
- Água benta provoca queimaduras dolorosas. Bebê-la é morte certa.
- A cruz mantém os vampiros afastados e queima ao toque.
- O alho consegue mantê-los afastados e também pode causar queimaduras.
- O fogo realmente queima um vampiro, mas para matá-lo é preciso queimá-lo totalmente e espalhar bem as cinzas, pois um vampiro mais

**Buffy Summers,
a Escolhida:
força, agilidade e
resistência acima
de muito
vampiro por aí.
Cainitas,
tremei!**



**Cordelia, Willow, Buffy, Angel e Xander:
detonando os vampiros de Sunnydale**

poderoso poderá ser reconstituído.

- O vampiro pode agir normalmente durante o dia ou mesmo ver a luz do sol (eles até circulam em carros com vidros enegrecidos). Mas se for tocado diretamente pelo sol, começa a queimar feito papel.

- Estacas são as maiores e melhores armas contra vampiros. Uma vez enfiadas no coração, transformam o vampiro em pó instantaneamente, sem deixar vestígios! As estacas devem ser feitas de madeira. Flechas e setas de madeira são igualmente eficazes, e por isso uma boa besta também faz parte do arsenal de uma caçadora. Raios, Buffy já chegou a empalar vampiros com cabos de vassoura, pés de cadeira e até com um lápis nº2! Às vezes surge um vampiro mais poderoso, imune às estacas comuns, sendo necessária uma estaca maior e mais força no golpe — golpe que, aliás, nem precisa ser tão certo assim.

- Quanto a espadas, o aço só mata quando usado para decapitar o vampiro.

Os vampiros mais populares da série são **Angel**, quase namorado de Buffy; **Spike**, inimigo de Angel e apaixonado por Drusilla; e **Drusilla**, cria de Angel que enlouqueceu e possui poderes de sugestão mental.

Feiticeiros

Em **Buffy**, a feitiçaria está ficando mais importante que os próprios vampiros! Willow, amiga de Buffy e craque em informática, agora é aprendiz de feiticeira. O prefeito fez um pacto com o demônio, domina quase tudo que há de sobrenatural na cidade e vive fazendo rituais, sendo agora o grande vilão da série.

Novos rituais e itens mágicos podem aparecer a qualquer momento. Temos uma máscara tribal capaz de criar mortos-vivos, uma luva que canaliza relâmpagos, poção de amor, rituais capazes de criar ou desfazer maldições, mudar a personalidade, transformar sonhos em realidade, realizar desejos... Alguns rituais exigem apenas cânticos ou frases arcanas, outros poções com asas de morcego, desenhos ou objetos místicos. Ou tudo junto! E às vezes pode dar errado; quando isso acontece, dificilmente é um simples "não funcionou".

Não chega a ser necessário ter um dom especial para realizar rituais, apenas conhecimento místico. A própria biblioteca da escola tem muitos livros de ocultismo, onde Giles obtém informações que ajudam Buffy a derrotar os demônios que enfrenta.

Às vezes também é possível obter um efeito mágico através da ciência — como no caso em que um estudante criou uma poção estilo "o médico e o monstro", e outro que criou um novo Frankenstein.

Lobisomens

Oz, namorado de Willow, recebeu a maldição ao ser mordido por seu primo, um lobisomem também — os únicos conhecidos. Trata-se de

uma versão mais clássica do mito.

Oz se transforma em lobisomem em noites de lua cheia. Perde totalmente a razão e não se lembra das coisas que fez. Ao se transformar, fica um pouco maior que um lobo comum e anda sobre quatro patas, embora mais pareça um macaco de rabo comprido...

Outros

Imensa variedade! Existem mais tipos de seres sobrenaturais em **Buffy** do que em todos os livros e suplementos do Mundo das Trevas! Monstros com cara de polvo, cara de bode, cara de porco... meio-homem, meio-cobra. Uma serpente gigante que habita os esgotos. Um homem formado pela união de milhares de vermes. Uma múmia inca que rejuvenesce ao sugar a essência vital das pessoas. Hienas que trocam de corpos com humanos. Uma mulher que fica invisível. Mortos-vivos de todos os tipos. Fantasmas com incríveis poderes de manipular a realidade, criar ilusões e possuir corpos, mesmo vampiros. Até robôs!

Existem também várias Ordens místicas. A mais interessante é a Ordem de Turaka, composta pelos mais estranhos e perigosos tipos de "caçadores de recompensa". Quando a Ordem é contratada, envia um assassino de cada vez até que o alvo seja destruído.

Mais de uma vez ouvimos falar de uma dimensão demoníaca, onde os humanos vivem como escravos e sofrem as piores torturas. Nesta dimensão o tempo passa de forma diferente: poucos dias em nosso mundo significam toda uma vida no "inferno".

À primeira vista pode parecer que o mundo de **Buffy** está superlotado de seres sobrenaturais, mas na verdade isso só acontece com Sunnydale. A cidade é conhecida pelos místicos como "Boca do Inferno", um tipo de portal que liga esta realidade para uma dimensão infernal, e por isso funciona como um poderoso foco de energia mística — atraindo, assim, mais criaturas e fenômenos estranhos que qualquer outro lugar do mundo.

As palavras do Guardiã Giles dizem tudo: "Este mundo é mais velho que qualquer outro que conheça. E, ao contrário da crença popular, não começou com um paraíso. Durante eras não registradas, os demônios caminharam sobre a terra, fazendo dela sua casa, seu inferno."

Adaptando para...

GURPS

Não são necessárias grandes mudanças, basta colocar em sua campanha aquilo que existe na série de TV. Porém, como aqui sempre existiram vampiros e caça-vampiros, é possível utilizar seus elementos em suplementos distintos como **Horror**, **Viagem no Tempo**, **Cyberpunk** ou mesmo **Conan**.

Storyteller

Impossível evitar uma ligação de **Buffy** com o Mundo das Trevas de **Vampiro: a Máscara** e

outros títulos — mas ligar estes dois cenários é bem mais difícil do que parece. Os vampiros de **Buffy** são mais fracos, e nem mesmo possuem as mesmas fraquezas. A diferença entre Sabá e Camarilla não faz sentido, apenas a Máscara — e talvez a hierarquia.

Quanto aos lobisomens, a diferença é gritante — não há praticamente nenhuma semelhança entre Oz e os Garou de **Lobisomem: o Apocalipse**. Para os magos não há Paradoxo: quando algo dá errado é porque deu errado, não porque houve uma resistência de qualquer tipo; e quando dá certo, não adianta não acreditar em magia, nem rezar pela Tecnocracia, ou andar com o livro **Mago: a Ascensão** debaixo do braço.

Tentar começar toda uma crônica de **Vampiro** baseada em **Buffy** seria pura bobagem. O melhor seria considerar a cidadezinha de Sunnydale como um tipo de mundo à parte, um lugar diferente dentro do Mundo das Trevas, com suas próprias leis sobre vampiros e outras criaturas; ou então usar a caçadora e outros elementos da série para dar um toque exótico em sua crônica normal.

Existe ainda **Street Fighter: o Jogo de RPG** — talvez o cenário Storyteller mais adequado para aceitar **Buffy**. Elementos sobrenaturais em abundância são normais em ambos os mundos, e a maioria dos casos é resolvida com socos e pontapés mesmo! Quem sabe Buffy não entra para o circuito e se transforma em Guerreira Mundial? Mais trash que isso...

3D&T

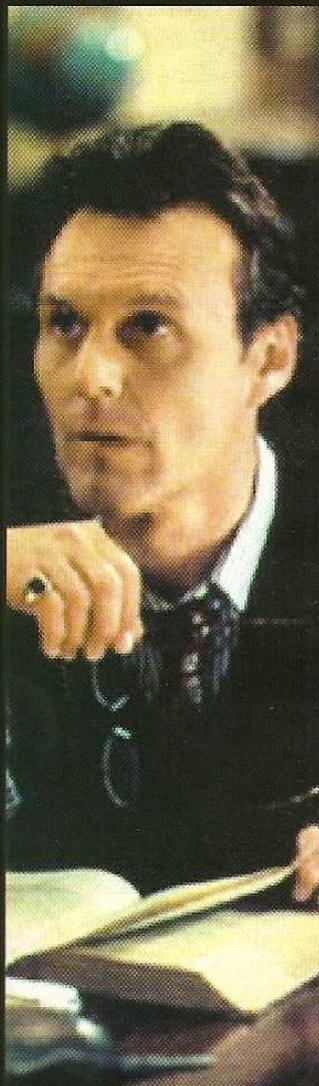
Como em **GURPS**, você não precisa de muito esforço para incluir Buffy e sua turma nos cenários já publicados — especialmente **Mortal Kombat** e **Darkstalkers**, onde seres sobrenaturais brotam em cada canto. Os feitos de Buffy, que seriam absurdos em qualquer outro cenário "sério e realista", são perfeitamente normais em **3D&T** — porque as regras deste jogo são próprias para aceitar personagens com habilidades de combate extraordinárias.

Era do Caos

Como o sobrenatural em **Era do Caos** é bastante sutil e com poderes limitados, o mundo de **Buffy** cai como uma luva (isso, claro, se você conseguir ignorar que o cenário de **EdC** é brasileiro e Sunnydale fica nos EUA). Os espectros são bem semelhantes, lobisomens e algumas criaturas podem ser interpretadas como tipos de Lendas. A feiticeira, baseada em rituais, itens mágicos e poções, está bem de acordo com o próximo lançamento, **Feiticeiros**.

Os vampiros podem ser interpretados como uma espécie particular de Renascidos, e seu elo de ligação com o Mundo dos Vivos seria o sangue. Suas outras fraquezas são partes de uma maldição, passada a cada geração. Portanto, sendo um vampiro criado por uma espécie de ritual, provavelmente ele seria um renascido-curinga. Seus poderes seriam apenas Força, Resistência e Aparência.

Giles, o Guardiã: instrutor e conselheiro da caça-vampiros



Buffy Summ

GURPS (572 pontos)

Raça: humana

ST 18 (125 pts), DX 19 (150 pts), IQ 13 (30 pts), HT 19/25 (150 pts)

Vantagens e Desvantagens: PVs Extras 6 (30 pts); Ambidestria (10 pts); Prontidão +2 (10 pts); Reflexos em Combate (15 pts); Noção do Perigo (15 pts); Temeridade (15 pts); Aliado: Angel (15 pts); Voto: proteger sua mãe (-15 pts); Voto: caçar-vampiros (-15 pts)

Perícias: Camuflagem 14 (2 pts); Liderança 13 (2 pts); Briga 18 (1/2 pt); Lábria 14 (4 pts); Arremesso 17 (1 pt); Corrida 16 (1/2 pt); Natação 16 (0 pts); Espada 18 (1 pt); Arco 15 (0 pts); Furtividade 18 (1 pt); Sobrevivência 17 (10 pts); Sacar Rápido 17 (0 pts); Bastão 18 (2 pts); Medicina 5 (0 pts); Ocultismo 18 (12 pts); Teologia 11 (0 pts); Trato Social 6 (0 pts); Besta 16 (0 pts); Machado 18 (1 pt)

Equipamento: estacas, alho, água benta, crucifixo e uma besta

Storyteller (Mundo das Trevas)

Natureza: Bravo

Comportamento: Bon Vivant

Atributos: Força 4; Destreza 5; Vigor 5; Carisma 3; Manipulação 3; Aparência 4; Percepção 5; Inteligência 3; Raciocínio 3

Habilidades: Representação 1; Prontidão 4; Esportes 4; Briga 5; Esquiva 5; Empatia 2; Intimidação 4; Liderança 3; Manha 2; Lábria 3; Perscrutar 3; Captação 2; Procura 3; Arremesso 5; Empatia com Animais 1; Etiqueta 1; Armas de Fogo 5; Armas Brancas 5; Segurança 3; Furtividade 5; Sobrevivência 5; Acrobacia 4; Arqueria 4; Combate às Cegas 4; Camuflagem 3; Saque Rápido 5; Caçar 5; Computador 1; Investigação 5; Medicina 1; Ocultismo 5; Conhecimento sobre Vampiros 3; Conhecimento sobre Demônios 3; Tecnologia 2

Antecedentes: Aliados 5; Fama 3; Mentor 4; Reputação 3

Humanidade 7

Força de vontade 9

Virtudes: Consciência 3; Autocontrole 4; Coragem 5

Qualidades e Defeitos: Punho de Deus (7); Destino (4); Propósito Maior (1); Ambidestro (1); Temerário (3); Amor Verdadeiro (1); Existência Abençoada (5); Companheiro Vampiro (3); Companheiro Lobisomem (3); Noção do Perigo (2); Sentidos Aguçados (3); Vontade de Ferro (4);



ers



Além dos problemas normais das adolescentes, Buffy enfrenta alguns demônios de vez em quando!

Ela precisa fazer rondas à noite, agüentar as reclamações da mãe e estudar para a prova de Química enquanto tenta impedir que um demônio destrua o mundo.

Com apenas 16 anos, Buffy deixou de lado a inocência para enfrentar o mal de frente, e com os punhos. Claro que essa sua atividade secreta tornava difícil conhecer rapazes — e ela acabou se enamorando com um vampiro: Angel, um vampiro com alma humana. Tudo ia bem até que Angel perdeu sua alma, tornou-se um monstro e também o pior inimigo de Buffy. Obrigada a enviá-lo para o Inferno, Buffy entrou em depressão e fugiu da cidade. Mas acabou retornando tempos depois, ao ver que suas habilidades eram importantes para as pessoas.

Atualmente Buffy imagina se será possível conciliar sua vida como caça-vampiros com uma universidade. Além disso, foi recentemente submetida a um tipo de "vestibular de caça-vampiro".

Ela passou com louvor, mas seu guardião Giles foi afastado da função e outro enviado em seu lugar. Sua relação com Angel, que retornou com sua humanidade restaurada, também se complica: Buffy não pode tocá-lo, e nem deixar de amá-lo.

Buffy domina algumas artes marciais, possui força, agilidade e resistência extraordinárias, e sabe usar uma besta — mas não se dedica tanto quanto deveria ao ocultismo. Ela apenas aprende com a experiência. Seu pai é ausente e sua mãe tem dificuldades em lidar com uma filha "heroína".

Aptidão Mágica Inata (igual a Potência; 5); Inimigos (-3); Protegido: mãe (-3); Caçada por vampiros (-4)

Storyteller (Street Fighter)

Estilo: Karatê Shotokan

Posto: 5

Atributos: Força 4; Destreza 5; Vigor 5; Carisma 3; Manipulação 3; Aparência 4; Percepção 5; Inteligência 3; Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4; Intimidação 4; Perspicácia 5; Manha 2; Lábria 3; Luta as cegas 4; Furtividade 5; Sobrevivência 5; Investigação 5; Medicina 1; Mistérios 5; Estilos 3; Computador 1

Técnicas: Soco 4; Chute 5; Bloqueio 3; Apresamento 3; Esportes 5

Foco 2; Chi 4; Força de Vontade 9; Saúde 16

Renome: Glória 6, Honra 4

Antecedentes: Aliados 5; Fama 3; Mentor 4

Manobras: Back Roll Throw; Foot Sweep; Double Dread Kick; Power Uppercut; Head Butt; Spinning Back Fist; Triple Strike; Double Hit Kick; Double Hit Knee; Lightning Leg; Spining Foot Sweep; Punch Defense, Throw, Kippup; Jump; Stunning Shout

3D&T

F3, H5, R3, A2, PdF2, 15 PVs

Vantagens e Desvantagens: Energia Extra (1 pt); Patrono: Giles (2 pts); Maldição: caça-vampiros (-1 pt); Protegida Indefesa: sua mãe (-1 pt)

Era do Caos

Atributos: Destreza excelente (+3); Força excelente (+3); Resistência excelente (+3); Intelecto ótimo (+2); Intuição excelente (+3); Presença ótima (+2) Vontade excelente (+3); Magia ótima (+2)

Determinação 26

Iniciativa +6

Características: Alerta (+3); Bravura (+3); Ambidestria (+2); Amor verdadeiro (+3); Presságios (+2); Aliados (+2); Inimigos (-3); Estrangeiro (-1); Dever (-2)

Habilidades: Acrobacia habilitada (0); Armas brancas perita (+4); Armas de fogo habilitada (0); Arqueria experiente (+2); Luta desarmada mestre (+6); Natação habilitada (0); Furtividade experiente (+2); Condicionamento físico experiente (+2); Investigação experiente (+2); Liderança habilitada (0); Luta às cegas habilitada (0); Ocultismo habilitada (0); Percepção experiente (+2)

GURPS (648 pontos)

Raça: vampiro

ST 19 (150 pts), DX 16 (80 pts), IQ 14 (45 pts), HT 20/42 (175 pts)

Vantagens e Desvantagens: PVs Extras 22 (110 pts); Ambidestria (10 pts); Prontidão 2 (10 pts); Hipoalergia (10 pts); Rijeza 2 (25 pts); Temeridade (15 pts); Visão Noturna (10 pts); Garras e Presas (25 pts); Desdobramento de Personalidade (-15 pts); Fúria (-15 pts); Vulnerabilidade: sol (-25 pts); Dependência: sangue (-15 pts)

Perícias: Interrogatório 13 (1 pt); Intimidação 17 (8 pts); Briga 18 (4 pts); Lábia 15 (4 pts); Arco 6 (0 pts); Corrida 16 (4 pts); Salto 16 (1 pt); Espada 17 (4 pts); Acrobacia 13 (½ pt); Furtividade 18 (8 pts); Sobrevivência 18 (10 pts); Pistolas 14 (½ pt); Liderança 16 (6 pts); Caça 15 (4 pts); Ocultismo 19 (12 pts); História 15 (6 pts); Trato social 13 (1 pt); Sex appeal 14 (2 pts); Rastreamento 14 (2 pts)

Storyteller (Mundo das Trevas)

Clã: Brujah

Geração: 7ª

Natureza: galante

Comportamento: diretor

Atributos: Força 5; Destreza 4; Vigor 6; Carisma 2; Manipulação 5; Aparência 4; Percepção 4; Inteligência 3; Raciocínio 3

Habilidades: Representação 3; Prontidão 4; Esportes 4; Briga 5; Esquiva 5; Empatia 3; Intimidação 5; Liderança 4; Manha 3; Lábia 4; Barganha 3; Interrogatório 3; Intriga 4; Procura 4; Sedução 3; Estilo 3; Etiqueta 3; Armas de Fogo 3; Armas Brancas 5; Segurança 3; Furtividade 5; Sobrevivência 5; Acrobacia 3; Arqueria 1; Combate às Cegas 2; Caçar 4; Meditação 2; Tortura 2; Rastreamento 3; Investigação 4; Ocultismo 6; Conhecimento sobre Demônios 3; Conhecimento sobre Vampiros 5; Lingüística 4; Conhecimento de Área 4; Criptografia 5; História 4; Conhecimento dos Esgotos 5

Antecedentes: Geração 6; Contatos 3; Influência 2; Aliados 4

Humanidade 5/9

Força de Vontade 10

Virtudes: Consciência 1/5; Autocontrole 5; Coragem 5

Pontos de Sangue: 20

Disciplinas: Potência 5; Rapidez 6; Presença 2; Dominação 2; Ofuscação 3; Metamorfose 2; Fortitude 5, Auspícios 1; Taumaturgia 4

Rituais Taumatúrgicos: Pureza da Carne (1); Defesa do Refúgio Sagrado (1)

Qualidades e Defeitos: Selvageria (2); Autoconfiança (5); Amor Verdadeiro (1); Temerário (3); Rosto de Bebê (2); Amnésia (-2); Amaldiçoado (-3); Rival no Bando (-1)

Angel

Angel é um vampiro com mais de 240 anos, nascido na Irlanda. Foi vampirizado por Darla, a quem ele mais tarde matou para salvar Buffy. Angel causou uma verdadeira onda de destruição por toda a Europa, sendo mais conhecido como Angelus. "Eu matei minha família, seus amigos e os filhos de seus amigos. Por cem anos ofereci uma morte terrível a todos que encontrei e o fiz cantando alegremente".

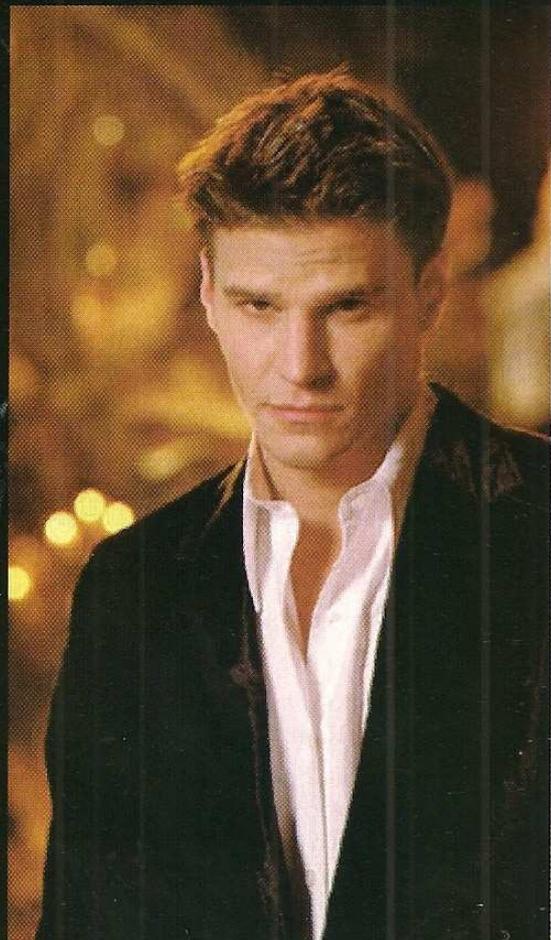
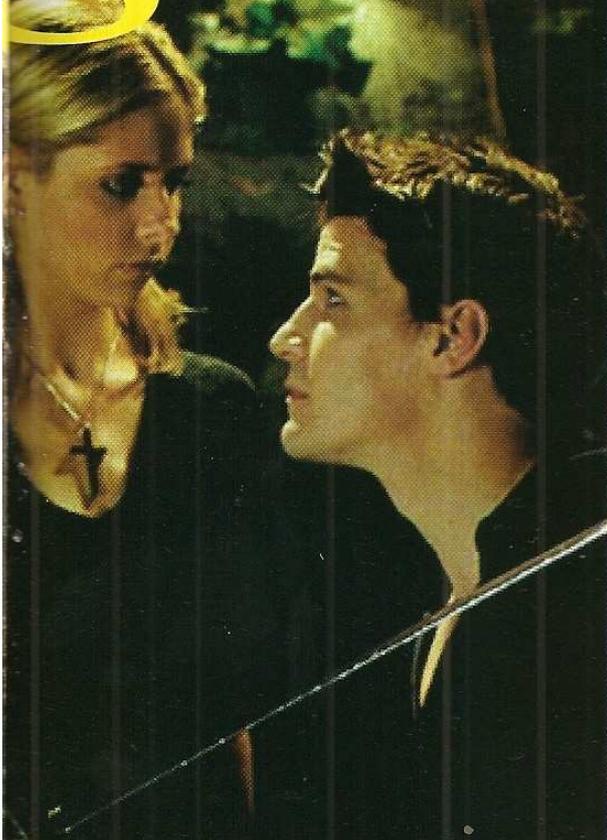
Um belo dia, Angel se alimentou de uma linda jovem — uma cigana Romani, a favorita do clã. Como punição, os anciões restauraram a alma humana de Angel. "Quando você se torna um vampiro — ele diz —, o demônio toma seu corpo, mas não a sua alma. Ela se vai, sem consciência, sem remorso. É uma forma fácil de viver. Você não tem idéia do que é fazer as coisas que eu fiz... e me importar. Eu não me alimento de um humano desde então".

Contudo, com o remorso veio uma maldição: no dia em que Angel encontrasse a felicidade, o amor verdadeiro, ele voltaria a ser Angelus. E isso aconteceu durante sua primeira noite com Buffy. Cruel novamente, ele tentou matar Buffy e liberar o Inferno sobre a Terra. Para impedi-lo, Buffy teve que selar o portal atravessando Angel com uma espada. Segundos antes, Willow reproduziu o ritual Romani e conseguiu restaurar Angel... mas já era tarde demais.

Angel conseguiu retornar do Inferno e recuperar sua sanidade, mas agora precisa controlar seus sentimentos por Buffy. De fato, rumores dizem que Angel deve partir de Sunnydale e ir pra Los Angeles (isso vai dar origem a uma nova série de TV, **Angel**). Ele será acompanhado por Cordelia, ex-namorada de Xander.



gel



Storyteller (Street Fighter)

Estilo: Kick Boxing

Posto: 5

Atributos: Força 5; Destreza 4; Vigor 6; Carisma 2; Manipulação 5; Aparência 4; Percepção 4; Inteligência 3; Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4; Intimidação 5; Perspicácia 5; Manha 3; Lábria 4; Luta às Cegas 4; Furtividade 5; Sobrevivência 5; Investigação 4; Mistérios 6; Estilos 3

Técnicas: Soco 5; Chute 3; Bloqueio 4; Apresamento 5; Esportes 5

Foco 3; Chi 6; Força de Vontade 10; Saúde 20

Renome: Glória 8, Honra 3

Antecedentes: Contatos 3; Aliados 4

Manobras: Spinning Back Fist; Spinning Knucle; Rekka Ken; Double Hit Kick; Wounded Knee; Brain Cracker; Buffalo Punch; Foot Sweep; Deflecting Punch; Punch Defense; Kick Defense; Throw; Hair Throw; Head Bite; Iron Claw; Jump; Thoughtskin; Regeneration

3D&T

F3, H5, R4, A5, PdF1, 20 PVs

Vantagens e Desvantagens: Sobrevivência (2 pts); Dependência: sangue (-2 pts)

Caminhos da Magia: Trevas 3

Era do Caos

Atributos: Destreza excelente (+3); Força excelente (+3); Resistência excelente (+3); Intelecto ótimo (+2); Intuição excelente (+3); Presença ótima (+2) Vontade excelente (+3); Magia excelente (+2)

Determinação 26

Iniciativa +6

Poder Mágico 26

Características: Alerta (+3); Bravura (+3); Estigma (+3); Amor Verdadeiro (-3); Aliados (+3); Má Reputação (-3); Estrangeiro (-3); Idade (+4)

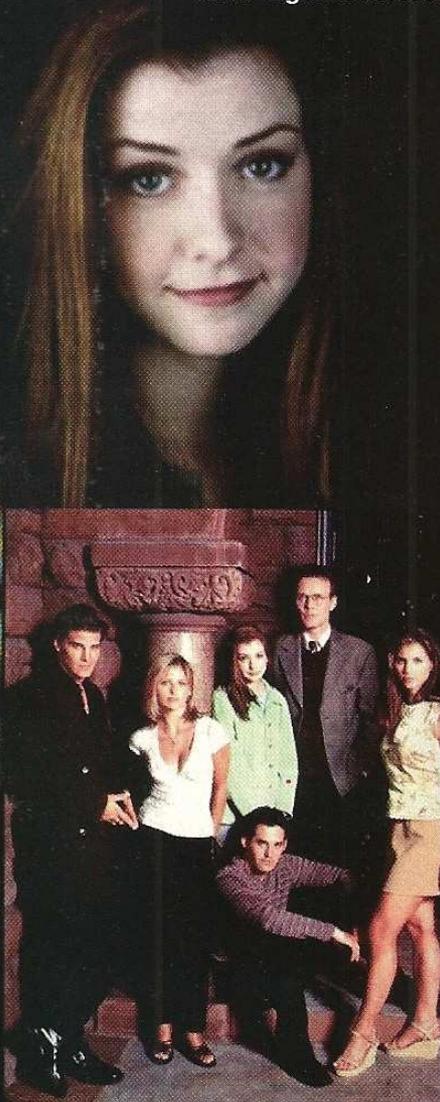
Habilidades: Acrobacia habilitado (0); Armas brancas perito (+4); Armas de fogo perito (+4); Dirigir veículos habilitado (0); Luta desarmada mestre (+6); Montaria habilitado (0); Natação habilitado (0); Furtividade mestre (+6); Intimidação experiente (+2); Investigação experiente (+2); Luta às cegas experiente (+2); Ciências ocultas aprendiz (-4); Ocultismo experiente (+2); Percepção perito (+4); Sobrevivência perito (+4)

Poderes: Força perito (+4); Resistência perito (+4); Aparência habilitado (0)

Willow Rosemeerg

Willow é a melhor amiga de Buffy. Ruiva, tímida, cdf e gênio em computação, chegou a ser professora de informática da escola durante algum tempo. É namorada de Oz, o lobisomem, mas tem uma relação mal resolvida (e nunca iniciada) com Xander.

Quando descobriu o ritual cigano capaz de restituir a alma de Angel, Willow decidiu realizá-lo. Após dois anos pesquisando misticismo nos livros de Giles e na Internet, achou que poderia conseguir — e conseguiu. Willow continuou estudando feitiçaria e começou a obter algum sucesso.



FLÁVIO ANDRADE

GURPS & Street Fighter: MÁRCIO "WICKET"

Mundo das Trevas: DANNIEL MOÁ

3D&T: PALADINO

Era do Caos: FLÁVIO ANDRADE

GURPS (141 pontos)

Raça: humana

ST 10 (0 pts), DX 10 (0 pts), IQ 12 (20 pts), HT 13 (30 pts)

Vantagens e Desvantagens: Carisma +2 (10 pts); Aptidão Mágica x2 (25 pts); Aliado: Oz (15 pts); Noção do Perigo (15 pts); Timidez (-5 pts); Distração (-15 pts)

Perícias: Ocultismo 12 (2 pts); Ciências 8 (0 pts); Furtividade 10 (2 pts); Sobrevivência 13 (4 pts); Lábria 14 (6 pts); Briga 6 (0 pts); Medicina 10 (1 pt); Luz 10 (1 pt); Aura 14 (8 pts); Recuperação de Força 13 (6 pts); Dar Vitalidade 13 (6 pts); Dar Força 14 (8 pts); Detecção de Magia 7 (0 pts); Atear Fogo 10 (1 pt); Percepção de Emoção 10 (1 pt); Percepção de Inimigos 8 (0 pts); Acalmar Animais 7 (0 pts)

Storyteller (Mundo das Trevas)

Tradição: Vazios

Essência: dinâmica

Natureza: esperta

Comportamento: tímida

Atributos: Força 2; Destreza 2; Vigor 3; Carisma 4; Manipulação 1; Aparência 3; Percepção 2; Inteligência 2; Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3; Esportes 2; Briga 1; Expressão 2; Intuição 3; Manha 1; Lábria 3; Procura 2; Meditação 2; Armas Brancas 2; Armas de Fogo 1; Reparos 1; Furtividade 2; Sobrevivência 3; Tagarelice 2; Computador 3; Cosmologia 1; Cultura 2; Enigmas 3; Investigação 3; Medicina 1; Ocultismo 2; Ciências 1; C. Vampiros 3; C. Demônios 3

Esferas: Correspondência 2; Forças 2; Vida 3; Mente 1; Espírito 3; Primal 1

Arete 3; Força de Vontade 7; Quintessência 8; Paradoxo 2

Antecedentes: Aliados 5; Avatar 2; Mentor 3

Qualidades e Defeitos: Comp. Lobisomem (3); Aprender Rápido (3); Noção do Perigo (2); Timidez (-1); Distração (-3)

3D&T

F0, H1, R1, A0, PdF1, 5 PVs

Vantagens e Desvantagens: Aliado: Oz (1 pt)

Caminhos da Magia: Ar 1, Luz 1, Terra 1, Trevas 2

Era do Caos

Atributos: Destreza boa (+1); Força mediana (0); Resistência boa (+1); Intelecto ótimo (+2); Intuição ótima (+2); Presença ótima (+2) Vontade boa (+1); Magia excelente (+2)

Determinação 10; Iniciativa +3

Características: Alerta (+1); Aptidão - magia (+1); Aptidão - informática (+2); Ingenuidade (-1); Timidez (-2); Aliados (+3)

Habilidades: Armas brancas novata (-2); Arqueria aprendiz (-4); Luta desarmada novata (-2); Natação habilitada (0); Furtividade novata (-2); Ciências Ocultas habilitada (0); Computação avançada experiente (+2); Investigação experiente (+2); Ocultismo experiente (+2); Percepção experiente (+2)