



De Nigromancia

ou
Compendio das Artes Negras,
atribuido a

Familia
Giovanni



Editado & compilado pelo
Movimento Anarquista



MCMLXXXVII



Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe Movimento Anarquista

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885

Contato: movanarquista@gmail.com

Nota aos Leitores

O Movimento Anarquista tem o prazer de apresentar este compêndio de trilhas e rituais necromânticos presentes nos livros oficiais da White Wolf. E nele será encontrado também as trilhas Mortuus e Nahuallotl, que também são trilhas necromânticas, apesar de não serem exclusivas do clã Giovanni

Os livros que serviram de referência foram:

Guide to Sabbat

Livro de Clã: Giovanni

Livro de Clã: Giovanni Revisado

Blood Sacrifice: The Chaumaturgy Companion

Blood Magic: Secrets of Chaumaturgy

Vampire Storytellers Handbook, Revised

Tempo do Sangue Fraco

Boa Leitura.

Ideos To Mega Therion



Índice

Introdução	04
Trilha Cenotáfia	05
Trilha das Cinzas	09
Trilha de Mortuus	12
Trilha Nahuallotl	15
Trilha dos Ossos	18
Trilha do Sepulcro	21
Trilha Vítreá	24
Rituais de Primeiro Nível	29
Rituais de Segundo Nível	31
Rituais de Terceiro Nível	35
Rituais de Quarto Nível	37
Rituais de Quinto Nível	40
Criação de Trilhas e Rituais	42
Planilha Extendida	45



Necromancia



Necromancia é ao mesmo tempo uma Disciplina e uma escola de magia, totalmente dedicada ao domínio sobre as almas dos mortos.

Ela possui algumas semelhanças com a Taumaturgia, pois ao invés de significar uma progressão linear de poderes, a Necromancia consiste de várias “linhas” e os “rituais” que as acompanham. Vampiros necromantes bem-treinados e experientes podem convocar os mortos, banir ou aprisionar as almas e até mesmo forçar a incorporação de fantasmas em corpos vivos ou mortos. Não é preciso dizer que o estudo da Necromancia não é muito difundido entre os Membros, e seus praticantes, especialmente os Membros do clã Giovanni, são desprezados ou ignorados sempre que possível.

Através dos séculos, as várias escolas de Necromancia vampírica se diversificaram, criando três caminhos distintos na magia necromantica disponível aos Cainitas. Todos os necromantes aprendem primeiramente a chamada linha do Sepulcro, mais tarde estendendo seus estudos à linha dos Ossos ou à linha das Cinzas, de acordo com a disponibilidade de tempo e oportunidade. A linha do Sepulcro será sempre considerada como a linha “primária” do personagem; ela aumenta automaticamente quando o personagem aumentar seu valor básico de Necromancia.

A linha dos Ossos e a linha das Cinzas devem ser compradas separadamente, usando os custos de experiência para linhas secundárias.

Assim como a Taumaturgia, a Necromancia também deu origem a vários rituais. Apesar de não serem tão imediatamente efetivos quanto os poderes da Necromancia, esses rituais podem causar efeitos impressionantes a longo prazo. Sem nenhuma surpresa, os elementos usados em rituais necromânticos são coisas como cadáveres há muito enterrados, mãos de enforcados, e assim por diante.

Logo, obter os materiais adequados pode ser bastante difícil. A escassez de componentes limita a frequência dos rituais necromânticos, dando aos outros Membros um grande alívio.

Sistema: Um Cainita necromante deve aprender pelo menos três níveis da linha do Sepulcro antes de aprender o primeiro nível seja na linha dos Ossos ou na linha das Cinzas. Depois ele deve se tornar um mestre na linha do Sepulcro (Nível Cinco) antes de adquirir o conhecimento em uma terceira linha.

Assim como na Taumaturgia, o avanço na linha primária (nesse caso, a linha do Sepulcro) custa à quantidade normal de experiência, enquanto que o estudo de linhas secundárias de Necromancia incorrem em custos adicionais de experiência. Pelo fato do estudo da Necromancia não ser tão rígido quanto o da Taumaturgia, os testes necessários para se usar os poderes da Necromancia podem variar de linha para linha e mesmo dentro de uma mesma linha em particular.



A Linha Cenotáfia

Membros Shiberti experientes reconhecem que compelir misticamente os mortos requer um conhecimento extensivo sobre os fantasmas que serão comandados. Considerando que muitos dentro da família detêm maestria dos ocasionais fantasmas e os meios de afetar cadáveres ou o Além, os praticantes mais eruditos procuram meios necromânticos para descobrir a localização ou objetos que contêm fortes vínculos com os mortos. Alguns destes estudos tornaram-se rituais, enquanto que outros se desenvolveram numa linha discreta interessada primariamente com a descoberta ou forja de elos entre o mundo vivo e as Terras das Sombras.

A maioria dos estudantes de Necromancia atribui a criação da Linha Cenotáfia ao tempo que se seguiu às Guerras Mundiais. O grande número de mortos pelo mundo, especialmente com soldados deslocados lançados aos confins do globo, efetivou o trabalho na captura de almas. Aqueles Shiberti que podiam “farejar” os mortos recentes (especialmente em grande quantidade) conseguiram aumentar suas buscas com o uso da Necromancia Cenotáfia para encontrar objetos ou locais importantes às legiões de fantasmas. Uns poucos membros mais velhos do clã Giovanni alegam que poderes similares se provaram úteis durante o antigo auge da expansão mediterrânea, à procura de cultos da morte ou campos de batalha durante o auge de Roma e da Itália. A despeito disso, a linha permanece um tanto quanto rara, enquanto serve primariamente para amplificar outros poderes de um necromante já habilitado.

A Necromancia Cenotáfia parece funcionar sobre o princípio de que um Membro, já um cadáver, é uma ponte não natural entre o mundo vivo e o morto. Por esse princípio, a linha permite ao necromante encontrar outra ligação semelhante. Os rudimentos básicos da Linha Cenotáfia funcionam facilmente o bastante uma vez que o Membro aprenda a se sintonizar a estas conexões, ou através da quebra de tabus para aproximar as Terras das Sombras focando paixões sem sabor ou através de técnicas de autoridade e pureza designadas para comandar os dois mundos separados. (Veja Magia do Sangue: Segredos da Taumaturgia para informações sobre técnicas de Necromancia.).



● Um Toque de Morte

Da mesma forma que um necromante pode mostrar maestria sobre as Terras das Sombras, também alguns fantasmas podem se mostrar no mundo mortal. Se bem que exibições óbvias de poder fantasmagórico tais como paredes sangrando ou gemidos do além certamente não estarão fora de contexto, algumas habilidades fantasmagóricas tendem a mostrar efeitos sutis que não são facilmente reconhecidos. Um necromante sensibilizado com o resíduo da morte pode sentir se um objeto foi tocado por um fantasma ou sentir a passagem recente de um fantasma.

Sistema: O necromante simplesmente toca uma pessoa ou objeto que ele suspeita ter sido vítima de influência fantasmagórica. O jogador joga Percepção + Ocultismo (dificuldade 6). Se tiver sucesso, o necromante pode determinar se um fantasma exerceu algum tipo de poder sobre o alvo, ou se passou pelo local, pela duração detalhada abaixo.

1 sucesso	Último turno; detecta o uso de poderes fantasmagóricos.
2 sucessos	Últimos três turnos; detecta o uso de poderes fantasmagóricos.
3 sucessos	Última hora; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos.
4 sucessos	Último dia; detecta toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos.
5 sucessos	Última semana; detecta passagem de fantasmas nas redondezas, toque de fantasmas e uso de poderes fantasmagóricos.

Em uma falha, o necromante não recebe impressões. Uma falha crítica revela uma resposta errada (um objeto pode parecer tingido com poder fantasmagórico quando não está, ou vice-versa). O necromante que tem sucesso em detecção enquanto toca um objeto ou pessoa que um fantasma está possuindo imediatamente fica ciente que o fantasma ainda está dentro. A impressão recebida em tal caso é suficiente para contar como uma “impressão psíquica forte” para propósitos dos poderes da Linha do Sepulcro, então o Membro pode ser capaz de (por exemplo) imediatamente comandar um fantasma a deixar uma pessoa que está possuindo.

●● Rebelar a Catene

Compulsões necromânticas funcionam de forma mais efetiva quando o invocador usa um objeto de significativo para o fantasma em questão. Tais grilhões atam o morto à terra dos vivos por sua importância lembrada – um local favorecido para o descanso, uma obra de arte insultada e jogada fora por parentes odiados ou algum objeto de intensa emoção similar. Muitos Giovanni podem detectar tal catene pelo uso de rituais (veja Ritual da Corrente Desenterrada, p. 165 de *Vampiro: A Máscara*). Com este poder os Ghiberti podem determinar um grilhão com apenas alguns instantes de manipulação. O Membro simplesmente passa suas mãos sobre o objeto e se concentra nele. Ele rapidamente recebe uma impressão da importância do item (ou da pessoa) para os fantasmas, se houver algum; se o fantasma é conhecido pelo necromante, este imediatamente reconhece o objeto como um grilhão daquele(s) fantasma(s). Identificações bem sucedidas de um fantasma conectado não são exclusivas; isso é, se o Giovanni determina que o objeto é importante para um certo fantasma, ele também pode determinar se existem outros fantasmas ligados ao item, embora deva usar o poder novamente para reconhecer suas identidades.

Muitos necromantes usam este poder em objetos já identificados com Um Toque de Morte para determinar se o fantasma está tentando se sintonizar com um certo grilhão ou simplesmente brincando com o mundo dos vivos.

Sistema: O necromante segura e examina o objeto por no mínimo três turnos – se é um item, isto significa manipulá-lo com suas mãos, passando seus dedos sobre ele ou aplicando um olhar crítico; com uma pessoa, isso exige um exame mais... invasivo. O jogador então gasta um ponto de sangue e joga Percepção + Ocultismo (dificuldade 7). Se tiver sucesso, o Membro determina se o objeto porta qualquer significado para qualquer fantasma e, com três ou mais sucessos, a identidade de no mínimo um destes fantasmas (que é claro permite ao

Membro usar a Linha do Sepulcro neste fantasma). Se o necromante já conhece qualquer um dos fantasmas envolvidos, seus laços são revelados com sua identidade – então, se o necromante já conhece um fantasma bem o suficiente para invocá-lo e compeli-lo com outros poderes, a identificação bem sucedida de um grilhão revela se um objeto está ligado àquele fantasma, em adição a quaisquer outras impressões recebidas.

Se uma falha crítica é obtida, o Ghiberti nunca terá sucesso ao usar este poder no item que está sendo examinado.

●●● Andar Sobre a Cova

A prontidão estendida garantida com a Linha Cenotáfia permite ao Necromante sentir as brechas do sudário e encontrar locais onde as Terras das Sombras e o mundo dos vivos se aproximam. Frequentemente, o Necromante experimenta um arrepio ou calafrio quando se aproxima de uma área onde o Além fica perto do mundo dos vivos. Com a prática, o Giovanni pode dizer exatamente onde tais locais se encontram.

Necromantes experientes aprendem que certos locais são suscetíveis à influência fantasmagórica; estas áreas assombradas frequentemente se tornam lar de um tipo de fantasma. Um vampiro instruído pode descobrir lugares onde é mais provável que os mortos se reúnam, e o melhor para enganá-los com outros poderes necromânticos.

Sistema: O jogador simplesmente declara tentar sentir a Mortalha numa área e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Sucessos revelam o nível da Mortalha. O Narrador informa ao jogador o nível; enquanto em termos de história o Giovanni fica sabendo que o local está altamente sintonizado às Terras das Sombras, acima da média (nem tão perto do mundo dos mortos) ou afastado do reino dos mortos. Falhar ao usar o poder não tem efeitos adversos, embora possa ser tentado apenas uma vez por cena (então o Necromante deve esperar um tempo ou sair para uma área diferente antes de tentar Andar Sobre a Cova novamente). Uma falha crítica leva o Giovanni à inação por um turno inteiro bem como custa um ponto temporário de Força de Vontade, enquanto ele é tomado por calafrios e pelo sentimento de desespero das Terras das Sombras.

Com três ou mais sucessos, o Necromante pode determinar se a força da Mortalha foi artificialmente alterada na área (talvez pelo uso da Linha das Cinzas ou certos poderes fantasmagóricos).

●●●● Sinal da Morte

Nem todos que morrem se tornam fantasmas – muitos carecem da direção para perdurar depois da morte ou simplesmente não têm necessidades urgentes que os compelem a vagar por aí. Nem mesmo os Necromantes têm uma forma para classificar quem pode se tornar um fantasma dentre as massas que vão atrás de recompensas. Com o tempo, porém, o Necromante pode ser sensibilizado com o puxão da morte que ocorre quando uma alma escapa de um corpo apenas para andar sem destino e esperar, escravizada por seus desejos pós-morte. O peso do desespero se torna como um tapete tangível, e alguns Necromantes apreciam o sabor desta emoção enquanto seguem a sensação para encontrar novos fantasmas.

Descobrir de fato o novo fantasma pode ser problemático. O Membro pode precisar de alguns meios para ver através da Mortalha ou pode ter que mandar outros fantasmas para procurar pelo novo infeliz, especialmente se um grande acidente ou massacre deixa muitos cadáveres para o Ghiberti facilmente discernir e testar nomes com outras compulsões. Além disso, novos fantasmas tipicamente entram na vida após a morte insensatos e cobertos de um plasma pegajoso que nubla suas mentes; o fantasma deve ser libertado de sua lama espiritual antes que possa ser útil, o que novamente exige que o Necromante ou viaje através da Mortalha ou mande um representante fantasmagórico para fazê-lo.

Sistema: Sempre que alguém morre e se torna um fantasma num raio de um quilômetro do Ghiberti, o Necromante automaticamente sente o falecimento (embora muitos escolham ignorar este poder “permanente” a

menos que esteja ativamente procurando alguém). Este poder não aponta automaticamente a localização do novo fantasma ou o identifica, mas o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade e jogar Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) para o que Necromante obtenha um vago sentido da distância e direção até o novo fantasma. Com um sucesso, o Membro pode sentir um vago empurrão em uma direção geral; com três sucessos, o Necromante pode sentir a direção e adivinhar a distância do novo fantasma com os pés. Uma falha não acarreta penalidades, mas uma falha crítica naturalmente manda o Necromante correndo na direção errada.

O Narrador pode dizer que perturbações no novo Além, mágicas intervenientes ou outros fenômenos similares nublam a sensação, simplesmente prevenindo de sobrecarregar uma crônica com caçadas a fantasmas e jogadas de dado constantes.

●●●●● **Ligação Efêmera**

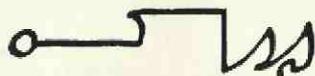
Os Necromantes mais ardilosos aprendem não apenas a sentir os vínculos entre os vivos e os mortos, mas forjar tais vínculos eles próprios. O mestre da Ligação Efêmera torna um objeto ou pessoa que de outra forma são mundanos em um depósito para sua própria energia mística, com a Maldição imortal transformando o alvo num tipo de ligação entre os vivos e os mortos. Os Shiberti lavam com seu sangue o item em questão, que misticamente absorve a vitae e, ao fazer isso, torna-se um recipiente para ancorar um espírito.

Sistema: O Necromante deve cobrir um objeto com seu sangue (um ponto de sangue inteiro); se o alvo for uma pessoa, então aquele indivíduo deve ingerir a vitae. O jogador paga o ponto de sangue, gasta um ponto de Força de Vontade e joga Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). Se tiver sucesso, o item torna-se temporariamente um grilhão para o fantasma. Se o Membro já conhece o nome do fantasma ou tem uma impressão psíquica forte, então o objeto pode tornar-se um grilhão a qualquer distância, até mesmo para um fantasma que normalmente não se aproxima do mundo dos vivos (desde que o fantasma ainda exista). Caso contrário, o Shiberti deve ser capaz de ver ou sentir o fantasma (com Visão Além da Mortalha ou outros meios).

Um grilhão artificialmente criado desta forma funciona para todos os propósitos necromânticos e fantasmagóricos como um grilhão normal: ele pode ser detectado com outros poderes necromânticos, o Giovanni ganha um bônus de Necromancia contra o fantasma sintonizado com ele, e o fantasma similarmente encontra empenho de seus poderes mais facilmente sobre o alvo (o Giovanni poderia tornar um carniçal involuntário num consorte para um fantasma familiar com possessão...). O fantasma pode submergir no grilhão para se curar; reciprocamente, se o grilhão for destruído, o fantasma é banido para alguma região inacessível do Além, talvez não retornando nunca mais.

Um grilhão criado com Ligação Efêmera dura uma noite por sucesso obtido. O gasto de um ponto adicional de Força de Vontade temporária aumenta esta duração para uma semana por sucesso, enquanto que o gasto de um ponto permanente de Força de Vontade estende a duração para um ano e uma noite.

Uma falha crítica com este poder não apenas causa a falha, mas também deixa o fantasma imediatamente ciente do que o Necromante está tentando fazer. A maioria dos fantasmas não gosta de Membros intrometidos tentando fazer correntes artificiais para eles.



● Visão Além da Mortalha

A Visão Além da Mortalha permite que o necromante veja através da Mortalha, a barreira mística que separa o mundo dos vivos do Mundo Inferior. Ao usar este poder, o vampiro pode ver construções e objetos fantasmagóricos, a paisagem da tão falada Terra das Sombras e até mesmo as próprias aparições. Contudo, as aparições também irão perceber quando um vampiro de repente começar a olhar para elas, o que pode levar a conseqüências desagradáveis.

Sistema: Um simples teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) permite que o necromante se utilize da Visão Além da Mortalha. Os efeitos duram por uma cena.

● ● Línguas Inanimadas

Enquanto a Visão Além da Mortalha permite que o necromante veja fantasmas, Línguas Inanimadas permite que ele converse facilmente com eles. Uma vez que Línguas Inanimadas for ativado, o vampiro pode levar adiante uma conversação com um dos habitantes do fantasmagórico Mundo Inferior sem usar o sangue ou fazer com que as assombrações façam qualquer esforço.

Sistema: O uso de Línguas Inanimadas requer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6) e a utilização de um ponto de Força de Vontade. Este poder também garante os efeitos da Visão Além da Mortalha, para que o vampiro possa ver com quem, ou o quê, ele está conversando.

● ● ● Mão Morta

Similar ao poder Tormento, da linha do Sepulcro, a Mão Morta permite que o necromante alcance além da Mortalha e afete objetos fantasmagóricos como se eles estivessem no mundo real.

Os fantasmas são sólidos para os necromantes que usam este poder e podem ser atacados. Além disso, o necromante pode pegar itens fantasmagóricos, escalar arquiteturas fantasmas (dando aos espectadores do mundo real a impressão que ele está escalando o ar!) e de um modo geral, existir em ambos os mundos. Do outro lado, um necromante usando a Mão Morta também é bastante sólido para os habitantes do Mundo Inferior — e para qualquer arma que eles possam usar.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) para que o vampiro ative a Mão Morta. Para cada cena que o vampiro desejar se manter em contato com o Mundo Inferior, ele precisa usar um ponto de sangue.

● ● ● ● Ex Nihilo

Ex Nihilo permite que o necromante entre fisicamente no Mundo Inferior. Enquanto estiver na terra dos mortos, o vampiro é essencialmente um fantasma extra-sólido. Ele mantém o mesmo número de níveis de Vitalidade, mas só pode ser ferido por coisas que inflijam dano agravado em fantasmas (armas forjadas com almas, certos poderes fantasmas, etc.). Um vampiro fisicamente no Mundo Inferior pode passar através de objetos sólidos (o que lhes custa um nível de Vitalidade) e se manter “incorpóreo” por um número de turnos igual ao seu nível de Vigor. Do outro lado, os vampiros presentes no Mundo Inferior estão sujeitos a todos os perigos do mesmo, incluindo a destruição definitiva. Um vampiro morto na Terra dos Mortos se foi para sempre, além do alcance dos próprios necromantes.

Sistema: Usar o Ex Nihilo requer um esforço tremendo da parte do necromante. Para ativar este poder, o vampiro precisa primeiro desenhar um portal com giz ou sangue em uma superfície apropriada. (Observação: Portais podem ser desenhados com antecedência para este propósito.) O jogador precisa então, usar dois pontos de Força de Vontade e dois pontos de Sangue e testar Vigor + Ocultismo (dificuldade 8) conforme o vampiro tenta abrir fisicamente a porta de giz. Se o teste for bem sucedido a porta se abre e o vampiro entra no Mundo Inferior.

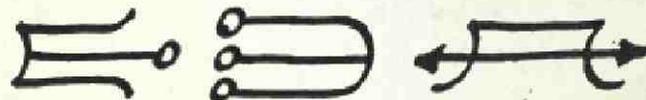
Quando o vampiro quiser retornar ao mundo real, ele só precisa se concentrar (e o jogador deve usar mais um ponto de Força de Vontade e testar Vigor + Ocultismo, dificuldade 6). De acordo com o Narrador, um vampiro que esteja muito profundamente imerso no Mundo Inferior pode ter que viajar para um lugar mais próximo das terras dos vivos a fim de atravessar. Vampiros que se aventuram muito profundamente na terra dos mortos podem ficar aprisionados para sempre.

Um vampiro no Mundo Inferior não pode se alimentar de fantasmas; sua única alimentação é o sangue que ele levar consigo.

●●●●● Domínio da Mortalha

Com um pouco de exagero, Domínio da Mortalha é a habilidade de manipular o véu entre o mundo dos vivos e dos mortos. Ao fazer isso, um necromante pode facilitar o serviço de aparições que estejam ligadas a ele ou praticamente impossibilitar o contato de um fantasma com o mundo material.

Sistema: Para fazer uso do Domínio da Mortalha, o necromante usa dois pontos de Força de Vontade, declarando se sua intenção é baixar ou levantar a Mortalha. Então, o jogador testa a Força de Vontade (dificuldade 9). Cada sucesso aumenta ou reduz a dificuldade das ações de todas os fantasmas próximos em um, até um máximo de 10 e um mínimo de 3. A Mortalha recupera sua força normal em um ponto a cada hora depois disso.

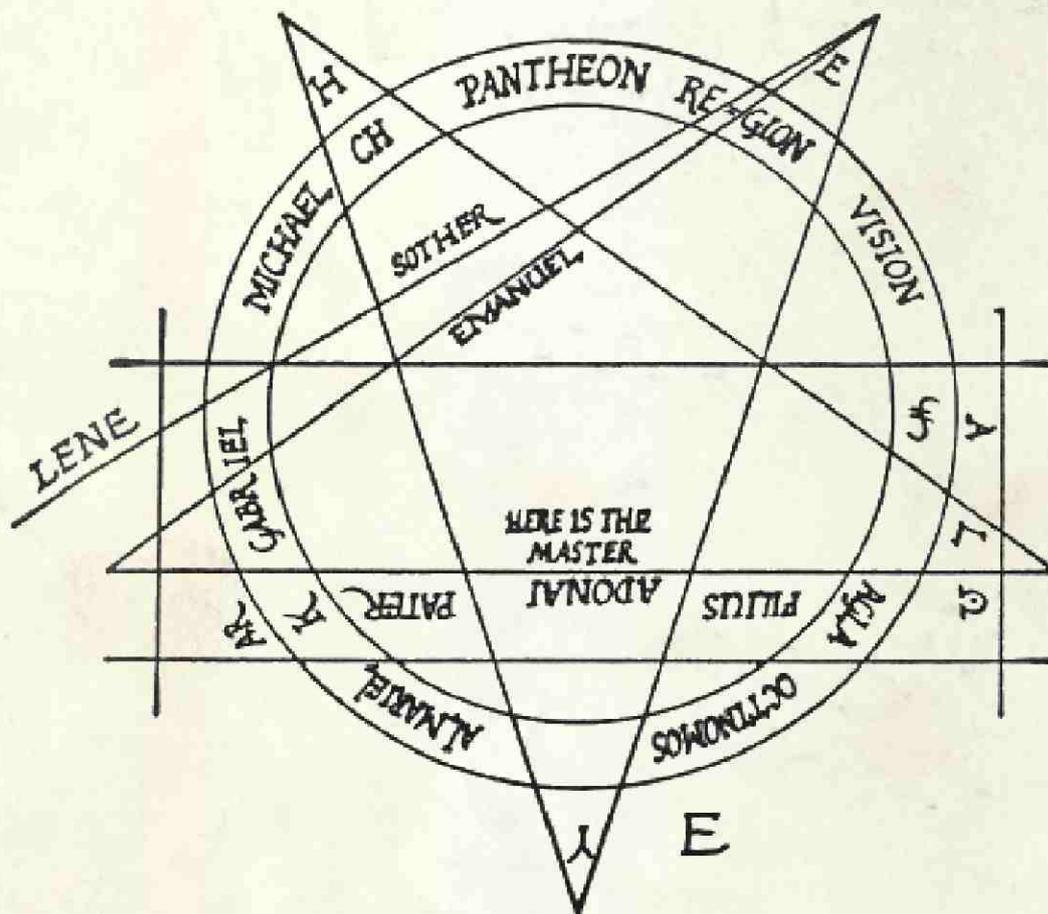


A Cinza de Mortuus

A pesar de grande parte dos Vampiros acreditarem que a Necromancia é somente praticada pelos Giovanni, ela foi adotada pelos Precursores do Ódio que alegam ter aprendido a magia da morte enquanto aprisionados na Terra dos Mortos.

Os Precursores do Ódio dão a impressão de saber pouco sobre as Trilhas dos Ossos e a Trilha do Sepulcro, e de terem aprendido as suas próprias, Trilha de Mortuus e Trilha das Cinzas. Nunca houve notícia dos Precursores do Ódio terem interagido com os Giovanni, mas eles podem ter adquirido algum conhecimento de outras Trilhas com os Samedi, com quem compartilham um laço inexplicável.

Os Precursores do Ódio estudam a Trilha de Mortuus como sua principal Trilha necromântica; eles só podem aprender o primeiro nível da Trilha das Cinzas depois de terem alcançado o terceiro nível da Trilha de Mortuus. Fora isso eles aprendem Necromancia como os outros Vampiros.



● **Sudário da Morte**

Este poder permite que o Cainita, ou um alvo a sua escolha, assuma a aparência de morte. A pele estica sobre os ossos, empalidece e as juntas se atrofiam. Ele pode ser usado para o usuário assumir uma aparência de morto ou para amaldiçoar outros com essa aparência.

Sistema: Para assumir essa forma só é preciso gastar 1 Ponto de Sangue. É necessário o toque se for em outra pessoa e o gasto de 1 Ponto de Sangue e testar Vigor + Ocultismo (Dificuldade Vigor do alvo + 3).

Os efeitos duram até o próximo alvorecer ou anoitecer, quando o indivíduo encarquilhado recupera sua forma natural no decorrer de uma hora.

Enquanto estiver nesse efeito a personagem perde 2 Pontos de Destreza e Aparência (até o mínimo de 1). Vampiros podem usar 2 Pontos de Sangue para sair dos efeitos de Sudário da Morte.

● ● **Murchar**

Este poder acelera o processo de envelhecimento de sua vítima. O alvo sofre os efeitos da idade avançada: ossos quebradiços, pele fina e ressecada, e várias outras coisas. Algumas vítimas adquirem doenças da idade como artrite e outras doenças ósseas.

Sistema: O Vampiro precisa tocar o alvo e testar Manipulação + Medicina (dificuldade é a Força de Vontade do alvo) e gastar 1 Ponto de Força de Vontade).

Os efeitos duram até o próximo alvorecer ou anoitecer, enquanto estiver nesse efeito a personagem subtrai 3 de todos os Atributos Físicos (até o mínimo de 1). Vampiro e carniçais podem gastar Pontos de Sangue para aumentar seus Atributos reduzidos.

Mortais sob o efeito de Murchar que se encontra em atividades físicas estressantes correm o risco de um ataque cardíaco. Para cada turno que permanecer nessa atividade deve testar Vigor (dificuldade 6) se falhar no teste sofre uma parada cardíaca.

● ● ● **Retornar a Consciência**

Necromante é capaz de levantar a si mesmo ou a outros do Torpor.

Sistema: O jogador gasta 2 Pontos de Força de Vontade e testa Força de Vontade (Dificuldade 10 menos o nível da Humanidade/ Trilha da Sabedoria da personagem).

Se o Vampiro que foi acordado dessa forma entrou no Torpor por falta de Sangue, ele acordará com 1 Ponto de Sangue em suas veias.

● ● ● ● **Morte Verdadeira**

O Necromante pode ludibriar temporariamente a Maldição de Caim, mesmo que por pouco tempo, tornando-se verdadeiramente morto. Invocando este poder, a personagem não está sujeita a nenhuma das maldições tradicionais de Vampiros, ele não é queimado por luz do sol, água benta não o incomodam, ele não desperta noite após noite.

Sistema: Entrar nesse estado não requer nenhum teste, mas sair dele requer 2 Pontos de Sangue. Enquanto estiver nesse estado o Vampiro não pode realizar nenhuma ação e nem usar Disciplinas, nem mesmo as "automáticas" como Fortitude.

O cadáver vampírico consome 1 Ponto de Sangue por noite, ele mantém a mesma quantidade de Sangue que possuía ao entrar no estado de Morte Verdadeira.

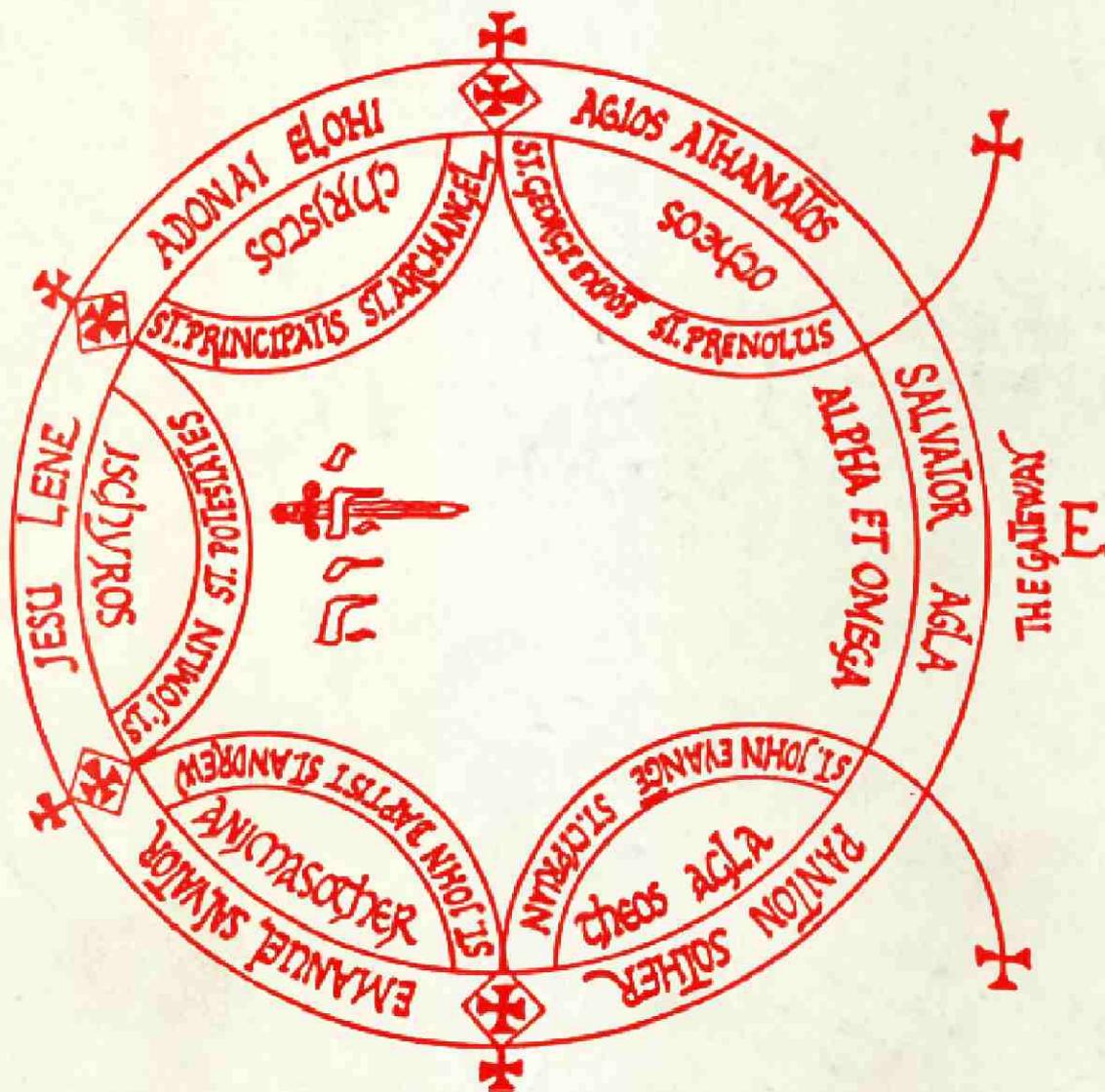
Uma personagem que foi trespassada por uma estaca permanece paralisada ao retornar à consciência vampírica.

●●●●● Migericórdia de Set

Faz com que a vítima contraia uma praga virulenta similar a Peste Negra ou a Morte Vermelha. Essa doença mata um Mortal em 24 horas, e no mesmo espaço de tempo pode por um Vampiro em Torpor. As vítimas Mortais dessa praga apresentam sintomas terríveis, como olhos encovados, membros enegrecidos, sangue no suor e nas excreções, nódulos inchados e lesões que vertem água.

Sistema: o Vampiro toca sua vítima e gasta 1 Ponto de Sangue (que precisa entrar em contato com a vítima para transmitir a doença) e 1 ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo Dificuldade igual à Força de Vontade da vítima.

Um sucesso consegue contagiar a vítima.



Nahuallotl

Assim como a Wanga, Nahuallotl é tanto um sistema religioso quanto uma forma de magia. Os Tlacique acreditam que sua magia provém de Tezcatlipoca e outros antigos deuses da América Central e do Sul, deuses aos quais os Tlacique ainda clamam. Eles acreditam que esses deuses exigem sacrifícios, que o sol necessita de sangue e corações para se manter vivo dia após dia. Segundo a fé asteca a Terra já havia morrido quatro vezes e, ao fim dessa quinta era atual, haverá o fim de tudo o que existe. Os Tlacique ainda acreditam nisso e tanto seus ritos religiosos quanto sua magia reflete a constante necessidade de se oferecerem sacrifícios aos poderes vigentes.

Não existe nenhum registro de que um Tlacique tenha ensinado de livre e espontânea vontade o sistema Nahuallotl a um forasteiro, mas mesmo que isso tenha acontecido, um nahualli infiel sofre as mesmas penalidades nos testes que os wangateurs infiéis.

A prática habilidosa de Nahuallotl confere um respeito substancial dentro da linhagem. Um Tlacique nunca poderá ter mais do que um ponto em Status dentro da linhagem a menos que possua algum conhecimento da magia do sangue. Apesar de Nahuallotl não ser uma disciplina de Clã, sua prática é muito difundida e qualquer personagem Tlacique que quiser aprender Nahuallotl com pontos de bônus poderá fazê-lo (a menos que isso viole o conceito básico do personagem, é claro, ou que o Narrador decida restringir esse acesso).

Apesar de a prática estar crescendo — tanto quanto isso seja possível dentro de uma linhagem tão pequena — os anciões Tlacique choram lágrimas de sangue ao lembrarem a grandiosidade perdida da mesma. O expurgo Sabbat destruiu uma quantidade enorme do conhecimento e da prática do Nahuallotl. Enquanto vários neófitos recebem as instruções básicas, menos que uma dúzia dos nahualli de real poder sobreviveram até as noites atuais e apenas um punhado dos rituais ainda é conhecido.

Nahuallotl possui a mesma mecânica da Taumaturgia, mas continua sendo distinto e incompatível com esta devido a sua forma e os seus procedimentos. A ativação das trilhas ainda requer o teste de Força de Vontade, e rituais ainda requerem o teste de Inteligência + Ocultismo, com a dificuldade baseada no nível do poder usado.

Trilhas Nahuallotl

Apesar de elas terem sido criadas de forma independente, muitas das trilhas Nahuallotl simulam aquelas invocadas por formas mais familiares de magia do sangue; apenas o nome e os procedimentos variam. Quando um nahualli invoca o poder de uma trilha ele deverá derramar fisicamente os pontos de sangue gastos. Os astecas acreditavam que o sangue proveniente dos lóbulos das orelhas, língua e genitais possuíam uma potência especial e vários nahualli carregam consigo um grande espinho de cacto usado para derramar o sangue requerido. Somado a isso, ainda são executados os clamores aos deuses. As trilhas mais comuns ao sistema Nahuallotl e seu equivalente em Taumaturgia são fornecidos abaixo. Além desses, Nahuallotl ainda possui uma trilha exclusiva.

Trilha Nahuallotl

Fluxo do Líquor Divino
Caminhos Secretos de Tezcatlipoca
Glória de Huehuetotl
Ritos de Tezcatlipoca
Sopro de Quetzalcoatl

Trilha Taumaturgica

Trilha do Sangue
Trilha da Corrupção
Sedução das Chamas
Manipulação Espiritual
Controle Climático

Açoite de Xipe Totec

Xipe Totec, "Nosso Senhor do Esfolado", é o deus do sofrimento, e vários de seus ritos envolvem o esfolamento da pele da vítima com uma lâmina obsidiana.

Essa trilha permite que o nahualli tenha controle sobre a dor propriamente dita.

● Fado Alheio

O nahualli pode diminuir a dor alheia ao absorvê-la parcial ou totalmente para si mesmo.

Sistema: O feiticeiro toca o alvo após derramar um ponto de sangue e entoar uma oração em nome de Xipe Totec.

Os sucessos obtidos no teste de Força de Vontade indicam a quantidade de penalidades na parada de dados que ele poderá transferir (apesar de que não é obrigatório que se absorva tudo que se pode).

Assim, se um companheiro estiver no nível de vitalidade Ferido Gravemente (-2 de penalidade) e o jogador conseguir dois ou mais sucessos, ele poderá absorver 1 ponto de penalidade na parada de dados (deixando o companheiro apenas com a penalidade de um dado) ou 2 dados (deixando o companheiro sem penalidades).

Isso não significa que nenhum dano real ou nível de vitalidade tenha sido transferido, mas apenas as penalidades a eles relacionadas.

O poder dura por uma cena, ou até que o nahualli decida desativá-lo. Se o sujeito decidir resistir a esse poder por algum motivo ele deverá fazê-lo por meio de um teste de Força de Vontade, dificuldade de 5; sendo que seus sucessos subtraem os do nahualli.

● ● Estilhaçado de Obsidiana

O nahualli poderá, temporariamente, ignorar penalidades derivadas de feridas. De fato, nenhuma ferida é curada; isso apenas anestesia a dor.

Esse poder só pode ser usado no próprio magista.

Sistema: O nahualli derrama um ponto de sangue e clama por Xipe Totec.

O feiticeiro poderá ignorar uma quantidade de penalidades equivalente ao número de sucessos. Esse poder dura uma cena.

● ● ● Enfadar o Outro

O magista pode reduzir a própria dor ao infligi-la em outro.

Sistema: O feiticeiro precisa tocar o alvo enquanto derrama um ponto de sangue e entoar uma oração a Xipe Totec.

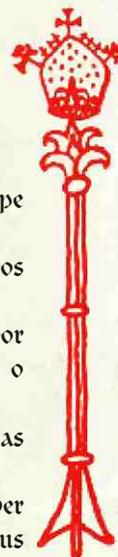
Esse poder pode ser resistido com um teste de Força de Vontade, dificuldade de 8; sendo os sucessos usados para subtrair dos do magista.

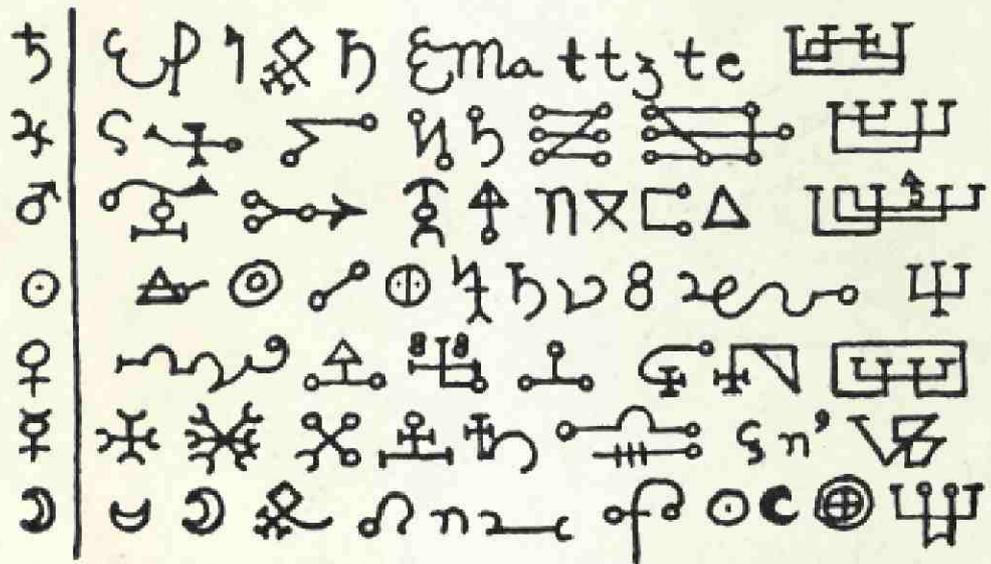
O total de sucessos restantes indica o número de penalidades na parada de dados que ele poderá infligir (apesar de que não será forçado a infligir o número total de sucessos).

Assim, se o feiticeiro está no nível Ferido Gravemente (-2 de penalidade) e consegue alcançar dois ou mais sucessos, ele poderá infligir a penalidade de um dado sobre a vítima (ficando ele com apenas um dado de penalidade) ou dois dados (ficando completamente livre de penalidades).

Um nahualli não poderá transferir mais dor — ou penalidades — do que aquelas que atualmente sofre. Esse poder não transfere as feridas em si ou os níveis de vitalidade, apenas as penalidades na parada de dados.

O poder dura por uma cena, a menos que o nahualli decida acabar com ele antes disso.





●●●● Gume da Obsidiana

Agora o nahualli é capaz de causar dano à distância. Feridas aparecem na pele da vítima como se uma lâmina invisível estivesse sendo usada.

Sistema: Gume da Obsidiana requer o costumeiro derramamento de sangue seguido de oração. A vítima não poderá resistir com força de Vontade, mas poderá absorver o dano letal. A parada de dano é equivalente ao somatório da Inteligência do magista com o número de sucessos no teste de força de Vontade. Esse poder poderá afetar qualquer um dentro do campo visual.

●●●●● Esfolar

Um incremento extra ao poder Gume da Obsidiana, Esfolar pode ser usado para causar dor e ferimentos a múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

Sistema: Esfolar requer que o magista derrame sangue, ore e realize o teste costumeiro. É possível que esse poder afete um número de inimigos, em um mesmo turno, igual ao nível de Inteligência do feiticeiro; fora isso, os mesmos mecanismos de Gume da Obsidiana são usados.

HJEH HHS M EOL

A Cinha dos Ossos

A linha dos Ossos se preocupa primariamente com cadáveres e com os métodos através dos quais almas mortas podem ser restauradas ao mundo dos vivos, temporariamente ou não.



Estatísticas de Zumbis

Cadáveres animados por necromantes da linha dos Ossos possuem Força 3, Destreza 2, Vigor 4, Briga 2 e sempre agem por último no turno (a não ser em situações muito especiais).

Eles não têm pontos de força de Vontade, mas resistem a ataques como se tivessem uma Força de Vontade de 10. Todos os Atributos Mentais e Sociais de um corpo reanimado são iguais a zero e os zumbis nunca tentam se esquivar.

A parada de dados dos zumbis não é afetada pelo dano, exceto pelos danos causados por fogo e garras e dentes de criaturas sobrenaturais. A maioria dos zumbis têm 10 níveis de Vitalidade, mas são incapazes de curar os ferimentos que recebem.

● Tremor

O Tremor permite que um necromante faça com que um cadáver realize um movimento. Um braço pode se estender para frente, o cadáver pode se sentar e olhos mortos podem se abrir repentinamente. Não é preciso dizer que este tipo de coisa tende a ter um impacto impressionante sobre pessoas que não estão esperando que um familiar morto se levante de seu caixão.

Sistema: Para usar o Tremor, o necromante precisa gastar um único ponto de sangue e o jogador precisa testar Destreza + Ocultismo (dificuldade 6). Quanto maior o número de sucessos alcançados, maior pode ser a complexidade da ação realizada pelo cadáver.

Um sucesso permite um movimento instantâneo, como uma contração muscular, enquanto cinco sucessos permitem que o vampiro estipule as condições sob as quais o corpo deve ser reanimado ("Na próxima vez que alguém entrar neste quarto, eu quero que o cadáver sente-se e abra os olhos."). Sob nenhuma condição o Tremor fará com que um cadáver ataque ou cause dano.

● ● Vassoura do Aprendiz

Com Vassoura do Aprendiz, o necromante pode fazer com que um corpo morto se levante e realize uma função simples. O cadáver pode, por exemplo, ser colocado para carregar objetos pesados, cavar ou apenas rastejar de um lado para o outro.

Cadáveres animados desta forma não atacam ou se defendem se atacados, mas tentarão cumprir suas instruções até serem destruídos. Geralmente é necessário um desmembramento, fogo ou algo similar para destruir um cadáver animado desta maneira.

Sistema: Um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) e o gasto tanto de um ponto de sangue como o de um ponto de Força de Vontade são necessários para animar cadáveres com Vassoura do Aprendiz. O número de cadáveres animados é igual ao número de sucessos obtidos. O necromante deve então declarar a tarefa que ele quer que os zumbis realizem.

Os cadáveres se dedicam ao trabalho até terminarem (quando desmoronam) ou até serem destruídos por alguma coisa (incluindo o tempo).

Corpos energizados por este poder continuam a apodrecer, embora em uma velocidade muito menor.

● ● ● Hordas Trôpegas

Hordas Trôpegas criam exatamente o que parecem criar: cadáveres reanimados com a habilidade de atacar, embora nenhum deles seja muito bom ou rápido.

Uma vez instruídos por este poder, os cadáveres esperam — por anos, se necessário — até completarem o comando que lhes foi dado.

As ordens podem ser para proteger certo lugar ou simplesmente atacar imediatamente, mas eles continuarão lutando até que o último destes monstros decompostos seja destruído.

Sistema: O jogador investe um ponto de Força de Vontade, e então usa um ponto de sangue para cada cadáver que o necromante quiser animar.

O jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8); cada sucesso permite que o vampiro levante mais um cadáver da tumba. Cada zumbi (por falta de um termo melhor) pode seguir uma instrução simples, como "Permaneça aqui e proteja este cemitério contra quaisquer invasores," ou "Mate-o!".

Observação: Caso seja necessário, os zumbis criados por Hordas Trôpegas esperarão para sempre até cumprirem suas funções.

Muito tempo depois de suas carnes apodrecerem em seus ossos misticamente animados, os zumbis continuariam a esperar...esperar...e esperar — ainda capazes de realizar suas tarefas.



●●●●● Roubar Almas

Este poder afeta os vivos, e não os mortos. Contudo, ele transforma uma alma viva em uma espécie de aparição, pois permite que um necromante arranque a alma de um corpo vivo (ou vampírico). Um mortal exilado do seu corpo torna-se uma aparição com uma única ligação com o mundo real: seu corpo, agora vazio.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade, e então, realiza um teste resistido de Força de Vontade contra a suposta vítima (dificuldade 6). Os sucessos indicam o número de horas durante a qual a alma original é forçada para fora de sua moradia. O corpo se mantém automaticamente vivo, mas catatônico.

Este poder pode ser usado para criar hospedeiros apropriados para Possessão Demoníaca.

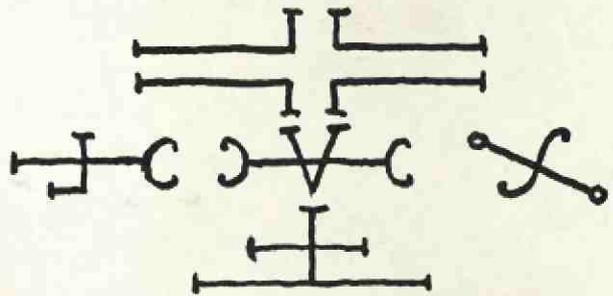
●●●●● Possessão Demoníaca

A Possessão Demoníaca permite que um vampiro insira uma alma em um corpo fresco que o habitará pela duração do poder. Isto não faz do cadáver reanimado nada mais do que um cadáver reanimado, que irrevogavelmente irá apodrecer em uma semana, mas pode fornecer a uma aparição ou alma livre (como um vampiro usando Projeção Psíquica) uma habitação temporária no mundo físico.

Sistema: O corpo em questão não pode estar morto por mais de 30 minutos e o novo inquilino precisa aceitar o corpo — um fantasma ou forma astral não pode ser forçado em uma nova carcaça.

Obviamente, a maioria dos fantasmas aceitaria a oportunidade alegremente, mas isso não vem ao caso. Se um vampiro, por qualquer que seja a razão, quiser inserir uma alma no cadáver de um outro vampiro (antes dele se transformarem cinzas), o necromante precisa obter cinco sucessos em um teste resistido de Força de Vontade contra o possuidor original do corpo. De outra forma, o intruso não consegue acesso ao corpo.

Observação: A alma pode usar quaisquer habilidades físicas (Esquiva, Briga, Potência) possuída por sua nova casa e quaisquer habilidades mentais (Computador, Direito, Presença) que ele possui em sua existência atual. Ele não pode usar as habilidades físicas de sua velha forma nem as habilidades mentais da sua nova.



A Linha do Sepulcro

ΦΙΝΣ ηη

● Visão Cadavérica

Este poder permite ao necromante olhar nos olhos de um cadáver e, ver refletida a última coisa que o morto presenciou. A visão aparece apenas nos olhos do cadáver e ninguém poderá vê-la, exceto o necromante que estiver usando a Visão Cadavérica.

Sistema: Este poder exige um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8 para criaturas originalmente vivas e 10 para as originalmente não-vivas, como os vampiros) enquanto o vampiro olha nos olhos do alvo. O número de sucessos no teste determina a clareza da visão; uma falha crítica mostra ao necromante uma visão de sua própria Morte Final, que pode induzir o Röttschreck.

Este poder não pode ser usado no corpo de vampiros que tenham alcançado a Solconda, ou naqueles em que a decomposição se encontra acentuada.

- 1 sucesso Um sentimento básico sobre a morte do alvo.
- 2 sucessos Uma imagem clara da morte do alvo e dos segundos anteriores.
- 3 sucessos Uma imagem, clara, incluindo sons, dos minutos anteriores à morte.
- 4 sucessos Uma imagem clara, incluindo sons, da meia-hora que antecedeu a morte do alvo.
- 5 sucessos Percepção sensorial completa da hora que antecedeu a morte do alvo.

●● Invocar O Espírito

O poder de Invocar o Espírito permite que um necromante convoque um fantasma de volta do Mundo Inferior, mas apenas para conversar com ele. Para realizar este feito, o Giovanni deve atender às seguintes condições:

O necromante deve saber o nome da aparição em questão, apesar de uma imagem da aparição obtida via Psicometria também ser suficiente.

Um objeto com o qual a aparição teve contato durante a vida deve estar por perto. Se o objeto for algo de grande importância para o fantasma, as chances de sucesso da invocação aumentam dramaticamente (-2 na dificuldade). Nota: Esse bônus se aplica a todos os poderes da linha do Sepulcro.

Alguns tipos de fantasmas não podem ser convocados com este poder.

Os vampiros que atingiram a Solconda antes da Morte Final, ou que foram diablerizados, estão além do alcance dessa invocação.

Da mesma forma, muitos fantasmas dos mortos não podem ser convocados, pois foram destruídos, estão impossibilitados de retornar ao plano dos mortais ou se perderam na tormenta eterna do Mundo Inferior.

Sistema: Para usar Invocar o Espírito, o vampiro deve fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7, ou a Força de Vontade do fantasma, se o Narrador souber o valor).

O número de sucessos no teste indica o quão acessível está o fantasma e por quanto tempo ele permanecerá nas proximidades do invocador. Os fantasmas convocados podem ser vistos e ouvidos pelo vampiro que os convocou, e permanecem assim até que o tempo da invocação se esgote. Os fantasmas que desejam ser invocados podem aparecer voluntariamente.

Para cada pergunta que o vampiro faz ao espírito convocado, o Narrador deve rolar um dado para cada sucesso obtido no teste da convocação. É necessário pelo menos um sucesso nesse segundo teste (dificuldade 6) para manter o fantasma por perto tempo suficiente para responder à pergunta.

Se um vampiro obtiver uma falha crítica na convocação, ele invocará um fantasma maligno (conhecido como Espectro), que passará imediatamente a atormentar quem o convocou.

●●● **Compelir**

Com este poder, um vampiro pode comandar um fantasma a fazer seus desejos durante algum tempo. O uso de Compelir é um empreendimento perigoso e quando usado imprópriamente pode colocar em perigo tanto o vampiro quanto a aparição.

Sistema: A fim de Compelir uma aparição, o vampiro primeiramente precisa invocá-la com sucesso. Antes da aparição deixar a cena da invocação, o jogador do vampiro precisa testar Manipulações + Ocultismo (dificuldade igual à força de Vontade do alvo). A aparição pode Usar seu Pathos (o equivalente fantasmagórico do sangue; assumo uma base de 7) para combater a compulsão; cada ponto usado remove um dos sucessos do vampiro. O vampiro pode tentar compelir a aparição múltiplas vezes durante uma única invocação.

Para cada sucesso alcançado na jogada de Manipulação + Ocultismo, o necromante alcança um maior nível de controle sobre a aparição. A classificação é a que se segue:

Falha: A compulsão da invocação termina e a aparição está livre para partir. Muitos fantasmas se utilizam desta oportunidade para atacar seus pretensos mestres ao partirem.

Um sucesso: A aparição tem que permanecer nas vizinhanças e não pode atacar nenhuma criatura sem a permissão do necromante.

Dois sucessos: A aparição é forçada a permanecer e responder sinceramente a qualquer pergunta que lhe for feita; é aconselhável que a pergunta seja feita com cuidado.

Três sucessos: A aparição é forçada a permanecer e responder sinceramente a qualquer pergunta, sem evasões ou omissões.

Quatro sucessos: A aparição tem que permanecer, respondendo sinceramente a qualquer pergunta que lhe for feita. Ela também tem que realizar quaisquer serviços exigidos por seu novo mestre, apesar de só estar ligada às palavras do comando e não ao espírito.

Cinco sucessos: A aparição está aprisionada, obedecendo ao ao comandos do vampiro de acordo com suas habilidades.

Compelir mantém controle sobre a aparição por uma hora para cada sucesso obtido. Se o vampiro desejar, ele pode usar um ponto de Força de Vontade para manter a aparição sob a compulsão por mais uma noite. O gasto de um ponto permanente de Força de Vontade une a aparição ao vampiro por um ano e um dia.

●●●● **Assombração**

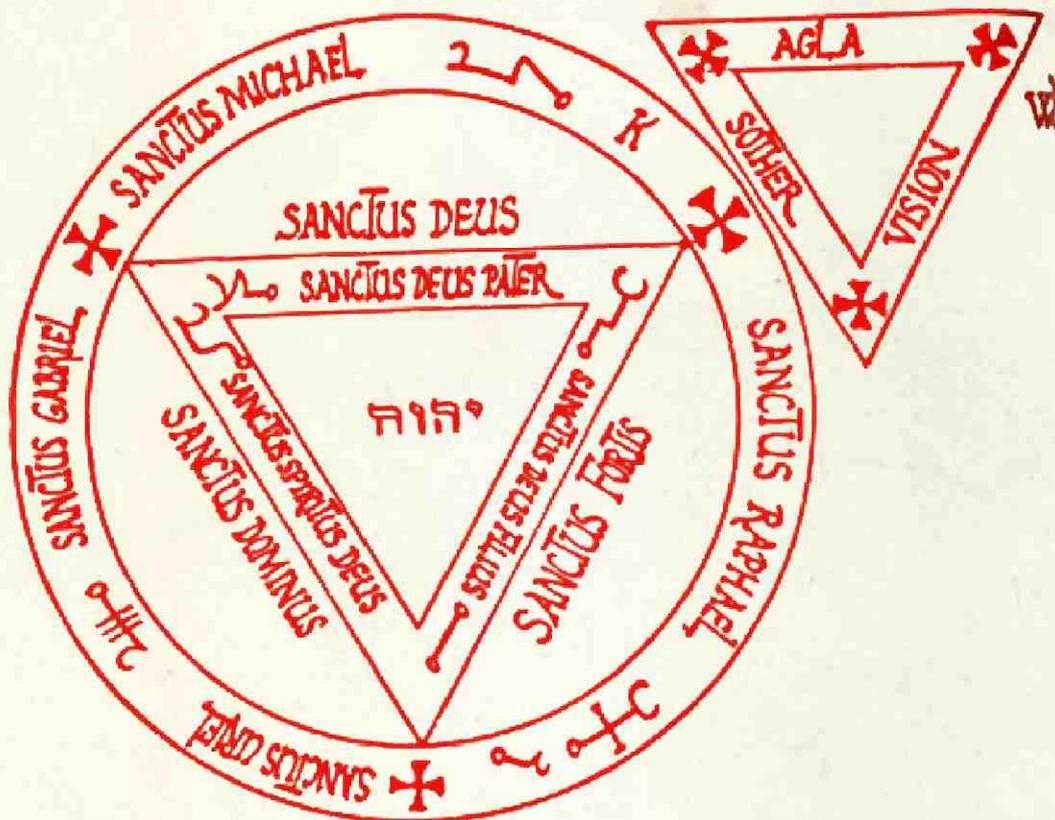
O poder Assombração liga um fantasma a um local em particular ou, em casos extremos, a um objeto. A aparição não pode deixar a área à qual ela foi ligada sem arriscar sua própria destruição.

Uma assombração que tente deixar sua área precisa ser bem sucedida num teste de Força de Vontade (dificuldade 10; dois sucessos são necessários) ou sofrer um nível de dano agravado; se a aparição não possuir mais níveis de Vitalidade, ela será lançada ao mais profundo do Mundo Inferior para enfrentar a destruição.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à força de Vontade do alvo, se ele resistir, caso contrário é 4).

Cada sucesso liga a aparição ao lugar da escolha do necromante durante uma noite; com o gasto de um ponto de Força de Vontade, a duração é de uma semana. O gasto de um ponto permanente de Força de Vontade estende essa duração por um ano.

⌘ ㊦ ㊧ ㊨



●●●●● Tormento

É através do uso deste poder que os anciões Giovanni convencem fantasmas aprisionados a se comportarem, ou então... Tormento permite que o vampiro golpeie uma aparição como se ele mesmo estivesse na terra dos mortos, infligindo danos na forma ectoplásmica da aparição. O vampiro, contudo, permanece no mundo real, e, portanto, não pode ser atingido pela aparição.

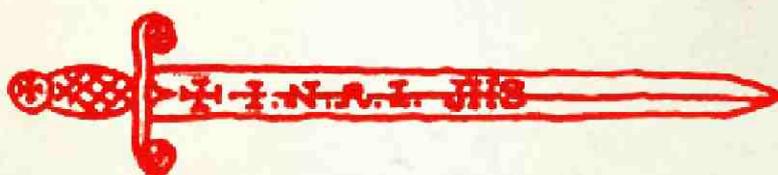
Sistema: O jogador testa Vigor + Empada (dificuldade igual à Força de Vontade da Aparição) e o vampiro passa a ser capaz de "tocar" na aparição. Cada sucesso inflige um nível de dano letal no fantasma. Se a aparição perder todos os seus níveis de Vitalidade, ela instantaneamente desaparece através de algo que parece ser um portal para algum horrível reino de pesadelos. Fantasmas "destruídos" não podem se aproximar do mundo real por um mês.

7 ~ # C E n ? X
 R E L m z c O f

A Trilha Vitrea



A Trilha Vitrea permite que um Necromante controle e influencie as energias que pertencem à morte, que Aparição chamam de Limbo. Raro no extremo, esta Trilha manipula a entropia e a deterioração, forças que mesmo a maioria dos Necromantes acha incômodo aproveitar. Esta Trilha, um desenvolvimento da Linhagem Nagaraja, vê somente o uso o mais limitado mesmo entre Necromantes hábeis. Ainda, seus poderes fazem um complemento formidável a outros ofícios necromânticos, e aqueles obcecados com a maestria sobre a morte e as almas – como os Precursores do Ódio – arriscariam certamente muito para descobrir estes segredos da Trilha.



● Olhos dos Mortos

O Necromante que emprega os Olhos dos Mortos pode literalmente ver através dos olhos de todas as Aparições em torno dele, permitindo que use a Visão da Morte das Aparições. Naturalmente, se não houver nenhuma Aparição no local, o poder é inútil. No lado ascendente, ao menos para os Necromantes, alguns dos inquietos pode quase sempre ser encontrado vagueando ao redor. Para um manipulador experiente de energias fantasmagóricas, as auras de seres das redondezas dão sugestões indicadoras a respeito de sua saúde e podem indicar suas emoções ou desejos; o Necromante pode ver as energias da morte e da paixão que correm através de todos, apenas como as Aparições podem.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 6), a fim ver através dos Olhos dos Mortos em torno do Necromante. Este efeito é freqüentemente desorientador, especialmente nas áreas onde muitas Aparições estão, isto podem fazer com que o Necromante sofra até uma penalidade de +4 ao tentar perceber coisas não no Mundo dos Mortos. Ao empregar os Olhos dos Mortos, o Necromante não pode sempre compreender o que está vendo (quando na dúvida, usa Inteligência + Ocultismo para reconhecer os testes padrões da morte nas auras). Usado corretamente, este poder deixa o Necromante determinar se alguém está ferido, doente ou morrendo e também, se o indivíduo lida com energias sobrenaturais e magia. Este poder dura por uma cena, embora o Necromante possa escolher direcionar as percepções para seu próprio corpo (que termina desse modo o poder).

● ● Hora da Morte

Assim como Olhos dos Mortos, este poder permite que o Necromante veja com as percepções dos mortos inquietos. A diferença é que o Necromante não precisa das percepções da Visão da Morte das Aparições: ele tem a dele própria, e esta visão é muito mais detalhada. Olhando as marca entrópicas em um corpo, o Necromante pode ganhar o conhecimento superficial de quão distante essa pessoa está da morte, como essa pessoa vai provavelmente morrer e determinar a provável causa da morte.

Inversamente, os testes padrões das auras também determinam o humor do indivíduo e permite que o Necromante calibre alguns sentimentos para um outro indivíduo. Muitos Necromantes realmente usam este talento para estar no lugar certo e o cronometram para capturar uma alma recentemente falecida.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Ocultismo (Dificuldade 7). Quanto mais sucessos obtidos, mais o jogador pode dizer sobre a morte dos alvos. Este poder dura por uma cena, pode ser usado somente em um alvo de cada vez.

1 Sucesso	Quanto tempo o alvo tem de vida, se é muito ou pouco tempo.
2 Sucessos	Quanto tempo o alvo tem de vida, dizendo o ano e dia.
3 Sucessos	Provável fonte da morte, com algumas feridas que existirão no dia da morte.
4 Sucessos	Provável lugar onde acontecerá a morte, com alguns flashes do lugar.
5 Sucessos	Ver onde e quando o evento ocorrerá, com percepção detalhada da morte

● ● ● Julgamento da Alma

As Aparições parecem possuir uma Besta, bem como os vampiros, embora suas "Sombras" sejam menos brutais. Usando o Julgamento da Alma, o Necromante determina se a Aparição está sendo influenciada por suas paixões mais sombrias. Esse conhecimento pode ser muito útil. Muitos Necromantes preferem trocar "favores" a tentar forçá-las a servi-lo. Sabendo do aspecto de uma Aparição que o Necromante está lidando significa saber se é viável discutir ou não questões de importância com a Aparição no momento. Vários Necromantes levam esse caso um passo à frente, negociando com a Aparição normal e sua Sombra sem deixar que um influencie no que o outro está fazendo.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) e gasta um Ponto de Força de Vontade a fim discernir que aspecto da Aparição está atualmente no controle. Já que a Aparição não tem geralmente nenhuma

idéia de o que sua Sombra está fazendo (apesar do inverso não ser verdadeiro), o Necromante pode esconder suas negociações ao trabalhar com a natureza sombria das Aparições. Este poder também permite que o Necromante determine se a Aparição está dominada por um ser superior ou por sua Sombra; as Aparições geralmente dominadas por suas Sombras são conhecidas como Espectros e são extremamente perigosas.

●●●● Sopro de Thanatos

O Sopro de Thanatos permite que o Necromante prolongue a energia entrópica e focalize-a em cima de uma área ou de uma pessoa. Geralmente, o Necromante faz uma respiração profunda e força então a exalar uma névoa de energia Mephiti. Esta nuvem de virulência é completamente invisível a qualquer um sem a Habilidade de ver a passagem da entropia (com níveis mais baixos deste poder, e outros poderes). A energia desta nuvem é como uma teia para Aparições, e são atraídos à força entrópica como insetos à luz fluorescente. Não há nenhuma obrigação na parte dos fantasmas em se comportar, e o Necromante deve ter um melhor plano do que fazer com eles uma vez que tenham chegado – pois a maioria dos Necromantes da Trilha Vítreia aprende também outras Trilhas.

Uma vez que a energia é expelida do corpo do Necromante, pode ser dispersada sobre uma área grande como um lugar para atrair Aparições e Espectros ou usar a névoa para finalidades um tanto mais sinistras. Canalizado em um objeto ou em uma pessoa, a névoa mortal inflige todo o alvo com alguns aspectos negativos, e pode realmente causar ferimento. Além disso, as energias focalizadas são tantas e sérias, geralmente são invisíveis, e tendem a fazer com que as pessoas e os animais sintam o desconforto em torno da vítima.

Sistema: O jogador gasta um Ponto do Sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 8). Somente um sucesso é necessário para projetar o Sopro de Thanatos.

Se dispersado para chamar fantasmas, as energias cobrem um raio de 400 metros, centrado em torno do Necromante. A escala aumenta por mais 400 metros para cada Ponto adicional do Sangue gasto. Como previamente notado, os fantasmas chamados com este poder não são observados pelo Necromante desse jeito e podem jorrar e sair de sua maneira, atravessando paredes e aparecendo em qualquer lugar na vizinhança. Esta energia se dispersa após uma cena.

Se a nuvem for dirigida para um alvo em particular, o Necromante deve tocar no alvo ou dirigir mais o curso da entropia testando Destreza + Ocultismo (Dificuldade 7). Um alvo atingido com entropia sofre um (e somente um) nível de dano agravado; isto se manifesta geralmente como uma doença ou deterioração. As dificuldades de todos os testes sociais dos alvos que estão com o estranho toque da morte como os Lupinos, as Fadas, determinados Magos e a maioria dos seres humanos normais aumentam em 2. Além disso, as percepções sobrenaturais indicam o alvo como portador de uma corrupção e deterioração, que pode ser perigosa, porque determinadas entidades (tais como os Lupinos) têm sentidos especiais de detectar tal mancha e um encontro com essas criaturas pode ser violento para àqueles infectados assim. Esta mancha da corrupção dura até o alvorecer ou crepúsculo; uma vítima já atingida por este poder não pode ser afetada outra vez até que a névoa precedente da entropia se disperse. Uma falha crítica indica que o vampiro gerou a energia acima dele próprio, e sofre todos os efeitos do Sopro de Thanatos. Isto inflige o ferimento usual e sujeita o Necromante à afeição possivelmente perigosa dos Espectros e de outras criaturas além da Mortalha.

●●●●● Banquete de Almas

Enquanto apenas o Necromante podia extrair o Oblívio interior, agora ele próprio pode também puxar energias entrópicas externas como uma fonte do poder. O Banquete de Almas permite se alimentar das energias ambientais de morte em torno do Necromante, aquelas que as Aparições usam para se alimentar, roubando a substância das Aparições e transformando misticamente essa energia em um sustento rúde.

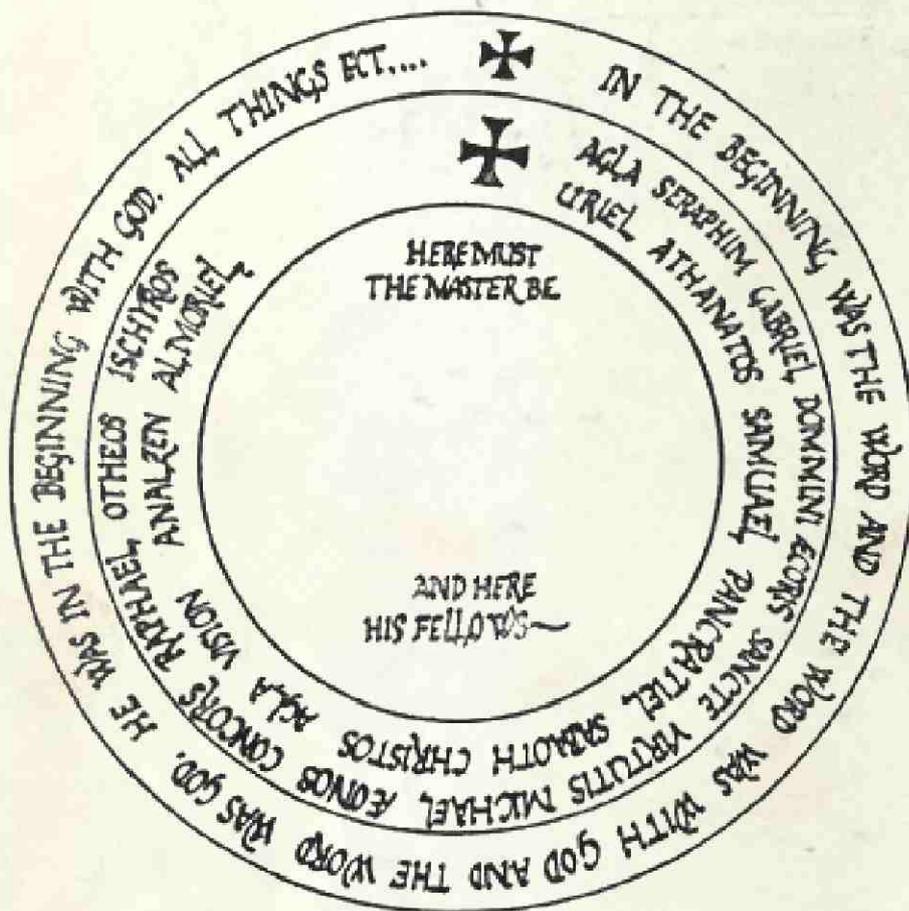
Sistema: O jogador gasta um Ponto de Força de Vontade para permitir que o vampiro se alimente das energias negativas dos mortos. Se a personagem estiver extraindo as energias da atmosfera, deve ser em um lugar onde a morte ocorra na hora ou em um lugar onde a morte seja comum, como um cemitério, um necrotério ou a cena de um

assassinato recente. Geralmente, o Necromante pode extrair em qualquer lugar de 1 a 4 Pontos da entropia, embora a dificuldade de toda a Necromancia (e de todos os poderes fantasmagóricos que deve se atravessar a Mortalha) aumente por uma quantidade igual aos pontos de entropia sugados, por diversas noites. As energias de tal área podem somente ser drenadas uma vez até que a entropia da área reabasteça (outra vez, após diversas noites). Nos casos quando o Necromante se alimenta de uma Aparição, o vampiro deve realmente atacar a Aparição como se estivesse se alimentando normalmente. As Aparições tem até 10 "Pontos de entropia" (nesse caso, equivalentes a Pontos de Sangue) que podem ser sugados deles e vão se tornando cada vez menos insubstanciais enquanto sua essência de espírito é drenada.

O jogador é vulnerável a todo o ataque que a Aparição possa fazer mesmo aqueles que não afetam normalmente o mundo físico; ao se alimentar, o vampiro está essencialmente em um meio estado de existência, entre a vida na Terra e o Mundo dos Mortos simultaneamente. A Aparição assim que atacado está considerada imobilizada e não pode fugir ou escapar a menos que puder derrotar o vampiro em um teste resistido de Força de Vontade (dificuldade 6). Este poder pode também ser usado em conjunto com a Trilha das Cinzas de Necromancia, permitindo que o vampiro drene o poder (não pensando em sustento) dos fantasmas ao viajar nas Terras dos Mortos. Esta energia da alma pode ser usada para ativar Disciplinas, mas não pode ser usada no lugar do Sangue real para as finalidades físicas tais como aumentar Atributos ou se curar.

Uma falha crítica rende o vampiro incapacidade de se alimentar através da barreira da morte (Mortalha). Ao contrário, ele permanece suscetível aos ataques das Aparições e dos espíritos por diversos turnos (geralmente, um número de turnos iguais à quantidade de energia que poderia ter sido drenada da área ou de um turno se atacando uma Aparição) como o Necromante fica entre os dois mundos, este poder é incapaz de funcionar eficientemente em qualquer um deles.

N.





Rituais de Primeiro Nível

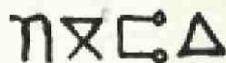
Círculo de Cérbero

O necromante toma banho, jejua e se priva de todos os prazeres e confortos físicos durante uma noite. Então ele veste bem mantido, vestes de alta qualidade ou outra roupa.

Ele desenha um círculo no chão em um lugar de segurança. Ele pode proceder usando outro poder de Necromancia confiante que a sua proteção contra fantasmas e espíritos foi aumentada. Necromante tem que permanecer dentro do círculo.

Cada sucesso subtrai dois da dificuldade de todos os testes, o jogador deve conseguir resistir a qualquer dano causado ou influencia por parte de um fantasma, Espectro ou Aparição, tão logo como os vestígios do necromante dentro do círculo.

Trate qualquer falha crítica marcada enquanto tentando usar Trilhas Necromânticas como fracassos em seu lugar.



Espelho Fumegante

Nomeado para o deus asteca principal Tezcatlipoca, este ritual permite o necromante usar um espelho de obsidiana para ver como os fantasmas fazem. Contemplando nas profundezas de ébano do espelho, os Pisanob podem descobrir as falhas de um objeto, podem avaliar a saúde geral de mortais ou até mesmo podem ler a aura de um ser.

Ao começo do ritual, o necromante decide quais dos dois aspectos que ele deseja usar, nunca ambos ao mesmo tempo. Com a Visão da Vida, o necromante ganha as habilidades do nível 2 de Auspícios: Percepção de Aura. Porém Visão da Morte dá a habilidade para ver o Mundo dos Mortos e os fantasmas.

O ritual também permite ver a mancha do Limbo na vida, no qual um necromante instruído pode diagnosticar e estudar doenças, danos ou incapacidades da qual um objeto pode sofrer.

O ritual também faz uso de um estudo semelhante dos defeitos de objetos inanimados como os consertar, se aquele item tem uma forte ligação a qualquer uma das energias, vida ou morte (como a faca de um assassino ou uma caixa abaixo de uma janela que cultivavam ervas curativas).

Para executar este ritual, o necromante agarra um espelho de obsidiana que é feito para ter extremidades afiadas de forma que isto corta a carne de quem segurar ele.

Com os fluxos de Vitae sobre a superfície do espelho, o Vitae permite o poder reflexivo do espelho para atravessar os mundos dos vivos e dos mortos. Se o necromante desejar a Visão da Vida, ele chama o poder de Tonatiuh, Ele Que Vai Lustrar Adiante. Se ele desejar visão de Morte, ele chama Mictlantéotl, Deus asteca do Submundo.

Obtendo sucesso, o necromante pode ver o espelho então como uma cena que surge nele. Fracasso faria as deidades invocarem a sua ira nele.

Luz Misteriosa

O ritual Luz misteriosa leva 15 minutos para ser realizado. Os componentes matérias são uma vela verde cuja cera derretida deve ser juntada e modelada no formato de uma pequena esfera. Quem carregar a esfera, seja na mão ou no bolso, nas Terras das Sombras fica iluminado por uma aura verde. Todos os poderes espirituais afetam esse indivíduo com mais facilidade e gravidade (os Narradores que usam Aparição: O Esquecimento devem aplicar um modificador igual a -1 na dificuldade de todos os Arcanoi do indivíduo que trás consigo a Luz Misteriosa). A esfera mantém seu poder durante uma hora para cada sucesso obtido no teste de realização.

Winegra Di Morte

O Necromante obtém um pedaço de um corpo morto (normalmente um pedaço grande razões tão óbvias que serão explicadas depois), e cozinha por meio de um quarto de Vitae Vampírica. Porém, isso não é a única coisa que é adicionada. Embora eles sejam usados todos os dias na arte da culinária, o significado dos ingredientes é importante. Os outros ingredientes são: Alecrim (para recordação), Manjerição (a erva funerário) e Sal (o princípio alquímico de clarificação). Depois de produzir a mistura horrível a uma total fervura, o necromante come isto. A razão por que um necromante usa um pedaço grande é porque a carne poderia encolher ou poderia derreter fora e o necromante precisa comer algum pedaço da carne.

Se o ritual obtiver sucesso, o necromante pode aprender se o indivíduo (de quem a carne foi usada na arte da culinária) se tornou uma Aparição ou um Espectro depois da morte. Infelizmente, esta informação só é sobre a pessoa cuja carne sucedeu o guisado.

O componente de sangue é gasto progressivamente durante o ritual. Se o necromante usa o sangue de outro Membro, ele não vem a ter parcialmente o vínculo ao beber isto e não o cura desde que o sangue foi fervido, consequentemente destruindo assim qualquer valor de cura. Semelhantemente, se o necromante usar o seu próprio sangue, diminui dos seus próprios Pontos de Sangue, mas não aumenta se ele consumir isto. O uso de sangue é de aproximadamente 2 quartos de sangue que é equivalente a 2 Pontos de Sangue. Membros sem a Qualidade Ingerir Comida não podem controlar a comida, mas ainda pode usar o ritual e ganhar as informações.

O Chamado do Morto Faminto

O chamado dos mortos famintos demora apenas 10 minutos para ser realizado e requer um fio de cabelo da cabeça do alvo. O clímax do ritual ocorre quando o cabelo é queimado nas chamas de uma vela negra, depois do qual a vítima começa a ouvir pedaços de conversações que vêm do mundo do outro lado da mortalha. Se o alvo não estiver preparado, as vozes vêm como um rebuliço de uivos e exigências sobrenaturais; ele é incapaz de distinguir algo inteligível e pode muito bem ficar brevemente louco.

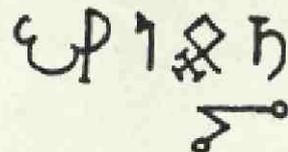
Violação de Pergéfone

Um time de cirurgiões treinado nos caminhos desagradáveis da Necromancia executa uma operação elaborada em um morto recentemente ou um cadáver bem conservado. Dos tecidos mortos do cadáver, eles criam até sete novos pênis, vaginas ou outros aparatos sexuais. O necromante ocupa de se relacionar com a genitália nova do cadáver. Ele pode subtrair então 2 das dificuldades de toda a magia de Necromancia – exceto alvos como fantasmas, Espectros ou Espíritos – pelo resto da noite. Se vários necromantes executarem o ritual em conjunto, eles podem trocar pontos de Força de Vontade livremente entre um e outro para o resto da noite. Durante este tempo, um participante pode sentir as sensações táteis de outro, se concentrando durante alguns segundos e gastando um ponto de Força de Vontade, embora à distância os separe.

Não mais que sete necromantes podem executar o ritual em conjunto.



Rituais de Segundo Nível



A Mão da Glória

A Mão da Glória é uma mão mumificada usada pelos Giovanni para anestesiarem os residentes de uma casa e, assim, permitir carta branca ao Necromante para fazer o que ele quer na residência. Foi desenvolvida originalmente por ladrões que se intrometiam nas Artes Negras, e foi adaptada pelos Giovanni para propósitos abomináveis semelhantes.

A criação da Mão da Glória é um ritual horrível que tem origem a cerca de cem anos atrás. O necromante embrulha a mão cortada de um assassino condenado (preferivelmente se teve a forca como seu castigo) em uma mortalha, amarrando isto firme e apertando completamente qualquer sangue restante e preserva a mão em um vaso de barro com sal, salitre e pimentas longas. Depois de uma quinzena, o Giovanni remove a mão e a seca em um forno com verbena e samambaia. Se obtiver sucesso, a mão assumirá uma aparência de uma mão mumificada, óssea e cadavérica.

Para usar a Mão da Glória, o Giovanni cobre as pontas do dedo da mão mumificada com uma substância inflamável derivada da gordura de um homem e põem os dedos em chamas. Isto normalmente acontece antes do Giovanni está pronto para entrar na casa, enquanto levando só alguns minutos para recitar a frase e iluminando as pontas dos dedos. A frase é "Deixe todos esses que estão dormindo que fiquem dormindo, e todos esses que estão acordados que fiquem acordados". Todos os mortais dentro da casa que é afetada caem em um sono profundo e não podem ser despertados.

Porém, isto não afeta criaturas sobrenaturais ou Caçadores. Para cada ocupante não afetado, um dedo da mão se recusará a brilhar, servindo assim como uma advertência satisfatória ao Giovanni. Porém, às vezes todos os dedos podem ser iluminados, mas a casa continua desperta, sendo assim escolhendo um tempo apropriado quando todos os mortais estão adormecidos é uma boa idéia.

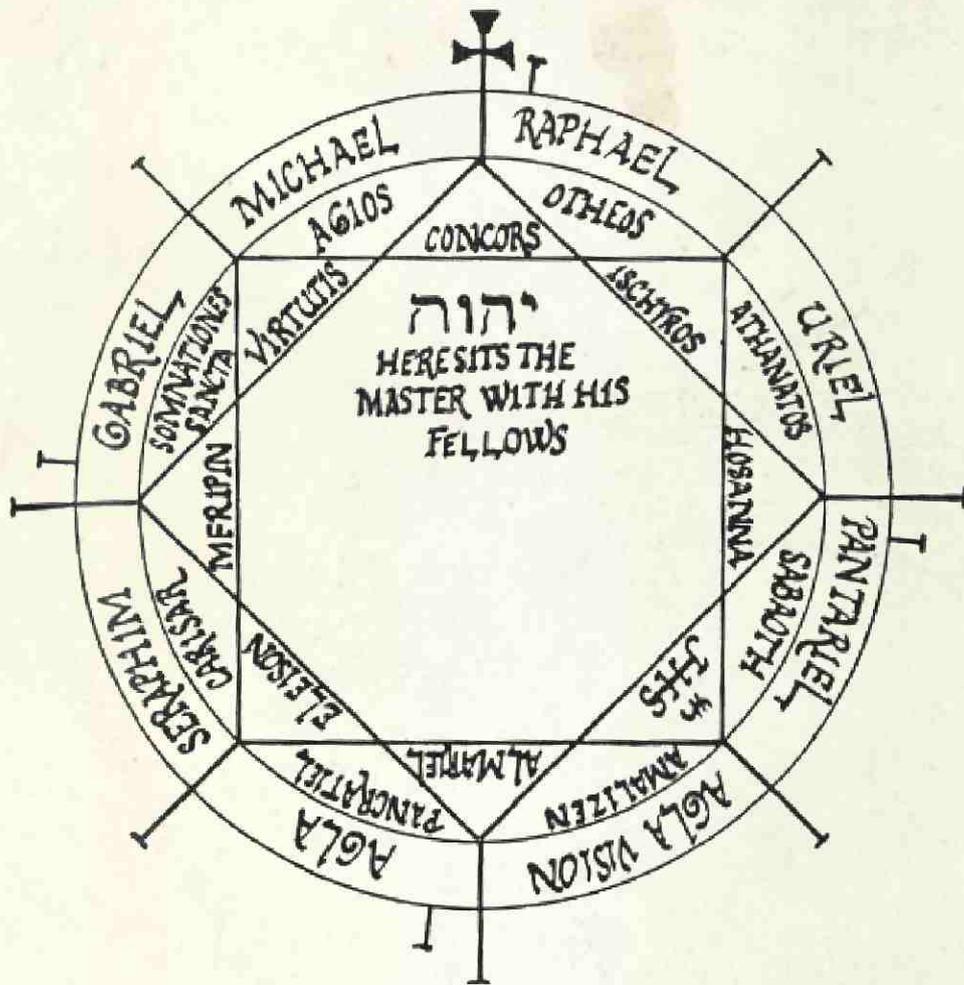
As chamas na Mão da Glória podem ser extintas normalmente pelo necromante, mas se qualquer um outro tentar fazer isto, falhará a menos que eles usem leite (nenhum outro método pode ser usado). Mais uma vez, porém, este terrível momento pode ser usado novamente indefinidamente. Efeitos duram por uma cena.

Farol do Espírito

Este ritual é projetado para atrair fantasmas a uma área particular. Requer a cabeça cortada de um homem abandonado por Deus; isto age como um farol a todos os fantasmas na região. É dito que um brilho profano verte adiante dos olhos, boca e orelhas da cabeça por aqueles que vêem isto no Mundo dos Mortos. Qualquer fantasma no Mundo dos Mortos maculado por esta luz, terá que resistir ou ficará atraído a isto como mariposas na luz.

Obviamente, este ritual requer uma cabeça humana cortada (entretanto é a discrição do Mestre sobre o que constitui "abandonado por Deus" na sua crônica).

Depois do ritual administrado com sucesso, é compelido quase irresistivelmente qualquer fantasma que vê a coisa horrível para se orientar rumo a isto. Fantasmas que desejam evitar o farol do espírito têm que fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do Giovanni que ordenou o ritual.



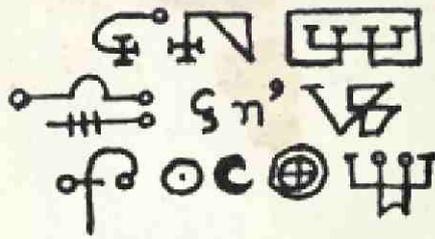
Um fantasma que tem sucesso esta livre para partir (entretanto ele pode ser encantado mais uma vez se ele olhar novamente na cabeça); um fantasma que falha tem que observar a cabeça e se recusa a partir. Fantasmas debaixo da influência desse ritual podem tentar ficar livres de seu poder; podem ser tentados testes de força de Vontade uma vez por hora. O ritual deixa de ser efetivo ao amanhecer do dia que segue sua prece, entretanto a cabeça pode ser o foco de usos adicionais do ritual. Giovanni que usam este poder repetidamente são comentados por possuírem cabeças que se decompueram em meros crânios sobre os seus longos periodos de serviço.

Fantoche

Utilizado primariamente para facilitar diálogos com aqueles que morreram recentemente, mas também usado como método de tortura psicológica, o rival Fantoche prepara um alvo (voluntário ou não) como um receptáculo apropriado para possessão fantasma. Durante uma hora, o Necromante lambuzo com terra de um cemitério a região ao redor dos olhos, dos lábios e testa do alvo. Durante o resto da noite, qualquer aparição que tentar assumir o controle da vítima ganha automaticamente dois sucessos. Os efeitos do ritual permanecem mesmo se a terra for lavada.

Julgamento de Kadamantylus

O Necromante escolhe um fantasma que ela chamará depois, enquanto usando o poder de Invocar o Espírito da Trilha de Sepulcro. Em um braseiro de bronze limpo, ele queima várias páginas de um livro de lei e um texto religioso parecido com a fé que o fantasma tinha em vida. Ele mistura as cinzas dos livros com pó de prata e usa a mistura para fazer o seu Círculo de Cérbero. Quando o fantasma aparecer, o necromante fala que ele tem o poder para enviá-lo a real vida após a morte, ou no que ele acreditou quando estava vivo. Se o ritual funcionar, o fantasma acredita. Se o fantasma temer o julgamento e o fogo do inferno, ele pode induzi-lo a fazer o que ele quer ameaçando usar seu poder. Se ele anseia pelo Céu e escapar da existência estranha do Submundo, ele pode garantir a sua cooperação prometendo usar isto.



Considerando que ela não pode fazer bem na promessa, Julgamento de Radamanthys não funcionará duas vezes no mesmo Céu – buscando fantasma. Fantasmas que eram ateus enquanto vivos, ou não acreditaram em vida depois da morte, automaticamente resistem a este ritual.

Olho d'Homem Morto

Este ritual importuno requer um olho de um cadáver cuja alma ausente se tornou uma Aparição ou um Espectro. O olho é preparado então ritualmente em um processo que envolve incenso, a lua nova e um período de cântico de meia-noite. O clímax do cântico é quando o necromante remove um dos seus próprios olhos e o substitui com o do cadáver. (fresco é melhor). O vampiro curará o olho então guardando ele em sua órbita.

Se obtiver sucesso, o necromante ganhará uma habilidade extra chamada Visão Além da Mortalha (Trilha das Cinzas) e é sempre sem jogadas adicionais ou testes.

Além disso, se o olho era de um cadáver de Espectro, o necromante pode ouvir o vago murmúrio de qualquer Espectro na área. Esta habilidade não é precisa, desde se possa compreender nas situações como escutar uma conversação no quarto próximo de baixa sonoridade. Com um teste de Percepção + Ocultismo, o necromante pode juntar aos poucos uma impressão muito vaga de até qual área o Espectro poderia estar.

Uma falha crítica resultará em uma Perturbação do Giovanni já que ouvir o morto maligno realmente não é um bom hábito. Esta Perturbação passa em uma noite

Além disso, há desvantagens adicionais. O Necromante estará terrivelmente feio já que ter um olho de cadáver não é atraente. A menos que o Giovanni use óculos escuros ou ache algum modo para esconder o olho, a sua Aparência é reduzida em um ponto.

O tecido morto ou apodrecendo não é o melhor para a percepção normal, deste modo concedendo o Defeito Deficiência Visual ao necromante. Qualquer teste de Percepção visual mundano tem sua dificuldade aumentada em 1 (possivelmente mais se o corpo tivesse olhos ruins de ver em vida). Por outro lado, isto se provará útil diminuindo os efeitos de Dominação e Olhos da Serpente: essas Disciplinas usadas no olho morto do necromante têm sua dificuldade aumentada em 1.

Para acrescentar e este problema adicional, o Espectro ao a Aparição cujo corpo foi profanado, sabe o que acontece e provavelmente vai odiar muito isto. E então o fantasma pode achar o necromante que possui o seu olho em qualquer lugar, e todo poder dos fantasmas usado contra o necromante tem sua dificuldade reduzida em 1.

Os Olhos da Sepultura

Este ritual, que demora duas horas pra ser executado, faz com que o alvo experimente visões intermitentes de mortes durante a semana. As visões vêm sem aviso e podem durar até 10 minutos. O executante do ritual não tem a menos idéia do que está contida nas imagens – afinal, somente a vítima as vê. Toda vez que uma visão se manifesta, o alvo precisa testar a coragem (dificuldade 7) ou ser submetido a um pânico estremeceador. As visões, que vêm aleatoriamente, também podem interferir em atividades como dirigir, atirar e assim por diante.

Ritual do Pochtli

Este é o ritual amplamente usado através de outros necromantes fora dos Pisanob.

As ações desse ritual foram desenvolvidas e conjunto com os Vampiros Ghiberti que têm residido no templo de Pochtli durante quase duas décadas. Devido as suas histórias prolongadas de cerimônias elaboradas, as duas famílias estão muito mais confortáveis trabalhando em companhia do que os populares Giovanni. Este ritual não é um só um auxílio. Tem que ser executado com outra Trilha ou Disciplina para este ritual poder funcionar.

Este ritual aumenta as chances da Trilha ou da Disciplina para ter sucesso quando for mais difícil de ser executada sozinha. Então este ritual requer dois ou mais necromantes que conhecem aquela mesma Trilha para executar. Este ritual requer um recipiente mortal, e os participantes infligem incisões precisas na forma de blasfemos hieróglifos egípcios ou símbolos astecas. Eles cada um então bebem destes danos que eles próprios fizeram. Por exemplo, dois necromantes fazem uma incisão do símbolo do deus egípcio Anúbis e o símbolo asteca da morte.

O necromante que fizer o símbolo egípcio só poderá beber do corte que ele fez e se tentar beber do corte que ele não fez, não lhe permitirá trabalhar os seus poderes com o outro necromante.

Depois disso, os necromantes dão poder aos Membros que busquem empregar ganhos dos benefícios dos conhecimentos de todos os participantes. Este ritual torna isso possível para os necromantes criarem feitos verdadeiramente horripilantes de magia da morte quando for mais difícil de executar isto sozinho. Porém, os participantes têm que ter conhecimento do Ritual do Pochtli (significando como executar isto ou tem aquele nível) como também a Trilha secundária que precisa ser executada com isto.

Por exemplo: três Pisanob tentam usar o Ritual do Pochtli para esfolar a alma de um Carniçal do Sabá que tem se intrometido no refúgio deles. Cada Membro age realizando o ritual e os seus sucessos são coletados como uma pessoa. A Trilha que eles querem executar é a Roubar Almas e o primeiro necromante teve 3 sucessos, o outro teve 2 sucessos e o último obteve 1 (que teriam sido dois, mas ele obteve um 1). Em total esta soma de 6 que em um turno fez sucesso em Roubar Almas que resulta na alma do Carniçal do Sabá em ser arrancada durante 6 horas.

O lado ruim deste poder é que um único jogador pode arruinar os sucessos do grupo inteiro, resultando em um fracasso horrível para os trabalhadores do ritual.

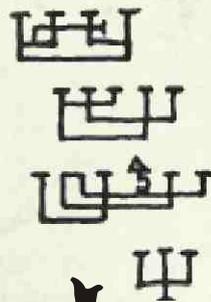
Você não pode combinar mais de cinco pessoas neste ritual.

Separar a Mortalha

Chamado o 6º Ritual de senso pelos jovens Membros que desfrutam das referências da cultura popular, isto permite ao necromante conceder para outra pessoa a habilidade de ver fantasmas e o Mundo dos Mortos como se eles tivessem invocado a Visão Além da Mortalha. O necromante gasta vários turnos cantando sobre um objeto que representa o sujeito (cabelo, unha ou uma posse estimada, por exemplo) e um olho humano fresco. Se o alvo for um Membro, ele pode resistir com um teste de Força de Vontade, dificuldade 6; sucessos nesse teste são subtraídos dos sucessos totais do lançador. Se o poder tiver êxito, a vítima vê os espíritos e domínios dos mortos revestidos com o mundo vivo por várias cenas (se for Membro) ou noites (se for mortal) igual aos sucessos do lançador. Isto pode deixar os mortais loucos – ou pelo menos fazer com que os amigos deles pensem que eles estão.



Rituais de Terceiro Nível



Bebida da Água de Stigia

O necromante pilha uma sepultura e rouba o crânio do cadáver. Ele serra fora o topo do crânio; cortando fora o pedaço, colocando-o pra cima, formando uma tigela em forma de osso. Ele cobre isto com barro, fazendo uma tigela, o qual ele possa assar em um forno. Se qualquer descendente de sangue do cadáver comer na tigela durante uma refeição com o necromante, qualquer promessa que o sujeito fizer ao necromante ele ganha reforço do outro mundo.

Se o sujeito não os cumpre, ele é visitado por um Espectro que o atormenta implacavelmente a menos que ele sirva bem a eles ou oferte o necromante aceitável compensação. Além de roubar a sepultura, o modelar e assar a tigela leva 4 horas pelo menos, dependendo de como caprichoso o necromante deseja isto para ser olhar. Pode ser usado de novo até ser destruído.

Corrente Desenterrada

Este ritual exige que o necromante tenha um osso de dedo do esqueleto da aparição na qual ele está particularmente interessado. Quando o ritual é executado, o osso se torna sintonizado com algo vitalmente importante para a aparição, à posse com a qual o necromante executa os poderes da Linha do Sepulcro muito mais facilmente.

Muitos necromantes pegam o osso sintonizado e o suspendem em um fio, permitindo q ele atue como uma bússola sobrenatural, seguindo-a até um item especial em questão.

O Ritual da corrente Desenterrada demora três horas para ser executado propriamente. Ele requer tanto o nome da aparição alho como o osso já mencionado, assim como uma lasca retirada de um túmulo ou alguma outra lápide (não necessariamente relacionada com o dono do osso). Durante a execução do ritual, a pedra se torna pó, que depois é polvilhado sobre o osso.

Estrondo dos Malditos

Este ritual é similar ao Ritual de Nível Um O Chamado dos Mortos Famintos, já que ele faz com que o som das terras dos mortos seja audíveis no reino físico.

Entretanto, o Estrondo dos Malditos é um ritual com efeito de área usado para protegem uma sala contra espionagem.

Durante meia hora, o Necromante desenha uma linha ininterrupta de cinzas de um crematório ao longo das paredes da sala (esta linha pode passar sobre batentes para permitir entrada e saída). Durante o resto da noite, qualquer tentativa de ouvir o que acontece dentro da sala de maneira convencional (um copo encostado na parede), eletrônica (microfone direcional ou lazer) ou mística (Sentidos Aguçados) exige que o espião consiga uma quantidade de sucessos em um teste de Percepção + Ocultismo (Dificuldade 7) maior do que aquela conseguida pelo realizador do ritual. Uma falha em conseguir esse número de sucessos envia ao ouvinte uma onda de ruídos e resmungos fantasmagóricos, e o som de ventos uivantes; uma falha crítica deixa-se surdo durante o resto da noite.

Símbolo Divino

Este ritual permite o necromante Pisanob usar os princípios da astrologia Asteca para o símbolo divino do dia de uma pessoa. Usado no vivo, esta informação permite o necromante adivinhar as ações futuras do alvo. No morto, este conhecimento forja uma conexão mais íntima com o alvo, fazendo isto mais fácil jogar outro efeito necromântico nele.

Para usar isto em uma pessoa viva, é exigida a data de aniversário do alvo. Em sucessão, o Pisanob pode ativar este ritual então através da referência da cruz isto com o Tonalamatl, o Livro dos Destinos, e por meio disso aprendendo o símbolo do dia da pessoa. Este livro é uma raridade e difícil de ser achado em sessões de livros raros, bibliotecas pessoais ou outros lugares reservados. Há algumas cópias onde foi traduzido ou não. Adquirindo o livro também se precisa de alguma influência em Ocultismo ou talvez uma chance para obter o livro da biblioteca dos Giovanni. De qualquer maneira, uma vez que o símbolo do dia é predito, o necromante pode prever o próximo curso de ação do alvo então, enquanto lhe permitindo lidar adequadamente com aquela pessoa.

Porém usando isto em Aparições rende uma diferente história. Considerando que eles já morreram, o Tonalamatl não pode oferecer nenhuma clareza na direção dos destinos dos fantasmas desde que eles seguiram o seu curso. Ao invés, este ritual aumenta o efeito dos efeitos dos poderes necromânticos no espírito, fazendo isto mais fácil de invocar as Disciplinas. Isto pode ser comparado ao Ritual da Corrente Desenterrada.

Você não pode usar este ritual múltiplas vezes na mesma pessoa ou fantasma e é permitido ser usado novamente se falhou inicialmente.

Tempesta Scudo

Ao contrário da maioria dos rituais, Tempesta Scudo pode ser lançado rapidamente. O necromante executa uma dança curta e desajeitada que termina com ele mordendo o seu próprio lábio e cuspiendo o sangue em um círculo ao seu redor. Todas as ações dos fantasmas dentro do círculo de sangue são feitas com +2 na dificuldade. Todos os Reerguidos dentro do círculo têm uma penalidade nas suas ações de +1 nas dificuldades.

Para lançar este ritual com sucesso, o necromante tem que gastar um turno de combate executando a dança. Ao término do turno, ele faz um teste de Destreza + Performance contra dificuldade 7 (se terminado fora de combate à dificuldade é só 6).

Durante o próximo turno de combate, ele morde seus próprios lábios (sofrendo um nível de dano de contusão) e cospe (gastando um Ponto de Sangue). Então o teste normal do ritual é feito para ver se o poder entra em vigor.

Olhos do Morto

O lançador pode ver (e ouvir pelas orelhas) de um cadáver. O corpo pode estar morto a qualquer período de tempo se o lançador desejar ver por seus olhos (ou órbitas), mas tem que reter ainda os mecanismos internos para ouvi-lo se o mágico também desejar ouvir. Enquanto cantando, o lançador derrama um Ponto do seu próprio Sangue (para visão ou audição, dois pontos para usar ambos) em cima de um pedaço da anatomia do cadáver capturada ou de uma posse de grande importância ao indivíduo em vida, como uma aliança de casamento ou tear de herança da família. O mágico deve poder ver o cadáver enquanto lançando, entretanto não precisa estar próximo o bastante para conseguir. O Ritual dura por um número de noites igual aos sucessos do necromante num teste de Inteligência + Ocultismo, e ele pode trocar de um sentido para o outro à vontade dos seus próprios sentidos a esses do cadáver. Este ritual funciona em corpos animados feito por outros usos de Necromancia (ou outras Disciplinas), mas a duração diminui em uma cena por sucesso. Olhos do Morto não requer um cadáver completo – somente de uma cabeça relativamente intacta é necessária – mas a dificuldade do ritual é aumentada em 1 se um cadáver parcial é usado.



Rituais de Quarto Nível



Visbilhotar a Mortalha

Este ritual com uma hora de duração encanta um punhado de cravagem (uma substância que cresce em grãos antes da colheita em lugares de clima frio e úmido para que ele sirva como um catalisador da segunda visão). Comendo uma pitada dessa substância mágica, o alvo recebe os benefícios de Visão Além da Mortalha durante a quantidade de horas igual aos pontos de vigor do Necromante para cada sucesso conseguido, soa criadas três doses de cravagem encantada. Normalmente a cravagem tem um curto grau de toxidez; esse ritual remove suas propriedades tóxicas. No entanto, uma falha crítica transforma a cravagem em uma substância tóxica de ação instantânea, que causa oito dados de dano letal em qualquer indivíduos que venha a ingeri-la, incluindo Vampiros.

Bebida das Aguas de Lethe

O necromante adquire um objeto uma vez possuído por, ou simbólico de, um fantasma particular. O objeto deve poder ser danificado através da água, o necromante permite destruir isto o deixando de molho em água. Durante o encharcamento, ele periodicamente cospe na água. Depois que o objeto foi destruído, o necromante invoca a Aparição ou caso contrário combina para estar na presença dela. O fantasma perde toda a memória da sua identidade, enquanto fica altamente suscetível a sugestões por parte do necromante. A perda de memória do fantasma continua durante uma noite por sucesso. Ela não pode usar Pontos de Pathos para se opor a alguma ação do necromante. Sua Força de Vontade cai pelo número de sucessos obtidos; ela não pode recuperar sua reserva de Força de Vontade enquanto o efeito durar.

Bastone Diabolico

Lançar este ritual é muito complicado, pois requer a remoção de um osso da perna de uma pessoa viva. O Doador tem que sobreviver a remoção (pelo menos durante algum curto período de tempo que será explicado mais adiante). O osso é então submergido em chumbo derretido. Uma vez esfriado, a camada de chumbo mais externa é inscrita com várias letras rúnicas. O necromante completa o ritual batendo no doador até a morte enquanto sussurra um cântico Grego.

Se bem sucedido, o necromante criou um Bastone Diabolico ou a "Vara do Diabo". A vara pode ser segurada por qualquer um e pode ser ativada com o gasto de um ponto de Força de Vontade. A ativação dura uma cena, e durante este tempo qualquer fantasma, Aparição ou Espectro feridos por esta vara perderão um ponto de sua Reserva de Paixão (se você estiver usando as regras de Aparição: O Limbo, as Aparições perdem um ponto de Pathos e os Espectros perdem um ponto de Angústia).

Em adição aos seus efeitos normais, esta clava causa um dado adicional de dano quando usada contra os mortos ambulantes (não Vampiros), e tal dano é agravado.

Infelizmente, como formidável uma arma que é, também serve de advertência a outros espíritos. Espíritos ou fantasmas podem sentir que o bastone diabolico tem informações ruins, até mesmo se eles não sabem o que a coisa faz exatamente. Eles tendem a ficar longe de qualquer pessoa que carregue um, e qualquer meio de todos os testes do jogador para usar poderes de invocar ou atrair fantasmas tem +1 na dificuldade.

O Clã Giovanni armazena muitos desses porretes não refinados nas suas catacumbas de Veneza, e é realmente mais provável fornecer um do que revelar a um Neófito lhe ensinando o ritual (afinal de contas, seqüestrando alguém, o mutilando e o matador era muito mais fácil de se escapar uns cem anos atrás). A maioria das varas do diabo são feitas de tibias (para indivíduos que querem uma clava mais rápida e leve) ou fêmures (para os tipos que gostam de bater com um nó no fim). Necromantes modernos são adequados da mesma maneira a usar uma patela como arma a distancia de castigar fantasmas mais fácil de esconder.

Clamando Pela Graça da Sombra

O uso deste ritual invasivo permite o Giovanni investigar na aura de morte que cerca todos os seres vivos. Esses que estão familiarizados com as sutilezas de existência de fantasmas, falam da Sombra, o “lado escuro” da personalidade do fantasma.

Este ritual abre um canal temporariamente para um discurso com a nascente Sombra de seu sujeito (que emergirá completamente se o sujeito em questão depois se torna um fantasma). Entretanto não completamente tão poderosa ou maligna como a Sombra de um fantasma, a Sombra de um que ainda caminha no mundo físico pode revelar condenando aspectos das ações da pessoa, no entanto, e pode guiar freqüentemente a pessoa em atos de desespero.

Ordenando este ritual, o Giovanni traz os aspectos auto-destrutivos da psique do sujeito à sua frente. Se obtiver sucesso, este ritual causa faz com que o sujeito revele os seus segredos mais escuros ao Giovanni. O assunto revelará qualquer trama na qual ele está envolvido, deslealdades que ele cometeu e mentiras que ele contou. O sujeito pode resistir com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Inteligência + Ocultismo do jogador. À discrição do Mestre, uma falha crítica pode resultar em tremendos sentimentos de remorso e desespero do sujeito, que resulta na tentativa de suicídio do sujeito. Naturalmente, nada pode ser aprendido nesta situação.

Toque Cadavérico

Ao cantar por três horas e derreter um boneco de cera com a forma do alvo, o necromante transforma um mortal em um escárnio cadavérico de si mesmo. Conforme o boneco perde o restante de sua forma, o mortal se torna frio e pegajoso. Seu pulso se torna fraco e fibroso, sua pele se torna pálida e calcária.

Para todos os intentos e propósitos, ele se torna um fac-símile racional de um zumbi. Não preciso dizer que isso pode ter alguns efeitos adversos em situações sociais (+2 na dificuldade de todos os testes sociais). Os efeitos do ritual terminam apenas se a cera for resolidificada. Se a cera evaporar a agia é quebrada.

Ritual do Xipe Totec

Este ritual pode não ser o lânguido do coração, mas seus poderes realmente são bastante espantosos nos seus efeitos. No passado, os padres Astecas esfolavam a pele de uma vítima e usavam isto como um sacrifício para Xipe Totec, deus do sofrimento e renovação. Em um modo semelhante, os Pisanob usam este ritual para roubar a identidade de uma pessoa.

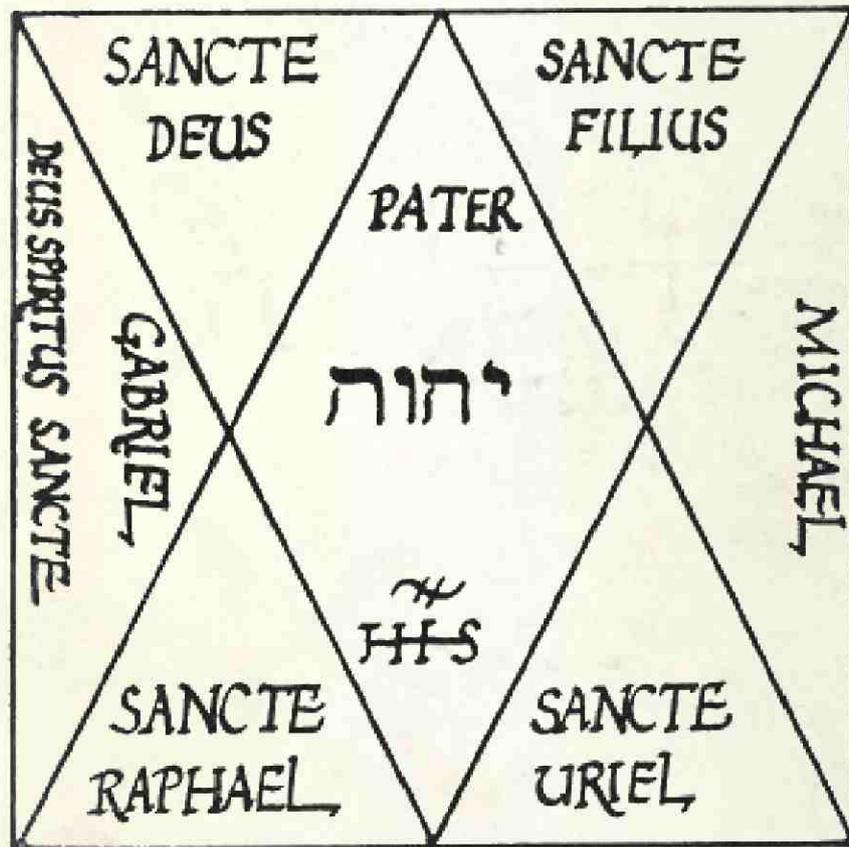
Executar este ritual, o Pisanob remove o topo da camada da pele da vítima com um punhal de obsidiana, fazendo seguramente sem causar dano demasiadamente grande. Tão impossível quanto pode parecer, a vítima tem que sobreviver o processo (entretanto ele/ela pode morrer de perda de sangue logo após o ritual se não observado corretamente). O Pisanob escoo o sangue da vítima em uma tigela cerimonial grande dourada com octli, amaranto e outros ingredientes. Quando esta mistura é consumida, o necromante suará um suor lustroso e brilhante como sangue (um Ponto de Sangue).

O necromante veste a pele como roupa então e se obtiver sucesso, o Vitae do Membro será absorvida na segunda pele que começa a se curar, formando uma outra pele inteira em cima do próprio Pisanob. Naturalmente, a vítima precisa ser de estatura semelhante como se sujeitar a resultados perigosos onde uma pessoa grande tenta vestir a pele de uma pessoa pequena e vice-versa. A pele se destorcerá e ficara inútil. Este poder não tem efeitos em Membros e Lupinos.

Debaixo da visão normal, a astúcia é perfeita. Porém, a pele é só uma pele e não provê o Pisanob de conhecimentos das recordações das vítimas como também maneirismos. Isto também não faz nada além que mascara a natureza morta-viva dos Membros. Então, seria útil se houwer o mínimo contato com a família da vítima ou amigos.

Preservar a condição da pele, o Pisanob deve tomar banho a cada noite isto no valor de um Ponto de Sangue de Vitae. Quando o Pisanob remove a pele, (que causa um nível de dano letal que não pode ser absorvido e tem que ser removido com mesma faca que removeu a pele no primeiro lugar) a pele é julgada inútil e não é usada novamente.

Este ritual requer muitos testes de humanidade.



Rituais de Quinto Nível

Esílio

WCC

Semelhante a Tempestade Escuro, Esílio é um ritual rápido e sujo. O necromante fala cinco sílabas simplesmente. Ninguém pode identificar o idioma emitido (pelo menos, nenhum Giovanni está contando se ele tiver). De acordo com a história oblíqua do ritual, este poder de Necromancia veio da linhagem que precedeu os Giovanni, e que o idioma é o que Deus deu para o homem antes da confusão de Babel.

As futuras lendas dizem que enquanto o particular significado das palavras estiver perdido, elas são isso que o pai de Caim disse a ele enquanto o exilando em Nod.

Embora a verdade do assunto, as Palavras de Exílio não são tratadas ligeiramente. Quando o ritual é lançado com sucesso, abre um buraco dentro da própria realidade – um rasgo entre a terra dos vivos e as profundezas mais escuras do Mundo dos Mortos. Este rasgo é invisível à visão normal, mas para visão além da mortalha, se parece com um vórtice negro como o piche que sai de dentro do próprio corpo do Vampiro (muito pouco são os infelizes o bastante para olhar na fenda com níveis altos de Auspícios e estão geralmente pouco dispostos ou incapazes de discutir isso que viram dentro).

Qualquer fantasma – Aparição ou Espectro – agarrado pelo tórax do Membro é rasgado imediatamente em fragmentos. Agarrar um fantasma desse jeito requer uma manobra de Agarrar ou Encontrar. Como sempre acontece com espíritos destruídos, eles não voltam durante pelo menos um mês, se nunca. Um fantasma destruído desse jeito tende a retornar como um Espectro, se retornar por completo.

O necromante pode prender e destruir vários espíritos iguais ao número de sucessos que ele obteve no teste. Depois disso, o vórtice acaba. Fecha ao término da cena se já não o tiver. Claro que, usando o corpo da pessoa como um portal entre nosso mundo e o que uma pessoa razoavelmente inteligente poderia chamar Inferno não é simples nem saudável. Para o autor, custa um Ponto de Sangue e um ponto de Força de Vontade (que não dá um sucesso automático no teste do ritual). Mais importante, cada sucesso rolado inflige um nível de dano letal não absorvível no necromante. O mais importante, todo o uso de Esílio reduz a humanidade do necromante permanentemente em um ponto.

Frieza do Esquecimento

Este ritual, cuja realização leva 12 horas (uma a menos para cada sucesso no teste de realização), impregna o Necromante, ou alvo voluntário, com o frio de um cemitério. O componente do ritual é um cubo de gelo de 30 centímetros, que é vagarosamente derretido sobre o peito da vítima (causando três pontos de danos em alvos mortais). A vítima precisa deitar-se nua sobre a terra durante todo o ritual.

Depois de completado, os efeitos do ritual duram um número de noites igual ao nível de Ocultismo do realizador. Um indivíduo afetado pela Frieza do esquecimento trata o dano causado por fogo e altas temperaturas como se fosse dano letal. Além disso, ele pode tentar apagar qualquer fogo com um teste de Força de Vontade (Dificuldade 9); cada sucesso reduz em um ponto a dificuldade de absorção contra danos causados pelas e fogos com dificuldade de absorção igual a 2 são reduzidos a brasas. Entretanto, esse ritual apresenta várias desvantagens.

A primeira e mais notável delas é que a aura do alvo é envolvida por manchas negras que lembram aquelas deixadas pela diablerie e podem ser confundidas com elas por qualquer observador que não esteja familiarizado com o ritual. A vítima também irradia uma aura palpável de frio que se estende até o comprimento de um braço; isso pode ser extremamente desconcertante para os mortais, apesar de não causar danos e seus efeitos no jogo serem similares aos Deseitos: Toque do Congelamento e Presença Sinistra. Por último, o nimbo místico criado pelo ritual chama a atenção de fantasmas hostis para o alvo (para Narradores que usam o livro Aparição: O Esquecimento, as dificuldades de todos os Arcanoi negros usados contra o personagem são reduzidas em três pontos, enquanto durar o efeito do ritual), que podem atormentá-lo com atos prejudiciais.

Wogge Fantasmagórica



Exigindo seis horas inteiras de cânticos, este ritual permite o necromante traga um objeto do mundo inferior para o mundo real. Contudo, isso não é tão simples quanto parece – uma aparição pode muito bem não gostar de ter sua posse roubada e lutar para mantê-la. Além disso, o material roubado precisa ser substituído por uma material com aproximadamente a mesma massa, caso contrário o alvo do ritual volta a sua prévia existência fantasmagórica.

Os objetos roubados do mundo inferior tendem a se desfazer depois de mais ou menos um ano. Apenas itens recentemente destruídos no mundo real (chamados de “reliquias” pelas aparições) podem ser recapturadas dessa forma. Artefatos criados pelos próprios fantasmas nunca deveriam existir fora do Mundo Inferior e desaparecem ao entrar em contato com o mundo dos vivos.

Trono de Hades

O necromante adquire de um cadáver os ossos do fêmur e da tibia – diminuindo a dificuldade da jogada se ele próprio roubar a sepultura. Ele embrulha os ossos em pano grosso e então os encaixa em madeira ou metal deste modo os seus comprimentos se igualam e assim eles ficam capazes de suportar peso. Ele constrói uma cadeira então, cada osso encaixado forma uma de suas pernas. Se um descendente de sangue do cadáver sentar na cadeira, ele perde todo o desejo de fazer qualquer coisa menos sentar na cadeira. Ela só deixa a cadeira ativo para cumprir necessidades corporais básicas.

Até mesmo se a vítima for violentamente afastada da cadeira, ela faz de tudo para poder sentar mais uma vez nela. Por fim até que a cadeira seja destruída. Além do tempo que se leva para adquirir os ossos, a construção da cadeira leva pelo menos 8 horas.

Ritual de Teyolia

Este ritual não rende nenhum poder, mas apenas provê a média de vida de um jogador. Há muito tempo, os astrólogos Maias predisseram que o fim do mundo aconteceria logo após o fim de um período de mil anos. O recente retorno do Antediluviano Ravnos reforçou nos Pochtli uma convicção que os Maias tinham razão. Eles acreditam que o predito fim do mundo é, na realidade, a inevitável Gehenna. Em um esforço para sobreviver ao fim dos tempos, os Pochtli e seus tenentes desenvolverem um meio de arrancar os corações dos Membros e preservar dentro deles o sangue do coração, ou Teyolia, dos Membros assim sacrificados. Quando a Gehenna vier, os Pochtli pretendem oferecer os corações das suas vítimas aos terríveis deuses de sangue em um esforço para poupá-los e a sua família morta-viva. Este terrível rito é desconhecido aos Pisanob além dos Pochtli e a sua maior parte confiou a tenentes. Se qualquer Giovanni fora da filial Pisanob ouve falar disso, é possível que a filial inteira seja extinta.

Para executar este ritual, o necromante tem que forçar um Vampiro capturado ou até mesmo convencê-lo de ir ao ápice do Templo de Pochtli (no qual ocorre para ser no México). Lá, deitado para cima no altar do templo, o Membro tem os seus braços e pernas segurados por 4 Carniçais camozotz. O necromante corta expondo então o tórax da vítima com um punhal de obsidiana, alcançando dentro e arrancando completamente o coração, causando a Morte Final para a vítima em sacrifício. O coração é preservado então em um recipiente especialmente preparado, chamado de chac mool. Este é um procedimento automático a menos que interrompido.

Também é possível Diablerizar o Membro sacrificado em uma data posterior bebendo o sangue do coração,



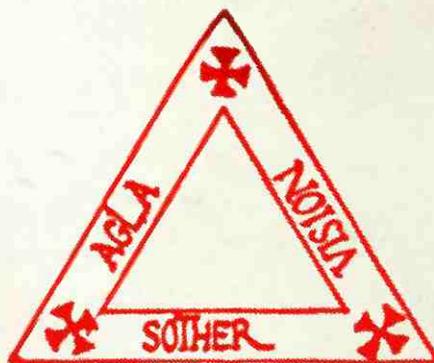
com os benefícios e desvantagens de toda a prática concomitante. Também é possível que os anciões Pisanob pudessem usar o poder inerente nos corações para encher mais até mesmo a mais potente jogada necromântica... como o estranho mais persistente rumor da América do Sul de um Membro reivindicando ser uma pessoa, mas tem aspecto completamente semelhante à outra.

Tipicamente, muitos Pisanob não conhecem este ritual e o mantêm como um segredo escondido. Este ritual é usado principalmente como uma forma horrível de terminar com a vida de um jogador.

Vestimenta de Hades

Semelhante em alguns modos para Possessão Demoníaca, Vestimenta de Hades permite para o necromante habitar um corpo recentemente morto, enquanto deixando a sua própria forma dentro um estado semelhante ao torpor. O corpo não pode estar morto a mais de 30 minutos antes do ritual começar. O arremessador se vestir com as roupas que o alvo usou na hora da morte (o ritual deve ser executado nu se o alvo morreu desse modo). O jogador gasta dois Pontos de Sangue e simbolicamente “sopra” na boca do cadáver. Neste ponto, o jogador habita o cadáver e o reanima.

Enquanto no corpo, o jogador tiver acesso às recordações do alvo, entretanto só essas dos últimos dias e noites estão claras. O jogador pode acessar as habilidades do alvo, entretanto só um nível de cada, embora o nível original do alvo seja superior. O mágico não ganha acesso às habilidades sobrenaturais do alvo, se existirem (como Disciplinas, Forma Alternativa, ou outros poderes). O ritual dura várias cenas igual aos sucessos do jogador ao lançar; depois deste tempo, o corpo se deteriora rapidamente e o jogador volta ao seu próprio corpo.



Criação de Trilhas e Rituais

Para a conveniência de Narradores e Jogadores, aqui será apresentado às diretrizes comuns para poderes de Trilhas e Rituais que indicam o nível do efeito de acordo com o número de sucessos. Seguir essas tabelas ajudará a manter a nova Disciplina ou Ritual equilibrada com o material oficial.

Tabelas- Padrão

Efeito de Dano Direto

Poderes que infligem dano em níveis de vitalidade não precisam de uma tabela. Geralmente infligem um nível de vitalidade de dano por sucesso. Os poderes de segundo nível – ou maior – podem causar dano agravado.

Efeitos de Dano Indireto

Esses poderes não infligem à vítima nenhum tipo de dano em níveis de vitalidade. Ao invés disso, reduzem as habilidades de combate da mesma de alguma outra maneira. O Toque do Escorpião (Nível Dois de Quietus), que reduz o Vigor da vítima, é um exemplo de um efeito de dano indireto. Use a tabela a seguir caso seja necessário determinar a duração do efeito.

A gravidade dos efeitos baseia-se geralmente no nível de domínio que o personagem tem sobre a Trilha. Também pode ser invariável, como, por exemplo, um ataque que sempre reduz uma Característica em dois pontos, nem mais nem menos.

Observe que nenhuma limitação é de fato permanente – pelo menos não para os vampiros. No mínimo, as vítimas conseguem elevar novamente as Características perdidas com pontos de experiência. O vampiro é capaz de se livrar de muitos outros efeitos de dano indireto se estiver disposto a sofrer dano agravado (por exemplo, arrancar os olhos e regenerá-los para se recuperar de uma cegueira).

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Um dia
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano ou permanente

THE GATEWAY

Efeitos Que Não Causam Dano

Use esta tabela para definir efeitos que não causam nenhum mal diretamente. Pode ser um poder que afeta o próprio vampiro, altera o ambiente de algum modo, ou afeta outra pessoa sem provocar dano. (Dominação e Presença são exemplos desses efeitos. Não fazem mal à vítima; simplesmente alteram suas opiniões e ações. Os efeitos que não causam dano podem ser terrivelmente inconvenientes para a vítima).

1 sucesso	Uma hora ou uma cena
2 sucessos	Um dia
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano ou indefinidamente

WCC

Efeitos de Área

Alguns poderes afetam uma área ao invés de um objeto ou pessoa.

Por exemplo, uma maldição taumatúrgica poderia infestar uma área com baratas, ou um efeito de Presença poderia amedrontar todos que se encontram em uma determinada área.

Pode-se definir uma área de efeito em termos de raio, de modo que tudo o que se encontra dentro de um círculo seja afetado. Como alternativa, pode-se dizer simplesmente que o poder afeta todo o que se encontra em uma determinada área, mas o vampiro pode definir a forma dessa área cada vez que empregar o poder.

1 sucesso	1m de raio	5m ²
2 sucessos	2m de raio	10m ²
3 sucessos	5m de raio	50m ²
4 sucessos	10m de raio	250m ²
5 sucessos	30m de raio	1000m ²

Efeitos de Alvos Múltiplos

Alguns poderes podem afetar diversas pessoas ou outros alvos; teoricamente, tantos quantos estiverem ao alcance. (Os padrões são estabelecidos por Fascínio, um poder da Disciplina Presença, e pelo Chamado, um poder da Disciplina Animalismo). Nesse caso, o número de sucessos determina quantas pessoas ou alvos relevantes são afetados/as:

1 sucesso	Uma pessoa ou outro alvo
2 sucessos	Dois alvos, ou um quarto dos alvos
3 sucessos	Seis alvos, ou metade dos alvos
4 sucessos	Vinte alvos, ou quase todos os alvos
5 sucessos	Todos os alvos na área designada

ALPHA ET OMEGA



Giovanni

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

FAMA

RECURSOS

REBANHO

LACAIS

MENTOR

STATUS

OUTRO ()

OUTRO ()

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



Giovanni

FONTES DE PODER

ALIADOS

QUEM É?

ÁREA DE PODER

DADOS ADICIONAIS

CONTATOS

QUEM É?

ÁREA DE PODER

DADOS ADICIONAIS

INFLUÊNCIA

QUEM É?

ÁREA DE PODER

DADOS ADICIONAIS

FORÇA MILITAR

QUEM É?

ÁREA DE PODER

DADOS ADICIONAIS

ALIANÇAS SOBRENATURAIS

NOME

NATUREZA/ÁREA DE PODER

ACORDOS/TIPO DE RELAÇÃO

OUTRAS FONTES



Giovanni

DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____



Giovanni

RITUAIS EXPANDIDOS

Nome: _____	Nível: _____	Nome: _____	Nível: _____
Livro: _____	Página: _____	Livro: _____	Página: _____
Descrição: _____		Descrição: _____	

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Sistema: _____	Sistema: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nome: _____	Nível: _____	Nome: _____	Nível: _____
Livro: _____	Página: _____	Livro: _____	Página: _____
Descrição: _____		Descrição: _____	

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Sistema: _____	Sistema: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nome: _____	Nível: _____	Nome: _____	Nível: _____
Livro: _____	Página: _____	Livro: _____	Página: _____
Descrição: _____		Descrição: _____	

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Sistema: _____	Sistema: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Nome: _____	Nível: _____	Nome: _____	Nível: _____
Livro: _____	Página: _____	Livro: _____	Página: _____
Descrição: _____		Descrição: _____	

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Sistema: _____	Sistema: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____




MOVIMENTO ANARCISTA
Libertas Quae Sera Tamen