

**Brabíssimo!**  
O vilão que  
não resistiu  
à Kate Bush

# VECNA

**V**ilões são marcantes e existem aqueles que se destacam entre os vilões. Personagens que ficam gravados na consciência por frases de impacto, feitos escabrosos ou uma aparência icônica. O nascimento de um vilão desse calibre é um evento raro; não temos tantos Coringas ou Darth Vaders na cultura pop. A quarta temporada de *Stranger Things*, porém, tenta obstinadamente incluir mais um personagem nesse seleto panteão: Vecna.

Um sucesso absoluto de audiência e marcador cultural da virada do entretenimento para streaming, *Stranger Things* é uma série americana episódica que acompanha as aventuras de um grupo de jovens jogadores de D&D. Suas experiências de puberdade e adolescência são contrastadas com as aventuras do jogo quando sentem o sobrenatural na pele.

Você provavelmente já sabia disso e, se não sabia, cuidado! Mais adiante teremos muitos spoilers.

## Quem é Vecna em D&D?

Antes de Vecna ser apresentado como personagem, sua mão e seu olho apareceram como artefatos no suplemento *Eldritch Wizardry* de 1976. Por mais uma década, mesmo com os itens aparecendo de novo no *Dungeon Master's Guide* de AD&D, Vecna foi uma sombra, uma lenda: um lich poderoso destruído muitos anos atrás, traído pelo seu guarda-costas vampiro Kas, capaz de influenciar os personagens somente através de sua mão e de seu olho.

Seu nome é um anagrama de Vance, fazendo referência a Jack Vance, autor da série de livros *Dying Earth* (publicados aqui no Brasil pela **editora New Order**). As obras de Vance foram uma inspiração direta para o sistema de magia de D&D, conhecido até hoje como "magia vanciana".

Somente com a segunda edição de AD&D, de 1989, mais detalhes foram revelados sobre o uso da Mão em diversos momentos, trazendo desgraça sempre que ressurgiu. O próprio Vecna era mencionado, ativo mas ainda oculto. Apenas no ano seguinte, na aventura *Vecna Lives!*, o agora arquilih e também semideus finalmente aparece em pessoa. Os jogadores precisam evitar seu retorno, agora que Olho e Mão foram encontrados juntos. Caso tenham sucesso, o vilão é enviado para o cenário de Ravenloft. Ainda na segunda edição, a aventura *Die Vecna Die!* permite um último confronto épico com o vilão antes do universo ser remodelado para a vindoura terceira edição.

A partir da terceira edição, Vecna é apresentado como uma divindade tanto nos cenários de *Greyhawk* quanto de *Forgotten Realms*. O arquilih é uma divindade dos segredos e dos mistérios, sempre ansiando por mais poder mágico e por uma oportunidade de controlar a realidade. Sua mitologia o torna uma escolha popular para antagonista, tendo inclusive figurado nesse formato na famosa stream *Critical Role*.

## Quem é Vecna em *Stranger Things*?

A criatura homicida Vecna é apelidada dessa forma pelos protagonistas da série, traçando um paralelo com o personagem de D&D, que haviam enfrentado e derrotado no primeiro capítulo da quarta temporada. Suas verdadeiras origens, porém, se confundem com as de outros personagens, colocando-o em uma posição única como antagonista.

Henry Creel se mudou para Hawkins em 1959, descobrindo habilidades telecinéticas e telepáticas. Entre outros feitos, era capaz de mover objetos com a mente e alterar a percepção sensorial de outras pessoas. Infelizmente para todos ao seu redor, a personalidade do jovem não era das melhores. Passou a usar seus poderes para atormentar a própria família, levando à morte de sua mãe e irmã, incriminando o pai pelos crimes e o enlouquecendo no processo.

As habilidades do homem que se tornaria Vecna atraíram a atenção de um certo Dr. Martin Brenner, que o levou para o Laboratório Nacional de Hawkins para estudá-lo. Os experimentos levaram ao desenvolvimento de um dispositivo capaz de suprimir os poderes de Henry e rastrear seus movimentos, além da replicação de suas habilidades em outras crianças. Enquanto Henry era a

cobaia 001, crianças confinadas no laboratório também desenvolviam habilidades psíquicas.

Vinte anos depois, em 1979, Henry conseguiu convencer a cobaia 011, conhecida em Hawkins como Jane Ives ou Onze, a remover o dispositivo que suprimia seus poderes. Enfurecido, assassinou com requintes de crueldade as demais cobaias e tentou fazer o mesmo com On. Porém, ela conseguiu resistir e acabou enviando-o para o Mundo Invertido. O caos dessa dimensão e a ausência de influência humana fascinaram o rapaz, que mesmo queimado e mutilado explorou o lugar com afinco. Entrou em contato com a criatura conhecida como devorador de mentes, mestre supremo do Mundo Invertido, dominando-o com seus poderes. A permanência na dimensão paralela transformou Henry gradualmente na sua forma monstruosa atual.

Não satisfeito com o Mundo Invertido, Henry queria expandir seu caos para a própria dimensão natal. Manipulando os habitantes desse mundo através do devorador de mentes, ele esteve por trás de todos os grandes eventos da série enquanto tentava estabelecer um portal permanente entre os mundos e roubar os poderes de Onze, a única pessoa que poderia enfrentá-lo. Depois de algumas tentativas fracassadas, Vecna decide deixar de lado os intermediários e resolver a situação com as próprias mãos.

## Vecna em mesa

Vecna pode ser usado em mesas de 3D&T como parte de uma campanha de *Stranger Things*, usando as edições **112** e **125** da *Dragão Brasil*. Da mesma forma que na série, ele representa um grande vilão final, difícil de ser enfrentado diretamente, exigindo esperteza e os poderes psíquicos de Onze ou de alguém equivalente. Alternativamente, pode ser um oponente comum para personagens mais poderosos, que o enfrentam em um embate físico após persegui-lo — uma opção também perfeita para mesas de *Mutantes & Malfeitores*.

Como um monstro com poderes psíquicos, Vecna pode ser usado como um antagonista normal em *Tormenta20*, *Dragon Age* ou *Reinos de Ferro*. Em vez de ser um adolescente com sérios problemas de personalidade alterado pelo Mundo Invertido, em cenários de fantasia medieval ele pode ser um mago corrompido pela tormenta, por estadia prolongada no Turvo ou por pactos realizados com infernais.



# 3D&T

**CARACTERÍSTICAS:** F2, H3, R4, A3, PdF0; PV 20, PM 40

**VANTAGENS:** Implementos (Ao Alcance da Mão, Asfixia, Força Mágica, Dominação Total, Fascinação, Ilusão Avançada), Sentidos Especiais (todos), Paralisia, PMs Extras x2, Regeneração, Telepatia.

**DESVANTAGENS:** Insano (Homicida), Monstruoso, Restrição de Magia (música permite que vítimas façam um segundo teste de Resistência contra magias ou poderes).

# Mutantes & Malfeitores

NP 10

**FOR 2, VIG 8, AGI 2, DES 2, LUT 2, INT 10, PRO 6, PRE 6**

**PODERES:**

**PODERES PSÍQUICOS (51 PONTOS): Alucinação** Ilusão 10 (Todos os Sentidos), Seletivo, Limitado a um Alvo, Resistido por Vontade; *Efeitos Alternativos:* **Rajada Mental** (Dano 9, Percepção, Resistência Alternativa (Vontade), Sutil), **Controle Mental** (Aflição Cumulativa 9, Percepção (Tonto, Compelido, Controlado), Resistido e Sobrepujado por Vontade, Sutil), **Possessão** (Aflição Cumulativa 7, Percepção (Tonto, Compelido, Controlado), Resistido e Sobrepujado por Vontade, Extra: fusão com o alvo, Sutil), **Projeção Astral** (Sentido Remoto (Visual, Aural e Mental) 10), **Ler Mentos** (Leitura Mental 10), **Telecinese** (Mover Objetos 10, Acurado 4). **Detecção Mental** (Sentidos 5 (Detectar Mentos, Alcance, Aguçado, Acurado).

**FISIOLOGIA INVERTIDA (12 PONTOS):** Regeneração 10, Resistência Impenetrável 2.

**VANTAGENS:**

Esforço Supremo (Defesa de Vontade), Iniciativa Aprimorada.

**PERÍCIAS:** Intimidação 4 (+10), Intuição 4 (+10), Percepção 4 (+10), Persuasão 4 (+10).

**ATAQUES:** Iniciativa +6, desarmado +2 (corpo-a-corpo, dano 2), rajada mental (percepção, dano 9).

**DEFESA:** Esquiva 12, Fortitude 8, Aparar 12, Resistência 8, Vontade 12.

**TOTAL:** Habilidades 76 + Perícias 8 + Vantagens 2+ Poderes 63 + Defesas 26 = 175.

27N

# Tormenta20

ND 7

*Monstro Médio*

**INICIATIVA** +9, **PERCEPÇÃO** +18

**DEFESA** 31, **FORT** +14, **REF** +9, **VON** +20, cura acelerada 10

**PONTOS DE VIDA** 240

**DESLOCAMENTO** 9m (6q)

**PONTOS DE MANA** 64

**CORPO A CORPO** Pancada x2 +24 (1d6+11)

**PODERES PSÍQUICOS** Vecna lança magias como um conjurador arcano de 9º nível (CD 26). Ele não precisa de gestos ou palavras para lançar suas magias, como se estivesse sob efeito do poder Magia Sutil, mas sem afetar o custo em PM.

**ADAGA MENTAL (PADRÃO, 9 PM)** Uma criatura em alcance curto sofre 6d6 pontos de dano mental e fica pasma por uma rodada (Vontade reduz à metade, evita a condição pasmo e impede que a criatura fique pasma novamente por esta magia até o final da cena).

**OUTRAS MAGIAS** 1º — *Hipnotismo, Sono*; 2º — *Camuflagem Ilusória, Desespero Esmagador, Ligação Telepática*; 3º — *Imobilizar, Miragem, Telecinese*.

**PODER DA MÚSICA** Se uma criatura que estiver sob efeito de uma magia de Vecna ouvir uma música que aprecie, poderá repetir o teste de resistência da magia no início de cada um dos seus turnos, enquanto estiver ouvindo a música. Um bardo que saiba disso pode gastar uma ação padrão para tocar a música favorita da vítima; esse é um teste de Atuação (CD 26). Se passar, encerra o efeito da magia sobre a vítima, como se ela tivesse passado no teste de resistência.

**FOR 14, DES 14, CON 14, INT 30, SAB 22, CAR 22**

**PERÍCIAS** Intuição +19, Investigação +19.

**TESOURO** Nenhum.

# Dragon Age

# Ameaça Moderada

**HABILIDADES (FOCOS):** Astúcia 3, Comunicação 3, Constituição 2, Destreza 1, Força 1, Magia 5 (entropia, espírito), Percepção 2, Vontade 5.

**VELOCIDADE** 10, **SAÚDE** 40, **DEFESA** 15, **ARMADURA** 5.

**ATAQUES:** punho +1, dano 1d6.

**PODER DE FEITIÇO:** 15. Mana: 45.

**FEITIÇOS:** *alucinação, armas telecinéticas, atordoar, campo de força, explosão mental, fraqueza, levitar, maldição da vulnerabilidade, paralisar*.

**FAÇANHAS FAVORITAS:** postura defensiva, escaramuça.

**FISIOLOGIA INVERTIDA:** Vecna regenera 5 pontos de saúde no começo de cada um de seus turnos.

# Reinos de Ferro

ND 7

*Monstruosidade Média, Caótico e Mau.*

**CLASSE DE ARMADURA** 15.

**PONTOS DE VIDA** 150 (12d8+96).

**DESLOCAMENTO** 9 m.

For 12, Des 14, Con 26, Int 30, Sab 22, Car 22.

**SALVAGUARDAS** Sab +9, Car +9.

**PERÍCIAS** Intuição +9, Intimidação +9.

**SENTIDOS** Percepção passiva 19.

**IDIOMAS** Comum.

**NÍVEL DE DESAFIO** 7 (1100 EXP).

**FISIOLOGIA INVERTIDA.** Vecna regenera 10 pontos de vida no começo do seu turno.

**PODERES PSÍQUICOS.** Vecna é um conjurador de 9o nível. Seu

atributo e conjuração é Inteligência (CD para evitar magia 21, +13 para acertar com ataques de magia). Ele não precisa de gestos ou palavras para usar suas magias. Caso uma vítima de uma de suas magias ouça música que aprecie, pode refazer sua salvaguarda. Um bardo que saiba disso pode usar uma ação padrão para tocar a música favorita de uma vítima; esse é um teste de Carisma (Performance) CD 21. Caso tenha sucesso, o efeito é encerrado como se a vítima tivesse passado na salvaguarda.

**TRUQUES (À VONTADE):** *mãos mágicas, ilusão menor.*

**1º CÍRCULO (4 ESPAÇOS):** *imagem silenciosa, leque cromático, vitalidade vazia.*

**2º CÍRCULO (3 ESPAÇOS):** *coroa da loucura, despedaçar, raio do enfraquecimento.*

**3º CÍRCULO (3 ESPAÇOS):** *clarividência, lentidão, piscar.*

**4º CÍRCULO (2 ESPAÇOS):** *assassino fantasmagórico, terreno alucinatório.*

**5º CÍRCULO (2 ESPAÇOS):** *telecinese.*

# AÇÕES

**PUNHO.** Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 4 (1d6 + 1) pontos de dano contundente.

THIAGO ROSA

Minha cara quando soube que o último episódio tinha 2 horas