



Prepare-se meu
pequeno pois todos
esses séculos que você
estere envolto em
tramas mentirosas e
falsas conquistas
serão banalidades
para você nesta noite;
Menha, vou lhe
apresentar a família.



Kresnick

O DESPERTAR DO SANGUE

*"...E Chegará o dia em que nos regozijaremos nas cinzas de nossos inimigo."
Heliezer Fernton – Secretário de Cúpula.*

Após o grande holocausto de 2059 o mundo parecia perdido e desolado, os poucos seres humanos que restavam lutavam para reaver a vida que tinham ou no mínimo deixar seus poucos momentos na terra um tanto confortáveis como foi há tempos atrás.

Resumidamente esse material narra a aparição de um tipo de criatura que se ramificou rapidamente em 5 clãs e se espalhou como um raio por todo o mundo alimentando-se dos que ainda permanecem vivos, sugando o precioso vitae dos humanos e dos "vampiros" do mundo.

Um breve relato dos acontecimentos.

Em 2039 já se podia sentir que a paz no mundo estava abalada com a crescente ameaça terrorista por parte do oriente médio e a retaliação Americana, o mundo respirava guerra fomentando os desejos daqueles que estavam lacrados no mundo inferior, atentados na Europa e nas Américas, guerras no Oriente Médio, dizimação por doenças no continente africano e conflitos no extremo Oriente, tudo isso parecia um grande barril de pólvora pronto para explodir.

Foi nesse momento em 14 de fevereiro de 2023 que o governo Soviético completou suas experiência

sobre uma criatura resistente a quase todas as bactérias, vírus, e radiação, essa criatura seria usada na retomada da grande Mãe Rússia e poria um fim nos conflitos mundiais já que esse projeto seria o ápice da tecnologia neogenética na guerra pondo um fim na opressão capitalista. Os Soviéticos o chamaram de projeto Kresnick; um ser humano geneticamente modificado, capaz de regenerar partes perdidas do corpo utilizando a força vital de inimigos, isso se baseia da teoria de que os seres vivos são originários da mesma matriz réptil primitiva a milhões e milhões de anos.

A Gênese Vermelha



Em meados de 1784 um grupo seleto de cientistas e pesquisadores de campo se organizou para formar uma sociedade erudita para o estudo do sobrenatural ao norte da Moldova, cerca de 300 km de Chisinau eles estabeleceram um pequeno refugio dos olhos curiosos da sociedade humana e começaram suas pesquisas e uma delas a mais importante na época era a autopsia de um corpo vampirico

capturado a cerca de 20 anos na Romênia, cidade de Nápoles.

Esse corpo apresentava garras demasiadamente grandes e grossas para um ser humano normal alem de folículos pilosos de espessura demasiada grossa para a cabeleira humana também, um exame nada minucioso mostra presas articuláveis na arcada dentaria superior e afiadas presinhas no maxilar, nenhum traço de doença nem contaminação no sangue, saliva ou tecidos do espécime caracterizando a criatura como sobrenatural ou antinatural, isso após 4 anos de pesquisa sobre a carcaça que não se decompunha naturalmente, apenas a exposição solar.

As pesquisas começaram a dar frutos e a descoberta mais significativa era a da cura para varias doenças com substancias extraídas daquela carcaça, bastava enxertar sangue humano na criatura e momentos depois extrai-lo e injetá-lo via intravenosa nos pacientes moribundos num tratamento de três dias e cerca de 50% dos deles começavam a mostrar melhoras consideráveis na saúde, as doenças simplesmente entravam em estado de dormência e não mais incomodavam os pacientes, outras eram expurgadas.

Um dos efeitos colaterais foi apresentado em 79% das mulheres e apenas 2% dos homens, a presença dos hormônios humanos em contato com a substancia injetada altera o estado emocional das "cobaias" com efeitos que vão desde a depressão aguda a ataques de raiva, isso foi catalogado como efeitos colaterais em cobaias induzidos a cura, eles também aprendem com o tempo a aumentarem sua força e sua constituição de forma espantosa, os cientistas verificaram isso ao quebrarem varias agulhas na tentativa de aplicar injeções ou coletar amostras de

sangue e pelo fato dos pacientes arrebitarem as amarras em ataques de pânico ou fúria.

Em meados de 1790 a França começa a manobrar tropas e os conflitos estouram em toda parte na Europa, os pesquisadores sentem-se ameaçados e elaboram um plano para fugirem da Moldova com os experimentos para mais tarde prosseguirem as pesquisas, o laboratório foi desativado em 14 de fevereiro de 1791 e o lugar escolhido para a continuação dos trabalhos foi à África setentrional, tudo corria conforme os planos e vagarosamente a associação começou a despachar as caixas para a África, equipamentos de pesquisa e laboratorial para um endereço falso no meio das savanas onde seriam interceptados por um dos membros que já estava fora do país a mais de 3 anos,

infelizmente o que os membros não sabiam era que esse interceptador já estava morto e um ocupante do exercito francês estava se passando por ele.

Em 1795 os membros conseguem fugir da Europa e adentram no continente Africano dirigindo-se cada um para um ponto do continente escondendo-se da opressão francesa e da "caça as bruxas" organizada por membros da alta cúpula do exercito francês, após mais três anos de fuga os membros se reencontram em uma pequena cidade perto de Kampala capital de Uganda e tem a terrível noticia confirmada, todo o material fora levado pelo exercito Napoleônico e agora em 1798 não havia ninguém que pudesse ajudá-los a reaver seu trabalho.

Um século de espera

Em 1898 um filósofo e pesquisador Germânico chamado Héctor Svanof adentra no continente africano a procura de sabedoria e descobre uma intrigante estória sobre bruxos que tentaram acabar com a colônia há cem anos atrás trazendo demônios do inferno para a terra, as pessoas os chamavam de "Os Bruxos de Andril" eles ficaram famosos por fazerem "bruxaria" com pessoas menos favorecidas da comunidade, mas na verdade o que ninguém sabia é que a sociedade continuava com suas pesquisas mesmo sem o espécime original.

Héctor foi a fundo em suas pesquisas e encontrou os antigos endereços dessas pessoas porem, nada de conclusivo foi achado, e Héctor continuou sua trilha a procura de sabedoria.

A guerra estoura no mundo todo em 1914 e um importante achado foi descoberto em Londres, um sofisticado laboratório escondido nos subsolos londrinos com

pesquisas em andamento a muito paradas, essa descoberta foi encontrada por um pesquisador de campo da coroa Inglesa o Sr. Héctor Svanof, dentre as pesquisas existia todo o histórico da sociedade e imediatamente interceptado e o assunto foi abafado por espões Alemães infiltrados na Inglaterra, todo o material foi transferido para Krcóvia para estudos posteriores e alguns anos depois 5 grandes laboratórios foram montados, um em cada continente, laboratórios secretos Alemães porem com o nome original da pesquisa, chamado pelos oficiais encarregados como o caso Kresnick, é sabido até os dias de hoje os horrores alemães na guerra mundial porem o que não se sabe é que as pesquisas deram frutos, um estudioso do 3º reich descobriu uma forma de fazer esta criatura mais resistente do que já era, um amalgama entre uma criaturinha mágica capturada nas fileiras do campo de batalha e essa criatura das pesquisas antigas, as ordens foram acatadas imediatamente e todo o complexo principal foi novamente transferido para Berlim-Alemanha, os

Alemães tinham em mãos agora 2 espécimes de "Soldados de Ouro" e com testes exaustivos concluíram que o espécime não sobreviveria o tempo desejado em um front para arruinar a linha de frente inimiga, a outra espécime uma criatura de aspecto boçal com chifres e cascos que os soldados chamavam de demônio foi submetida a varias analises e se concluiu que a sua única vulnerabilidade da criatura seria o metal ferroso puro, após o fim da guerra o "Soldado de Ouro" ainda não esta pronto e como as pesquisas eram secretas os cortes no orçamento começaram a aparecer e o caso Kresnick foi "arquivado" somente 12 anos depois do arquivamento o caso foi dado como perdido dos secretissimos arquivos da SS e como um passe de mágica tudo desapareceu, relatos diversos falam sobre cinco homens entrando nas instalações da SS Kresnick e que nenhum deles saiu de lá, o curioso é que nem mesmo a própria SS Nazista sabe sobre o acontecimento, nada consta em nenhum lugar sobre o assunto e simplesmente foi "esquecido" e arquivado na derrocada nazista na data fatídica de 1943 o que mais estranha nisso tudo era esse relato histórico que vem a seguir.

Todos os números envolvendo a Batalha de Stalingrado são superlativos. O acadêmico soviético A. Samsónov, autor de *A Batalha de Stalingrado*, conta que o Exército Vermelho derrotou nessa frente cinco exércitos: dois alemães (o 6º e o 4º de tanques); dois romenos (o 3º e o 4º) e um italiano (o 8º). Segundo seus cálculos, os soviéticos destruíram completamente 32 divisões e três brigadas; provocaram a perda de metade dos efetivos de outras 16 divisões; e teriam matado cerca de 800 mil homens. No total, as baixas dos alemães de seus aliados — entre mortos, feridos e capturados — teriam chegado a 1,5 milhão de pessoas, ou 25% das forças de que dispunham no início da invasão da União Soviética, em Junho de 1941. Os nazistas

perderam também 3.500 tanques e peças de assalto; mais de 3 mil aviões de combate e de transporte; 12 mil peças de artilharia e morteiros; 75 mil viaturas, etc. Em contrapartida, segundo informa o historiador inglês Antony Beevor, o Exército Vermelho sofreu durante essa campanha 1,1 milhão de baixas, das quais 485.751 fatais.



O documento original trás o texto de maneira diferente veja a seguir:

Todos os números envolvendo a Batalha de Stalingrado são superlativos. O acadêmico soviético A. Samsónov, autor de *A Batalha de Stalingrado*, conta que o Exército Vermelho tinha como aliado 3 homens muito estranhos de aspecto soviéticos, de alta estatura que comandavam grupos de assalto secretos, em sua maioria com cerca de 7 a 10 membros e derrotaram nessa frente cinco exércitos: dois alemães (o 6º e o 4º de tanques); dois romenos (o 3º e o 4º) e um italiano (o 8º). Segundo seus cálculos, os soviéticos destruíram completamente juntamente com os "batedores" 32 divisões e três brigadas; provocaram a perda de metade dos efetivos de outras 16 divisões; e teriam matado cerca de 800 mil homens o que mais chamou a atenção e que foi abafado pelo governo é que em sua minoria porem uma minoria que chama a atenção é que desses 800 mil homens cerca de 3 mil foram encontrados sem sangue algum no corpo e com desfigurações que até mesmo na guerra não seria comum encontrar em corpos no campo de batalha. No total, as baixas dos

alemães de seus aliados — entre mortos, feridos e capturados — teriam chegado a 1,5 milhão de pessoas, ou 25% das forças de que dispunham no início da invasão da União Soviética, em Junho de 1941. Os nazistas perderam também 3.500 tanques e peças de assalto; mais de 3 mil aviões de combate e de transporte; 12 mil peças de artilharia e morteiros; 75 mil viaturas, que foram seqüestradas ainda nas bases por efetivos humanos voadores. Em contrapartida, segundo informa o historiador inglês Antony Beevor, o Exército Vermelho sofreu durante essa campanha 1,1 milhão de baixas, das quais 485.751 fatais, sendo que nenhuma delas consta algum soldado batedor do enigmático grupo.

Os acontecimentos no decorrer dos anos são ainda vagos, mas têm-se relatos de aparições desses soldados de elite em varias datas históricas e mesmo em acontecimentos cobertos por diversos governos.

O experimento em si

Para criar um Kresnick seria necessária uma tecnologia e conhecimento do sobrenatural aterradoras porem nada é difícil para um Mago Nefandi com os aliados certos e recursos diversos, Eniel Lascher o Nefandi reuniu esses

caçadores e pesquisadores para que seus experimentos dessem frutos e algumas eras de pesquisa o amalgama definitivo surgiu como dois homens altos e de bom porte físico e aparência humana impecável.

Os ingredientes:

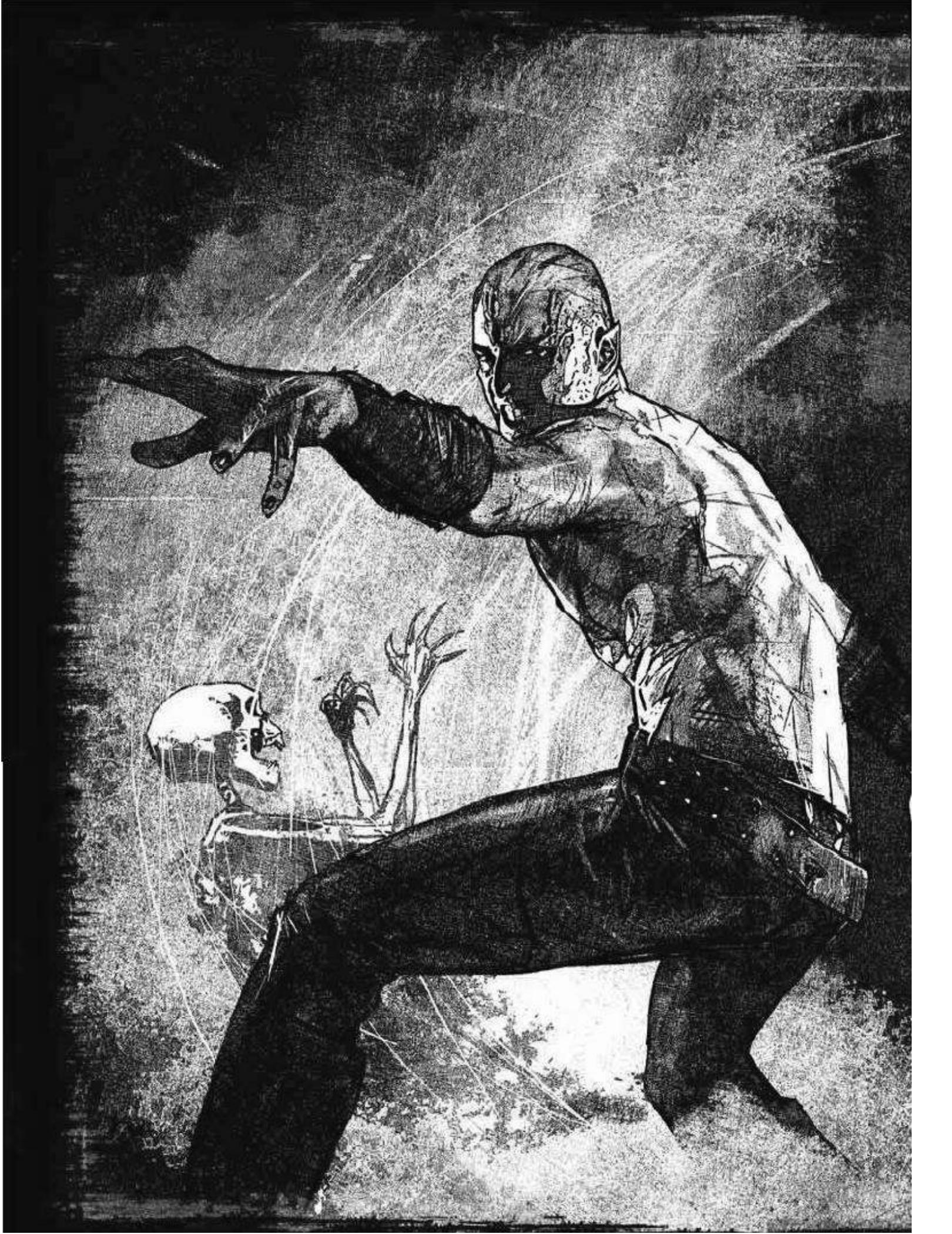
Em 1943 foi capturada nas florestas Sicilianas uma criatura ferida, essa criatura era na verdade uma fada que folcloricamente é chamada de Satiro e como fada tinha poderes que um mago jamais conseguiria sozinho, Eniel sabendo disso tratou de colocar a fada em um estado de suspensão e alguns meses depois começou os experimentos mais aprofundados na criatura e como era de esperar o sangue e tecidos da fada poderia ser manipulado magicamente para fundir-se em outro material sobrenatural, essa nova criatura era boçal e não dispunha de uma mentalidade racional por esta razão foi englobado mais um elemento na massa monstruosa da criatura, um espírito racional humano é o sangue de um mago, na falta de amostras Eniel cedeu o seu próprio para o experimento, essa foi a chave para o controle da criatura, mas ainda assim seu aspecto não fora modificado e sua inteligência não mudara muito a criatura apenas conseguia balbuciar e chorar o tempo todo tendo ataques de fúria e depressão profundas, Eniel então voltou-se aos seus livros e descobriu no vampiro uma forma de mudar isso de uma vez por todas fazendo uma mente imortal com raciocínio frescos e atuais e uma aparência humana agradável pelo menos, ele pesquisou a fundo o ato do abraço e depois de dezenas de tentativas frustradas o primeiro da leva se arqueou da própria morte e se pos de pé na frente do mago, uma criatura enegrecida com uma tonalidade azul-marinha profunda e olhos vermelhos como os de um demônio, seu aspecto bestial e humanoíde inspirou Eniel a chamado de Kiryn, uma criatura mística oriental que seria a fusão de vários animais como uma Kimera e sabedoria a serviço de um imperador, Eniel se alegrou e levou a sua criação para ver seu progenitor, a criatura primordial chamada satiricamente de Oada, que seria Adão de trás para frente, o Kiryn chorou, ele chorou e se enfureceu e correndo para a porta do laboratório foi fulminado pelas chamas do

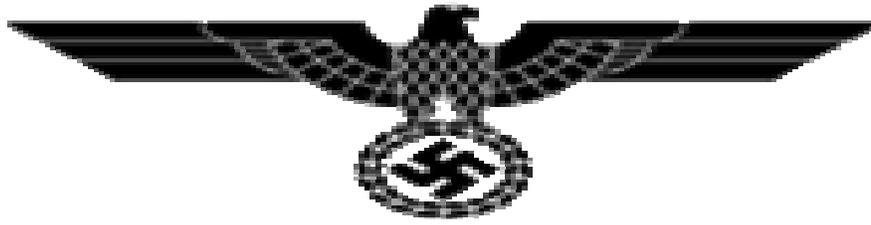
sol, gravemente ferido ele chorou, o mago se decepcionou novamente, a criatura não andaria durante o dia como os "soldados de ouro" do 3º reich mas os soldados não eram muita coisa, eles eram apenas carnicais influenciados pelo poder das esferas e Glamour da fada, agora seria diferente, um homem capaz de devastar campo de batalha sozinho apenas com as mãos, Eniel teria seu "general de Ouro" a qualquer preço.

Foi em 1947 que Eniel teve a idéia de converter parte do poder das esferas de magia e fundi-las com o glamour da fada e essa energia daria ao Kresnick a liberdade de andar durante o dia, ele pesquisou uma forma de não modificar a estrutura de sustentação vital da criatura no processo já que ela parecia poderosa mesmo nesse segundo estagio, uma forma de manter sua reserva de sangue como o de um vampiro mas uma forma de canalizar o poder das esferas mesmo não sendo um mago.

As pesquisas levavam sempre ao mesmo ponto, o melhor catalisador para sugar a essência magika seria o vitae vampirico pois ele deriva do sobrenatural e é a fonte mais abundante na terra em matéria de reabastecimento de quintessência caótica como ele chamou, ele criou uma nova coisa, uma coisa sem forma um espírito falso, uma "maquete" de avatar, isso garantiu a perda de toda a sua aparência transformando-o em um cadáver seco ambulante mas sua mente e seus poderes foram poupados desse castigo, e ele colocou esse espírito falso dentro do Kresnick e Eniel sorriu e disse que este seria o rei de muitos impérios e daí brotou o nome para esse novo poder, Tronus, parecido com disciplinas mas em uma escala maior, sem traços antinaturais e aura magika.





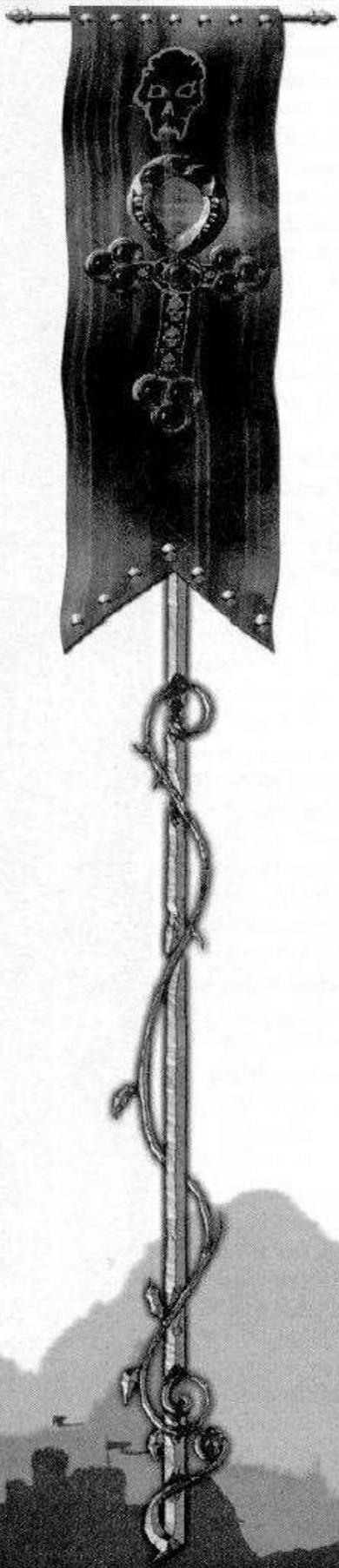


A Libertação das garras da Águia de ouro

Tudo corria bem até certa noite Kiryn sentir fome durante uma de suas infundáveis leituras na biblioteca de Eniel, ele sentia fome de sangue e sentiu no ar um aroma doce e puro, e andando em outro cômodo do laboratório uma fada amarrada em uma mesa de cirurgia com um pequeno sangramento na boca, ele foi compelido a satisfazer sua sede, e após o ato sua consciência pesa, ele não pretendia ser este monstro que se tornou e com o conhecimento sobre o "abraço" ele o fez na fada, e a fada faleceu, morreu e como tudo no mundo se foi, e Kiryn sentia algo mudando no decorrer dos anos, sua pele já era lisa e branca como a de um mortal, suas presas agora podiam ser escondidas e sua coluna se alinhara, Eniel nunca mais foi o mesmo depois do que aconteceu a fada anos atrás e nunca perdoou Kiryn mas agora Eniel via em Kiryn a evolução rápida, a adaptação incrível do Kresnick definitivo e os outros laboratórios espalhados pelos continentes do mundo seguiram a pesquisa e criaram os seus próprios Kresnick com o material colhido de Oada e quando todos estavam prontos para darem frutos os magos perceberam tarde de mais que os Kresnick se comunicavam telepaticamente uns com os outros, e o primeiro laboratório veio ao chão, o laboratório Sul-americano na Bolívia foi atacado por diversos animais, tantos que nem mesmo o poder dos magos de lá puderam conter e o Kresnick Sul-Americano desapareceu junto com o

laboratório e assim foi com os outros três, o da América do Norte foi destruído por um explosão, o Africano ficou intacto porém seus ocupantes foram mortos por uma nevoa acida pelo que se sabe e o Europeu foi parcialmente destruído e seus ocupantes foram mortos por alguma coisa sem explicação, nenhum trauma, nenhuma doença nem qualquer traço de violência externa ou interna.

Ao saber disso Eniel tratou de preparar a transferência do laboratório novamente mas algo aconteceu enquanto ele estava encaixotando seus livros na biblioteca, a figura de Kiryn parada ao lado de uma das diversas prateleiras agora fazias, Kiryn olhou para Eniel e pediu para que Eniel fizesse um desejo, e Eniel sorriu e disse que não desejava mais nada mesmo naquele corpo morto e animado, disse que a criação de Kiryn já fora seu maior triunfo e Kiryn sorriu, seus olhos encheram-se de lágrimas e ele disse, obrigado, se eu já realizei seus desejos agora é hora de pegar minha recompensa, antes de algum movimento ou falar dos dois quatro sombras entraram vagarosa e pomposamente na sala, um homem alto com dedos longos e finos, outro com uma vasta cabeleira e braços fortes, o terceiro acompanhado de um lobo e o quarto com a boca e olhos iluminados por uma luz de cor alaranjada, nunca mais se ouviu falar de Eniel nem de algum laboratório do gênero.

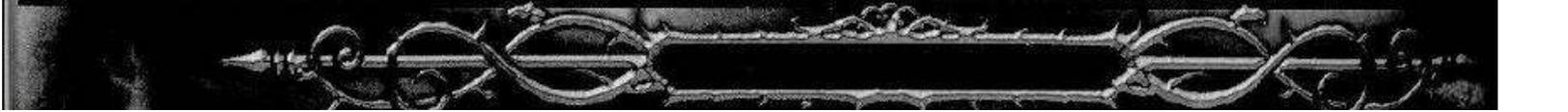


Sistema

"O dia em que a terra parar e todos nela olharem para cima esperando que algo caia do céu, nós correremos livres por entre os mortais caçando os responsáveis pela nossa ruína, a fonte de nossa angustia, os algozes de nossa eternidade.

Escondam-se vampiros pois o dia do acerto esta se aproximando rápido e não vamos perdoar nem mesmo sua mais inocente ou santa cria"

Igor Aurélius – Caçador de Pradaria "Maiana"



Para se jogar com Kresnick ignore a data de jogo, use a que preferir, antes ou depois da gehenna mas atenha-se a alguns fatores de jogo, como por exemplo que um Kresnick jamais será da camarilla ou Sabbath, um Kresnick é uma criatura atormentada pela culpa e tristeza, ele não é cortes nem mesmo manipulativo, ele foi criado para servir e servira querendo ou não.

A Sociedade Kresnick

Na România ainda existe a cúpula do conselho Kresnick formada pelos filhos dos cinco primeiros Kresnick a existirem no mundo, um Kiryn Asiático, um Optua Africano, Utempa Norte-Americano, um Maiana Sul-Americano e um Ulyatrov Europeu.

Os Kresnick se organizam pelo mundo de forma aleatória sempre se comunicando quando é necessidade, a telepatia apresentada pelos Kresnick Primordiais não se apresenta nas castas mais baixas, possivelmente um efeito colateral ou uma mutação na espécie, isso ainda permanece um mistério até para eles mesmos.

Sempre de uma cidade a outra um Kresnick se alimenta normalmente se assim desejar, mas o alimento não lhe trará benefício algum e algum tempo depois ele será obrigado a expurgar por via oral sem custos ou anal com o custo de 3 pontos de sangue todo o alimento que ingerir, a alimentação básica de um Kresnick é a mesma que a de um vampiro qualquer, o sangue dos mortais, isso lhe garante a imortalidade e as ações normais do sangue no organismo vampirico como aumentar sua força ou ativar disciplinas, um Kresnick gasta um terço de sangue da sua reserva por dia para se manter ativo e escolhe um período, noturno ou diurno para perambular e fazer suas ações, caso ele queira ficar 24 horas "ligado" ele deve gastar mais um terço de sangue da sua reserva, todo o sangue gasto tem seu valor arredondado pra cima, geração conta normalmente assim como mentor ou outro antecedente qualquer de vampiro a mascara, quando o sangue do Kresnick se esgota ele automaticamente gasta um pontos em Tronus para equipara a reserva de sangue perdida até chegar ao limite que ele precisa.

Alem dos pontos de sangues modificados os Kresnick tem pontos em Tronus, seria uma reserva de sangue também, porem de sangue convertido em Quintessência e é conseguido com sangue sobrenatural, sangue mortal não possui esse "tempero" mas pode ser convertido com a força de vontade do Kresnick se ele assim julgar necessario, Tronus é usado para ativar o corpo do vampiro ao andar no sol, 1 ponto de Tronus por dia no sol e ativar suas afiliações magikas, cada Kresnick tem a sua própria afiliação, mas pode aprender outras com aprendizado ou diablerie em outro Kresnick, isso seria inconcebível, pois o conselho de cúpula saberia na hora a falta da presença de um kresnick no mundo, as afiliações serão citadas mais alem.

A grande maioria dos Kresnick se negam a se alimentar de sangue sobrenatural e acham isso repulsivo porem é necessária, um Kresnick se alimentará de sangue sobrenatural apenas se for realmente necessária.

Todo Kresnick tem uma habilidade para conjurar um artefato familiarizado ao Kresnick no momento de sua criação, o material sempre será de aparência ósea, essa arma não pode ser perdida nem roubada, se ela for destruída ela aparecerá novamente após 12 horas ou 3 pontos de Tronus gasto.

Um Kresnick pode aprender qualquer disciplina vampirica porem com um custo bem elevado, cada ponto aprendido na disciplina subtrai um ponto permanente nos pontos de Tronus do Kresnick

Como a matriz principal no estudo e desenvolvimento desses seres é o vampiro as suas afinidade se limitam ao sangue não aprendendo Magika ou mesmo usando glamour de fadas

Protocolos

Enquanto os Cainitas se prendem a tradições antigas imutáveis que os ancora ao tempo os Kresnick seguem protocolos modernos.

Existem 3 grandes protocolos que devem ser levado em conta quando se trata de sobrevivência e ordem.

O Concílio de Varsóvia

Esse Protocolo é o mais antigo dentre os Kresnick e é imutável devido a ser de uma procedência já extinta, criado pelos Nazistas o Protocolo inicialmente servia para instruir os Cientistas e envolvidos no experimento Kresnick mas com a queda do "Império Nazista" esses protocolos foram adotados como sendo de extrema valia principalmente para os antigos, os primeiros.

1- Não falará sobre nossas descobertas com ninguém mesmo que aliado se este for suspeito de ser espião.

2- Andara sempre acompanhado para que não seja alvo de ataques que nos desfavoreçam

3 - Guarde o que conseguir em sua mente e destrua as provas em caso de problemas.

Protocolo de conduta

Esse protocolo foi criado com a finalidade de conduzir os Kresnick nas suas novas não-vidas não baseando ela em suposições mas em fatos e éticas de conduta em relação a outros Kresnick

1.2- Visitarás a cúpula todos os anos para que possa passar teus relatórios e se socializar com a família.

2.2- Não acredite em lendas a não ser a que nós catalogarmos como lendas pois sabemos que são verídicas e já são história.

3.2- Não sugue do coração de um irmão, a morte de um irmão é punida com duas mortes.

4.2Faça de seu lar a sua fortaleza e de ao seu convidado o tratamento apropriado.

5.2Não faz escravos dentre os mortais mais do que a metade da tua mágica pois se eles precisarem tu terás Tronus para oferecer a teus guardiões.

6.2- Só o conselho da cúpula vermelha tem o direito de ordenar a morte de outro Kresnick não faça nada que eles não fariam.

7.2- Não encoraje um vampiro a entrar para nossas linhas, deixe que ele venha sozinho ou não será digno de ser um de nós.

8.2- Tenha palavra no que faz, se quebrar tua palavra nada mais lhe é lícito e a ti só resta a morte.

9.2- Ceticismo deve ser a sua palavra de credo, seja o que nasceu para ser e não acredite no que não pode alcançar.

Protocolo de Defesa

O protocolo de defesa foi criado baseado na mentalidade dos antigos que viveram o inferno na guerra mundial e conhecem a batalha diária que todos devem travar, o protocolo de defesa deve ser seguido em momentos em que nenhum dos outros protocolos der resultado ou forem ineficazes na ocasião.

1.3- Não tenha compaixão dos que não tem compaixão de ti, da a ele o descanso eterno ou o aprisiona em teu coração para que se lembre enquanto tu viver quem é o vencedor.

2.3- Nunca permita que um nefandi viva no mesmo lugar que você, chame outros e o persiga até que ele não exista mais.

3.3- Não enfrenta um inimigo mais poderoso que você sozinho, recua se precisar mas não de a tua raça o desgosto de termos que afiliar um novo em teu lugar.

4.3- Não conjure tua arma em meio ao pasto mortal, aguarda uma hora mais propicia.

5.3- Não desacate a ordem de um superior designado.

6.3- Deixa o rebanho vampirico coexistir com o mundo ou não teremos mais o que comer a não ser nossos corações.

7.3- Não negue a tua arma se for a única forma de se defender ou destruir o inimigo.

8.3- Não tenha pena de um Kresnick bastardo, tu tens todo o direito de manda-lo para o nada.

Protocolo de Transferência

O protocolo de transferência foi criado com o intuito de dar aos Kresnick uma serie de cuidados que eles devem ter ao se mudar de cidade em cidade, esses protocolos são o salvo conduto até hoje para a sua existência secreta.

1.4- Não discuta as ordens de transferência.

2.4- Destrua tudo o que for teu e não puder levar inclusive carniçais ou mesmo crias.

3.4- Não permita que ninguém que realmente lhe conheça permaneça vivo ou consciente, faz o que puder para que ele não se torne um problema futuro.

4.4- Utilize-se de nossos irmãos para ter uma moradia temporária até que se estabeleça.

5.4- Faça contatos antecipados com o primigênie vampirico da cidade destino para que possa se apresentar quando chegar, tu terás auxilio da cúpula para os documentos.

6.4- Certifique-se da ignorância do principado atual em questão de tua transferência e só após ter se retirado contate o elisio da antiga cidade para dar esclarecimentos.

Tronus

As afinidades do Tronus se limitam a lista abaixo.

- *Tronus não pode ser convertido em sangue mortal
- *2 pontos de sangue mortal podem ser convertidos em 1 ponto de Tronus
- *Para queimar Tronus role os seus pontos de Tronus restantes e para cada sucesso recupere mais um ponto.
- *3 ponto de Tronus deve ser gasto na conjuração da arma magika.
(toda arma magika deve ser uma arma branca longa ou duas pequenas, o Kresnick não pode mudar a forma de sua arma magika)
- *Cada ponto gasto em Tronus a mais é somado no dano de sua arma magika.
- *1 ponto de Tronus aumenta 1 sucesso em qualquer ritual envolvendo sangue.
- *1 ponto de Tronus anula um ponto de sangue usado para fazer laço sanguíneo ou Valderie.
- *Laço de sangue usando pontos de Tronus não podem ser quebrados por rituais envolvendo sangue apenas com magika verdadeira ou por tempo como o laço de sangue normal X 2.
- *Tronus pode ser usado para localizar outro Kresnick como será mostrado na tabela a baixo:
Kresnick a menos desses perímetros de distancias são sentidos automaticamente.

1 ponto	quadra.
2 pontos	bairro.
3 pontos	pequena cidade.
4 pontos	grande cidade.
5 pontos	estado.
6 pontos	pequeno país.
7 pontos	grande país.
8 pontos	pequeno continente.
9 pontos	grande continente.
10 pontos	todo o mundo.

- *Um Kresnick em torpor perde todos os pontos em Tronus.
- A Cada abraço feito por um Kresnick subtrai 1 ponto permanente dos pontos totais de Tronus do mesmo.
- *O Kresnick também pode sorver Tronus do ambiente porem essa é uma pratica perigosa e muito chamativa; Como os Magos o Kresnick pode puxar para si a "Quintessência" da área fazendo um efeito devastador na ordem das coisas.
- O Kresnick rola dados iguais ao seu Tronus gasto + 1 por ponto de força de vontade que gaste na ação com dif.8 e tudo ao seu redor enfraquece, definha e morre, se algum mortal estiver por perto ele pode se sentir fraco, cabelos brancos aparecem e em raros casos os mortais morrem, plantas e animais morrem quase que instantaneamente fazendo os vegetais secarem automaticamente e os animais verterem sangue por seus orifícios, olhos e poros.**

Cada sucesso nos dados é devolvido em pontos de Tronus na reserva do Kresnick mas lembre-se isso pode ser perigoso feito em lugares velhos ou públicos.

As Casas e suas afiliações

Cada Kresnick original tinha uma afiliação que lhe concede o don único de fazer um determinado efeito, o baixo estará listadas as afiliações iniciais de cada etnia Kresnick.

MAIANA

Hummm, o cheiro da mata virgem, e sabe por que aqui a mata é virgem? Por que aqui o vento é fresco, hã, hã, entendeu o trocadilho? Chega de piadas, agora não entre na floresta, seja a floresta e mostre aos seus descendentes Arcadicos a sua força para honra-los em meio a mãe Gaia!

José Ramirez Soares – Líder Maiana da América do Sul

Os Maiana, devido ao Glamour das fadas esses seres desenvolveram ou foram obrigados a desenvolver uma afiliação de sobrevivência absoluta em florestas, como a metamorfose essa afiliação permite ao Kresnick simular ser um animal ou mesmo a camuflagem mais perfeita com uma vantagem que vampiro algum jamais teria, essa afiliação permite ao Kresnick aprender coisas a sua volta como as classes sociais de uma matilha, a língua de qualquer animal, entre outras coisas.

La Mata

* Espírito da floresta: Essa afiliação faz com que o Kresnick tornasse totalmente camuflado em um ambiente natural, podendo andar sem problemas e saber exatamente a localização de um alvo em um raio de 200 metros quadrados.

Sistema: 1 ponto de Tronus contra dif. 4 para mata fechada até 6 para campo aberto e 7 a 9 para perimetro urbano

** Compartilhar visão: Um Maiana pode compartilhar a visão de um animal podendo ver o que o animal vê apenas com um contato visual, Maiana não pode influenciar o animal, mas poderá ver pelos olhos do animal se este estiver em contato visual do Maiana.

Sistema: 1 ponto de Tronus e testa-se percepção + empatia c/ animais.

*** Controlar a vontade de gaia: Agora o Maiana pode influenciar qualquer animal apenas com o olhar, ele pode inclusive fazer o animal atacar um alvo, esse poder é extremamente útil nas florestas tropicais ou onde quer que haja animais selvagens ou domésticos.

Sistema: 1 ponto de Tronus e testa-se Manipulação + Empatia c/ animais.

**** Terror da selva: Essa afiliação permite ao Maiana contatar todos os animais que puderem ouvir o som da sua voz, os animais ficaram enfurecidos e atacaram qualquer coisa que se mecha menos o Maiana, esse poder atinge a besta interior de qualquer criatura com a mesma intensidade forçando o alvo ao frênesi, qualquer criatura que não for inteligente esta sobre as ordens do Maiana.

Sistema: 1 ponto de Tronus e testa-se contra uma dificuldade 6 + o numero de animais presentes. (caso ocorra contra criaturas sobrenaturais o teste afeta 1 de cada vez) Os Animais pequenos podem formar bando de destreza 8 e vigor 5 causando dano de 5 dados a 8 dados.

***** Polkaa: Essa afiliação permite ao Kresnick possuir um animal por completo, isso acarreta em uma mortalidade temporária, sua aura será a do animal possuído e todos seus sentidos são adaptados, esse poder ainda apresenta uma mutação intrigante que consiste em que o animal (Kresnick) continua racional e capaz de usar a arma magika de uma forma peculiar, uma luz fraca porem bem visível sai de dentro da boca e olhos do

animal quando este esta usando a "arma magika" dando o dano normalmente e o animal dobra de tamanho adicionando + 2 em vigor, 2 em força e 1 em força, adicionados a ficha básica de animal.

Sistema: O Kresnick passa por um processo de instabilidade molecular ficando translúcido e sendo sugado para dentro do animal mais próximo, testa-se vigor + sobrevivência com uma dif. 7 e 1 ponto de Tronus.

UTEMPA

Olha, lá no céu, a águia que pia por lembranças de nossos antepassados, olha no fundo do vale a tribo que vive em meio aos brancos apenas com suas lembranças de vidas já idas, todos temos raízes meu pequeno e você vai levar as nossas raízes plantadas em seu coração.
Jack Cavallo Louco – Líder Utempa da América do Norte

As experiências com esses Kresnicks fizeram com que os primeiros Kresnick procurassem alívio na vida em reservas indígenas e suas tradições refletem suas Afiliações.

Yawyp

*Filho do Sol: Essa afiliação dá ao Utempa a capacidade de regenerar seus ferimentos na luz do sol, os demais Kresnick por sua vez podem regenerar ferimentos apenas a noite, isso possibilita ao Utempa estar sempre um passo a frente do seu adversário.

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Tronus a cada 1 ponto agravado ou 6 letais

**Irmão Urso: Essa Afiliação faz com que brotem garras e presas enormes no Utempa que inflige dano de força + 2 com as garras e mordidas fazendo desse poder algo realmente aterrador

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Tronus e 1 turno de preparação

*** Manhattam: Essa afiliação mostra o quanto o Utempa está ligado aos seus ancestrais indígenas, de sua cabeça brotam dois maciços cornos e uma testa saliente e dura se destaca no rosto do Utempa, ele ganha +2 em vigor e força +2 e um ataque com a cabeça causa dano de força + 1

Sistema: Gasta-se 1 ponto de Tronus e testa-se vigor + força de vontade dif. 9

**** Mestre do céu: Essa afiliação faz com que o Utempa se transforme completamente em uma águia enorme, seus atributos mudam para: força 3, destreza 4, vigor 3 e vôo 4.

Sistema: 1 ponto de Tronus e testa-se vigor + sobrevivência dif. 7

***** wendigo: Esse aterrador poder trás a flor da pele toda a selvageria de um Utempa, sua forma é de um imenso lobo bípede com um bico de águia muito afiado e algumas penas em meio a pelagem cinzenta, sua metamorfose está completa e ele recebe um adicional de: força + 3, destreza + 3, Vigor + 2, dano com a garra causa força+3 de dano e o bico causa força + 4 ambos de dano agravado.

Sistema: Gasta-se 3 pontos em Tronus e testa-se vigor + ocultismo dif. 8

OPTÚA

Ocê qué que vétu ti mostri comu qui nós fais pra chama os mórtu pra ajuda nós? Ta baum mais eu só vo ixprica uma veis, presta atenção mi se fi!

Zé o "Crow" – Licer Optúa da América do Sul.

Seguindo o folclore Africano o Optúa tem características próprias dos habitantes Africanos tendo uma fraqueza por sangue negro ou converter vampiros apenas se os mesmos forem de descendência africana ou similar.

A afiliação do Optúa se enquadra na característica necromântica de bruxaria com espíritos, ele pode ver e conversar com espíritos e invocar criaturas malignas como o cão de tendal por exemplo.

Taiqao

* Jumanji= essa afiliação permite ao Optúa extrair informações de espíritos que existam perto dele, como uma intuição infalível para saber o que ocorreu em alguma cena de crime ou mesmo para mostrar as mais diversas direções.

Sistema: gasta-se um ponto em Tronus testa-se percepção empatia dificuldade 7 a 9.

** Boneco de Thalika= Esse poder se equipara ao dos vampiros normais porem com um diferencial, não existe a necessidade de contato visual, o Optúa precisa apenas de um fio de cabelo ou qualquer outra coisa do "boneco" a ser manipulado na palma de sua mão, o alvo se for sobrenatural pode fazer um teste por cena para tentar se livrar da influencia do Optúa mas a relatos de que nem o laço de sangue ou o valderie foram suficientes para destruir tal vinculo de hipnose.

Sistema: Um objeto do alvo e 1 ponto de Tronus, testa-se força de vontade contra força de vontade da vitima, para resistir ao efeito testa-se força de vontade dif.10 - ocultismo da vitima.

*** Maldição da vida= esse aterrador poder faz com que um imortal sofra, ele sentira remorsos por tudo o que fez no primeiro estagio e logo após o seu coração batera 3 vezes acarretando em 3 pontos de dano agravado, 1 por turno ou batida no segundo estagio e no estagio final o alvo rola 1 d10 e escolhe outro comportamento sorteado nos arquétipos do livro 3º edição de vampiro a mascara.

Sistema: O Kresnick precisa olhar para a vitima e tica-la com um afaço caracterizado como protetor (Toque que religiosos fazem ao abençoar alguma pessoa) sem nenhuma intenção de causar dano em seus movimentos, feito isso gasta-se 1 ponto em Tronus e testa-se força de vontade contra uma dif. 10 - humanidade da vitima ou Arete ou qualquer coisa que o valha, quanto mais boçal for a criatura menos ela sofrera os efeitos da maldição.

**** Aclamar o don de Apis= Essa afiliação faz com que o Optúa solte de sua boca uma névoa fraca porem bem visível e vermelha, essa nevoa animará qualquer cadáver que tiver músculos ou tendões para sustento corporal e acatará qualquer ordem que o Optúa der

durante toda a noite ou até que ele decida que já chega(dentro da mesma noite) criando assim zumbis com todas as paradas de dados físicas de 4 dados e dano de 4 dados de dano agravado por estarem contaminados pela substancia do Optúa.
Sistema: casta-se 3 pontos de Tronus e 3 turnos.

***** Morada derradeira= Essa afiliação permite ao Optúa transferir espíritos recém mortos para uma nova "casca" para servir a ele, o espírito permanece consciente porem com uma imensa divida de gratidão e um código ético inquebrável aflora no Zombu mortal e vivo.

Sistema: O Optúa gasta 3 pontos de Tronus e toda a Vitae do corpo para animar um corpo recém morto que não seja o próprio do fantasma e 6 turnos para acumular 10 sucessos para abrir as portas agora trancadas do corpo e alma dos experimentos, feito isso é recomendado que o Kresnick torra quantos pontos forem precisos de Tronus para converter em vitae vampirica para que não entre em frenesi.

O Zombu terá uma ficha normal porem agora é capaz de desenvolver alguns poderes próprios como potencia e fortitude, todo Zombu Optúa não tem mais que 5 pontos em força de vontade e são imunes a dominação ou qualquer outro efeito que influencie a mente do Zombu.

KYRIN

Humm, você quer o meu favor? Sabe a que facção pertence não sabe? Você tem meu sangue e mesmo assim me pede um favor! Ok, eu lhe concedo o favor... basta desejar e ele será atendido em instantes.

Shin Tão Fu – Líder Kyrin na América Central

Os Kiryn são uma lenda muito antiga na China, dizem as lendas que quando um imperador é digno e forte um Kyrin aparecera para aconselhá-lo e conceder-lhe desejos, na mitologia Chinesa os Kyrin aparecem como a fusão de 4 animais e é uma criatura mais poderosa que um dragão Long porem o Kyrin Kresnick é um humano normal de aparência e não pode realmente conceder desejos mas pode fazer com que alguns desejos se tornem realidade, sempre um servo mesmo quando mestre esse Kresnick é o mais amargo de todos, sempre solitário ou quando em companhia de outros nunca confiando em nada nem ninguém.

Djin

* Sentir desejos= Essa afiliação faz com que o Kiryn olhe dentro da mente mais fecha da e descubra o que o alvo mais deseja, ele pode tanto aumentar quando ruir esse desejo fazendo com que ele se torne algo imbral para o alvo, apenas com palavras ele pode elevar ou destruir as aspirações de um alvo.

Sistema: Testa-se percepção + lábia dif. 6 a 9

** Embaralhar= Apenas usando o don da lábia o Kiryn pode fazer com que o alvo fique confuso e sem ação por 1 turno por sucesso obtido nas rolagens, o kiryn descobre suas vontades e medos e fala com voz macia e qualquer coisa que o Kiryn fale sobre o assunto será embaralhado e confuso.

Sistema: Testa-se raciocínio + lábia, dif. Força de vontade do alvo.

*** O Don da fala= O Kiryn se torna "mortal" neste ponto vasculhado os mais escuros cantos da mente da vitima em busca de algo que a deprima ou destrua e

fala fazendo com que o alvo entre em um estado delirante de medo e recusa capaz de colocar qualquer pessoa centrada em um hospício de segurança máxima, esse poder em criaturas sobrenaturais insita o frenesi raposa e acima de 3 sucessos induz uma perturbação que dura de 1 dia a 1 ano de acordo com os sucessos.

Sistema: Testa-se manipulação + lábia contra força de vontade da vítima e 1 ponto de Tronus.

**** Nuance= esse é a afiliação que dá ao kiryn a fama de gênio da lâmpada, com essa afiliação ele pode descobrir nuances dentro de padrões diversos e resolver qualquer problema que alguém tenha, menos os dele próprio, ele pode deixar alguém milionário apenas falando seis conjuntos de números ou tirar alguém da morte certa descobrindo formas mirabolantes de fuga.

Sistema: O Kiryn gasta 1 ponto de Tronus e faz o teste que melhor se encaixa nos padrões da cena contra uma dif. Que varia de 5 para meras demonstrações a 9 para feitos incríveis.

***** Djin Morto = Esse aterrador efeito se equipara a uma esfera de mago já que o Kiryn pode agora realizar desejos realmente grandes, (Vai do bom senso do narrador o quão grande eles podem ser) desde que não sejam desejos sobrenaturais, o kiryn sempre cobrará um alto preço em troca, mas nunca dirá isso ao seu "mestre" cobrando algum tempo depois o "favor".

Esse preço pode ser cobrado a qualquer hora, se gasta 3 pontos de Tronus e o Kiryn se teleporta para o antigo "Mestre" para cobrar o desejo, a cobrança é feita de forma espiritual, basta o Djin desejar algo de igual valor ao desejo e a transferência é realizada sem custos adicionais.

Sistema: um desejo tem 3 níveis, pequeno, médio grande, gaste 1 ponto de Tronus para um desejo pequeno, 2 pontos para um desejo médio e 1 ponto permanente para um desejo grande, o Kiryn cobrará o preço do desejo algum tempo depois e recuperará o Tronus gasto e to da a sua reserva de Tronus estará cheia com isso, um Kiryn sempre encontra o seu antigo "mestre" para cobrar o pedido, ele nunca poderá perder um antigo "mestre" sabendo sempre onde ele está até que se cobre o pedido.

(Obs.: Essa é uma ótima forma de se recuperar pontos perdidos permanentemente de Tronus já que a cota se enche ao importa quantos pontos o Kresnick tenha perdido).

ULYATROV

Sem choros, se não queria ser isso que se tornou por que ficou a meus pés por todos esses anos? Não foi tu que choraste na minha frente pedindo para que eu o livrasse do pesar que era olhar para as obras de arte do pasto? Pois bem, esse é um Davinci, olhe bem... pronto, você está livre daquela boiolice que seu antigo clã arrasta por milênios, agora pare de se lamentar e use esses dedos enormes e comece a limpar meu gabinete.

Enio Fronhell – Líder Ulyatrov na América do Norte

Esses temidos Kresnick não perdem suas não vidas em consternações ou escondendo-se atrás de uma máscara humana, esses Kresnick são originários das primeiras pesquisas na Romênia e suas afiliações são as mais aterradoras dentre os Kresnick.

Peliculórium

* **Necrófago:** Esse poder (nojento) se mostra muito útil nos Ulyas em qualquer ocasião, como por exemplo, um ataque contra o Ulya, se ele perder uma perna no embate ele pode usar uma perna humana de um cadáver para usá-la como se fosse dele ou ainda usar os talentos de certas partes do corpo; Ex: Um Ulya decide pintar um quadro para seu regente afim de presenteá-lo por ser tão amável e benevolente, ele extrai as mãos de um artista falecido recentemente e as suas próprias causando 4 pontos de dano ou se já tiver com danos suficientes marcados não existe a necessidade de marcar mais se for na mesma região do implante e acopla o "sobressalente" cicatrizando e tendo plena liberdade de movimento, o órgão extraído se decompõe em velocidade normal, exalando odores e secreções típicas da putrefação de tecido orgânico.

Sistema: 1 ponto de Tronus por membro a ser implantado e testa-se destreza + Medicina dificuldade 7.

** **Ignorância** = Essa afiliação da ao Kresnick a habilidade de ignorar a lei da gravidade de maneira limitada podendo andar normalmente sobre a água, paredes, tetos ou qualquer outra superfície plana impossível de se andar.

Sistema: 1 ponto de Tronus por cena

*** **Predador Espiritual** = Essa afiliação permite ao Ulya arrancar pedaços das "almas" de suas vítimas fazendo com que elas fiquem mais perto da morte.

Sistema: 1 ponto de Tronus em uma manobra de agarrar dif. 7, cada sucesso anula um nível de vitalidade da vítima contado de cima para baixo, a vítima sentira um grande frio e mais nada, não sofrera os redutores em que consistia as casas de vitalidade que foram roubadas.

**** **O Ceifeiro**= Ao ativar essa afiliação o Ulya cresce 50% a mais do seu tamanho e adquire todos os aspectos da "Morte" lendária, sua arma mágica se molda como uma foice e uma aura de pânico paira no ar.

Sistema: 3 pontos de Tronus e testa-se força de vontade contra uma dificuldade 7, todos na área que forem mortais sofrem delírio e criaturas sobrenaturais testam coragem dif. 7, o Ceifeiro não tem a capacidade de falar e sua humanidade cai em 3 pontos (bônus: força, destreza e vigor + 2 e arma mágica + 3).

***** **Colhedor de Impostos** = Essa forma pode ser humana, mas o Ulya pode uni-la ao Ceifeiro também, o Ulya agora pode arrancar a alma de suas vítimas que passam a ser submissas a ele e também pode transferi-las para outros corpos (recém mortos e mortais), ele pode ainda usar essas almas para animar cadáveres porém esses cadáveres nunca terão inteligência alguma, apenas obedecem a ordens.

Sistema: O Ulya gasta 3 pontos de Tronus e testa força de vontade dif.8, para arrancar a alma de um humano são necessários 3 sucessos, de um vampiro 10 sucessos, de um lobisomem(sim pode ser contado como alma) 20 sucessos e de um mago 40 sucessos,pode ser cumulativos desde que o alvo esteja preso changelings, múmias, wraiths e algumas criações são imunes a esse efeito. Para que o Ulya possa reanimar corpos é necessário gastar 1 ponto de Tronus e testar inteligência + ocultismo dif. 8 ou a alma se liberta e desaparece. Para que o Ulya possa levantar cadáveres como Zombus ele precisa gastar 3 pontos de Tronus e testar força de vontade dif.6, cada sucesso levanta um cadáver, o cadáver pode estar apenas em estado ósseo que o efeito é eminente.



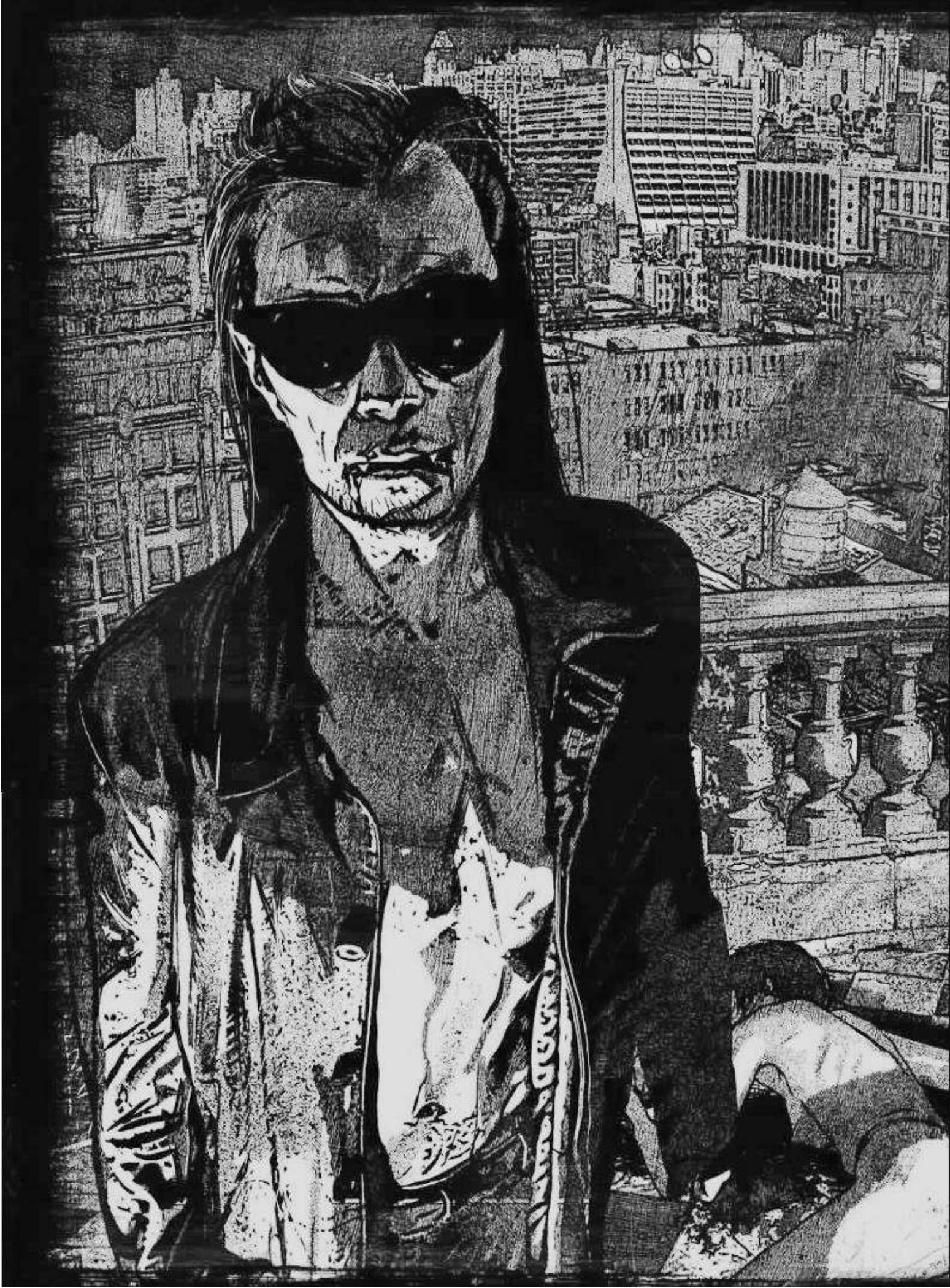
Feitiços

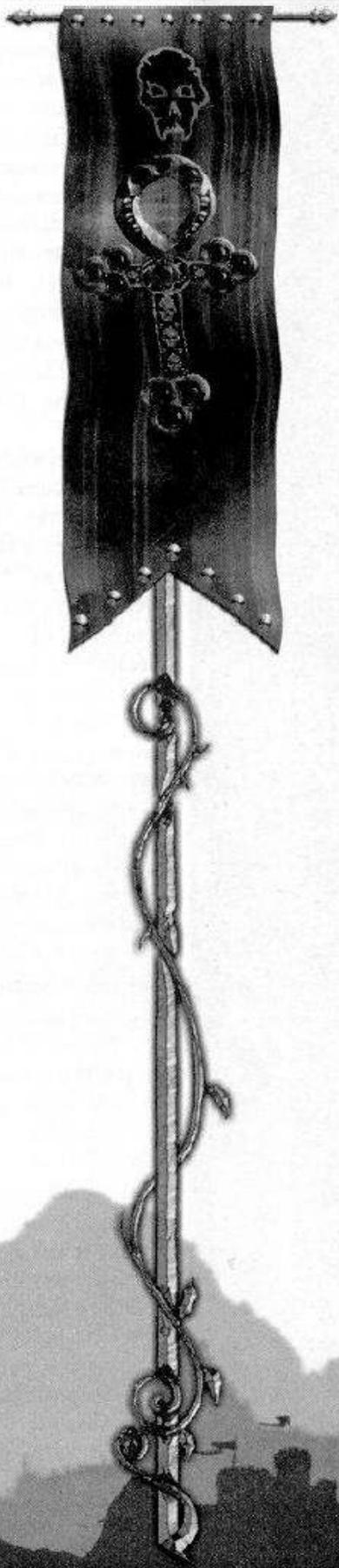
O que mais me chama a atenção na arte profana é ao fato de ela ser profana apenas a quem não consegue compreender e controlar, se o pasto ou mesmo o rebanho soubesse usar essa arte de forma vantajosa e não destrutiva talvez eles tivessem impedido que aquele ancião Ravnos despertasse no mar.
Euristeu Rendyler - Maiana Iniciado

Esses feitiços estão disponíveis apenas para as trilhas de Taigao e Pelicorium pois são de uma ramificação mais voltada ao ocultismo, os outros Kresnick não dispõem de uma ligação tão forte com o outro mundo portanto são incapazes ou mesmo tem uma grande dificuldade em realizar tais procedimentos.

Es feitiços são tratados como os antigos feitiços antigos que condenaram muitas pessoas a pratica da bruxaria porem sendo Kresnicks a coisa muda de figura, eles agora podem realizar até o fim os rituais antigos e conferir os efeitos desejados por meio de conhecimento do oculto e afinidades sobrenaturais natas de cada um, as trilhas "Rego" variam de Kresnick para Kresnick, porem existe a possibilidade de um Kresnick aprender a trilha de outro Kresnick por meio de "tutela" do professor.

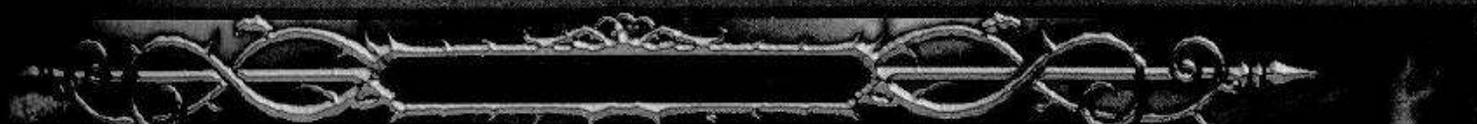
Um Kresnick deve começar com no maximo 3 rituais.





**Tu encantas Espadas?
Encantas Escudos
ao menos?
Então não me
serves para nada...**

Paulo Coelho, encontro Nacional de RPG



Os Feitiços

O CAMINHO DAS ESCAMAS

Conselho, escolha uma das Iguanas com você e a guarde como se fosse parte de ti, não faça perguntas, apenas a olhe nos olhos toda a noite e a trate como a coisa mais preciosa que tens e ela um dia ainda salvará isso que você chama de vida!

Eliezer Silvana – Optúa Andarilho

Nível 1

Sobrepular o Camaleão

Esse feitiço faz o Kresnick ficar "invisível" quando esta imóvel, (como no filme O Sombra), a pele do vampiro incluindo sua roupa adquire a textura de fundo da área onde ele se encontra ficando indetectável se permanecer imóvel, uma investigação superficial não será capaz de detectar o alvo.

Sistema: Se gasta 1 ponto de sangue e testa manipulação + Lábia, o efeito dura até o próximo movimento.

Pessoas ou criaturas sobrenaturais com uma percepção alta, (acima de 3) podem fazer o teste de percepção + investigação dif. 7

Transpassar frestas

Esse feitiço permite ao Kresnick transpassar passagens onde caberia apenas seu braço como grades, canos largos e raquetes de tênis.

Sistema: Se gasta 1 ponto de sangue e testa-se vigor + esportes dificuldade de 5 a 9, o efeito dura a cena.

Sobrepular o Camaleão

Esse feitiço faz o Kresnick ficar "invisível" quando esta imóvel, (como no filme O Sombra), a pele do vampiro incluindo sua roupa adquire a textura de fundo da área onde ele se encontra ficando indetectável se permanecer imóvel, uma investigação superficial não será capaz de detectar o alvo.

Sistema: Se gasta 1 ponto de sangue e testa manipulação + Lábia, o efeito dura até o próximo movimento.

Embaçar a visão

Esse feitiço faz com que o corpo do vampiro tome uma tonalidade distorcida e transparente impossibilitando outros a vê-lo com clareza, praticamente idêntico a visceratika pele de camaleão.

Sistema: Gasta-se 1 ponto de sangue e testa-se destreza + sobrevivência durante cada cena a estar "embaçado".

Exalar odor de escamas

Esse feitiço faz com que todos os pequenos animais da área fujam sendo carniçais ou não, esse feitiço é extremamente útil quando se tem que fazer uma entrada sorrateira e não alarmar o possível dono do refúgio, é necessário um pedaço de pele de réptil dentro da boca.

Sistema: Se gasta 1 ponto de sangue e testa-se força de vontade dif. 6, o efeito dura a cena.

Nível 2

Comandar os ninhos répteis

Extremamente eficaz em pântanos e florestas esse feitiço atrás todo tipo de réptil para a área, os répteis estarão em um estado de estresse profundo atacando qualquer um que ver na frente podendo atacar a outros répteis e ao feiticeiro se não houver alvo determinado na área, o alcance deste feitiço depende da região onde o Kresnick estiver.

Sistema: Se gasta 1 ponto de Tronus e concentra-se por 2 turnos testando manipulação + E. Animais dif. 8, 4 sucessos são necessários para que os répteis não ataquem o feiticeiro e 6 sucessos imuniza todo o grupo do ataque, o efeito dura a cena, os sucessos devem se acumular dentro dois turnos de concentração.

Sangue frio

Esse feitiço faz com que o sangue do Kresnick perca todos os aromas e propriedades da vitae normal tornando-se amargo e nada atrativo aos inimigos, esse feitiço é muito útil quando se esta preso e prestes a ser diablerizado.

Sistema: Se gasta um ponto de Tronus e testa-se força de vontade dif. 6, é necessário mascar uma folha aromática amarga, o inimigo se tentar o diablerie ou mesmo provar o sangue testa vigor dif.8 para cada ponto de sangue que pretenda drenar, na maioria das vezes usa-se boldo ou coca, o efeito dura uma noite.

Pele de Salamandra

Esse feitiço faz com que sua pele assuma uma tonalidade amarelada perceptível a uma olhada mais atenta(percepção + investigação dif. 6), sua pele agora esta tão venenosa que o leve toque por parte do inimigo causa danos enormes por queimadura tóxica.

Sistema: Se gasta 1 ponto de Tronus e testa-se força de vontade, demora 1 hora menos 15 minutos por sucesso, o efeito não é cumulativo, cada sucesso em força de vontade é um ponto agravado em contato com sua pele.

Don do Nilo

Esse feitiço permite ao Kresnick criar em sua pele uma escamação áspera e muito mais resistente como se a sua pele se transformasse em um duro couro seco conferindo-lhe uma incrível resistência.

Sistema: O vampiro gasta 3 pontos de sangue e precisa estar usando mesmo que um pequeno pedaço de pele de crocodilo, os efeitos são instantâneos conferindo-lhe, aparência - 2, Fortitude +2 e Destreza -1, os efeitos duram a cena.

Nível 3

A serpente de Opala

Esse feitiço permite ao Kresnick criar uma criatura encantada que o auxiliará em diversas tarefas pequenas ou importantes, utiliza-se para este ritual uma pedra de Opala do tamanho de um punho e desta pedra "nascerá" uma serpente feita de pedra, sua densidade será maior ou menor que a da pedra inicial tanto em tamanho quanto em peso, a serpente é capaz de falar telepaticamente com o kresnick conjurador e atacar com a mesma presteza de uma serpente normal.

Sistema: Se gasta 1 ponto de força de vontade permanente e testa-se força de vontade com dif. 7, cada sucesso aumentará em 20 centímetros o tamanho da serpente, ela ganha: telepatia com o mentor (o Kresnick deve falar normalmente com a serpente) e uma parada de dados de: dest.3, vigor.2, força 2 de dano agravado, suas habilidades físicas são as mesmas que seu mestre, cada sucesso acima de 3 no teste de força de vontade permite distribuir mais 1 ponto por sucesso para atributos mentais da serpente, o efeito do feitiço é permanente.

Ninho de Víboras

Este ritual permite fazer cobras a partir de cordas, canos ou mesmo barras de metal que estejam por perto, esse feitiço é extremamente perigoso, pois depende de uma grande experiência em manipulação e ocultismo ou a presença de uma serpente de Opala, as víboras ficaram paradas ao menos que o Kresnick ordene atacar ou aprisionar o oponente, pois essa é a única finalidade deste feitiço, as víboras se desmancharam em farelos da matéria prima original do feitiço quando o Kresnick ordenar ou se afastar da área do efeito (cerca de 30 metros), com a Serpente de Opala não existe a necessidade de rolagens, pois as demais serpentes estarão sob controle mental da Opala.

Sistema: Testa-se força de vontade dif. 7 e 1 ponto de Tronus, cada sucesso faz aparecer uma serpente se existir material para a criação, o Kresnick deve testar manipulação + Ocultismo para ordenar as víboras ou ter uma serpente de Opala com um mínimo de atributo mental, o efeito dura uma cena.

Fusão réptil

Com o material certo é possível criar a luva mais abominável que já se tem notícia, o feiticeiro precisará de duas cabeças de jacaré sul-americano e do gasto de 20 pontos de Tronus, o ritual para a preparação pode ser parado no meio para a reposição do Tronus gasto, outro ponto muito importante é a ingestão do cérebro dos dois jacarés e a digestão do mesmo custando assim mais 3 pontos de Tronus, feito isso o feiticeiro tem duas luvas que lhe garantirão uma percepção melhor e uma força destruidora.

Sistema: O feiticeiro deve abrir o crânio dos jacarés pela parte de dentro e tratar a pele por um período de 1 semana, durante esse tempo ele deve comer os cérebros e digeri-los, feito isso ele agora se certificará que de que suas mãos cabem no interior da cabeça do jacaré e banhará com Tronus por uma noite inteira as duas cabeças, ao termino desse processo ele colocará as "luvas" e essas se fundirão com suas mãos e se animaram de forma a parecerem jacarés vivos nos braços do feiticeiro, as luvas lhe darão + 1 dado em todos os testes de percepção, + 2 no dano usando as mãos e + 3 em intimidação, o efeito da luva é permanente, mas se animará apenas se o feiticeiro usa-las ou empresta-lãs a alguém de boa vontade.

Mandíbula de víbora

Esse feitiço faz com que as presas e a mandíbula do Kresnick se expandam de uma forma monstruosa para agravar ainda mais sua mordida.

Se gasta 1 ponto de Tronus e testa-se vigor + sobrevivência dif. 8, ao assumir a mandíbula de víbora o Kresnick causará dano por mordida + 2 e sugará 5 pontos de sangue por turno, é necessário ter uma escama de serpente "fincada" em alguma parte do corpo, a escama se dissolve após o uso do feitiço, o efeito dura a cena ou o tempo que o Kresnick desejar.

Nível 4

Corpo Vítreo

Esse feitiço faz com que o corpo do Kresnick obtenha a textura do corpo de uma víbora, ele fica reflexivo a luz e sua dureza é capaz de absorver golpes poderosos.

Sistema: O Kresnick precisa engolir o sangue da serpente escolhida para o ritual e testar força de vontade dif. 9, menos empatia com animais ou sobrevivência, ele agora poderá absorver danos agravados com vigor e ganha um acréscimo de + 2 em vigor.

Salvar o aliado caído

Esse feitiço pode regenerar todo o corpo de outro Kresnick que tenha sido destruído usando apenas seu coração, o Kresnick destruído volta completamente idêntico ao que era porem com um conceito muito mais severo que antes.

Sistema: Recuperando o coração ou parte dele do corpo do aliado e guardando-o em um recipiente com 3 pontos de Tronus e 6 de vitae é possível mais tarde trazer o aliado caído de volta a não-vida por meio de um elaborado laboratório a moda Frankenstein.

Um grande aquário onde caiba o corpo do "falecido" é o ideal para esse procedimento, enchendo o aquário com água e sangue de 1 réptil de aproximadamente o mesmo peso que o "defunto" teria (pode ser mais que 1 réptil) e ligando o coração ou o pedaço de coração em um tubo de soro hospitalar com vitae vampirica (toda a vitae necessária para recuperar toda a sua reserva normal), injetando diretamente no órgão que deverá estar dentro do tanque (aquário) o procedimento se sucede automaticamente a partir disso dependendo apenas da supervisão do feiticeiro e da queima gradativa e demorada dos corpos dos répteis usados no procedimento em uma tina de barro com óleo indiano e velas da cor e formato que mais agrada o feiticeiro, após isso o corpo começa a se regenerar aos poucos, os répteis não podem parar de queimar a não ser que o ritual seja paralisado para descanso.

Após 3 dias o "defunto" já esta com toda a reserva de sangue recuperada e se for esperto usara este sangue para a produção de Tronus, ele estará consciente dentro do tanque porem sua pele ainda não se regenerou e seus ossos estão frágeis mas ele já pode tirar a cabeça para fora e se comunicar com os outros, algo o impede de sair do tanque mas ele

esta livre para se movimentar dentro dele, após mais 3 dias ele já estará plenamente recuperado (e faminto se não pedir alimento) e pronto para outra (AUEhAUEhUAHe).

Nível 5

Renascer das escamas da vida

O mais respeitado encantamento feito em seres vivos já visto, desenvolvido por Yuri Hanskovit esse encanto permite que o vampiro "renasça" em um local seguro e longe dos inimigos, esse feitiço foi votado com o "Grande Passo para os Kresnick" no Conselho da Cúpula Vermelha e pouquíssimos Kresnicks conseguiram alcançá-lo até hoje.

Sistema: Escolhe-se um animal réptil qualquer onde o kresnick fará o encantamento apenas cuidando do animalzinho durante toda a sua vida, logo nas primeiras horas notasse que o animal e o vampiro começam a partilhar de uma amizade infindável quase fazendo o vampiro voltar no tempo quando era criança, isso gera amor verdadeiro pelo animal que o vampiro escolheu forçando o vampiro a tratar o animal com certa preferência antes dos demais aliados, quando o vampiro for destruído o animal começa a crescer desenfreadamente ao ponto de começar a rasgar a própria pele e de dentro do animal o vampiro sairá ainda debilitado e se arrastando estando novamente de pé na próxima noite. Gasta-se 5 pontos de Tronus e o dispêndio de horas de cuidados com o animal.

CAMINHO DA ALQUIMIA

Olhe os demais, não tem requinte, onde foi parar a arte antiga? Pensando bem eu estou a estuprar a arte antiga, mas que se dane o que realmente importa é conseguirmos os resultados esperados!

Herry Thompson – Cientista Chefe da Casa de Hanskovit

Nível 1

Intelecto superior

Esse feitiço faz com que o vampiro seja capaz de dizer com exatidão onde foi ou não alicado alquimia antiga ou moderna por meio de uma simples olhada, detectar gás no ar, ácidos ou venenos em armas ou armadilhas e coisas do gênero.

Sistema: é necessário apenas a concentração por 1 turno e o teste de Percepção + alquímica dif. Variante de 5 para coisas comuns a 9 para Alquimia sobrenatural.

Conhecimento da Ambivalência

Esse feitiço permite ao vampiro reconhecer a procedência e o que foi usado para o preparo de qualquer objeto, muito útil em pesquisas sobre artefatos antigos, relíquias místicas e selos e runas ritualísticas.

Sistema: O jogador gasta 1 ponto de sangue e toca o objeto testando F.Vdif. 9 menos seu nível de alquimia, cada sucesso permite saber uma característica do material a ser examinado, 1 hora de pesquisa menos 15 minutos por sucesso.

Calçando o equilíbrio

Esse ritual permite ao Alquimista quebrar uma ou outra regra pequena da alquimia para proveito próprio criando assim as reações desejadas com material inapropriado.

Sistema: O jogador gasta 2 pontos de sangue e testa força de vontade dif. 10 menos seu nível de alquimia, cada sucesso transmuta um objeto ou elemento pequeno (tamanho máximo de 1 cigarro) na solução ou ingrediente que o alquimista queira no momento do ritual, 2 horas de preparo e concentração menos 15 minutos por sucesso no teste inicial.

Acordar a fada do Sangue

Dizem as lendas que esse feitiço foi criado por um Ulyatrov que antes fora um vampiro Kiasyd muito versado na arte de coexistir com as fadas, essa fada de sangue pode fazer tarefas simples como espionagem, abrir fechaduras, arrumar alguma coisa simples e guardar o sono do alquimista, sempre obediente a não ser que a tarefa a cumprir seja impossível para ela.

Sistema: O alquimista precisa de uma doze de absinto e de certa quantia de ouro, quanto mais ouro maior a habilidade da fada, em um recipiente o Alquimista deve colocar o absinto e o ouro juntos, e completar com Tronus, cada ponto de Tronus atribui-se 3 pontos de atributos da fada que terá um aspecto vermelho e translúcido, após isso é só dar as ordens, esse poder é muito simples mas apenas as trilas de Taigao e Peliculórium podem usa-lo pois a fada é um espírito ou fada verdadeira que resolve ajudar os que possuem essas afinidades.

Conhecimento Arkano

Com esse feitiço o alquimista pode confeccionar artefatos de centro líquidos onde sua voz reverbera e guarda recados, o alquimista pode usar isso para guardar algum segredo ou armazenar alguma fórmula simples a qual poderia se esquecer com facilidade.

Sistema: O alquimista prepara um artefato qualquer de centro líquido, bolas de enfeites de natal são as favoritas indo até cilindros de metal com mercúrio dentro, se gasta 5 dias de preparo, o alquimista precisa irradiar o artefato em eletricidade e banha-lo em tronus todas as noites ou dias, isso só pode ser feito com intervalos de 12 horas, logo após ele precisa armazenar o artefato em um local onde ele quer que o som reverbere mostrando seu conteúdo, o mais usado é água mas também pode ser usado em metal, madeira ou coisas do gênero, quando o ouvido de alguém entrar em contato com a matéria escolhida e o artefato estiver presente a mensagem poderá ser nitidamente ouvida.

Nível 2

Mão do tempo

Esse feitiço faz com que o alquimista possa envelhecer qualquer coisa que toque transformando em pé ou material inútil em questão de segundos.

Sistema: O jogador gasta 1 ponto de sangue no meio de um experimento, ele precisa criar uma pasta para cobrir as mãos como um creme "hidratante" que fará mal apenas a matéria morta (criaturas antinaturais, não-vivas e vivas são imunes a isso), o alquimista ainda precisará de 100 gramas de ferrugem, 50 gramas de cupins e 30 gramas de soda caustica, o efeito do creme é imediato, mas o alquimista pode usá-lo apenas uma vez, após isso ele deve procurar água limpa ou os restos de material em suas mão começaram reagir com a pele do alquimista, testa-se 3 vezes raciocínio + alquimia dif. 8, 3 horas de preparo menos 15 minutos por sucesso.

Poção de cura

Extremamente sigiloso é esse segredo para qualquer alquimista, pois seus efeitos são extraordinários, o elixir da vida é usado também contra criaturas anti-naturais e oferece imunidade por 12 horas aos que ingerem esse potente líquido.

Sistema: Se gasta 3 pontos de Tronus por litro a ser produzido e testa-se inteligência + alquimia a cada litro a ser feito, um caldeirão de ferro e varias ervas, indispensável o uso de Cedro vermelho e ervas e flores silvestres, o cozimento deve ser de 5 horas sob supervisão de um aprendiz ou o próprio alquimista para o controle do fogo e da fervura, 2 litros de água que nunca passou por nenhum buraco ou cano, 1 gota de sangue de fada ou 2 litros de sangue de lobisomem e coloque tudo pra ferver, por ultimo adiciona-se uma flor de Liz branca, separe o litro de poção em 10 frascos de manipulação de laboratório e feche-os bem.

Efeitos:

Ministrando por via oral o elixir em vivos ele cura 1 ponto de dano agravado por frasco ou 5 pontos de dano letal.

Contra criaturas antinaturais ele causa 1 ponto de dano agravado + 1 dado adicional por rodada até o maximo de 3 rodadas mesmo sob aplicação cutânea.

Ministrado em carniçais ou qualquer outra criatura viva em estase ele oferece imunidade ao laço de sangue e transforma o sangue do paciente em sangue venenoso para criaturas antinaturais por 12 horas, pausar a ingestão do elixir por mais 12 horas antes da próxima dose.

Abafar a ressonância

Esse feitiço permite ao alquimista trazer do nada uma replica de sua arma espiritual podendo assim lutar com duas armas sem muita penalidade ao invés de uma só.

Sistema: O alquimista precisa consumir uma quantia aproximada de 1 kilo de pó de osso e ativar sua digestão, após o pó ter sido consumido o alquimista usa um pedaço de seu próprio osso como um pingente que deve ser levado com ele, se ele quiser repetir o feitiço ele só precisa refazê-lo sem a necessidade de outro enfeite

de osso, apenas usando o pó de osso habitual, o pedaço de seu próprio osso deve ser removido com a sua arma magika forçando-o a infringir 1 ponto de dano agravado cura normalmente com o uso de sangue, a rama magika terá as mesmas propriedades da original, porém só poderá ser conjurada por essa noite a menos que o alquimista repita o processo na prima noite (ou dia).

Conversão Tosca

O alquimista conhecedor das propriedades arcanas de todas as coisas quando provocado imensamente pode fazer feitos incríveis, com este poder ele pode transformar propriedades de muros, tetos ou do chão, em armas fortes e pontudas (estacas) apenas com sua vontade e com o conhecimento a ele atribuído, para atirá-las em seu oponente. Também pode ser feito com água ou gelo, isto pode ser especialmente perigoso se o vampiro estiver próximo à uma casa de madeira.

Sistema: Para atacar role Raciocínio + Armas Brancas (Dificuldade 6) e gaste um ponto de Força de Vontade e 1 de tronus por abjeto, enquanto o alvo resiste com um teste de Raciocínio + Esquiva (Dificuldade 6). Se o teste de ataque obtiver mais sucessos, o alvo perderá três dados de vitalidade por sucesso real, entretanto o dano pode ser absorvido normalmente. Se o alvo obtiver mais sucessos no seu teste, neste caso ele sairá ileso.

Para empalar ou acertar um local específico, exige-se 5 sucessos.

Nível 3

Conversão grosseira

Esse feitiço é muito útil quando não se tem dinheiro ou quando se esta fugindo de algum licantropo transformando matéria qualquer em metal precioso (ouro ou prata) por um período curto porem "precioso".

Sistema: O jogador precisa de 1/2 litro de água pura e de ácido fósforo, 1 ponto de Tronus e pelo menos 20 gramas de metal precioso, um aparelho de eletrocussão e misturas de ingredientes cria um liquido da cor do metal que foi usado, o alquímico pode jogar esse liquido em cima de uma espada e essa se tornara do metal escolhido por 15 minutos por sucesso num teste de força de vontade dif. 6.

As atribuições do metal continuam a mesma se transformando em pó logo em seguida do termino do experimento.

Discernimento Pleno

Esse feitiço é muito perigoso e na maioria das vezes é mortal, mas quando funciona é poderosíssimo, com o conhecimento adquirido é possível criar "vida" racional e obediente, basta pagar o preço que a alquimia exige.

Sistema: O alquimista gasta 3 pontos de Tronus e $\frac{1}{3}$ de sua reserva de sangue quem uma tigela grande onde ele misturará 2 quilos de enxofre, $\frac{1}{2}$ quilo de Cálcio, 1 quilo de sal, 5 litros de água e uma alma, essa alma pode já ter desencarnado há muito tempo o que importa é que essa alma esteja "disposta" a entrar no recipiente e se fundir com os ingredientes, testa-se desta vez inteligência + alquimia dif.7 e Voila, um portal se abre no fundo do recipiente engolindo toda a mistura e devolvendo algo em troca de igual valor, esse "presente" será tratado como um servo normal que se portará e "será" mortal por um período de tempo igual a 1 mês por ponto de força de vontade do Alquimista, esse "presente" ira refletir no mesmo momento a sensação do alquimista para dentro do portal, se o alquimista não gostar do que viu o portal ira levar algo em troca, na maioria das vezes são partes do corpo de alquimista que ele não possa mais recuperar formando uma cicatriz imutável, 1 noite inteira de preparação menos 30 minutos por sucesso.

Nível 4

Pedra Filosofal incompleta.

Essa técnica foi desenvolvida por um alquimista louco que queria trazer sua mulher de volta a vida, a experiência fracassou miseravelmente porém adaptada tornou-se muito útil aos alquímicos sobrenaturais transformando cadáveres mortos em criaturas vivas e poderosas.

Esse feitiço permite ao Alquimista reanimar um corpo morto e deixa-lo "imortal", esse homúnculo terá uma personalidade assassina e fria podendo ir desde ao total estado de catatonia até a personificação de um ser humano sarcástico e sensual.

Sistema: O jogador deve primeiramente reunir os materiais necessários e um corpo morto, de preferência humano, um rubi pequeno, e aproximadamente 5 mortais, qualquer coisa vale, plantas, animais, humanos, quanto mais mortais mais poderoso será o Homúnculo:

Em um frasco derrame 1 ponto de Tronus que será consumido ou "aglomerado" com o rubi naturalmente e prepare um quarto, jaula ou algo que o valha com os símbolos de transmutação no chão, de preferência entalhados no chão.

Em um local mais elevado, cerca de 3 metros acima deste local preparado para o aprisionamento dos seres vivos coloque o corpo morto em uma espécie de jaula ou acorrentado.

Na segunda noite derrame mais um ponto de Tronus no recipiente do Rubi, esse recipiente agora começará a emanar um brilho fraco em tom vermelho, coloque o recipiente em um local aquoso no centro da sala e mate os seres vivos, arsênico é sempre a melhor solução.

As energias vitais dos seres vivos serão atraídas para o rubi e este começará a emitir uma luz um pouco mais forte, remova o crânio do "defunto" acima e o esconda, tomando cuidado para não danificar a pele que deverá permanecer no corpo.

Feito isso o resto é automatizado, espere por duas horas e logo após derrame o último ponto de tronus dentro do invólucro do rubi, feito isso ele ira parar de brilhar.

Pegue o rubi e coloque dentro do corpo do "defunto" e voila, ele ira se regenerar em uma velocidade incrível e logo estará de pé pronto a cumprir qualquer ordem de seu criador.

Lembre-se de esconder o crânio, pois para destruir esse Homúnculo a única forma é a evaporação do corpo por incineração rápida ou mostrando seu crânio.

Poção da Rei

Essa poção faz com que o Kresnick recupere seus pontos de Tronus tomando de um mortal.

Sistema: O Alquimista precisará cometer o pior dos crimes entre os Kresnick, matar um da própria raça, mas antes ele deverá preparar um lugar onde o vitae e Tronus da vitima será drenado até o torpor e logo após a vitima deverá ser queimada e suas cinzas juntadas para serem misturadas sobre a vitae do mesmo.

Em uma vasilha ao gosto do Alquimista ele coloca todo o vitae e o Tronus e se junta às cinzas, o efeito será a de um mingau roxo muito repulsivo, se junta 2 pontos de tronus do alquimista a realizar o ritual e coloca-se a vasilha no sol por duas horas onde o vitae, cinzas e o tronus de ambos queimaram com a presença do Alquimista que estará realizando os "cânticos" das leis alquímicas e testando força de vontade dif. 8 para conseguir 10 sucessos em 4 rolagens.

Feito isso o fogo desaparece, e todo o resto também sobrando apenas o recipiente que emanará um reflexo esverdeado muito atraente, qualquer vitae posta li será convertida em um sangue escuro, "Tronus".

O toque da Górgona

Em uma boa noite de descanso o alquimista pode muito bem engolir uma pedrinha e meditar por 1 hora enquanto manipula e engole alguns elementos farmacêuticos como esparadrapos, coagulantes e barbante digerindo-os para mais tarde tocar em alguém com as mãos nuas e petrificar o alvo só por esporte se preferir.

Sistema: O alquimista pode simplesmente prender a vítima em pedra sólida, apenas tocando o alvo. Os efeitos são permanentes e só podem ser revertidos com poderes Taumatúrgicos ou com o toque de um outro alquimista que tenha esse feitiço.

Este poder é acionado quando o atacante toca o alvo e gasta dois pontos de Força de Vontade e 3 de Tronus.

A vítima só resiste se obter, no mínimo, três sucessos num teste de Força de Vontade (Dificuldade 8).

Nível 5

O renascer da fênix

Esse feitiço permite ao Alquimista trazer de volta qualquer criatura que tenha sido destruída contanto que ele tenha uma pequena parte da criatura a ser resgatada, novamente é necessário ter cuidado com a regra da equivalência.

Sistema: O Alquimista poderá trazer de volta do mundo dos mortos qualquer um desde que ele tenha alguma parte do corpo da criatura a ser trazida de volta, basta traçar os gráficos alquímicos no chão e colocar no centro do desenho algo de igual valor a ser trazido de volta.

Se gasta 5 pontos de Tronus e testa-se força de vontade dif. 7, logo após testa-se coragem dif. 8 ou o encanto é interrompido e a criatura não estará completa sendo um bolo de carne e ossos assombroso.

Quanto a esse efeito existe uma cura, se o alquimista preparar um "invólucro" para a alma que voltará e se tudo der errado a alma será puxada para dentro do invólucro e o ritual poderá ser feito novamente mais tarde, porém se algo desse gênero acontecer o alquimista será forçado a pagar o preço de um membro que perdera e não poderá regenerá-lo futuramente.

CAMINHO DAS CHAMAS

*A você acha que isso queimá? Não meu garoto isso não queima, eu queimo.
Saara D'laque – Assassina Algoz*

Uma poderosa trilha de feitiços como diziam os antigos Kresnicks que possuíam essa linha de feitiços, capaz de conjurar fogo e controla-lo como quisessem.

Nível 1

Monstro da fumaça

Esse feitiço faz com que uma espécie de gênio de fumaça se forme na frente do conjurador para tomar sua forma e obedecer a suas ordens, o monstro da fumaça não tem o poder de causar danos podendo apenas levantar no máximo 3 kilos e se movimentando em velocidade normal.

Sistema: O conjurador precisa estar perto de uma fonte de fumaça, uma caixa de fósforos queimando já é o suficiente, feito isso ele precisa gastar um ponto de Tronus e jorrar para fora de seu corpo um ponto de sangue e o monstro da fumaça aparecerá.

O monstro da fumaça nada mais é que um espírito amigo que se mantém escondido de todos incluindo o conjurador mas que esta sempre disposto a ajuda-lo por uns momentos na terra em estado físico.

Extremamente eficaz em fulgares ou como distração.

Presença espiritual

Esse feitiço serve para afugentar qualquer inimigo com um efeito visual muito assustador embutindo medo nos mais frios corações.

Sistema: Em uma noite de lua aparente o Kresnick precisa fazer uma fogueira pequena e conseguir um pequeno arame ou outra coisa de metal para moldá-lo como um círculo.

Feito isso ele precisa agora aquecer o metal até deixá-lo vermelho e marcar sua pele com o mesmo, a nova "runa" poderá ser ativada com um pouco de sangue sobre ela do próprio

Kresnick, o ritual demora 1 hora de preparo menos 5 minutos por sucesso e o custo de 1 ponto de dano agravado e 1 ponto de Tronus.

Depois de ativo o ritual deve ser reativado com uma nova marca e mais o despediu de danos agravados.

Duas bolas de fogo agora flutuaram sobre os ombros do vampiro, fogo esse que não inflige dano mas que amedronta qualquer um que o ver.

Teste aparência + intimidação dif. Força de vontade do alvo, cada sucesso acumula-se um erro crítico do alvo, pode-se fazer varias runas para varias cenas separadas.

Lâmpada

Esse feitiço é muito simples e é usado unicamente para iluminar o ambiente, uma pequena chama de potencia de luz de uma tocha se forma na palma da mão do feiticeiro, inofensiva mas muito útil para quando não se pode levar lanternas ou algo que o valha.

Sistema: Usa-se um pouco de cabelos do próprio feiticeiro na palma da mão, 2 pontos de sangue e pronuncia-se algumas palavras e pronto, o fogo não pode queimar nada mas pode iluminar bem.

Morada do Sol

Esse feitiço permite ao Kresnick ter as mesmas vantagens que teria se estivesse a noite anulando qualquer penalidade que teria durante o dia.

Sistema: O Kresnick precisa de brincos ou pulseiras de ouro, ele deverá se banhar com seu próprio sangue acarretando na perda de 4 pontos de sangue, logo depois ele deverá colocar as jóias no fogo por um curto período apenas para aquecê-las bem as colocando logo em seguida, isso acarreta em 3 pontos de dano letal. O vampiro estará imune a penalidade natural acarretada durante o dia.

Nível 2

Phirosinésia

Esse feitiço permite ao mago controlar a criar fogo com uma fonte de chamas muito pequena.

Sistema: O conjurador pode fazer esse ritual em um isqueiro de metal (zippo) banhando-o em Tronus por 3 noites seguidas, cada noite é 1 ponto de Tronus por isqueiro, feito isso eles estarão secos se o tempo ajudar, (rsrsrs) basta risca-lo e uma torrente de chamas sob controle do conjurador sai do isqueiro, dura 3 turnos, gastam-se 1 ponto de Tronus para controlar plenamente o fogo e 1 ponto de sangue por dado de dano ou 10 metros a iluminar, para ataque é necessário testar destreza + sobrevivência com dif. 7.

Infernum

Esse feitiço recém criado permite ao feiticeiro embutir uma ilusão muito realística na mente do alvo, ilusão essa de que tudo ao seu redor se torna chamas, mesa, cadeiras, paredes, tudo estará morto e desfalecendo, casas, prédios, pessoas, tudo esta no inferno, incluindo o alvo.

Sistema: Ao cair da noite o vampiro deve colocar uma vela na frente de um espelho e deixa-la queimando até que se apague enquanto banha o espelho em água limpa e em seguida sangue do feiticeiro, quando a vela apagar o espelho deve ser banhado em água, o feiticeiro testa força de vontade + 3 para determinar os turnos de efeito, após feito isso o espelho deve ser deixado no escuro pelo resto da noite, o feiticeiro não pode ver o seu reflexo no espelho pois o feitiço se votará para ele se assim o fizer, quando alguém olha o seu reflexo no espelho ele tem a nítida impressão que tudo explode em fogo ao redor dele, o feitiço causa 3 pontos de dano agravado "imaginário" e entra em hotcheck controlado até o fim do efeito, o alvo testa coragem como se fosse algo negativo, cada sucesso adiciona tempo a uma nova perturbação temporária que se instala.

- 1 sucesso: 1 hora
- 2 sucessos: 24 horas
- 3 sucessos: 1 semana
- 4 sucessos: 1 mês
- 5 sucessos: Permanente

Amuleto de Solaris

Solaris foi uma divindade a muito esquecida por povos primitivos e seus poderes mais comuns eram o banimento das trevas e a localizações de coisas invisíveis. Esse feitiço permite ao Kresnick criar luz magika que afasta qualquer tipo de escuridão, mental ou física, quebrando ofuscação ou denunciando anjós e demônios.

Sistema: um diamante, uma varinhas de madeira frágil e o sangue de uma coruja. Prepara-se um furo no cabo da varinha onde o diamante será depositado e logo após selado e oculto com cera ou outra substância, o vampiro deve tomar o sangue da coruja e banhar a varinha em quantos pontos de sangue ele queira que ela funcione. Ex: Se a varinha funciona por 3 vezes significa que o vampiro usou 3 pontos de sangue. Não se sabe bem ao certo como o sangue some em contato com a varinha mas isso só acontece se for manipulado por um Ulya ou um Optúa. Depois de feito isso o vampiro só precisa falar algumas palavras arkanas e a ponta da varinha emite uma luz fraca porem que faz com que todas as sombras ao redor se afaste como se fossem tecidos negros, em ambientes muito escuros é possível ver uma redoma de luz azul cercando o conjurador.

Nível 3

Arma mágica.

Esse feitiço fez a fama dos Kresnick como os cavaleiros do inferno, suas armas mágicas agora são grandes tochas de fogo no formato da arma mas muito mais poderosas.

Sistema: O efeito é instantâneo precisando apenas o dispêndio de 1 ponto de Tronus, agora cada ponto de SANGUE gasto pode ser bombeado para a espada transformado em pontos de dano agravado testando força de vontade dif. 8.

Coluna de Rá

Um feitiço a muito esquecido pelos antigos bruxos egípcios que resulta em uma torrente de luz e chamas que se conjuram aos pés do alvo forçando-o a olhar o esplendor de Rá como dizem as lendas, muito chamativa porem muito eficaz pois afeta toda uma área.

Sistema: O feiticeiro precisa preparar um recipiente com areia fina e cinzas de uma fogueira e evocar cânticos egípcios enquanto se desfaz de 1 ponto de Tronus e quantos pontos de sangue quiser usar, esse ritual demora 2 horas menos 15 minutos por sucesso (mínimo 15 minutos), após isso o feiticeiro pode jogar o recipiente que deve pesar mínimo 50 gramas de areia nos pés do alvo e uma coluna de fogo se levanta, muito rápido e sumindo logo em seguida causando 1 dado de dano agravado por ponto de sangue gasto no ritual (Maximo sua coragem em pontos de sangue), uma imensa luz como um flash demorado se acende ao abrir das chamas obrigando todo ser sobrenatural a testar coragem com dif. 7 ou será consumido pelo medo vermelho que se prolongará pela cena.

Fire Boll

Muito conhecido e muito útil esse feitiço permite ao mago soprar em suas mãos formando uma bola de fogo que pode ser lançada contra um inimigo.

Sistema: Em uma lareira ou algo do gênero o conjurador deve queimar grandes quantias de enxofre, cerca de 5 quilos por noite, isso pode ser feito pelo aprendiz, enquanto o enxofre é queimado o conjurador prepara uma agulha ou qualquer coisa de metal podendo ser até uma prótese dentária para o ritual, ele então queima junto com o enxofre 10 pontos de sangue, o ritual pode ser feito muito demoradamente se preferir, e por ultimo o metal deve ser aquecido naquele fogo, toda vez que a lareira ou qualquer outra coisa que foi usada para fazer o fogo estiver acesa as chamas podem ser conjuradas pelo conjurador em qualquer lugar onde esteja desde que haja fogo no local original do feitiço(na casa do conjurador é o ideal).

Testa-se força de vontade dif. 7 para soprar o fogo, cada sucesso causa 1 dado de dano agravado por turno no inimigo e deve-se testar destreza + esportes dif.5 a 8 para arremessar a bola que queimará incansavelmente até o ultimo dado de dano for jogado, para se esquivar da fire boll é necessário uma tirada de destreza esquivar dif. 8.

Nível 4

Labaredas inofensivas

Esse feitiço permite ao conjurador ficar imune ao dano do fogo e aumenta sua confiança ao extremo quanto a visão das chamas.

Sistema: Uma cama de palha deve ser preparada em um local seguro onde o Kresnick ira se deitar com uma vela sobre o peito, a vela deverá se queimar totalmente em 1 hora no peito do vampiro, após isso uma onda espectral percorrerá pelo seu corpo e lhe roubará 3 pontos de Tronus e ele acordará, durante 12 horas o vampiro estará imune a fogo e metais ou coisas aquecidas sendo obrigado a absorver apenas os danos físicos dos objetos ignorando as chamas.

Nível 5

Elemental do Abismo

Esse feitiço é pouquíssimo conhecido pois os que o usaram não viveram para contar como ele é, consiste na criação de um portal atrás do conjurador por onde sairá um elemental de fogo, na maioria das vezes parece uma serpente flamejante que atacará o alvo e tentará leva-lo para dentro do portal, o grande problema deste feitiço é que se o conjurador falhar em sua concentração a serpente ira levar o conjurador para o inferno.

Sistema: Se gasta 3 pontos de Tronus e traça-se uma runa no chão, demora 1 turno. Para controlar a serpente que permanecerá no plano físico por 1 d10 turnos o conjurador deve testar força de vontade contra uma dif. 6 por turno, a cada turno a dificuldade aumentara chegando ao maximo de dif. 10, caso o conjurador falhe a serpente ira ataca-lo e leva-lo para uma zona infernal desaparecendo da terra, o jogador pode tentar jogar no inferno mas será meio ... hehehe, frustrante.

Aspecto de Baall

Esse poderoso feitiço é arriscado, pois pode deturpar muito a mente do conjurador, sobre os seus pés se forma um circulo vermelho amarelado e uma coluna de fogo em aspiral se eleva queimando toda sua roupa, o vampiro é imune a esse efeito, quando a coluna se dissipa o que leva um turno ele esta nu e com chamas brilhantes e amarelas saindo de seus olhos e boca, suas unhas crescem e verte filetes de uma fumaça preta e bem densa e seu aspecto é demoníaco e sua natureza e comportamento muda para Sádico/Monstro.

Sistema: Para preparar esse feitiço é necessário que o conjurador tenha pelo menos 3 pontos de ocultismo (menos pontos podem ser catastróficos – o narrador não é obrigado a mostrar isso ao jogador).

Em uma noite sem lua o vampiro prepara uma pilha de madeira e muita gasolina, prepara também um pequeno local onde ele deverá ficar sentado olhando o fogo que deverá estar bem próximo a ele, após feito isso o fogo deve ser aceso Teste coragem dif. 9 e o conjurador começa seus cânticos e a jogar no fogo (de qualquer forma) 5 pontos de sangue dele próprio.

Feito isso um servo de Baall sairá das chamas e tocará o conjurador nas mãos sem causar danos mas deixando uma marca bem visível, uma runa vermelha é "tatuada" e nada poderá tirar isso a não ser a quebra do contrato com o servo de Baall, isso é automático, basta pensar e estará livre.

Prós desse feitiço.

Os inimigos testam coragem contra dif. 8, cada sucesso arranca 1 dado de todas as ações contra o conjurador.

A intimidação do conjurador ganha um bônus de + 6

Imunidade contra fogo natural

Fortitude 3 contra ataques mágicos e sobrenaturais.

Presença 3 quando quiser.

Contras desse feitiço.

Cheiro de enxofre perto de pessoa virtuosa.

Marcas demoníacas espalhadas pelo corpo.

Defeito: Futuro negro enquanto estiver com o feitiço ativo.

O feitiço é permanente a não ser que seja quebrado, e isso nunca é bom de qualquer forma.

CAMINHO DO VAMPIRO

eu aconselho a você que não assuste o rebanho, muito menos o pasto pois ai não teremos mais o que comer entende?

Antero Amrista – Guardião dos pastor de Asir

Essa trilha originalmente criada para ser uma piada entre os Kresnicks e embutir medo apenas em mortais com o tempo mostrou-se muito eficaz quebrando as limitações normais de um vampiro verdadeiro colocando-os como vampiros cinematográficos.

Nível 1

Querubim

Esse feitiço faz com que o vampiro torne-se irresistível de ser olhado, uma "inocência e pureza" emanada do vampiro o torna atraente e amigável a qualquer estranho ou amigo que estiver próximo a ele facilitando seu convívio com o "pasto" kresnick. (rebanho Vampirico, hehe)

Sistema: Testa-se Carisma + Performance dif 4 a 8 dependendo da área que o vampiro queira influenciar, o vampiro ganha um bônus de +2 em carisma, e dif. +3 contra qualquer ataque mesmo que verbal feito contra ele.

Salteador Aéreo

A lendária clássica de criar vida repugnante para observar os mortais, Muito eficiente quando é necessário investigar uma área antes de adentrar a ela sem saber o que esperar.

Sistema: Esse ritual transforma a vitae do vampiro conjurador em uma criatura mística capaz de raciocinar e voar, a cada ponto de sangue gasto mais longe essa criatura poderá voar e voltar passando assim as informações para seu conjurador assim que voltar, o vampiro engole a criaturinha automaticamente convertendo-se em os pontos de sangue perdidos menos 1 e as informações do que a criatura viu passam automaticamente para a mente do taumaturgo fazendo com que ele possa ter olhos onde não esta, o vampiro gasta 1 ponto de Tronus e recita um cântico de 15 minutos.

Cada 1 ponto de sangue investido na criatura (libélula ou outro inseto voador de tamanho compatível) ira faze-la voar 200 metros de raio e ficar nessa área sem voltar para o taumaturgo o tempo desejado, a cada 100 metros a mais que a criatura precise voar o taumaturgo deverá dispor de mais 1 ponto de sangue extra e assim por diante até o torpor (hehe), testa-se força de vontade contra uma dificuldade 4 + 1 para cada 100 metros, 1 sucesso é o suficiente.

Forma de Névoa

Esse feitiço permite ao kresnick assumir a forma de névoa tornando-se vulnerável apenas a magika, fé e fogo porem permitindo que ele se infiltre em qualquer aposento e fuja se for acuado em qualquer ocasião propicia.

Sistema: Um manto de neve como o de pântano pode voar no maximo na velocidade de corrida de um vampiro e se distanciar do solo no maximo 3 metros, ele terá um raio de 5 por 10 metros aproximadamente e o vampiro precisa ter em mãos um osso mesmo que pequeno de um Tzimisce e cuidar para protegê-lo do sol e para que seu dono não morra,

feito isso é necessário apenas o gasto de 1 ponto de Tronus e 3 de sangue e a pronuncia de um encanto Romanês adequado.

Enviado sombrio

Esse feitiço permite ao Kresnick enviar sua sombra para espionar seus inimigos ou averiguar algum local.

Sistema: O vampiro gasta 1 ponto de Tronus e pinga uma gota de sangue sobre a própria sombra e recitar algumas palavras arcanas, testa-se percepção + ocultismo dif.7, a qual fará alguns movimentos involuntários, o vampiro pode concentrar-se e transferir sua consciência para a sombra(teste de raciocínio +Ocultismo e andar pela cidade como uma silhueta qualquer e entrar em qualquer lugar onde haja sombra, porem o vampiro é impossibilitado de entrar em algum local onde não haja nenhuma sombra no mínimo do mesmo tamanho que a sombra do vampiro.

Metamorfose aérea

Esse feitiço é muito popular e da a característica final de qualquer vampiro de cinema, transformando-se em um gigantesco morcego e voando pela noite.

Sistema: O vampiro precisa apenas gastar 3 pontos de sangue para uma transformação instantânea ou 1 ponto por turno até o terceiro turno e seu corpo sofrera uma horrível metamorfose transformando-o em um morcego africano de meio metro de altura e asas de 1 metro e meio de envergadura dando ao vampiro vôo 3, - 1 em vigor e -2 em força.

Nível 2

Desfiar a tapeçaria

Com esse feitiço é possível mudar a sorte de uma pessoa de forma assombrosa interferindo na roda da vida e mudando totalmente a linha etérea do alvo, sucessos tornam-se falhas, acidentes acontecem e quando se tem o domínio do destino acidentes acontecem a toda hora.

Sistema: Basta o Feiticeiro olhar para o alvo e tocar as pontas de seus dedos indicadores uns nos outros e recitar um poema grego das Tecelãs do Destino e automaticamente ele sentira uma linha embaraçar nos dedos, é só puxar "a linha" e gastar 1 ponto de Tronus, para cada turno de erros e acidentes que o alvo deverá sofrer deve-se gastar 1 ponto de sangue e testar Manipulação + Empatia Dif. 8. (O Narrador decide como quiser o que acontece durante esses turnos)

Astaroth

Há muito tempo se fala que vampiros se tornam morcegos enormes ou corvos do inferno, esse feitiço mostra que isso não é mentira e torna o feiticeiro uma criatura bizarra e capaz de feitos antes nunca alcançados.

Sistema: O Kresnick precisa de uma cabeça de corvo ou morcego e entalhar nesta cabeça algumas runas apropriadas, usando o novo "pingente" o Kresnick pode tornar-se uma criatura alada humanóide com: aparência 0, Vôo 3, vigor +1, Destreza + 2 e força -1.

Pestilência

Faz com que tumores cresçam onde quer que o vampiro toque na vítima podendo com isso imobilizar ou mesmo incapacitar uma vítima com o toque, esse poder direcionado na cabeça de um mortal causa morte instantânea, já nos vampiros e outras criaturas sobrenaturais faz com que perca um ponto em atributos mentais por sucesso acima de 3, esse efeito termina ao passar da noite.

Sistema: Se gasta um ponto de Tronus e testa-se força de vontade contra força de vontade do adversário. Dura uma noite.

Mestre dos Enxames.

Um repugnante feitiço mas muito útil até os dias de hoje e principalmente nos dias de hoje permite ao feiticeiro atrair para si um enxame de insetos de proporções gigantescas que ira obedecer a ele conferindo uma enorme vantagem em casos de lutas ou fugas prejudicando a visão do inimigo e seus movimentos dentro do enxame.

Sistema: O feiticeiro necessita de fazer um ritual sobre um inseto cascudo como besouros ou escaravelhos e guardar sempre consigo um desses insetos dentro de uma caixinha ou objeto semelhante, o feitiço demora 3 noites para ficar pronto mais o tempo necessário para achar tal inseto, nas três noites se alimenta ou banha-se o inseto em tronus, 1 ponto por noite e no final da ultima noite confina-se o inseto na caixa e a sela com 1 ponto de vitae, o inseto ficará vivo na caixa por 1D10 dias.

As vantagens de se usar o guinchado do inseto e invocar um enxame são:

Redutor de 1 ponto na dificuldade em testes de esquiva, fuga ou briga.

Aumento de + 1 em vigor enquanto estiver dentro do enxame.

Dificuldade + 1 em todas as ações físicas advindas do inimigo dentro do enxame.

Dificuldade + 2 em percepção do inimigo dentro do enxame.

Nível 3

Terras da Perdição

Esse poderosíssimo feitiço faz com que toda uma área a qual pertença legalmente ao vampiro se torne estéril e pesada, uma aura malévola tomará conta do local mesmo durante o dia e uma aparência acinzentada e velha tomará conta de todo o local tornando a área uma área abandonada aos olhos dos mortais, todos os mortais se lembrarão da casa sem a verem mas assim que olharem para o terreno, casa, prédio ou seja lá o que for as terras da perdição do feiticeiro a memória mortal será reajustada para uma realidade diferente, todos que já sabem sobre a casa se lembraram de que ela foi vendida e abandonada a muito tempo, a aura dá certos privilégios ao feiticeiro que é o proprietário do imóvel como:

Dificuldades em usar Magia dentro da área.

Dificuldades de usar fé verdadeira dentro da área.

Dificuldades em testes de percepção dentro da área.

Dificuldades em testes de virtudes menos consciência dentro da área.

Sistema: Após o Feiticeiro escolher muito bem onde será o seu refugio ele prepara o ritual onde ele espalhará sal grosso por toda a área enquanto testa f.de vontade dif.7, depois disso é necessário que o feiticeiro pinte pequenas runas nas janelas, portas e cercas da residência com seu próprio vitae afim de atrair um fluxo sobrenatural incorpóreo que ficará ali até os próximos 3 D10 dias e por ultimo um cântico que pode ser interrompido para repouso de 3 dias seguidos/72 horas que deverá atrair os espíritos da região que acharam

muito aconchegante a residência a ser ocupada e Voila o encanto é ativado com o consumo de 10 pontos de sangue.

Qualquer ação Mágica, Religiosa ou testes de virtudes terão uma dificuldade ampliada por 1d10 pontos enquanto o encanto não precisar ser renovado.

Horda de Ratos

Esse fabuloso feitiço é conhecido por ser o preferido de covardes e consiste na materialização em forma de ratos substituindo o corpo do vampiro por vários ratos que fogem pra se juntarem depois.

Sistema: Esse feitiço serve para fuga sem ser notado se tudo der errado, o kresnick testa manipulação + empatia com animais contra uma dif. 8, e o dispêndio de 1 ponto de tronus. Antes de tudo o vampiro precisa fazer um pacto com um espírito que goste ou conheça muitos ratos, possivelmente isso demore semanas mas o feitiço é automático e pode ser usado enquanto o vampiro não quebrar o pacto, funcionando como teleporte por assim dizer seu corpo é transferido para um determinado lugar a 2 D10 metros da área onde estava, cada ponto de sangue gasto adiciona 1 dado a mais para somarem-se aos metros caso o vampiro queira estar distante.

O corpo do vampiro só voltara a ficar ativo e visível após um dos ratos chegar ao ponto estipulado pelos dados, o que pode demorar 2 d10 minutos.

Reconhecimento amigável

Esse feitiço é muito usado principalmente por Ulyatrovs que precisam viajar muito, não importa sua forma original, ninguém vai ligar para ela, câmeras, fotos ou outro mecanismo de captura de imagem será distorcido ou paralisado enquanto o Kresnick estiver sob o seu foco, pessoas olharam para o Kresnick e não importa se for um Ulya estiver pelado, as pessoas só irão reparar sua nudez forçando a imagem do Ulya parecer comum para os mortais, esse poder não é muito eficaz quando o kresnick estiver perto de algum centro religioso ou sendo observado por magos ou lobisomens.

Sistema: O Kresnick precisa conseguir um espelho antigo e jogar sobre ele coisas comuns como roupas de mortais, objetos sem valor e coisas do gênero, feito isso deixe o espelho longe da luz por 1 noite em um local fechado onde ninguém mais possa vê-lo diretamente e ver sua imagem, toda vez que Kresnick precisar usar esse feitiço ele deve ficar parado em frente ao espelho por 1 hora inteira e gastar 1 ponto de Tronus, feito isso sua imagem ira cristalizar-se no vidro do espelho estando fixa ali até o próximo nascer do sol, quem olhar para a imagem será golpeado com uma onda de retorno que vira do espelho causando sérios danos mentais, subtraia 1 ponto de atributo mental por sucesso em uma rolagem de 1 D 10 - consciência, sempre se leva 1, o efeito dura o mesmo resultado em dias, logo após isso sua mentalidade volta ao normal e ele se esquece do ocorrido como se tivesse acordado de um coma, para criaturas anti-naturais interprete igualmente.

Nível 4

Horda repulsiva

Esse feitiço faz com que o vampiro proclame um pedido de ajuda em uma escala inaudível a humanos fazendo com que todas as criaturas repulsivas do local venham a ele e ataquem o inimigo, esse feitiço confere as criaturas um "poder sobrenatural" que provoca feridas agravadas nos inimigos.

Sistema: Testa-se Percepção + E. animais dif. 7, cada sucesso faz com que um bando venha sendo moscas, vermes ou mesmo pássaros carniceiros.

O bando tem uma parada de dados igual a manipulação + ocultismo do conjurador e causam danos agravados igual a Alto Controle +2 da vitima, a vitima pode tentar se esquivar com destreza + esquivar dif. De 7 a 9 dependendo do narrador.

Desmaterializar

O Vampiro pode usar este poder para se teleportar imediatamente para o local que quiser. Sistema: O alcance é limitado, sendo de aproximadamente 4 Km; mas a grande vantagem é que o feiticeiro não precisa ter ido ou visualizar o local para onde deseja ir. É necessário gastar um Ponto de Tronus e um de Força de Vontade para ativar este poder, ao chegar ao destino o vampiro estará em êxtase por 1 d10 turnos sendo incapaz de se mover ou mesmo raciocinar com clareza, é necessário apenas ter um mapa qualquer na mão.

Nível 5

Viajem ao Reino Espiritual

Este feitiço permite ao vampiro viajar pelos reinos dos espíritos, conhecido como Umbra.

Sistema: O vampiro precisa ter um osso humano nas mãos e declarar um cântico de 15 minutos, após isso ele sentirá um frio e ao abrir os olhos ele estará na Umbra, gaste um Ponto de Tronus para ativar este poder e mais um ponto de sangue por hora de viagem. O corpo do vampiro se torna incorpóreo (portanto, intangível a ataques físicos) para a jornada, o corpo verdadeiro do vampiro estará em torpor na terra onde deverá ser vigiado por seus aliados ou asseclas.

Trilhas Adjacentes

As trilhas adjacentes foram criadas a partir de mutações mágicas acarretadas pelas disfunções do vitae Tronus e todas as demais Facções Kresnick podem possuir, sendo restritas apenas aos Ulyatrov e aos Optúa devido a terem suas próprias trilhas que incitam ao aprendizado profundo não dando espaço para as novas trilhas.

Essas trilhas já são usadas por alguns poucos vampiros poderosos que descobriram uma forma parecida de usa-las utilizando-se de vitae comum, porém com o Tronus sendo o principal elemento dos encantos é bem mais provável que sejam mais fortes e perigosas.

Para todos os poderes das trilhas adjacentes é obrigatório o gasto de Tronus na utilização dos mesmos.

Creo Protetio

Há, então queria ver o interior de meu tomo? Pobre criança, quando tiver mãos novamente talvez eu o deixe ver, até lá limpe meus aposentos com a boca se for preciso, e cuidado com aquelas runas ali!
Eliezer Firts – Guardião da Chave dos Segredos

O membro pinta o equivalente a um Ponto de Sangue em **Tronus** na forma de um símbolo sobre o alvo. O símbolo funciona até expirar o tempo ou o objeto é automaticamente destruído.

Contato com a luz solar ou fogo destrói automaticamente a proteção.

Obs.: Esta Trilha é a versão pagã da Trilha da Proteção, que aparece no livro **Dark Ages Companion**, praticados pelos Tremere, só que eles usam runas pagãs.

Para todos os níveis o vampiro testa Destreza + Artesanato dif. Variante de acordo com o tamanho do alvo, a defesa é determinada em uma rolagem de força de vontade dif.6

*Barrar a Passagem Comum

O vampiro pinta sua proteção numa porta ou portal. A passagem afetada é imbuída com fortificação mágica suficiente para segurar a força feroz de um lobisomem ou a cabeça de um aríete. Se alguma coisa quebrar a proteção, o vampiro é alertado subconscientemente.

Sistema: Se o total de força aplicada ao portal iguala o dobro dos sucessos da proteção, a porta abre (ou é partida normalmente). Se o portal protegido abre, o vampiro recebe um alarme mental.

**Símbolo do Conhecimento

Focalizando sua vontade, o vampiro pode ver a vizinhança próxima de um símbolo em particular. Príncipes Tremere paranóicos podem monitorar cidades inteiras através destes símbolos. Objetos portáteis podem ser imbuídos com estes símbolos para funcionarem como sensores remotos.

Sistema: O número de sucessos alcançado indica o número de dias que o símbolo funciona. O símbolo pode ser destruído como sempre, mas sempre desaparece depois que o tempo limite passa. Um taumaturgo esperto esconde um símbolo da luz do sol, mas ainda o torna útil.

O vampiro pode estabelecer uma conexão telepática com qualquer um de seus símbolos instantaneamente, mas nunca com mais de um por vez.

Ele pode mover se normalmente enquanto focaliza sobre um símbolo, mas todas as dificuldades são aumentadas por dois. Uma vez em contato com um símbolo em particular, o membro pode ver e ouvir tudo na área ao redor como se ele estivesse realmente ali.

Quando ele focaliza num símbolo, o sangue no símbolo aparenta como se ele fosse líquido novamente.

*** Runas de Poder

Muitos anciões colocam estas proteções sobre antigos tomos de mágica. Neófitos incautos ou intrusos recebem uma surpresa muito desagradável quando eles fazem contato com estas runas.

Sistema: O número de sucessos indica o número de danos agravados a vítima sofre em contato com o objeto protegido (embora o alvo possa absorver se ele possuir Fortitude). O taumaturgo é a única pessoa que é imune ao efeito. A runa permanece potente até ser exposta ao sol ou o objeto ser destruído.

**** Símbolo de Sabedoria

O vampiro que pinta este símbolo pode usa-los como Símbolo do Conhecimento como acima, e pode comunicar através dele. Tremere com esta habilidade pode até usa-lo para atacar oponentes distantes.

Sistema: O número de sucessos alcançados no teste determina o número de dias que o efeito dura. Focalizando sobre o símbolo, o membro pode ver e ouvir tudo ao seu redor. Ele também pode falar através do símbolo, contanto que os requerimentos do poder possam ser satisfeitos (contato físico com o alvo do poder não é requerido, por exemplo). Cada uso de outro poder reduz a efetividade da runa em um dia.

***** Proteger o Domínio Sagrado

Esta potente habilidade pode ser usada para lacrar um castelo ou construção inteira. Um símbolo, pintado no centro exato da construção, segura todas as janelas, portas e outros portais de entrada ou saída. Um único Tremere pode reter um exército inteiro – por uma noite – dessa forma.

Sistema: O teste determina sucesso ou falha. O vampiro deve pintar o símbolo no centro exato da construção. Falha indica um desperdício de esforço. Se o vampiro tiver sucesso, nenhuma porta, janela ou portal será aberto, embora eles possam ser destruídos. Igualmente, brechas existentes nos muros não podem ser passadas, embora novas podem ser abertas e entradas. Os efeitos deste poder duram até o próximo amanhecer.

Creo Maleficium

Você se acha o melhor de nós não é? Vamos ver como se sai o pior de nós!
Euripedes RockWood – Maiana Pelegrino

Esta trilha se dedica a provocar maldições em pessoas como modo de punição a aqueles que fazem mal aos outros.

Os cristãos acham estas praticas malignas e demoníacas, vindo diretamente do inferno, mas isso é um equívoco, pois nas culturas pagã esta pratica são usadas somente como punição e nunca em atos puramente maligno. É claro que alguns feiticeiros, podem utilizar esta trilha para fins injustos, mas isso pode lhe provocar problemas sérios com outros feiticeiros ou com a população pagã onde ele mora.

Quando amaldiçoa uma vítima, o feiticeiro deve declarar as maldições em voz alta para o alvo, embora a maldição em si às vezes é feita através de línguas mortas e soa como resmungos, no caso dos Kresnick apenas um leve sussurro inaudível e o toque na vítima é o suficiente. Adicionalmente, o feiticeiro precisa de alguma essência da vítima para amaldiçoa-la. Cabelo, sangue, carne ou alguma outra parte da vítima. A vítima pode usar sua Força de Vontade para resistir. O feiticeiro pode remover as maldições que ele cria quando bem entender. E este poder funciona em Membros.

Obs.: Esta Trilha é a versão pagã da **Path of Cursed**, que aparece no livro **Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy**, praticada pelos Tremere.

*Estigma

A mais básica das maldições, a vítima é marcada com um estigma invisível que se manifesta apenas nos olhos daqueles ao seu redor. Poucos podem descrever sua forma. As pessoas procuram evitar interações com a vítima marcada, e dificilmente a levarão a sério.

Sistema: testa-se força de vontade e o vampiro precisa aplicar saliva ou sangue na vítima, mesmo uma leve camada, cada sucesso no teste adiciona em 1 a dificuldade em todos os testes sociais com qualquer pessoa, assim a vítima está condenada à frustração em suas interações sociais. Esta maldição dura até o próximo pôr do sol.

****Mal-estar Corporal**

O feiticeiro faz com que a vítima sofra fraqueza intensa e desconforto, parecidas com as pragas e pestilências históricas. Cainitas sentem dor e sofrimento da doença criada por esta maldição. Para Anciões, esta é uma das piores maldições: ser atacado por fraqueza como se fosse um mortal qualquer!, contra criaturas sobrenaturais esse feitiço subtrai 1 ponto de atributos físicos por dia até no máximo a permanência de 1 ponto em cada atributo.

Sistema: O avarento precisa de algum objeto pessoal da vítima e antes de mais nada testa carisma + Ocultismo para determinar a quantidade de dias que o encanto permanecerá no alvo, um cântico de 1 hora menos 15 minutos por sucesso anterior e logo em seguida testa força de vontade dif. 8, cada sucesso diminui em 1 a Força, Destreza ou Vigor da vítima instantaneamente, logo na próxima noite começa o definhamento lento. Dura por um número de noites igual à tiragem de Força de Vontade do feiticeiro.

*****Pária na Multidão**

O amaldiçoado parece ser o mais odiado dos inimigos para todos que ele encontra. Esta alteração de percepção ocorre apenas em corpo e forma: a vítima anda age de maneira normal.

Sistema: O feiticeiro precisa ter algo pessoal da vítima, algo que ostente a luxúria da vítima e logo em seguida testa Força de vontade dif. 8, este poder dura uma noite por sucesso e cada sucesso diminui em 1 ponto os atributos sociais da vítima até no mínimo de 1.

Esta maldição não resultará necessariamente em ataques, mas irá causar antagonismo em qualquer maneira apropriada pela pessoa com quem a vítima entra em contato. A maioria irá apenas sair da presença da vítima com um olhar de desdém, outros irão tratá-la mal, insulta-la ou mesmo podem atacá-la ou feri-la, vários príncipes já caíram pelas mãos dos Primigenies descontentes e furiosos sem nem mesmo sabermos que estavam sendo influenciados por esse poder. Auspícios não é capaz de ver através desta maldição.

******Inibir a Força Corporal**

O feiticeiro aproxima-se e acusa a forma física da vítima. Em segundos, uma parte do corpo da vítima se distorcerá e se perverterá em uma paródia de si mesma. A vítima sofre dores extremas durante a transformação. Isto deixa a vítima marcada tanto fisicamente como mentalmente.

Sistema: O feiticeiro testa Manipulação + Ocultismo com dif.7

A duração deste poder segue abaixo.

N.º de sucessos Duração

- | | |
|------------|--------------|
| 1 sucesso | Uma noite. |
| 2 sucessos | uma semana. |
| 3 sucessos | um mês. |
| 4 sucessos | uma estação. |
| 5 sucessos | um ano. |

O feiticeiro escolhe entre estes Atributos Força, Destreza, Vigor ou Aparência, e o na qual o Atributo apropriado da vítima cairá para 1 durante a duração.

*******Desgraça Mortal**

O feiticeiro é agora capaz de amaldiçoar sua vítima com uma aptidão extrema, causando a perda de confiança e fazendo-a falhar em todas as tarefas que for executar. Vítimas deste poder comumente evitam realizar suas atividades normais, já que nada parece dar certo: relacionamentos terminam, acidentes ocorrem a todo instante, etc.

Sistema: O feiticeiro precisa apenas de uma cédula de dinheiro e a rolagem de força de vontade dif. 7, cada sucesso no teste anula um sucesso da vítima em todos os seus testes e determina o tempo que leva o "mal olhado". Na qual a duração segue abaixo.

N.º de sucessos Duração

- | | |
|------------|-------------|
| 1 sucesso | Uma noite. |
| 2 sucessos | uma semana. |

3 sucessos um mês.
4 sucessos uma estação.
5 sucessos um ano.
Acima disso permanente.

Rego Mortuus

Concentre-se por um instante e olhe ao redor, se não encontrar um morto em 30 segundos o morto aqui é você!
Zihad Taminsk – Necromaga Optúa

Através deste poder, o feiticeiro passa através da borda entre a vida e a morte, usando seu próprio corpo morto-vivo como um canal para contatar o mundo dos mortos.

Nota: Para mais informação sobre negociar com as almas dos mortos, veja Aparição: O Limbo e Vampiro: Idade das Trevas, especificamente pág. 255-258.

Obs.: Esta Trilha é igual à Trilha do Mundo Sombrio, que aparece no livro Libelus Sanguinis 2: Keepers of the World, praticada pelos Tremere Telyavélicos.

Para toda e qualquer reação dessa trilha é necessária o dispêndio de 1 ponto de Tronus.

***Ver os Mortos**

O vampiro pode ver o fantasma dos mortos que habitam uma área sob a qual ele foca sua atenção. Além disso, ele pode determinar a atitude geral destes fantasmas. Parentes de pessoas que morreram recentemente, muitas vezes procuram o xamã para perguntar se a alma do falecido parece contente ou se ela precisa conciliar de alguma forma.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade. Um simples sucesso permite ao vampiro detectar a presença de qualquer fantasma (ou Espectro) na proximidade de sua concentração. Mais sucessos permite determinar detalhes das atitudes dos fantasmas. Requer o uso de óculos banhados em sangue fresco.

****Repelir o Morto Furioso**

Com este poder, o vampiro pode banir fantasmas hostis de uma área designada, assim como da casa de um parente do fantasma furioso. Em alguns casos, o banimento é apenas temporário ou acompanhado da realização de alguma ação planejada para apaziguar o fantasma.

Sistema: Primeiro o vampiro deve localizar o fantasma (através do uso de Ver os Mortos). Então testa a Força de Vontade do personagem. O número de sucessos obtidos determina o número de horas que o fantasma banido permanece longe da área designada (uma casa, um cemitério, etc.). O vampiro pode determinar se certas ações precisam ser feitas para garantir a repulsão permanente do fantasma através de um segundo teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e mais um ponto de Tronus; somente um sucesso é necessário para o vampiro perguntar ao fantasma o que deve ser feito para satisfazê-lo. Requer espalhar sal grosso e terra na área e um cântico antigo.

*****Comandar o Recém Morto**

O vampiro pode comandar qualquer fantasma que ele possa ver para obedecê-lo. Com este poder, o praticante pode receber respostas para perguntas dentro do domínio de conhecimento do fantasma ou então requerer que a alma leve uma mensagem para alguém. Simples tarefas adicionais caem dentro dos parâmetros deste poder, embora o

vampiro não possa compelir o fantasma a fazer qualquer coisa que requeira uma forma material para cumprir.

Sistema: Primeiro o vampiro deve usar Ver os Mortos para localizar um fantasma desejável. Então vem um teste resistido de Força de Vontade contra o fantasma (a maioria dos fantasmas tem Força de Vontade 5). Para cada sucesso que o Cainita alcança sobre os sucessos marcados pelo fantasma, o fantasma responde uma questão ou faz uma ação ao comando do feiticeiro.

Requer terra do cemitério do morto em questão em uma bacia, essa terra deve ser guardada como uma ancora para o fantasma.

****Exército de Almas

O praticante Sielânico usa este poder para erguer uma tropa espectral para agir como defensores ou para entregar avisos aos seus inimigos. Estes fantasmas aparecem como imagens etéreas de guerreiros há muito tempo mortos.

Embora as imagens esfarrapadas não possam se materializar completamente no mundo físico, eles podem usar seus próprios poderes para arremessar objetos ou espantar atacantes para longe.

Sistema: Este poder custa dois Pontos de sangue no adicional do Tronus e demanda um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). O número de sucessos determina quantos fantasmas (cascas dos mortos sem vontade, chamados Drones) o Cainita pode chamar, Os inimigos fazem um teste de coragem - 1, falha significa que não poderá atacar o vampiro, critico significa hotshereck, Os fantasmas voltam ao seu descanso ao final da noite a qual eles foram conjurados.

Requer uma arma qualquer de um soldado morto. (faca, balas de armas ou mesmo a arma do falecido.) ele vira com os amigos, hehe.

*****Caminhar a Estrada das Sombras

Este poder permite ao vampiro cruzar fisicamente a barreira entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos e entra no Mundo Inferior (ou Terras Sombrias) por um breve período de tempo. Enquanto ele está neste sombrio e estéril reino, ele aparece para seus habitantes como um fantasma particularmente sólido. Ele pode interagir com aparições livremente enquanto dentro deste reino, embora não tenha controle sobre como eles irão considera-lo.

Qualquer combate que ocorrer causa dano real para ambos, o feiticeiro e seu inimigo fantasmagórico. Praticantes Sielânicos que funcionam como sacerdotes costumam usar este poder para transportar mortais para dentro do Mundo Inferior como parte de um rito de iniciação xamanístico.

Sistema: Este poder custa três Pontos de Sangue adicionais ao tronus antes gasto e dois de Força de Vontade, e requer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Um simples sucesso permite ao Cainita penetrar a Mortalha e entra no Mundo Inferior. Três sucessos o permitem levar outra pessoa com ele. O feiticeiro pode permanecer no Mundo Inferior até que o amanhecer o force a ir, até que ele fuja, ou seja, expulso por seus residentes. Este poder não permite viajar para dentro do profundo Mundo Inferior, o corpo do vampiro desaparece do plano físico juntamente com seus pertences pessoais e com alguém que por ventura ele queira levar.

Requer um osso do dedo de algum morto antigo e um cântico de 1 hora menos 15 minutos por sucesso.

*O dia em que tudo voltar a ser o que era nos pararemos nossas
tramas para admirar o caldo primordial, quem sabe esse dia
seja lembrado como o dia em que os Kresnick salvaram o
mundo da devastação sobrenatural e devolveram o
firmamento a quem é de direito?!*

*Neste dia e somente neste dia nós poderemos nos sentar a
mesa e fazermos a nossa ultima ceia, pois já terminamos o que
viemos fazer e acredite, os vampiros e os magos pagarão
amargamente pelo que fizeram, eu só lamento que Hitler não
esteja vivo para sentir a minha bota em
seus fundilhos levantando-o no ar.*

*Que nasça o Sol negro e que se levante a lua vermelha pois a
Gehenna não passará do portão de nosso jardim, isso eu posso
garantir a vocês.*

Filipoo Montroiè – Orador Oficial e porta voz da Cúpula Vermelha.



Resumão

1 humano gera 5 pontos de sangue somente.

3 pontos de sangue podem ser convertidos para 1 ponto de Tronus.

3 pontos de Tronus podem ser gastos na conjuração da arma magika de força+3 de dano agravado, a arma deve ser branca e obter a forma que o Kresnick desejar, a arma nunca poderá mudar a forma após o jogador escolher a sua forma.

Todo Kresnick tem uma habilidade para conjurar esse artefato familiarizado ao Kresnick no momento de sua criação, o material sempre será de aparência óssea, essa arma não pode ser perdida nem roubada, se ela for destruída ela aparecerá novamente após 12 horas ou 3 pontos de Tronus gasto.

Cada ponto gasto em Tronus a mais é somado no dano de sua arma magika.

1 ponto de Tronus aumenta 1 sucessos em qualquer ritual envolvendo sangue.

1 ponto de Tronus anula um ponto de sangue usado para fazer laço sanguíneo ou Valderie.

Laços de sangue usando pontos de Tronus não podem ser quebrados por rituais envolvendo sangue apenas com magika verdadeira ou por tempo como o laço de sangue normal X 2.

Tronus pode ser usado para localizar outro Kresnick

A Cada abraço feito por um Kresnick subtraia 1 ponto permanente dos pontos totais de Tronus do mesmo.

As Afiliações são:

La Mata - Maiana

Yawyp - Utempa

Taigao - Optúa

Djin - Kiryn

Peliculórium - Ulyatrov

Um Kresnick pode andar durante o dia gastando 1 ponto de Tronus marcando



esse ponto com um X, pois só poderá ser recuperado com descanso diurno.

Laços de sangue feitos em Kresnick são quebrados com o gasto de 1 ponto de Tronus por ponto de laço.

Kresnicks fazem carniçais usando a essência de Tronus e cada carniçal Kresnick começa com duas disciplinas vampíricas, uma afiliação, 2 ponto de Tronus e 3 de sangue na reserva de vitae.

Cada Carniçal nunca passara de 2 pontos de Afiliações e 3 pontos em Disciplinas.

Um Kresnick faz o abraço normalmente porem ele o faz em vampiros, mortais morrem no ato do abraço.

O nível maximo inicial que um Kresnick pode ter em rituais é 3.

Complicações e resoluções

Você acha que sabe tudo? Pois não sabe metade do que deveria, agora volte para sua cela e decore aqueles malditos documentos.

Sigmund Ladger – Lider Primógeno Ulyatrov

NO LIMITE DO FRENESI:

Tronus e Frenesi.

Um Kresnick entra em frenesi de acordo com suas afiliações, quanto mais poderoso é um Kresnick mais faminto ele será também, exp: Um Kresnick com afiliações nível 5, por exemplo, fica a beira do frenesi com 3 pontos de Tronus no corpo, a sua afiliação é dividida por 2 e arredondada para cima e o frenesi também acontece de acordo com a geração do Kresnick caso ele compre esse antecedente.

Ele pode resistir ao frenesi e isso acontece automaticamente queimando a ressonância e absorvendo Tronus do ambiente sem poder controlar a vontade para fazer isso.

Complicações com Tronus.

Um Kresnick que gaste mais de 3 pontos de Tronus de uma vez deve testar frenesi fig.7 quando: Estiver empunhando a arma magika.

Estiver com o limite de vitae no corpo de acordo com sua geração vampírica anterior ao abraço.

Cheiro de sangue Kresnick quando estiver faminto por vitae vampírica.

Sociedade mortal

1 humano pode fornecer 5 pontos de vitae, cada humano sugado, não importa o quanto foi sugado contara na tabela de fome de Aodã.

A fome de Aodã só será descontrolada quando o Kresnick acumular 10 humanos.

Funcionamento normal de resistência contra disciplinas. exp: Invisibilidade baixa contra auspícios auto.

Peculiaridades resumidas de cada Casa.

Antes de conhecer o Inimigo você precisa se conhecer e se lembrar até onde pode ir, caso contrario o inimigo pode atravessar essa linha e chegar na sua frente.

Edgar Flintt - Treinador Mor da Cúpula Vermelha

ESTEREOTIPO

Maiana = Espertos e desconfiados, jamais confiam totalmente em ninguém.
Falha genética: Todo Maiana escolhe uma marca Selvagem inicial, não apareceram mais marcas porem essa marca em especifico fica cada vez mais forte a cada frenesi ou frenesi raposa.

Macula: Quando um Maiana esta fora de seu habitat natural ele tem suas ações totais reduzidas em 1 dado, menos no dano.

Utempa = Sábios e pacientes usam o corpo somente em ultimo caso.
Macula: Todo Utempa tem uma moralidade indigena muito forte e um gosto por batalha indiscutível, +2 na dif. Em testes de frenesi que influenciam em suas raízes e costumes.

Optúa = Traíçoeiros e manipuladores
Falha Genética: Devido aos seus envolvimento com o mundo inferior esses seres têm uma vulnerabilidade muito acentuada no que diz respeito a artefatos magikos, Qualquer dano por artefatos magikos agravado contra Optúa ele deverá receber um adicional de 1 dado no dano e se o dano for letal recebe um adicional de 2 dados contra o Optúa.

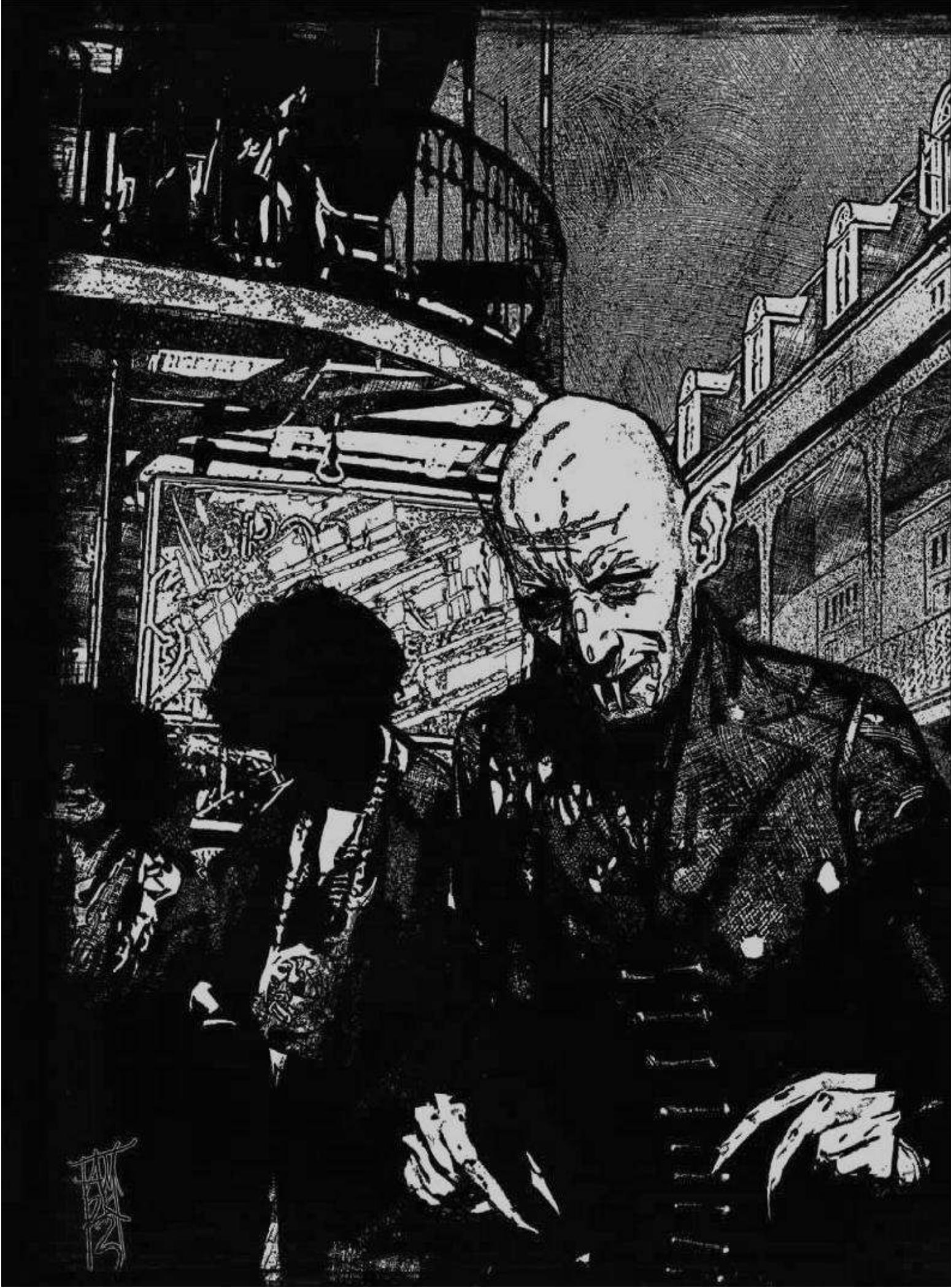
Macula: Ao lidarem e infringirem muitas das regras primordiais dos viventes e falecidos os Optúa são frágeis a agressões sobrenaturais onde uma ferida jamais se regenera totalmente, deixando assim uma cicatriz onde havia o ferimento, a cada cicatriz visível o Optúa recebe uma dificuldade + 1 em testes sociais.

Kiryn = transparentes e amigáveis, porem espertos e manipuladores.
Macula: A psique do Kiryn é fragmentada e voltada para a servidão, todo Kiryn deve testar força de vontade contra uma dif. 7 cada vez que tiver oportunidade de servir com seus poderes a alguém.

Macula: Por mais poderosos que pareçam ser esses Kresnick tem um código ético muito peculiar onde jamais eles irão agredir diretamente um mestre e/ou antigo mestre, sendo obrigados a usarem o que estiver a disposição de seus poderes para cobrar seus préstimos.

Ulyatrov = Mórvidos e monstruosos eles são a morte em carne e osso.

Macula: Sua monstruosidade com dedos bem longos, estatura acima da media e pele cadavérica, lhe garantem o titulo de clã sem Macula.



HAZ



Aprenda de uma forma rápida e fácil o que é rpg e como jogar

RPG E CULTURA

O RPG é considerado um jogo intelectual, porém quando usamos o termo intelectual não estamos especificando uma forma maçante de se jogar, pelo contrário, o RPG assimila interação intelectual e entretenimento, ou seja você poderá aprender muito com o RPG e se divertir ao mesmo tempo. Algumas escolas já utilizam o RPG como sistema para educar seus alunos. Porém, como algo tão fabuloso como o RPG ainda não foi descoberto? Na verdade o RPG sempre foi seletivo em grupos fechados de jogadores denominados clãs ou no nosso caso "Círculos", e por ser um jogo de princípio complicado, poucos se interessavam em aprendê-lo, no entanto, o RPG depois tratado com paciência e uma pequena dedicação, fascina aqueles que encontram nele uma forma de conhecer possibilidades diferentes de entretenimento, além de experimentar e viver tipos de personagens e seus comportamentos psicológicos.

O QUE É RPG?

O RPG surgiu pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos como um jogo interativo onde as pessoas podiam assumir os papéis de seus heróis preferidos.

A sigla RPG vem do Inglês, que significa RolePlaying Game, que em português não possui uma tradução fiel, porém a mais correta é "Jogo de Representação de Personagens". O RPG não pode ser considerado um jogo como todos os outros, pois não há vencedores nem perdedores, e o objetivo principal é representar as ações de seu personagem através de incríveis aventuras, e com isso, buscar com outros jogadores a diversão em mundos de fantasias.

COMO E ONDE UTILIZAR O RPG?

- O RPG apesar de ser difundido entre adolescentes, pode ser utilizado em diversos setores, sem distinção de idade, com a finalidade principal de educar. Como

já foi colocado, o RPG pode ser utilizado nas escolas e outros meios educacionais. Porém, ele também pode ser utilizado para outros fins como psicologia e treinamento de funcionários. Algumas empresas utilizam o RPG deduzindo situações fictícias onde os funcionários devem tomar decisões importantes perante a diversidade encontrada no jogo, e que sempre são responsáveis pela vida de outros personagens fictícios.



COMO E ONDE UTILIZAR O RPG?

- O RPG apesar de ser difundido entre adolescentes, pode ser utilizado em diversos setores, sem distinção de idade, com a finalidade principal de educar. Como já foi colocado, o RPG pode ser utilizado nas escolas e outros meios educacionais. Porém, ele também pode ser utilizado para outros fins como psicologia e treinamento de funcionários. Algumas empresas utilizam o RPG deduzindo situações fictícias onde os funcionários devem tomar decisões importantes perante a diversidade encontrada no jogo, e que sempre são responsáveis pela vida de outros personagens fictícios.

OS PERSONAGENS

Para podermos entender as regras de um Sistema, primeiramente devemos saber como criar nossos personagens, e isto é importante tanto para jogadores como Mestres. A criação de um personagem deve-se começar pela sua imaginação, recriar suas raízes, através de uma pequena fórmula, função (o que faz no dia-dia) e naturalidade (origem). Muitos criam heróis de cinema, desenhos animados, quadrinhos etc..., é um bom começo. As possibilidades são infinitas, você pode ser desde um guerreiro bárbaro até um motorista de táxi de Nova York, um cavaleiro medieval a um cyborg do futuro, ou até mesmo um frei franciscano a um motoqueiro metalheiro maluco, tudo vai a seu gosto. Qualquer personagem pode ser criado, no entanto, é aconselhável perguntar ao Mestre, e ele, determinar a possibilidade de seu personagem se encaixar na história desenvolvida por ele, pois seria estranho, por exemplo, um motorista de táxi atropelando cavaleiros medievais em plena floresta da Amazônia, claro que isto não é impossível em uma história de RPG, porém não é ético.

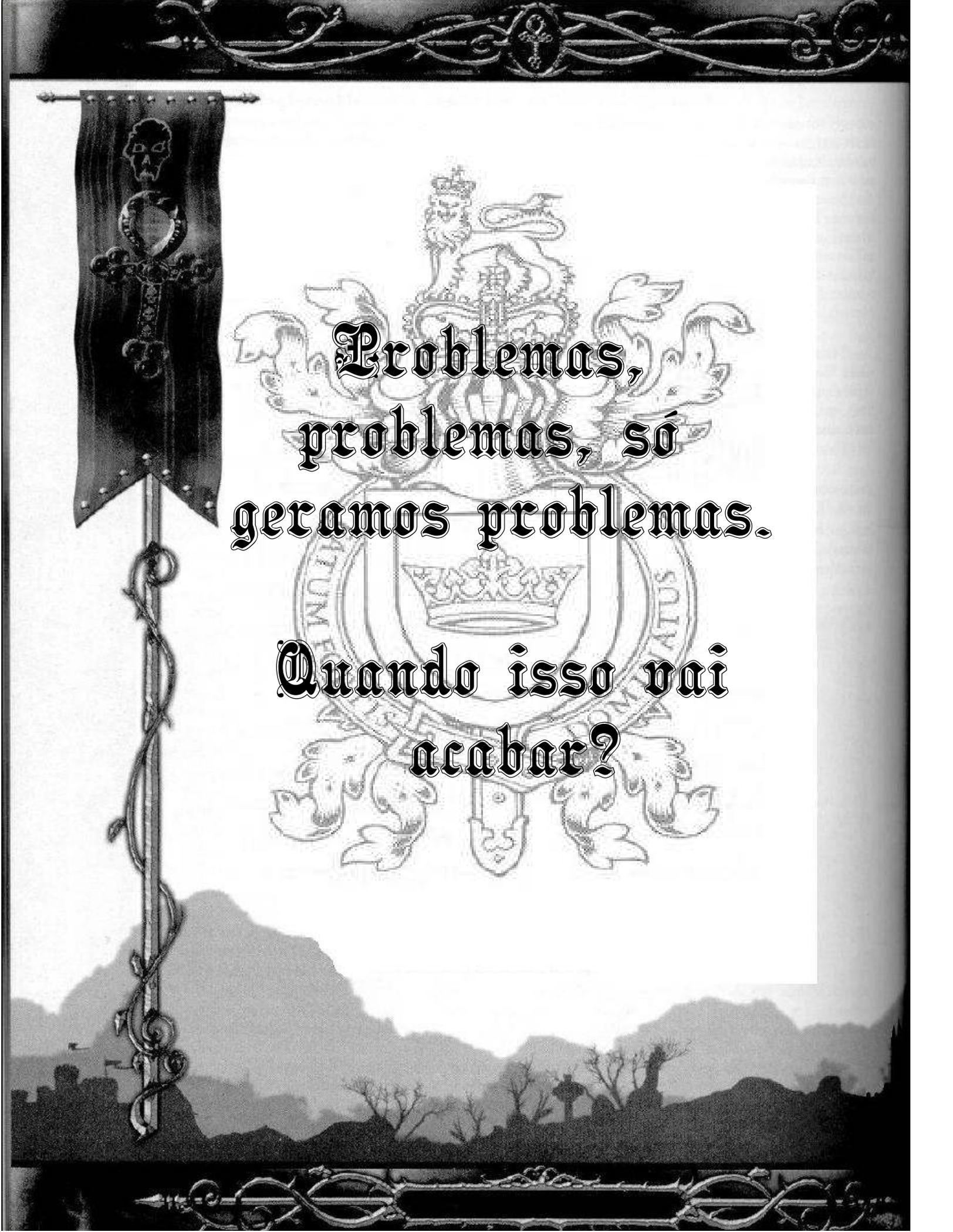
O JOGO

-Após a criação da história e de seus personagens, devemos definir os limites de jogo, os quais são impostos através de regras, que tem como objetivo representar ao máximo as leis da física, ou seja as leis da vida, conseqüentemente as possibilidades de erros e acertos de nossos personagens. Essas regras que são atribuídas aos personagens, são chamadas de Sistemas, ou seja, um Sistema é um conjunto de regras que definem limites aos personagens.

Os Sistemas são muitos, porém quase todos partem de um mesmo princípio, os dados, os quais são jogados e comparados com valores numéricos que constituem os personagens.

Para podermos entender melhor esse conceito, vamos dizer que seu personagem queira acertar uma pedra em uma janela que esteja mais ou menos a 20 m de distância, você pode considerar que possa ser fácil, porém há a possibilidade de errar. Esta possibilidade é definida pela sorte dos dados e comparada com o valor que por exemplo será a representação de sua destreza. Portanto se seu valor numérico em destreza seja 4, você deverá tirar um valor igual a 1,2,3 e 4 para acertar a janela, e 5 e 6 para errar, ou seja as regras se resumem em simples testes.





**Problemas,
problemas, só
geramos problemas.**

**Quando isso vai
acabar?**





Novos Arquétipos

Nepotista:

Não importa o que aconteça você sem pre-tende ao lado da sua família, se você pode ficar famoso ou rico isso é bom mas se isso implica em outras pessoas de fora da família entrarem no seu barco e ignorarem seus "parentes" do lado de fora você fará de tudo para furar o barco e deixar os "usurpadores" naufragarem sozinhos pois sua família ira salva-lo e você vai no barco deles.

Recupere força de vontade a cada vez que puder ajudar a "família"

Hedonista

O tempo que se exploda, vamos viver o agora e vamos viver para todos, diferente do Bom vivant o Hedonista quer ser feliz e fazer o que lhe dá prazer, possivelmente Hanskovit era Hedonista pois não dava a mínima as reprimendas feitas a ele por transgredir regras, você não liga para regras, se for para o bem e felicidade geral do coletivo e não individual faça o que for preciso.

Recupere força de vontade a cada vez que você conseguir fazer outros se divertirem junto com você.

Narcisista

O Narcisista não liga para embates e politicagem ele quer o melhor para si mesmo e o melhor acima de tudo, não há

intelecto melhor que o dele e ele se desagrada muito cada vez que alguém é aclamado se não for ele.

O Narcisista se esforça a cada novo dia para ser o melhor e mesmo não sendo ele acredita piamente que é e será capaz de tudo para ser, inclusive a tirar pessoas do seu caminho por que ele tem que ser o melhor, diferente do competidor o Narcisista se enfoca nele e não no que outros se focam, se for bom para ele é bom para todos se não for bom para ele logicamente não é bom para ninguém.

Recupere força de vontade a cada elogio e tarefa completada por suas mãos.

Novas Habilidades

Rastrear

Rastrear é a habilidade que o Kresnick tem de encontrar vampiros, quanto mais velho é o vampiro mais fácil é de se rastrear-lo, para encontrar vampiros a dificuldades nos testes sempre são mínimo de 7 até o máximo de 9, lembrando que para achar um ancillae é mais fácil do que achar um neófito perdido mas pode trazer grandes problemas.

Personificação Cainita

Essa Habilidade é muito útil e já vem sendo usada pelo clã Assamita a séculos e muito bem aplicadas, o Kresnick pode se infiltrar na sociedade do rebanho sem ser identificado facilmente porem caso seus primos postigos descubram isso pode acarretar em uma caçada de sangue de proporções estaduais se for preciso pegar o usurpador.

essa parte foi negligenciada em seus relatórios para a Cúpula, Hans planeja um ataque a um grupo pequeno de vampiros e se os objetivos fossem satisfatórios ele partiria para um patamar bem mais agradável que seria a queda de uma pequena cidade e assim sucessivamente até alcançar um status e respeito adequados ao seu não muito estável intelecto.

Andarilhos Salteadores

A origem

Há cerca de setenta anos os Kresnick já tomavam grande parte do globo mesmo que apenas um em cada pais e em meio ao caos que é ainda hoje a Ordem da Cúpula Vermelha uma figura se destacava das demais não pelo seu altruísmo nem pela sua valentia mas pelas suas descobertas, Yuri Hanskovit um renomado ex-professor de Harvard e logo em seguida um membro brilhante do clã Tremere e a pouco afiliado a Horda dos Ulyatrov começou seus experimentos com o aval da Cúpula para saber mais sobre eles mesmos visto que toda a informação mais valiosa foi queimada ou destruída de alguma forma com a queda dos Exércitos Alemães e a pilhagem Européia e Americana.

Hanskovit descobriu uma forma de motivar ao maximo seus carniçais ao ponto de um quase vampirismo ilimitando sua antes decrepitude em aprender os poderes sobrenaturais muito limitadamente tornando-os assim fortes como vampiros normais.

Uma das anomalias que não foi possível reverter foi a dificuldade de fazer seus carniçais aprenderem os poderes dos Kresnick mas mesmo assim tornando-os bem catedráticos no que diz respeito a "família" experimental.

Hanskovit então começou uma serie de testes que iriam aflorar muitos problemas dos Cainitas e possivelmente chamaria a atenção para os Kresnick mas é claro que



Cerca de seis carniçais experimentais foram criadas o que consumia muito do tempo de Hans devido a alimentação e inquietude porem nada fora dos protocolos, ele readaptou os experimentos ao ponto dos carniçais poderem criar as mesmas características dos vampiros como o alongamento dos dentes e uma incrível força velocidade somados a uma reserva de sangue praticamente impossível para um carniçal comum, com o conhecimento necessário e o aparato apropriado ele conferiu aos seus carniçais a potencia animal e a rapidez sobrenatural que os vampiros tem e uma coisa fora do comum aconteceu não se sabe se pela exposição excessiva ao sangue do Ulya ou a ressonância mágica presente mas os carniçais desenvolveram um poder antes nunca visto, alguns deles podia subir paredes e outros simplesmente andavam pelo ar como se esse fosse sólido, ele ficou aparentemente descontente mas por dentro dizia um Malkavian que lhe ajudava, dava pulinhos de alegria.

O grande dia finalmente se aproximava e o seu mais próximo amigo se é que pode-se chamar assim era um Kyrin chamado sarcasticamente de Aladim o qual confiava profundamente na lealdade e amizade entre eles, Aladim esta sempre a par dos experimentos e o ajudava em tudo que pudesse sempre amável como um fraterno amigo, Hans então deu ordens aos seus carniçais para viajarem para a América onde seria feito o experimento e assim partiram todos deixando Aladim e Hans com suas dividas e pensamentos capciosos sobre uma nova era onde os dois dividiriam cadeiras com o mais alto escalão da Cúpula Vermelha e que todos lhes dariam tapinhas nas costas parabelizando por um trabalho bem feito e a completa submissão vampírica nas mãos dos Kresnick.

Grande erro

Todos a postos e o espetáculo tem inicio, os carniçais recém as informações que esperavam e sabem onde e como agirem, cerca de 3 dias depois e um clã inteiro da cidade escolhida tinha sido dizimado, os carniçais recém ordens para "sumirem"

para que se possam ver os efeitos do ataque e nada mais que 2 dias foram o suficiente para uma guerra de clãs começar e aniquilar mais um clã inteiro da cidade sobrando apenas os mais fracos que se esconderam na diplomacia, Toreadores e Ventrues, cerca de vinte e dois no seu total.

Então algo que Hans não tinha notado até agora, Aladim não aparecerá nesta semana para "festejar" com ele a tomada da cidade, muito estranho pois não sabia de qualquer movimento Kresnick que fizesse Aladim sair da Cidadela e não avisar, realmente muito estranho mas como se tratava de um Kyrin não era de se estranhar ele ter saído para dar uma de gênio da lâmpada para algum desesperado e faze-lo rico.

Hans não se ateu a esse fato por muito tempo, esse foi o seu maior erro.

Três dias mais tarde Hans recebe uma noticia um tanto inusitada, o Conselho da Cúpula o manda parar com os experimentos mas Hans não esta surpreso visto que ele não mostrou nenhuma prova de melhoras ou nada que valesse a pena o dispêndio de milhares e milhares de Libras, o Conselho não sabia sobre os carniçais e o desaparecimento de Aladim só trazia duvidas e preocupações e Hans simplesmente preferiu ignorar o fato para não o distrair em seus planos.

Uma nova ordem foi mandada aos Carniçais para atacam os membros fracos e confusos, apenas eles, não todo um clã e incrivelmente a ordem voltou como documento devolvido por falta de interceptadores, os carniçais não estavam a postos e não respondiam nem as cartas ou aos telefonemas, Hans começou a se preocupar e mais que depressa mandou um protocolo de viagem para a aprovação da Cúpula e depois disso dirigiu-se mais que depressa para a cidade alvo, ao chegar lá algo estava muito estranho, ele não foi recepcionado pelos seus contatos mortais na cidade, ele não recebeu nenhuma ligação e não atenderam a nenhuma ligação dele, algo muito errado estava acontecendo, Hanskovit tratou de anunciar

sua presença a sua volta emanando uma onda a qual ainda não tinha dado nome, para sua surpresa ele sentiu um Kresnick naquela cidade, uma leve camada rubra e úmida apareceu em seu cenho, Hans suava frio o sangue do medo, alguma coisa muito errada estava acontecendo.

Um orelhão foi avistado e Hans colocou algumas moedas, uma ligação internacional foi feita e mais moedas para a maquina foram introduzidas.

No outro lado da linha o interlocutor atende da forma mais polida aos moldes ingleses e Hans pede uma quebra de protocolo, uma investigação para uma cidade cujo o nome e local haviam sido intencionalmente removidos dos relatórios mensais ao Conselho da Cúpula, Hans estava entregando todo o jogo.

O interlocutor do outro lado avisa a Hans que ele esta agora em viva voz e que o Conselho todo esta no escutador do aparelho de telefone, Hans conta os planos omitindo a parte que o cabe, apenas explicando os termos técnicos e finalidades da experiência, sobre um Kresnick não identificado pelos protocolos internacionais de permanência e sobre o desaparecimento dos poderosos carnicais.

Apenas uma voz é ouvida, a voz do lider do Conselho, faça o que precisa fazer mas queremos você e esses seus experimentos aqui de volta em 5 dias.

O telefone ficou mudo.

Uma rizada conhecida foi ouvida no alto, nos telhados dos prédios próximos ao aeroporto e Hans sabia o que fazer.

"Dane-se os Protocolos, não posso permitir que minhas experiências caiam em mãos erradas mesmo que tenha de destruir uma por uma elas não serão de mais ninguém."

A vingança

As malas ao chão, passos apressados de uma corrida desajeitada e um beco escuro, tudo pronto, o cenário foi montado e uma

figura gigantesca se levanta das sombras com um ceifeiro brilhante e uma aparência no mínimo magra, Hans sabia que ele não precisaria ir atrás dos experimentos e que eles estavam acima de sua cabeça, o que lhe restava agora era lutar.

La estavam, todos os que ele mandou, as duas mulheres e os quatro homens, todos grudados nas paredes, descendo como aranhas as paredes lisas, pulando de uma parede a outra como grilos seguros de seus pulos longos e inumanos e uma rizadinha marota gelou o tempo, os carnicais pararam, Hans em sua forma de combate monstruosa não podia falar mas os ossos de sua face quase se contorceram de espanto.

Aladim, ele estava ali parado na frente de Hans com um sorrisinho cínico no rosto e com sua arma magika nas mãos atrás de seu corpo.



"Ola Hans, pensei que não sairia das sombras dos Mestres, o que o fez vir até aqui?"

Hans não podia acreditar que Aladim estava mesmo por trás daquilo tudo, ele imaginará a alguns dias mas não poderia

criar essa imagem na sua mente, um traidor Kyrin, Por que a facção mais honrada dentre nós estaria por trás de tal trapaça ele pensava, e o pior é que era o seu "amigo" Aladim, ele estava furioso.

Aladim deu ordens para que os carnicais descessem e como plumas eles caminharam no ar até chegarem ao solo atrás de Aladim, isso realmente foi uma surpresa.

Aladim se "despreguiçou" com o mesmo sorriso na boca, seus dentes a mostra e a arma magika em punho, ele encarou Hans por um bom tempo e sem dizer nada ele se colocou em posição de luta oriental, Hans se surpreendeu pois jamais iria imaginar que Aladim iria querer ata-lo, sem mais delongas Hans bateu com o ceifador no chão e um clarão se fez e o ceifador se acendeu em fogo fazendo Aladim perder o sorrisinho e colocar uma mascara carrancuda e furiosa no rosto em quanto dava alguns passos para trás.



Os carnicais se enervaram e pularam para as paredes se colocando logo acima do monstro em forma de morte que era Hans.

Anatomia

Aladim se levantou e aprumou o corpo e colocando novamente o sorriso no rosto disse:

"Não me leve a mal meu amigo mas eles agora são meus e enquanto você esta aqui os meus aliados estão limpando seu laboratório na Romênia para que eu conclua a sua pesquisa em prol da Sociedade Khandril, não se sinta mal com isso pois sempre foi minha intenção deixar a cúpula e procurar patamares maiores e você meu amável amigo, foi minha inspiração mais radiante, agora o deixo no escuro e para sempre, Adeus"

E em uma nuvem de fumaça Aladim desapareceu deixando apenas Hans com sua tristeza e frustração, os carnicais também se foram e a Cúpula não o aceitaria de volta depois de Aladim o expor aos Mestres, Hans estava só e em um continente estranho.

Os andarilhos são carnicais comuns com alterações "naturais" em seus corpos que os possibilitaram ser uma espécie a parte, assim como os Yong-Blood esses carnicais caçam vampiros para se alimentar e podem ser tão arredios quanto cães velhos que mordem a mão que os alimenta.

Os andarilhos tem como alterações:

Presas ejetáveis que se deslocam das mandíbulas cerca de 1,5 centímetros possibilitando uma mordida mais poderosa que a de um vampiro normal tendo as facetas afiadas eles podem causar estragos maiores que um ancião Nosferatu em carne humana ou sobrenatural.

Todos os Andarilhos herdaram da matriz uma flexibilidade estupenda garantindo a eles uma liberdade de movimentos iguais ou superiores dos contorcionistas mortais.

Os Andarilhos são dotados de uma reserva de Tronus destacada da reserva de Vitae que pode ser facilmente afetada com incisões localizadas abaixo do ventre dos carniçais fazendo o líquido vazar deixando-os mais vulneráveis a ataques pois já não podem responder a eles tão agressivamente.

Todos os Andarilhos tem um defeito que acaba se tornando uma grande vantagem para seus mestres, eles não sentem dor, desprovidos de sistemas nervosos aflorados eles apenas podem medir o dano em seus corpos através da visão, tato ou sensação de impacto, o que os garante nenhum redutor no campo de batalha até que caiam mortos ou seriamente danificados.

Os andarilhos são dotados de um efeito restaurador nunca visto em mamíferos de qualquer espécie, visto apenas em insetos, os andarilhos podem regenerar suas feridas ao passo de 3 pontos letais por dia ou 1 ponto agravado em dois dias de descanso.

A única forma de se parar um Andarilho em um ataque apenas é atingir o coração ou a cabeça porém os Andarilhos são providos de uma resistência absurda nessas partes ganhando mais dois dados para absorção de dano agravado ou não.

Não existem Andarilhos solitários, eles sempre andam em bandos que são guiados por um líder, matando o líder os andarilhos recebem uma penalidade de + 1 em todas as ações, caso haja um andarilho andando sozinho ele não é um andarilho de bando, ou seja, é um desgarrado sem dono, muito cuidado, qualquer andarilho desgarrado ganha + 1 em todos os atributos físicos e os defeitos perseguido como um cão, visado e membro de seita sob observação.

Novas Qualidade/Defeitos

Qualidades:

Sentir Vitae Idade da Caça (3ptos de Qualidade)

Essa qualidade faz com que o Andarilho possa "cheirar" o aroma da vítima e determinar se ela é um ancião poderoso ou

apenas um neófto embrulhado para viagem.

Identidade Secreta (3ptos de Qualidade)

Você mantém uma Máscara pessoal, enganando os vampiros da cidade e fazendo-os pensar que você é alguma outra coisa, e não um Carniçal. Talvez você os faça pensar que você é um membro de um Clã, ou talvez eles sequer saibam que você é um vampiro. Seja como for, se descobrirem a verdade, você estará em apuros, pois certamente os vampiros irão querer explicações do porquê você andou se escondendo e enganando a todos...

Sentir a presença do Caçador (2ptos de Qualidade)

Essa qualidade dá ao Andarilho a sensação exata de estar sendo observado ou a localização imprecisa de um Kresnick nas redondezas, esse efeito abrange uma área de 100 metros de raio.

Condutor Elétrico (5ptos de Qualidade)

Essa qualidade é muito rara e muitíssimo poderosa em dias de chuva ou embaixo de fiações elétricas, o Andarilho pode agarrar sua vítima e levantar sua mão no ar e ser atingido por um raio descarregando essa energia na vítima que recebe toda a carga deixando o andarilho inalterado ou mesmo em dias não chuvosos o Andarilho pode tocar em uma fiação de energia seja ela qual for e retransmitir toda a carga da fiação para a vítima.

Camuflagem (4ptos de Qualidade)

Essa em especial é muito "popular" entre os Andarilhos que querem viver acima de tudo, sua pele toma uma tonalidade e invisibilidade tão fortes que se iguala a ofuscação 2, muito útil para desgarrados.

Defeitos:

Fobia de altura (2ptos de Defeito)

Esse defeito é muito incomodo nesses carniçais devido a sua afinidade natural de escalar e andar no ar impossibilitando-os em alguns momentos "inoportunos" e despencando de alturas consideráveis, esse

defeito deve ser interpretado como uma paranóia aterradora.

Boca de Peixe-cachorro (3ptos de defeito)
Essa horrível desfiguração faz com que sua mandíbula superior seja diminuta e recolhida para trás forçando seu maxilar a ser maior e mais alto, quando você abre a boca para morder ou gritar sua boca se projeta para frente como um tubo de pele fina idêntico a de um peixe-cachorro, você ganha - 3 em testes sociais e sua aparência cai para 0, mas, você ganha um bônus de + 1 dado no dano e no acerto de mordida; Não há forma de esconder essa bocarra, se colocar um lenço a sua" boquinha de miss" levantará o lenço ou

coisas do gênero acontecem sempre, você é feio e repulsivo e ponto final.

Incapacidade de compreender ordens. (2Pts de defeito)

Esse defeito acontece com frequência na mente das vitimas que sofrem o processo de transformação em Andarilhos, conturbando a mente da vitima ela pode não se lembrar bem de ordens simples e as vezes pode entende-las ao contrario atacando o próprio mestre até que um dos dois morra no processo, não existe a necessidade de uma interpretação tão ambiciosa a ponto de atacar o mestre mas lapsos de memória ou a compreensão falha na hora de executar ordens acontecem com frequência.



Neste nível de poder, o Andarilho ainda não tem habilidade suficiente para realizar um vôo verdadeiro, mas é capaz de erguer seu corpo, facilitando que ele recupere o equilíbrio ou que ele se levante sem a necessidade de mover-se. Esta é a famosa habilidade dos vampiros cinematográficos de "flutuar" para sair do caixão.

Sistema: Este poder está permanentemente ligado. O vampiro não precisa mais gastar ações para levantar-se. Além disso, ele ganha -2 em todas as dificuldades para testes que envolvam equilíbrio (andar na corda bamba, cair em pé, evitar cair devido a uma superfície escorregadia, etc.)

**** Salto do Predador**

Outra habilidade cinematográfica dos vampiros, o Salto do Predador permite que o Andarilho salte grandes distância com o mínimo de impulso.

Sistema: Tudo o que o carníçal precisa fazer é gastar um ponto de Sangue a cada salto em que deseje utilizar o Salto do Predador. Ele não precisa testar para saltar, pode saltar a uma altura igual à sua (Força [+ Potência] + Esportes) em metros, ou o dobro disso em comprimento do salto. Reduza essas distâncias à metade caso o andarilho deseje saltar tanto em altura como comprimento de uma só vez.

*** Caminhar nas Paredes

O Andarilho pode agora escalar as paredes, mesmo as mais lisas, e pode se agarrar à paredes ou ao teto, como se aderisse à superfície. Tanto suas mãos como pés tornam-se aderentes, embora ele só possa se aderir a superfícies inanimadas (ou seja, não poderia “grudar-se” a uma pessoa).

Sistema: O Andarilho gasta um Ponto de Sangue e testa Destreza + Esportes (dificuldade 6). Cada sucesso permite que o Carniçal possa se aderir às paredes por um turno. Caso precise estender esse período, o Andarilho deve gastar outro Ponto de Sangue e testar novamente. O Andarilho pode se movimentar a uma velocidade igual à sua velocidade de corrida quando caminha nas paredes, mas essa velocidade é reduzida à metade caso o personagem esteja caminhando pelo teto.

**** Andar no Ar

Esta habilidade permite que o Andarilho caminhe no ar e foi um dos poderes que deu esse nome a eles, como se houvesse uma superfície sólida onde ele pisasse. O carniçal não é capaz de permanecer parado no ar, e pode se mover a uma velocidade máxima igual à sua velocidade de caminhada.

Sistema: Gasta-se um Ponto de Sangue. A habilidade dura até que o carniçal pise numa superfície sólida, fique parado no ar (o que o faz cair), mova-se a uma velocidade maior que sua velocidade de caminhada ou realize alguma ação brusca (como lutar). Caso volte ao chão e deseje voltar a caminhar no ar, o Andarilho precisa gastar outro Ponto de Sangue.

Note que enquanto “caminha,” o Andarilho é que traça sua trajetória. Ele pode, por exemplo, elevar ou diminuir a altura a que está do solo como se subisse ou descesse uma escada invisível.

***** Vôo Verdadeiro

A habilidade maior de Nocturnis, Vôo Verdadeiro permite que o Andarilho erga-se do solo e flutue no ar. Ele pode voar para qualquer direção que desejar, pode permanecer no ar, realizar manobras aéreas rápidas e controlar perfeitamente o vôo simplesmente usando sua mente.

Sistema: O Carniçal gasta três Pontos de Sangue para acionar esta habilidade por uma Cena inteira. Sempre que desejar iniciar o vôo, o Carniçal testa Destreza + Esportes (dificuldade 6). Para realizar manobras aéreas, são recomendados testes de Raciocínio + Esportes ou Destreza + Esportes (dificuldade baseada na complexidade da manobra). Um Carniçal voador (AUehAUEHuAheuah) pode mover-se a uma velocidade igual à sua velocidade de corrida. Gastando um Ponto de Sangue adicional, o Andarilho pode ainda dobrar esta velocidade de movimento por uma Cena inteira.

Novos Adversários



Defina os Vermes como sendo Espíritos, abaixo uma explicação de o que são e como funcionam espíritos

Características dos Espíritos

Os espíritos diferem dos seres físicos sob diversos aspectos.

Eles não compartilham as mesmas Características. Os espíritos não têm Atributos nem Habilidades. Ao invés disso, eles são definidos pelas seguintes Características: Força de Vontade, Fúria, Gnose, Poder e Encantos. Descrevemos a seguir como eles usam estas Características.

Força de Vontade = Ações físicas

A Força de Vontade possibilita a um espírito realizar ações físicas: atacar um inimigo, correr atrás de outro espírito ou até mesmo voar através da Umbra. Esse tipo de competição entre espíritos é resolvido por testes de Força de Vontade opostos.

Dificuldade Ações

- 3 ação fácil
- 5 ação muito simples
- 6 ação normal
- 8 ação difícil
- 10 ação virtualmente impossível

Fúria = Dano

A Fúria é a raiva e angústia de um espírito. Com sua Fúria, os espíritos podem destruir e ferir outros espíritos ou os Garou. Para cada sucesso obtido num teste de Fúria, inflige-se um Nível de Vitalidade de dano, ou se perde um ponto de poder, caso o alvo seja um espírito.

Gnose = Mentalidade, inteligência, testes mentais e sociais

Gnose é aquilo que um espírito usa para qualquer tipo de teste Mental ou Social, ou qualquer teste para transformar os parâmetros de uma situação. Por exemplo, uma competição de enigmas com um espírito poderia ser resolvida usando

Raciocínio + Enigmas do questionador resistido pela Gnose do espírito. Aquele que obtiver mais sucessos sai vitorioso. Da mesma forma, um espírito testaria sua Gnose ao tentar intimidar, assustar ou enganar um alvo.

Dificuldade Ação

- 3 Alvo grande
- 5 Alvo sentado
- 6 Alvo normal
- 8 Alvo em movimento
- 10 Alvo minúsculo

Poder

Ao contrário dos Kresnick, os espíritos usam seus próprios pontos de Gnose nos ataques; só que eles usam, baterias de energia mística, que se abastecem da Umbra. A bateria de um espírito é conhecida como seu Poder, e é gasta mediante o uso de habilidades especiais e através da recepção de danos.

Quando o Poder de um espírito chega a zero, o espírito se dissipa na Umbra durante um número de horas igual a 20 menos a sua Gnose; depois desse período, o Poder é Reformado em um ponto.

Encantos

Cada espírito possui poderes especiais, conhecidos como Encantos.

Os Encantos geralmente requerem uma certa quantidade de Poder para serem empregados. A não ser que seja determinada outra coisa, um Encanto dura uma cena.

Porém, os Encantos orientados para combate duram um turno por uso.



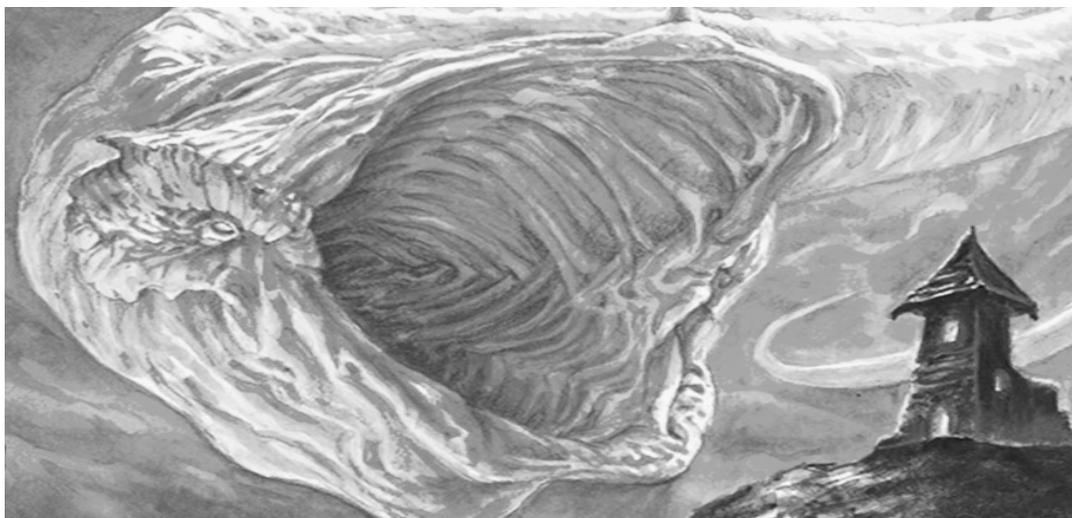
Vermes do Abismo

A muito se houve falar de criaturas que habitam armários de crianças ou debaixo de suas camas e muito foi desmistificado mas acontece que existe um grande equivoco por parte do pasto mortal.

Os vermes realmente existem e habitam esta terra a mais tempo do que possamos contar, criaturas boçais de aparência repulsiva e um temperamento irrequieto esses vermes são atraídos pela inocência, inocência essa que rompe as barreiras do real e do sobrenatural o que da aos vermes uma brecha para entrarem no nosso mundo e vagarem pela realidade sem serem notados.

Não constituem ameaça aos mortais ou criaturas sobrenaturais mas são predadores naturais de abominações como os Kresnick, não importa como mas os Kresnick irradiam uma onda de ressonância que engrossa a camada que separa os mundos e isso dificulta a passagem para o físico.

Se engana quem acha que os vermes são criaturas burras, são dotados de uma inteligência surpreendente e força devastadoras gerando forças e influenciando ambientes e climas, realmente poderosos e devastadores.



As castas mais conhecidas de Vermes neste plano são os:

Vorazes

Vermes não muito maiores que um carro de corpos roliços como os verminhos que vemos em comida estragada, eles podem controlar probabilidades, assumirem uma forma não muito agradável de combate, uma espécie de mosca bípede com ferrões nas costas de suas mão que causam danos agravados e asas que dão a eles um vôo muito rápido e preciso, comem principalmente almas recém mortas e raramente se alimentam de essência viva sugando da alma dos mortais.

Os vorazes tem:

F.de Vontade:3

Fúria:2

Gnose:2

Poder:40

Encantos:

- *Dissipar (1pto)
- *Mudar probabilidades (2pto)
- *Forma alternativa (1pto)
- *Possessão (2pto)
- *Materializar (1pto)
- *Criar teia prisão (2pto)
- *Converter teia em cortante (1pto) (agravado)

Multiplique por dois esses valores quando ele esta em forma de batalha, ele não pode controlar probabilidades nesta forma mas seus danos são agravados, adicione + 1 nos danos causados pelos Vorazes na forma de batalha.

Rastejantes

Os Rastejantes assumem a forma de uma lesma enorme do tamanho aproximado de um Ônibus e compõe-se principalmente de plasma fantasmagórico acumulado com o tempo, o Rastejante nunca atacará diretamente preferindo a sutileza de fazer com que os Kresnick caiam em suas armadilhas pegajosas ou aderindo a fantasmas escravos que "possuem" matéria para causar danos agravados na forma de armaduras assombradas ou coisas do gênero, + 2 no dano agravado.

Os Rastejantes tem:

F.de Vontade:4
Fúria:5
Gnose:4
Poder:60

Encantos:

- *Criar armadilha pegajosa (1pto)
- *Converter armadilha em Corrosiva (1pto)
- *Possuir múltiplos objetos (3ptos) (fúria 4, poder 3)
- *Dissipar (1pto)
- *Materializar (1pto)
- *Possessão (2pto)
- *Armadura extra (1 pto de poder para + 1 em fortitude)

Vorme Vectorial

Esse verme é gigantes, capaz de atingir meio quilometro de comprimento ele se arrasta pelos planos absorvendo energias e acumulando dentro de suas enormes bocarras em forma de aspirais, esses Vormes simplesmente forçam essas forças a tomarem corpos etéreos sólidos para atacarem seu proveito, cada Vorme Vetorial pode criar um "Avatar" composto de 4 poderes mais 2 que são natos do avatar ou 4 "Avatares" com 1 poder cada.

Os estudos indicam que esse Vorme é o responsável pela passagem dos demais vermes para o plano terreno devido a demora que a fenda dimensional leva a vexar os menores atravessam a fenda de gaiatos que são.

O Vorme tem:

F.de Vontade: 8
Fúria: 8
Gnose: 6
Poder: 200

Encantos:

Passagem entre Planos (10ptos)

- *Descarga de Energias (1pto por dano agravado)
(as descargas são dados de dano agravados por essas energias)

- *Eletricidade: (10ptos para criar tempestade controlada, cada tempestade pode descarregar 2 d10 raios a qualquer momento que o verme quiser) (10ptos para criar campo magnético ou elétrico de 10 dados de absorção ou descarga)
- *Sonoro: (2ptos por grito de 4 dados de dano agravado) (5ptos por onda de choque repulsiva de força 8)
- *Calor: (1pto por dado de dano elevando a temperatura da área) (10ptos Arena de fogo Intransponível) (3ptos Aquecer a matéria corporal própria)
- *Resfriamento: Mesmo de Calor só que para frio.

Avatar

F.de Vontade: 3

Fúria: 4

Gnose: 3

Poder: 30

Encantos:

- *Ilusão de mortalidade (1pto)
- *Pele acida (1pto por dano agravado)
- *Explosão final (Todos pontos de poder em uma explosão de fogo magiko que tem um bônus de +3 dados de dano agravado)
- *Materializar (1pto)
- *Dissipar (1pto)
- *Garras (1pto aumenta em 1 o dano já agravado do Avatar)

Quando um Verme é destruído ele volta para as profundezas de sua própria dimensão impossibilitado de voltar a não ser se tiver algo escondido na "manga".

Nota: Utilize os Vermes do Abismo com cuidado pois não é tão fácil quanto parece derrotar um deles, do mais aguardem a 2ª edição do suplemento que estará disponível vai saber lá Deus que mês ou mesmo ano, hehe, obrigado a todos por utilizarem e testarem os suplementos e bons jogos a todos.

Agradecimentos Especiais aos jogadores que testaram o suplemento:

Daniel LOD0

Early

Alex Moresk

Flavio kokó

Ricardo Matozzo

Rodrigo Thanatos

O Primo do Early que eu não sei o nome!

A minha mãe que não queimo meu material de RPG esse ano

Ao meu Pai que não falo mal do RPG esse ano

A minha irmã que foi fonte de inspiração em muitos dos horrores dos meus suplementos

A Deus que não me castigou por estar lidando com RPG

A Deicide que foi em parte uma grande fonte de inspiração

A Marcelo Del Debbio que não me ajudou em nada mas também não atrapalhou ☺

Ao pastor Alexandre Farias que me motiva a continuar com o RPG

Ao Orkut que me dá idéias geniais para crônicas e coisas do gênero

A minha Princesa que tá na Itália

A Mãe dela que eu e o "Jr" estamos morrendo de saudades

Ao tiuzinho da lanchonete aqui na frente que me vende salgado fiado pra me alimentar enquanto digito isso

Enfim a um monte de gente que me apóia e que sem eles tudo ... seria melhor, hehe.

Acesse já www.novacartago.rg3.net e baixe todos os suplementos do cenário Nova Cartago no fórum.

Obrigado a todos e fiquem agora com o Sumario.



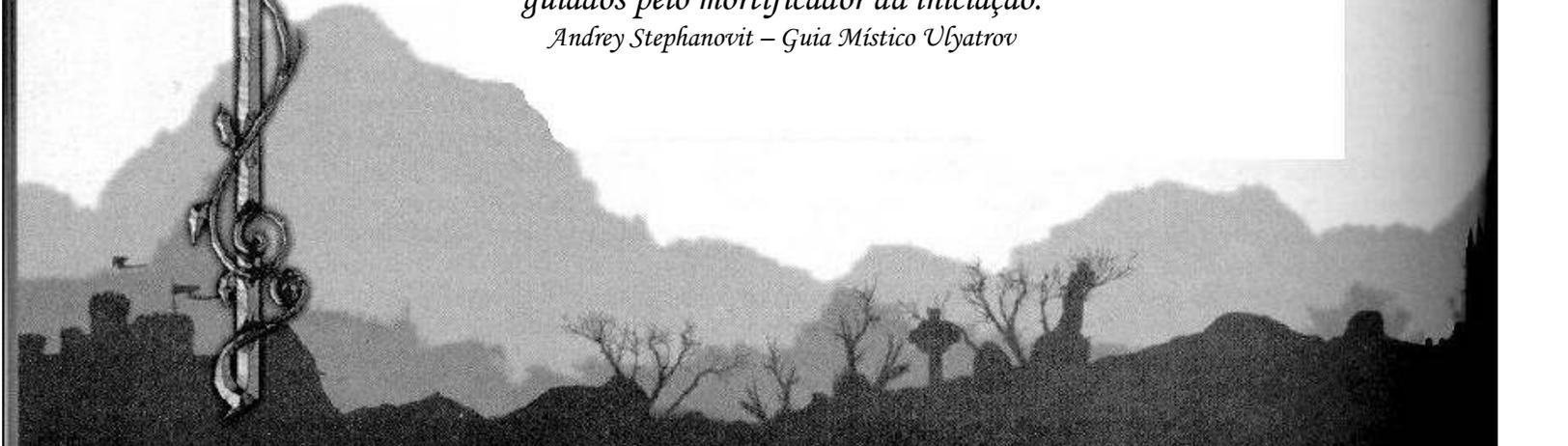
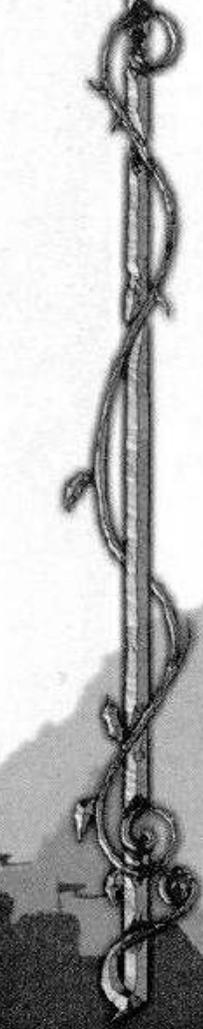
TIM
STREET
1999



Um Breve
Conto de
Iniciação

*Das fileiras dispersas de sábios videntes os mais fortes e poderosos são
guiados pelo mortificador da iniciação.*

Andrey Stephanovit – Guia Místico Ulyatrov



O céu...

Amarelo é o sol que brilha em luz sem cor para que possamos andar, que coisa estúpida, bonito seria se cada um pudesse ver o sol com a cor que desejasse sem o auxílio de nada, pois bem, vamos passear sob esse sol.

Veja a tua esquerda, ali no banco da praça, sim aquele banco que antes era branco mas agora é cinza, cinza da fuligem da cidade, veja a velha sentada, linda, sua beleza é muito melhor que a das modelos de desfiles ou das crianças recém-nascidas, olha para ela.

Cada linha de expressão que essa velha ostenta, digna de uma rainha, cada marca daquela é um ano de vitória, por mais miserável que seja é ainda assim vitória, as manchas em suas mãos, cada mancha daquela foi uma luta, uma batalha pela vida que agora definha parada no banco cinza da praça a olhar os pombos que se amontoam perto de suas frágeis pernas secas e sem graça.

Onde antes seu coração batia gritando vida, vida, vida, agora ele bate suspirando, morte, morte, morte, por que se essa mulher é tão guerreira? Faz parte da natureza humana, antes se levantava uma espada e se lutava por cada grama de vida que se conseguia extrair e hoje se entrega ao peso do tempo que não é inimigo para ninguém por que é insuperável.

Cada centímetro daquele corpo velho antes já suspirou de amores, já deitou-se com vários homens, já se embriagou com álcool e já foi feliz é o que você pensa, olhe de novo, consegue ver?

Nos lábios, olhe nos lábios.

Sim, isso mesmo, um sorriso, ela esta feliz agora, esta contente, as pessoas depois de verem tanta coisa na vida ainda ficam felizes com coisas simples como ver os pombos brigarem por migalhas de pão, olhe para a velha, seus seios murchos e caídos, seus braços doentes e frágeis, seu respirar medonho e sua boca sem dentes que se possam chamar de firmes.

Existem 3 coisas que o ser humano não pode controlar que você nota olhando aquela velha decrépita porem linda no banco.

Tempo

humor

mente

Imagine agora que essa velha no passado seria uma assassina fria e calculista, matava por prazer, consegue?

Imagine que ela era a rainha das meretrizes dessas paragens há muito tempo.

Imagine que ela era uma freira .

Ao sublime pensamento você se entrega, imagina, o mundo se dissolve em sua frente e a velha se transforma em sua mente, consegue ver? Pois bem, não é nada como pensamos mas mesmo assim é muito lindo.

Vamos, vou lhe mostrar algo mais, caminhe comigo mais umas vinte quadras, sim é uma caminhada e tanto mas será proveitosa e divertida.

Você pode ver aquele muro branco no fim da rua? Sim é o cemitério, vamos descer essa rua a esquerda,

vamos pelo lado do cemitério pois o que tenho a lhe mostrar não esta na portaria nem no interior do mesmo, esta no Instituto Médico Legal, sim eu si mas não gosto dessa mediocridade humana de resumir os nomes em poucas letras, eu gosto de pronunciar cada palavra, venha.

Venha, estamos quase lá, ali esta vendo o portão? Ignore os guardas pois eles não podem nos ver, vamos para as salas de louça dos fundos, lá onde os mortos se deitam para serem peixes como gosto de brincar.

Venha, aproxime-se, ele não vai levantar pegar seu braço como diz os contos de terror, ele esta morto, completa e eternamente morto, olhe para ele, o que você vê? Hahahaha, eu sei que é um homem morto mas o que vê além do obvio? Sim, ele foi embora sozinho, sem ajuda, sem violência, e você já sabe por que, exatamente, por ser velho mas existe um outro motivo, veja sua língua, pare de ser tão ... Mortal, abra a boca dele e veja, esta seca e áspera, mais que o normal, suas veias também estão sobressaltadas e seus olhos jazem profundos em suas órbitas, câncer, possivelmente um muito maligno, um do tamanho de uma laranja, esse homem perdeu a guerra, ele não viveu até o dia final de sua vida.

Derrotado por células que crescem descontroladamente dentro de você, isso é monstruoso, é repulsivo e ao mesmo tempo é primordial pois vemos aqui que por mais que dizemos ter controle sobre nossas vidas a nossa vida perde o controle cada vez mais e mais e mais, essa praga sem controle pode não ser contagiosa mas é um ninho de cupins que consumirá um dos pilares da civilização.

Olhe para ele, eu poderia tirá-lo da mesa de aço e dançar com ele aqui só para dar-lhe mais letras no seu texto de vida, para dizer que mesmo depois de morto ele conseguiu dançar uma valsa mas precisaríamos de um cravo a tocar e flores, pessoas e isso não seria possível, deixe este derrotado aqui, vamos subir este morrinho, ali em cima o muro é baixo e podemos pular sem usar de artificios comuns para meu modo de vida.

Venha, não tenha medo, não é a casa do caseiro, bem vindo ao mausoléu da família ... Não importa o nome dela, vamos indo, não levante questionamentos ainda, são só 4 quadras aqui dentro, ali, consegue ver? A cruz, imponente, parada com suas velas derretidas aos seus pés, linda, preste atenção nos braços da cruz mas faça isso com seus novos olhos, observe o invisível, repare as sinuetas que jazem vagarosamente sobre os braços de madeira, sim... São espíritos, espíritos dos que jazem neste cemitério, espíritos de blasfemadores que ficam pendurados na cruz à espera de perdão, perdão esse que nunca virá pois blasfemaram contra o espírito divino, por que lhe trouxe aqui? Simples, olhe para eles agachados, balançando ao vento e olhando fixamente para cima na esperança de serem percebidos estando em cima de um relicário, consegue ver a beleza disso? Vou lhe explicar.

Há alguns anos esses homens eram homens de negócio, pai de família, sacerdotes, mendigos, não importa, eles viviam cada dia de suas vidas, alguns vendendo a alma para o demônio como chamam outros se esquivando das verdades do mundo mas todos eram pessoas normais como você era um dia, eles nasceram, a cada semana eles esticavam mais e mais, podia-se quase ouvir o crescimento deles, tornaram-se grandes e começaram uma jornada, venceram e perderam na vida, cada um diferente do outro mas o que mais chama a atenção neles agora é a sua falta de diferenças, são só sombras olhando o firmamento na esperança de um arrebatamento, aquele que coça a cabeça freneticamente no braço direito é Jacob, ele foi abordado por um devoto a muito tempo atrás, Jacob esta em um dia ruim e estapeou a face do clérigo, pegou seu livro e chutou-o para o outro lado da rua falando palavras as quais não me agrada a pronuncia, após voltar para sua casa ele pegou um vento frio e resfriou-se, não me pergunte como pois o altíssimo opera por vias tortuosas, Jacob morreu de pneumonia, Igor é quem esta no lado esquerdo, Igor cometeu um crime apenas, ele blasfemou contra a divindade em um templo, o problema é que o templo escolhido era um templo raro hoje em dia, um templo de fé, Igor sempre foi uma pessoa boa, merecedora do céu, bom emprego, família distinta, filhos comportados o

problema é que Igor nunca tinha experimentado o amargor da decepção, ele foi despedido do seu emprego e em um ato de loucura entrou no templo e... Bem, você já pode imaginar o que aconteceu ...

O que esta no alto do relicário não pode ter seu nome pronunciado por uma língua como a nossa ou ele ouviria e eu não gostaria disso, ele foi um assassino, um estuprador e um ladrão, matou mais pessoas que ele mesmo possa se lembrar, dançou sobre as vísceras de suas vítimas enquanto lançava gritos de blasfêmia contra as nuvens na esperança de atingir alguma coisa ou alguém lá em cima com isso e ele conseguiu, além de não poder ascender ele foi amaldiçoado a ser um espectro do que seria um dia, quase um demônio, quase uma alma, violento e arredo mas mesmo assim belo em sua complexidade, mesmo sem carne e ossos e ainda ostenta uma majestade poderosa e cruel, ele será uma fera no dia do juízo.

Vamos, já é hora de deixar os mortos onde estão, quero lhe mostrar algo único, que nunca será refeito de detalhes e harmonia pessoal, vamos mais rápido ou perderemos o que quero lhe mostrar.

Ali, exatamente é a casa do velho coveiro, vamos entrar.

O que esta fazendo? Quer abrir a maçaneta? Hahaha, você me faz rir, apenas feche os olhos e deseje que a porta não esteja aí quando você der o primeiro passo para dentro.

Viu como foi fácil transpor o corpóreo? Venha, ele esta em seu quarto, ó essa é uma novidade para mim, o velho moribundo tem uma visita, venha ver o choque de gerações venha, olhe só que coisa bela, enquanto o velho definha na cama por conta dos anos passados alguém veio vê-lo, vela-lo, sim o velho esta morrendo, chegamos a tempo de ver a ascensão do espírito da carne prisão.

O que? Sim, esta é Aghata, uma garota gótica que frequentemente vem a este cemitério, ela presenteia o velho coveiro sempre que possível com alguma comida caseira ou uma boa garrafa de vinho barato e o velho faz vistas grossas aos seus passeios noturnos no interior do mortuário local, é a única pessoa que o velho pode chamar de amigo mais próximo, e ele chora por isso mas esta feliz de saber que Aghata veio a ele na sua hora de morte, ele sorri em sua dor pode ver? Repare seu semblante, sua pele enrugada se contorcendo na face pálida e velha o ancião, ele esta prestes a ir... Ele morreu, olhe para ele e acima de tudo não olhe para cima agora.

Ignore a feixe de luz que vem de cima, não olhe para ele, você ainda não esta pronto para ir para lá ainda, estamos apenas a observar e não a testar nenhuma lei antinatural, veja o espírito do velho se dissolvendo em luz e o corpo relaxado para mais tarde se atrofiar em morte, isso sempre acontece, principalmente com Aghata não seria diferente, e ainda é mais intenso a ela já que a mortificação gótica é intensa e viva, ela será a única pessoa que o visitará em seu leito de terra, não fique surpreso, o velho não andará por aqui de novo sabe por quê?

Por que ele se despediu...

Ele disse adeus, ele se foi, voltou sabe-se lá para onde vamos quando morremos. O mais engraçado disso tudo é que sempre vamos para algum lugar, os que ficam são os derrotistas, os fracassados, e todo o resto que não tem nenhuma perspectiva na vida, mas venha, vou lhe mostra algo agora.

Esta cansado já?

Pois não fique pois nossa jornada esta chegando ao fim onde eu lhe mostrarei a melhor de todas as belezas desta terra.

A cerca de três dias recebi os relatos que chegam a mim a todo instante de uma visão de um dos oráculos que permeiam a nossa Ordem e ela dizia que mais a frente acontecerá o espetáculo mais aguardado, onde você verá da forma que os mortais se referem "de camarote" toda a beleza da ascensão, queda e disputa do que deixa a casca mortal e parte para o "Éden".

Como assim não compreendeu? Tens algum problema de surdes? A frente situa-se um entroncamento, lá acontecerá uma colisão, exatamente, uma colisão... Quantos vão morrer? Como eu vou saber, eu estou aqui para isso, para testemunhar o surgimento do fim, é lindo isso eu lhe asseguro, Querubins, Demônios, nada disso, você verá o Anjo da Morte colher todos os louros da tragédia, sim, existe um intermediário que faz na melhor das palavras humanas para isso "a triagem" dos falecidos, mas o que me motiva não são as energias sobrenaturais que permearão o local mas sim o festival de sofrimento e arrependimento, do mais puro ser ao mais devasso assassino pedindo intermédio divino.

Vamos, ou perderemos a "festa", a sim, ia me esquecendo quando o Anjo brandir o cabo do ceifador no solo de lá sairá um clarão, não olhe para o ceifador depois disso!!!

Meus Ossos!!! Você me faz muitas perguntas agora, antes estava com medo e agora me aborrece com tantas perguntas, por que se olhares para o ceifeiro Anjo ele o levará ou esquece de que não estas incorporado na sua ancora de carne e ossos? Agora se apresse.

Ali esta vindo? No alto do morro, vamos correr, ao chegarmos lá em cima teremos alguns instantes para recuperamos o "fôlego" se é que isso é possível para nosso estado atual.

Hummmm, céu limpo, não haverá o show pirotécnico que costuma ter nas colheitas, quando a distribuição começa um ou mais feixes de luz pura desce pelas nuvens para buscar os perdoados, hoje não veremos isso, o Anjo Morte ascenderá com a sacola cheia essa noite, realmente uma pena não poder vislumbrar o arco de luzes.

Hahahaha, não fique triste, quando realmente você morrer talvez o possa ver.

Sim, você voltará para aquela carapaça que vocês chama de corpo, eu sou apenas um guia espiritual, sou como os que viu lá atrás no cemitério, não posso subir nem descer mas posso estar aqui e aparentemente alguém de vocês pode me contatar para que eu passeie com os novatos.

Olhe, olhe, esta vindo lá ao longe?

Sim um ônibus, o convidado especial esta vindo, daqui a alguns instantes ele passará ali em baixo, a como eu queria poder comer pipoca agora.

Como assim sádico? Eu não sou sádico, eu sou feliz só isso, olhe para mim, o que você vê?

Não, não estou falando da massa incorpórea que esta ao seu lado, vou lhe falar o que eu queria que as pessoas vissem, eu, uma pessoa que não viveu o suficiente, um infeliz que não foi esperto o suficiente para aproveitar a vida e agora é obrigado a se regozinhar da morte, eu vou a parques e vejo crianças rindo nos balanços, escorregas e coisas de criança e sabe o que acontece? Eu choro por que me vem às lembranças de um passado que tento apagar ou pagar para ascender e o que eu consigo? Silêncio de ambos os lados, nem o acima nem o abaixo me chamam eu vago, isso é tudo que eu tenho, é tudo o que eu sou, é tudo que me resta, não posso tocar, não posso ser tocado, não posso ser mais nada a não ser um espectro de lamentações lamuriantes e pesaroso, a única diversão que me oferecem é a colheita, agora cale a boca e aproveite o espetáculo que será único para você pois acredite ou não sua morte não será a céu aberto e as luzes não lhe atingiram da forma que verá agora.

Sente-se e aguarde.

Ali, o carro escuro, é ele o coadjuvante dessa cena, são traficantes, eles aguardam um contato que vira para pegar a "farinha" se é que me entende, eles estão carregados de armas e drogas mas uma pequena surpresa os aguarda.

Olhe ao redor e me diga tudo o que vê com detalhes, nada de natural, algo feito pelo homem.

Hummm, prédios não era bem o que eu estava pensando, continue.

Sim as duas motocicletas que aceleram subindo a colina, quantos são nas motos?

Exato, duas pessoas em cada moto, com certeza devem ser o contato dos traficantes, olhe com atenção o que você consegue ver?

Armas, isso mesmo agora preste atenção no ônibus, ele está vindo a uma velocidade considerável não?

Agora, está chegando, preste atenção, olhe lá, uuuuuu

Issooooo, que comece o tiroteio, bang, bang, bang, olha só por essa eu não esperava, metralhadoras, hummmm...

Originais os garotos, hehe

Veja agora, o homem que ainda está vivo, olhe a arma, ele vai atirar convulsivamente, ooooo, isso acertou o pneu da frente do ônibus.

Ora, o que você esperava que um Anjo do Senhor descesse e segurasse o ônibus com as mãos nuas?

Conte as vezes que o ônibus capota ribanceira abaixo, vamos lá é divertido.

hummm, está bem você vai estragar minha diversão essa noite mas está bem, vamos fazer do seu jeito.

Claro que os 3 que caíram das motos estão mortos ou você achava que eles estavam dormindo? Os do carro também já eram e o que conseguiu escapar irá morrer de hemorragia interna por uma bala que acertou seu estomago e ele ainda não notou.

O ônibus parou, quantos você acha que sobreviveram? Errado, sobrou apenas um, uma garotinha de vestidinho vermelho de veludo que só não morreu por que sua mãe absorveu todo o impacto, ela viverá, viverá e contará a história para seus filhos e seus filhos contarão para seus netos e seus netos a esquecerão por que ela morrerá antes de ver sua segunda geração fecundada.

Ó homens de carne, homens envolvidos no mal, esses que jazem do asfalto frio olhando o horizonte semearam o mal e matam bem mais que qualquer soldado romano no campo de batalha, as pessoas que estavam no veículo que desceu o monte morreram, todas menos uma, os homens maus cumpriram sua sina mas você acha que todos os "inocentes" do ônibus subiram?

Errado novamente, pecadores, décrepitos fantoches de uma sociedade sem amor motivada pelo ódio e ganância, poucos subirão.

Nada vale o sangue derramado se a sua vida foi uma grande tina fétida de dejetos humanos, o chão, a terra, as ferragens e as roupas lavadas de sangue vermelho e pungente não serão testemunhas ou falaram bem ou mal dos que aqui padeceram, esses elementos são tão culpados do crime quanto o vento de balançar uma montanha, eles apenas guardaram o sangue e o diluirão no tempo.

O que é isso? São lágrimas que vejo em seus olhos?

Não derrame nenhuma, concentre-se e olhe, não chore a morte dos que se foram, se recomponha agora por que lá vem o Anjo Morte.

Ele está adiantado e esconderá seu rosto com a asa negra da esquerda para o que virá.

Como assim? A colisão ainda não ocorreu.

Aaaaaa, agora você está ouvindo? Sim de lá do ônibus, vozes, vozes humanas, ainda existem pessoas presas nas ferragens e estão vivas, pois bem, estavam.

Hehe, você acha que eu lhe traria para uma coisa pequena? Olhe para a estrada!

O caminhão de combustível, sim e lá vem, o motorista está sonolento, ele está quase dormindo ao volante pelo que vejo.

Isso mesmo, olhe como ele se apavora ao ver os corpos no asfalto e não consegue desviar do carro parado.

A pare de lamentar, a vida é assim, morte eterna, você está morrendo desde a hora em que foi concebido, a diferença é que para uns o fim vem mais cedo que para outros.

*EU NÃO POSSO FAZER NADA CRIANÇA, DEIXE QUE O TANQUE SE ROMPA NO
DERROCAR DA COLINA, A FAISCA É INEVITÁVEL, AS PESSOAS LÁ DENTRO
QUEIMARÃO VIVAS E NÃO ME PEÇA MAIS PARA PARAR NADA POIS...
SÓ O POSSO FAZER É FALAR COM VOCÊ.*

desculpe, acho que me exaltei agora.

Fogo, sim, infelizmente é fogo e eu posso sentir a dor, eu não quero mais sinto a dor dos que padecem no inferno na terra, ai de mim por sentir tal sensação, todos os que desencarnaram e estão perto de um que morrerá sente isso, é sofrimento e injustiça demais, ai de mim.

Olha acima da cabeça do monte, olha o que desce em seu manto escurecido e velho, olha o Anjo da Morte, o cavaleiro do Apocalipse que trabalha, o começo do fim.

Feche os olhos agora garoto pois ele se aproxima da tragédia, fecha teus olhos pois ele baterá com o ceifador no chão e todas as almas se levantarão de seus ossos e serão triadas.

trinta e dois são o total do ônibus, seis são só criminosos e 1 é o trabalhador do caminhão.

aguarda minha palavra para que não tire a mão de cima de teus olhos, apenas aguarda e não olha nada a não ser a escuridão de dentro de teus olhos.

Ó como espero o dia em que ficarei a frente desse colosso escurecido, o dia em que ele me levará em suas asas para o eterno descanso, já clamo pelo inferno se é a única saída para mim pois aqui nesta terra de matérias não me sinto mais a vontade entre os de carne.

Pobre de mim.

Abra teus olhos pois o ceifeiro já foi desferido no solo e as almas agora estão a ser encaminhadas.

Olha os que ainda permanecem no fogo, aqueles são os que não ascenderão mas que descerão para a morada de fogo e gelo.

Aprenda que sua eternidade será assim, crua, fria e dolorida, agora vamos pois se não me engano alguém tem de abraçá-lo essa noite.



Kresnick



o DESPERTAR DO SANGUE

www.novacartago.rg3.net

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

JOGADOR:

COMPORTAMENTO:

CONCEITO:

CRÔNICA:

Casa:

Vitimas Mortais

123
00000

Atributos

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●0000	Carisma	●0000	Percepção	●0000
Destreza	●0000	Manipulação	●0000	Inteligência	●0000
Vigor	●0000	Aparência	●0000	Raciocínio	●0000

Habilidades

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTO	
Prontidão	00000	Empatia c/Animais	00000	Acadêmicos	00000
Esportes	00000	Ofícios	00000	Computador	00000
Briga	00000	Condução	00000	Finanças	00000
Esquiva	00000	Etiqueta	00000	Investigação	00000
Empatia	00000	Armas de Fogo	00000	Direito	00000
Expressão	00000	Armas Brancas	00000	Linguística	00000
Intimidação	00000	Performance	00000	Medicina	00000
Liderança	00000	Segurança	00000	Ocultismo	00000
Manha	00000	Furtividade	00000	Política	00000
Lábia	00000	Sobrevivência	00000	Ciência	00000
Rastrear	00000	Per. Cainita	00000		00000

Vantagens

ANTECEDENTES	Afiliação:	VIRTUDES
_____ 00000	_____ 00000	Consciência ●00000
_____ 00000	_____ 00000	Convicção _____
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	← Disciplinas →	Autocontrole ●00000
_____ 00000	_____ 00000	Instintos _____
_____ 00000	_____ 00000	
_____ 00000	_____ 00000	Coragem ●00000

Peculiaridades

Tronus	HUMANIDADE/TRILHA	VITALIDADE
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado <input type="checkbox"/>
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □		Machucado -1 <input type="checkbox"/>
← QUALIDADES/DEFEITOS →	← FORÇA DE VONTADE →	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____		Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____	← PONTOS DE SANGUE →	Incapacitado <input type="checkbox"/>
_____	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
_____	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	← EXPERIÊNCIA →
		<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 30px;"></div>

Índice remissivo

A

Adversários pág.67
Anatomia pág.64
Andarilhos Salteadores pág.61-62-63-64-65-66-67

B

Breve relato dos Acontecimentos, Um pág.4

C

Caminho da Alquimia, O Pág.28-29-30-31-32-33-34
Caminho das Chamas pág.34-35-36-37-38
Caminho das Escamas, O pág.24-25-26-27-28
Caminho do Vampiro, O pág.38-39-40-41-42
Casas e as afiliações, As 15-16-17-18-19-20-21
Como e onde utilizar o RPG? Pág.56
Como e onde utilizar o RPG? Pág.56
Complicações com Tronus pág.52
Complicações e Resoluções pág.52
Creo Maleficium pág.45-46-47
Creo Protetion pág.43-44-45

D

Defeitos pág.65-66
Derrocada da humanidade,A pág.3
documento original, O pág.7

E

Encantos pág.69
Espíritos pág.67
Experimento, O pág.7

F

Feitiços pág.21
Fúria pág.68

G

Gênese Vermelha, A pág.4-5
Gnose pág.68-69
Grande Erro,O pág.62

H

holocausto de 2059 pág.3

I

Ingredientes, Os pág.8

J

Jogo, O pág.57

L

Libertação das garras da Águia de Ouro, A pág.11

M

Maiana pág.15

N

Nocturnis pág.66
Novas Habilidades pág.59-60
Novos Arquétipos pág.59

O

O que é RPG? Pág.56
Optúa pág.17
Origem, A pág.61
Origem, A pág.61

P

Peculiaridades de cada Casa pág.53
Personagens, Os pág.57
Poder pág.69
Protocolos pág.n/a

Q

Qualidades pág.65

R

Rastejantes pág.71
Rego Mortuus pág.46-47
Resumão pág.51-52
RPG e Cultura pág.56

S

Século de espera, Um pág.5-6
Sistema pág.13-14
Sociedade Kresnick pág.13
Sociedade Mortal pág.52

T

Trilhas Adjacentes pág.43
Tronus e Frenesi pág.52
Tronus pág.14

U

Ulyatrov pág.19
Utempa pág.16

V

Vectorial, Vorme pág.71
Vermes do Abismo pág.68-69-70-71
Vingança, A pág.63
Vorazes pág.70

