

A Ordem da Espada de Prata

Prólogo: Uma noite de verão

Suas mãos estavam suadas com nervosismo e agarravam com força as rédeas. Saiu sem olhar para trás. Sabia que não seria capaz de viajar se o fizesse. O coração batia apertado.

É com coração pesado que lhe escrevo esta carta, minha criança. Você ainda é demasiado nova para entender por que devo deixá-la para ser cuidada pela avó, mas tenho certeza que em poucos anos terá maturidade suficiente para compreender os deveres dos homens desta terra para com a coroa. Sua avó é sábia e rígida. Lhe dará uma boa criação, sem dúvidas.

Enquanto estiver sob os cuidados dela, obedeça-a sem pestanejar. A vida no campo não é como estávamos acostumados na cidade, atrás das muralhas, minha pequena. Em breve terá de aprender a tecer, cozinhar e cuidar das galinhas e hortas. Sua avó precisará da sua ajuda, afinal, seu avô, assim como eu, partiu para servir a coroa e a cruz no Leste.

Mais importante que o tear, ouça as histórias de sua avó. Há coisas nestes bosques das quais devemos nos esconder. Sempre acenda incensos, acompanhe-a à missa e aprenda as ervas e cogumelos com ela. Se por alguma razão as oferendas de leite de cabra não aplacarem a sede dos que vivem no bosque, abrigue-se em casa e ore, pois do sul caçadores santos virão, enviados por nossa senhora Beatriz.

Quando vierem, pedirão por sete peças de cobre e sete paus de incenso como pagamento, como ordena A Lei Sagrada. Você os reconhecerá pelos cavalos negros como a noite, pelas carruagens cobertas de aço e rebites, pelo olhar frio e fôlego que não embaça vidraças. Sobretudo, os reconhecerá pelas prodigiosas espadas prateadas que carregam.

Os caçadores do interstício nos protegem, mas eles mesmos não têm lugar entre nós, ao lado de Deus e de Beatriz. São servos da sagrada salvadora mas são como aqueles que se escondem nas sombras. Mantenha distância, minha filha.

Orarei todods os dias para Beatriz interceda por ti. Nos veremos novamente um dia, minha querida.

Introdução

A Ordem da Espada de Prata é um módulo para Vampires and Claymores e traz uma ambientação e premissa nova para o jogo, assim como algumas poucas mecânicas extras.

Escrito por TorTheVic, em Vampires and Claymores os jogadores interpretam vampiros em uma dolorosa jornada de autoconhecimento e descoberta. Dada a natureza romântica e trágica destes mortos-vivos, a estrada que leva às memórias da vida, perdidas na morte, é pavimentada em sangue e sofrimento. Principalmente sangue.

Neste módulo, os personagens dos jogadores (PJ) pertencem a uma misteriosa ordem religiosa, encarregada de proteger a humanidade de horrores que a predam. São caçadores, sim, mas não nobres arqueiros ou guinetes. São mais como cães de caça, bestas domadas e encoleiradas com prata e disciplina. Vampiros, assim como todas as abominações profanas estão destinados ao lago de chamás, a menos que dediquem suas não-vidas ao ingrato serviço de caçador.

PJs brandirão espadas prateadas, exorcizarão demônios e expulsarão bruxas, mas mais importante, terão sua convicção e bússola moral testados. Afinal de contas, as coisas não são tão preto-no-branco quanto o clero gostaria de acreditar.

Faça o Juramento. Acenda seu incenso. Empunhe sua espada. A vigília não acaba ao amanhecer.

Parte 1: Ambientação

Cabe ao Mestre decidir quanto desta ambientação ignorar ou modificar. Histórias curtas de uma ou duas sessões, focadas em um único mistério ou missão provavelmente não necessitam detalhes minuciosos sobre política ou religião, embora um arcabouço mental de como as coisas funcionam possa ser útil para planejar motivações de Personagens do Mestre (PDMs).

Beatricismo

A religião central aqui descrita é, como pode-se perceber, inspirada no cristianismo e catolicismo. Ritual, pompa e estrutura são cruciais para evocar o tom da coisa toda.

As figuras centrais são:

- Deus: o criador de tudo e juiz cósmico.
- Beatriz: uma humana determinada e pura de alma que comprou uma segunda chance para a humanidade no julgamento no fim dos dias oferecendo-se para sofrer a punição em seu lugar.
- O Antagonista: um arquidemônio atagônico a Deus e de natureza destrutiva e corruptora.

Beatriz, A Dama Penitente

Nossa Senhora do Martírio, XXX, ZZZ . Mártir da humanidade, enganou o grande inimigo para que lhe fosse infligida a punição destinada à humanidade no julgamento do fim dos dias, garantindo-lhes assim uma segunda chance. Irado por ter sido iludido por uma mortal, o grande inimigo jurou vingança contra toda a humanidade, lançando sobre ela suas legiões profanas.

Como acordado, Beatriz seria selada em uma câmara nas profundezas do lago de fogo e sofreria castigos durante incontáveis anos. Na noite anterior, ordenou a sua criada que escrevesse seu testamento final, contendo mantras, parábolas e revelações que servissem de guia para que homens e mulheres fossem expiados de suas transgressões. O Testamento de Beatriz fora escrito, e sobre ele, fundou-se a fé, e a crença abrigou o coração dos homens e mulheres devotos.

Em seus últimos salmos, alertou a humanidade da profecia: no fim dos dias, Beatriz viria da garganta da voragem de fogo empunhando maçãs, alabardas, lanças e armas de pólvora, e lideraria os devotos e faria guerra contra as legiões avernais, e de uma vez por todas, erradicaria o arquidemônio da face da terra, trazendo o julgamento final, no qual aqueles puros de alma receberiam bênçãos eternas.

O Mastim Negro Além do Horizonte

O Grande Inimigo, O Príncipe das Mentiras, o Enganador. Muitos são os títulos daquele que não se deve invocar o nome. A Ordem, contudo, se refere a ele por um mais antigo: O Mastim Negro.

Uma das primeiras aparições do arquidemônio, antagonista do bem e da justiça, foi um grande cão negro, de dentes abundantes e afiados, e olhos vermelhos como a Voragem Ardente. Ele se esconde nas entranhas da terra e vãos do assoalho, em olhares tortos e palavras impuras, logo ali, e aqui também, sempre esperando para tentar e corromper. O uivo de um cão selvagem é sempre mau augouro para qualquer caçador.

Seus acólitos mais fervorosos, conta a Ordem, são amaldiçoados com enormes e ferozes formas lupinas, sangue fervente, e terríveis garras que fatiam carne, dilaceram ossos, rompem tendões e retalham aço. Enfrentar os lupinos é enfrentar o Mastim Negro.

A Voragem Avérnea

Vórtice das Chamas, Voragem Ardente, Abismo Eterno. O destino final das almas que recusaram a expiação comprada com o sangue de Beatriz. Contam os tomos sagrados que o pós-morte para aqueles que se desviam do caminho é um eterno tormento flamejante.

Este lugar mítico, escondido nas entranhas da terra é o domínio do arquidemônio, e em suas profundezas, agoniza a salvadora Beatriz, aguardando pacientemente o dia prometido de sua justa libertação.

O Cruzado Rubro

Convicto e mal guiado, um guerreiro santo dos mais condecorados partiu em cruzada para resgatar Beatriz das garras do grande antagonista. No deserto encontrou a entrada para as terras avernais. Um cão negro, o príncipe das mentiras disfarçado, o guiou para as profundezas do abismo.

Devoção, sangue e aço o levaram até a dama, que recusou seu resgate. Alertou-o da profecia e consolou suas lágrimas. Fora enganado e condenado. A jornada retalhara sua carne e espírito. Beatriz o nutriu com seu próprio sangue vertente, sussurrou-lhe segredos e ordenou que voltasse para a superfície e agisse sobre eles, para garantir a vitória no fim dos dias.

"Tu serás o andarilho da mortalha, vagante da noite, amaldiçoado em vida para que recobre vossa pureza em morte. Empunhe uma grande espada de prata e destrua o mal em meu nome". E ao voltar, amaldiçoado e faminto, fundou a Ordem.

A Ordem

sete moedas de cobre, sete paus de incenso são o único pagamento que aceitam. Guiados pelo Testamento Secreto de Beatriz,

Os Caçadores

Caçadores do Interstício, Andarilhos da Mortalha, Legionários da Meia-Noite. Títulos e honorários para bestas amaldiçoadas e sedentas que se recusam a morrer: Vampiros. Diferente de seus pares selvagens, Caçadores buscam redenção.

Todos os vampiros estão condenados, a menos que sirvam a Ordem. Depois de perecerem durante o dever, uma indulgência é assinada e selada em seus nomes, garantindo a redenção. Aqueles expulsos da ordem estão fadados a se tornarem caça.

Qualquer um que seja mordido por um vampiro e sobreviva à experiência torna-se um vampiro.....

Caçadores viajam em bandos, e os PJ são um destes. Um bando conta com uma carruagem reforçada, um baú com suas armas e um relicário com itens abençoados que utilizam um servo.....

A Cruz e a Coroa

Este módulo pressupõe uma ambientação medieval-fantástica sombria.

- Magia é muito rara. Aqueles da Ordem existem no limiar entre feitiçaria profana e milagre divino.
- Tecnologia é anacrônica. O nível tecnológico é algo entre o medieval e o vitoriano. A essência e estética gótica são mais importantes.
- O Sobrenatural existe. A maioria nunca o encontra cara a cara. Crendices populares afastam ameaças em áreas rurais enquanto cidades muradas crescem.
- Governos são pano de fundo para histórias. A população alienada é condenada a financiar monarquias cada vez mais centralizadas e lutar em guerras distantes.
- A Vida ainda vale a pena ser vivida, apesar das sombras. O potencial para a bondade da humanidade se manifesta, especialmente, nos pequenos gestos.

Que fique claro que a ambientação descrita a seguir não tem pretensão alguma de ser historicamente correta. É prioridade que sejam descrições e estruturas úteis ao Mestre e que sejam ilusão suficiente para imergir os jogadores.

Duques e Reis

O sistema de governo é uma monarquia bastante centralizada.

- Um rei governa o país, que é subdividido em Ducados.
- Duques governam ducados, que são subdivididos em Condados.
- Condes governam condados, que são subdivididos em Baronatos.
- Barões governam baronatos, que são a menor subdivisão.

Hierarquia Suserano-Vassalo: Rei -> Duque -> Conde -> Barão

Um baronato contém um punhado de vilarejos, a terra entre eles, e uma cidade, na qual reside o barão. Baronatos podem ser cruzados a cavalo, de ponta a ponta, em um dia. Condados funcionam parecido, mas a cidade principal é maior e possui um castelo. Ducados são bem maiores (um país tem entre 15 e 30 duques) e suas sedes são grandes cidades muradas, castelos suntuosos e cortes famosas. A realeza vive na capital e de lá governa o reino. Todos os títulos costumam ser hereditários.

Dica para o Mestre: Cortes e cenários urbanos são excelentes oportunidades para histórias com bastante interação social, como investigações, negociações importantes ou missões secretas. Para histórias mais voltadas para a caça, regiões mais afastadas e rurais são ideais.

Baronatos devem serviço militar a seus Condes, que devem serviço militar a Duques, que devem serviço militar aos Reis. Contudo, mercenários estão se tornando cada vez mais populares, já que guerras e sítios estão crescendo em escala.

Dica para o Mestre: Se a história se passar num período mais medieval e menos vitoriano, exércitos são menores e disputas entre duques e condes são mais prevalentes, ao invés de disputas entre nações inteiras.

Bispos e Cardeais

A estrutura eclesiástica se mescla com o governo secular, de modo que chefes religiosos podem possuir títulos e terras. O Clero com terras é leal aos líderes seculares da região e pagam impostos à igreja centralizada. Tais títulos não são hereditários e são parte importante da manutenção das relações entre governo secular e autoridade religiosa central.

Dica para o Mestre: Investigações ou tarefas de escolta que girem em volta de uma figura religiosa-política como um bispo ou arcebispo é uma oportunidade ótima para explorar as tensões entre ordens de superiores e dever religioso.

- Análogo ao Rei, o Sumo Sacerdote é a autoridade máxima.
- Análogo aos Duques, Cardeais servem o Sumo Sacerdote diretamente.
- Análogo a Condes, Arcebispos servem Cardeais.
- Análogo a Barões, Bispos servem Arcebispos.

Hierarquia eclesiástica: Sumo Sacerdote -> Cardeal -> Arcebispo -> Bispo -> Diocese Local

A estrutura religiosa de um local é chamada diocese. A diocese local é sempre composta por diáconos (ajudantes) e um par central:

- um homem servindo como Ministro: sacerdote local, conduz cultos, finanças, etc
- uma mulher servindo como Dama do Martírio: em posição simbólica de Beatriz, a Nossa Senhora do Martírio, responsável pela comunhão direta com deus, e na maioria das vezes serve como símbolo local da fé e não faz muito além de esperar revelações divinas.

Em comunidades menores e mais isoladas, parte da formalidade é abrandada, em especial quando se trata da Dama do Martírio. A infame máscara de ferro é deixada de lado e ela adota uma função mais social.

Dica para o Mestre: Estas duas posições tipificam bem a natureza mundana e divina da religião. Discordância e conflito entre os dois pode ser um bom meio de expressar conflitos entre a instituição e o divino.

Parte 2: Sistemas e Revisões

Sistema Básico

Sempre que PJs tentam ações, os jogadores rolam Dados de Ação (DA) e o mestre rola os Dados de Desafio (DD). Se o maior resultado dentre os DA for maior ou igual ao maior resultado dos DD, a ação é bem sucedida.

Jogadores rolam 1 ou mais dados dependendo de quão capacitados seus personagens estão para a tarefa:

- 1 DA por tentar a Ação.
 - 1 DA por possuir uma Habilidade relevante.
 - 1 DA por utilizar equipamento apropriado.

O Mestre rola 1 ou mais dados dependendo de quão desafiadora é a tarefa:

- 1 DD para tarefas regulares.
- 2 DD para tarefas de dificuldade moderada.
- 3 DD (ou mais) para tarefas formidáveis.

Habilidades, feitiços e sangue podem modificar os valores obtidos em rolagens.

A obra original, Vampires and Claymores, trata detalhadamente do sistema:

<https://torthevic.itch.io/vampires-claymores>

Ficha de Personagem

Vampiros no sistema de Vampires and Claymores possuem as seguintes características:

- **Nome e Aparência** definem seu personagem. Escolha um nome e aparência evocativos.
- **Sangue** é sua reserva de vida roubada. Seu combustível para suas habilidades sobrenaturais e também sua saúde física.
- **Equipamentos** carregados por seu personagem e à sua disposição.
- **Revelações** são fragmentos de memórias de sua vida antes de ser transformado.
- **Habilidades** são atividades nas quais o personagem é proficiente. Sempre acompanham uma Revelação.
- **Feitiços de Sangue** são rituais e poderes místicos concedidos através da maldição vampírica.

Caçadores da Ordem da Espada de Prata possuem as características adicionais:

- **Milagres** são intervenções místicas de origem divina, invocadas pelo Caçador.
- **Maldições** são adquiridas juto com Milagres. Trata-se de fraquezas sobrenaturais, como alergia a alho ou vulnerabilidade à prata. Sempre acompanham Milagres.
- **Stigmata** são chagas, marcas e efeitos sobre o corpo do Caçador. São o custo para ativar Milagres e permanecem até que sejam expiados em meditação e comunhão com o divino.

Criando um Caçador

Caçadores começam com 10 Sangue, 1 equipamento de caçador, 1 relíquia, 1 memento, e 1 Milagre e 1 Maldição.

Revelações, Habilidades e Feitiços

Como na obra original, Vampiros podem receber Revelações e junto delas Habilidades ou feitiços de sangue.

Caçadores estão limitados a 6 Revelações e tornar-se Selvagem faz com que perca uma, junto com a Habilidade ou Feitiço de Sangue associado. Revelações perdidas deste modo ainda contam para o máximo de 6!

Milagres, Maldições e Stigmatas

Sempre que um Caçador receber uma Revelação, receberá também um Milagre e uma Maldição. Nenhum destes está associada à Revelação.

Personagens podem invocar Milagres a qualquer momento, mas o custo que pagam fica marcado em seus corpos:

Sempre que invocar um milagre, o Caçador sofrerá uma Stigmata aleatória que só será removida depois de intensa meditação, oração e comunhão com o divino, muitas vezes incluindo flagelação ou jejum.

Dica para o Mestre: conforme se tornarem mais poderosos, os Caçadores também se tornarão mais próximos da morte. Esta é a sina dos membros da Ordem, afinal, buscam uma morte honrosa para conseguir o perdão póstumo. Utilize as expectativas e o senso de autopreservação dos jogadores para evocar estes temas.

Morte e o Fim da Vigília

Se um personagem tiver sua reserva de Sangue reduzida a zero se tornará um vampiro Selvagem até o fim da noite. Neste estado, se sofrerem 10 pontos de dano, serão destruídos.

Devido aos longos treinamentos, Caçadores Selvagens lutarão contra o alvo de suas caçadas com ferocidade inigualável e sem instinto de autopreservação, piedade ou moralidade.

Personagens que tiverem sua reserva de Sangue reduzida a zero por contato com a luz do sol, fogo ou qualquer uma de suas Maldições serão destruídos.

Depois que um Caçador é destruído a Ordem emite uma indulgência póstuma, assinada pelo Sumo Sacerdote, selada e guardada a sete chaves em seus arquivos secretos.

Personagens do Mestre

Personagens do Mestre (PDMs) possuem as seguintes características:

- **Nome e Aparência**

- **Vida** é uma abstração da saúde física do personagem. Se chegar a zero ele morrerá.
- **Equipamentos** carregados pelo personagem.
- **Níveis de Desafio** são capacidades do personagem em Dados de Dificuldade (DD). Coisas como Combate 1, Social 3 indicam que um personagem é incompetente quando se trata de violência física, mas pode ser alguém muito difícil de se ler.
- **Ambições** são uma ou duas coisas que o personagem deseja ou necessita fervorosamente. Servem para relembrar o mestre de como interpretá-los e podem ser utilizados como ferramenta de troca ou coerção pelos PJ. Descobrir as ambições de um PJ pode ser algo muito valioso.

Criaturas sobrenaturais também possuem:

- **Habilidades Sobrenaturais** como a natureza incorpórea de um fantasma ou as garras dilacerantes de um lupino.
- **Maldição**, assim como caçadores, são fraquezas sobrenaturais que determinam como podem ser destruídas. Fantasmas podem demandar reparação e lupinos podem ser feridos somente com prata, por exemplo.

Dica para o Mestre: o clímax de uma caçada muitas vezes é o confronto com o alvo. Apesar disso, tente ser criativo e evocativo com os personagens secundários e faça da caçada, seja ela uma investigação ou uma perseguição pelo campo, algo interessante. Crie conflitos entre ambições.

Parte 3: Premissa, Tons e Temas

Regulando Expectativas

Um Papo Sobre Violência

Sangue é Tudo

Realista vs Gótico

Sombrio vs Miserável

Destino e Dever

Amarga Esperança

Moralidade Cinza

In Media Res

Epílogo: Uma manhã de inverno

Suas mãos estavam frias, cobertas por luvas, e agarravam confiantes as rédeas. Saiu sem olhar para trás. Sabia que não havia mais nada ali para ela. O coração permanecia impassível.

Era com alma pesada que lia as cartas. Eram poucas as memórias que ainda tinha certeza ter vivido. TODO: escrever epílogo

Apêndice 1: Equipamento e Relíquias

Apêndice 2: Pesadelos da Noite

Apêndice 3: Rituais, Feitiços e Milagres

Aventura: A Bruxa de Porto Alto