

por **Thiago Rosa**

Lady Dimitrescu

Quando um novo título de *Resident Evil*, a clássica franquia de *survival horror* da Capcom, sai, os fãs muitas vezes se concentram em posicionar os novos personagens dentro de sua intrincada cronologia, prever reaparições e reclamar dos cabelos de absolutamente todo mundo. Com *Resident Evil Village*, porém, não foi isso que aconteceu. Uma nova personagem chegou conquistando os fãs, tanto com seu character design quando com sua voz: a vampira gigante Lady Dimitrescu.

Reclusa em um castelo com suas três filhas, mantendo uma vila sob seu controle através de medo, violência e do mais simples e puro capitalismo, Alcina Dimitrescu é com certeza o desafio mais icônico de *Resident Evil Village*. Atualizando um conceito recorrente da série sobre inimigos que perseguem o jogador e não podem ser derrotados através do confronto direto, ela com certeza te infernizou no videogame... e agora pode também infernizar na sua mesa de jogo!

Um passado sangrento

Alcina nasceu na família nobre Dimitrescu um pouco antes da Primeira Guerra Mundial. Os Dimitrescu eram descendentes de Cesare, um dos quatro fundadores de uma vila isolada na Europa. Além de títulos e riquezas, Alcina herdou da família uma doença sanguínea. Isso não a impediu de se aventurar com música na juventude, sob o nome artístico de Miss D, junto com a sua banda, The Pallboys. Após a Segunda Guerra Mundial e a abolição da nobreza, Dimitrescu voltou para as antigas terras de sua família, que haviam caído sobre o controle de um culto neopagão.

Anos depois, Alcina foi levada por Mãe Miranda, a líder do culto, até uma cripta sob o cemitério da vila, onde um parasita experimental Cadou foi implantado em seu corpo. Esse experimento transformou o corpo de Alcina, concedendo-lhe habilidades regenerativas, garras retráteis e a habilidade de se transformar em um monstro dracônico. Além disso, o parasita interrompeu seu processo

de envelhecimento, mantendo sua aparência perpétua de 44 anos. A mutação intensificou a doença hereditária da qual ela já sofria, fazendo com que ela precise manter um suprimento de sangue fresco para permanecer saudável; o consumo de grandes quantidades de carne e sangue humana aumentaram imensamente sua estatura, chegando a impressionantes 2,9 metros de altura. A doença, porém, fez com que Miranda a considerasse uma falha.

Apesar de não ter sido um experimento perfeito, Dimitrescu continuou sendo usada por Miranda como parte de seus subalternos, mantendo ordem na vila e ajudando em suas pesquisas. Para seu próprio sustento, assumiu controle do vinhedo da família. O retorno à posição análoga de nobre reavivou fortes sentimentos classistas nela, causando uma visão vertical do mundo. A vampira vê Miranda como acima dela e todos os demais como estando abaixo.

A própria Alcina também experimentou com parasitas Cadou. Ela os implantou nos cadáveres de três mulheres, que depois de cerca de uma semana produziram criaturas similares a moscas. Esses insetos consumiram completamente a carne dos corpos. Tendo absorvido o DNA das vítimas, as moscas passaram a se mesclar na forma das mulheres mortas. Esses seres foram adotados por Dimitrescu como suas filhas: Bela, Daniela e Cassandra. De forma similar à "mãe", elas precisam de sangue fresco para se manter. Além disso, não podem sobreviver em temperaturas frias, permanecendo restritas ao castelo.

Ao longo de várias décadas, Dimitrescu e suas filhas aterrorizaram a população da vila, consumindo a carne e o sangue de moradores. O sangue de virgens era extraído e combinado com uvas para fazer um vinho tradicional da família, o *Sanguis Virginis* ("sangue virgem").

Usando Dimitrescu

É fácil encaixar Alcina Dimitrescu e suas filhas em qualquer campanha de ambientação contemporânea sem grandes alterações. Miranda e o culto podem ser substituídos por algum antagonista já existente; histórias de super-heróis em especial sempre têm cientistas loucos de sobra.

Em ambientações medievais fantásticas, Dimitrescu ainda pode ser usada facilmente como uma nobre reclusa com poderes estranhos. Inclusive, caso sua fama de vampira seja conhecida, isso pode fazer os jogadores

se prepararem para enfrentá-la de forma completamente errada! Em *Tormenta20*, os parasitas Cadou podem ser simbioses lefeu e Miranda pode ser uma cultista de Aharadak. A vila e o castelo se encaixam bem entre os feudos de Trebuck.

Em termos de objetivos, Dimitrescu pode estar em posse de um item que os personagens estão procurando ou (pior ainda!) pode estar mantendo em cativeiro alguém com quem os personagens se importam para realizar seus experimentos. Na falta do elo pessoal, eles podem ser contratados para resgatar alguém que ela capturou. Um caçador que tentou eliminá-la ou um parente de um patrono rico são bons pontos de partida. Uma outra possibilidade é que os personagens estejam em busca de alguém por conta de alguma informação que precisam, mas descobrem que essa pessoa foi capturada pela vampira.

No jogo, Dimitrescu persegue o protagonista pelo castelo de forma implacável, servindo como um obstáculo móvel que deve ser evitado, até que um item específico cause sua transformação e permita que ela seja enfrentada. Essa é uma experiência baseada em tentativa e erro, se valendo da possibilidade do jogador carregar o jogo e continuar de onde morreu. Isso não é uma possibilidade tangível em jogos de RPG, com a liberdade de escolha e a mortalidade do personagem sendo elementos centrais para a construção do espaço imaginário compartilhado. A perseguição pode ser construída na forma de um perigo complexo em *Tormenta20*, mas uma solução mais simples é a de “chefe em duas fases”. Depois de ser derrotada em sua forma humanoide, Dimitrescu assume sua forma dracônica e precisa ser derrotada de novo.

Tormenta20: Fuga de Dimitrescu ND 8

Esse é um perigo complexo (T20, página 306) a ser disparado quando um grupo se depara com Lady Dimitrescu em seu castelo.

OBJETIVO escapar com vida.

EFEITO o grupo tem três rodadas para acumular sete sucessos e escapar. Ao final das três rodadas, ela ataca o último personagem a falhar num teste e começa a devorá-lo. O grupo pode aproveitar a oportunidade para

fugir ou tentar atacar; com um acerto crítico, ela solta o companheiro caído e a fuga reinicia.

Sempre que um personagem falha em um teste, ele é alvo de um ataque de garra de Dimitrescu.

ATACAR (LUTA OU PONTARIA CD 20) Não adianta muito tentar ferir Dimitrescu. Porém, ataques poderosos dificultam suas ofensivas ou podem retardá-la momentaneamente. Um acerto faz com que o próximo ataque de Dimitrescu seja feito com redutor de -5. Um acerto crítico a deixa atordoada pelo resto da rodada, incapaz de atacar caso os personagens falhem em seus testes.

CORRER (ATLETISMO CD 20) Pernas para que te quero! O personagem põe sebo nas canelas e foge desesperadamente. Conta como um sucesso para a fuga. Em caso de falha, além de ser alvo de um ataque, o personagem não pode tentar um teste na próxima rodada enquanto se levanta.

DESPISTAR (ENGANAÇÃO CD 20) O personagem convence Dimitrescu de que vai em uma direção, mas na verdade vai para outra. Conta como um sucesso para fuga. Em caso de falha, ela se enfurece e causa um dado de dano adicional contra o personagem.

ESCALAR (ATLETISMO CD 25) O personagem tenta escapar subindo em candelabros, pulando sobre estantes ou de alguma outra forma ficando distante do chão. Conta como um sucesso para a fuga. Em caso de falha, Dimitrescu sofre -2 na jogada de ataque contra o personagem.

IMPLORAR (DIPLOMACIA CD 25) O personagem tenta implorar por algum resquício de humanidade na vampira gigante. Bardos recebem um bônus de +5 nesse teste. Em caso de sucesso, ela não faz ataques em caso de falha nessa rodada. Isso só funciona uma vez; outras tentativas, mesmo por outros personagens, falham automaticamente.

PROVOCAR (DIPLOMACIA, ENGANAÇÃO OU INTIMIDAÇÃO CD 20) O personagem chama a atenção da vampira para si. Caso tenha sucesso, quando outros personagens falham em seus testes é esse personagem que se torna alvo dos ataques.

ROTA DE FUGA (CONHECIMENTO CD 20) O personagem avalia o ambiente e aponta as melhores rotas de fuga. Os demais personagens recebem +1 em testes para Correr, Despistar ou Escalar nessa rodada.

FORT +19, **REF** +17, **VON** + 8

PONTOS DE VIDA 225

DESLOCAMENTO 9m (6q)

PONTOS DE MANA 15

CORPO-A-CORPO garra +20 (2d10+14, 18/x4)

RETALIAR (Reação, 1 PM) Quando é alvo de um ataque corpo-a-corpo, Dimitrescu pode retaliar com um ataque de sua garra.

DRENAR SANGUE (Padrão) Dimitrescu drena sangue de uma criatura viva que esteja agarrando. Isso exige um acerto num ataque desarmado (bônus de +20) e causa 4d6 pontos de dano. Para cada ponto de dano causado, a vampira gigante recupera 1 PV.

NUVEM DE MOSCAS (Padrão, 1 PM) Dimitrescu lança numa nuvem de moscas carnívoras com seis metros de raio e de altura. Toda a visão é obscurecida dentro da nuvem; criaturas a até 1,5m têm camuflagem e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. Um vento forte ou 20

pontos de dano por fogo dissipam a nuvem de moscas. Criaturas vivas que comecem seus turnos dentro da nuvem 4d4 pontos de dano perfurante enquanto são devoradas vivas pelas moscas.

DRAGÃO VAMPÍRICO (Passivo) Quando Dimitrescu é reduzida a 0 pontos de vida, ela se transforma em uma grotesca caricatura de dragão. Use as estatísticas do dragão jovem (T20 página 296), mas substitua seu poder de sopro com a nuvem de moscas. Remova também a imunidade a fogo e a vulnerabilidade a frio. Caso seja derrotada na forma de dragão, Dimitrescu morre.

FOR 24, **DES** 18, **CON** 20, **INT** 13, **SAB** 13, **CAR** 19

PERÍCIAS Luta +20, Nobreza +14.

EQUIPAMENTO chapéu estiloso, vestido de época.

TESOURO dobro. 



Sobe a escada pra ver o que te espera, sobe...

3D&T

F4, H3, R4, A3, PdF1; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Arena, Riqueza, Regeneração, Transformação de Batalha (DB 128).

Desvantagens: Dependência (sangue), Modelo Especial.

Forma de Dragão: A Transformação de Batalha de Dimitrescu lhe concede F5, H5, A5, Voo, Ataque Especial (Força) e Monstruoso. Ativar a transformação custa 2 PMs e uma rodada inteira, depois 2 PMs subsequentes por rodada enquanto ela se mantiver. Quando Dimitrescu é reduzida a 0 pontos de vida, ela assume a forma de dragão imediatamente.

Tormenta20

Monstro 15, Grande

INICIATIVA +11, **PERCEPÇÃO** +8, visão no escuro.

DEFESA 26, resistência a dano 10, cura acelerada 20;

ND 8