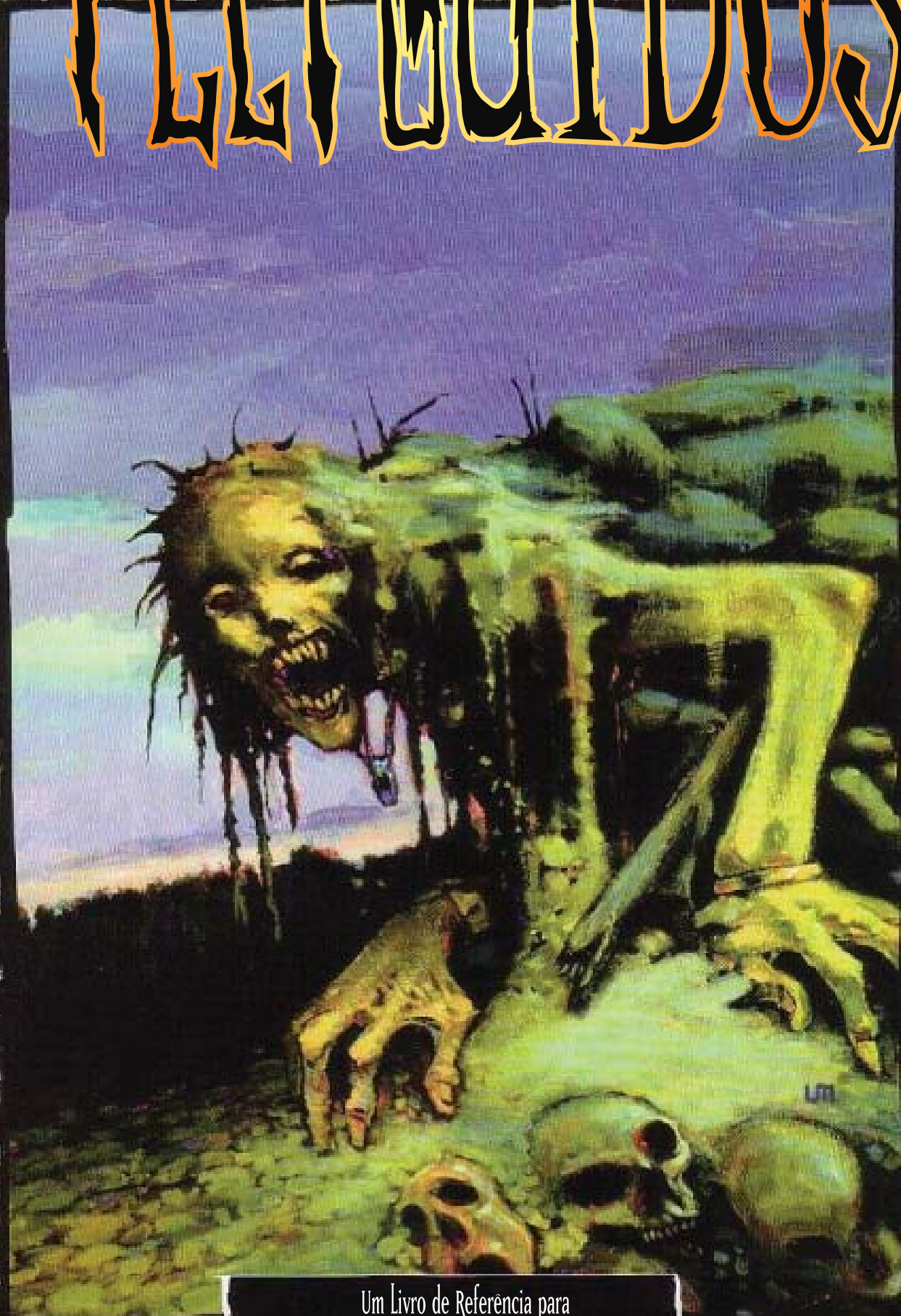


OS PERFEITOS



Um Livro de Referência para
Aparição: O Esquecimento



OS PERDIDOS

Por Elizabeth Ditchburn e Heather Grove

Venho da Escuridão
Apakando essa coisa
- Suzanne Vega,
"Wooden Horse Caspar
Hovsek's Song"





Créditos

Escrito por: Elizabeth Ditchburn e Heather Grove
Material Adicional: Richard Dansky
Desenvolvimento por: Richard Dansky
Edição por: Cynthia Summers
Vice Presidente na Produção: Richard Thomas
Direção de Arte: Lawrence Snelly e Aileen E. Miles
Arte por: John Cobb, Eric Lacombe, Brian LeBlanc, Andrew Ritchie, Joshua Gabriel Tombrook
Arte da Capa: Laryy MacDougall
Design da Capa: Matt Milberger
Diagramação e composição: Matt Milberger
Jogadores da fase-teste: Joe Boerjes, Roger Dingledine, Chris Douglas, Jeffrey Howrad, Charles Scott Hubler, Larry Lenhoff, Harold S. MacKiernan, Sybil Shearin e Cris Shuldiner



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

©1996 pela White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão expressa do publicante é expressamente proibida, exceto para propósito de resenhas. Wraith The Oblivion, Wraith Players Guide, Vampiro A Máscara e The Risen são marcas registradas e de direito da White Wolf.

A menção ou referência de qualquer companhia ou produtos nessas páginas não é um desafio as marcas registradas ou direitos autorais envolvidos.

Devido a maturidade dos temas envolvidos, recomenda-se cautela ao leitor.

Agradecimentos Especiais a:

Dana "Sopa de beterraba com repolho em Edinburg" Buckelew, por achar que canja de galinha era uma apologia suficiente para invadir a Escócia.

Todd "Como desligamos essa coisa?" Mayville, por ter falha crítica em Raciocínio + Segurança (dificuldade 3) como Arisia.

Ian "Monitor Alado" Lemke, por inventar o que parece ser um traje Escocês dos anos 90.

Phil "Calzones de Aço" Brucato, por estar pesquisando sobre Culto do Êxtase e Sátiros e se atrever a ligar do trabalho.

Os Autores de **Dark Kingdom of Jade** e a White Wolf Studios gostariam de reconhecer as contribuições de Phyllis Rostykus, autor de "Prelude to Hell" e outras sessões desse livro. Seu trabalho é duly noted e gratefully appreciated.

Também, Markleford Friedman gostaria de agradecer a Stacey Zimmerman por "pegar o trem andando" em **Dark Kingdom of Jade**.

Créditos da Edição Brasileira

Título Original: The Risen

Equipe de Tradução do Dictum Mortuum — Tradutores de Wraith the Oblivion:

Gothmate "Torturador Noturno" Igni Delirium, por passar a madrugada fazendo o Folha mudar os termos de tradução. (Conto, Introdução, Capítulo 4 e Apêndice) www.orkut.com/Profile.aspx?uid=16546215555029344911
Black "A gente chega lá" Eagle, por deixar um pouco do seu tempo na faculdade para nos ajudar. (Capítulos 2 e 3). www.orkut.com/Profile.aspx?uid=12306518082660782101

Hallow "Conciliador" One, por ter sido o primeiro a acreditar na empreitada. (Capítulo 1) www.orkut.com/Profile.aspx?uid=123703272200523988

Revisão de Texto: Gothmate Igni Delirium e Folha do Outono

Logo do Livro: Pacha "Sempre as Ordens" Urbano, por perder tempo num projeto que não é seu

Diagramação & Planilha: Folha do Outono www.orkut.com/Profile.aspx?uid=6159141725826967948

Capa e Contracapa: RGT



OS REERGUIDOS

Conteúdo

História de Fantasma: Uma Nova Vida	7
Introdução	15
Capítulo Um: A Sede de Vida	19
Capítulo Dois: A Arte de Erguer-se da Sepultura	31
Capítulo Três: Nas Terras da Carne	47
Capítulo Quatro: O Brilho dos Olhos Mortos	59
Apêndice: Histórias dos Reerguidos	70



RITCHIE

História de Fantasma: Uma Nova Vida



udo começou oito anos atrás, no dia que morri. Mas esquecer o que houve antes, seria pintar somente a metade do quadro.

Quando eu tinha 20 anos, eu estava entrando na Faculdade de Boston. Eu estudei em escolas Católicas durante toda a minha vida, e nunca me ocorreu de poder ir para um outro tipo de colégio. Entretanto, havia tanta gente nova para conhecer, tanta coisa nova para se fazer. Eu me vi gradualmente indo a festas e atividades, contudo, tinha o cuidado de não faltar às aulas. Eu estudava ciência da computação, e todos os meus professores diziam que eu teria uma carreira promissora. Antes disso, no entanto, eu fiquei grávida.

Eu era de uma família muito religiosa; eu até podia justificar para mim mesma sexo antes do casamento, pois meus pais não sabiam de nada e porque aquilo era simplesmente ótimo. Mas aborto? Ou a idéia de me tornar mãe solteira? Aquilo seria ir para o Inferno. Meus pais podiam citar cada problema que eu enfrentaria se eu os decepcionasse, e a mera idéia de contar a eles que eu estava grávida me aterrorizava. Ainda me lembrava do cinto que meu pai guardava ao lado da cama, e eu

sabia que ele usaria em mim de novo, mesmo sendo uma mulher adulta. Nunca tinha pensado em casar com Eric, mas de repente lá estava eu, largando a faculdade, me mudando para Vermont. Eu achava que ele não ia aceitar casar comigo, mas meus medos foram logo deixados para trás; ele obviamente ficou chateado, especialmente quanto a largar os estudos de química, mas nunca questionou o casamento.

Eric cresceu em Vermont, e apesar de seus pais terem morrido uns anos antes, nós conseguimos juntar o suficiente para comprar uma casinha barata de uns amigos da família dele, os Petersons, na fazenda que eles tinham. Eles nos disseram repetidamente que a casa era assombrada pelo fantasma de uma mulher que havia sido morta ali há muitos anos, mas eles mesmos nunca haviam visto nada de estranho ali. Como nós não tínhamos muito que escolher, compramos.

Nunca achei que pudesse haver um lugar na América onde uma família pudesse viver com o salário de uma só pessoa, mas havia. Os Petersons deixavam que pegássemos qualquer coisa do jardim contanto que plantássemos de novo, e tínhamos leite fresco de suas vacas, assim o dinheiro que Eric ganhava como zelador no campo de ski era o suficiente. Quando o bebê nasceu, eu tomava conta do jardim e trabalhava de babá



para um casal mais velho que morava alguns quilômetros dali. Quando podia, Eric ajudava, mas ele trabalhava doze horas por dia e seis dias por semana e tinha muito pouca energia quando chegava em casa.

Sean era uma criança modelo. Ele era calmo, inteligente, doce e carinhoso. Quando me casei, minha mãe me deu um colar com um porta-retrato miniatura e eu coloquei a foto do meu menino nele, próximo ao coração. Não foi uma vida fácil e eu perdi meus amigos de colégio e meus estudos. Eu estava tão cansada, e às vezes eu chorava baixinho enquanto Eric dormia, mas logo me convenci que havia feito a escolha certa. Nada se comparava a segurar Sean enquanto ele mamava no meu peito. Nada era tão gratificante quanto ver Eric pegar Sean no colo e falar bobagens enquanto todos riam sem motivo.

Então Eric me bateu.

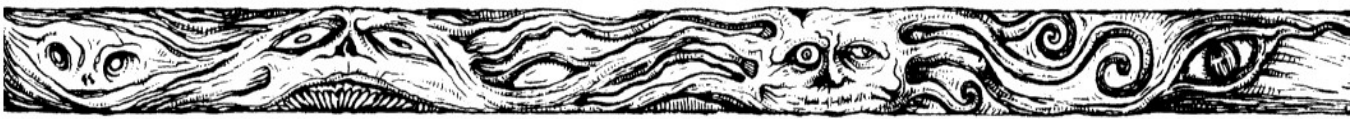
Foi por algo sem importância — um prato quebrado, talvez, ou um jantar que queimou. Ele já não tinha uma folga há um mês e passava todo seu tempo livre cortando madeira para a lareira, e para piorar tudo, Sean estava dormindo tarde e não parava de gritar a noite toda. Eu sei que Eric queria ter continuado estudando por conta própria — ele havia trazido várias caixas de livros com ele — mas nunca teve tempo de tocá-los. Tenho certeza que ele não pretendia me bater; a expressão no seu rosto era prova suficiente disso. Ele olhou pra mim por um tempo enorme, com lágrimas nos olhos, disse que precisava de ar, e saiu. Eu chorei por um

tempo, e então liguei para minha mãe para me confortar e me dar conselhos. Ela disse que essas coisas acontecem, e que era meu dever ser uma boa esposa. Ela me lembrou que o casamento é sagrado, então me disse que tinha que lavar a louça e desligou.

Em poucos dias eu odiava meus pais. Eles me criaram numa atmosfera ofensiva e religiosa que não ajudava muito em crises reais como essa. Não importava o que eu quisesse; só importava o que Deus tinha planejado pra mim. Não fazia mais diferença o que Deus queria para mim. Eu só queria o que eu tinha antes, a paz e a felicidade daqueles primeiros meses de casamento. Mas aquilo foi lentamente desaparecendo, e sendo substituído pelo nervosismo e raiva por parte de Eric, assim como diminuindo sua paciência. Ele se sentiu culpado depois que me bateu a primeira vez., e até me comprou um sorvete — um verdadeiro luxo para nós. Ele havia voltado a ser amável por quase um mês depois disso. Mas só durou um mês, então as coisas começaram a descer ladeira abaixo.

Eu tentei dar a Eric o benefício da dúvida. Eu sabia como era difícil para ele — trabalhar sem parar, sua falha em continuar os estudos, os gritos de Sean. Sua saúde começou a definhando, e eu podia ouvir ele tossindo alto quando se levantava pela manhã. Eu me senti culpada, e tentei me retratar ficando quieta e fora do seu caminho. Não foi suficiente.

Finalmente descobri, numa fria manhã de janeiro, no segundo aniversário de Sean, que eu não podia



continuar daquele jeito. Me vi chorando sentada na cozinha, com arranhões no ombro, onde Eric havia me agarrado, queimaduras nas pernas já cicatrizando do conteúdo da frigideira com bacon frito que ele havia jogado em mim, e eu soube que deveria partir. A situação mudou tão rapidamente de talvez-perdoável para absolutamente intolerável que eu quase não tive tempo de reagir.

Assim que fiz os curativos nas minhas pernas, liguei pra minha mãe. Eric estava cortando madeira lá fora, e eu tinha certeza que ele não me deixaria partir se eu simplesmente saísse e tentasse ir. Se meus pais viessem me buscar, no entanto, ele não tentaria nada enquanto eles estivessem por perto.

“Atenda o telefone, mãe, atenda o telefone.” Eu nem notei que estava falando alto, tão preocupada estava. Nem notei que o som do machado cortando madeira havia parado, ou que a porta estava sendo aberta lentamente e que Eric estava bem atrás de mim.

“O que você pretende falar pra ela?”

Eu saltei largando o telefone e me virei. Lá estava Eric, vestindo uma camisa de trabalho e um jeans manchado, uma pequena camada de gelo se formando em sua barba loira, o machado suspenso pela mão enluvada.

Entrei em pânico.

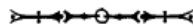
Corri, me esquecendo até mesmo de Sean no quarto ao lado. Eu corri pela porta vestindo somente um robe de banho e cinta-liga, a grama morta se amassando sob meus pés. Eu corri pra floresta, aterrorizada demais pra pensar, só me importando em fugir. Podia ouvi-lo atrás de mim, suas botas fazendo barulho na trilha. Ele gritou para que eu parasse, e seus apelos logo se tornaram ameaças. Obviamente eu não estava vestida para ficar lá fora; foi quando eu tropecei numa pedra e caí. Eu tentei me levantar mas ele já estava lá, seu corpo bloqueando a luz do sol, machado levantado.

Ele acertou meu braço primeiro — o braço que eu havia, instintivamente, levantado na tentativa de evitar o inevitável. O machado triturou o osso com um som horrível, e eu tive uma rápida visão da minha mão e parte do braço pendurados num ângulo apavorante, pedaços de osso rasgavam a pele enquanto levantava o machado novamente. Eu tentei gritar, mas todo o meu corpo estava anestesiado. Eu não podia me mover. Sangue respingou no meu rosto quando o machado acertou meu corpo de novo e de novo, quebrando ossos, rasgando músculos. Eu senti algo dentro de mim se entregar, então tudo escureceu.

Nada aconteceu com Eric. Ele, seu charme viril e seu “Ei-Xerife-você-lembra-do-meu-pai-não-é?” fez com que a poeira abaixasse. Ele me matou e não passou um único dia na prisão. Ele até arrancou meu colar com o corpo ainda quente, lavou, e deu para o dono de uma loja de bebidas da cidade vizinha em troca de algumas garrafas de whisky. Eu chorei, incapaz de aceitar a idéia de um estranho com a foto do meu Sean.

O espírito da mulher que supostamente assombrava nossa casa me encontrou assim que eu passei pela Mortalha; ela retirou minha Coifa e me tomou sob suas asas. Ela era como uma mãe para mim, e começou a me explicar as coisas, me ensinar como manipular esse mundo de sombras. Lentamente, me adaptei à minha nova casa.

No início foi difícil aceitar a inexistência do Céu ou do Inferno, mas eu acabaria por aceitar o que meus sentidos evidenciavam. Eu deixei tanto por fazer que era praticamente impossível deixar minha vida para trás, ou minha culpa e medo de ter deixado Sean sem proteção contra a fúria de Eric.



Eu tinha o que queria, ao menos a maioria das vezes. No Mundo Inferior, minha outra metade era fraca, e eu podia algumas vezes tomar o controle — atualmente controle físico e mental. E foi maravilhoso! Fez tudo valer a pena: as surras, a dor, a falta de esperança. Mas ainda faltava algo. Eu vi meu marido, em nossa casa, com nosso filho, e eu não podia deixar de pensar que ele havia ganhado. Havia conseguido tudo que queria sem ter que pagar por isso. Eu precisava me vingar. Eu queria machucá-lo. Eu queria que ele soubesse que não podia fazer nada para fugir de mim, e acima de tudo, eu queria que ele se sentisse como eu muitas vezes me senti — completamente sem saída ou esperança.

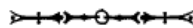
Assim eu aprendi.

Aprendi como afetar o mundo físico, mesmo depois de não pertencer mais a ele. Era difícil. Monumental. Mas valia a pena.

Eric escapou por ter me matado. Uma nevasca àquela noite desapareceu com todas as evidências ou pistas que eu possa ter deixado, e Eric enterrou cuidadosamente a massa de pele e ossos que meu corpo se tornou sob uma pilha de rochas dentro da floresta, onde ninguém, a não ser um andarilho ocasional passaria. Ele reportou meu desaparecimento à polícia, recuperando o velho encanto juvenil que me atraiu a primeira vez e os convenceu que “Nós tivemos uma pequena discussão” e que eu fugi depois disso. Ele disse que achava que eu estava tentando lhe ensinar uma lição e que eu voltaria, mas que ele começou a se preocupar ao cair da noite. Ele fingiu se sentir culpado, chorando enquanto dizia que era tudo sua culpa e que não devia ter se irritado comigo.

Aquilo me deixou enjoada.

Claro que a polícia suspeitou no início; eles até procuraram por sinais de escavação no quintal no caso de Eric ter sido estúpido o suficiente para me enterrar lá. Mas o Xerife tinha outras prioridades, e elas não eram desperdiçadas com o desaparecimento de uma única mulher — especialmente quando o único suspeito era um velho amigo da família.



A mulher, Mae, não podia me ensinar tudo que eu

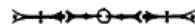


precisava saber, mas ela tinha amigos. Eles a visitavam uma ou duas vezes por ano e ficavam por um tempo. Ela os chamava de Renegados. Ela dizia que sua casa era tudo para ela e que não deixaria o que tinha para ajudá-los contra a Hierarquia, mas que concordava com sua causa. Então, ela fingia ser uma boa serva da Hierarquia a maior parte do tempo, mas mantinha a casa segura para seus amigos.

Haviam cinco Renegados que a visitavam constantemente, e eu aprendi tudo que podia com eles. Eu podia ter viajado com eles para aprender mais, mas não suportava a idéia de me afastar do meu filho.

A primeira coisa que aprendi foi como me comunicar com meu filho. Ele era tudo que importava pra mim agora, e eu estava determinada a me manter parte de sua vida. Eu aprendi rápido e tinha todas as razões para treinar o mais duro possível. Logo aprendi como me afinar com Sean, e se tornou cada vez mais fácil falar coisas em seu ouvido. Em pouco tempo aprendi até mesmo a me manifestar, apesar de intangível, para que ele me visse.

No começo, Sean se assustou, mas o medo do temperamento de seu pai superava isso. As frequentes namoradas de Eric o deixavam nervoso, pois ele não tinha para onde ir. Eu tinha medo que ele se afastasse quando crescesse, mas ele era uma criança solitária, e nunca teve amigos de verdade. A Lei exigia que Eric o colocasse numa escola, mas não exigia que o levasse para jogos, comprasse brinquedos, ou o pegasse no colo quando ele chorava.



Eventualmente, Eric começou a descontar suas inseguranças em Sean. Eu me importava pouco com aquela peste, mas Eric não merecia nem mesmo um filho. Eu não queria nada além de matar meu marido, para ver seus olhos ficarem sem vida, sentir sua pele esfriar em minhas mãos.

Por dois anos um certo Renegado chamado Steven Ardwright vinha à casa regularmente. Ele me deixou intrigada — eu senti como se ele visse através de mim, como se ele soubesse exatamente quem eu era e o que eu queria. Um dia ele me disse que sabia um meio de voltar à terra dos vivos e que podia me ensinar como, por um pequeno preço. Eu sabia que precisava aprender aquilo, assim teria minha vingança.

Os abusos de Eric com Sean eram inevitáveis, claro, mas minha outra metade se recusava a aceitar; lágrimas desciam a face de minha sombra quando nosso filho chamava por nós. Em sua recusa vi minha chance. Nós aprendemos o que Ardwright tinha a oferecer e agora eu já sabia que havia um meio para nós duas conseguirmos o que queríamos: ela salvaria sua criança e eu teria nossa vingança.

Assim foi feito nosso trato.



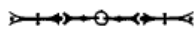
Foi difícil no início. Meus músculos não conseguiam se mover, e havia ainda um metro de rochas

e terra congelada entre eu e a vida. Mas a força dos mortos é maior que a dos vivos, e não demorou muito para eu alcançar a floresta, escavando através da grama e das rochas enquanto meus ossos se refaziam o melhor que podiam.

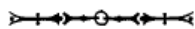
A primeira coisa que fiz, foi ir até a loja de bebidas. Eu estava com sorte, pois era noite e estava escuro, um dia de semana na área rural. Ninguém me viu. Quando cheguei lá, quebrei uma janela com uma pedra e entrei. Infelizmente não contei com a possibilidade do dono estar lá. Por sorte ele estava bêbedo como um gambá, e foi fácil acertá-lo na cabeça com a pedra que usei para arrebentar a janela. Houve um ruído de osso quebrando, e ele caiu sobre a registradora sangrando silenciosamente. Foi fácil demais — me aterrorizou o fato de ter matado alguém e eu nem me sentir culpada. Onde foi parar toda a vida religiosa que levei? Onde foram parar meus valores morais? Oito anos de morte foram suficientes para destruir a crença de vinte anos de vida?

Eu me prometi não ferir mais ninguém. Eu pegaria Sean, talvez assustaria Eric um pouco, e iria embora.

Mas antes, eu precisava achar o colar — o colar que me chamava, me puxava para o fundo de um caixa-forte atrás da prateleira. O cadeado se torceu e arrebentou ante minha nova força, e logo eu tinha o que queria. Me senti estranha ao colocá-lo; me senti mais forte, mas havia um sentimento, quase negro, que me deixou um pouco desconfortável.



Meu alívio ao me reunir com minha outra metade foi enorme; eu não desejava passar minha breve vida como uma bugiganga na coleção de alguém. Já era ruim o suficiente ter que usar o colar como meu portal para o mundo dos vivos pra início de conversa. Eu queria meu corpo. Eu podia fazer algumas coisas com este, mas estava praticamente sob o controle dela, e aquilo me irritava. Eu a odiava por ela ter o que eu queria. Pelo menos por enquanto, nossos objetivos se cruzavam, e logo estaríamos satisfeitas.



Logo cheguei até nosso quintal, e puxei um lençol do varal. Me cobri com ele para esconder os pedaços rasgados do roupão de banho, agradecendo que a última namorada de Eric tivesse lavado a roupa.

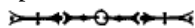
Quando me aproximei da casa, escutei com meus sentidos aguçados de morta, que meu marido e sua companheira tinham a respiração lenta daqueles que dormem, enquanto meu filho roncava suavemente. Abri a porta, que estava destrancada, bem devagar e me dirigi lentamente ao quarto de Sean. Com o barulho que eu estava fazendo, tive sorte do quarto principal fosse daquela pequena casa. Assim, um segundo depois, escutei a voz de Eric, amortecida pelo sono, sobrepor-se ao baixo volume do rádio que ele mantinha ligado quando dormia.

“Vai descobrir o que aquele maldito garoto está



aprontando.”

Houve um murmúrio acentuado na voz da mulher e então movimento. Eu saí do quarto de Sean e esperei nas sombras. Podia ouvir que Sean havia acordado, mas que estava provavelmente muito assustado com seu pai para abrir a porta. Mesmo antes de ver a mulher, pude ouvir Eric roncando auto novamente. Então, um intenso ciúme veio de lugar nenhum, a certeza de que Eric havia me matado e deixado essa vadia viva, e uma fúria me tomou de repente.



Peguei um pesado peso de papel em minhas mãos contorcidas e joguei nela quando ela virava no corredor. Antes mesmo de me notar, ela estava no chão, sangrando por uma abertura no crânio. Eu peguei o peso de papel e bati de novo, e de novo, até que sua cabeça se tornou uma massa de ossos quebrados, cérebro e cabelos. Me perdi no som de seu crânio quebrando até me lembrar que não queria que Eric acordasse, ainda. Ainda bem que ele fazia barulho quando dormia — pois ainda podia ouvi-lo roncando.

Fui para o quarto de Eric o mais lentamente que consegui, tentando evitar acordá-lo com meus passos arrastados. Sua respiração era doce, suave e agradável. Seus cabelos loiros estavam despenteados, sua boca entreaberta. Ele parecia, para o mundo inteiro, inocente.

Aquilo me irritava.

Subi na nossa cama devagar, com cuidado para não balançar muito. Ele resmungou e virou de costas, eu

fiquei ali parada o que me pareceu uma eternidade. Se eu precisasse respirar, teria parado. Me movi para ficar bem ao lado dele, quase como quando estava viva. Minhas mãos estavam geladas com o frio da terra de outubro, por isso, as esquentei nos lençóis antes de tocá-lo.

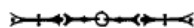
Coloquei minha mão sobre seu estômago, os dedos tocando de leve sua pele. Meus lábios pressionados contra seu ombro, os pelos fazendo uma trilha do peito ao umbigo. Ele gemeu baixinho e se virou, mas não acordou.

Eu sorri.

Devagar, descobri seu corpo. Sua respiração já tinha aumentado mesmo antes de alcançar sua virilha, seu corpo se lembrando do toque que ele conhecia tão bem. Com cuidado, comecei a acariciá-lo, minha carne morta o apalpando de todas as maneiras que o agradavam.

“Oh, está tão bom...” ele parou no meio da frase quando acordou, subitamente descobrindo quando e onde estava, e o fato de haver uma mulher em sua cama que era sua esposa, e que ele próprio já a havia matado.

Seu grito foi cada pedaço do Paraíso que eu poderia ter desejado.



Foi difícil me segurar para não matá-lo. Quase impossível. Mas consegui. Ele ajudou, pulando nu da cama e correndo noite afora. Havia sangue em sua barriga, onde eu o arranhei quando se virou, e eu podia ouvir seus gritos ecoando pela casa enquanto ele corria.



Eu chamei a polícia. Disse que estava passando perto de uma pequena casa e ouvi gritos e som de um homem gritando. Ele parecia furioso. Será que eles poderiam por favor ver o que estava acontecendo? Bem, claro, eles vão dar uma olhada Senhora. Enquanto falava com eles, ouvi pelo rádio que estava havendo uma batida na loja de bebidas. O proprietário foi encontrado ferido e levado para o hospital para tratamento. Respirei aliviada ao saber disso, agradecendo não ter matado o coitado.

Queria poder dizer o mesmo da mulher. Parei ao vê-la lá, nua, as pegadas de Eric formando um caminho pelo sangue, mas eu tinha pouco tempo para me arrepender. Entrei no quarto de Sean, um pouco assustada em como ele reagiria a mim, mas todos os meus esforços para me manter próxima a meu filho ajudaram. Ele ficou um pouco receoso no começo, e não quis se aproximar de mim, mas ele me reconheceu e queria ir comigo. Eu o levei, tendo o cuidado para que ele não visse a mulher morta e corremos para a floresta.

Finalmente, eu e Sean estávamos sozinhos. Não

importavam os problemas que viriam, eu cuidaria do meu filho, a coisa mais importante no mundo para mim.



Eu mal podia acreditar. Todo meu esforço por nada; ele havia fugido. Eu estava furiosa. Sim, ele estava na cadeia pela morte da namorada, mas de que adiantava? Cadeia era um piquenique, comparado ao que eu queria para ele. Eu teria atormentado ele durante dias, senão, semanas. Eu teria ensinado a ele o verdadeiro significado da palavra Inferno.

Agora, eu jamais teria essa chance, pois estava perdendo meu tempo cuidando daquele garoto idiota. Era culpa dele isso tudo ter começado, para início de conversa.

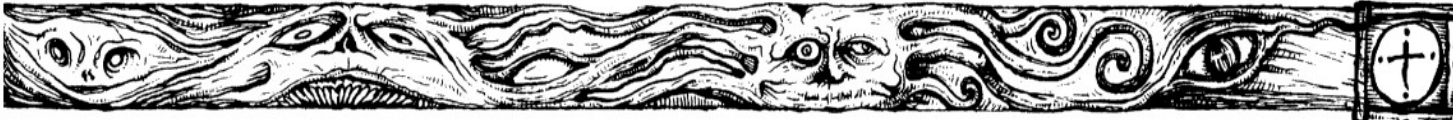
Se ele não tivesse nascido, eu não teria ido pra Vermont. Não teria me casado com Eric. Não teria passado por toda aquela merda todas as noites.

Sean tossiu quando agarrei sua garganta com as mãos. Meus dedos frios com unhas quebradas cortando sua carne, deixando marcas profundas.

"Mamãe?"







Introdução

*Ela costumava viver a vida que ela costumava
Viver a vida sob a vingança
E o escolhido dançava
Dançava atendendo sua dança
Por muitos ela cruzou
Alguns de amigos chamou
Achava que pra sempre viveria
Mas pra sempre também acaba um dia*
— Richard & Linda Thompson, “Ela Pulou ou Foi Empurrada?”



s Reerguidos é um livro sobre obsessão. Assim como as aparições são alimentadas por Paixões mais fortes do que qualquer vivo possa compreender, os Reerguidos são acometidos por Paixões intensas até mesmo para algumas aparições. Para resolver os problemas que os atormentam, os Reerguidos assumem riscos que até o Renegado mais suicida acharia loucura. Mas sempre vai existir aparições que desejam Reerguer, e suas sombras sempre estarão prontas para ajudá-los a chegar do outro lado.

Os Reerguidos, também conhecidos como, os Mortos que Caminham. Aparições que necessitam agir, fazer, não se satisfazem no vazio distante da Mortalha, são almas que resolveram fazer um pacto com seus demônios para voltar a seus corpos. Alguns querem a chance de tocar e sentir o mundo físico novamente, mas logo todos descobrem o quão afastados eles ficaram de tudo. Se ser um Reerguido é renascer, então o resultado é permanecer vivo.

Os Reerguidos não são zumbis no sentido pleno da palavra. Ao contrário, são como ressurrectos no sentido clássico, procurando por vingança, amor ou uma



miríade de outras emoções fortes o suficientes para tirá-los do túmulo. Os Reerguidos não são zumbis descarnados, muitas vezes se passam por humanos (ou até mesmo vampiros). Muitos falam normalmente ao invés de sussurrarem aquela voz tumular, e os únicos a usar correntes fazem isso por simples estilo. Os Reerguidos podem vir de qualquer classe social, e não estão ligados a estereótipos ou lendas, mas pela obsessão e o conhecimento de que andam no precipício bem próximos do Esquecimento.

O Que Há Neste Livro?



O Reerguido é um livro sobre as aparições que se aventuram em cruzar a Mortalha, contra seu sentido de auto-preservação e as ordens da Hierarquia e re-habtam o corpo que lhes pertencia nos dias que ainda viviam. Ele detalha o que é um

Reerguido verdadeiramente, como uma aparição Reergue e os perigos que isso envolve. Condutores, o Grilhão que abriga a Sombra (ou a Psique) nas Terras da Carne, são discutidos, assim como a maneira que as Terras da Carne fortalecem a Sombra de uma aparição.

Aqui também se encontram regras para criação de personagens Reerguidos e meios de fazer um personagem de aparição Reerguer. Qualidades, Defeitos e novos Arcanoi exclusivos de Reerguidos são detalhados, assim como os meios com os quais um Reerguido pode aprender certas Disciplinas vampíricas. Cinco modelos de personagens são apresentados, assim como os mais poderosos — e temidos — Reerguidos.



O Que Há Neste Livro?



lenda sobre ressuscitados é secular, talvez milenar. A seguir, uma lista de livros que recomendamos para ajudar jogadores e Narradores de Reerguidos para criar seus Mortos que Caminham do Mundo das Trevas.

Clive Barker — **The Damnation Game**. O personagem é um Reerguido mais apavorante que se possa pensar, completo, com Paixões Negras mais fortes que a própria morte.

Ambrose Bierce — **“The Night Doings at Deadmans”**. Talvez um pouco antigo, mas plenamente efetivo.

Ray Bradbury — **“Pillar of Fire”**. Está incluso na coleção **S is for Space**, é a história do último morto do mundo e como seu ódio o ajuda a continuar vivendo.

H. P. Lovecraft — **The Case of Charles Dexter Ward**, **“Herbert West — Reanimator”**, **“The Thing on the Door-Step”** e **“Cool Air”** — Lovecraft tinha uma visão única a respeito de cadáveres ambulantes, com ou sem cabeça.

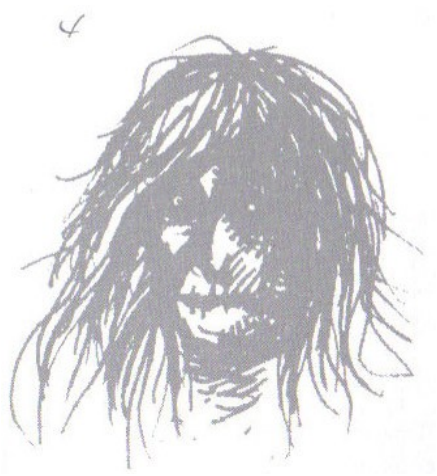
Robin McKinley — **Deerskin**. Mais fantasia pura, mas tem um clima sensacional.

Toni Morrison — **Beloved**. Uma brilhante adaptação de um antigo conto sobre Revenant.

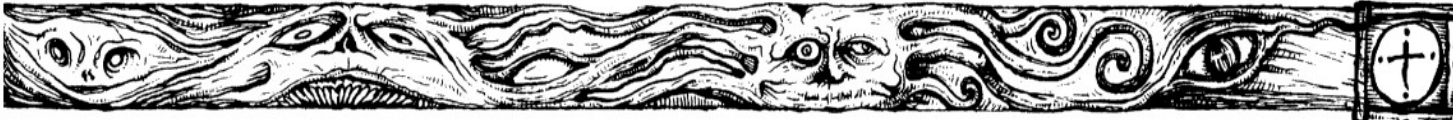
James O'Barr — **O Corvo**. Menos coerente e mais intenso que o filme (que também recomendamos).

Mary Shelley — **Frankenstein**. O primeiro conto moderno sobre um homem morto que caminha, a obsessão da criatura é semelhante a de um Reerguido em intensidade.

Dan Simmons — **“The River Styx Flow Upstream”**. Do **Players to Broken Stone**, mostra o que os mortos que saem das tumbas fazem aos vivos.







A Sede de Vida

*Oh, Tristeza, cruel companheira,
Oh, Sacerdotisa nas portas da Morte,
Oh, Doce e amarga em seu hálito forte,
Que sussurros vêm de teus lábios mentirosos?*
— Alfred, Lord Tennyson, “in Memoriam A.H.H.”

Para: Theodore

De: Lucinda

Assunto: Tuas perguntas sobre os adversários falecidos

Sussurros nas Sombras



Alguns mortos não permanecem em suas tumbas. Eu os tenho visto e assim como tenho aprendido através dos anos, coisas sobre os Mortos sem Descanso, também tenho aprendido coisas sobre os que voltam a seus corpos. Estas aparições que possuem a força, sorte, conhecimentos e fúria necessárias para atravessar a Mortalha e re-habitar seus corpos são conhecidos como Reerguidos, não se auto-nomeiam desta forma, porém é como são conhecidos pelos que vivem nas Terras das Sombras. São muito temidos e odiados e quem sabe também invejados por outras aparições, por tudo que se atrevem em sua loucura.

Inquietaram-me pela primeira vez quando eu

estudava o *Mabinogion*, porém podemos encontrar histórias sobre eles em quase todas as partes. Há referências fictícias em tantos lugares, desde os espetaculares relatos de terror desta escritora que te estima tanto, às novelas de Toni Morrison. As verdadeiras histórias, escondidas por baixo dos contos e lendas urbanas, são muito mais difíceis de reconhecer. Nem mesmo os mortos, em sua maioria, conhecem a verdade.

Perséfone

A Reerguida mais antiga que se tem notícia é Perséfone, cuja história algumas vezes é sussurrada nas Terras das Sombras. Ninguém a viu desde o desaparecimento de Caronte, porém, nenhuma de minhas aparições cativas ouviu que tenha sido tragada e engolida pelo Esquecimento. Pode, todavia estar no mundo, em um dos dois lados da Mortalha. Sei que seu primo, Angelo procura por ela há mais de cem anos sem êxito.



Um Encontro Com Perséfone

Um Conto Ouvido Entre os Oneiros

Aconteceu há dois anos, talvez três. O tempo passa de forma tão estranha nas Terras das Sombras que às vezes é difícil dizer. Estava passando pela Tempestade — algo turbulento no melhor dos casos — quando vi uma garota. Ela era jovem, talvez no início da adolescência, havia porém, uma estranha dignidade nela. Estava de pé, dura como uma tábua, a cabeça levantada e uma excêntrica luz em seus olhos.

Aproximei-me dela, pois sempre fui de uma curiosidade fora do comum. Ela apenas me observou, sem piscar ou se mover. Perguntei-lhe quem era e se poderia ajudá-la de alguma forma. Quase caí surpreso quando ela falou. Uma parte minha esperava ouvir a voz de uma menina, suave e um pouco alta, não o tom baixo e pausado que utilizou.

“Quero ver minha mãe, mas ainda não é hora de regressar”.

Perguntei-lhe o que queria dizer, porém ela se limitou a responder que haviam regras a seguir. Então arremessou algo que parecia muito com uma romã, sorriu suavemente, virou-se de costas e foi embora. Não pensei na história até o dia seguinte.

Assim é contado na terra dos Breves: Há muitos anos, Perséfone, filha de Deméter (deusa da agricultura) foi raptada por Hades (deus do Mundo Inferior e senhor dos mortos) que, ao vê-la, apaixonou-se por ela. Levando-a para viver em seu reino como sua rainha. Ali ofereceu-lhe comida e bebida, mas ela não aceitou nada... Até que, por cortesia, comeu seis sementes de romã. Para cada uma das sementes que comeu, foi condenada a passar um mês de cada ano na Terra dos Mortos. Durante este tempo, sua mãe choraria e a terra permaneceria fria e desolada. Ao passar de seis meses, Perséfone voltaria para sua mãe e o mundo dos vivos. Deméter em sua alegria faria com que o tempo melhorasse e que as plantas crescessem e florescessem novamente.

Acima de tudo, é uma simples história de desespero, triunfo, compromisso e é claro, a origem das estações do ano. Porém o que se sabe sobre a outra metade da história, de sua Sombra?

Mais ou menos uma década depois de minha própria morte, ouvi uma versão mais sinistra do conto. Nela, Hades não era um deus, apenas uma poderosa aparição que se apaixonou por uma jovem viva chamada Perséfone, organizando sua morte prematura para poder desfrutar de sua companhia. Deméter tampouco era uma deusa, mas uma maga de grande talento. A “romã” consistia numa relíquia,

cuja natureza exata se perdeu a muito tempo. Esta mesma relíquia, supostamente ajudou a conceder à Perséfone o poder necessário para levá-la de volta ao mundo dos Breves.

Uma História de Amor?

Uma parte de Perséfone amava Hades e passou a transitar entre o reino dos vivos e dos mortos segundo a intensidade de seu amor. Fugia de Hades quando seus ciúmes e caráter possessivo se tornavam insuportáveis para ela e voltava quando a solidão lhe aplacava. A maior parte dos mortos com quem falei afirmam que Perséfone acabou ficando louca e sucumbindo ao mesmo poder sinistro que a havia permitido voltar da morte uma e outra vez.

De acordo com o conhecimento das Terras das Sombras, Perséfone foi a primeira a Reerguer. Nada se sabe de como descobriu o caminho de volta para a Terra da Carne, apenas que sua urgente necessidade de escapar de seu raptor e voltar para junto de sua mãe a fez tentar até conseguir. Deméter morreu há mais de mil de anos e embora existam muitas especulações e suposições, nada justifica o porque Perséfone continua neste caminho.

A maioria das pessoas diz que o conhecimento que obteve nas Terras das Sombras e que compartilhou depois com sua mãe, a feiticeira, permitiu à Deméter usar sua magia para ajudá-la a abrir o caminho. Outros se perguntam sobre a natureza da própria Romã. Na realidade, não há como saber o que há de verdadeiro no mito e o que é ilustração. A relíquia poderia ser qualquer coisa.

Porém existem outras Aparições que recusam estas teorias, insistindo que foi o próprio Hades que enviou sua rainha de volta. Perdido em seu amor à Perséfone e sentindo tamanha culpa por lhe causar tanta dor e perda, Hades em sua grande sabedoria ensinou a Perséfone como abrir o caminho. Essa versão me parece sentimental demais, mas há quem a prefira e acredite nela.

Alguns moradores da terra dos mortos alegam que Perséfone continua a transitar entre as Terras das Sombras e a Terra da Carne a cada seis meses, como um relógio. Muitos alegam que a tenham visto e que até falaram com ela. Apesar de alguns destes informantes serem obviamente falsos, e admito achar que todos eles são, muitos destes relatos são extremamente similares. De fato se parecem muito com o meu, e não posso deixar de me perguntar se era realmente a filha de Deméter com quem falei.

Há também o problema dos rumores da progressiva loucura de Perséfone, crescendo a cada vez que atravessava os mundos. É certo que os relatos descrevem apenas um peculiar brilho em seus olhos que parece próprio de um demente e que suas palavras parecem não ter sentido. Porém isto agora pouco importa.

Seja qual for a verdade, quando Perséfone encontrou uma forma de passar à terra dos vivos, deixou aberta uma porta. Muitos de nós, muito mais do que admitiriam os Senhores da Morte, atravessaram essa porta. Eu atravessei.

Proibição da Hierarquia



lenda de Perséfone e toda informação sobre os Reerguidos, é obviamente reprimida pela Hierarquia. Converter-se em Reerguido é uma violação do Dictum Mortuum, o código de leis imposto pela Hierarquia aos Mortos sem Descanso para seu próprio bem. Os, assim chamados, Senhores da Morte consideram os Reerguidos o tipo de interferência que denigre a imagem dos mortos, por isso se opõe a esta prática. Qualquer aparição que tente converter-se em Reerguido ou difunda os conhecimentos de como fazê-lo pode ser forjada sumariamente em um obolus ou um cinzeiro. Obviamente, é difícil executar isto quando

uma aparição está de volta a seu corpo, porém se o Reerguido volta às Terras das Sombras, fará bem em manter-se longe das Legiões e de suas forjas.

O fato dos Reerguidos interferirem nos assuntos mortais não é a única razão pela qual a Hierarquia quer reprimir o conhecimento sobre eles. Os Reerguidos apresentam uma séria ameaça para a Hierarquia, ao menos simbolicamente. Ao voltar às Terras da Carne, o Reerguido escapa da sociedade das aparições e do controle que a Hierarquia gosta de acreditar ter sobre a mesma. A maior ameaça para qualquer sociedade repressiva vem das expressões de individualidade. Em meus três séculos nesta vida, o tenho visto uma e outra vez: quanto mais repressiva a ditadura, mais temem os que se destacam como indivíduos. Converter-se em Reerguido é uma extrema expressão de individualidade, uma aceitação das necessidades do indivíduo sobre as imposições sociais. Todo Reerguido é uma fenda na armadura da Hierarquia e os Senhores da Morte estão muito conscientes disso.

Aceitação dos Renegados

Aqueles que se dizem Renegados possuem uma opinião muito mais aberta sobre os Reerguidos. As opiniões podem variar de acordo com o indivíduo, muitos possuem amigos que, ao menos de certa maneira, ressuscitaram. É entre os Renegados que se transmitem essas lendas, em histórias trocadas entre amigos e o conhecimento de como voltar ao próprio corpo.

Muitos Renegados conhecem os perigos que os Reerguidos podem representar para a Hierarquia e a





utilidade que agente pode ter nas Terras da Carne. Mais da metade dos Reerguidos que tenho encontrado deviam algum tipo de favor a um líder Renegado.

Noções Hereges

Cada culto Herege (e parece haver nove bilhões deles) possui sua própria opinião sobre os Reerguidos; que vai desde o ódio irracional até um encorajamento aberto. A única clareza é que cada culto tem sua própria opinião, que quase sempre é bastante forte.

Um culto em particular parece ter um insensato interesse doentio nos Reerguidos. A "Trilha do Ser Uno", como é conhecida, possui como ensinamento central a idéia de que, para transcender, a aparição deve unir-se novamente a seu corpo e superar a morte. Esperam que cada um de seus membros torne-se um Reerguido. Crêem que conseguirão a transcendência reclamando seus corpos nas Terras da Carne. Toda aparição que capturei que não é membro desta seita "Trilha do Ser Uno", os denunciam como um bando de loucos, fanáticos extremistas. O que, suponho, seja porque suas doutrinas façam muito mais sentido.

Os Títeres

Em meus estudos sobre os Reerguidos. Descobri que em todos os casos, as aparições que reerguiam possuíam algum conhecimento do Arcanos conhecido como Titerismo. Minhas investigações sobre tal indicam que é necessário que uma aparição conheça os rudimentos deste Arcanos antes de converter-se em Reerguido, mas começo a crer que é preciso algo mais que isso.

A Guilda dos Títeres parece encorajar algumas aparições a converterem-se em Reerguidos. Parece que eles mantêm uma espécie de campo de treinamento para Mortos que Caminham potenciais, oferecendo treinamento nas bases de seu Arcanos assim como outras ajudas àqueles que querem ressuscitar. Aqueles a quem perguntei sobre o tema disseram, que em troca os Títeres querem sua "amabilidade" (de fato, muitos dizem que eles não exigem nada), mas é difícil acreditar.

Os Poucos Determinados



A maioria dos Reerguidos não dura muito entre os Breves. Tendem a cair no Esquecimento, pois a Terras da Carne estão muito mais cheias de angústia para os Mortos sem Descanso. Alguns caem presa de caçadores mortais (ou não tão mortais). Há os que reconhecem seu erro e se retiram de volta às Terras das Sombras. As aparições que interoguei tentaram justificar seus erros, mas há um padrão nessas justificativas, se você souber onde procurar.

Devemos compreender duas coisas para saber o porque de haver tão poucos Reerguidos. A primeira é que as Terras das Sombras são um lugar desolado, desprovido de cor, vivacidade e os prazeres primários que bem conhecemos. Os que vivem ali não podem experimentar a emoção de estarem vivos sob um céu cheio de estrelas ou sentir a maresia do oceano, mas recordam com torturante detalhe de como era. A segunda, o centro do assunto, é que os Reerguidos são Mortos que Caminham, com ênfase na palavra "Mortos". Possuem corpos, não vida. Esqueceram que ao reerguerem não estão voltando à vida, mas mudando o status de sua morte quando se tornam Reerguidos. Talvez quem melhor o explicou foi o Reerguido que disse: "Meu corpo já não é meu corpo. É algo que movo como se fosse uma marionete". Voltam ao mundo, a seu corpo, mas não cessa a lembrança que este já não é verdadeiramente seu. Para a maioria é mais que uma simples decepção; é uma profunda perda que suas Sombras aproveitam ao máximo.

As aparições que querem Reerguer são advertidas por seus amigos da potencial decepção e também da força adicional que a Sombra ganhará. São advertidos das dificuldades de se sair cavando da tumba, da torpeza inicial, dos caçadores e a provável reação de seus antigos amigos. Quem entre os nossos não escutou as mesmas advertências sobre o Abraço? Tantos de nós fomos tolos o suficiente para acreditar que éramos espertos ou abençoados para nos preocupar com isso, quantas aparições ignoram esses avisos para tornarem-se Reerguidos.

A Sombra

A Sombra de uma aparição é a chave de sua capacidade para voltar ao seu corpo. A Sombra tem o poder de manter a aparição atada às Terras das Sombras, assim a aparição deve conseguir de alguma forma convencer sua Sombra a aceitar sua loucura de voltar ao mundo dos vivos.

Estou segura de que te perguntarás porque uma entidade inteligente, que anseia o fim de sua existência, aceite voltar ao mundo dos que caminham. Inicialmente pode parecer estranho que a Sombra ajude a Aparição no seu intento. Deves recordar, porém, que embora a Sombra seja egocêntrica e auto-indulgente, certamente não é estúpida. As Sombras com que tenho conversado eram extremamente conscientes das advertências que suas Psiques não seguiam. Sabiam que ao voltar a caminhar entre os Breves, uma aparição abre antigas feridas e torna-se mais vulnerável às maquinacões da Sombra. E mais, com as distrações adicionais das Terras da Carne, muitas aparições tendem a descuidar da vigilância de suas Sombras e estas a fazem pagar por isso. Soma-se o fato de que muitas Sombras podem extorquir a Psique para concordar em sair do mundo dos mortos, e de imediato





a proposta parecerá muito mais atrativa para a Sombra. Algumas se vêem perguntando porque as Aparições são tão tolas para decidir fazer isso.

Há outras razões pelas quais a Sombra pode resolver voltar. Em alguns casos que tenho presenciado, aparentemente converter-se num Reerguido era uma idéia da Sombra. Cada Aparição é um indivíduo, e o mesmo ocorre com a Sombra. Algumas estão quase tão obcecadas com a destruição de outros como são com sua própria queda para o Esquecimento, e aceitam voltar às Terras da Carne para semear a destruição entre os vivos assim como entre os mortos. Ter um corpo forte e quase indestrutível para controlar quando se opor à Psique basta para que muitas Sombras cheguem a grandes extremos. Um Reerguido dominado por sua Sombra como o que tive a desgraça de topiar tinha uma contagem de cadáveres que envergonharia qualquer Festim de Guerra Sabá.

Evidência Corpórea

Para que uma aparição Reerga, deve haver um corpo a ocupar em seu regresso. O que me desperta particular interesse, já que mesmo o corpo mais castigado se cura com o retorno da aparição; mas sim, deve haver um corpo para o espírito poder re-animar.

Uma aparição não pode voltar a um corpo que tenha sido cremado. Seguramente deves saber que

muitas culturas cremam seus cadáveres para impedir que o espírito retorne; agora podes entender a lógica por traz da superstição. Do mesmo modo tem-se usado a decapitação para os mesmos fins, isto, contudo nem sempre funciona. Coração e cérebro parecem ser importantes e neles parece conter a chave para controlar o processo de ressurreição. Separá-los normalmente funciona, porém apenas é certo se a cabeça for enterrada distante do corpo. Não me restam dúvidas de que tenhas ouvido contos de fantasmas que levam suas cabeças cortadas consigo; nem todos são contos para assustar tolos impressionáveis.

Estou segura que tua fértil imaginação esteja criando imagens de filmes baratos de terror enquanto se pergunta qual aspecto terá um Reerguido ao sair da tumba em um corpo já há 10 anos em estado de putrefação e que pode ou não estar completo. Surpreendentemente, a realidade não é tão ruim como parece — na verdade, muitos poderiam passar muito facilmente por humanos. Por fora, um Reerguido se parece muito com o que era antes de morrer. Todo resquício de decomposição é apagado milagrosamente (tirando-se um tênue, porém perceptível odor de podridão). As feridas que foram a causa de sua morte são visíveis como cicatrizes. Como se o Reerguido houvesse sobrevivido às feridas e passado vários anos de árdua recuperação. Os membros decapitados continuam assim após ressuscitar e suponho que não faz falta dizer

que eles não possuem respiração, pulso, batidas cardíacas, nem temperatura corporal. A falta de circulação sanguínea faz com que sejam demasiado pálidos, sobretudo se foram embalsamados após a morte.

O Condutor

Não basta a uma aparição convencer sua Sombra e dispor de um corpo apropriado se quiser tornar-se um Reerguido. Também necessitam do que os Mortos sem Descanso chamam de Condutor.

Ouvi pela primeira vez o termo “Condutor” da boca de um eloquente, porém indiscreto Títere que conheci. Posso afirmar que pouco após nossa conversa ele deixou do ser conhecido de qualquer um, porém suspeito que não foi pelo uso do termo, mas porque consegui persuadí-lo a me ilustrar acerca da metafísica por trás do funcionamento do Condutor, causando assim o desgosto dos seus líderes de Guilda. Não lhe aborrecerei com os detalhes esotéricos; O importante é que o Condutor serve como ponte através da Mortalha e é o centro do poder de todo Reerguido.

Cada Condutor é único para cada Reerguido. Com frequência é um dos seus próprios Grilhões, algo que exerceu um peso particularmente forte sobre a aparição em vida. Normalmente são pequenos, pois o Reerguido deve carregá-lo sempre consigo e isto é bastante difícil no caso de, por exemplo, um prédio de escritórios. Às vezes, alguns Reerguidos decidem usar animais como

Condutores; isto tende a produzir os gatos e cachorros vira-lata, de aspecto mais perturbador que já vi. Estes casos são menos comuns porque apenas os Títeres sabem como fundir o espírito de um animal com a Sombra e não são muito generosos com seus conhecimentos.

Em qualquer caso, o objeto selecionado se converte no Condutor quando a aparição sai das Terras das Sombras e se converte em Reerguido. Nesse momento, a Psique da aparição deve encontrar-se em seu velho corpo e sua Sombra verá no Condutor sua nova residência. Nem sempre acontece assim; às vezes ocorre o contrário. De todas as formas, nada impede que troquem de lugar de vez em quando. Pelo que ouvi isto é muito frequente.

É muito irônico, tendo em conta a batalha de vontades que as Aparições travam constantemente com suas Sombras, que a primeira coisa que um Reerguido deve fazer seja encontrar o Condutor, que abriga a consciência de sua Sombra. Sem ele seu corpus se desintegrará pouco a pouco, geralmente ao passar de alguns dias. Todavia é mais estranho o fato de que o mesmo se possa aplicar à Sombra, pois quando está no controle, possui o corpo e a Psique permanece no Condutor, porém a sombra é incapaz de destruir o Condutor, e sofrerá uma dor insuportável se separada dele. Devo acrescentar que a Aparição com quem falei sobre o assunto não compreendeu minha diversão ante este pequeno paradoxo.



A Crise de Identidade dos Mortos-Vivos



Não deixo de me surpreender por todos que confundem os Reerguidos com a nossa espécie. Parece que muitos que descobriram sobre a existência do sobrenatural assumem de imediato que qualquer coisa que não respira também bebe sangue e se desfaz debaixo da luz solar, muitos caçadores de vampiros e alguns Membros tem cometido este erro. Nunca esquecerei a cara de consternação e surpresa de um certo agente do FBI quando o “vampiro” que acabava de cravar uma estaca no coração deu uma volta e lhe arrancou os pulmões.

Este erro, normalmente fatal, é compreensível. Nem Reerguidos nem Membros comem, respiram ou envelhecem. Se tu possuis a capacidade de enxergar a aura, verás que, como a nossa, a de um Reerguido é pálida, mas para olhos treinados suas auras são normalmente muito brilhantes. Se for bem treinado em Auspícios, também repararás na aura da Sombra do Renascido, que se concentra no Condutor. Quase todas as auras de Sombras que observei parecia um jogo de tintas derramadas, de um pardo fosco com algumas mistura embaçadas de cor.

Diferentes Escolas, Mesmo Curriculum

Reerguidos e Membros compartilham de muitas habilidades. Eles podem curar seus corpos rapidamente, assim como nós. Simplesmente alimentam sua cura com “Pathos” no lugar de sangue. Muitos compartilham a força, velocidade e resistência sobrenaturais de alguns de nossa espécie. Certa vez vi um Reerguido ao qual antes citei atravessar num soco o colete de kevlar do agente do FBI que o estava importunando. O punho atravessou também o agente, mas se comparado isto não é grande coisa.

Surpreendentemente, as Disciplinas físicas possuídas por vampiros e Reerguidos (como por exemplo Rapidez e Potência) parecem idênticas, tanto que um Reerguido poderia ensinar a um Membro. As Disciplinas mais intelectuais, por outro lado, são outra história. Muitas das Disciplinas acessíveis para os Membros de sangue estão fora do alcance dos Reerguidos e alguns de seus talentos estão inacessíveis para nós, porém algumas de suas habilidades imitam as nossas. Por exemplo, os Reerguidos conservam seus sentidos aguçados e as habilidades de Visão da Morte e Visão da Vida quando atravessam a Mortalha, seus poderes de percepção são tão fortes quanto o dos vampiros mais sensíveis. Em certa ocasião, isto levou um Toreador a crer que um Reerguido conhecido meu era membro de seu clã, claramente baseado nos poderes





perceptivos do meu amigo. Nenhum de nós se preocupou em corrigir seu erro, mas isso é outra história.

Suponho que deveria sublinhar o óbvio: que a luz solar obviamente não prejudica os Reerguidos, a menos que conte a cor desagradável que dá à sua pele. Um Reerguido prudente evita a luz natural se possível, porém por razões muito menos graves que você e eu. O fogo é uma arma tão eficaz contra eles, como contra nós. Não obstante, são imunes ao Röttschreck. Acho que ao menos nisto eu os inveje.

Quando se está em Roma...

Talvez tenha começado a imaginar o porque da difusão de tão pouca informação sobre os Reerguidos. A maioria dos que permanecem no mundo são tomados como Membros. Ademais, são pálidos e não possuem pulso. Que mais provas necessitam? O que talvez não lhe tenha passado pela cabeça é que essa (Tsc) máscara provavelmente não seja casual.

Muitos Reerguidos ao entrarem em contato com outros seres sobrenaturais ou com qualquer outro capaz de perceber sua falta de pulso, se fazem passar por Membros. São muitos os que inclusive buscam a população vampírica da cidade onde ressuscitaram para se infiltrarem entre os Cainitas. Aparte a delicada questão tática de deixar que outros saibam que a maioria de seus associados são incorpóreos, há vários benefícios potenciais em se passar por um Membro. Para

começar, está o fato de que um morto-vivo sozinho destaca-se muito mais como fenômeno estranho (ou alvo) que no meio de uma multidão de vampiros. Segundo, nossa espécie tende a poder proteger (ou destruir) os grilhões de um Reerguido com bastante eficácia, pelo que lhe é conveniente cultivar aliados nessa posição.

Por último, parece que as aparições que se fazem chamar Títeres encorajam os Reerguidos a fingirem-se de vampiros; não estou segura de qual a razão. Fomentar os problemas entre nossa espécie, talvez, ou manter as cordas de seus títeres mais poderosos? Quem sabe.

O Problema da Bebida

Os Reerguidos possuem um pequeno problema enquanto se fazem passar por vampiros; eles não bebem sangue. De fato, é impossível que um Reerguido ingira qualquer coisa, nem sequer sangue vampírico. A presença de qualquer substância no estômago de um Reerguido lhe provocará dolorosas e debilitantes câibras até que seja regurgitada. Isso significa que nenhuma aparição pode criar um Laço de Sangue com um vampiro, mas os problemas causados por esta limitação superam em muito este pequeno benefício.

Também devo sublinhar que nossa espécie não pode, ou ao menos não deve, beber dos Reerguidos. Atualmente, os corpos enterrados em circunstâncias normais tem fluido embalsamante em suas veias, assim



que o pobre tolo tente se alimentar de um Reerguido se encontrará bebendo basicamente anticoagulante. O que não é algo muito nutritivo.

Sei de um caso em que, como experimento, um Brujah tentou beber de um Reerguido que não havia sido embalsamado e tinha sangue. Os resultados foram extremamente desagradáveis para ele. Me disseram que beber sangue que carrega a morte mesmo que sejam só uns dias é como beber uma mescla de leite estragado e vinagre, e supostamente aquela aparição estava morta a três meses. O Brujah acabou sofrendo o que pareceu o primeiro Rötschbreck do mundo causado por náuseas. Também expeliu litros de sangue, muito mais do que teria bebido do Reerguido antes de sofrer os efeitos.

Últimas linhas



pesar de muitas pessoas não poderem distinguir os Reerguidos dos Membros, farás bem em lembrar sempre que são criaturas muito distintas. Nós morremos ao convertermo-nos no que somos, porém nunca deixamos nossos corpos para trás. Para nós, a morte é apenas parte da viagem até a imortalidade. Vivemos uma existência na qual vamos nos apartando de nossas antigas vidas e que

(entre os Brujah, por exemplo) pode não ter um propósito mais elevado que evitar a morte uma segunda vez.

Os Reerguidos, por sua parte, experimentam a morte mais a fundo do que se possa imaginar. Do outro lado da Mortalha, observaram o mundo que habitaram uma vez e que já não podem mais afetar. Muitos contemplaram seus próprios funerais, olhando como seu corpo era enterrado sete palmos abaixo de terra. Voltar do sombrio conhecimento de que sua vida havia terminado, estar tão obcecado com uma tarefa inacabada que nem sequer a morte pode bloquear seu caminho... Isto requer uma paixão muito intensa. Os Reerguidos possuem uma obsessão com suas vidas mortais que muitos vampiros não podem sequer imaginar. Posso contemplar esta loucura em seus olhos, esse é um dos motivos pelo qual eu nunca confundo um Reerguido com outra coisa.

Se insistes caçar esses mortos-vivos, aprende bem estas lições. Recomendaria esquecer o assunto durante algumas décadas, mas se não mudar de idéia, desejo-te muita sorte.

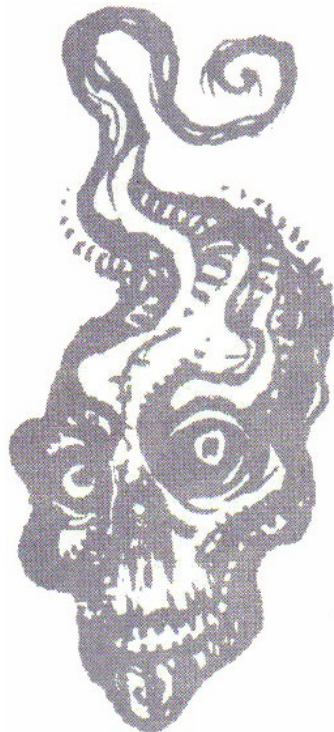
Obviamente, espero estar entre os primeiros a informares o que descobrir.

Afetuosamente,
Lucinda

Não Coma nem Seja Comido

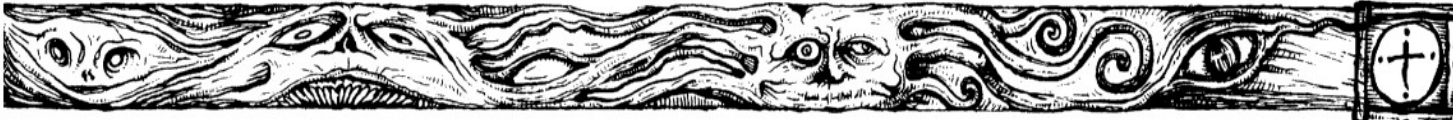
Devido às câibras produzidas por introduzir qualquer coisa em seu sistema digestivo, um Reerguido terá -2 dados em todas as ações até que consiga regurgitar. Para expulsar a comida ou bebida terá que passar por um teste de Vigor (dificuldade 6) e dedicar um turno a expulsar a matéria de seu sistema.

Qualquer vampiro estúpido o bastante a ponto de beber de um Reerguido sofrerá terríveis males em seu estômago. Se possuir sorte e o Reerguido de quem bebeu o sangue estiver embalsamado, deve fazer um teste de Vigor + Fortitude (dificuldade 7). Subtraia o número de sucessos de cinco; o resultado será o número de pontos de sangue que vomitará, além daquele ingerido do Reerguido. Se o Reerguido não estiver embalsamado, o azarado vampiro ingeriu sangue morto e coagulado e a dificuldade da jogada aumenta para 9.





RITCHIE



A Arte de Erguer-se da Sepultura

Ele estava parado no cemitério, odiando. Ele caminhou através do mundo e mesmo assim não podia sentir seu sabor ou cheiro. Ele ouvira, sim. O vento rugira em seus ouvidos recentemente abertos. Mas ele estava morto. Mesmo que caminhasse ele sabia que estava morto e não deveria esperar muito de si mesmo ou desse odiável mundo vivo.

— Ray Bradbury, “Pillar of Fire”



Um personagem Reerguido pode entrar em uma crônica tanto como um personagem novo ou como uma nova maneira de se interpretar uma aparição já criada. Jogar como um Reerguido não é uma decisão a ser tomada levianamente, já que eles

foram feitos para jogadores que desejam interpretar uma Paixão tão poderosa que deixa todo o resto em segundo plano. Existe muito mais ao jogar como um Reerguido do que apenas engatinhar do túmulo e acabar com os caras maus. Se fosse tão simples, outras aparições

estariam fazendo isso.

Vingança não é o único motivo possível para a criação de um Reerguido. Nem toda aparição tem um assassinato para retribuir ou um crime violento para vingar. Considere a possibilidade de um homem que morreu e nunca contou à mulher que amou a vida toda como se sentia sobre ela. A necessidade de dizer “eu te amo”, apenas um vez, poderia ser o suficiente para movê-lo do caixão. A natureza da obsessão é secundária. É o poder da obsessão que dirige o Reerguido e que requer uma entrega emocional do jogador por trás do personagem.



Retornando



e romper a Mortalha para habitar novamente seu corpo e Reerguer da morte fosse fácil, o mundo estaria cheio dos Mortos que Caminham. Isso requer uma combinação de habilidade, sorte, objetivo condutor...

e um trato com o Demônio. O mais importante componente para o retorno da aparição à terra dos vivos é ganhar a cooperação de sua Sombra.

A maioria das aparições que Reerguem o fazem porque as circunstâncias conspiraram para fazer com que o retorno fosse a maneira ideal de cumprir as Paixões tanto da Psique quanto da Sombra. Geralmente essas Paixões estão em oposição e a Psique e a Sombra não entram em acordo, mas existem exceções. A Sombra pode ver uma vantagem tática em Reerguer, já que a aparição que volta para as Terras da Carne ganha Angst muito mais rápido ou talvez apenas a maior oportunidade de provocar destruição que um corpo permite seja incentivo suficiente. Por outro lado, a Sombra pode querer se opor ao retorno para frustrar e enfraquecer a Psique ou simplesmente porque acha que o ganho potencial não vale a dor e o risco do processo.

Quando a aparição vira um Reerguido, descobre instantaneamente estar em uma batalha muito mais intensa com sua Sombra. Vários não duram muito tempo. Uma aparição habitando um corpo sentirá constantemente o calor do mundo em sua carne fria; é um contraste constante de se possuir um corpo vivo. Vendo os Breves ao redor dele, ele sabe que a sua vida nunca mais continuará como as deles. A Sombra sabe bem disso e usa para aumentar a desilusão e o desespero.

Mesmo nesse breve prolongamento do descanso, o Reerguido não encontra descanso real. Para piorar tudo, todas as aparições possuem as habilidades de Visão da Morte, Visão da Vida e Sentidos Aguçados quando Reerguem. Sem o isolamento que a Mortalha proporciona, o que esses poderes podem mostrar pode ser perturbador. A Sombra sabe como usar bem esses fatores. Aparições com pouca força de vontade logo são subjugados e clamados pelo Esquecimento.

Uma aparição pode se tornar um Reerguido porque procura Transcender. Não é incomum um Reerguido acreditar que quando resolver o que deixou inacabado em sua vida, ele finalmente encontrará paz. Para alguns, essa possibilidade vale qualquer risco e qualquer preço.

Um Reerguido fará qualquer coisa para alcançar seus objetivos e esse é o maior horror de sua existência. Quando ele se une com seu corpo morto e faz seu caminho para fora do túmulo, por que deixar qualquer coisa impedir que ele cumpra sua missão? Ele pode descobrir que terá que matar, mutilar ou cometer outros crimes em sua jornada e mesmo que cada ato possa ser



justificado, cada um pesará muito em sua consciência. Para piorar as coisas, a Sombra também está tentando mergulhar no Esquecimento com igual fervor e se possível trará outros para sua destruição também. Na volta às Terras da Carne, a Psique e a Sombra concordam em uma batalha rápida e brutal, até o fim, o vencedor leva tudo.

O Pacto

A cooperação da Sombra só é absolutamente necessária no momento de transição entre aparição e Reerguido. Quando se torna um Reerguido, a Sombra não pode obrigar a Aparição a abandonar seu corpo e retornar às Terras das Sombras.

Conseguir a ajuda da Sombra geralmente leva semanas de barganha. O uso do Arcanos Castigar pode ser um instrumento, enquanto bajulação, ameaças e até mesmo subornos (“Se você me deixar virar um Reerguido, eu deixarei você destruir um dos meus Grilhões antes de nós atravessarmos”) são meios igualmente eficazes em negociar a transição. Mesmo que a Sombra esteja normalmente tão ansiosa quanto a Psique, isso não evitará que ela faça “jogo duro”. Quase todas as Sombras barganharão, mesmo que queiram ou não se tornar Reerguidos, simplesmente para conseguir as concessões que puderem.

Condições

Tirando o pacto muito importante com a Sombra, uma Aparição deve ser capaz de preencher três condições para retornar ao reino dos vivos. Ela deve ter um corpo para habitar, deve possuir um Condutor apropriado e deve possuir certo conhecimento nos Arcanoi necessários para o processo. Por essa razão a maioria dos Reerguidos passa meses ou mesmo anos em seus túmulos antes de saírem e começarem suas jornadas.

Para uma aparição reabitar seu corpo, precisa haver o suficiente do corpo para que a posseção valha a pena. Uma aparição cujo corpo foi cremado ou virou um esqueleto, nunca será capaz de retornar a ele. O corpo não precisa estar perfeito (se estivesse aparição não seria uma alma penada), mas precisa de pelo menos fragmentos do coração e do cérebro ou a tentativa falhará. Joana D’Arc nunca se tornará uma Reerguida e uma aparição que doou o coração está sem sorte. Outros órgãos faltando não representam problema — uma Aparição não precisa de rins funcionando ou de uma vesícula biliar — mas existe um significado místico para o coração e para o cérebro, mesmo na morte.

Quanto ao Condutor, é mais complicado. O Condutor é um dos Grilhões da aparição e deve ser pequeno o suficiente para ser carregado ou transportado. Se a aparição não possuir nenhum Grilhão que possa servir como Condutor, outro objeto que lhe foi querido em vida pode servir. No entanto esses casos são raros.

Alternativamente uma aparição pode usar um animal como Condutor, ao invés de um Grilhão. O segredo de como usar um animal vivo como Condutor é conhecido apenas pela Guilda dos Títeres e muito poucas aparições sabem sequer que isso seja possível. Foi especulado que os Títeres usam uma versão modificada da arte de Titerismo, Obliterar a Alma, para inserir a Sombra da aparição no Condutor animal após destruir o espírito do mesmo, no entanto, nem os espíritos animais supostamente destruídos nem os Títeres falam sobre o assunto. O que é de conhecimento comum para os que sabem sobre o Reerguer é que os Títeres farão alegremente o processo se o preço for bom.

Um certo conhecimento de Arcanoi específicos é necessário para se levantar do túmulo, sendo que o mais importante é Titerismo. Mesmo que esse Arcanos em particular seja censurado pela Hierarquia, todos os que procuram se tornar Reerguidos devem possuir pelo menos a habilidade de Cavalgar a Carne para conseguirem voltar aos seus corpos. Além do mais, a aparição necessita de um certo entendimento sobre o mundo, a Mortalha e a vida para conseguir fazer a travessia de volta às Terras da Carne. Para refletir esse conhecimento, a aparição deve possuir pelo menos dois pontos distribuídos entre Teia Vital, Habitar e Encorporar. Essas habilidades não são particularmente úteis nas Terras da Carne, mas refletem a habilidade da aparição em interagir com o mundo físico.

Essas exigências afetam aparições que queiram se tornar Reerguidos. Caso contrário, simplesmente coloque os Arcanoi necessários para o Reerguido durante o processo de criação do personagem.

Tornando-se Reerguido



Personagens aparições já existentes podem se tornar Reerguidos se as condições forem apropriadas, mas recomenda-se que o Narrador avalie cuidadosamente antes de permitir isso, já que narrar uma história com personagens fantasmas normais e Reerguidos pode ser problemático. Por outro lado, uma história em que uma aparição esteja pretendendo tornar-se um Reerguido pode ser um enredo muito interessante e dramático envolvendo diversas sessões de jogo de interpretação e desenvolvimento do personagem. Um Narrador deve levar em conta que efeitos podem ocorrer antes de permitir que um personagem existente se torne um Reerguido.

A barganha com a Sombra para retornar e se tornar um Reerguido deve ser interpretada com o Guia da Sombra. O jogador deve convencer o Guia da Sombra da importância de retornar, já que sem o consenso da Sombra a jornada é impossível.

Talvez algo que ajude seja o fato de que a Sombra



sabe as oportunidades que o retorno proporciona. A Sombra pode até estar mais ansiosa em retornar que a Psique, mas ela ocultará isso para conseguir a melhor barganha possível com a Psique. Afinal a Sombra possui suas próprias motivações e Paixões Sombrias que podem ser completadas mais facilmente como um Reerguido; porém, ela não dará à Psique a satisfação de ir gentilmente com ela.

Em todos os casos a Sombra considerará os riscos e benefícios reais de retornar, assim como o prazer de se opor ao desejo de retorno da Psique e a Angústia que a negação do pedido provavelmente irá gerar. Algumas Sombras vão até mesmo estimular a Psique para se tornarem Reerguidos, só para negar o pedido no último minuto por puro sadismo. Geralmente depois a Sombra aceita, mas só depois de explorar a Psique por toda a raiva e frustração que a situação vale.

O Processo de Reerguer

Quando a Sombra concorda em Reerguer a Aparição deve viajar até onde está enterrado seu corpo. Ela então deve tentar se unir ao corpo como se estivesse Cavalgando a Carne num mortal. Isso requer o gasto de um ponto de Pathos e um teste de Destreza + Titerismo (dificuldade 6). Além disso ela deve gastar um ponto de Força de Vontade (para passar pela Mortalha) e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8).

Se todos os testes foram bem sucedidos a aparição se encontrará em seu corpo novamente, com a sua Sombra presa no Condutor. Se o teste de Cavalgar a Carne falhou, toda operação falhou e a aparição continua nas Terras das Sombras. Se o teste de Força de Vontade falhou, o Reerguer foi um sucesso, mas a Sombra toma controle do corpo e a Psique fica presa no Condutor. Se o teste de Força de Vontade sofreu uma falha crítica, não somente a Sombra toma posse do corpo como também se ganha um ponto de Angústia permanente para cada 1 além do número de sucessos.

Sucesso!

A aparição agora é um Reerguido, mas provavelmente estará separado do seu Condutor. Seu primeiro objetivo é encontrar o Condutor, já que até que o encontre sofrerá uma penalidade de -2 dados em todos os testes que envolvam Destreza. Um ponto de Força de Vontade deve ser gasto para que o Reerguido tome qualquer atitude que não seja buscar seu Condutor, já que recuperar essa conexão será o objetivo maior de sua existência.

Desde o momento em que acorda, o Reerguido sempre saberá onde está seu Condutor. Chegar lá, no entanto, será uma outra história, especialmente com sete palmos de terra e um caixão de madeira sólida para lidar primeiro. (Ver página 50 para penalidades associadas à separação do Condutor)

Toc! Toc! Toc!

Talvez inspirados pelo fato de mortos levantarem-se dos túmulos, agentes funerários e coveiros tomaram algumas medidas extraordinárias que se tornam obstáculos extremos para as aparições recém-Reerguidas. Caixões de metal, cobertura de túmulos de concreto e placas de pedra sobre os túmulos subsolo são dificuldades quase invencíveis para alguns Reerguidos. Esses azarados nunca conseguem a força para se libertarem e, em sua raiva e frustração, logo sucumbem ao Esquecimento.

Para escapar de seus caixões e túmulos, a maioria dos Reerguidos é obrigada a pedir ajuda à sua Sombra. Poucos são fortes para conseguir abrir caminho através de caixões de metal ou através de uma placa de concreto de meia tonelada sem a ajuda de seu lado negro. No entanto, a Sombra geralmente está com muita vontade de ajudar nessa situação ao contrário do que muitos imaginariam, afinal um Reerguido preso em um caixão de metal não está em posição de recuperar seu Condutor e nem a Sombra nem a Psique querem lidar com as consequências dessa circunstância.

Criação de Personagem

O processo de criação de personagens para Reerguidos é basicamente igual ao de aparições (para mais informações ver *Wraith: The Oblivion*). Se você estiver criando um personagem Reerguido ele será muito inexperiente, não tendo passado mais que um ano ou dois como aparição. Um tempo menor que este nas Terras das Sombras não permite o conhecimento dos Arcanoi necessários; mais que dois anos geralmente faz com que o corpo da aparição não esteja em condições de uso.

Passo Um: Conceito

O mais importante durante a criação do personagem é criar um conceito forte. Personagens Reerguidos são obsessivos e algumas vezes desesperados. O que ocorreu na vida e na morte do seu personagem que o deu o ímpeto de se tornar um Reerguido? Por que ele voltou? Até onde ele irá para completar seus objetivos? As respostas para essas perguntas ajudarão a determinar o resto das informações necessárias para o personagem.

Natureza e Comportamento

Escolha a sua Natureza e Comportamento entre os listados em *Wraith: The Oblivion*. Tenha em mente que algumas Naturezas, como Bon Vivant e Criança não fazem sentido em um personagem Reerguido;





escolha uma Natureza que seja compatível com alguém que fará tudo para completar seus objetivos.

Passo Dois: Atributos

Selecione os Atributos da mesma maneira que você faria com um personagem de aparição. Tenha em mente que o Reerguido deve cavar seu caminho para fora do túmulo sem acabar transformando seus dedos em pedaços inúteis. Por causa disso a Força de um Reerguido deve ser no mínimo três. Além disso, o Reerguido não pode ter uma Aparência superior a três. Não importa quanto formol foi injetado no corpo, ninguém pode parecer bem após um ou dois anos em um túmulo.

Passo Três: Habilidades

Selecione as Habilidades, priorizando as três categorias, como em Aparição.

Passo Quatro: Vantagens

Arcanoi

Reerguidos devem possuir Titerismo como um de seus Arcanoi iniciais e devem distribuir dois pontos entre Teia Vital, Habitar e Encorporar. Esses Arcanoi

são menos úteis para os Reerguidos do que para aparições normais, mas refletem o conhecimento necessário para se tornar um Reerguido. Quando o personagem acabar de comprar os Arcanoi necessários ainda terá dois pontos para comprar outros Arcanoi, esses podem ser escolhidos entre quaisquer outros Arcanoi ou entre os Arcanoi específicos para os Reerguidos.

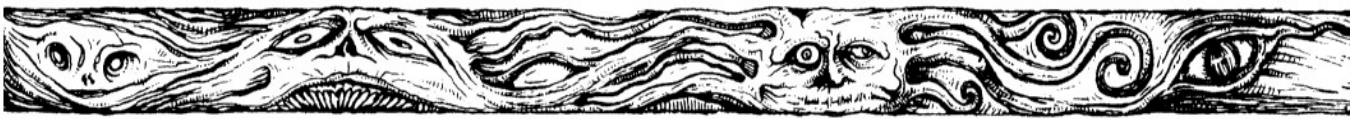
Existem certas limitações sobre que Arcanoi os Reerguidos podem utilizar nas Terras da Carne. Veja Arcanoi: Página 40 para detalhes.

Antecedentes

Além da desvantagem de estar morto, os Reerguidos são restritos à apenas cinco pontos de Antecedentes. Reerguidos não podem comprar o Antecedente Artefato e quaisquer Status ou Mentores que possuam permanecem nas Terras das Sombras. Reerguidos com Aliados, Contatos ou Recursos devem especificar se o Antecedente se aplica às Terras da Carne ou às Terras das Sombras. Mesmo porque muitas poucas lojas de conveniência aceitam oboli; porém, seu personagem pode ter sido enterrado com jóias que podem ser trocadas por algum dinheiro...

Grilhões e Condutor

Dez pontos de Grilhões, sendo que o Grilhão mais importante deve ser o Condutor. Os Grilhões de um



Reerguido podem ser resolvidos ou destruídos. Na verdade os Reerguidos tendem a resolver seus Grilhões mais frequentemente que a maioria das aparições, devido à existência física ajudar enormemente no processo.

Se o Condutor não for um Grilhão, deve pelo menos ter alguma ligação com um Grilhão. Por exemplo, se o Reerguido possuir sua casa como um Grilhão e escolhe um gato de rua como seu Condutor, o gato deve pelo menos estar perto do Grilhão, talvez revirando as latas de lixo da casa ou vivendo em sua varanda.

Você também deve colocar 10 pontos de Paixões, sendo que a mais poderosa dessas Paixões deve ser considerada a Paixão Condutora e a razão do Reerguido ter voltado das Terras das Sombras. Quando a Paixão Condutora for resolvida, geralmente a jornada do Reerguido nas Terras da Carne chega ao fim.

Passo Cinco: Toques Finais

Disciplinas Vampíricas

Reerguidos podem utilizar Pontos de Bônus para possuir algumas das Disciplinas de Vampiro: A Máscara. Eles podem aprender Rapidez, Fortitude, Ofuscação e Potência.

Pathos e Força de Vontade

Um Reerguido começa com cinco pontos em Pathos e seis pontos em Força de Vontade. Esses valores podem ser aumentados usando Pontos de Bônus.

Pontos de Bônus

Agora você pode gastar 15 Pontos de Bônus para melhorar quaisquer aspectos do Reerguido que você considerar fraco. Os Pontos de Bônus são gastos segundo a tabela abaixo:

Antecedentes	1 ponto por nível
Arcanoi	5 pontos por nível
Atributos	5 pontos por nível
Disciplinas	7 pontos por nível
Força de Vontade	2 pontos por nível
Grilhões	1 ponto por nível
Habilidades	2 pontos por nível
Paixões	1 ponto por nível
Pathos	1 ponto por dois níveis

Centelha de Pós-Vida

Quando terminar de distribuir os pontos existem alguns detalhes sobre os quais você deve pensar. Existem pequenas coisas que fazem o personagem parecer real ao invés de apenas pontos em um pedaço de papel.

Aparência

Já que os Reerguidos possuem forma física, sua aparência está subordinada à condição de seu corpo. Os ferimentos que mataram seu personagem continuam visíveis no seu corpo como cicatrizes. O que os outros verão ao olharem para seu personagem? É um grupamento de círculos deixado por uma arma de pequeno calibre ou cortes provocados por faca? Todos os dedos ainda estão no corpo? Divirta-se descrevendo seu personagem para os outros, mas tenha em mente que é melhor interpretar, dizendo “tenho uma cicatriz no meu pescoço de orelha a orelha”, do que dizendo “você pode dizer que morri porque cortaram minha garganta”.

Além disso vários Reerguidos apodreceram, foram preenchidos com líquidos conservantes ou sofreram alguma mudança após a morte. O quanto disso é aparente? Seu personagem continua usando as roupas com que morreu ou possui vestes novas? Ele está usando jóias ou outros acessórios? Ele é vampiricamente pálido ou cor preenche suas bochechas? Respondendo essas e outras perguntas, várias outras questões similares surgirão e permitirão que os outros saibam melhor como reagir à aparência de seu personagem.

Peculiaridades

Existem diversas coisas que fazem o seu Reerguido único. Ele caminha mancando ou o ranger dos ossos pode ser ouvido quando ele gira a cabeça um pouco demais para a esquerda? Ele sequer fala ou sua voz sai de uma laringe esmagada? Ele compulsivamente tenta limpar a sujeira do túmulo de baixo de suas unhas ou ele carrega um pedaço do caixão “para dar sorte”? Detalhes e manias como estes ajudam a distinguir o seu personagem da mesmice de jogar com um Morto-que-Anda, e ajudarão a fazê-lo especial. Não existem regras sobre hábitos e manias, então sinta-se livre, sua imaginação é o único limite.

A Sombra

Seu Reerguido possui uma Sombra, ela ou está banida dentro do Condutor ou no controle do corpo. A Sombra deve ser criada de acordo com as regras de criação em Aparição, com um Arquétipo, pontos permanentes e temporários de Angst, Paixões Sombrias, Espinhos e 10 Pontos de Bônus. Certos Espinhos, como Relíquia Maculada e Chamado Sombrio, não se aplicam às Terras da Carne. Outros (Truque de Luz e Pacto da Perdição, em especial) ganham mais poder na terra dos vivos e podem ser arrasadores quando a Sombra resolver empregá-los.



Deixando uma Aparição Reerguer

As regras para criação de personagens acima foram feitas para criação de personagens Reerguidos totalmente novos. Jogadores podem querer que seus personagens favoritos embarquem numa jornada à terra dos vivos como Reerguidos; e assumindo que seus corpos estejam mais ou menos conservados, não existe razão para que isso não possa acontecer.

Aparições que se tornem Reerguidos devem possuir os Atributos e Arcanoi mínimos necessários para Reerguer (ver página 36). Até que esses sejam elevados ao mínimo necessário para Reerguer, através de Pontos de Experiência, o personagem não pode se tornar um Reerguido. Caso a Aparência do personagem seja alta demais para ele Reerguer, sua Aparência diminui imediatamente para três quando Reergue. Ela retornará ao nível original se e quando o personagem retornar para as Terras das Sombras.

Todos os Antecedentes são mantidos, levando-se em conta que Aliados, Contatos, Mentor, etc estão todos nas Terras das Sombras (a não ser que seja combinado o contrário). Ainda é possível para um Reerguido possuir um Mentor, talvez ele ainda esteja cuidando dele enquanto vaga pelo mundo. No entanto, um Local Assombrado que serviu à aparição quando era um fantasma pode não ser tão útil quando ela voltar a andar, particularmente se o local for habitado pelos Breves.

Certos Arcanoi que o personagem possui podem se tornar inúteis, mas são mantidos até o dia que o personagem retorne as Terras das Sombras. Mas qualquer Disciplina vampírica adquirida nas Terras da Carne não será levada às Terras das Sombras.

Qualidades e Defeitos



Um personagem Reerguido pode usar as Qualidades e Defeitos encontrados no livro *Wraith Players Guide*. Além disso, existem algumas Qualidades e Defeitos que se aplicam somente aos Reerguidos. Essas podem ser adquiridas na criação de um personagem novo Reerguido ou, se o Narrador permitir, algumas podem ser adquiridas quando uma aparição se torna um Reerguido.

Morte Secreta (Qualidade: 2 pontos)

Não há registro oficial de sua morte e poucas pessoas, ou nenhuma, sabem que você morreu. Numa sociedade onde várias interações requerem que provemos quem dizemos ser, essa pode ser uma vantagem considerável.

Habilidade Vampírica Inata (Qualidade: 3 pontos)

Todos os Reerguidos podem aprender algumas habilidades vampíricas, mas aparições com essa Qualidade possuem uma aptidão para uma Disciplina em especial. O custo para aprender essa Disciplina é nível novo x5 (ao contrário de nível novo x6). Para possuir essa Qualidade o Reerguido deve possuir pelo menos um nível inicial nessa Disciplina.

Amigo Vampiro (Qualidade: 3 pontos)

Você possui um amigo que é um Cainita. Ele pode ou não saber exatamente o que você é, mas ele entende as necessidades de alguém que não está mais entre os vivos e está disposto a ajudá-lo quando necessário.

Ingerir Comida (Qualidade: 1 ponto)

Como vampiros com essa Qualidade, você pode comer ou beber sem regurgitar violentamente em momentos inapropriados, mas você não ganha benefícios por ser capaz de comer. Você não pode ter essa Qualidade se possuir o Defeito Autopsiado.

Ferimento de Morte Aberto (Defeito: 2 pontos)

O ferimento que o matou não se curou até a sua ida ao caixão. Enquanto não é particularmente problemático para você, não é algo bonito de se ver e soltará líquidos corporais toda vez que você entrar em combate ou fizer atividades físicas intensas.

Autopsiado (Defeito: 1 ponto)

Seu corpo sofreu uma autópsia depois que você morreu. Os ferimentos foram curados quando você se levantou do túmulo, no entanto, as cicatrizes da autópsia, assim como quaisquer cicatrizes de ferimentos que possuía quando morreu, são claramente visíveis. Uma autópsia deixa uma cicatriz distinta em Y cobrindo todo o peito e abdômen e qualquer um com conhecimento médico que veja essa cicatriz pensará que parece incrivelmente semelhante com uma incisão de autópsia.

Práticas Modernas de Embalsamento

Parte do processo de se tornar um Reerguido é a regeneração do corpo habitado. Músculos em pedaços se unem, rasgos na pele se fecham e certas estruturas mesmo que tenham sido arrancadas, se regenerarão. Particularmente a remoção dos olhos do falecido e a inserção de um clipe no globo ocular para manter as pálpebras fechadas durante o funeral, se tornaram práticas comuns durante o embalsamento. Pode-se assumir que se o corpo do Reerguido sofreu essa injúria, seus olhos se regenerarão e os cliques serão expulsos quando o Reerguido ocupar novamente sua casca mortal.





Fama Mortal (Defeito: 1 a 4 pontos)

Você foi famoso em vida e sua morte trágica foi grandemente lamentada (ou pelo menos largamente publicada). Pessoas que você encontrar na rua geralmente o reconhecerão, ou pelo menos falarão "Você parece muito com ... mas você não pode ser ele, ele está morto". Isso faz com que seja difícil passar despercebido e quase impossível de não atrair atenção daqueles que o perseguiriam.

Odor Pútrito (Defeito: 2 pontos)

O cheio do caixão, da morte e da carne apodrecida estão "grudados" em você, o seguindo aonde quer que vá. Esse Defeito é similar ao Espinho "Vestígio da Morte" e um personagem que possua os dois deverá ter um efeito distinto para o Espinho, somado ao cheiro tumular.

Decapitado (Defeito: 7 pontos)

Sua cabeça não está mais ligada ao corpo. Além do problema óbvio das interações sociais, a dificuldade para qualquer ação envolvendo Destreza é de dois acima do normal, pois seus olhos não estão na posição normal em relação ao corpo. Você também deve tomar cuidado para que a sua cabeça e seu corpo não se separem muito ou poderá ficar sem saber onde o corpo está.

Arcanoi



em todos os Arcanoi podem ser usados pelos Reerguidos; sua presença no mundo físico torna algumas artes sejam impossíveis ou desnecessárias.

Reerguidos podem usar Castigar, Fatalismo, Fluxo, Intimação, Lamúria, Mnemosine e Usura normalmente. Argos, Encorporar, Phantasma, Modelar, Insulto e Titerismo não podem ser usadas pelos Reerguidos, mas eles podem possuí-las da época em que viviam nas Terras das Sombras.

O Condutor permite que o Reerguido continue usando Pandemonium, no entanto usar esses poderes exige um uma enorme fonte emocional do Reerguido. Usando Pandemonium ele está trazendo a escuridão das Terras das Sombras para as Terras da Carne e existe um preço a ser pago. Cada vez que utilizar Pandemonium, um ponto temporário de Angústia é ganho, além de qualquer outro que seria ganho normalmente.

Reerguidos podem usar Habitar, mas cada uso custa um ponto a mais de Pathos além de qualquer ponto que seria necessário. Quando estiver usando Habitar, o Reerguido está estendendo o seu Corpus além dos limites do seu corpo, o que reflete o ponto de Pathos adicional necessário. Reerguidos não podem utilizar Capacitar (Habitar 5).

Somente algumas artes de Teia Vital podem ser utilizadas pelos Reerguidos. Sentir Filamento, Presença da Teia e Trançar Filamento podem ser utilizadas, enquanto Romper Filamento e Pacto da Alma não podem.

Arcanoi dos Reerguidos



Existem dois novos Arcanoi que os Reerguidos podem aprender. Não existem Guildas associadas com esses Arcanoi e existem poucos Reerguidos para os ensinarem e é raro que eles os passem adiante. Mesmo assim muitos Reerguidos

parecem descobrir métodos para que possam aprender essas artes eles mesmos.

Fascinar

Fascinar é a habilidade de alguns Reerguidos em afetar a mente dos Breves através da inserção de algum pensamento ou compulsão que a pessoa não consegue esquecer. É similar a Lamúria, mas trabalhando com simples pensamentos ao invés de pura emoção. Essa habilidade é frequentemente usada quando a Paixão da aparição pode ser completada através da motivação de um mortal a tomar uma ação que ele poderia já estar disposto a realizar.

Nota para o Narrador: O uso de Fascinar é uma interação muito íntima com um mortal. Para usar Fascinar a aparição deve manter contato visual, e a habilidade é mais difícil de usar caso os dois não estejam sozinhos. Fascinar não fará com que o mortal faça qualquer coisa que vá contra sua natureza. Ao contrário, é uma ferramenta de persuasão, afetando os nervos e a vontade do alvo até que ele a complete.

Habilidades Básicas

Ativando: Assobiando ou murmurando uma sequência de notas, a aparição pode implantar o som na mente do alvo, fazendo com que ele não a consiga tirar da cabeça. A vítima terá problemas para se concentrar em tarefas e poderá realizar atos estranhos para tirar o barulho da cabeça.

Sistema: O jogador deve testar Fascinar + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Cada sucesso representa uma hora durante a qual a vítima ouvirá o som em sua mente quando não estiver ativamente concentrada em outra coisa.

Deja Vu: A maioria de nós é rodeada de faces estranhas, sendo que não lembramos de as termos visto antes. Usando essa habilidade a aparição faz com que a pessoa se lembre de tê-las visto antes, sendo isso verdade ou não.

Sistema: Para usar Deja Vu o jogador testa Carisma

+ Fascinar (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Se o alvo já viu a aparição antes, ele irá lembrar, mas o nível de detalhes dependerá do número de sucessos e da interação atual. Se o alvo nunca viu a aparição antes, ele sentirá que o conhece de algum lugar, mesmo que não consiga se lembrar de onde.

• Distração

A aparição pode fazer com que o alvo subitamente se lembre de alguma outra coisa que ele deva fazer, quebrando sua concentração, mesmo que brevemente.

Sistema: Teste Manipulação + Fascinar (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O número de sucessos determina o tempo durante o qual o alvo é distraído.

1 sucesso
2 sucessos
3 sucessos

Alvo distraído um momento.

Alvo se vira por um turno.

Os pensamentos do alvo estão em outro lugar por pelo menos três turnos.

4 sucessos

A atenção do alvo é completamente perdida.

5 sucessos

O alvo se lembra subitamente de assuntos urgentes em outro lugar.

Uma pessoa pode ser Distraída apenas uma vez por cena. Não existe custo para essa arte, mas uma falha crítica deixa o alvo imune a todas as futuras Distrações.

•• Lembrança

Essa arte garante que o alvo irá lembrar-se de um simples pensamento, frase, objeto ou pessoa. Uma aparição que tenha ficado mestre nessa habilidade nunca precisará temer que as pessoas nas quais tenham usado esquecerão coisas simples como números de telefone, guarda-chuvas ou endereços. Essa habilidade não funcionará em um conceito que não possa ser descrito em uma frase simples.

Essa arte nem sempre tem sua utilidade óbvia, mas com um pouco de criatividade pode ser extremamente útil. Usar Lembrança para inserir um determinado endereço em uma pessoa que nunca esteve lá é uma excelente maneira de atrair o alvo até o local. De maneira diferente, um Reerguido com um Condutor em perigo pode usar Lembrança para fazer com que o alvo lembre-se de algo sobre o Condutor que valha a pena salvá-lo.

Sistema: Teste Manipulação + Fascinar (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O número de sucessos determina o tempo durante o qual o alvo se lembrará sobre esse assunto.

1 sucesso
2 sucessos
3 sucessos
4 sucessos
5 sucessos

Se lembrará por 3 turnos.

Se lembrará por uma cena.

Se lembrará por um dia.

Se lembrará por uma semana.

Se lembrará por um mês ou mais.



Depois desse período de tempo de memória automática, o Narrador deve fazer um teste de Inteligência do alvo para ver se ele se lembra.

Usar essa arte custa um ponto em Pathos. Uma falha crítica fará com que seja implantada outra memória e não a que o Reerguido deseja, ou apagará completamente outra memória.

●●● Focalizar Deveres

O Reerguido pode dar à sua vítima um conceito simples, que dominará seu coração, contanto que seja relevante e esteja de acordo com sua Natureza. Por exemplo, essa arte pode ser usada sobre uma mulher que se sente culpada por estar negligenciando sua filha. A idéia de que deveria estar tendo tempo para com sua filha ao invés de beber em clubes noturnos e bares, poderia ser implantada com sucesso nesse caso, já que essa idéia já está em sua mente. Na verdade essa arte é uma maneira de fazer com que urgências do subconsciente se tornem conscientes (assim como na compulsão *borderline*).

Sistema: Teste Carisma + Expressão (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O número de sucessos determina a força da reação. Uma falha crítica faz com que o alvo perceba que estão tentando manipulá-lo.

●●●● Instinto Condutor

Com essa arte o Reerguido pode implantar uma obsessão no mortal, relacionada a se encarregar a uma tarefa simples e repetitiva. A tarefa não pode ser nada que diretamente coloque o mortal na direção do perigo ou que cause qualquer dano às pessoa próximas ao alvo, mas fora isso, o céu é o limite. Um Reerguido com essa arte pode provocar um comportamento obsessivo, a la a lavagem das mãos do fantasma de Lady Macbeth ou condicionar seu alvo a parar em uma determinada construção todo dia para checá-la.

Sistema: Usar essa arte requer o gasto de um ponto de Força de Vontade e um ponto de Pathos e adiciona um ponto temporário de Angústia. Para implantar a obsessão o Reerguido testa Fascinar + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Quanto maior o número de sucessos, maior a força da obsessão a ser seguida. Uma falha crítica pode produzir qualquer coisa desde perturbações no alvo até a criação da obsessão no próprio Reerguido.

●●●●● Fixação

Essa arte deixa a pessoa com uma fixação por um objeto ou pessoa até o ponto da obsessão. Ela pode criar perseguidores a partir de simples contadores ou focar cidadãos normalmente calmos no último minuto. Essa arte cria uma obsessão que reflete a do Reerguido.

Sistema: Usar essa arte requer o gasto de um ponto de Pathos, um ponto de Força de Vontade e faz com que se adquira dois pontos temporários de Angústia. Para

usar essa arte o Reerguido deve obter contato visual com seu alvo. Quando a vítima é escolhida, o Reerguido testa Fascinar + Manipulação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) e vocaliza a obsessão que está tentando colocar na mente da vítima. Cada sucesso deixa a obsessão mais forte, e quanto mais sucessos forem conseguidos, mais complexa pode ser a obsessão. Falha crítica faz com que o efeito se volte contra o jogador, dando a obsessão ao Reerguido que usou essa arte.

Sagacidade



esta é a arte de estar no local certo na hora certa, de realizar descobertas fortuitas, de saber o que fazer com acidentes felizes. Reerguidos com essa arte são capazes de notar todas as centenas de pequenas coincidências que acontecem todos os dias e

adivinhar quais conexões são importantes ou não. Mais importante, eles parecem sempre descobrir uma maneira de aproveitar essas oportunidades coincidentes, que os outros deixam passar.

Habilidades Básicas

Lugar certo, hora certa: Todos os Reerguidos com essa arte volta e meia acabam no lugar certo (ou pelo menos e mais interessante) na hora certa. Enquanto Lugar Certo, Hora Certa não substitui pesquisa e o trabalho de buscar informações, geralmente colocará o Reerguido nas cercanias do local em que ele precisa estar para cumprir seu objetivo.

Sistema: Não existe nenhum sistema em si para essa habilidade básica.

Jogador Chave: Como Lugar Certo Hora Certa, essa habilidade está sempre ativada. Um Reerguido com Jogador Chave saberá instintivamente se está na presença de alguém que será importante de alguma maneira para ele. O Reerguido não terá nenhuma idéia sobre que importância o indivíduo detectado por essa arte possui e em um lugar lotado poderá nem ser capaz de determinar quem é.

Sistema: Tudo que precisa para Jogador Chave ser ativado é que alguém importante (ou potencialmente importante) para o personagem passe pelo seu campo de visão. Jogadas não são necessárias.

• Caminhar Fortuito

Usando Caminhar Fortuito, o Reerguido pode ter uma idéia geral de onde ir para perseguir uma de suas Paixões. O Reerguido não possui controle sobre qual Paixão ele acabará perseguindo ao usar essa habilidade e um Caminhar Fortuito em direção a uma Paixão poderá afastá-lo de outra de mesma importância. No entanto essa arte é uma boa maneira de realizar algum progresso com poucas informações disponíveis.



Sistema: O Reerguido testa Sagacidade + Percepção (dificuldade 6). O número de sucessos determina o quão a nova localização do Reerguido é pertinente para suas preocupações atuais.

Nota: O Narrador determina aleatoriamente qual das Paixões do personagem é o alvo dessa arte.

●● Flashback

Essa arte permite que o Reerguido conjure imagens de uma cena importante que ocorreu em/ou próximo a, um dos seus Grilhões. O Reerguido deve estar em contato com seu Grilhão para que isso ocorra. A cena que Flashback irá recriar normalmente será a mais pertinente que ocorreu próxima ao Grilhão desde a morte do Reerguido. Por exemplo, se a irmã do Reerguido é um dos seus Grilhões e ela foi assaltada, o Reerguido poderá usar Flashback enquanto estiver segurando sua mão. Se ele obtiver sucesso ao usar essa arte, ele conseguirá uma imagem do assalto em andamento (além das faces dos assaltantes).

Sistema: Quando usar Flashback o Reerguido testa Sagacidade + Percepção. A dificuldade é 9 menos o nível do Grilhão no qual está sendo usada a arte. O número de sucessos determina a vivacidade e a duração das visões ganhas através dessa arte. Uma falha crítica deixa o Reerguido cego por um número de minutos igual à dificuldade da jogada.

Para usar essa arte é necessário o gasto de um ponto de Pathos.

●●● Rosto na Multidão

Com essa habilidade, o Reerguido pode dizer se a pessoa com quem ele se encontrou está conectado ou não com uma de suas Paixões ou um de seus Grilhões. O Reerguido não conseguirá saber qual a conexão mas, se for habilidoso, poderá adivinhar qual a Paixão ou o Grilhão envolvido.

Sistema: Para usar essa arte o Reerguido testa Sagacidade + Empatia enquanto estiver conversando com o alvo. A dificuldade da jogada varia, dependendo do quão íntima é a conversa: perguntar sobre o tempo faria a dificuldade ser 8, enquanto uma discussão calorosa sobre a cena política local poderia reduzir a dificuldade até mesmo a 3. Essa arte custa um ponto de Pathos para ser usada.

Um único sucesso fará com que o Reerguido saiba se a pessoa está conectada com uma Paixão ou um Grilhão seu. Muitos sucessos farão com que ele tenha alguma idéia sobre qual Paixão ou Grilhão a pessoa pode estar conectada e o quão importante essa conexão é. Uma falha crítica provavelmente providencia informações erradas e perigosas.

Para usar essa arte é requerido o gasto de um ponto de Pathos.

●●●● Encontro Fortuito

Essa arte permite com que o Reerguido “esbarre”



em alguém que ele realmente queira encontrar. Essa habilidade pode não funcionar se o alvo não puder ser simplesmente influenciado pelo destino para que se encontre com o Reerguido (por exemplo, se ele estiver preso ou com as duas pernas amputadas etc), mas a maioria das vezes o alvo acabará virando na rua errada ou saindo do café no momento exato para passar na frente do Reerguido. Sob nenhuma circunstância o alvo saberá que na verdade foi compelido à esse encontro e essa idéia soará ridícula para ele. Ao invés disso as coisas acontecerão de tal maneira que, no meio de sua rotina, o alvo se encontrará face a face com o Reerguido que está procurando por ele.

Sistema: Usar essa arte custa um ponto de Força de Vontade e um ponto de Pathos. É necessário que o Reerguido tenha se encontrado com o alvo pelo menos uma vez, mas este não precisa estar perto do Reerguido para que se utiliza dessa arte. Para ativar a arte o Reerguido testa Sagacidade + Manipulação (dificuldade 7). O número de sucessos determina o quão rápido o Reerguido encontrará com seu alvo. Uma falha crítica, além de dar ao Reerguido um ponto temporário de

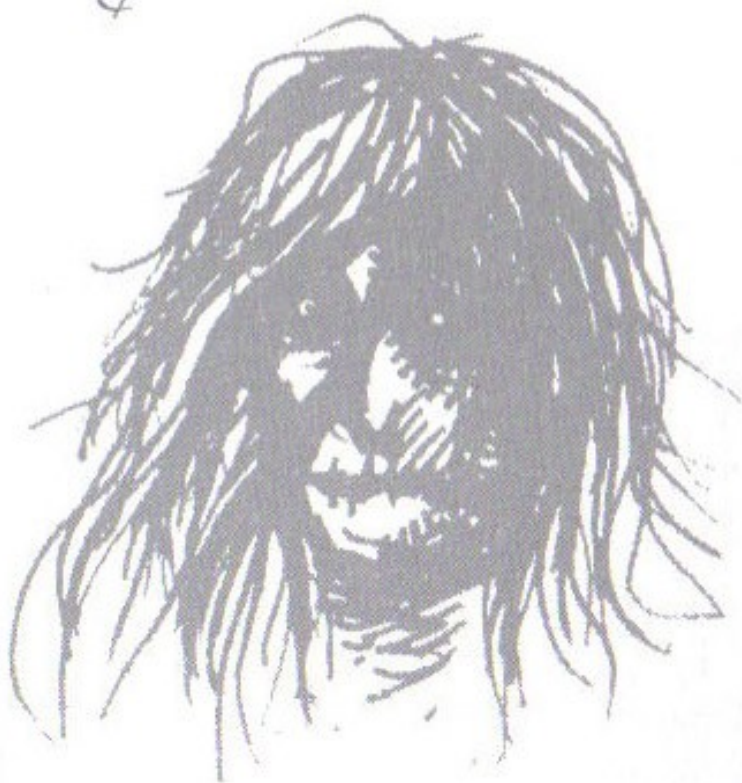
Angústia, instilará desconforto no alvo e poderá fazer com que este encontre uma desculpa para deixar a cidade.

Encontro Fortuito possui alcance de 160km em todas as direções. Se o alvo estiver em Nova York e o Reerguido em Dallas, a arte não terá efeito nenhum, mas os pontos de Força de Vontade e Pathos serão gastos.

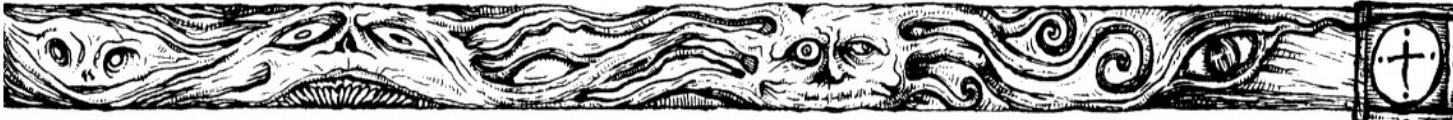
●●●●● Reunião Coincidente

Essa arte é similar a Encontro Fortuito, mas faz com que diversos alvos diferentes se encontrem independente da presença ou não do Reerguido que usou o poder. O Reerguido usando essa arte tem a opção de fazer com que os alvos se encontrem simplesmente ou se encontrem com ele também.

Sistema: Reunião Coincidente possui os mesmos requerimentos e a mesma limitação de distância de Encontro Fortuito. Para essa arte o Reerguido gasta um ponto de Força de Vontade e de Pathos para cada pessoa que ele deseje reunir. Um teste de Sagacidade + Manipulação (dificuldade 7) é feito para cada alvo.







Nas Terras da Carne

O corpo na mesa se ergueu com um baque cego e terrível e nós ouvimos um som. Não devo chamar esse som de voz, foi terrível demais. E ainda assim, o timbre não foi a pior coisa sobre isso. Nem mesmo a mensagem — ele apenas gritou “Pule Ronald, pelo amor de Deus pule!”, o pior de tudo foi a fonte do som.

Pois veio de um grande tanque coberto naquele canto fantasmagórico cheio de sombras assustadoras.

— H.P. Lovecraft, “Herbert West — Reanimator”

Além da Mortalha



Nas Terras das Sombras as aparições podem usar Arcanoi e têm certas habilidades inatas. Quando se tornam Reerguidos elas perdem algumas dessas habilidades e ganham acesso a outras, normalmente negadas aos Mortos sem Descanso. Essa seção detalha como os poderes dos Reerguidos diferem das aparições normais.

Habilidades Básicas das Aparições

Reerguidos ainda possuem as habilidades inatas de Visão da Morte, Visão da Vida e Sentidos Aguçados. Essas habilidades às vezes podem ser um problema para uma aparição Reerguida, já que fazem com que se torne impossível ignorar a dor e o sofrimento do mundo desperto. Com tal angústia inevitável em todo o lugar, a maioria das Sombras dos Reerguidos se banqueteiam com esse sofrimento.

Agora que possuem formas físicas, os Reerguidos



não têm mais a vantagem da insubstancialidade nem ficam incorpóreos após levarem dano em seu Corpus, sua carne continua irredutivelmente sólida.

Reerguidos também possuem a habilidade de saber, mais ou menos, a localização de seu Condutor e pode conseguir vagas impressões da área onde ele está, através da Sombra que está aprisionada lá. Normalmente esse não é um problema — poucos Reerguidos são tolos o bastante para deixar seus Condutores fora do alcance de sua visão — mas às vezes isso acontece. As impressões vindas de um Condutor variam, dependendo se ele é vivo ou não. Condutores vivos normalmente enviam sensações de cheiro e som, além de imagens; enquanto Condutores inanimados enviam sensações espaciais, como as que são dadas por um radar. Um Reerguido com um Condutor inanimado será capaz de saber se ele está em uma sala grande ou em uma caixa pequena. Também será capaz de saber se está em movimento e, se estiver, em que direção está indo. Um Condutor vivo, por outro lado, dará uma impressão muito mais clara do local onde está, mas não será capaz de colocá-lo no contexto.

Se outra pessoa que não seja o Reerguido segurar o Condutor, o Reerguido será capaz de usar Arcanoi que normalmente demandam contato físico ou visual no alvo. Os Arcanoi em questão devem ser aqueles que o Reerguido pode usar normalmente nas Terras da Carne, como Usura ou Fascinar.

Cascas Frágeis

Os corpos dos Reerguidos estão mortos. Eles não ficam cansados normalmente, apesar do Reerguido poder descansar por outras razões. Imunes às necessidades da existência, Reerguidos não precisam comer, beber ou respirar. Além disso são imunes às temperaturas extremas, não sentindo nem calor nem frio. Ao contrário dos vampiros, eles não precisam se preocupar para seu sangue não congelar (a maioria dos Reerguidos possui fluido para embalsamar, i.e. anticongelante).

Reerguidos não sentem dor da maneira que as criaturas vivas sentem. Eles registram a sensação de dor, mas o cérebro deles não registra que eles devem se preocupar com isso. Dor é uma sensação distante para os Reerguidos e isso faz com que eles possam continuar funcionando mesmo depois de sofrerem dano suficiente para deixar um vampiro agonizando rolando no chão. Somente dano agravado no Reerguido ou em seu Condutor provocará dor aguda e imediata. (Nota: Reerguidos também se sentirão bastante desconfortáveis se ingerirem alguma coisa, no entanto a sensação está mais para uma náusea incapacitante do que para dor).

Aprendendo Disciplinas

Os Reerguidos possuem a habilidade de aprender certas Disciplinas vampíricas. Alguns até mesmo possuem um talento inato para uma Disciplina ou outra. Nem todas as Disciplinas podem ser aprendidas e as que podem são: Rapidez, Fortitude, Ofuscação e Potência. Deve-se notar que, devido à natureza da Visão da Vida, aparições não podem usar Ofuscação para se ocultar de outras aparições. No entanto Visão da Vida mostrará às aparições a aura de um Reerguido Ofuscado (ou, caso não saiba, de um vampiro).

Ao invés de usar sangue para usar essas habilidades, o Reerguido usa Pathos. Quando a Sombra de um Reerguido assume o controle, ela poderá usar qualquer Disciplina que o Reerguido saiba, mas usará Angústia para ativá-las (no lugar de Pathos).

Comprando Disciplinas

Um nível inicial de Disciplina pode ser comprado durante a criação do personagem por sete Pontos de Bônus. Depois da criação do personagem, Disciplinas podem ser aprendidas por 10 pontos de experiência. Níveis seguintes custam seis vezes o nível atual da Disciplina e normalmente requerem um tutor vampiro para ensinar as sutilezas do seu uso.

Em certos círculos esotéricos existe um grande debate sobre o motivo dos Reerguidos serem capazes de aprender essas habilidades. Especulações populares atuais sugerem que os Reerguidos e os Membros podem estar de fato utilizando poderes diferentes, mas que seguem por caminhos diferentes para atingir o mesmo objetivo. Esses debates têm mantido ocupados estudiosos do oculto — os poucos que conhecem a existência dos Reerguidos — ocupados por séculos.

Os Riscos das Terras da Carne



Mundo das Trevas é um lugar perigoso para todos os seus residentes, mas pode ser especialmente perigoso para os Reerguidos, já que suas Sombras possuem maior poder sobre eles. Isolação e dor são a regra e não a exceção para os mortos que caminham, essas são a comida e a bebida das quais as Sombras se alimentam. Pior ainda é o fato de que a maioria dos Reerguidos devem encarar esse fardo sozinhos. Existem poucos Reerguidos no mundo, todos ocupados com suas próprias obsessões e poucos possuem o tempo ou a inclinação para socialização. Quanto aos





não Reerguidos, a maioria se afasta por causa da aura de morte quase palpável que os circunda, fazendo com que seja difícil encontrar companhia mesmo nos raros momentos em que ela é desejada.

Reerguidos possuem boas razões para temer tanto o mundo quanto suas Sombras e volta e meia é difícil determinar qual é uma ameaça maior. O mundo, com caçadores e outras criaturas sobrenaturais se apresentam como um perigo mais imediato, mas a onipresença da Sombra é ainda maior nas Terras da Carne. Reerguidos precisam se guardar contra ambas as ameaças e vários simplesmente não são vigilantes o suficiente.

Angústia

Caminhar entre os vivos com um gélido corpo morto não é uma coisa simples. O retorno para as Terras da Carne é traumático e interagir com os vivos tem suas dificuldades. Reerguidos correm muito mais riscos com suas Sombras do que aparições normais e ganham Angústia muito mais rapidamente.

Para Reerguidos, qualquer Angústia ganha como resultado do uso de Arcanoi é automaticamente dobrada. Além disso, a dificuldade em todas as jogadas de ganhar Angústia é reduzida em um. Assim a Sombra tende a ganhar Angústia muito mais rapidamente, fazendo com que cresça enormemente sobre a Psique, forçando-a a escolher com muito cuidado suas ações para evitar dar poder adicional ao inimigo.

Dano ao Condutor

Um Reerguido deve proteger seu Condutor o tempo inteiro. Se seu Condutor é danificado, a comunicação do Reerguido com as Terras das Sombras é comprometida e sua habilidade de funcionar nas Terras da Carne é danificada. Assim, a maioria dos Reerguidos é super-protetora em relação aos seus Condutores. É uma ironia da experiência de ser um Reerguido que ele gaste a maior parte de sua energia protegendo algo que guarda sua Sombra.

Um Condutor possui 10 Níveis de Vitalidade, independente de sua forma física. Um Condutor na forma de um cordão de cristal não é menos difícil de ser destruído que um em forma de uma caixa de lápis de aço ou um gato preto. Quando todos os 10 Níveis de Vitalidade são perdidos, o Condutor é destruído.

Se o Condutor é danificado, a habilidade do Reerguido de ganhar Corpus é comprometida. Reerguidos machucados não são capazes de se curar acima do nível atual de vitalidade dos seus Condutores. Então um Reerguido cujo Condutor perdeu sete níveis de vitalidade não pode possuir mais de três níveis de Corpus até que ele repare seu Condutor. Se o Condutor receber dano agravado, o Reerguido também receberá a mesma quantidade de dano infligida ao Condutor.

Um Condutor não pode ser curado ou reparado

normalmente. Para repará-lo, o Reerguido deve meditar e gastar um ponto de Força de Vontade, um ponto de Pathos e ganhar um ponto temporário de Angústia. Somente um ponto de vitalidade pode ser recuperado do Condutor por dia e o Reerguido deve entrar em Modorra antes de tentar novos reparos.

É muito importante que o Reerguido mantenha seu Condutor por perto. Não somente dano ao Condutor é um grave risco para o Reerguido, a mera separação de seu Condutor provoca dano. Se o Reerguido for separado de seu Condutor, ele ficará obsessivo para recuperá-lo, acima de todo o resto, e com toda razão. Para cada hora que o Reerguido não tiver contato físico com o Condutor ele perde um nível em Pathos e essa perda não pode ser recuperada. Além disso, sem o Condutor é impossível para o Reerguido recuperar Pathos de qualquer maneira.

Se o Reerguido é separado do seu Condutor por mais de 24 horas seu corpo começará a se decompor à taxa de um nível de Corpus por dia. Esse dano não pode ser curado e afeta todas as jogadas. Se o Condutor não for recuperado antes que o Corpus atinja zero, sua Psique é imediatamente atirada ao Esquecimento, sem nem mesmo a chance de um Pesadelo Final.

Reerguidos em Combate

Se de "Aquilo" um fantasma você chama

Ou com um cutelo o ataca,

Do Rei permissão ele toma

Para por a formalidade em coma —

E assim você sabe que o agarra!

— Lewis Carroll, "Phantasmagoria"

Reerguidos podem ser mortais em combate. Dor física não os atrapalha, a não ser a ponto de provocar dano estrutural. Enquanto Reerguidos sentem dor num sentido abstrato, é somente uma sensação sensorial, ao contrário de uma agonia insuportável. Um braço quebrado não significa dor intensa para o Reerguido; significa apenas que o braço em questão não está bom o suficiente para ser utilizado no momento. Além disso, já que os Reerguidos são capazes de se curar rapidamente, mesmo membros arrancados e coisas assim são pouco prováveis de atrapalha-lo — enquanto eles possuírem Pathos para recorrerem.

Reerguidos e o Dano Agravado

Causam dano agravado aos Mortos que Caminham:

- Fogo
- Presas e garras de Lobisomens
- Presas e garras de vampiros com Metamorfose

Prata, água benta, alho e outras maneiras tradicionais de se defender de seres sobrenaturais não causam dano agravado, nem o causam balas normais de armas.



Reerguidos e o Dano

Já que dor não irá incapacitar o Reerguido, ele não sofrerá as penalidades em sua parada de dados devido à ferimentos, a não ser que o dano seja agravado. Afinal de contas, uma bala no peito é somente um impacto em alta velocidade quando hemorragia interna e ruptura de órgãos não são mais uma preocupação. No entanto, um Reerguido que tenha tido seus músculos da perna carbonizados por um lança-chamas não conseguirá se mover efetivamente até que seja curado e por isso receberá uma penalidade de -1 dado por ponto de vitalidade perdido em suas paradas de dados (até o mínimo de 2). Na maioria dos casos, no entanto, um Reerguido é capaz de continuar lutando até que seu corpo literalmente se desfaça.

A saúde de um Reerguido é medida por seu nível de Corpus, efetivamente dando a ele até 10 Níveis de Vitalidade. O nível de Corpus do Reerguido corresponde à saúde de seu corpo. Dano ao Corpus do Reerguido pode ser curado pelo gasto de Pathos sendo ele capaz de curar um ponto de Corpus por turno. Se o Reerguido receber dano enquanto sua Sombra estiver no controle, a Sombra pode se curar usando Angústia ao lugar de Pathos.

Se o Reerguido perder todos os Níveis de Vitalidade, mas ainda possuir Pathos, ele é considerado

como inconsciente e ficará sem se mover até que comece a curar seu Corpus. Durante esse tempo aparentemente quieto, o Reerguido está na verdade fazendo algo similar ao Pesadelo, já que está acontecendo uma disputa entre a Psique e a Sombra. O vencedor assume o controle quando terminar a luta, o perdedor é banido para o Condutor. Algumas vezes a

O Conflito

O conflito entre a Psique e a Sombra no corpo do Reerguido inconsciente é tão rápido quanto furioso. Ele pode ser resolvido por interpretação ou por jogada de dados. Se o Narrador quiser que seja resolvido por interpretação tanto o jogador quanto o Guia da Sombra devem se sentir livres para interpretar uma briga para convencerem o outro de quem merece o controle.

Se o Narrador preferir usar o teste, o jogador deve jogar sua Força de Vontade (dificuldade igual à Angústia temporária da Sombra). Ao mesmo tempo o Guia da Sombra joga sua Angústia permanente (dificuldade igual ao nível atual de Pathos). Em caso de empate a vitória é da Psique.

Claro que se um lado preferir simplesmente se render o oponente ganha controle do Corpus e começa o processo de recuperar à consciência sem a interferência da voz oposta na sua cabeça.





Psique até permite voluntariamente que a Sombra assuma o controle, se parecer que a Sombra tem melhores chances de recuperar seu Corpus do estado que ele estiver. Claro, esse tipo de acordo possui seus próprios riscos...

O tempo que o Reerguido permanece inconsciente varia. Para determinar quanto tempo o Reerguido permanece inconsciente jogue Vigor + Fortitude. A dificuldade é 10 menos o nível de Pathos atual; se a dificuldade for reduzida a um ou zero, o Reerguido acorda imediatamente. O número de sucessos determina o quão rapidamente o Reerguido acorda.

Sucessos	Tempo inconsciente
Cinco ou mais	um turno
Quatro	uma cena
Três	dez minutos
Dois	uma hora
Um	seis horas
Zero	doze horas
Falha crítica	um dia — ou mais

Um Reerguido inconsciente é indistinguível de um defunto e pode ser levado ao necrotério antes que alguém perceba o erro.

Um Reerguido que queimou todos os seus pontos de Pathos, mas ainda retém pelo menos um ponto de Corpus deve passar por um teste de Cartase. Se a Sombra vencer, ela assume o controle do corpo enquanto a Psique é banida para o Condutor. A Sombra possui as reservas intocadas de Angústia para abastecer suas ações. Vários caçadores que pensaram que deixaram um Reerguido em um “nível seguro” tiveram uma desagradável — e fatal — surpresa. Uma coisa é o caçador lidar com um Reerguido cuidadoso e consciente; outra é lidar com um Reerguido controlado por uma Sombra poderosa e sedenta por sangue.

Se o Reerguido perder todos os seus pontos de Corpus e Pathos, sua existência como Reerguido terminou e seu corpo voltará ao estado que estava antes da aparição tornar-se Reerguido. A destruição completa do coração ou do cérebro também o destruirá, no entanto é algo mais simples de se dizer que de se fazer. Quando o Reerguido é destruído, sua Psique vai direto para o Esquecimento e passa por um Pesadelo Final. Se ela sobreviver, retornará para as Terras das Sombras e nunca mais poderá tornar-se um Reerguido; se falhar será completamente destruída.

Modorra e Cura

Já que os Reerguidos possuem corpos físicos e não podem fundir-se aos seus Grilhões, eles têm dificuldade de entrar em Modorra. Para poder entrar em Modorra, o Reerguido deve estar em contato físico com um de seus Grilhões pelas oito horas da Modorra. Se o contato for quebrado antes das oito horas que isso normalmente

requer, o Reerguido acordará prematuramente e não ganhará o benefício completo do seu descanso.

Os benefícios de entrar em Modorra são severamente reduzidos para o Reerguido. Para curar dano normal através disso, o Reerguido deve jogar Vigor contra uma dificuldade 9. Um nível de Corpus é ganho a cada sucesso. Felizmente não existe falha crítica nessa jogada.

Se o Condutor do Reerguido for destruído, qualquer das personalidades do Reerguido que estava dentro será destruída também. A personalidade que está dentro do corpo animado agora está livre da outra metade, no entanto apenas durante algumas horas em que o corpo começará a se decompor.

O Condutor Sozinho

De tempos em tempos o corpo do Reerguido é destruído, tanto por dano ao corpo como por separação do Condutor, e o Condutor propriamente dito fica sozinho para trás, intocado. Quando isso ocorre o Condutor se torna algo muito poderoso, e muito sombrio, um elo vazio para as Terras das Sombras.

O Condutor é um objeto potente — é uma ponte entre o mundo dos mortos e dos vivos, imbuído com os restos de uma personalidade geralmente maliciosa. Por isso seus usos para um mago ou outro indivíduo procurando conhecimento ou poder são vários. Mesmo os que não conheçam a verdadeira natureza do Reerguido podem ser atraídos pela fonte de poder emanando do Condutor abandonado.

Os usos potenciais do Condutor são um tanto quanto limitados, mas entre os informados, existe uma grande procura. Membros do Clã Giovanni em particular consideram os Condutores úteis para seus estudos e diversos magos das Tradições com personalidades mórbidas encontraram também uso para eles. No entanto, magos Eutanatos consideram um Condutor abandonado uma abominação e o destruirão quando encontrarem um.

Sempre existe um eco ou uma ressonância da personalidade destruída no Condutor solitário. Às vezes a ressonância é fraca, às vezes não. Se a Sombra toda permanecer, pobre da alma amaldiçoada que encontrar o Condutor. A Sombra (agora tecnicamente um Espectro) fará todo o possível para corromper e destruir o dono do Condutor. Normalmente elas conseguem.

Viagem Entre os Mundos

Alguns Reerguidos são fortes o bastante para conseguirem viajar entre as Terras da Carne e as Terras das Sombras. Essa viagem é perigosa, e requer um alto preço, mas existem aqueles que querem pagar quando isso os ajudar. Se o Reerguido desejar, por qualquer razão, retornar as Terras das Sombras, ele deveria encontrar um bom lugar para guardar o seu corpo pela



duração dessa viagem. Ao retornar para as Terras das Sombras ele deixará o seu corpo nas Terras da Carne, onde ele começará a se decompor naturalmente. A representação física do Condutor do Reerguido permanece nas Terras da Carne, mas a Sombra se reintegra com a Psique.

Para viajar para as Terras das Sombras, o Reerguido deve gastar um ponto de Força de Vontade e um de Pathos. Deve então jogar Força de Vontade (dificuldade 7). Se conseguir, ele retorna para as Terras das Sombras e adquire um ponto temporário de Angústia. Para retornar para as Terras da Carne, um Reerguido visitando as Terras das Sombras deve novamente tentar se fundir ao seu corpo usando Cavalgar (Destreza + Titerismo, dificuldade 5). Além disso, deverá gastar um ponto de Força de Vontade para passar pela Mortalha e realizar um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se essa jogada falhar, o Reerguido consegue retornar às Terras da Carne, mas a Psique irá para o Condutor e a Sombra assumirá o controle do corpo compartilhado. Se a jogada resultar em uma falha crítica a tentativa falha e a Sombra ganha um ponto temporário de Angústia para cada 1 além do número de sucessos.

Deve-se notar que se a Sombra preferir, ela pode evitar qualquer retorno para as Terras da Carne simplesmente se recusando a cooperar. Cada vez que o Reerguido decidir retornar ao seu corpo, a cooperação da Sombra deve ser ganha. Esse é o principal obstáculo para o Reerguido viajar pela Mortalha — existem somente algumas barganhas que podem ser feitas com a Sombra de alguém — e Sombras não podem ser consideradas nada além de hostis.

O Mundo das Trevas



A maioria dos cidadãos do Mundo das Trevas não sabem que os Reerguidos existem. Um grupo de vampiros anarquistas pode querer ver um filme sobre um cantor de rock que sai do solo rastejando para matar os caras que mataram sua noiva, mas nunca imaginarão que algo muito similar pode estar se espreitando pelo beco atrás do cinema. Porém, aqueles que sabem sobre os Reerguidos pensam muito sobre eles.

Vampiros

Eu não sei que merda foi aquilo, eu não ligo! Levou um pente inteiro de munição no peito e ficou lá, saindo um líquido verde dos buracos, como se fosse uma caminhada por um parque de aberrações! Eu sou do Sabá há 10 anos, eu vi todo tipo de merda possível, até mesmo um maldito Baali, mas nada colocou o medo de Deus em mim como aquela coisa.

—Joseph Ordonez, Sacerdote de bando Sabá



Eles são fáceis de serem enganados e uma ótima camuflagem. Se você conseguir que eles te aceitem como um deles — e a maioria não consegue aceitar que você seja qualquer outra coisa — você consegue um apoio para terminar o que veio fazer.

—Jimmy Moore, Reerguido e Brujah impostor

Lobisomens

Fique fora do caminho deles, eu vi três desses Mortos que Caminham em minha vida, ouvi falar de uma dúzia e nenhum tinha assuntos conosco a não ser que nós nos envolvesse-nos antes. É melhor deixá-los encontrar os seus próprios caminhos e não ficar no caminho deles.

—Angela Dalsimer (Coleciona-Velhas-Lendas), Ragabash dos Fianna

É difícil eu andar no território deles e eu não gosto mesmo quando preciso. Eles são espertos, e eles não fogem de uma luta. Queria que fugissem. Novamente, acho que alguns deles querem a mesma coisa desde a última vez que encontrei com eles...

—Monica Cromwell, Reerguida e antiga Alquimista

Magos

Alguns dão trabalho à Boa Morte, outros a trazem para aqueles que a merecem. Observe-os, e

julgue-os pelos seu méritos. Mas caso escolha agir, aja rapidamente e sem misericórdia, porque se você hesitar, poderá receber um presente deles no lugar.

—Marti Redford, Eutanatos

Vários deles parecem estar compelidos a se meterem em tudo pelo caminho. A maioria são crianças magras que se vestem de preto, mas alguns dos outros também. Com eles é bem simples: se eles virem você vindo, você está encrencado. Se eles não o virem, temos cérebros de mágicos por toda a parede.

—Christobel Mumford, Reerguido, antigo Centurião da Legião Esmeralda

Changelings

Eu vi uma dessas coisas lutar com um redcap uma vez — foi legal! Primeiro o redcap o mordeu e um monte de coisas nojentas saíram, e então ele fez uma cara realmente engraçada, e então o cara que ele mordeu simplesmente pegou a mão do redcap e começou a apertar, e então...

—Blongus o Vermelho, Sátiro Infante

Fadas? O que eu penso sobre fadas? Você quer me dizer que existem fadas lá fora? Ah, por favor.

—Peter Dalby, Reerguido e Renegado

Espectros

Aparições tentando Reerguer de seus túmulos são doces frutos do Esquecimento, esperando serem

colhidos. Ensine-os qualquer coisa que precisem; seja tão útil quanto puder. Se obtiverem sucesso em Reerguer, só vai servir pra fortalecer a semente de Esquecimento dentro deles; se eles falharem, então sua frustração e fúria e a própria falha pode os guiar na estrada do Esquecimento de qualquer maneira. De qualquer forma, eles serão nossos.

—Andrew Karshon, Replicante

Espectros são uma raça assustadora. Ainda assim, podem estar dispostos a ensinar o que você precisa e não pode achar em outro lugar, assim você precisa tratar com o Demônio. Use-os por seus conhecimentos, não os escute para nada além disso. Sabemos que nossos objetivos são mais importantes que as linhas que dividem Aparições de Espectros, mas mesmo nós devemos ter cuidado. Controle seu lado negro; não o deixe controlá-lo.

—Beth Malkus, Reerguida, formalmente da Guilda dos Artífices

Caçadores

Que porra é aquela, sargento? Você atirou 14 vezes e tudo que ele fez foi virar de costas e ir embora. Merda!

—Cabo Howard Angell, Exército dos Estados Unidos, integrado às Forças de Paz da ONU na Bósnia

Saia já do meu caminho (som de crânio quebrando no capacete)

—Phil Simmons, Reerguido e quebrador de pernas profissional.

Quando Tudo Estiver Dito e Feito



Ninguém tem certeza do que acontece quando um Reerguido resolve a Paixão que o trouxe das Terras das Sombras. Testemunhas contam várias e contraditórias versões desse evento. Alguns dizem que quando as Paixões Condutoras são resolvidas, o corpo do Reerguido entra em colapso, o Condutor se desfaz em pó e a aparição Transcende num foco de pura luz branca. Outros dizem que a aparição é imediatamente jogada para as Terras das Sombras com sua Paixão e Grilhão que serviu como Condutor resolvidos. Uma terceira versão diz que o Diabo vem cobrar sua dívida assim que o Reerguido resolve seus assuntos que o trouxeram para as Terras da Carne e que a aparição é levada para o Esquecimento tão logo seu trabalho esteja completo na terra.

Se Você Não Gosta de Ambiguidade...

Narradores são encorajados a usar seus próprios meios e decidir o que acontece à um Reerguido que obteve sucesso em sua missão. Todas as ferramentas — Pesadelos, Transcendência, voltar para as Terras das Sombras — estão à disposição para explicações racionais de o que acontece à uma aparição depois de terminar seus negócios inacabados da vida mortal. Transcendência a duras penas pode ser um incentivo para interpretação e dar um final dramático à uma crônica de Reerguidos, assim como a destruição (Esquecimento) tomada depois da vitória.

Contudo, se o jogador quer uma estrutura no fim do caminho de um Reerguido, sugerimos ao Narrador fazer um Pesadelo decisivo para decidir o destino do personagem Reerguido. Sucesso significa Transcendência, enquanto falha leva o Reerguido ao coração do Esquecimento.

Todas as três versões tem seus motivos e acredita-se que cada uma esteja em parte correta. Ninguém pode explicar tudo que foi contado, contudo, e todos ficaram perdidos ao tentarem racionalizar a lenda Gwynneth Sarbro, que conseguiu sanar sua Paixão Condutora anos atrás mas que ainda assombra o território Americano como uma caçadora demoníaca.

Idéias para Histórias



maioria das crônicas de Aparição se passa entre as Terras das Sombras e as Terras da Carne, mas as que envolvem os Reerguidos levam as coisas mais a fundo. Reerguidos podem interagir mais concretamente que outras aparições como os outros habitantes do Mundo das Trevas e isso abre um leque enorme de novas possibilidades. Claro, que os Reerguidos podem ainda manter um olho nas Terras das Sombras, pois podem ter que retornar para lá quando suas aventuras nas Terras da Carne chegarem ao fim.

Abaixo, seguem algumas idéias básicas para crônicas de Reerguidos.

Se Tornando um Reerguido

A tentativa de uma aparição em se tornar um Reerguido pode servir como plano de fundo de toda uma crônica de Aparição. A descoberta da existência dos Reerguidos, tentar descobrir os Arcanoi e habilidades necessárias, enganando patrulhas Hereges e a Hierarquia que procuram por traidores ou blasfemadores — tudo isso pode ser incluso numa tentativa de uma aparição Reerguer do túmulo para



estimular a curiosidade de o que vem depois.

Tenho seu Dictum Mortuum bem Aqui...

O Reerguido é parte de uma gangue de Renegados que viaja com ele, tentando ajudá-lo em sua missão. A parte ruim é que o representante da Hierarquia não vai gostar dessa flagrante quebra do Dictum Mortuum e vai fazer tudo ao seu alcance para deter ambos, as aparições e o Reerguido. Claro, o Reerguido é capaz de atacar os Grilhões do Hierarca mais diretamente que as aparições poderiam, mas por outro lado, não há muito que o Reerguido possa fazer por seus amigos nas Terras das Sombras e os Legionários tiraram vantagem disso.

Ossos Secos

A ressurreição sempre teve um papel muito importante nas religiões dos vivos e não fica por menos entre os mortos. Alguns cultos Hereges procuram por Reerguidos como abominações, levando sua fé até o limite. Outros (veja capítulo Um) vêem os Reerguidos como um passo em direção à Transcendência. Hereges sempre terão uma forte reação a qualquer Reerguido que cruze seus caminhos, o tipo de reação contudo, vai depender das crenças do culto em questão. Eles podem fazer tudo ao seu alcance para ajudar o Reerguido em sua jornada, ou mover todos os seus esforços para detê-lo. Pior, eles podem tentar trazê-lo de volta as Terras das Sombras para lidar com ele — permanentemente.

Servir aos Senhores da Morte

Normalmente, a Hierarquia caça as aparições que se tornam Reerguidos. No entanto, de vez em quando há um serviço que deve ser feito para os Senhores da Morte que só pode ser feito pelos Mortos que Caminham. A essa aparição será dado o melhor treinamento e equipamento, será escoltado pelos melhores e mais talentosos Mortos Inquietos que a Hierarquia pode oferecer. Esses acompanhantes podem começar a nutrir algum sentimento pelo Reerguido e ajudá-lo a escapar do aperto do Dictum Mortuum. Assim novamente, eles podem ordenar a destruição da aparição assim que retorne ao mundo dos mortos...

O Longo Braço do Esquecimento

Os Espectros sempre procuram ajudar Aparições a Reerguer, intencionalmente antecipando os efeitos desfavoráveis que as Sombras causam num Reerguido no mundo dos vivos. Um Reerguido pode ser ajudado por um bando de Espectros intencionados em encorajar sua Sombra a se libertar, ou talvez os Devoradores-de-Almas estão tramando algo pior ao fingirem ajudar enquanto trabalham em seus próprios objetivos. Eles podem até mesmo estar tentando arrastar o Reerguido direto para o Esquecimento, enquanto parecem tão solícitos e amigáveis quanto possível.

Um Parlamento dos Mortos

Reerguidos são muito raros, mas algumas vezes o Destino une dois ou mais deles. Talvez os personagens sejam um bando de Reerguidos, cada um ajudando o outro a resolver suas Paixões Condutoras e protegendo seus Condutores. A questão de qual Paixão têm a preferência, contudo, pode desunir o grupo e as odiosas Sombras sempre dão o seu melhor para subverter a confiança de cada membro do bando em relação aos outros...

Suspeita e Descrença

Para muitos habitantes do Mundo das Trevas, a simples possibilidade de um Reerguido está entre impossível e deplorável. Se alertado sobre um Reerguido, eles não acreditarão; se for apresentada uma prova, eles racionalizarão. Toda uma crônica pode ser construída em torno de seres Acordados vindo a procura de Reerguidos e tentando descobrir o que ele é ou o que ele quer. Além disso, é improvável que mesmo o Vampiro mais antigo entre eles tenha visto algo semelhante a um Reerguido.

Os Outros Mortos que Caminham

Reerguidos são constantemente confundidos com vampiros e em alguns casos eles tentam se misturar com os Membros. Um Reerguido pode se fundir à uma gangue anarquista, ajudando seus propósitos e objetivos ao menos por um tempo. Eventualmente, claro, seus novos amigos se perguntarão por que você nunca bebe sangue e as coisas podem se complicar. Além disso, os anciões da cidade podem não querer uma bomba relógio nos seus domínios e procurarão o Reerguido com toda a força que possuem.

Na Floresta...

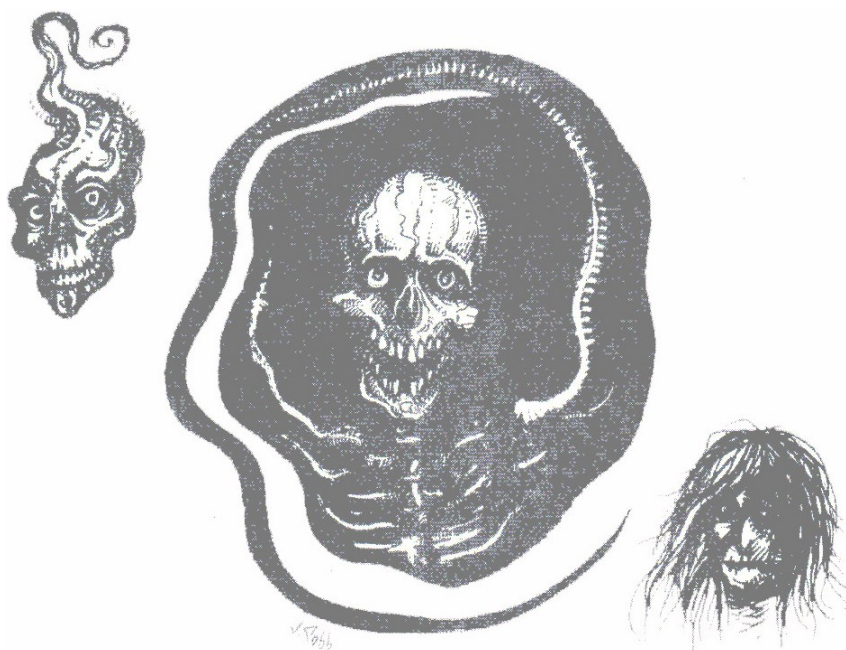
Os Garou tem pouco a tratar com os Reerguidos, assim quando seus caminhos se cruzam é sempre uma surpresa para ambos. Se o objetivo do Reerguido for um que os lobisomens simpatizem, eles podem tentar ajudar o carniceiro (especialmente se ajudá-lo for favorecer os interesses da matilha). A Pentex é particularmente competente em gerar Reerguidos que querem destruir o que os matou. Assim, novamente, os Garou podem simplesmente ver apenas outro morto-vivo corrompido pela Wyrn.

Alguns Vingadores Encantados

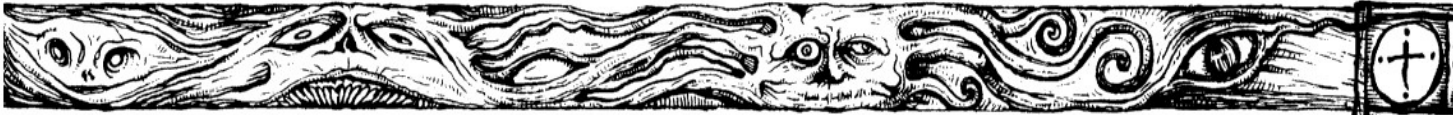
Basicamente, os Reerguidos podem ser poderosas máquinas de destruição. Magos podem tentar direcionar essa vantagem para uso próprio ou podem simplesmente estar interessados em conseguir um Condutor para estudo. Magos das Tradições podem tentar qualquer coisa para manter um Condutor longe das mãos da Tecnocracia e o Reerguido pode ser um ótimo objeto de estudo para um Eutanatos que esteja por perto.

Um Jogo Perigoso de Verdade

Caçadores e Reerguidos podem criar uma combinação mortal. De um lado, um Reerguido na trilha de um vampiro, lobisomem ou outro tipo de ser sobrenatural levará todos seus poderes formidáveis ao extremo. Um Reerguido assim pode ser um aliado valioso para um caçador, mas membros da Inquisição podem não aceitar ajuda de uma fonte desse tipo. Por outro lado, Reerguidos podem ser alvo de caçadores de vampiro que se confundiram com sua natureza. Ou pior, os caçadores podem saber exatamente o que é um Reerguido — e conhecer suas fraquezas.







O Brilho dos Olhos Mortos

Acho que talvez de alguma forma eu soubesse que estava vindo, e você se matou para escapar de mim. Mas eu precisava de você. Então te dei um pouco da minha vida, para mantê-la a meus serviços.

— Clive Barker, O Jogo da Danação



xistem tantos potenciais Reerguidos como há obsessões que a mente humana pode criar. A seguir há alguns que escalaram a sepultura por

amor, vingança ou algo pior. Há o início do sofrimento dos Mortos que Caminham; use-os e mude-os de maneira que os ajude. Você pode até deixá-los aqui. Alguns deles vão preferir assim...

Ocultista

Citação: “Sou o único Gótico de verdade nessa cidade.”

Prelúdio: Sua vida foi uma procura por diversão, pelo incomum, pelo sobrenatural. Você gastava seu tempo em lojas de ocultismo, bibliotecas, cafés e boates. Aos 24 anos você era um grande habitante noturno da sua cidade; você conhecia todos que eram alguém e você era melhor que todos eles. Você sabia que seria aquele que provaria ao mundo que o sobrenatural existe. Tinha certeza que, se haviam vampiros, você acabaria sendo um deles cedo ou tarde. Além do mais, como eles poderiam resistir a alguém tão incrível como você?

Quando um Ventrue local revelou-se para você e fez com que se juntasse a ele numa sala nos fundos da boite chamada RIP*, seu local favorito, você o seguiu feliz. Você sabia que a hora havia chegado e que estava prestes a se tornar um vampiro. Nada poderia expressar o horror, o ódio, a indignação que sentiu quando o maldito o sugou até a última gota e jogou seu corpo num latão de lixo. Ele não o tornaria um dos mortos-vivos — mas um morto!

Conceito: Preso para sempre em uma forma jovem, você deseja destruir o Membro que o matou, mas ainda inveja sua pós-vida. Você deseja adquirir provas irrefutáveis sobre a existência do sobrenatural para que possa provar ao mundo dos vivos, mas há

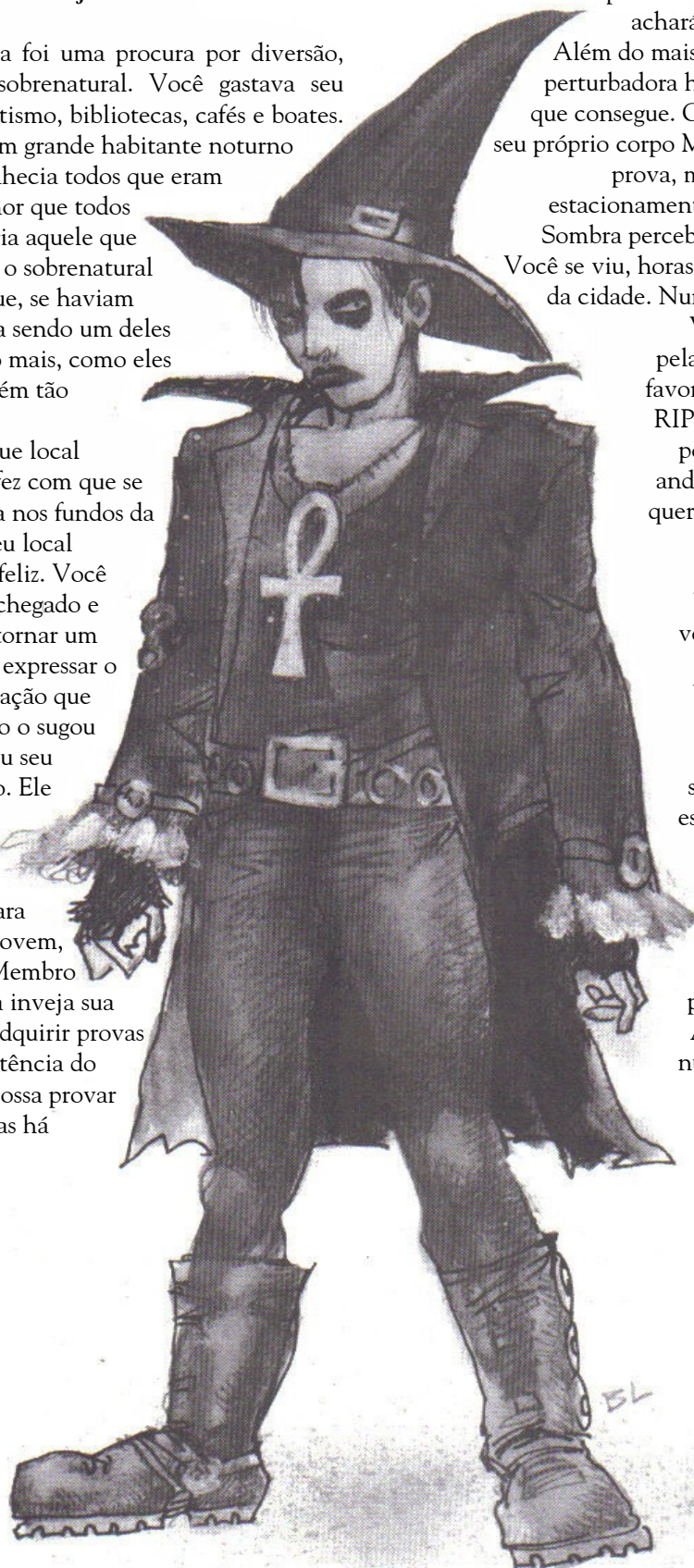
uma parte de você que acha que nunca achará algo grande o suficiente. Além do mais, as pessoas parecem ter a perturbadora habilidade de ignorar tudo que consegue. Certa vez você tentou usar seu próprio corpo Morto que Caminha como prova, mas mal havia chegado no estacionamento do hospital quando sua Sombra percebeu o que estava havendo. Você se viu, horas mais tarde, do outro lado da cidade. Nunca tentou repetir o feito.

Você ainda anda às voltas pela sua lojinha de ocultismo favorita, pela biblioteca e pela RIP com os amigos que ainda podem lidar com a idéia de andar com um cadáver. Você quer colocar as mãos na velha adaga ritual e no chapéu de veludo preto, “esses de bruxo”, que você viu uma vez mas não pôde comprar.

Dicas de Interpretação:

Você ainda é a coisa mais legal por aí, sua morte não acabou com sua vida social por completo. Você está muito empolgado, mas tenta parecer calmo e recatado sobre tudo.

Equipamento: Jaqueta comprida de couro preto, camiseta e calças de seda preta, botas pretas, pesado Ankh de prata pendurado num cordão negro ao redor do pescoço, baralho de cartas de tarot.



*N.d.T.: RIP (Rest in Peace, Descanse em Paz em português)

OS PEREGRINOS

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: *Caçador de Emoções*

Comportamento: *Avant Garde*

Sombra: *O Racionalista*

Vida: *Falso Ocultista*

Morte: *Causas Sobrenaturais*

Arrependimento: *Ter levado uma vida muito mundana*

Atributos

Físicos

Força ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Destreza ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Vigor ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Sociais

Carisma ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Manipulação ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Aparência ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Mentais

Percepção ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Inteligência ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Raciocínio ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Habilidades

Talentos

Prontidão ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Esportes ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Consciência ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Briga ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Esquiva ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Empatia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Expressão ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Intimidação ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Manha ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Lábia ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Perícias

Ofícios ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Condução ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Etiqueta ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas de Fogo ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Liderança ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Meditação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas Brancas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Performance ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Reparos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Furtividade ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Conhecimentos

Burocracia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Computador ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Enigmas ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Investigação ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Direito ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Linguística ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Medicina ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ocultismo ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
Política ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Ciências ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Vantagens

Antecedentes

Aliados ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Contatos ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Eidolon ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Paixões

Destruir Vampiros ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
(Vingança) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Adquirir Itens ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Mágicos (Ganância) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Provar a existência ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
do sobrenatural ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
(Obsessão) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Arcanoi

Titerismo ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Habitar ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Pandemonium ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Uura ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grilhões

Baralho de tarô ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
(Condutores) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Loja de Ocultismo ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Boate (RIP) ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Faca Ritualística ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Chapéu de Bruxo ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Experiência

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Corpus

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Força de Vontade

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pathos

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Angústia

☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Espinhos

Característica Sombria (Carisma)
Lapso Freudiano e Pacto da Perdida

Paixões Sombrias

Deter a descoberta do ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
sobrenatural (Vaidade) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Destruir a boate ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
(Desprezo)

Criança Violentada

Citação: "O que 'morta' significa, Papai?"



Prelúdio: Você era uma garotinha normal com uma vida normal. Você amava seu pai e sua mãe, você ia relativamente bem na escola e gostava de brincar com sua gatinha à tarde. Você experimentou todos os altos e baixos de uma infância normal — você chorava quando,

Tommy, o valentão da escola implicava com você e tinha dificuldade de dizer olá para aquele garoto, Mikey, que sempre dizia oi pra você no pátio da escola. Foi só quando seu pai foi embora — você nunca entendeu realmente o que havia acontecido com ele — e sua mãe se casou novamente que as coisas se tornaram realmente ruins. Seu padrasto te batia quando você fazia algo errado, quando estava bêbado ou simplesmente quando estava nervoso com alguma coisa. Uma vez ele bateu tão forte que sua cabeça se quebrou quando atingiu a mesa da cozinha. Então, não só ele mentiu sobre o que aconteceu e disse que você estava desaparecida, como chutou sua gata grávida para fora de casa!

Conceito: Uma menina de nove anos de idade que foi morta pelo padrasto bêbado e violento, a coisa mais importante no mundo pra você é sua gata. Você quer, desesperadamente ver seu padrasto preso, porém uma parte de você quer vê-lo morto. Você quer conversar até mesmo com Tommy e deseja ter coragem de falar com Mikey.

Dicas de Interpretação: Você é uma criança comum, não é levada e é muito tímida. Você pode estar morta, mas ainda não processou isso. Você ainda tem a mente e objetivos de uma criança.

Equipamento: Unicórnio de pelúcia com tufo de pêlo soltando, um coração de ouro com a foto do seu pai verdadeiro, uma faca de cozinha enferrujada.

(Desprezo) ●●○○○

Vigilante Vingativo

Citação: “Eu te juro mãe, eu os encontrarei. Mesmo que leve mil anos eu os encontro, e então, mato todos eles.”

Prelúdio: Sua mãe era advogada e seu pai era um ex-matador que tinha uma mercearia. Mamãe se recusara a casar até que ele parasse com seus “serviços” e ele foi inteligente o bastante para topa. Sua vida e de sua família foram ótimas, até que mamãe se viu no lugar errado na hora errada, pega no fogo cruzado entre agentes da divisão de entorpecentes e de algum cartel que foi pego numa ação mal sucedida. Seu pai não deixou que você fosse ao necrotério identificar o corpo com ele, e quando ele voltou estava diferente — mais frio. Logo voltou a seus antigos hábitos, com seus velhos amigos. Papai não conseguiu mostrar afeição como antes, então fez isso como podia: treinando você em tudo que ele ou seus amigos poderiam. Você aprendeu arrombamento, combate corpo-a-corpo, esgrima e claro, a arte de matar. Papai não estava só passando seu conhecimento, ele estava criando um substituto para o trabalho que ele já se sentia velho para realizar.

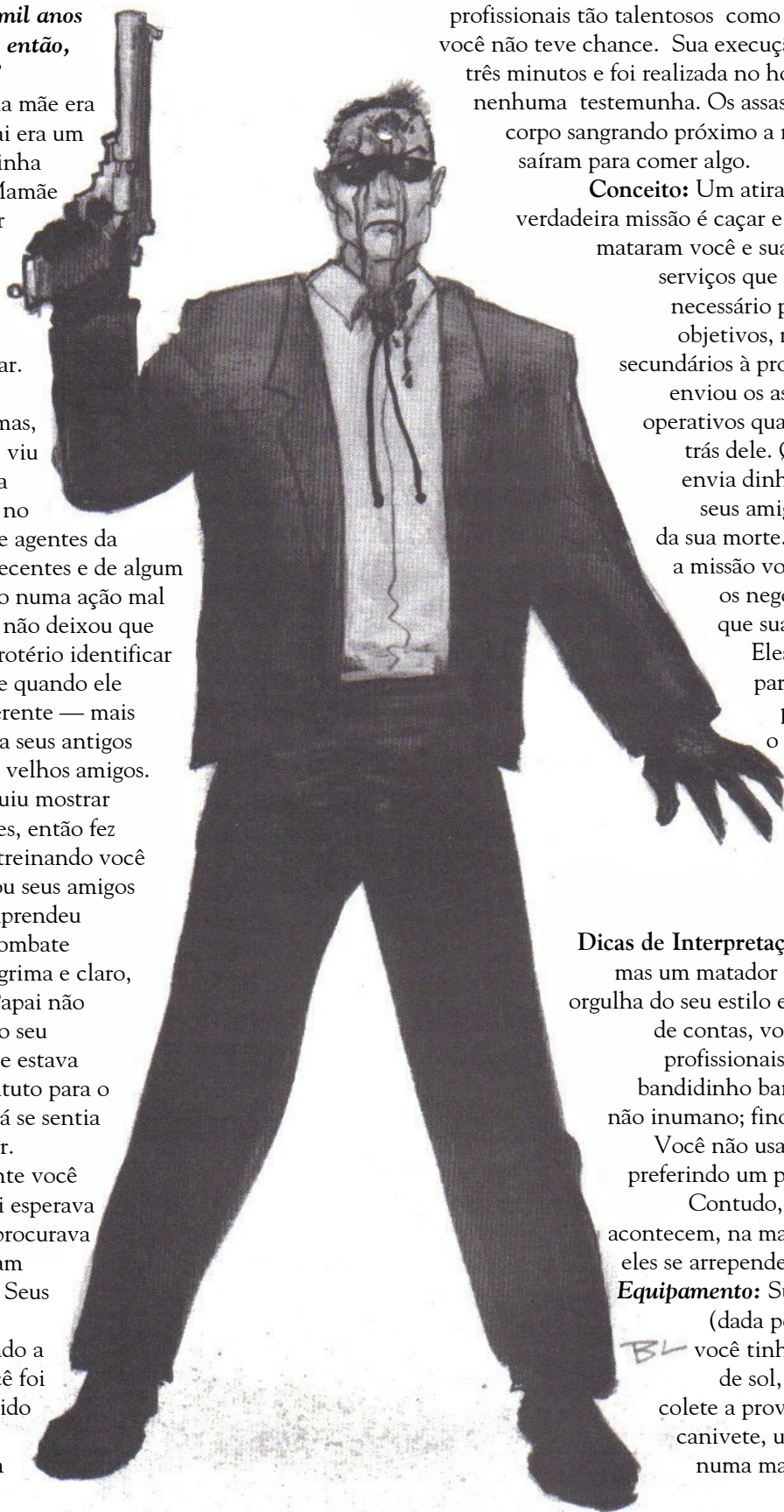
Eventualmente você fazia o que seu pai esperava de você — você procurava os caras que tinham apagado sua mãe. Seus sucessos iniciais estavam começando a aparecer, mas você foi longe demais, rápido demais e suas vítimas decidiram

que você havia se tornado um fardo. Eles mandaram profissionais tão talentosos como você para pegá-lo, você não teve chance. Sua execução levou menos de três minutos e foi realizada no horário do **rush** sem nenhuma testemunha. Os assassinos largaram seu corpo sangrando próximo a roda do seu carro e saíram para comer algo.

Conceito: Um atirador itinerante, sua verdadeira missão é caçar e matar aqueles que mataram você e sua mãe. Você aceita serviços que lhe dão o dinheiro necessário para conseguir seus objetivos, mas os serviços são secundários à procura do cartel que enviou os assassinos, tantos os operativos quanto os chefões por trás dele. Quando pode você envia dinheiro para seu pai e seus amigos que não sabem da sua morte. Quando terminar a missão você pretende tomar os negócios e pelo tempo que sua Sombra permitir. Eles tomaram a maior parte dos seus objetos pessoais, incluindo o diploma de direito de sua mãe e seu caderno de anotações, o qual você estudou durante muito tempo.

Dicas de Interpretação: Você é jovem, mas um matador completo. Você se orgulha do seu estilo e eficiência. Afinal de contas, você foi treinado por profissionais — você não é um bandidinho barato. Seja frio, mas não inumano; fino, mas não metido. Você não usa violência gratuita preferindo um plano premeditado. Contudo, problemas sempre acontecem, na maior parte das vezes eles se arrependem.

Equipamento: Sua primeira pistola (dada pelo seu pai quando você tinha 11 anos), óculos de sol, botas de combate, colete a prova de balas, pistola, canivete, um rifle de precisão numa maleta.



OS PEREGRINOS

Nome:

Natureza: *Cavaleiro*

Vida: *Anassino*

Jogador:

Comportamento: *Solitário*

Morte: *Execução*

Crônica:

Sombra: *O Monstro*

Arrependimento: *Vingança*

Atributos

Físicos

Força ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Destreza ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Vigor ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sociais

Carisma ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Manipulação ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Aparência ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Mentais

Percepção ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Inteligência ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Raciocínio ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Habilidades

Talentos

Prontidão ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Esportes ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Consciência ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Briga ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Esquiva ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Empatia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Expressão ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Intimidação ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Manha ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Lábia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Perícias

Ofícios ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Condução ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Etiqueta ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas de Fogo ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Liderança ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Meditação ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas Brancas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Performance ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Reparos ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Furtividade ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Conhecimentos

Burocracia ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Computador ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Enigmas ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Investigação ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Direito ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Linguística ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Medicina ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Ocultismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Política ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Ciências ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vantagens

Antecedentes

Recursos ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Aliados ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Paixões

Destruir o Cartel ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
de Drogas (Vingança) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Proteger a Família ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
(Amor) ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Arcanoi

Titerismo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Habitar ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Teia Vital ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Urra ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Rapidez ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grilhões

Rifle (Conduto) ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Túmulo da Mãe ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Sua Casa ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Corpus

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Força de Vontade

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pathos

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Angústia

☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Espinhos

Prestígio Espectral, Truque de Luz
Toque Maculado, Vestígio da Morte

Paixões Sombrias

Destruir drogas (Ódio) ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Mostrar estilo ao matar (Orgulho) ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Gerar tristeza (Inveja) ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Experiência

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Oficial da Marinha

Citação: “Andarei três mil quilômetros para ver minha família de novo. Então novamente, acho que poderei tê-la”

Prelúdio: Toda sua família foi da Marinha; seu pai foi da Marinha, seus dois avôs foram da Marinha, sua irmã mais velha e seu irmão entraram para a Marinha. Tudo que você sempre quis ser foi músico, mas quando chegou a hora, seus pais o convenceram a se alistar também. “Marinheiros pagam suas contas,” eles diziam. “Guitarristas não.” Então você entrou na Marinha.

Não foi uma vida ruim, mas não era o que você queria. Por sorte, você podia compartilhar seus sentimentos — e sua música — com Risa, uma mulher que vivia próximo a base. Os flertes logo tornaram-se amor, que virou um redemoinho que os levou ao casamento, e tudo no mundo estava bem. Você preparou tudo com pressa, pois sairia logo numa viagem de três meses e casando com Risa antes de partir, tinha certeza de que ela seria amparada caso algo acontecesse com você.

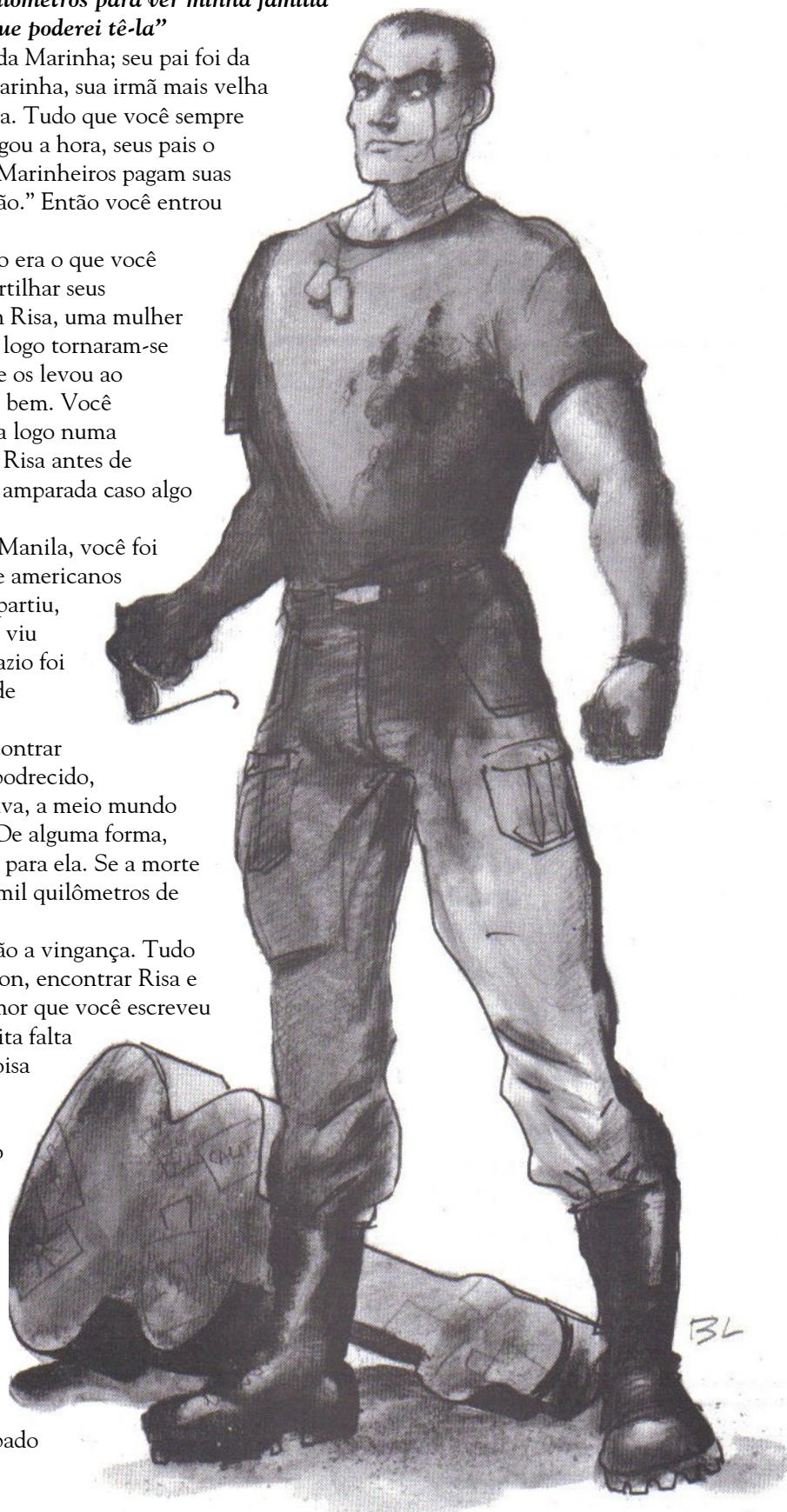
Algo aconteceu. Nas praias de Manila, você foi a um bar numa parte da cidade onde americanos não eram bem vindos. Você nunca partiu, ao menos não vivo. Claro, ninguém viu nada, caso encerrado e um caixão vazio foi enterrado numa cova do cemitério de Washington.

Meses se passaram antes de encontrar um meio de voltar para seu corpo apodrecido, jogado numa trilha escondida na selva, a meio mundo de distância da mulher que amava. De alguma forma, você encontraria um meio de voltar para ela. Se a morte não conseguiu detê-lo, porque dois mil quilômetros de oceano o fariam?

Conceito: O amor o motiva, não a vingança. Tudo que importa é voltar para Washington, encontrar Risa e tocar para ela a última canção de amor que você escreveu antes do “acidente”. Você sente muita falta de sua companhia e fará qualquer coisa para tê-la de novo.

Dicas de Interpretação: Para a maioria, você parece um marinheiro comum. Você não gosta de dar ordens e fica muito mais a vontade que qualquer oficial ficaria. Você adora quase qualquer tipo de música e ficará feliz de tocar seu violão e cantar para qualquer um que queira ouvir. Você tem boa voz e toca muito bem.

Equipamento: Violão bem cuidado com case, uniforme esfarrapado da Marinha americana.



OS PEREGRINOS

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: *Conformista*

Comportamento: *Juiz*

Sombra: *O Aliciador*

Vida: *Marinheiro*

Morte: *Morto por nativos*

Arrependimento: *Amor Verdadeiro*

Atributos

Físicos

Força ●●○○○
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

Sociais

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

Mentais

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●●○○
Esportes ●●●○○
Consciência ●○○○○
Briga ●○○○○
Esquiva ●●○○○
Empatia ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

Perícias

Ofícios ○○○○○
Condução ●○○○○
Etiqueta ●○○○○
Armas de Fogo ●●●○○
Liderança ●○○○○
Meditação ○○○○○
Armas Brancas ●○○○○
Performance ○○○○○
Reparos ○○○○○
Furtividade ○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ●○○○○
Computador ●●●○○
Enigmas ○○○○○
Investigação ●●○○○
Direito ●●●○○
Linguística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ●●○○○
Ciências ●●○○○

Vantagens

Antecedentes

Contatos ●●○○○
Memórias ●●●○○
Local Anombrado ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Paixões

Proteger a esposa ●●●○○
(Amor) ○○○○○
Expor terroristas ●●●○○
(Vingança) ○○○○○
Proteger colegas ●●○○○
marinheiros (Dever) ○○○○○
Tocar violão (Orgulho) ●○○○○

Arcanoi

Titerismo ●○○○○
Castigar ●○○○○
Encorporar ●●○○○
Lamúria ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Grilhões

Aliança de Caramento ●●●●○
(Condutores) ○○○○○
Estaleiro ●●●●○
Album ●●○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Corpus

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pathos

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiência

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Angústia

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Espinhos

Toque Maculado
Desafio Demoniaco

Paixões Sombrias

Matar a esposa ●●●●○
(Luxúria) ○○○○○
Matar Terroristas ●●●●○
(Ódio)

Artista Vigarista

Citação: “Ninguém sacaneia um sacana e sai numa boa. Ninguém.”

Prelúdio: Nas ruas desde os 13 anos, você aprendeu a sobreviver por sua criatividade, não pelos seus músculos. Sempre havia alguém maior e mais forte, mas logo você notou que raramente havia alguém mais esperto. Ser esperto significava arranjar um jeito dos mais fortes baterem em quem você queria no lugar de baterem em você, e droga, isso não era fácil.

Você mantinha uma reputação ruim, roubando carteiras e enganando pessoas (“Com licença, senhor, eu sou do Comitê de Reflorestamento das Tundras. Gostaria de fazer uma doação?”) para pagar o que quer que precisasse. Não era grande coisa, mas era uma vida segura e você foi se envolvendo lentamente em esquemas maiores. As coisas estavam crescendo quando você ficou muito auto-confiante.

Um vigarista te enrolou — isso foi realmente humilhante. Você não poderia aceitar aquilo, e assim, foi prestar contas com o maldito com sangue nos olhos e uma faca na mão. Ruim foi descobrir que ele tinha uma arma.

A humilhação (e inveja, dizia sua Sombra) não o deixariam descansar. Sem poder fazer nada, você o viu roubar outros da mesma forma que o enganou, estudando sua técnica e suas fraquezas. Você sabia que teria de ser você que o derrubaria. Isso o levou até os Títeres, que o levaram de volta ao seu corpo. Agora é hora do acerto de contas, com uma grande cota de interesse.

Conceito: Você era um jovem encantador de fala mansa que se tornou autoconfiante demais e pagou por isso com a vida. Seus hábitos enigmáticos permanecem, mas são só superficiais agora. Você quer sangue, e qualquer um que olhe de perto pode ver isso.

Dicas de Interpretação: Você tem o carisma e o talento para convencer pessoas a brigar por você. Você ainda consegue fazer isso. Contudo, se isso demorar muito, pro inferno com isso. Você é literalmente um cadáver, e além do mais, o que fariam com você se tivesse que se livrar de algumas pessoas? Te prenderiam?

Equipamento: Faca, walkman, dado marcado, grampo (para abrir carros), chave de fendas, \$50 em dinheiro.



OS PEREGRINOS

Nome:

Natureza: *Sobrevivente*

Vida: *Artista Vigarista*

Jogador:

Comportamento: *Bon Vivant*

Morte: *Violência*

Crônica:

Sombra: *O Parasita*

Arrependimento: *Ter sido enganado*

Atributos

Físicos

Força ●●○○○
Destreza ●●○○○
Vigor ●●○○○

Sociais

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●○○○

Mentais

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●●○

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●○○○
Esportes ●○○○○
Consciência ○○○○○
Briga ○○○○○
Esquiva ●○○○○
Empatia ○○○○○
Expressão ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Manha ●●●○○
Lábia ●●●○○

Perícias

Ofícios ○○○○○
Condução ●●○○○
Etiqueta ○○○○○
Armas de Fogo ●●●○○
Liderança ○○○○○
Meditação ○○○○○
Armas Brancas ●●○○○
Performance ●●●○○
Reparos ●○○○○
Furtividade ●●○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○
Computador ○○○○○
Enigmas ○○○○○
Investigação ●○○○○
Direito ●●●○○
Linguística ○○○○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ○○○○○
Política ●○○○○
Ciências ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

Contatos ●●●●○
Mentor ●●●●○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Paixões

Dar o troco a quem me matou (Vingança) ●●●○○
Enganar mais pessoas (Ego) ●●●○○
Encontrar um meio de viver de verdade (Medo) ●●○○○
Destruir a lembrança de ter sido enganado (Inveja) ●●○○○

Arcanoi

Titerismo ●○○○○○
Castigar ●●●○○
Habitar ●●○○○
Fortitude ●○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Grilhões

Grampos (Condutor) ●●●○○
Baralho de cartas marcadas ●●○○○
Esconderijo ●●○○○
Anel ●●○○○
Escritório de serviços sociais ●○○○○○
○○○○○

Corpus

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pathos

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiência

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Angústia

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Espinhos

Relíquia Maculada, Infâmia,
Aura de Corrupção, Familiar Sombria

Paixões Sombrias

Matar sem parar (Ódio) ●●●○○
Roubar otários (Ganância) ●●●○○

Apêndice: Histórias dos Reerguidos

Venha para a luz da vela. Não tenho medo de olhar no rosto de um morto. Quando eles voltarem eles tem o direito, assim como os Outros tem, de parar e se recuperarem em nossa visão.

— Rainer Maria Rilke, traduzido por Stephen Mitchell, "Requiem for a Friend"





Mesmo entre seres lendários, há lendas. Eles podem não ser conhecidos pelo que são, mas alguns Reerguidos se tornaram famosos — ou infames — entre os seus. A ficha criminal da assassina de policiais, Gwynneth Sarbro está em várias

delegacias, mas nenhuma delas diz que ela está morta há sete anos. O nome Ian Jackson provoca terror em Caitifes e na própria Camarilla, mas ninguém jamais se perguntou porque esse Membro caçador de vampiros nunca cometeu diablerie. Evelyn tem sido objeto de rima na brincadeira de crianças bem longe de sua área de atividades, mas nenhuma das meninas que pulam corda sabem que a “Evelyn Negra” é uma mulher morta.

Assassinos. Vampiros. Vigilantes. São pessoas como Ian e Gwyn e mesmo Evelyn, certo?

Mortalmente, errado.

Ian Jackson

Ian Jackson e Emily Forth estavam apaixonados. Era um romance de conto de fadas, regado a flores e beijos. Ele era um honrado estudante de boa família, e ela uma garota pobre do lado errado da vida que foi salva por seu amor. Houve paixão, e houveram promessas. Eles eram o caszinho do ginásio de uma cidadezinha e estavam juntos desde o início da adolescência. Ambos entraram na universidade local, pois não suportavam a idéia de se separarem.

Eventualmente, claro, Ian e Emily se tornaram noivos e marcaram o casamento para o verão logo depois de suas formaturas. Seus pais aprovaram, e prepararam uma maravilhosa cerimônia, com laços de seda branca. O casal saiu em viagem para a Califórnia em sua Lua-de-Mel.

Claro, os bandos do Sabá não acreditam em contos de fada. Eles tomaram Emily para si; enquanto Ian foi morto quando os recém-casados passeavam numa praia deserta. Os Rituais de Criação, a Valderie — Ian assistiu a tudo isso, gritando das Terras das Sombras.

No início foi difícil de aceitar, ver sua Emily tornar-se uma sedenta caricatura do que havia sido. Apesar disso, nem mesmo a morte ou algo pior pôde alterar seus sentimentos. Ele seguiu sua esposa e o bando de Gangreís Rurais ao qual ela pertencia onde quer que fossem, aprendendo tudo que podia ao longo do caminho.

Com o passar do tempo, o bando voltou ao lugar onde haviam matado Ian. E foi então que ele atravessou a mortalha, reerguendo seu corpo; sua necessidade de estar com sua esposa sobrepunha todo o resto. Ela ainda tinha sua aliança e ele pegou-a de volta, logo descobrindo que podia sentir Emily através dela, e que os dois anéis estavam unidos de alguma forma. Ele se juntou ao bando, os acompanhando como fazia antes,





mas agora em “corpo e alma”. Até onde sabiam, ele havia se provado útil ao voltar da morte sozinho. Ele tinha algumas habilidades que eles não conheciam, e seus sentidos aguçados faziam dele um bom guarda costas. De fato, muitos dos vampiros com os quais encontravam simplesmente achavam que ele era um membro do bando.

Ian usava toda sua habilidade para proteger Emily e seu bando. Ele acreditava que faria qualquer coisa para manter seu amor vivo e bem, não importando o que havia se tornado. Apesar de uma parte dele querer vingança contra seus assassinos, e por mais que quisesse acreditar o contrário, Emily tinha se tornado um deles. Sua Sombra se alimentou disso, e houve vezes em que até mesmo Emily olhava para ele com medo.

Eventualmente a parte de Ian que queria se vingar vencia, e ele traiu o bando Sabá com a Camarilla. Somente quando ele sentiu o início do horror de Emily pela sua ligação e viu através de seus olhos a carnificina que se seguiu enquanto os vampiros se destroçavam membro por membro, ele havia voltado para salvá-la.

Quando ele chegou ao campo do bando, não havia sobrado ninguém “vivo”. Ele procurou entre os corpos ensanguentados, abrindo caminho entre os pedaços de intestino e entre as cinzas fantasmagóricas, mas não conseguiu encontrar o corpo de Emily.

Quando conseguiu se acalmar o suficiente para procurar Emily através de sua ligação, Ian achou que podia sentir sentir uma pequena parte da mente no fundo de sua consciência, como se ela estivesse muito distante. Ele correu em desespero durante toda a noite e parte do dia seguinte na direção que achou ter sentido sua presença, mas logo perdeu todo e qualquer contato. Fazem anos agora, e Ian está quase convencido que ele imaginou aquilo. Quase.

Ian começou a caçar os Membros na noite em que perdeu Emily pela segunda vez — todos os Membros, não só aqueles que a tomaram — durante todo esse tempo procurando por um sinal do seu amor. Com o tempo, passou a ser temido ao redor do mundo dos Membros como um dos caçadores mais terríveis que se pode encontrar. Diz-se que ele ainda está lá fora, procurando por Emily Jackson e matando todos que ficarem em seu caminho.

Gwynneth Sarbro

Gwynneth Sarbro estava sempre se metendo em problemas. Começou com pequenas coisas: quebrar janelas, crianças com olho roxo e lanches roubados. Quando tinha 13 anos, seus pais, que a haviam espancado por uma garrafa de leite derramada e um chaveiro perdido, a puseram para fora de casa e disseram que nunca a aceitariam de volta. Aquela noite ela invadiu a casa pela garagem com um galão de gasolina. Ela espalhou o líquido por toda a casa, molhando

qualquer superfície que encontrasse. Quando terminou, ela se virou, acendeu um fósforo e acendeu.

Ela havia quebrado os detectores de fumaça anos antes — tantas vezes que seus pais pararam de trocá-los. Eles tiveram aproximadamente 30 segundos para se arrependerem disso até a fumaça e o calor os acordar, quando a fumaça fechou suas gargantas e o calor começou a soltar a carne dos ossos. Gwynneth sorria quando começou a se afastar, e seus pais gritavam aquela música dissonante em seus ouvidos.

Gwyn passou três anos nas ruas de Cleveland como prostituta se virando em troca de refeição ou abrigo. Ela matou duas vezes; uma quando um cara puxou uma faca pra ela, e outra quando um outro cometeu o erro de deixá-la ver as notas de 100 em sua carteira. Quando tinha 15 anos, ela entrou pra uma gangue de motoqueiros; ela estava ávida por companhia de gente igual a ela, e eles eram um grupo que tinha um histórico muito violento. Exatamente o que ela procurava.

Como membro da gangue, Gwyn aprendeu a matar com certa frequência — por dinheiro, comida, por algo que ela desejava ter ou só por diversão. Ela já havia perdido a conta de quantos havia matado aos 19. quando fez 20, a gangue foi arrasada pela polícia numa batida em seu covil, depois de terem sido traídos por um dos seus. Nenhum membro se rendeu, nenhum sobreviveu... com exceção do traidor.

Gwyn finalmente havia encontrado um grupo ao qual pertencia. Encontrou pessoas que a aceitaram, que compartilhavam e entendiam o que ela havia feito. Ela encontrou uma família. A destruição disso a consumiu.

Nas Terras das Sombras ela procurou qualquer informação esotérica que pudesse ajudá-la, até que aprendesse o suficiente para recuperar o controle do seu corpo. Assim, ela iniciou sua vingança.

Primeiro ela matou o traidor, arrancando cada membro com suas próprias mãos, rindo enquanto ele implorava por piedade. Então ela foi pegar cada policial ou agente do governo que ela pudesse por as mãos. Ela sabia que seria uma missão sem fim, mas estava mais que satisfeita em caçar sua presa pela eternidade. Eles não tinham diferença pra ela — Polícia, FBI, CIA, Guarda Costeira, Serviço Secreto — não importava. Ela deixou uma trilha de distintivos manchados de sangue de Nevada até Michigan; mesmo os Membros desenvolveram um certo respeito, ou talvez medo, por ela. Ela cometeu alguns erros, como da vez em Phoenix quando esqueceu de verificar o aposento dos fundos de uma casa que havia invadido. As balas passaram por ela errando sua cabeça por milímetros. Gwyn “sobreviveu” ao encontro, mas cedo ou tarde o guarda que ela não veja vai ter uma mira melhor que o anterior, e ela não poderá voltar.





Niles Pierson

Ele tinha 40 anos, e era um homem saudável. Niles Pierson havia começado com uma sapataria, na verdade um buraco num prédio comercial, e construiu um império. Sua esposa havia morrido em um acidente de automóvel logo após o nascimento de sua única filha, e ele nunca se casou novamente. Ele se tornou uma pessoa amarga depois da morte de sua Miriam; alguns dizem que é porque ele queria um menino mas tinha tido uma menina. Ele esperava alguém que pudesse tomar conta de seu império quando ele morresse, e seu preconceito não o permitia imaginar isso com uma mulher tomando seu lugar.

Marian acompanhava seu pai, no entanto tudo lhe era negado. Ela era forte, independente e decidida. Ela sabia que era capaz de conduzir as empresas do pai, e era isso que ela queria. Mas enquanto fosse vivo ele a impediria. Não era próprio, ele dizia, para uma jovem dama.

Aquela mentira irritava Marian. O ódio por seu pai foi crescendo. Ele, sem se preocupar, gastava cada minuto de sua vida nas suas empresas deixando que os criados da família cuidassem de Marian.

Um dia, quando Marian tinha 22 anos, ela decidiu confrontar Niles, e insistiu que ele permitisse que ela se envolvesse com os negócios, para que pudesse provar que era tão capaz quanto ele. Os criados ficaram atrás da porta fechada, com medo do temperamento de seus

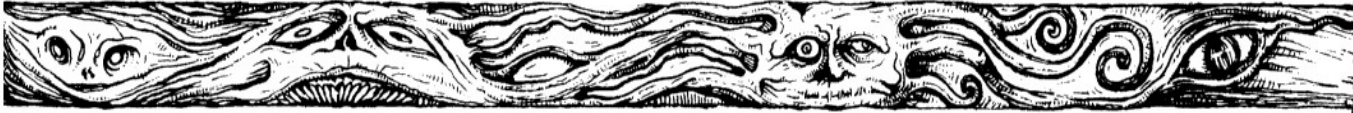
patrões, mas ainda assim curiosos demais para se afastarem. Por 20 minutos tudo que ouviram foram gritos. Então a porta se abriu com uma pancada. "Chamem uma ambulância!" Marian gritou para os criados. Atrás dela, podiam ver Niles deitado sobre o tapete Persa, com os olhos abertos e arregalados, saliva escorrendo da boca retorcida.

Niles tinha um coração fraco. Quando a ambulância chegou ao hospital, Niles Pierson foi registrado como morto ao chegar; a causa mortis foi registrada como ataque cardíaco. No dia seguinte sua filha entrou pela porta da frente da empresa e tomou o poder.

Marian era tão capaz de conduzir o império quanto pensou que era. Afinal de contas, ela aprendeu com os melhores, e ela era tão orgulhosa e metida quanto o pai foi. Mas cresceu adiando os negócios como odiou o pai. Aquilo representava tudo que ela odiava em Niles. Depois de seis meses, assim que provou (para a própria satisfação) ser tão boa e inteligente quanto o pai, ela decidiu vender. Era a única maneira que ela conhecia para se vingar do seu pai, agora que ele havia morrido.

Niles estava muito furioso por sua filha ter tomado a companhia, e mais ainda por ela ter se dado bem — ele sempre detestou admitir estar errado. Mas quando viu que ela venderia a companhia, sua companhia, aquela que ele fundou aos 19 anos de idade; foi o fim. Ele fez o caminho de volta à terra dos vivos para impedir a venda.

Uma noite antes de fechar a venda, Niles matou os seguranças do comprador e o surpreendeu do lado de



fora de sua mansão. O pobre coitado teve sua cabeça rachada com um taco de baseball. Niles fez isso com outros dois compradores, antes de sua filha descobri-lo e enfrentá-lo, seu orgulho e obstinação não permitindo demonstrar qualquer tipo de emoção além de ódio.

A falta de medo da filha pelo pai morto o fez ceder por um momento, mas rapidamente se recuperou e disse seus termos: ele não se oporia em suas tentativas de controlar a empresa, mas jamais a deixaria vender.

Marian tentou enganar Niles algumas vezes, mas não funcionou. Ele sempre sabia. A Sapataria Pierson ganhou a fama de amaldiçoada e com o tempo os compradores foram desaparecendo. Pelo que consta, Niles manteve sua promessa e jamais interferiu nos assuntos de Marian em dirigir a empresa, de vez em quando aparecia alguém bisbilhotando, querendo saber sobre a reputação da companhia e como foi adquirida. Mesmo detestando isso, ela precisou falar com seu pai uma ou duas vezes para sumir com essas pessoas. Niles, sorrindo, ainda não a fez desistir.

Evelyn

Evelyn, Evelyn

Se veste de preto

Dos sapatos em seus pés

Até a jaqueta que a cobre

Há uma arma no casaco

E uma faca em sua bota

E o sangue não aparece,

Contra o preto de sua roupa.

Evelyn cresceu nos guetos. Seu pai morreu quando ela tinha 14 anos e sua irmã, Amy tinha 6. Sua mãe não conseguiu sustentar as duas sem a ajuda do marido. Então, Evelyn entrou para o negócio das drogas. Ela nunca usou, mas tinha um tato para o negócio e se deu bem nas vendas. Apesar disso, ela se recusava a vender para crianças — só de pensar nisso trazia à sua mente imagens horríveis de sua irmãzinha Amy, com a cabeça quebrada, jogada na rua, com sangue espalhado pelo chão próximo ao seu corpo gelado. Ela mantinha sua irmã o mais longe possível, esperando que seus

pesadelos não se realizassem.

Ela era uma mulher esperta, e em dois anos ela se tornou uma das mais que mais lucravam no seu lado de Nova Iorque, com um pequeno grupo trabalhando pra ela. De vez em quando, um ou outro vendia para crianças, mas ela sempre descobria — e quando descobria, matava o maldito que fazia. "Você conhece as regras," ela dizia, antes de faca rasgar carne. Ela ganhou a reputação de ser duas vezes mais mortal que qualquer traficante homem; em seu negócio, ela tinha que ser.

Claro que nem todas as suas decisões eram acertadas. Por exemplo, ela decidiu aceitar Andre como tesoureiro. Andre era um gênio da matemática e ele fez os cálculos de quanto o negócio cresceria se vendessem para crianças. Os números que viu eram enormes, mas ele jamais os veria se continuasse trabalhando para Evelyn. Então, fez a coisa mais óbvia.

Ele a matou.

Isso ainda não foi o suficiente para trazer Evelyn de volta do túmulo. Quase, mas não ainda. Foi ver sua irmã fazendo cheirando no banheiro da escola, sua irmã doidona no alto de um prédio, sua irmã sobre o capô de um carro sete andares abaixo, que a fez voltar. Ela assistiu, sem poder ajudar, sua irmã no beiral do telhado com os braços abertos como se fossem asas. Ela gritou desesperada quando Amy sorriu e deu um passo para frente quase graciosamente, seu pé atravessando a mureta e caindo, caindo e caindo, até o teto do Mercedes de Andre. Emily reergueu do solo com uma fúria sem precedentes. Ela matou três dos seus antigos traficantes no caminho até o quartel general, deixando seus corpos frios jogados nas ruas. A policial que os encontrou teve pesadelos por semanas.

Evelyn arrancou cada membro de Andre e prendeu as partes na parede como um aviso, o sangue escorrendo lentamente como se o próprio prédio sangrasse. O rato preto que a acompanhava — provavelmente havia sido animal de estimação de alguém — bebeu o sangue como se fosse água. Então, ambos foram atrás dos outros, aqueles que venderam para sua irmã. Alguns ainda estavam vendendo. Outros não venderiam por muito mais tempo.

OS PEREGRINOS

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza:

Comportamento:

Sombra:

Vida:

Morte:

Arrependimento:

Atributos

Físicos

Força _____ OOOOO

Destreza _____ OOOOO

Vigor _____ OOOOO

Sociais

Carisma _____ OOOOO

Manipulação _____ OOOOO

Aparência _____ OOOOO

Mentais

Percepção _____ OOOOO

Inteligência _____ OOOOO

Raciocínio _____ OOOOO

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ OOOOO

Esportes _____ OOOOO

Consciência _____ OOOOO

Briga _____ OOOOO

Esquiva _____ OOOOO

Empatia _____ OOOOO

Expressão _____ OOOOO

Intimidação _____ OOOOO

Manha _____ OOOOO

Lábia _____ OOOOO

Perícias

Ofícios _____ OOOOO

Condução _____ OOOOO

Etiqueta _____ OOOOO

Armas de Fogo _____ OOOOO

Liderança _____ OOOOO

Meditação _____ OOOOO

Armas Brancas _____ OOOOO

Performance _____ OOOOO

Reparos _____ OOOOO

Furtividade _____ OOOOO

Conhecimentos

Burocracia _____ OOOOO

Computador _____ OOOOO

Enigmas _____ OOOOO

Investigação _____ OOOOO

Direito _____ OOOOO

Linguística _____ OOOOO

Medicina _____ OOOOO

Ocultismo _____ OOOOO

Política _____ OOOOO

Ciências _____ OOOOO

Vantagens

Antecedentes

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

Paixões

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

Arcanoi

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

Corpus

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Disciplinas

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

_____ OOOOO

Paixão Condutora

Condutor

Pathos

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

OS PEREGRINOS

Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Outras Características

OOOOO	OOOOO	OOOOO
OOOOO	OOOOO	OOOOO
OOOOO	OOOOO	OOOOO

Grilhões

OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Experiência

Total Adquirido: _____

Total Gasto: _____

Gasto com: _____

Equipamento

Descrição do Condutor

Combate

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura

Classe: _____

Penalidade: _____

Descrição: _____



OS PEREGRINOS

Antecedentes Detalhados

Terras da Carne
Aliados

Terras das Sombras
Aliados/Contatos

Contatos

Artefatos/Relíquias

Recursos

Recursos

Lugares Assombrados

Lugares Assombrados

Eidolon

Mentor

Notoriedade

Status

Notoriedade

Notoriedade

Locais Favoritos

Localização

Descrição

OS PEREGRINOS

História

Vida

Morte

Renascimento

Descrição

Idade: _____ Idade Aparente: _____ Sexo: _____
Data de Nascimento: _____ Falecimento: _____ Altura: _____
Cabelos: _____ Olhos: _____ Peso: _____
Raça: _____ Nacionalidade: _____
Aparência: _____
Outros traços característicos: _____

S O M B R A

Psique:

Arquétipo:

Jogador:

Espinhos

Angústia

Paixões Sombrias

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade (Psique)

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Beleza

Paixão

Horror.



Aparição: O Esquecimento Segunda Edição - Um jogo de Narrativa de Paixão e Horror
Em Breve, Traduzido pelo Grupo Dictum Mortuum

OS REERGUIDOS

Eles Disseram a você que Não Havia Volta

Vincent gritou quando nos – me – viu novamente. Após ter me matado, ele esperava que eu permanecesse morto. Razoável, não acha? Mas minha Sombra e eu, bem, não somos razoáveis.

– Ryan Sherin, Reerguido

Eles Mentiram

Aqui está o que você estava esperando: um jeito de voltar para as Terras da Carne. Aqui está o que você vai precisar para conseguir. Aqui está o terrível preço, que não importa como, você terá que pagar.

Os Reerguidos é um guia para os Mortos que Caminham, aqueles que desafiam a pegar seus corpos de volta do abraço do caixão. Aqui estão os poderes, as limitações e história dos Reerguidos, assim como o terrível segredo que esses carniceiros carregam consigo. Vigie os túmulos e lembre, a Paixão sempre será maior que a morte.

Os Reerguidos Inclui

- Tudo que você precisa para criar um personagem Reerguido – ou para trazer de volta uma Aparição além da Mortalha;
- Novos Arcanoi, Qualidades e Defeitos que somente os Reerguidos possuem;
- Regras para se viajar entre as Terras das Sombras e as Terras da Carne.

