

MORTOS VIVOS



RODRIGO "LAMMAZUZ" VAZ LINN



MORTOS VIVOS

2^a EDIÇÃO

MORTOS VIVOS

Criação: Rodrigo "Lammazuz" Vaz Linn
Co-Criação: Alex Pina, Hatalábio Almeida, Leonardo Bocaletti e Lobo Lancaster
Editor: Lobo Lancaster
Desenvolvimento: Alex Pina, Hatalábio Almeida e Lobo Lancaster
Diagramação: Lobo Lancaster
Programação Visual: Lobo Lancaster
Revisão: Lobo Lancaster
Arte da Capa: The Witcher
Arte da Contra Capa: The Witcher
Arte Interna: David Rapoza, Gavin Hargest, Jonas Springborg, Michele Frigo, Mike Burns, Nick Patterson, Sebastian E.

Contato : lobolancaster@hotmail.com
Publicação: Maio 2014

ÍNDICE

HISTÓRIA DA NECROMANCIA	4
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	6
GHOULS	10
ESQUELETOS	12
FILHOS DE HECATE	13
ALETCHS	16
GANGRENOS	18
WARKELETS	20
LICHES	22
MÚMIAS	24
LAMETS	26
ADRUACH	28
NECROMANTES	30
NECROMANCIA	32
APRIMORAMENTOS	34
LYCHWARE	36
PODERES MORTUÁRIOS	40
FRAQUEZAS	53

Esta é uma obra de ficção. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes.

Este é apenas um jogo, a realidade é muito pior.



Este Livro é uma publicação da Lancaster Editoração sobre o selo independente da Iniciativa Daemon.

Não temos a intenção de infligir quaisquer direitos autorais, publicando nossos netbooks em formato de periódicos, de acordo com a lei de copyrights e sem nenhuma forma de lucro.

Nossas publicações são feitas de fãs para fãs, sendo distribuído de forma gratuita.

www.conciliumentenebrae.wordpress.com

INTRODUÇÃO

Olá, caro RPGista. Este é um pequeno suplemento para o RPG Arkanun. Mas desta vez, os personagens encararão um novo desafio. Não, nada de demônios ou templário. Muito pelo contrário. Agora, eles terão de enfrentar as criaturas mais comuns dos folclores e mitologias de todo o mundo: os mortos-vivos.

Você não achava que mortos-vivos eram apenas defuntos que voltavam a andar ? Pois é isso mesmo ! O único problema é quando descobrimos que eles podem ser tão inteligentes e poderosos quanto qualquer demônio ou anjo. Mas calma, porque não é só isso. Os jogadores ainda terão a oportunidade de interpretar, eles próprios, o papel de um morto-vivo. Basta que eles saibam das bastante dramaticidade ao papel.

Mortos-Vivos é um livro que vai dar muito mais opções de personagens para os jogadores e também irá acrescentar muito mais colorido às aventuras do Mestre, pois os mortos-vivos irão ficar NPCs muito mais variados.

- Rodrigo "Lammazuz" Vaz Linn

HISTÓRIA DA NECROMANCIA

“Unhas oriundas de um caixão de suicida e o crânio de um parricida, claro que não serão problemas. Um Necromante nunca viaja sem estes itens domésticos.”

-Aleister Crowley

ABERRAÇÕES DESMORTAS

Mesmo antes da Necromancia ser iniciada na Terra, os planos inferiores já lidavam com seus Mortos-Vivos. Acredita-se que Liches tenham sido criados em Ark-a-nun, e que um poderoso feiticeiro arkanita é que tenha criado o ritual Mortus Immortus. Porém, a condição transitória do Deminich nunca foi reportada em nenhum documento arkanita, o que pode indicar que esta condição entre o corpo vivo e a existência como Lich seja restrita apenas aos seres da Terra.

Os grandes reinos liderados por Efreetis e Djinnns divulgaram o ritual de criação dos zumbis provindos de cadáveres arkanitas, chamados de Ghûls. Com o surgimento da pseudocasta dos Isma'îls tementes a Allah, surgiu então a chance de redimir as almas de arkanitas desde que eles passassem pela provação de uma breve existência como Ghûls antes de serem encaminhados aos Jardins de Allah para purificação e renascimento como Malak.

Fora estes seres, ainda haviam as temíveis lendas sobre os Dremonians, monstros absurdamente poderosos feitos da carne morta de deuses e heróis infernitas, também chamados de Atropals quando são “fetos” divinos renascidos com energias inferiores (como ocorreu com a divindade greco-romana Zagreu, filho de Zeus - o único Atropal mencionado em mitologias terrestres).

Há lendas obscuras sobre uma criatura abominável chamada Angelozumbi, que seria o corpo evanescente de um Anjo/Elohim/Malak mantido em razoável

estabilidade antes de ser decomposto em pleno ar. Tal criatura é temida e oculta de todas as conversas entre Necromantes.

NASCE A NECROMANCIA

Assim que ocorreu a primeira morte entre os seres humanos, houve também a dúvida sobre o local de destino da “alma” ou “consciência” daquele indivíduo - assim, surgiu o primeiro interessado na morte. Quando a Magia foi ensinada aos humanos, foi possível criar os primeiros Ghouls (ou Zumbis) e Esqueletos, com a arte da Necromancia.

Cada povo aprendeu de formas diferentes os rituais necromânticos de animação de cadáveres e de ossadas, mas em todo lugar o resultado provindo de erros de cálculo é o mesmo: Zumbis Gangrenosos, ou Gangrenos. Estes Zumbis mantêm sua consciência intacta, mas seus corpos putrescentes são ainda mais decadentes e infecciosos que o previsto - não só seus corpos, mas suas mentes se tornam ainda mais sombrias e sádicas.

DEUSES E NECROMANTES EM GUERRA

Com a vinda dos deuses e demônios de outros planos, as mitologias se formaram, conseqüentemente trazendo bênçãos e maldições às existências dos seres humanos, tanto em vida como na pós-vida.

O Egito viu seus habitantes embalsamados se tornarem dois tipos especiais de Mortos-Vivos, um deles abençoado pelos deuses a voltar quando bem entendesse e recuperar seus bens; o outro tipo, um ser condenado à danação eterna que fugiu do castigo e

agora busca vingança. Múmias e Lamets disputaram desde o início do Império Egípcio a liderança das massas e da Formação da região, competindo com Vampiros Ekimmu e com os deuses da Cidade Dourada de Rá e seu Templo de Ísis e Osíris.

Na Anatólia, o Necromante (também Demonologista aliado dos Death Knights) Kuarl Cihnmor criou o primeiro Warkelet, um ponto intermediário entre os invencíveis Death Knights e os simples Esqueletos. A partir do primeiro Warkelet, legiões de soldados esqueléticos assolaram as regiões próximas, sempre em busca de sangue e batalha.

Ainda na região do Crescente Fértil, os hebreus tiveram a seu lado os misteriosos e determinados Aduach para protegerem seu Êxodo em direção à Terra Prometida. Revividos para vingarem assassinatos terríveis contra sua família e seu povo, os Aduach (também chamados de Revenantes ou, nos documentos do Vaticano, "Renascidos de Ezequiel") voltam sempre ao lado de seu Familiar Animal e correm em busca da vingança do sangue inocente derramado.

Já na região da Grécia, a mística e sedutora deusa-lua Hecate conseguiu abençoar (com o auxílio de Zeus) uma cabala de sacerdotes-feiticeiros devotos dela, criando os primeiros Filhos de Hecate (chamados também de Cabiri - Cabirus no singular), uma das grandes raças-casta da mitologia greco-romana. Os Filhos de Hecate levam rumores de que seriam uma espécie especial de Lich, expulsa de Olympus.

Nas regiões nórdicas, a poderosa Hel criou a raça-casta dos desmortalizados Draugr, condenados ao sofrimento morto-vivo devido à falta de honra demonstrada quando em vida - existem apenas para seguir as ordens de sua deusa-mãe.

No Oriente, são criados então os insaciáveis Chi-Mei, surgidos quando um corpo repleto de energias do P'ó e de Yang é reanimado como se fosse um Ghoul comum - mas tal

corpo deveria voltar como um Vampiro Kiang-Shi. Nunca deixando de atacar tudo o que for vivo e devorar suas carnes com suas presas vampíricas e suas garras até que suas barrigas estourem, os Chi-Mei são no Oriente o que os Warkelets são no Ocidente: uma força letal de combate.

Outro Morto-Vivo oriental é o filipino Tigbanua, um Esqueleto que ainda possui um único olho (onde dizem residir sua energia espiritual que o mantém animado), enquanto a outra órbita ainda enxerga mas se mantém vazia. Este Morto-Vivo costuma ter um toque que induz a ataques furiosos incontroláveis em seres vivos.

SANGUE VAMPÍRICO

Nas montanhas suíças, surge o último Morto-Vivo de destaque na história da Necromancia ocidental. Devido a um erro de animação de cadáver, em vez de surgir um Zumbi Gangrenoso, surgiu um cadáver semicongelado imbuído com a energia vampírica de Nyx. O motivo: um Strigoi desesperado usou seu próprio sangue para animar o cadáver. O nome deste tipo de Morto-Vivo foi dado para lembrar a montanha onde surgiu o primeiro deles: Aletch.

Na Necromancia oriental, a última criação é quase o equivalente dos Aduach. Animados e capazes de pensar e agir livremente (mantendo seus corpos e mentes intactos após os rituais necromânticos), os Kyonshes só possuem como desvantagem sua grande fragilidade a poderes de controle de mentes e dos talismãs orientais (Ofudas).

criação de PERSONAGEM

“Como que é... Como que é se sentir morto?” – Evan olhou para ele com seus entorpecidos e distantes olhos azuis, ‘Eu não sei, como que é... Se sentir vivo?’

-Daniel Waters, Generation Dead

As regras para a criação de personagens MORTOS VIVOS seguem as mesmas regras de outros títulos da linha Daemon, como Anjos: A cidade de Prata, Demônios: A Divina Comedia e Vampiros Mitológicos.

IDADE

Em MORTOS-VIVOS, o poder de cada personagem é definido pela idade. Antes de começar a criar seu personagem, o Mestre e os jogadores devem se reunir e definir que tipo de campanha será utilizada. A seguir será mostrado os tipos de campanha mais condizente com personagens desmorts:

Recém-Falecidos: São os Mortos-Vivos criados há até 10 anos. Ainda estão aprendendo sobre sua condição mortaviva, resolvendo assuntos inacabados (ou sofrendo por eles) ou aprendendo a conviver com seus instintos canibais. Possuem 100 pontos de Atributos, 250 em perícias, 5 em Aprimoramentos.

Vagante: Mortos-Vivos com 11 a 100 anos de criação. Já compreendem sua condição de pós-vida, porém ainda estão se adaptando à ela. Muitos de seus assuntos já estão resolvidos ou foram deixados pra trás, em sua vida pregressa. Essa é a idade ideal para zumbis como Personagens-Jogadores. Possuem 120 pontos de Atributos, 500 em perícias, 5 pontos de Aprimoramento. Possuem também 1 inimigo poderoso, que deve ser criado pelo Mestre e utilizado no decorrer da campanha.

Desmorte Experiente: Estes são os Warklets comandantes de hordas em Halzazee e Ghouls que já conseguem viver em sociedades mortais, tendo entre 101 e 200 anos de criação. Possuem 140 pontos de Atributos, 750 em perícias e 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 5). Possuem também 2 inimigos poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com carinho, e influenciarão durante a campanha.

Arautos da Morte: Mortos-Vivos antigos, advindos da Guerra Santa, Ordens de Cavaleiros, Seitas de Assassinos ou apenas tiveram sorte até aqui. São criaturas poderosas, muito experientes, que sequer lembram de suas sensações quando vivos. São bastante conhecidos e temidos entre seu meio, angariando aliados e inimigos temíveis. Tem entre 201 a 400 anos de criação. Possuem 160 pontos de Atributos, 1000 em perícias, 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 10). Possuem também pelo menos 4 inimigos poderosos, que devem ser criados pelo Mestre com muito cuidado e carinho, e influenciarão o Background e o decorrer da campanha.

Senhor dos Mortos: Nesse ponto o personagem é tão antigo que pode ser o próprio foco da campanha. Um Lich com seu reino em Ark-a-Nun, um Ghoul tão influente quanto os mais poderosos vampiros anciões, uma Múmia decidida à dominar os povos de seu antigo império. Tem entre 1000 a 2000 anos de criação. Possuem 200 pontos

de Atributos, 4000 em perícias, 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo 10). Possuem também pelo menos 16 inimigos ou 8 inimigos poderosos ou 4 inimigos extremamente poderosos que devem ser criados pelo Mestre com muito cuidado e carinho, e influenciarão o Background e o decorrer da campanha.

PODERES MORTUÁRIOS

Os dons da morte, cada personagem começa com um determinado número de Pontos de Poderes Mortuários para gastar na criação do personagem e este depende da sua idade. O personagem recebe 5 pontos de Poderes Mortuários + 1 para cada década completa de sua não-vida (contando a partir de quando foi ressuscitado).

FRAQUEZAS

Dependendo do tipo de morto-vivo que o personagem escolher ser, ele será obrigado a possuir algumas certas Fraquezas, que nada mais são do que pequenos incômodos e manias dele. Além das Fraquezas descritas em cada casta, o jogador ainda deve escolher uma outra Fraqueza extra para somar ao personagem.

EXPERIÊNCIA

Com o passar do tempo da campanha, o morto-vivo adquirirá mais poderes. Para cada década de vida, ele receberá 1 ponto de Atributo, 50 pontos de Perícia, 1 Poder Mortuário, 1 Ponto de Focus e 1 Ponto de Magia. O morto-vivo recebe +1 ponto de Aprimoramento para cada duas décadas de vida no decorrer da campanha. Estes pontos precisam passar por todo o role-play de COMO e QUANDO o personagem adquiriu estes Aprimoramentos.

VOLTAR À VIDA

Não é incomum vermos quantos RPGs colocam mortos-vivos entre seus bestiários. Eles aparecem em AD&D,

GURPS, Vampiro: A Máscara e outros. Mas todos oferecem estas criaturas apenas como inimigos desengonçados que levantam de suas tumbas para atacar os personagens. Porém, será mesmo que os mortos-vivos não passem disso? Só mais um tipo de seres para serem destruídos logo e continuar a aventura?

Não, não são. Mortos-vivos podem ser criaturas muito bem exploradas por jogadores e mestres Para fazerem parte das aventuras. Apenas pensem: se desde os tempos antigos as pessoas temiam que os mortos voltasse a vida, e esse temor e histórias perduram até os dias de hoje, essas criaturas devem possuir algo de especial para ocuparem um lugar tão duradouro na imaginação humana.

O que quero dizer, é que podemos voltar nossos olhos para eles não como apenas mais um elemento do cenário, e sim como uma peça mais marcante. Assim, imaginei que os jogadores poderiam usar personagens totalmente novos, interpretando papéis como jamais teriam feito antes (quantos aí já jogaram com um zumbi ou lich?), e não é que dava certo?

Mortos-vivos possuem um grande potencial para o role-play, pois todos carregam uma história, no mínimo, diferente.

O USO EM CAMPANHA

Um Mestre pode colocar um morto-vivo de muitos modo em suas aventuras. Ele poderia ser o foco principal da trama, como algum amigo que foi vítima de uma maldição e agora é preciso socorrê-lo. Ainda poderia ser algum terrível vilão ou inimigo pessoal de algum dos jogadores, bem como o inverso.

E, não podia faltar, a possibilidade dos jogadores serem os mortos-vivos. Eles teriam a chance de voltar a vida, ou teriam sido arrancados de seu descanso contra sua vontade? Tudo pode variar conforme o background de cada um. E o melhor, é que mortos-vivos arrastam uma pá de alternativas para criar histórias diferentes.

SENTIMENTOS

Um dos recursos mais interessantes, é fazer sobressair os sentimentos dos personagens. Imagine um rei que morreu e agora voltou e viu todo seu império em decadência, e tudo o que pode fazer é se arrastar pelos becos imundos da cidade. Ou melhor: um homem que não pode voltar para sua esposa pois ela jamais suportaria ver a aparência hedionda dele.

São inúmeras as formas de fazer os personagens terem que suportar a amargura e a solidão, tornando-os marginalizados. A sociedade jamais conceberia a presença de um morto-vivo entre as pessoas, a Inquisição destrói antes de perguntar o nome, anjos e demônios veem-nos como ótimas marionetes para seus ataques, os magos querem realizar experiências com eles, os vampiros simplesmente os consideram uma afronta a sua beleza morta-viva, então, quem resta para ajudá-los em sua busca pelo conforto e companhia? Ninguém.

RENASCER

Ainda há pontos que não imaginamos na vida de um zumbi. Ressuscitar para ele teria sido um alívio, pois poderia continuar seus objetivos, ou seria um grande pesadelo, que o separa de seu descanso eterno e o atira de volta em um mundo de sofrimentos e tristezas? A experiência de acordar depois de morrer pode ser traumatizante para a maioria dos que a experimentam. Ver seu corpo, outrora vigoroso e sadio, agora decomposto e nojento. Sua pele deformada e seus órgãos podres, sua aparência monstruosa pode ser uma tortura imensa na não-vida de um morto-vivo. Isso ainda piora se ele tiver a infelicidade de começar a continuar a apodrecer com o passar do tempo.

A volta a vida é uma completa surpresa para quem renasce, pois ele só irá perceber o que aconteceu quando abrir os olhos e sentir-se dentro de um corpo novamente.

Deste momento em diante, ele passará a entender o que lhe aconteceu, tendo que se acostumar com tal ideia.

Geralmente, a maioria dos que voltam a vida tendem a procurar recuperar suas atividades de quando eram vivos, ou seja, procura, comer e beber (mesmo não tendo necessidade disso), lutar, dançar, caçar, estudar e cavalgar. Em resumo, eles querem voltar a serem humanos, tentando recuperar suas vidas normais e aproveitarem novamente os prazeres da vida que tinham. Isso, claro, até descobrirem que não é mais possível recuperá-la.

ETERNIDADE

Mortos-vivos são eternos, isso é, não morrem por envelhecimento ou doenças naturais. Só morrem se forem muito feridos, se decomporem por completo, se suicidarem e por meios mágicos. Entre as vantagens da eternidade dos mortos-vivos (todos eles) é são imunes às necessidades humanas como comer, beber, respirar, dormir, urinar e defecar. Algumas, como comer, beber e dormir, eles podem realizar, mas não precisam realmente (é mais um antigo costume de humanos). Outro aspecto interessante dos mortos-vivos é que eles não mudam sua aparência de quando foram reanimados, ou seja, eles não parecem ficar mais velhos com o passar do tempo.

Ao contrário do que se pensa, nenhum deles precisa se esconder da luz do sol, como os vampiros, estando livres para agir em qualquer horário, nem tampouco temem qualquer objeto religioso, a não ser que a pessoa que o esteja empunhando possua fé verdadeira e tente afastá-lo.

Com o passar dos anos, um morto-vivo começa a enfrentar a solidão de maneira muito mais drástica. Os mortais que conhecia começam a envelhecerem e morrerem. A busca por uma companhia agradável e que não o rejeite é frequente, mas o sucesso é raro. Desde modo, a

maioria prefere viver em grupos dos de sua própria raça, escondendo-se do vivo nos cantos obscuros do mundo. Pequenas tribos independentes se estabelecem em locais remotos ou em catacumbas abandonadas, para dali continuarem sua não-vida em busca de algum objetivo.

QUASE MORTE

Um morto-vivo é uma criatura paradoxal, nem vivo, nem morto, uma entidade maldita condenada a uma existência de sofrimento. Como tal, é muito difícil devolver um Desmorto ao seu descanso devido.

Em termos de jogo, a única maneira de destruir permanentemente um Desmorto é através de suas Fraquezas ou utilizando de poderosas Magias Necromânticas, particularmente aquelas que envolvem os Arcanos Negros.

Quando o personagem tem seus Pvs reduzidos a zero ele entra em um estado chamado de Quase Morte. Quando nesse estado a alma começa lentamente a se desprender da carcaça, o personagem passa a perder um ponto de Will por semana, o que reflete o abandono gradual do espírito, caso este atributo chegue a zero o morto-vivo estará destruído. Apenas os Desmortos mais poderosos conseguem retornar sozinhos desse estado, a maioria precisa ser reanimada por forças externas. E isso ocorre de duas maneiras, descritas a seguir:

A **primeira maneira** de ressuscitar um Desmorto é através de magia. Esta é a uma situação perigosa para o morto, pois o necromante pode tentar escravizá-lo. Em termos de jogo, um personagem reanimado dessa maneira perde 1d6 pontos de Will, além daqueles perdidos durante o tempo em que passou inconsciente. Ao acordar ele deve realizar uma disputa de Will vs. Will do Necromante, se falhar se tornará um escravo deste.

A **segunda maneira** de trazer de volta um Desmorto varia de acordo com a raça e, geralmente só pode ser realizada por outros mortos-vivos, como descrito a seguir:

Filhos de Hecate: outro Filho deve furar seus olhos e derramar o líquido negro na boca de seu irmão.

Warkelets: qualquer Warkelet pode ressuscitar outro irmão seu, tocando seu peito e convocando-o para novos combates.
Múmias: a criatura deve repousar em sua tumba durante um ciclo lunar. Nesse caso, não há perda de pontos de Will.

Liches: devem passar por um ritual, executado por seus seguidores.

Lamets: estas criaturas podem absorver a energia vital de qualquer ser humano que se aproximar a menos de 5 metros de seu cadáver. A vítima perde 1d6 PVs por rodada e o Lamet recupera 1 PV a cada 3 PVs roubados, retornando apenas quando recuperar todos os seus PVs. Muitos necromantes já pereceram ao tentar reanimar um Lamet.

Gangrenos: são os mais vulneráveis em sua Quase Morte. Podem ser reanimados por outros de sua Raça que possuam o poder Chamado. Quando forem reanimados por um necromante, devem realizar um teste difícil de Will, se falharem, o espírito abandona o corpo e a carcaça se torna um zumbi comum. Em caso, de sucesso o necromante morre de maneira horrível, sua carne apodrece enquanto o Gangreno retorna de seu sono.

Alechts: estes só podem ser reanimados por sangue vampírico.

Aduagh: sempre que perderem todos os pvs, eles recuperam os mesmos na razão de 1 por dia até chegar em 1pv quando seu poder de regeneração voltar a ativa.

GHOULS

“Uhhh!!! Mioslos”

Este é o modelo clássico dos zumbis. Consiste num cadáver que foi ressuscitado através de rituais comuns (como Ligações Negras e Criação de Zumbis), sendo mantido vivo por seu criador com o objetivo de agir como seu servo. Basicamente, Ghouls são escravos obedientes que seguem todas as ordens de seus mestres.

Observe que Ghouls são criados unicamente a partir de corpos humanos e de animais mundanos, ou seja, é impossível tornar um demônio ou outra entidade qualquer em um destes zumbis.

É importante ressaltar que os Ghouls servem melhor como NPCs do que como personagens jogadores, uma vez que estarão presos a um laço de obediência à seu criador. Mas, claro, sempre podem existir aqueles que se tornaram livres deste elo.

ORIGEM

Estes mortos-vivos existem desde tempos imemoriais, sendo criados por rituais antigos e modernos. Dentro da humanidade, é quase comum ocultistas estudarem os mortos e acabarem se deparando com estes rituais, bastante comuns entre os folclores de praticamente todas as nações. Sem dúvida, os únicos que realmente aprendem a lidar com estes rituais e fazem uso das artes negras da manipulação da morte tornam-se Necromantes.

CRIANDO UM GHOUL

Entre os inúmeros rituais possíveis para isso, criar um Ghoul chega a ser um trabalho relativamente simples, para aqueles que trilham os caminhos obscuros da magia. Necromantes são, sem dúvida, aqueles que mais fazem uso destes servos cadavéricos. Para se criar um Ghoul, além da magia que se

deve envolver, é preciso um corpo. Na idade média era comum vermos necromantes assaltando cemitérios em busca de um corpo que servisse a seus propósitos. Aquele que deseja criar um Ghoul deve ter em mãos um meio místico para fazer isso.

Porém, existe um fator que passa despercebido pelos olhos dos desavisados. Necromantes contam que, uma vez morto, o corpo passa a se decompor com o tempo, pois ele não possui mais nenhum fluido místico e nem alma para mantê-lo em funcionamento. Isso você já sabe, mas o que acontece quando um cadáver é trazido de volta a vida?

Realmente, um zumbi não tem sua alma repostada, ele ainda continua sem. Então, como sua mente volta a trabalhar? A resposta, por mais assombrosa que pareça, é simples: a consciência não pode suportar o choque de continuar a existir nestes corpos putrefatos, o que causa uma espécie de coma, mas que possibilita a ativação de uma outra função cerebral, a astúcia.

Então, pode-se dizer que Ghouls não possuem inteligência propriamente dita, e sim uma terrível astúcia e senso de caça efetivo que lhes permite sobreviver e até mesmo obedecer ordens simples, mas nunca ter pensamentos e raciocínio lógico.

APARÊNCIA

Ghouls são vagamente reconhecíveis como tendo sido uma vez humano, mas que foi desfigurado horrivelmente pela decomposição de seus órgãos e tecidos. A língua fica longa e dura, os dentes ficam afiados e compridos, e as unhas crescem fortes e afiadas como garras (mas não funcionam com tais), isso tudo, claro, quando tais partes do corpo não se decomporão ou foram arrancadas. A maioria

dos Ghouls não consegue se comunicar de forma alguma, sabendo apenas emitir gemidos apavorantes. Outros, ainda podem dizer algumas poucas palavras. Eles também não conseguem andar muito bem, pois não sabem controlar as pernas de maneira muito coordenada, de modo que nunca correm, andam apenas vagorosamente e se arrastando.

PODERES POSSÍVEIS

Garras, Armadura Natural, Aumento de Atributos, Montagem.

FRAQUEZAS

Devorar Cérebros e Vísceras, Decomposição, Lentidão, Odor.



ESQUELETOS

“Sim, Mestre !!!”

Não passam de um amontoado de ossos animados por algum feitiço, da mesma forma que zumbis. Eles servem da mesma forma que os Ghouls, obedecendo às ordens que seu criador lhe dá. Sua única vantagem sobre zumbis é que não apodrecem com o tempo, durando indefinidamente. Os rituais porém fazem exigências de que é preciso que todos os ossos do corpo que se deseja animar estejam completos.

ORIGEM

É a mesma que a dos Ghouls, pois os rituais são os mesmos, a única coisa que se altera é que os Ghouls são cadáveres com restos de carne e pele, enquanto os Esqueletos são ossadas que já tiveram os tecidos e órgãos decompostos há tempos.

CRIANDO UM ESQUELETO

Esqueletos e Ghouls compartilham o mesmo método de criação. Os rituais e magias capazes de ressuscitar cadáveres serve para ambos.

APARÊNCIA

Quando se anima um esqueleto, nota-se que os ossos passam a funcionar como se novamente estivessem suportando um corpo carnoso sobre eles. De fato, a magia que foi impregnada sobre ele passa a atuar como ligamentos entre os ossos, fazendo-os voltar a funcionar como um conjunto ordenado.

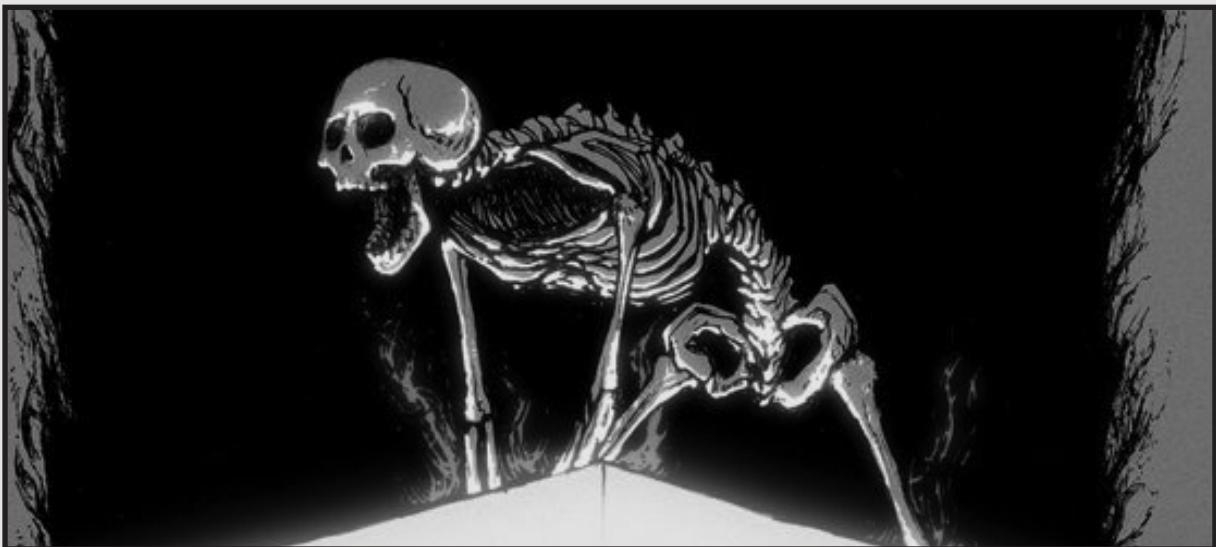
Esqueletos não possuem qualquer órgão, tecido ou pele, sendo apenas ossos e nada mais. Apesar de tudo, surgem duas pequenas luzes avermelhadas no interior de onde deveriam estar seus olhos. Também são incapazes de se comunicar, apesar de poucos saberem dizer palavras simples. Eles se movimentam normalmente, estando livres da fraqueza dos zumbis de se movimentar com dificuldades. Porém, não possuem suas forças sobrenaturais.

PODERES POSSÍVEIS

Aumento de Atributos, Osseus, Montagem.

FRAQUEZAS

Decapitação (inclua a coluna vertebral).



FILHOS DE HECATE

“Suas lágrimas não foram derramadas em vão, minha Deusa.”

Os Filhos de Hecate são zumbis que foram despertados por intermédio de Zeus, o deus dos deuses gregos. Mas, ao contrário de Ghouls, eles mantêm sua inteligência e movimentabilidade corporal. É incomum ver um destes, que se mantêm escondidos entre os mortais usando seus disfarces para romperem a fé humana e tentarem instituir o seu próprio código, a devoção à deusa Hecate.

ORIGEM

Durante o apogeu dos deuses gregos, Atenas foi uma das maiores cidade do mundo. Com suas crenças em divindades como Zeus, Hera, Hades e tantos outros, centenas de devotos e clérigos se espalhavam pelas cidades a fim de proferir os ensinamentos destas entidades. Mas, por entre os habitantes do Olimpo, existia uma deusa menor, chamada Hecate. Ela era considerada uma deusa primitiva da lua, que passou um longo tempo estudando magia e acabou se tornando uma deusa da Magia para os antigos gregos, com algumas ligações com Hades, o senhor dos mortos. Hecate não era uma deusa popular, de fato, apenas pouquíssimos templos eram erguidos em seu nome e seus seguidores eram mais raros ainda. Foi em cerca de 340 a.C. que um pequeno grupo de sacerdotes de Hecate cavalgava por entre pântanos traiçoeiros, quando foram emboscados por um grupo de demônios que usavam o local com um esconderijo. Os indefesos sacerdotes nada puderam fazer, a não ser tombarem mortos a cada golpe que os demônios desferiam. Hecate, que estava no Olimpo em missão diplomática, e não em Tarturus como de costume, não viu a cena cruel a que seus devotos com acometidos. E quando ela baixou seus olhos para a Terra, e viu seus protegidos destruídos

de maneira tão injusta, ela lamentou. E chorou. Chorou muito.

De sua essência, verteram lágrimas negras, representantes da dor que sentia, que se derramaram sobre o solo onde os corpos mutilados de seus sacerdotes começavam a afundar. Quando as lágrimas de Hecate tocaram cada um dos mortos, estes se levantaram, novamente com vida. Era um milagre. A deusa não entendia como aquilo acontecera, mas neste momento Zeus tocara seu ombro surgindo imponentemente atrás dela. Ele disse vira a injustiçada Hecate chorar e não haveria de deixá-la só e desamparada. Assim, Zeus lançara uma dádiva sobre os corpos dos sacerdotes mortos pelos demônios, onde eles se tornariam vivos novamente, mas carregariam para sempre, em seus corpos vivos, a tristeza e o lamento de Hecate.

CRIAÇÃO

Dos sacerdotes originais que foram transformados em mortos-vivos, alguns desenvolveram um meio de transmitir seus poderes. Trata-se de um ritual conhecido como Dádiva de Hecate, que consiste na criação de novos Filhos de Hecate.

O ritual só pode ser realizado durante os períodos de lua minguante, tempo em que a deusa Hecate é capaz de transmitir sua essência por entre os mortais. Deve-se escolher um cadáver previamente e fazer-lhe um corte profundo sobre o coração. Depois, é preciso despejar uma grande quantidade de sangue negro seu sobre o corte (o equivalente a 7 PVs). Após esse procedimento, o cadáver tremulará até acordar, como se despertasse de um pesadelo. É nesse instante que você deve lhe fazer a seguinte pergunta: *Aceita a dádiva eterna de Hecate, para com a qual tornar-*

sea seu servo e adorador, em troca da eternidade?

O cadáver irá responder apenas sim ou não. Se disser sim, o último passo do ritual deve ser cumprido. Essa é a parte mais dolorosa, pois deve-se furar os próprios olhos, cegando-se completamente (3 PVs). Em seguida, deixe o líquido escorrer sobre o corpo do cadáver até que o corte que foi feito anteriormente se feche por completo. Nesse momento, mais um Filho de Hecate nasceu.

Após ter aceitado a oferta do ritual, um morto se tornará um seguidor fiel da deusa Hecate, abandonando todo e qualquer código que seguisse anteriormente. A visão de quem realizou o ritual volta na próxima noite, bem como todo o globo ocular que fora mutilado.

APARÊNCIA

Os Filhos de Hecate apresentam as mesmas características de um zumbi normal: corpo em estado de putrefação variando conforme o tempo em que esteve morto e o desprovimento de alma. Porém, ele ainda conserva a inteligência que tinha quando vivo, podendo falar conexamente e até ser mais inteligentes que humanos. Outro fator marcante, é que eles não continuam a apodrecer com o tempo. Isso se deve a um líquido negro que passa a correr em suas veias em substituição ao sangue (segundo as lendas, esse líquido seria as lágrimas que Hecate derramou). Assim, apesar de não possuir órgãos em funcionamento, os Filhos de Hecate não se decompõem com o passar dos anos, mantendo sempre a mesma aparência que tinham quando foram ressuscitados.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Estes seres são muito reservados e preferem se manter ocultos aos olhos dos humanos, anjos e demônios. Eles sabem que sua existência corre risco caso venham a denunciá-la, e os guerreiros mortais os caçariam como fizeram aos magos. Do mesmo modo, anjos e demônios costumam usá-los como

marionetes contra os mortais, o que os deixa praticamente sozinhos no mundo. Por isso, preferem agir em conjunto.

Para se protegerem de possíveis ataques dos demais seres, eles fundaram a Ordem de Hecate. A seita possui alguns níveis de importância, semelhantes aos da igreja católica e é extremamente restrita aos Filhos de Hecate

PODERES POSSÍVEIS

Haimatos, Garras, Aumento de Atributos, Gemitus, Transformação em Humanos, Regeneração.

FRAQUEZAS

Decapitação, Chagas.

ORDEM DE HECATE

Fundação: 125 AC, Grécia

Base: Jannina (Grécia)

Atuação: Grécia, Hungria, Sérvia, Bulgária e o restante do Império Latino.

Personalidades: Kwell Saiban.

Graus: Existem apenas 5 graus dentro da ordem.

Primeiro Grau: Iniciado (recém transformados em mortos-vivos).

Segundo Grau: Seguidor (para magos) e Soldado (para guerreiros).

Terceiro Grau: Altos Sacerdotes.

Círculo Interno: formado pelos mais velhos e sábios da ordem, que recebem o nome de Profetas.

A devoção à Deusa é a maior marca dos Filhos. Sua crença é posta acima de qualquer coisa, seja física ou sentimental. Em retribuição a seus seguidores, Hecate concede-lhes incríveis habilidades mágicas, tão grandes quanto a importância de cada um dentro da Ordem.

São extremamente unidos e seguem rígidos códigos de lealdade e irmandade. Devotam suas novas vidas a obter conhecimentos

para trazer sua deusa à Terra, e a propagar o nome de Hecate por entre os sábios, a fim de impedir que ela caia no esquecimento e, conseqüentemente, causar sua perda.

Qualquer Filho morto por meios injustos (atacado por um número maior de oponentes, pelas costas, traído) será vingado caso os demais descubram. Nenhum Filho deve deixar outro desamparado quando este precisar de ajuda.

Em resumo, a Ordem de Hecate reúne um grupo exclusivo de mortos-vivos organizados de maneira tão comunitária e fraterna, que acaba com todas as de que tais seres ainda podem ser tão inteligentes, sábios e religiosos quanto qualquer humano. Talvez todas as virtudes de companheirismo dos integrantes da Ordem seja a única causa para que eles nunca tenham sido desmascarados publicamente e evitados que caíssem nas garras cruéis de demônios e anjos.

ORDEM DE HECATE

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 225 pontos de Perícia.

Perícias: Adaga 15/15, Disfarce 35%, Ciências (Teologia 20%, História 20%), Ciências Proibidas (Oculto 30%, Teoria da Magia 15%, Mortos Vivos 15%), Idiomas Antigos (Grego Clássico 30%, Ler/Escriver Grego Clássico 30%), Pesquisa/Investigação 15%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos de Fé 1, Pontos Heróicos 2.

Formas e Caminhos Preferidos: Entender, Trevas, Humanos, Spiritum.

Pontos de Fé: 1 + 1 a cada 2 níveis.

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível



ALETCHS

“A sensação da morte é o frio gélido de nossas mãos.”

Era comum, desde eras antigas, a mumificação. Claro, existiam métodos diferentes de se fazer isso. Os Aletchs são uma espécie de múmia criada através do congelamento. Ao contrário de suas “primas” egípcias, estas não eram embalsamadas e guardadas em sarcófagos em pirâmides cheias de tesouros. Mas não as considere exatamente como múmias, pois não as são realmente. Conservam sua mentalidade de quando eram Vivos, mas não integralmente, pois acabam tendo de lutar contra uma terrível fome insaciável. Eles precisam devorar corações, sejam de humanos ou de animais, para sobreviverem. Este fato os assemelha à sede de sangue dos vampiros.

ORIGEM

A verdade é que Aletchs são seres criados por um descuido, pois sua origem se deu quando um grupo de 17 soldados da região que hoje é a Suíça foi enviado em para uma missão e estes deveriam cruzar os alpes gélidos. Em meio as tempestades de neve e granizo constantes, eles acabaram congelados quando buscaram abrigo em uma caverna formada às bases dos alpes.

Anos mais tarde, em 532 d.C. um vampiro Strigoi chamado Sven Danken que estava fugindo de um grupo de caçadores se escondeu na mesma caverna, pois o sol logo nasceria. Lá, ele encontrou os 17 homens congelados e em sua mente insana, pensou em tentar animar um grupo de zumbis para usar contra seus caçadores. Mas, Sven era mais louco do que ocultista, e realizou o ritual que conhecia (uma versão antiga de Criação de Zumbis), mas cometeu um terrível erro: ele tentou aumentar os poderes de seus lacaios, dando-lhes seu sangue.

Quando o sangue do Strigoi desceu pela garganta congelada do soldado, este despertou para a vida. Mas não foi um despertar normal

para um zumbi (se é que pode haver um), pois ele não estava mais congelado e se levantou com sua pele esbranquiçada pelos anos gélidos e com seus músculos e tendões enrijecidos pela força do gelo, atacando Sven. O Strigoi foi apanhado de surpresa pela força descomunal do recém animado cadáver, e acabou morrendo sem entender o por que. O zumbi perfurou o peito de Danken com as próprias mãos e retirou seu coração, engolindo-o por inteiro em seguida. Assim surgira o primeiro Aletchs, segundo as lendas suíças.

O nome Aletch foi dado a estes mortos-vivos devido a este ser o nome da maior geleira dos alpes suíços, que poderia ter sido nela que os soldados encontraram a caverna em que morreram.

CRIAÇÃO

O desenvolvimento dos Aletchs é extremamente raro e complexo. Envolve um ritual antigo de criação de zumbis e o sangue de vampiros Strigoi. Deve-se realizar o ritual com um corpo congelado e em seguida dar-lhe o sangue do vampiro para beber. O novo Aletch acordará com um terrível apetite por corações, de preferência que ainda pulsem. Os vampiros Strigoi, segundo alguns sábios, conhecem e guardam este ritual com muito cuidado.

Depois que um Aletch é criado, ele se torna uma espécie de múmia, pois passa a vagar com consciência própria e em busca de alimentos (corações).

APARÊNCIA

Aletchs são corpos congelados que foram ressuscitados e que mantém algumas características de vampiros. São esbranquiçados e possuem os músculos do corpo enrijecidos, apesar de conseguirem movimentarem-se normalmente. São idênticos em certos aspectos

aos vampiros, pois precisam se alimentar de algo proibido: corações. Sua carne é dura e suas veias arroxadas destacam-se na pele esbranquiçada. Seu corpo conserva os ferimentos e aparência que tinham quando renasceram, mas alguns ainda podem regenerar danos que sofreram após se transformarem em Aletchs. São inteligentes e perversos.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os Aletchs são solitários e nunca andam um em companhia de outro. Preferem seguir sozinhos suas próprias trilhas. Cada um possui seus próprios objetivos pessoais, geralmente tendem a dar continuidade a sua vida, mas acabam sendo barrados por sua fome voraz. Se relacionam razoavelmente bem com magos e outros mortos vivos. Não apreciam anjos, por sua beleza excessiva. São neutros em relação a demônios. Vampiros,

eles caçam apenas os Strigoi, para obterem seu sangue e conhecimento. Estes mortos-vivos também gostam de guardar alguns troféus de seus inimigos destruídos, geralmente seu coração congelado.

Existe um antigo ditado Strigoi, que diz que os Aletchs estão percorrendo o mundo em busca de conhecimentos e poderes antigos para o dia em que todos se reunirão para destruírem aqueles que os criaram: os Strigoi. Claro que poucos levam esta lenda a sério.

PODERES POSSÍVEIS

Gelo, Armadura Natural, Gangrena, Aumento de Atributos, Regeneração, Transformação em Humanos.

FRAQUEZAS

Devorar Corações.



GANGRENOS

“Selaremos nosso trato com um aperto de mãos, certo ?”

Seguindo o molde dos Ghouls, zumbis que se denominaram Gangrenosos são corpos animados por magias que deram errado e causaram uma ressurreição trocada e pervertida. Apesar de conservarem sua integridade mental, Gangrenos se tornam terríveis matadores se assim desejarem. Seus poderes sobrepujam a mortalidade humana, sendo capazes de destruí-la facilmente. Em outras palavras, eles podem matar mortais através de seu toque letal. Por isso, nunca aperte a mão de um Gangreno.

ORIGEM

Não existe um ponto fixo para se determinar como foram criados os primeiros Gangrenos. Tudo o que se sabe é que eles são resultados de rituais procedidos de maneira incorreta e que acarretaram o seu surgimento. E isso não é devido a apenas um ritual ou magia, foram catalogados Gangrenos surgidos desde simples Ligações Negras a até complexos ritos satânicos. O único fator que se conecta é que esses erros sempre criaram o mesmo resultado: um Gangreno. Eles sempre são parecidos entre si.

CRIAÇÃO

Obviamente você já deve ter notado que para um Gangreno ser criado, é preciso que um ritual ou magia de criação de mortos-vivos seja feito de maneira errada. Nunca será possível criar um destes diretamente através da vontade do mago. É preciso que aconteça algum erro durante o ritual, mas que não seja proposital.

Mas essa é apenas uma das formas deles se criarem. Existe uma segunda, cuja habilidade é retida pelo próprios

Gangrenos. É através do uso de um de seus poderes (Gangrena) que serve para transformar uma pessoa recém morta em um destes zumbis apodrecidos.

APARÊNCIA

Gangrenos renascem com a mesma aparência que tinham quando estavam mortos, como um Ghoul qualquer. Porém, algumas diferenças podem aparecer, como garras e presas, além de se notar o surgimento de uma língua olhos vivos em sua face (que perduram para sempre, sem nunca apodrecer). Ainda, como os Ghouls, eles são limitados aos efeitos da decomposição, perdendo seus restos putrefados de carne e tecidos. Mas, com essa decomposição, Gangrenos não acabam morrendo. Eles assumem a aparência de esqueletos asquerosos.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

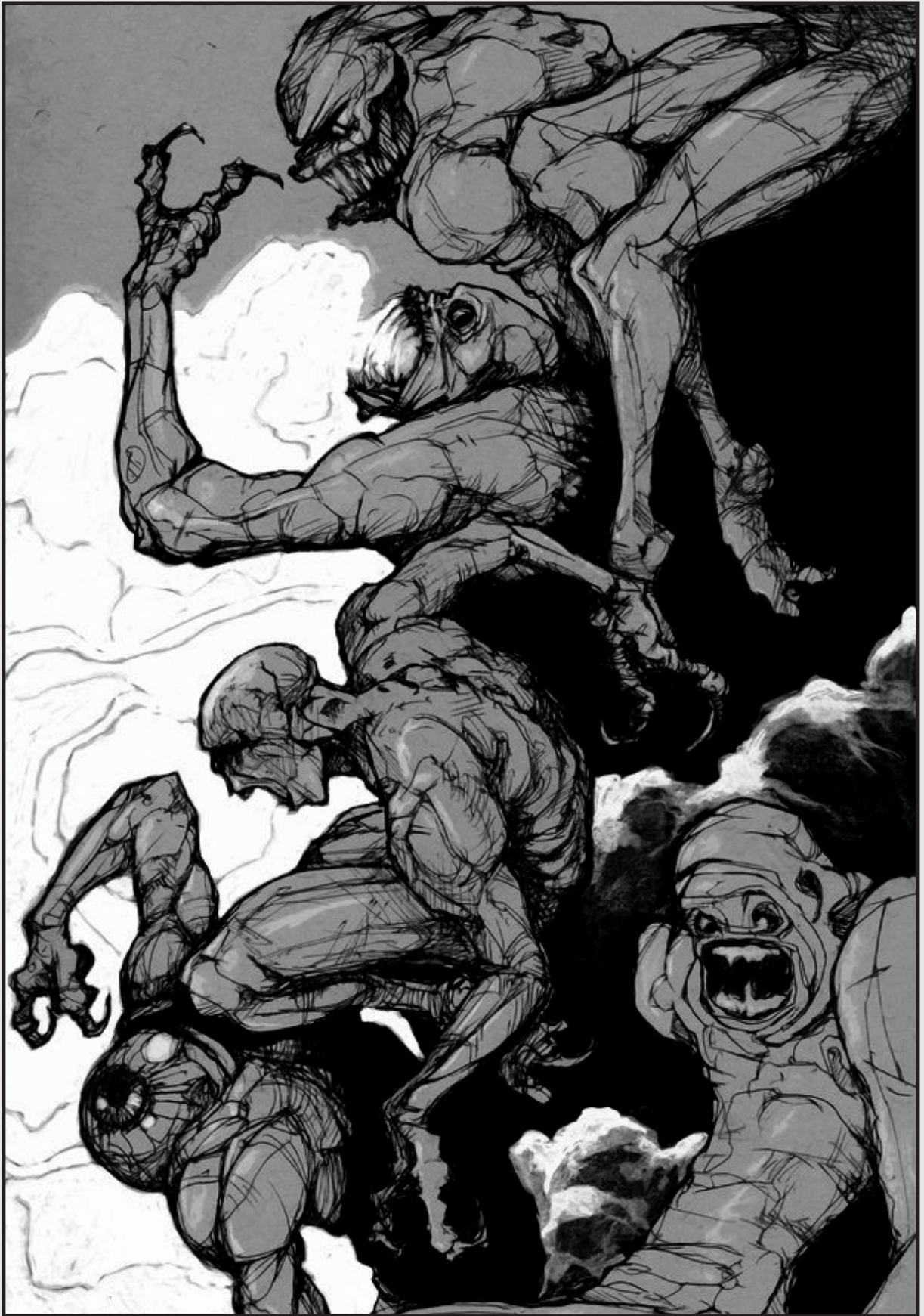
Eles agem por contra própria, pois acreditam que lhes foi dada uma segunda chance de viver e querem retomar todos seus planos de quando eram mortais, ou apenas recomeçarem uma nova vida. Alguns se tornam ótimos matadores, servindo de assassinos e mercenários para muitos demônios. Outros, ainda se enlouquecem por terem sido trazidos de volta à vida sem poderem continuarem em seu descanso eterno, e procuram vingança contra aqueles que o criaram.

PODERES POSSÍVEIS

Gangrena, Garras, Aumento de Atributos, Gemitus, Impureza.

FRAQUEZAS

Decomposição, Dormir em Tumbas, Odor



WARKELETS

“Homens vivos, homens mortos, somos todos iguais em uma guerra.”

Desde sua criação, em 1270 a.C., os Warkelets formam uma espécie de elite entre os esqueletos normais. São grandes guerreiros que renasceram para voltar a lutar. São ossadas animadas cujo sustento da vida é o combate, segundo seus próprios códigos éticos. São equiparáveis aos Death Knights em combate. Dizem que uma união entre estes dois grupos costuma ser mortal para um inimigo comum.

ORIGEM

O necromante Kuarl Cihnmor foi contratado por um exército bárbaro do povo de Amurru, da antiga Síria, para que trouxesse à vida seu líder, morto durante um ataque à sua aldeia (que foi providenciado por alguns daqueles próprios bárbaros, que desejavam comandar a tribo). O mago fez o prometido, reerguendo a ossada como um esqueleto vivo. Os bárbaros, apesar de temerosos, ficaram felizes por verem seu líder vivo novamente. Cihnmor ordenou que o esqueleto seguisse as ordens dos bárbaros, pois eles seriam seus novos mestres. Os bárbaros, apesar de tudo que dizem, demonstraram-se espertos por demais e quiseram lubridiar o necromante. Disseram que não queriam seu líder como um cão obediente (o que era uma mentira sem tamanho) e se recusaram a pagar o preço do mago. Ao contrário de todas as expectativas dos bárbaros, Kuarl Cihnmor foi embora rindo. “Melhor para nós”, pensaram.

Mas o necromante era um velho sábio, e sabia fazer seu trabalho valer a pena. Invocando antigos demônios, ele conjurou uma maldição sobre aquele povo, em troca da própria vida. Ele praguejou para que sua criação se tornasse uma máquina mortífera

voraz e matasse a todos da aldeia, que em seguida se tornariam mortos-vivos, apenas para sofrerem mais. Com certeza, o necromante era louco.

A maldição se cumpriu, e o esqueleto destruiu a todos na vila e depois a si próprio. Os habitantes, que despertaram algumas horas depois de suas mortes, perderam toda sua carne e pele, se tornando esqueletos, iguais ao seu carrasco. Porém, o mago foi infeliz em um ponto: os novos esqueletos não passaram a se lamentar como previra, e sim se tornaram esqueletos inteligentes e astutos, em busca de combates. Discute-se novamente que isso aconteceu devido a uma maquinação utilizada pelos sugeridos Death Knights. E assim, uma nova raça de esqueletos animados passou a vagar pelas terras nunca vistas antes em busca de alguém disposto a pagar um bom preço por seus serviços.

CRIAÇÃO

Os Warkelets sabem criar irmãos quando precisam aumentar suas fileiras. Descobriram seu dom por acaso, quando encontraram algumas ossadas em suas peregrinações. Todos os Guerreiros que foram mortos por intermédio de um combate armado (seja por socos, espadas ou revólveres) podem ser ressuscitados com um simples toque de um Warkelet. O novo Warkelet nasce para buscar sua vingança contra aquele que o matou, e acaba se tornando mais um mercenário a fim de alugar sua espada por um bom preço.

APARÊNCIA

Warkelets são esqueletos comuns, à exceção de detalhes, como manterem cicatrizes em seus ossos, usarem armaduras, armas de guerra e saberem se comunicar muito bem,

afinal, eles mantêm sua inteligência natural, voltando-a apenas para uma vida mais “guerreira”, digamos.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Eles são bastante rígido quando se trata de combates. Gostam de lutas justas e não perdem a chance de usarem uma espada contra um inimigo. Odeiam magos, principalmente necromantes, atacando-os sempre que possível. Já se viu alguns Warkelets fazendo lado com

Death Knights em batalhas, mas não se sabe qual sua real posição em relação à Guerra Celestial. Vivem como mercenários, andando atrás de quem pagar melhor por seus serviços.

PODERES POSSÍVEIS

Montagem, Armadura Natural, Aumento de Atributos, Osseus.

FRAQUEZAS

Sede de Sangue



LICHES

*“Morte é liberdade. Morte é eternidade. Morte é poder.”
(Aconselhavel apenas para NPC's ou jogos de Campanha Épica)*

Conhecido como o mais poderoso entre os Mortos Vivos o Lich é o último obstáculo, o preço máximo que um mago pode pagar para se tornar o senhor absoluto da magia. Liches são magos poderosos que chegaram ao limite de seus poderes e que desejarão avançar ainda mais, assim buscaram o poder máximo da Imortalidade, não se importando pelo preço que a eternidade cobraria dele. Assim é o Liche, um humano que desistiu de sua vida abraçando a morte em busca de mais poder.

ORIGEM

Não se sabe quem foi ou quando surgiu o primeiro Lich na história das eras, mas é conhecido que somente existe uma maneira de se tornar um, através de um raríssimo ritual conhecido como *Mortus Immortus*. Reza a lenda que o ritual foi criado a milênios no plano de Arkanun quando os seus grandes Lordes ainda eram humanos e buscavam um meio de viver para sempre usufruindo e aumentando os seus poderes infinitamente.

O ritual original foi perdido nas grandes guerras de Arkanun, mas não antes que o grande estudioso Abdul Alhazred conseguisse fazer uma cópia adaptada em seu livro máximo, o *Necronomicon*.

É conhecido que somente humanos sejam capazes de realizar este ritual com sucesso, pois o usuário precisa ter um corpo físico e um espírito. Anjos, Demônios e Vampiros possuem suas almas interligadas diretamente em seu corpo físico, impossibilitando a parte

final do ritual, onde a alma é presa fora do corpo do Lich. Não se tem conhecimento de outras criaturas além de humanos que conseguiram terminar o ritual com sucesso (e vida!).

CRIAÇÃO

Para se tornar um Lich o personagem primeiro precisa conseguir uma cópia do lendário ritual de Criação e depois juntar seus infindáveis materiais místicos. O ritual começa com a preparação do Mago que precisa realizar sacrifícios e se banhar no sangue desses misturado com ervas ritualísticas todas as noites durante um mês. Depois disso ele deve preparar um local de contemplação com símbolos religiosos, crânios de outros magos, altares e velas especiais, ali ele deve entrar em meditação profunda e entrar em sintonia com a sua própria alma.

Então o Mago prepara sua filactéria (um objeto pessoal mágico de qualquer formato e tamanho, seja ele um talismã, um anel ou uma arma) para receber a sua alma, ali ele deve prender 10 Pontos de Magia no mínimo (Para cada 2 pontos de magia presos a filactéria recebe 1 Ponto de IP e 5 PV's além dos normais do objeto antes de se quebrar) durante 1 ano e 1 dia para que ela seja o receptáculo perfeito de sua alma.

No final do Ritual o Mago se sacrifica e prende a sua alma na filactéria, em algumas noites a mente do Liche ira despertar dentro do objeto que irá projetar a mesma no corpo mais próximo do mesmo, no caso o antigo corpo morto do Mago.

Assim ele renasce como um Liche, um poderoso Morto Vivo virtualmente indestrutível. Pois sempre que o corpo dele for destruído, a sua mente será regenerada pela filactéria que passará a mesma para o corpo mais perto da mesma.

APARÊNCIA

Não Importa o corpo atual que o Liche esteja, ele sempre começara a apodrecer, sua pele irá cair do corpo até sobrar somente o esqueleto e algumas poucas camadas de carne, a putrefação do corpo (caso seja “recém sacrificado”) acontece imediatamente e em poucas horas toma o corpo inteiro. Seus olhos são substituídos por dois globos negros e brilhantes, de aura e aparência assustadora, capaz de causar medo nas almas mais corajosas.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Todos são solitários e que não gostam de ser incomodados em suas pesquisas

por novos poderes. Embora não tenham nenhum interesse em divisões de bem ou mal, a criatura fará tudo que deve fazer para avançar suas próprias causas. Para eles, os demais seres são de pouca importância, e o verdadeiramente lhe interessa é o poder que pode obter deles.

PODERES POSSÍVEIS

Liches tem acesso a todos os poderes desde que tenha conhecimento (e métodos) necessários para obtê-los, por mais obscuros que sejam estes. Além disso são invulneráveis a métodos normais de ataques, somente são afetados por magias ou armas mágicas e mesmo que seja destruído ele retorna a “não-vida” enquanto sua filactéria não for destruída.

FRAQUEZAS

Decomposição (em horas, não meses), Filactéria, Odor e Transpirar Amônia



MÚMIAS

“Quem ousa profanar a tumba do faraó ?”

Múmias são cadáveres conservados por meio de substâncias balsâmicas ou embalsamento, que lhes possibilita dessecar naturalmente, sem entrar em putrefação (pois ele está na ausência da umidade e de insetos).

Porém, apenas figuras importantes eram mumificadas, como faraós, além deste método também servir como punição para grandes criminosos. Nem todas as múmias são de seres humanos, uma vez que quase todos os animais conhecidos no Egito - gato, gazela, crocodilo, por exemplo - foram também conservados em estado de múmias.

Se não fosse o destaque dado pelos meios de comunicação a mortes misteriosas de cientistas, a múmia seria apenas mais uma peça arqueológica.

ORIGEM

Para os antigos egípcios, a vida no além só era possível pela preservação do defunto, que voltava a ser habitado por sua alma. Comprovada a partir da IV dinastia, a mumificação foi praticada até os primeiros séculos de nossa era.

CRIAÇÃO

A operação consistia na evisceração do defunto (cujas entranhas eram conservadas) e na dissecação das carnes por uma imersão em carbonato de sódio. Para embalsamar os cadáveres, os egípcios usavam produtos químicos, que os tornavam secos. Isso é parecido com o processo que empregamos para secar peixe ou carne. Depois, envolviam o corpo com faixas de linho de centenas de metros de comprimento.

A mumificação de um exigia mais ou menos 70 dias. Durante esse tempo, os carpinteiros

tratavam de construir ataúdes, que eram colocados uns dentro dos outros, e seria o local onde seria guardada a múmia.

Assim, com o passar do tempo, a múmia mantém-se em sono profundo, até que sua alma encontre um bom momento para retornar ao corpo e se tornar viva novamente. A alma do morto é quem decide quando vai despertar, aguardando em Spiritum durante o tempo de espera.

APARÊNCIA

Quase todos devem conhecer o aspecto de uma múmia padrão: corpo um pouco degenerado, envolto por faixas. Sim, uma múmia ainda conserva suas faixas e marcas do tempo ao renascer, mas não são todas que permanecem assim. Algumas tendem a procurar meios para reassumirem a sua forma humana que possuíam antes de morrerem. Múmias possuem um odor forte, uma vez que ficaram presas por vários anos em sarcófagos. São muito inteligentes e grandes manipuladoras das artes arcanas.

Mas não se engane, pois podem haver múmias de aparências variadas, como, por exemplo, sem as faixas e usando uma túnica ou trajando suas antigas roupas faraônicas.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

As múmias possuem motivações próprias para retornarem à vida. Como geralmente eram pessoas importantes ou poderosas que morreram, elas querem voltar para readquirir tudo o que era seu, ou pelo menos buscar vingança contra aqueles que, através de rituais específicos, a despertaram antes do pretendido.

É difícil múmias deixarem o Egito, mas existem aquelas que foram carregadas em seus sarcófagos para regiões distantes, como a América, e estas ficam impressionadas quando descobrem todo um novo mundo para “reinar”.

PODERES POSSÍVEIS

Gangrena, Aumento de Atributos, Montagem, Gemitus, Regeneração, Transformação em Humanos, Transformação em Areia, Impureza.

FRAQUEZAS

Odor, Dormir em Sarcófagos



LAMETS

“Podem nos matar, mas voltaremos para nos vingarmos.”

Existem múmias diferentes do padrão original. É uma casta especial nascida de rituais usados pelos egípcios na condenação da alma, obrigando-a a voltar a vida no futuro. O ritual está entre as páginas do Amon Dei, o Livro dos Mortos dos antigos egípcios. Este era um meio de punir criminosos antes e além da morte. Porém, muitas vezes os egípcios estavam errados quanto a isso.

ORIGEM

Os Lamets eram criados como múmias normais. Porém, eles não matavam a vítima antes. Aliás, vítima se deve ao fato de que apenas criminosos e traidores reais eram submetidos ao ritual Lamet.

O condenado eram banhado em óleos e ervas, para o quem se dizia ser a parte do ritual que manteria o corpo sem degenerar rapidamente. Em seguida, os carrascos preparavam sarcófagos especiais para os Lamets, eram damas-de-ferro egípcias, caixões cuja parte interna da tampa era cheia de lâminas e pregos. O condenado era posto dentro do ataúde e trancavam-no, de maneira que quanto mais se movia, mais era cortado pelos espetos internos.

Mas se isso já era dor suficiente, você está enganado. Os egípcios eram cruéis em suas punições e por isso eles já preparavam os sarcófagos com uma pequena portinhola, por onde jogava escorpiões vivos sobre o condenado. Finalmente, o sarcófago era enterrado em algum lugar remoto sobre o deserto.

CRIAÇÃO

O antigo ritual Lamet se encontra no Livro dos Mortos dos egípcios, o Amon Dei. Ele é basicamente como os passos descritos acima. De modo que, os Lamets são criados seguindo este ritual.

Uma vez realizado (ele consome 20 Pontos de Magia, que podem ser dividido por entre todos os carrascos), o condenado fica preso por um tempo não determinado sobre o sofrimento eterno, pois sua alma fica presa ao corpo, como consequência do ritual. O Lamet permanecerá lá por eras, até que o segundo ritual seja feito. É uma citação do Livro do Vivos, o Amon-Rá. Trata-se de um trecho místico deste livro de ouro, escrito em hieróglifos, que quando recitado (e gasto 5 Pontos de Magia) em uma área de 100 metros de proximidade do Lamet, este despertará de seu sofrimento eterno e estará livre novamente para continuar seus planos, não obedecendo ninguém, ao contrário do que muitos pensam ao libertá-los.

APARÊNCIA

Ao contrário das múmias normais, os Lamets não se mantêm na forma em que estava quando foram despertados. Eles reassumem sua aparência de quando eram vivos, voltando a possuir carne, pele, sangue e tudo o mais. Porém, demoram-se alguns dias para que os tecidos e células se recomponham e dêem vida novamente ao organismo (os órgãos internos não se recomponhem, permanecendo pútridos e imersos em um mar de sangue). Assim, os Lamet podem se passar por humanos sem problemas, mas qualquer diagnóstico dirá que ele é um cadáver.

ORGANIZAÇÃO E MODO DE VIDA

Os Lamets, ao serem libertados de seu sofrimento eterno, estão livres para agirem como quiserem. Geralmente eles querem completar seus planos, dos quais foram impedidos no passado, ou talvez, se

redimirem destes. O fato é que Lamets são figuras marcadas por um passado de dores e uma eternidade de solidão, fazendo com que sua mente possa vir a sofrer sérias seqüelas destes acontecimentos, apesar deles serem tão inteligentes quanto sempre foram.

PODERES POSSÍVEIS

Montagem, Gangrena, Aumento de Atributos, Transformação em Areia e Impureza.

FRAQUEZAS

Transpirar Amônia



ADRUACH

“Novo Sopro.”

ORIGEM E HISTÓRIA

O folclore hebreu sempre mencionou fantasmas que os assombravam desde tempos muito remotos, vindos dos desertos. O medo dos espíritos assombrados era muito grande, de modo que os ritos de sepultamento eram seguidos com extrema precisão. Esta precisão permitia aos cadáveres apodrecerem mais devagar, enquanto eram mantidos em cavernas fechadas.

Desde a época dos reis-profetas, havia menções sobre cadáveres que eram revividos com um novo Sopro de Deus, além do inicial passado desde o início dos tempos a Adão. Este novo sopro era capaz de reviver o cadáver de modo que seu corpo deixaria de apodrecer, embora ele saiba que este sopro é temporário. Estes seres renascidos voltavam ao mundo dos vivos para vingarem o povo hebreu, conduzidos sempre por uma pomba, que representava a manifestação física do Espírito Santo.

Os Aduach eram os renascidos mais famosos, e inclusive serviu para suprimir os outros termos como “Revenante” e “Renascido de Ezequiel” (estes últimos sendo soldados de elite a serviço da Cidade de Prata e do Vaticano).

CARACTERÍSTICAS

Uma espécie muito especial de Morto-Vivo, o Aduach é uma pessoa que morreu por uma causa injusta e não encontrou paz ao morrer, geralmente porque outras pessoas morreram junto e a pessoa sente-se responsável por vingar-se do causador das mortes. Não se sabe quem permite a volta de suas almas em seus próprios corpos, mas acredita-se que sejam seres muito poderosos de Spiritum; cada mitologia crê em uma entidade “pseudopsicopompa” que permite o caminho de volta da morte, em vez de buscar a alma para o além-vida.

Todo Aduach volta com a missão única e estrita de assassinar quem causou sua morte e a de pessoas importantes na vida do Aduach, e a única companhia que encontram quando despertam em seus corpos é um animal, que será seu símbolo e sua fraqueza. Geralmente, o animal é um corvo, mas sabe-se de raros casos de escorpiões e até de serpentes.

PODERES

Aumento de Atributos (Todos), Armadura Natural, Ataques Extras (Todos), Capture, Familiar, Regeneração.

FRAQUEZA

Enquanto não realiza sua vingança, o Aduach não morre, nem mesmo decapitado. Sua única fraqueza é o animal (um Familiar), que quando morto, transforma o Aduach em um mortal comum. Assim que cumpre sua vingança, o Aduach volta para seu túmulo por livre e espontânea vontade, morrendo definitivamente. No caso de ser morto após a morte de seu Familiar, a alma do Aduach é imediatamente levada ao Inferno ou é condenada a vagar pelo Umbral. Há a possibilidade de tornar-se uma Aparição ou um Fantasma.

CAMPANHA

A utilização de um Aduach em uma campanha normalmente envolverá uma missão simples de perseguição e captura ao vilão. Como o Aduach só morre após vingar-se de sua morte matando seu assassino, o Personagem pode ser mantido sem nunca conseguir descobrir como localizar e matar a entidade que o matou, mantendo o Aduach normalmente em uma campanha envolvendo criaturas imortais.

No caso do Aduach não fazer parte da ordem dos Renascidos de Ezequiel, ele provavelmente estará sendo caçado por Anjos e todas as forças militares a serviço da

Cidade de Prata (Templários, Hospitalários, Cavaleiros Teutônicos, Umbra Domini, Renascidos de Ezequiel).



NECROMANTES

“Isto é sabedoria: nunca confie seus segredos aos mortos.”

Existem magos dispostos a descobrir os segredos da morte e suas atuações sobre os seres vivos. Esses magos são denominados Necromantes (ou Nigromantes), e voltam seus poderes para o estudo da morte e comunicação com os mortos.

ORIGEM

Necromantes existem desde que o homem se interessou por entender como ele mesmo pode morrer. Em tempos antigos, antes que os demônios de Arkanun viessem para a Terra e ensinassem aos mortais a magia, estes ocultistas apenas formulavam teorias e procuravam entendê-la através de observações e estudos. Mas tudo mudou graças a magia. Estudiosos deste assunto acabaram descobrindo o quão poderoso é o controle da mortalidade humana e finalmente puderam compreender os segredos que se escondiam de seus olhos. Mais exatamente, este o estudo dos mortos é datado desde o período babilônico, época na qual se lidava com Espectros e Ekimma (os espíritos que possuíam os corpos, dando-lhes grande força e poderes mágicos). Quando se espalhou pelo mundo afora, encontrou fortes adeptos no norte da África, entre os feiticeiros das tribos africanas localizadas próximas do Mediterrâneo. Lá, tais feiticeiros eram chamados de Asima.

Em tempos atuais, a Necromancia é fortemente praticada na América Central e do Sul, sendo que no Brasil ela é conhecida como Candomblé.

A PASSAGEM

Estudantes do fenômeno da morte do corpo descobriram que durante este processo,

havia um estágio que eles denominaram de Passagem. Tratasse do abandono do corpo pela alma, que se dirige para um plano astral, mais tarde chamado de Spiritum, aonde dará continuidade a sua vida imaterial. Necromantes descobriram que a Passagem é proporcionada pela morte física de um ser, geralmente atribuída a danos corporais ou sobrenaturais. Mas o interesse destes estudiosos é no que ocorre a partir do momento que a Passagem se conclui, hora em que o corpo, já sem alma, permanece.

Os Necromantes aprenderam que o corpo sem alma, e conseqüentemente sem vida, passa a se degenerar até se tornar um resto fóssil ou semelhantes. Interessante, é que mesmo sem alma, alguns corpos podem voltar a andar e até mesmo pensar, tudo por intermédio da magia a que estes ocultistas fazem uso.

PODERES

A principal capacidade de um Necromante é a de trazer um corpo morto de volta a vida, seja para que este lhe sirva como guarda-costas ou como uma praga a ser lançada sobre a humanidade, e a sua facilidade em se comunicar com espíritos. Estes magos geralmente preferem assumir um caminho secundário desenvolvido por eles como seu caminho principal. Trata-se do caminho Necromancia (Spiritum + Arkanun), que é melhor descrito no próximo capítulo.

Através dele é possível realizar todos os efeitos relacionados ao estudo dos mortos, desde a habitual comunicação com os mortos, as menos distintas, como visitar o plano morto, controlar entidades malignas e uma série de outras alternativas.

NOTA: Os Espectros, que estão descritos no livro Demônios - A Divina Comédia, também são mortos-vivos. O caminho da Necromancia permite ao mago invocar e controlar estas criaturas normalmente.

Muitos necromantes preferem ainda possuírem um caminho terciário, chamado Voodoo (Spiritum + Arkanun + Humanos), que os torna capazes de controlarem corpos inanimados de homens e mulheres, tornando-os vivos novamente, causar pequenas maldições em pessoas

NECROMANTE

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de Perícia

Perícias: Necromancia 35%, Ciências Proibidas (Spiritum 25 %, Espíritos 15 %, Mortos-Vivos 25 %, Rituais 15%, Oculto 15 %), Ciências (Herbalismo 15 %), Manipulação (Tortura 15 %), Idioma (Latim 25 %, Ler e Escrever Latim 25 %).

Aprimoramentos: Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2.

Formas e Caminhos Preferidos: Spiritum, Arkanun e Humanos.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 2 + 1 por nível.

Pontos Heróicos: 2 por nível.



NECROMANCIA

Spiritum + Arkanun

Necromancia é o Caminho de Magia para evocar e alterar mortos-vivos. Utilizada tanto por magos humanos quanto arkanitas, sua origem remete desde antes do giro da Roda dos Mundos, sendo tida hoje por muitos como uma filosofia de vida e uma religião espalhada pelo mundo inteiro.

1º CÍRCULO

O mago pode sentir a presença de um cadáver por perto, mas não pode identificá-lo nem saber sua localização com exatidão (Entender Necromancia 1), realizar um ritual envolvendo bonecos de vítimas, que são espetados por uma agulha e recebem 1d6 de dano por isso (Criar Necromancia 1) influenciar a decisão de um morto-vivo ou tentar mantê-lo afastado (Controlar Necromancia 1). É possível ainda animar uma mão de um morto e controlá-la como quiser (Criar/Controlar Necromancia 1), saber o número exato de corpos que há em um cemitério em que esteja pisando (Entender Necromancia 1), fazer seus dentes e língua ficarem podres e disformes, como se tivessem apodrecido (Criar Necromancia 1), tentar acalmar um morto-vivo ou incitar sua fúria (Controlar Necromancia 1).

2º CÍRCULO

Ver qual foi a imagem que um morto teve momentos antes de morrer (Entender Necromancia 2), mentir para mortos-vivos jovens sem medo de ser descoberto (Controlar Necromancia 2), sentir as emoções básicas de um morto-vivo (Entender Necromancia 2), ordenar a zumbis livres para que obedeçam a suas ordens, requerendo um teste de 2D ou

3D vs. WILL do morto-vivo (Controlar Necromancia 2 ou 3), comunicar-se telepaticamente com seus servos zumbis (Entender/Controlar Necromancia 2).

3º CÍRCULO

Fazer três perguntas para um cadáver, podendo obter respostas "Sim, Não e Irrelevante" (Entender Necromancia 3), amaldiçoar um humano, de modo a impossibilitá-lo de falar ou se comunicar (Entender/Controlar Necromancia 3), atrair mortos-vivos para sua presença (Controlar Necromancia 3), descobrir como uma pessoa foi morta apenas tocando-a (Entender Voodoo 3), reanimar um corpo humano que tenha falecido há até um mês e um dia, tornando-o seu servo Ghoul (Criar/Controlar Necromancia 3), saber a localização exata de um cadáver que esteja em uma área de 10 metros de raio (Entender Necromancia 3).

4º CÍRCULO

Perceber os sentimentos mais profundos de um zumbi (Entender Necromancia 4), criar uma barreira de proteção contra mortos-vivos, impedindo sua aproximação com força 4D (Controlar Necromancia 4), ferir ou destruir mortos-vivos, fazendo-os se decomporem rapidamente, causando 4d6 de dano apenas com seu toque (Criar Necromancia 4), enxergar o que um morto-vivo está vendo (Entender Necromancia 4), comandar um pequeno grupo de mortos-vivos livres durante um certo intervalo de tempo (Controlar Necromancia 4), infortunar um humano, fazendo com que uma pedaço da carne de seu corpo apodreça (Entender/Criar Necromancia 4).

5º CÍRCULO

Simular sua própria morte e putrefação (Entender/Controlar Necromancia 5), saber a localização exata de um determinado corpo que o mago conheça no espaço de um quilômetro de raio (Entende Necromancia 5), animar um Ghoul de maneira funesta, mas dando-lhe forças extras (Atributos Físicos de 5D), para que lute por você (Criar Necromancia 5), enxergar através dos olhos do morto-vivo mais próximo na área de um quilômetro (Entender Necromancia 5), colocar sugestões pós-hipnóticas em um morto-vivo jovem (Controlar Necromancia 5), assumir a aparência de um Ghoul (Entender/Criar Necromancia 5).

6º CÍRCULO

Criar poderosos círculos de proteção contra mortos-vivos, de força 6D e até 8 metros de raio (Controlar Necromancia 6), deformar o próprio corpo e se transformar em um morto-vivo bizarro, cheio de espinhos, membranas, chifres, ossos saltados e braços atrofiados a mais (Criar Necromancia 6), realizar complexos rituais envolvendo pentagramas, oferendas em sangue para causar a morte de uma pessoa, fazendo-a ser atropelada, adoecer ou coisas do gênero (Entender/Controlar Necromancia 6), alterar drasticamente os sentimentos de um morto-vivo (Entender Necromancia 6), convencer um espírito a habitar um corpo morto (Entender Necromancia 6).



APRIMORAMENTOS

“Quanto mais rapido o renascimento, em melhor estado vai estar o morto!”

-David S.E.Zapanta

CÉREBRO FUNCIONAL

(Exclusivo para Ghouls)

1 ponto: Você ainda retém sua inteligência de quando era vivo, podendo aumentar seu atributo Inteligência acima de 9. Talvez seu Criador goste disso, talvez ele o tenha criado deliberadamente assim, ou talvez você esconda essa capacidade dele o máximo que pode, temendo sua destruição. Essa vantagem também vem com uma deficiência: a Fraqueza Atributo Limitado está em outro de seus atributos, exceto Carisma, que é obrigatório.

SANGUE DA GÓRGONA.

Uma das versões da lenda de Esculápio diz que Athena teria lhe dado os poderes do sangue mágico das Górgonas, de forma que o sangue que lhe corria no lado esquerdo do corpo lhe dava a capacidade de tirar a vida de alguém, enquanto o do seu lado direito era capaz de devolver a vida aos mortos.

3 Pontos: O Renascido de Esculápio é a prova “viva” de que a lenda do sangue da Górgona é real, de forma que este possui tanto poder sobre a Morte quanto possui sobre a Vida. Esse aprimoramento permite o Renascido comprar normalmente os Poderes “Gangrena”, “Impureza” e “Osseus”, dentro dos limites impostos pelo Mestre.

5 Pontos: Renascidos de Esculápio mais antigos e poderosos são capazes de invocar o poder destrutivo do Sangue da Górgona em sua forma mais poderosa. Esse aprimoramento só pode ser comprado por Mortos-Vivos com mais de 500 anos da idade e permite a compra do poder “Ruína”, presente no Trevas: Campanha Épica.

TRICOSCELETON

(Esqueletos, Warkelets e Tigbanuas)

2 Pontos. O Esqueleto, Warkelet ou Tigbanua teve não apenas sua ossada reanimada pelas energias necromânticas, mas também seus cabelos e unhas, que se vivificaram de tal forma a conter na cabeleira as energias reanimadoras do Morto-Vivo. Em outras palavras, o Morto-Vivo não é apenas uma ossada reanimada com cabelos compridos, mas sim uma imensa cabeleira reanimada com uma ossada vinculada a ela.

Observar o esqueleto se mover não será nada mais que ver uma marionete de ossos se movendo através de infinitos e compridíssimos fios de cabelos que controlam seus movimentos. Em certos casos, a macabra cabeleira engolfa os ossos e se move como uma onda de fios e ossos.

Este Aprimoramento permite a compra de níveis do Poder Mortuário Capillus e ainda dá grandes vantagens ao Morto-Vivo caso ele possua o Poder Mortuário Montagem: todos os níveis de “Recolocar” (Recolocar Mão, Recolocar Braço, Recolocar Pernas e Recolocar Cabeça) não precisarão ser comprados, fazendo parte dos níveis relativos da parte do corpo. Como exemplo, comprar o poder Mãos (nível 1) dá automaticamente o poder Recolocar Mão (nível 1).

VAMPIRISMO

4 Pontos: o morto-vivo é capaz de beber sangue humano é armazená-lo na forma de pontos de Sanguinus. Ele pode acumular até 10 pontos de sanguinus, que podem ser usados para aumentar temporariamente seus atributos físicos (bônus de +3 por ponto) ou para se curar (3 PVs/sanguinus). O personagem pode gastar apenas 1 ponto por

rodada e, ao contrário dos vampiros, não sofre efeitos colaterais caso deixe de tomar sangue.

5 Pontos: como acima, porém o desmorto absorve a energia vital da vítima, mantendo-a imobilizada e sugando a sua respiração. O personagem pode roubar 1d3 PVs por rodada ou 3 se a vítima estiver inconsciente.

6 Pontos: os pontos de sanguinus podem utilizados para intensificar os efeitos dos poderes mortuários. Os limites deste nível devem ser discutidos entre o narrador e o jogador.

DELÍRIO DE COTARD

-2 Pontos: Você não está realmente morto. Esta é uma desordem mental rara na qual a pessoa acredita estar morta, não existir, estar apodrecendo ou ter perdido todo o sangue e órgãos vitais. Raramente pode incluir delírios de imortalidade.

Foi batizada assim devido a Jules Cotard, neurologista francês que primeiro descreveu a condição, chamando-a de le délirium de négation, em uma palestra em Paris, em 1880. Mais ainda que o Delírio de Cotard, você acidentalmente “esbarrou” com o mundo sobrenatural e até mesmo misturou-se nele! Outros mortos-vivos menos experientes (e talvez você mesmo) acreditam que você é um Aletch ou um Lamet por conta da sua falta de decomposição. Essa desordem mental mais dia menos dia lhe trará grandes problemas.

ESTADO DE DECOMPOSIÇÃO

-3 Pontos: Você entrou em estado de decomposição. Você pode já ser um morto-vivo há muitos anos, séculos até, ou pode ter sido criado há poucas horas, mas por algum motivo (talvez suas energias necróticas estejam instáveis ou se exaurindo) você entrou em processo de decomposição, suas carnes pútridas estão cedendo à ação das bactérias, moscas e vermes. Em termos de jogo, você possui 1d6 meses até tornar-se um esqueleto limpo (isso não o torna o tipo de morto-vivo Esqueleto). Nas primeiras 1d6 semanas, você emitirá os terríveis odores da

putrefação, e nenhum ser vivo conseguirá ficar próximo de você (qualquer teste social será considerado Difícil). Após esse período o odor continuará, porém também irá começar a perder carne: eventualmente, qualquer ação física terá de fazer um teste de CON para não deixar pedaços de si para trás, um pedaço grande de pele, alguma gordura liquefeita, um órgão interno, um olho, etc. Após perder toda a carne de seu corpo, as cartilagens das juntas começarão a sofrer a decomposição, dando-lhe um redutor de -1 ponto de Destreza e Agilidade por semana. Quando então sua Destreza e Agilidade chegarem a zero, o esqueleto irá se desconjuntar e dismantelar-se. Porém, você ainda será um crânio consciente por toda a eternidade.

FÚRIA CARNIÇAL

-3 Pontos: Caso você veja sangue fresco, ou uma ferida recém-aberta em um ser vivo (completamente vivo), precisa fazer um teste de WILL ou sucumbir à um frenesi faminto por cérebros sobre a vítima. O Personagem poderá fazer um novo teste caso sofra algum dano significativo.



LYCHWARE

“Você pode ser o meu criador, mas eu sou seu mestre. Obedeça!”

-Frankenstein

Em Ark-a-nun, muitos Necromantes eram utilizados em alguns exércitos como capelães e curandeiros dos soldados, tanto vivos como mortos-vivos. Uma estirpe muito restrita de Necromantes, ligada aos cirurgiões infernais, criou uma disciplina para remediar as amputações e decepções ocorridas no campo de combate. Esta disciplina foi chamada de *Gho'lur-Blüd*, que significa Remendo Morto. Mais recentemente, esta disciplina adquiriu na Terra o nome de Lychware, seguindo a moda cyberpunk do nome dos implantes cibernéticos.

Esta disciplina vem em forma de Rituais para Necromantes, e em forma de Aprimoramento para seres vivos (este Aprimoramento não pode ser adquirido por Mortos-Vivos). O apelido de seres que possuem este Aprimoramento é Meio-Mortos, *Morti Vicinus*, *Half-Life* ou *Moribundos*.

OLHO MORTO

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 2

0 pts. de Aprimoramento

O Meio-Morto recebe o olho de um Morto-Vivo de qualquer tipo (desde que ele tenha um, excluindo assim Esqueletos, *Warkelets* e *Tigbanuas* - *Tigbanuas* só possuem um olho onde está sua essência, e este olho não tem serventia para este Ritual). Cada tipo de olho de Morto-Vivo garante uma vantagem ao Meio-Morto:

Ghoul, Chi-Mei: bônus de +30% em PER para detectar seres vivos

Ghûl: efeitos de visão e detecção de seres de planos inferiores equivalentes a Entender Arkanun 1 (sem necessidade de teste ou gasto de Pontos de Magia)

Gangreno: bônus de +30% em PER para

detectar seres vivos, capacidade de gerar ânsias e fraqueza em quem olhar seus olhos (WILL vs. WILL - todos os Testes e Disputas de CON, DEX e INT da vítima serão Muito Difíceis por 1d6 rodadas)

Aletch: infravisão, bônus de +30% em PER para detectar Vampiros

Múmia: bônus de 35% em PER para detectar seres vivos, capacidade de causar dano espiritual em quem olhar seus olhos (WILL vs. WILL - dano de 1d10), mas nenhuma criatura pode sofrer este olhar mais de uma vez pelo mesmo Olho de Múmia

Adruach, Kyonshe: bônus de +30% em PER para detectar seres vivos, capacidade de perceber criaturas de má índole ao observá-las (Teste Difícil de PER)

Draugr: efeitos de visão e detecção de seres extraplanares equivalentes a Entender Metamagia 3 (sem necessidade de teste ou gasto de Pontos de Magia), capacidade de causar dano espiritual em quem olhar seus olhos (WILL vs. WILL - dano de 2d6), mas nenhuma criatura pode sofrer este olhar mais de uma vez pelo mesmo Olho de Draugr

PELE MORTA

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 3

2 pts. de Aprimoramento

Toda a epiderme do Meio-Morto foi substituída pela pele de um Morto-Vivo (no caso de Esqueletos, *Warkelets* e *Tigbanuas*, os ossos foram fundidos à epiderme para formar um exoesqueleto morto-vivo). Torna-se imune a qualquer ataque físico que cause até 3 pontos de dano (ou seja, só pode sofrer a partir de 4 pontos de dano, contabilizando este dano do IP do Meio-Morto), além de não sentir dor nenhuma na área mais externa do corpo.

BRAÇO MORTO

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 4

3 pts. de Aprimoramento

O Meio-Morto possui um braço de um Morto-Vivo.

PERNA MORTA

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 4

3 pts. de Aprimoramento

O Meio-Morto possui uma perna de um Morto-Vivo.

ASAS MORTAS

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 5

4 pts. de Aprimoramento

As asas de uma grande criatura alada morta-viva foram implantadas no Meio-Morto. Além dos efeitos do Morto-Vivo, o Meio-Morto ainda adquire a capacidade de voar com suas asas, atingindo 40m/s.

CORPO TÁURICO MORTO

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 5

4 pts. de Aprimoramento

O corpo de uma imensa criatura foi implantado na metade inferior do corpo do Meio-Morto, substituindo suas pernas e tornando-o um ser táurico (como centauros, elfos negros driders, etc.). Além dos efeitos do Morto-Vivo, o Meio-Morto ainda adquire a capacidade de correr até 80m/s e passar em todos os Testes de AGI para não perder o equilíbrio quando estiver em chão firme.

CORPO MORTO

Criar Humanos/Spiritum/Arkanun 6

10 pts. de Aprimoramento

O estágio máximo do conhecimento dos Necromantes especialistas no Remendo Morto acontece quando eles conseguem realizar este Ritual de trocar todo o corpo de um Meio-Morto pelo corpo inteiro de um Morto-Vivo, transferindo seu cérebro e coluna espinhal. Todo o corpo do Meio-Morto passa a ter as características do Morto-Vivo (incluindo seu Olho Morto e sua Pele Morta).



Cada Morto-Vivo garante vantagens e desvantagens ao Meio-Morto que porta suas partes corporais. O tipo de Morto-Vivo é também um modificador de Focus para o Ritual e também um modificador de custo como Aprimoramento. Sendo assim, o custo final para realização do Ritual e para comprar o Aprimoramento está na soma do custo listado acima e os custos descritos abaixo para cada tipo de Morto-Vivo disponível para o Remendo Morto.

+0 pts. Esqueleto, Warkolet, Tigbanua:

O implante é totalmente feito de ossos, garantindo plena imunidade à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante IP 2 e FR+4 na área e ainda possui automaticamente a capacidade de se Recolocar, sem que seu usuário possua o Poder Mortuário Montagem. É facilmente perceptível por qualquer ser que observe.

+1 pt. Ghoul, Chi-Mei:

O implante é feito de carne cadavérica, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+2 e DEX-2 na área. Pode ser disfarçado facilmente (bônus de +30% em testes de ocultamento) como uma área normal no corpo do implantado.

+2 pts. Ghûl:

O implante é feito de carne arkanita cadavérica, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+4 e DEX-2 na área. Pode ser disfarçado com certa facilidade (bônus de +15% em testes de ocultamento) como uma área normal no corpo do implantado, embora possua automaticamente a Fraqueza Cheiro de Enxofre e certos detalhes como símbolos místicos queimados na pele, algumas escamas etc.

+2 pts. Gangreno:

O implante é feito de carne cadavérica com forte putrefação, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+2 e DEX-2 na área e a capacidade de, com um único toque, causar uma pequena dor em um inimigo e uma marca de hematoma (é preciso um teste de Briga para acertá-lo, e se for bem-sucedido, o toque causará 1d6 de dano). Não ser disfarçado como uma área normal no corpo do implantado devido ao escorrimento de fluidos apodrecidos, cheiro forte de carne podre e a atração de insetos e vermes à área implantada.

+2 pts. Aletch:

O implante é feito de carne cadavérica congelada, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+4 e DEX-2 na área e a capacidade de, com um único toque ou durante ataques, causar dor extra em um inimigo devido ao toque congelante (o simples toque causará 1d6 de dano, e qualquer ataque com o implante causará +5 pontos de dano). Pode ser disfarçado com certa facilidade (bônus de +15% em testes de ocultamento) como uma área normal no corpo do implantado.

+3 pts. Múmia:

O implante é feito de carne cadavérica embalsamada, garantindo plena resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+4 e DEX-1 na área e regeneração da área de 5 PVs por rodada (quem atacar o implante sentirá como se atacasse areia, sem atingir pontos vitais e nem causar sangramentos, apenas escorrimento de areia e deslizamento total como se passasse a arma em um monte de areia). Não ser disfarçado como uma área normal no corpo do implantado devido às faixas desgastadas, carne putrefata aparente e aos cheiros das ervas e óleos usados no embalsamento.

+4 pts. Aduach, Kyonshe:

O implante é feito de carne cadavérica que parece ter acabado morrer, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante FR+2 na área. Pode ser disfarçado completamente como uma área normal no corpo do implantado (desde que não toquem e percebam que a carne morta está fria).

+4 pts. Draugr:

O implante é feito de uma carne cadavérica especial que exala morte e poder, garantindo maior resistência à dor e qualquer sensação física prejudicial na área do implante. Este implante garante IP 4 e FR+6 na área e a capacidade de, com um único toque ou durante ataques, causar dor extra em um inimigo devido ao toque congelante do frio do Mundo dos Mortos (o simples toque causará 1d10 de dano, e qualquer ataque com o implante causará +10 pontos de dano). Não ser disfarçado como uma área normal no corpo do implantado devido à exalação de energias negativas que incomodam todos os seres vivos no ambiente.



PODERES MORTUÁRIOS

“Algumas vezes estar morto é melhor.”

-Stephen King

A seguir forneceremos os poderes e capacidades mais comuns entre os mortos-vivos. Note bem: comuns, isso é, com o passar do tempo alguns mortos-vivos desenvolvem seus próprios poderes individualmente.

Os Poderes estão divididos em níveis para uma melhor compreensão. Estes níveis existem para o jogador e Mestre somente, pois o personagem jamais usará o termo “nível de poder”. Para obter um efeito de nível 2, é necessário que o morto-vivo possua pelo menos um efeito do mesmo poder no nível 1, e assim por diante. Existem alguns poderes que se ramificam em vários efeitos por nível, e CADA um destes efeitos custa 1 ponto. É óbvio que os personagens devem possuir poderes de acordo com seus backgrounds.

Poderes Comuns: Uma pequena observação. Estes são poderes comuns a todos os mortos-vivos, sem exceções. Não é preciso pagar pontos por eles, sendo que qualquer morto-vivo os possui de graça.

Qualquer morto-vivo não precisa comer, beber, dormir, respirar ou mesmo ir ao banheiro. Eles não envelhecem e não morrem por doenças naturais.

Os Poderes aparecem na seguinte forma:

NOME

(Casta com acesso a este Poder)

Nível: Nome do efeito.

Descrição do efeito.

AUMENTO DE ATRIBUTOS

(todas as castas)

É a capacidade sobrenatural dos mortos-vivos de possuírem características mais fortes que a dos humanos normais.

Força: bônus de +3 pontos em Força. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: bônus de +3 pontos em Constituição. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: bônus de +3 pontos em Destreza. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: bônus de +3 pontos em Agilidade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: bônus de +3 pontos em Inteligência. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: bônus de +3 pontos em Força de Vontade. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: bônus de +3 pontos em Percepção. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: bônus de +3 pontos em Carisma. Esse poder pode ser escolhido várias vezes.

ARMADURA NATURAL

(Ghoul, Aletchs, Warkelets, Múmias, Adruach)

O morto-vivo possui carne e ossos mais resistentes que o de qualquer humano. Seu corpo pode absorver danos de qualquer origem como se fosse uma armadura. O IP conferido por este poder não penaliza AGI nem DEX.

Nível 1: IP 1 natural.

Nível 2: IP 2 natural.

Nível 3: IP 3 natural.

Nível 4: IP 4 natural.

Nível 5: IP 5 natural.

FAMILIAR

(*Adruach*)

Este é principal dos Poderes Póstumos e demonstra quão profunda e desenvolvida é a ligação entre um Renascido e seu totem espiritual. Representa também o fortalecimento físico e mental decorrentes dessa ligação e o ódio vingativo que queima dentro de cada um desses não mortos.

Neste Poder devem ser gasto pelo menos um terço dos Poderes Póstumos adquiridos durante o estágio de Criação do Personagem.

Nível 1: Compartilhar Sentidos.

O personagem torna-se capaz de enxergar e ouvir através dos olhos e ouvidos de seu Familiar. As imagens são embaçadas e os sons ligeiramente distorcidos, porém claros o suficiente para que se tenha total compreensão do que se passa.

Nível 1: *Comunicação.*

Com este poder o Renascido torna-se capaz de compreender as palavras de seu Familiar. Não trata-se de linguagem falada e sim uma espécie de elo telepático que proporciona uma comunicação silenciosa entre os dois enquanto ambos estiverem sob o alcance da visual um do outro.

Nível 1: *Localização.*

A ligação entre o Renascido e seu familiar é única muitas vezes fazendo-os agir quase que como um único indivíduo. Neste nível o personagem torna-se capaz de estipular aproximadamente em que direção, distância e estado encontra-se seu familiar e vice-versa.

Nível 1: *Invocar Corvos.*

O Renascido adquire a capacidade de exercer comando sobre algumas dezenas de corvos e gralhas que estejam previamente nas proximidades, podendo invocá-las e compelí-las a combater ou realizar qualquer outra ação, que será limitada apenas pela sua inteligência. Os corvos chegam 1d6 rodas após serem invocados e permanecem totalmente sob comando do personagem até o fim da cena.

Nível 2: *Avatar.*

Ao atingir esse nível de poder do próprio Familiar é ampliado, tornando-o mais

capacitado a combater ou escapar ileso de adversidades que possam destruí-lo. O corvo adquire as seguintes características: +2 em todos seus atributos físicos (CON, FR, DEX e AGI) e o consequente aumento em Pontos de Vida, Índice de Proteção 2, um ataque extra por rodada e +10% em seus ataques.

Nível 2: *Fortalecimento do Elo.*

Enquanto o personagem e o Familiar estiverem a até 30 metros de distância um do outro, qualquer Teste de Resistência realizado por ambos receberá uma bonificação de 30%.

Nível 2: *Comunhão.*

Neste nível a conexão entre Familiar e Renascido continua a se aprimorar. Enquanto estiverem a até 30 metros de distância um do outro, o Personagem passará a utilizar o Atributo Percepção do Familiar ao invés do seu próprio valor. Além disso, ele adquire uma amplitude e ângulo de visão muito maiores, não podendo ser surpreendido ou atacado pelas costas. Ao contrário do poder de nível 1 Compartilhar Sentidos, Comunhão não oferece imagens ou muda o alcance de visão, apenas integra a capacidade de percepção e reação do Renascido e de seu Familiar.

Nível 3: *Ignorar Ferimentos Críticos.*

A resistência corporal do Personagem atinge um nível assombroso, permitindo-o resistir a ataques que certamente alejariam, ou até mesmo matariam um ser humano normal. O personagem torna-se capaz de ignorar os efeitos de um Acerto Crítico, ou seja, qualquer ataque que resulte em um Acerto Crítico não terá mais seu dano multiplicado por 2.

Nível 3: *Determinação.*

Concede um bônus de 40% em testes de WILL para resistir a quaisquer efeitos que venham a desviá-lo de sua vingança, tais quais coerção, tentativas de intimidação ou de uso de lábia.

Nível 4: *Imunidade Contra Armas Não-Mágicas.*

Confere ao personagem IP+8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas). Magia, armas mágicas e relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4: *Imunidade a Dominação.*

A dedicação do personagem à sua vingança torna-se extrema e sua mente não vê espaço ou tempo para outras coisas. Isso faz com ele não possa ser dominado ou compelido por qualquer outra entidade torna-o imune a quaisquer efeitos de controle mental.

Nível 5: *Fúria do Vingador.*

Este Poder consiste em um potente e mortífero ataque que pode ser desferido apenas contra seus algozes. O Personagem tem que se concentrar durante um turno e, no próximo, fazer seu Teste de Ataque normalmente. Caso seja bem sucedido multiplique o resultado da rolagem de dano por três antes de fazer qualquer redução de danos, seja ela por IP, Magia, Psiquismo ou qualquer outro. Independente de acertar ou não o ataque, este poder só poderá ser usado uma vez por dia. Seus benefícios não se acumulam com os de um Acerto Crítico.

Nível 5: *Invocar Espíritos da Vingança.*

Este poder reúne os espíritos que vagam inquietos em busca de redenção e vingança; mortos e perturbados por ações de um indivíduo. Cada crime que esta pessoa cometeu, cada morte que ela infligiu, cada momento de dor que ele causou a um inocente são materializados em uma revoada de corvos fantasmagóricos que arrasta corpo e alma de seu algoz para as profundezas de Spiritum (ou Inferno, dependendo do caso) e cada alma perturbada é um corvo nesta revoada.

Este Poder, assim como Descarga Emocional, não é perdido no caso da morte do familiar, pois sua força não vem do personagem e sim de outras almas que desejam a mesma vingança, que passaram a mesma dor. O Renascido serve somente como um canalizador e direcionador da vontade destes mortos inquietos, mostrando para eles o caminho.

Os espíritos descem rasgando a carne e dilacerando a alma de seu algoz, atravessando seu corpo como lâminas. Por fim, a alma da vítima é levada, em uma cena grotesca, para seu local de merecimento, Spiritum ou algum Círculo do Inferno. A vítima precisa fazer um

teste de WILL vs. 30 para não ser arremessado às profundezas de Spiritum, mesmo assim ainda levará 5d6 de dano sem direito a qualquer tipo de redução ou proteção. Desta forma, se a vítima morrer pelo dano, ainda será carregada pela revoada.

GANGRENA

(Gangrenos, Lamets, Múmias, Aletchs)

Nível 1: *Lesão*

Com este nível, o morto-vivo é capaz de, com um único toque, causar uma pequena dor em um inimigo. É preciso um teste de Briga para acertá-lo, e se for bem sucedido, o toque causará 1d6 de dano.

(Gangrenos, Lamets, Múmias, Aletchs)

Nível 2: *Hematoma*

Funciona da mesma forma que o nível anterior, porém aqui o morto-vivo toca o alvo e deixa um hematoma no local que foi tocado. Causa 1d6+4 de dano.

(Gangrenos, Lamets)

Nível 2: *Desfiguramento*

Através dos dedos, o morto-vivo pode fazer moldes bizarros em uma pequena porção de pele de uma vítima. Pode criar horríveis cicatrizes em um ombro, deixar um rosto com feições apavorantes, fazer a mão se tornar cadavérica. Uma vez usado o Desfiguramento, é muito difícil recuperar os estragos que ele causa, só mesmo por intermédio de magias. Para utilizá-lo não é preciso teste algum, mas o processo costuma levar algum tempo, então se adverte para que a vítima esteja imobilizada ou inconsciente.

(Gangrenos)

Nível 3: *Gangrena*

Com o mero toque das pontas dos dedos de um morto-vivo, a carne começa a apodrecer, causando uma dor horrível (2d6 por rodada de contato). A carne apodrece por completo em toda a região em que a mão do morto-vivo tocou, impedindo o sangue de circular e se regenerar. Essa região permanece como um grande hematoma negro e pútrido, sem voltar ao normal nem mesmo com tratamento médico.

(*Gangrenos*)

Nível 4: Chamado

Esta é uma habilidade dos Gangrenos de criarem outros de sua "raça". Com este nível de poder, eles podem transformar 1 cadáver em um Gangreno, mas apenas 1 a cada mês. Para transformá-lo, basta tocar no peito do morto.

(*Gangrenos*)

Nível 5: Necrose

O horror indescritível de quem provou do terrível toque dos Gangrenos é lendário. Muitos poucos sobreviveram após se envolverem em um combate corporal com os mortos-vivos que carregavam esse assombroso poder. Necrose permite que, em meado do simples toque, todo um membro (braço ou perna), parte de tronco (uma parte do abdome, ou caixa torácica) ou parte da cabeça (mandíbula, face, nuca) apodreça se o contato for mantido por até 3 rodadas. A dor é insuportável (2d6 +3 de dano por rodada). A parte do corpo que foi tocada cairá como uma casca podre no chão assim que as 3 rodadas se concluírem, mas não causará hemorragia no pobre coitado que o perdeu.

GEMITUS

(*Filhos de Hecate, Múmias, Gangrenos*)

Nível 1: Suspiro

O morto-vivo pode emitir um suspiro cujo som é extremamente horrível e doloroso para quem o escuta, sofrendo 1d6 de dano. Diz-se que aqueles que se levantaram de suas covas contra sua vontade permanecem constantemente desejando a morte para voltarem ao seu descanso eterno, e emitem estes ruídos desagradáveis quando são incomodados em suas peregrinações pelo sofrimento.

(*Filhos de Hecate, Múmias, Gangrenos*)

Nível 2: Chorar

O morto-vivo conserva a capacidade humana de chorar quando se sente emocionalmente ferido. Porém, suas lágrimas não são de uma água pura e comum, mas sim de uma substância

conhecida como Água Morta. Trata-se do oposto da Água Benta, causando danos (1d6, demorando mais para regenerar) aos mortais, anjos e outras entidades que retirem seu poder da luz.

(*Filhos de Hecate, Gangrenos*)

Nível 3: Lamentações

Aqueles que sofrem mesmo após a morte. Aqueles que são trazidos de volta do seu descanso. Eles lamentam por suas vidas. Este é um poder que permite ao morto-vivo exprimir seu sofrimento, sua dor, em sons plangentes. Sua voz é capaz de emitir um ruído lamentoso e penoso, deixando a todos que estão a sua volta tristes e melancólicos. É preciso um teste de WILL vs. WILL do morto-vivo. Aqueles que falharem serão tomadas pelos sintomas da Lamentação, ficando deprimidos, relembrando seus momentos mais infelizes e ficando incapazes de lutar ou mesmo se concentrar.

(*Filhos de Hecate, Gangrenos*)

Nível 4: Medo

A voz do morto-vivo traz à tona os temores daqueles que a escutam. É preciso um teste de WILL vs. WILL do morto-vivo para não darem atenção ao que ele diz. Suas tristes palavras causam às vítimas um medo inexplicável, ficando impossibilitadas de atacarem ou se aproximarem, mas fazendoas desejarem fugir para bem longe. Este poder não funciona com criaturas sobrenaturais.

(*Filhos de Hecate, Gangrenos*)

Nível 5: Irameth

Um dos piores traumas para um morto-vivo pode ocorrer quando ele é despertado durante seu enterro. Muitos deles guardam dentro de seus corações a penosa canção que lhes foi cantada durante seus enterros. Assim, alguns magos e necromantes se referem a Irameths como os cânticos fúnebres que se pronunciavam durante os enterros e que são entoados por vozes melodiosas de certos mortos-vivos durante seus prantos. Qualquer um que ouça um destes cantos deverá realizar um teste de CON para que seus ouvidos não comecem a sangrar

(1d3 de dano por rodada que ouvir a canção). E, caso alguém escute o Irameth inteiro e não morra, deverá realizar um teste difícil de WILL para não perder a audição.

GARRAS

(*Ghouls, Filhos de Hecate, Gangrenos, Liches*)

O morto-vivo possui garras nas pontas de seus dedos, podendo utilizá-las como armas.

Nível 1: 1d3 + bônus por Força de dano.

Nível 2: 1d6 + bônus por Força de dano.

Nível 3: 1d10 + bônus por Força de dano.

Nível 4: 2d6 + bônus por Força de dano.

Nível 5: 2d10 + bônus por Força de dano.

GELO

(*Alechts*)

Nível 1 a 5: *Entender Gelo*

Permite ao morto-vivo desenvolver os efeitos mágicos através da Forma e Caminho Entender Gelo. Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Entender Gelo. Pode ser escolhido até 5 vezes.

Nível 1 a 5: *Criar Gelo*

Permite ao morto-vivo desenvolver os efeitos mágicos através da Forma e Caminho Criar Gelo.

Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Criar Gelo. Pode ser escolhido até 5 vezes.

Nível 1 a 5: *Controlar Gelo*

Permite ao morto-vivo desenvolver os efeitos mágicos através da Forma e Caminho Controlar Gelo. Cada ponto fornece ao personagem o equivalente em Controlar Gelo. Pode ser escolhido até 5 vezes.

HAIMATOS

(*Filhos de Hecate*)

Nível 1: *Saliva*

O morto-vivo é capaz de gerar uma saliva negra e borbulhante, muito nojenta. Quando esta baba toca um humano, ela causa uma certa reação com a pele. A saliva causa 1d6 pontos de dano quanto reage com a pele humana, causando uma espécie de queimadura.

Nível 2: *Asthéneia*

O morto-vivo possui a estranha capacidade de drenar PVs de uma pessoa por intermédio da sua saliva ou sangue que tenha tocado o corpo do inimigo. Toda vez que sua saliva (a do nível anterior) ou seu sangue (o sangue causa 1 ponto de dano) atingirem o adversário, os PVs que ele perderá dessa forma irão para o morto-vivo (mas não é possível obter mais PVs do que os pontos originais que você possui). Exemplo: a sua baba causou 3 de dano no inimigo, você irá recuperar 3 PVs.

Nível 3: *Resistência à Luz*

A maioria dos mortos-vivos retiram seu poder das forças negras e negativas. Sendo assim, eles adquiriram uma defesa especial contra o elemento Luz, que é seu maior vilão. Toda a magia feita com o caminho Luz sofre um redutor de 2D quando usada contra o morto-vivo.

Nível 3: *Corpo Negro*

O corpo do morto-vivo passa a absorver toda a energia luminosa natural (sol, luz de tochas, fogueira) que recebe durante uma rodada. Após, seu corpo se tornará opaco e enegrecido, semelhante a uma pedra de ônix. Neste estágio, o corpo atua como um receptáculo de energia negra que roubou da luz. Assim, o morto-vivo recebe um bônus de +1D em suas magias relacionadas ao caminho Trevas.

Nível 3: *Sangue Pútrido*

O morto-vivo pode transformar seu sangue negro em um forte ácido, capaz de decompor matérias orgânicas. Este ácido causa 2d6 de dano, pode ferir humanos, demônios, anjos, vampiros, matar pequenas plantas, perfurar madeira, revestir lâminas para aumentar seus danos, dentre outros feitos. O dano causado pela saliva do Filho de Hecate também aumenta em +1d6.

Nível 4: *Lágrimas da Deusa*

Este grande poder possibilita ao morto-vivo que ele chore lágrimas de seu sangue negro, mas apenas se tiver razões emocionais para isso. Quando as lágrimas são derramadas sobre a terra (não funciona dentro de

castelos, corredores, casas) toda o terreno em uma área de WILL metros se tornará uma espécie de pântano asqueroso. As árvores se tornarão negras e distorcidas, o chão ficará lamacento, os animais morrem e outros que vivem em pântanos tomam seus lugares.

Nível 4: *Cortejo da Deusa*

O personagem sacrifica ritualmente um animal – que necessariamente deve ser um cão, serpente ou coruja – e o oferece a deusa. Ao final da cerimônia a criatura deve ser preenchida com o Sangue do morto-vivo e enterrada em uma encruzilhada a luz do luar. Na noite seguinte o animal se erguerá como um Familiar fiel ao morto-vivo ou a alguma outra pessoa designada por ele. Cada animal deve ser sacrificado em uma fase da lua e detêm habilidades únicas, além daquelas possuídas por Familiares conforme a lista abaixo:

Cão: Deve ser sacrificado durante a lua cheia. Possui a capacidade de enxergar espíritos e criaturas invisíveis; é capaz de se projetar astralmente junto ao mago para protegê-lo e guiá-lo em Spiritum.

Coruja: Deve ser sacrificada durante a lua nova. Enquanto permanecer pousada nos ombros do personagem, conferirá 3 pontos de magia extras e uma bonificação de +3 em INT e +10% em todos os testes de Ciências Proibidas.

Serpente: deve ser sacrificada nas demais fases. Pode ficar invisível nas sombras; produz um veneno forte que apodrece a carne (inclusive de mortos-vivos), cujo antídoto é uma dose do sangue de um Filho de Hecate. Caso a vítima morra devido ao veneno ela pode ser reanimada pelo desmorto como um servo zumbi.

Nível 5: *Nekroshaima*

O assustador poder dos Filhos de Hecate, consiste em lhes possibilitar morder suas vítimas, como um vampiro, mas não para sugar o sangue delas, e sim para dar o seu. Quando o sangue negro entra na circulação humana, ele causa uma forte dor, que começa a se espalhar pelo corpo inteiro da vítima. Os mortos-vivos dizem que isso é uma doença,



e a chamam de Nekroshaima.

Todo o sangue da pessoa começa a enfraquecer, perdendo seus componentes vitalícios durante 1d6 semanas. Durante este tempo, a vítima perderá 1 PV diariamente, que não se regenera com descanso, apenas com magia. Isso ocorre pois o seu sangue está morrendo, o que induz a morte dos outros órgãos. Se o tempo passar e a vítima não morrer, ela começara a melhorar gradativamente.

Nível 5: *Proteção de Hecate*

Semelhante a Corpo Negro, o morto-vivo absorve toda a luz ambiente tornando o local mais escuro e o seu corpo negro como ônix. Nesse estado o personagem passa a ser constituído de pura escuridão, podendo ficar invisível nas sombras, atravessar paredes e somente será ferido por magias e armas mágicas. Este poder pode ser invocado apenas uma vez por noite e dura 3d6 rodadas.

Nível 6: *Fervor*

Os seguintes níveis de Haimatos podem ser ampliados mediante o gasto de pontos de fé:

Saliva e Sangue Pútrido: Dano aumentado em +1d6;

Astheneia: o personagem pode exceder seu limite de Pontos de Vida, porém estes pontos extras desaparecem ao pôr-do-sol;

Lágrimas da Deusa: multiplica por um fator de 10 a área afetada, além de matar em algumas rodadas os mortais que não abandonarem o local;

Nekroshaima: o sangue do morto-vivo passa a afetar seres sobrenaturais, inclusive Anjos.

IMPUREZA

(Gangrenos, Múmias, Lamets)

Nível 1: *Sujeira*

O morto-vivo pode poluir uma fonte de água, como um aquário ou chafariz, deixando a água tão suja quanto um esgoto. Não é preciso dizer que essa água é completamente inadequada para se beber, podendo causar várias doenças.

(Gangrenos, Múmias)

Nível 2: *Apodrecer Alimentos*

Todo o tipo de comida, desde carnes até arroz e feijão, irão ficar estragado se o morto-vivo liberar sua essência pútrida em uma área de até 10 metros de proximidade. Essa comida, se ingerida, causa 1 ponto de dano e uma tremenda dor de barriga.

(Gangrenos, Múmias, Lamets)

Nível 2: *Apodrecer Plantas*

Assim como Apodrecer Alimentos, este nível permite ao morto-vivo que ele apodreça plantas pequenas, como pés de alface, roseiras, arbustos, grama e outras, simplesmente quando ele liberar sua essência de podridão sobre uma área de 10 metros ao seu redor.

(Gangrenos, Múmias)

Nível 3: *Foco de Poluição*

O morto-vivo pode "marcar" um local, de modo a torná-lo uma espécie de alvo. O local escolhido já deve possuir algum tipo de poluição (como uma lata de lixo em um beco, a poeira debaixo de um armário ou mesmo um banheiro público), para então funcionar como um foco. Todos os insetos e animais que vivem destes resíduos e sujeiras se sentirão atraídos para este local, permanecendo em sua volta por algumas horas. Imagine uma sala infestada por baratas, ratos, aranhas, moscas, larvas e outros insetos, que você terá uma idéia do pânico que este poder pode provocar.

(Gangrenos, Múmias)

Nível 4: *Manto de Germes*

Com este nível, o morto-vivo é capaz de cobrir seu corpo com uma espécie de manto invisível. Este manto, na verdade, nada mais é do que uma camada de germes que envolve o morto-vivo.

Sempre que uma pessoa tocá-lo, deverá fazer um teste de CON para não adquirir uma doença comum (gripe, sarampo, diarreia, etc). Este efeito dura uma cena (ou 3d6 rodadas).

(Gangrenos, Múmias)

Nível 5: *Infecção*

Este poder permite a um morto-vivo criar uma infecção em qualquer ferimento aberto que uma pessoa possua. A infecção não

causa dano a princípio, mas a cada dia que passar, a pessoa que foi infectada sofrerá 1d6 pontos de dano. O único modo de curar esta infecção é através de magia ou um bom tratamento médico.

INVOCADOR

O morto-vivo guardou parte das energias mágicas que o renasceram em seu corpo, de forma que pode invocar mortos-vivos temporários (a partir de um cadáver), que não estarão necessariamente sob seu comando. Inicialmente, o personagem só poderá invocar gangrenos ou ghouls - deve escolher uma das duas raças, quando comprar o poder. As fichas dos mortos-vivos são criadas pelo Mestre. Ghouls não podem ter perícias relacionadas a inteligência ou força

de vontade maiores do que 20%. Esqueletos só podem ter tais perícias até 50%.

2 pontos: O Invocador pode invocar até 1 morto-vivo para cada 5 pontos em WILL, sendo que só poderá realizar a invocação novamente em 5 dias, menos 1 para cada ponto em WILL (esse tempo é o necessário para 'recarregar' uma invocação, portanto, se o personagem tiver invocado dois seres em um dia, precisará de cerca de '10 dias - WILL' para recuperar OS DOIS). O personagem deve invocar os mortos-vivos em rodadas diferentes (uma para cada morto-vivo invocado). A criatura invocada permanecerá 'viva' por WILL/2 rodadas (e o Invocador não pode 'desinvocar' o morto-vivo).

3 pontos: Igual ao anterior, porém o personagem pode invocar até dois mortos-vivos por rodada



para cada 10 pontos em WILL (arredondado para baixo). O personagem também pode determinar um ponto específico em que o morto-vivo conjurado será melhor (escolhendo assim, um morto-vivo bom em rastrear inimigos ou em briga) - mas tal 'perícia privilegiada' deve ser aprovada pelo Mestre.

4 pontos: Invocador de Esqueletos. O personagem pode invocar, ao invés de Ghouls ou Gangrenos, esqueletos.

MONTAGEM

(Warkelets, Lamets, Múmias, Ghouls, Esqueletos)

Nível 1: Mãos

O morto-vivo pode controlar suas mãos mesmo quando elas estão desconectadas de seu corpo.

Ele pode fazê-las se arrastar, cravar facas e até estrangular alguém. Pode-se realizar esta habilidade quando tiver a mão decepada ou caso se deseje arrancar a própria mão (o que é bem doloroso).

(Warkelets, Lamets, Múmias, Ghouls, Esqueletos, Liches)

Nível 1: Recolocar Mão

Depois de ter a mão (ou o pé) decepado, ou mesmo arrancá-lo, o morto-vivo poderá "re-encaixá-lo" no lugar, como se ela nunca tivesse caído. O processo é simples e leva apenas uma Rodada.

Nível 1: Língua

O morto-vivo pode arrancar a língua de um cadáver ou mesmo de uma pessoa viva para substituir a sua. Desse modo, ele será capaz de imitar a voz daquela pessoa e até mesmo falar as mesmas línguas que ela dominava.

(Warkelets, Lamets, Múmias, Deminiches)

Nível 1: Olhos

O morto-vivo pode retirar um de seus olhos e deixá-lo em qualquer lugar para espionar através deste. O personagem deve, no momento em que retirar o globo ocular, optar por ficar observando através do mesmo ou deixá-lo "gravando" as imagens do local para acessá-las mais tarde quando recolocar o órgão.

Nível 2: Braços

Funciona como o nível anterior Mãos, porém para braços inteiros. A vantagem de se usar um braço dessa forma é que ele poderá carregar armas mais pesadas, como espadas, para aplicar golpes.

(Warkelets, Lamets, Múmias, Ghouls, Esqueletos, Liches)

Nível 2: Recolocar Braço

Exatamente como Recolocar Mão, só que serve para remontar o braço caído ou arrancado.

(Warkelets, Lamets, Deminiches)

Nível 3: Pernas

Caso o morto-vivo tenha seu tronco separado de sua cintura, ou seja, ser dividido ao meio, ele poderá a continuar movendo suas pernas. Elas podem correr, chutar, pular e fazer tudo que fariam normalmente.

(Warkelets, Lamets, Múmias, Ghouls, Esqueletos, Liches)

Nível 3: Recolocar Pernas

Se as pernas foram separadas do resto do corpo do morto-vivo, ele poderá, tranquilamente recolocá-las no lugar e voltar a ter um corpo completo e não mais pela metade. O processo dura apenas uma rodada.

(Lamets, Múmias, Liches)

Nível 4: Cabeça

Observe que este nível é permitido apenas para aquele que não possuem a Fraqueza Decapitação. É idêntico aos anteriores, servindo para que mesmo após a cabeça ser separada do corpo, ela ainda possa falar, ver, ouvir, profanar, excomungar, cuspir, realizar cânticos e tudo o mais. Para arrancar a própria cabeça é preciso causar uma perda de 1/3 dos seus PVs (e um bocado de coragem).

(Warkelets, Lamets, Múmias, Liches)

Nível 4: Recolocar Cabeça

Obviamente, serve para encaixar a cabeça decepada novamente sobre o pescoço (mas não recupera os PVs que você perdeu ao separá-la do corpo). Leva uma rodada.

(Warkelets, Lamets, Liches)

Nível 5: Adicionar Membros

O corpo do morto-vivo possui a capacidade excêntrica de possibilitar que ele pegue um

outro braço ou perna semelhantes aos seus e encaixe-o em qualquer lugar do seu corpo. Com cada membro extra ele poderá realizar um ataque a mais por rodada, e também poderá manusear uma arma a mais se adquirir os requisitos necessários.

Porém ele sofrerá um redutor de -1 de DEX e de AGI para cada membro que for adicionado ao seu corpo, além de ficar muito mais horrendo.

(Lamets, Liches)

Nível 6: Adicionar Membros Diferentes

É como o nível anterior (com todas as vantagens e penalidades), porém permite que o morto-vivo coloque em seu corpo braços ou pernas que não sejam nem um pouco parecidos com os seus (como de animais ou demônios). Por exemplo, patas de cavalo, braços de gorila, tentáculo de um polvo ou outros. Cada membro possui uma particularidade própria e o Mestre define se ele pode ou não trazer algum bônus. Por exemplo, o braço de um gorila poderia aumentar +3 de FR, a asa de um morcego gigante poderia ceder a capacidade de planar por curtas distâncias, a cauda de um tubarão poderia permitir que se nade mais facilmente.

(Liches)

Nível 7: Fusão Corporal

Um morto-vivo que desenvolva este poder consegue realizar uma proeza capaz de enlouquecer os mortais que a verem em funcionamento. Ele pode reunir um outro corpo morto ao seu próprio corpo, realizando uma fusão entre os dois corpos. Quando estes dois corpos se fundirem, o resultado será um morto-vivo reforçado, com o que havia de melhor entre os dois corpos. O ritual para realizar a Fusão Corporal leva aproximadamente 5 rodadas.

Por exemplo: um morto-vivo irá se fundir com um cadáver que roubou do cemitério. Este morto-vivo está seriamente ferido, tendo perdido um braço e um olho em uma briga. O cadáver ainda está fresco, pois foi enterrado apenas algumas horas atrás. Ao realizar o ritual, o morto-vivo passa a dispor do

braço e do olho do cadáver, além de sua pele, que está muito mais bem conservada.

Algumas observações importantes são que esse ritual serve para corpos humanos ou de animais (mas não com seres sobrenaturais), e portanto, permite que o morto-vivo adquira garras, dentes, caudas ou outras partes de um animal, recebendo os bônus por isso (essas garras podem ser de leões, que causariam 1d6 de dano, ou as presas serem de um tubarão, o focinho de um cachorro, que permite perceber cheiro com mais facilidade). E, ao contrário dos níveis Adicionar Membros e Adicionar Membros Diferentes, estes novos componentes não irão penalizar DEX nem AGI, mas também não concederão ataques extras.

OSSEUS

(Esqueletos, Warkelets, Liches)

Nível 1: Osteócopo

Com um simples toque, o morto-vivo pode causar uma dor aguda (1d3 por toque) sentida diretamente no osso da vítima, mas sem qualquer sinal exterior.

(Esqueletos, Warkelets, Liches)

Nível 2: Ossificação

Possibilita que o morto-vivo aumente a espessura de seus ossos, tornando-se mais rígido e firme. Isso lhe concede IP 2 natural, sem penalizar DEX nem AGI, mas não pode ser usado cumulativamente.

(Esqueletos, Warkelets, Liches)

Nível 3: Afiar

O morto-vivo pode deixar uma pequena parte de seus ossos tão afiados quanto lâminas. Podem ser dedos que se transformam em garras, antebraços que ganham lâminas, dentes pontiagudos, etc. Seja qual for o escolhido, ele causará 2d6 de dano.

(Warkelets, Liches)

Nível 4: Osteoclasia

O morto-vivo pode infligir fraturas nos ossos de seus inimigos com apenas um toque. A vítima deve fazer um teste de CON para tentar impedir a fratura. Se falhar a

fratura será direta, sem nem sequer ser preciso rolar dados.

(Liches)

Nível 5: Osteose

O morto-vivo pode infectar uma vítima com um simples toque em sua coluna vertebral. O alvo faz um teste de CON e se falhar, seu corpo será tomado por uma fraqueza e falta de suporte, deixando-o fraco (perde temporariamente 3d6 pontos de FR, se chegar a zero ele ficará inconsciente até o Mestre determinar).

REANIMADOR

A maioria dos rituais de reanimação de cadáveres como Mortos-Vivos utiliza-se das energias necróticas para reviver um corpo, imantando-o com essa energia mística de forma que este volte a vida. Acontece que em certos casos, a quantidade de energia empregada para a criação do Morto-Vivo é superior a aquela necessária para animação do cadáver, de forma que esses Mortos-Vivos se tornam capazes de controlar essa energia "extra" para reanimar outros cadáveres, gerando assim novos Mortos-Vivos sob seu controle. Mortos-Vivos com essa capacidade tendem a ser caçados pelos Necromantes, que temem a habilidade de um Morto-Vivo capaz de criar outros sob seu comando.

Nível 1: Reanimar.

O Morto-Vivo é capaz de manipular as energias necróticas de sua criação para animar outros cadáveres. Permite ao Undead reanimar até 1d6 cadáveres ou ossadas como Mortos-Vivos (Ghouls e Esqueletos respectivamente) por dia e estes permanecerão animados por até 3d6 rodadas. Os Mortos-Vivos criados dessa forma serão totalmente obedientes ao seu criador, cumprindo toda e qualquer ordem dada por este. O Morto-Vivo pode reanimar apenas um cadáver por turno.

Nível 2: Servo Superior.

Ao refinar sua manipulação das energias mortuárias o Morto-Vivo se torna capaz de reanimar cadáveres como Undeads mais evoluídos e inteligentes, como Warkelets ou

Gangrenos. O Undead reanimado não estará preso à vontade de seu criador porém será leal a este desde o momento de seu "renascimento" até a sua destruição. Mortos-Vivos criados dessa forma possuirão conhecimentos e perícias de suas vidas humanas, sendo estas determinadas pelo mestre.

Nível 2: Despertar o Cemitério.

O Morto-Vivo não está mais limitado a animação de apenas um cadáver por turno, podendo reanimar quantos cadáveres tiver direito de uma só vez, desde que todos estejam dentro de seu campo de visão.

Nível 3: Perenidade.

Ao reanimar um cadáver o Morto-Vivo lhe fornece uma quantidade de energia necrótica suficiente para que este se mantenha reanimado de forma permanente. Mortos-vivos criados por este poder não se desfazem após 3d6 rodadas, se tornando servos permanentes para seu criador. O Morto-Vivo pode possuir até 1d6 cadáveres reanimados permanentemente por Bônus de Will (Veja a tabela de Bônus de Força só que se utilizando do Atributo Will como base) com o mínimo sendo 1d6 cadáveres.

Nível 3: Controle Mortuário.

Introduzindo suas energias necróticas em outro Morto-Vivo, o usuário deste poder pode libertá-lo do controle de seu criador e até mesmo tomar a obediência deste para si. Em via de regras o Morto-Vivo realiza um Teste de Will vs a Will do Necromante criador do alvo, de forma que se ganhar toma o controle deste para si. Ao ser utilizado em Mortos-Vivos inteligentes o teste é feito contra a Will do alvo de forma a torná-lo leal ao usuário do poder.

Nível 4: Necrozação Humana.

O Morto-Vivo se torna capaz de energizar não só cadáveres mas também seres humanos com as energias necróticas. Ao fornecer as energias necróticas para um ser humano este começará a perder sua vitalidade e morrerá em poucos minutos, quando se transformará em um Deminich. O Morto-Vivo deve passar em um teste de Will vs a Will do humano para que o

poder funcione, de forma que se o humano resistir, este toma apenas 2d6 de dano devido a energia necrótica. Um Deminich criado dessa forma evoluirá normalmente podendo chegar a se tornar um Lich com o passar do tempo (muito tempo), porém assim como os outros Mortos-Vivos criados por esse poder, estará preso a seu criador por um laço de lealdade que não pode ser quebrado.

Nível 5: *Reanimação Sobranatural.*

Ao se tornar mestre supremo de suas energias necróticas, o Morto-Vivo se torna capaz de reanimar cadáveres de Anjos, Demônios e de outras criaturas sobrenaturais como seus servos. Como a grande parte destes seres possuem a sua alma fundida ao corpo, ao serem mortos, está se perde sendo dispersada na Roda dos Mundos. Dessa forma, os cadáveres reanimados desses seres não possuem inteligência, se tratando basicamente de Ghouls com poderes angelicais, demoníacos, etc.

REGENERAÇÃO

(Aletchs, Filhos de Hecate, Múmias, Aduuach)

Nível 1: regenera 1 PV a cada 12 horas.

Nível 2: regenera 1 PV a cada 6 horas.

Nível 3: regenera 1 PV a cada 3 horas.

Nível 4: regenera 1 PV a cada hora.

Nível 5: regenera 1 PV a cada 1/2 hora.

TRANSFORMAÇÃO EM AREIA

Nível 1: *Criar Areia.*

Permite o Morto-Vivo conjurar núvens de areia próximo de onde esteja. O Efeito é aumentado se estiver em um local aberto. Todos que se encontrarem dentro da tempestade de areia recebem um redutor de 20% em todos os seus testes de Per.

Nível 2: *Transformação em Areia.*

O Morto-Vivo se transforma em areia. Nesse estado pode passar por frestas e aberturas e não sofre nenhum dano físico. Pode se mover na velocidade normal de caminhada como um pequeno tornado de areia, mas também pode ser empurrado por ventos muito fortes.



O Morto-Vivo pode assumir a forma de areia uma vez por dia por Bônus de Con, com o mínimo de 1 vez por dia.

Nível 3: *Sede do Deserto.*

Ao assumir a forma de areia, o Morto-Vivo pode envolver a sua vítima e absorver os fluidos corporais desta. Enquanto permanecer dentro da prisão de areia, a vítima perderá 1d6 pontos de Con, que serão convertidos em PV's para o Morto-Vivo (Múmias tem a opção de recuperar pontos de Car, perdidos enquanto na forma humana). Para se livrar do tornado de areia, a vítima deve passar um teste de Con vs a Will do Morto-Vivo.

Nível 4: *Desertificação.*

O Morto-Vivo se torna capaz de desgastar quase qualquer material com o poder de sua mente, criando areia a partir de qualquer tipo de rocha ou concreto. O desmorto deve realizar um teste de Will vs a Con do material (definida pelo mestre) e caso passe, o material irá desgastar e rapidamente se transformar em areia. Esse poder pode ser utilizado para abrir buracos em paredes, desestruturar construções bem como desertificar o solo de um local, transformando em areia a terra em volta do morto-vivo.

Nível 4: *Areia Movediça.*

O desmorto pode fazer com que sua vítima seja dragada pelo próprio solo onde ela pisa. O morto-vivo faz um teste de Will e, caso passe, o chão sob seu alvo se tornará fluido e lentamente tragará qualquer coisa que esteja acima (caso o solo seja composto de areia, o teste de Will se torna um acerto automático). Esse poder não pode ser realizado em superfícies resistentes, como concreto ou rochas solidas. Para escapar a vítima deve passar em um teste de Fr vs uma Fr de 4D. Caso seja totalmente tragado pelo solo apenas com um acerto crítico a vítima será capaz de se libertar. Caso não consiga sair, a vítima passa a receber dano por sufocamento enquanto estiver sob a terra.

TRANSFORMAÇÃO EM HUMANOS

(Liches, Múmias, Filhos de Hecate, Aletchs)

Nível 1: *Indivíduo*

O morto-vivo pode assumir apenas uma única forma; a mesma que possuía antes de morrer e voltar a vida, e só é capaz de mantê-la por 2 horas por dia.

(Deminiches, Múmias)

Nível 2: *Formas Variadas*

O morto-vivo pode adquirir qualquer forma que desejar, alterando drasticamente seu corpo. Ele pode mudar a cor de seus olhos, pele, seu tipo físico, sexo, altura e peso. Mas no entanto não pode duplicar uma pessoa específica (apenas com 20% de chance).

(Deminiches, Múmias)

Nível 3: *Clone*

Permite que o morto-vivo copie o tipo físico idêntico de um indivíduo à escolha, ficando praticamente idêntico à ele. Só não é capaz de imitar sua voz, manias, inteligência e outras peculiaridades.



FRAQUEZAS

“Eu não vou negociar com os mortos!”

-Monster Island

Aqui são apresentadas as fraquezas possíveis das castas de mortos-vivos. Todas as que estão definidas em cada casta são obrigatórias, e além disso, deve-se escolher uma fraqueza extra dentre as demais.

DEVORAR CÉREBROS OU VÍSCERAS

Uma variante especial de Necrofagia. O morto-vivo precisa comer cérebros e/ou vísceras para sobreviver. É preciso se alimentar disso pelo menos uma vez por dia. Se não o fizer, o morto-vivo começará a definhar, perdendo 1 PV por dia, que não podem ser regenerados. Caso seus PVs cheguem a zero desta forma, ele morrerá permanentemente. O cérebro ou as vísceras podem ser de pessoas mortas há um certo tempo, mas o gosto não é o mesmo que o de um ainda fresco.

DECAPITAÇÃO

Caso o morto-vivo seja decapitado, ele será destruído para sempre. Para decapitar um demônio com um só golpe, é necessário fazer um acerto crítico, e arrancar de uma só vez 1/3 dos PVs totais de um morto vivo.

DECOMPOSIÇÃO

O morto-vivo ainda sofre das ações da apodrecimento da carne, como um cadáver qualquer.

Suas células morrem, levando consigo seus tecidos, órgãos e músculos. Não existe um tempo determinado para a decomposição agir, sendo que o Mestre deve definir como ela atuação sobre o

personagem (dentro de alguns meses a pele pode ter se decomposto por completo, em uma semana cai um pedaço da sua perna, buracos surgem pelo corpo, assumam os efeitos que desejar). Não há como impedir essa putrefação, e quando ela se completar (isso é, você perder toda a carne e se tornar apenas um esqueleto), você morrerá novamente.

CHAGAS

Ao ser despertado, o morto-vivo não tinha começado a se decompor totalmente. Seu corpo recém começara a apodrecer, mas ainda conservava boa parte do que era como antes. Com essa Fraqueza, um morto-vivo apresenta apenas algumas chagas e feridas espalhadas pelo corpo, como se fosse uma pessoa doente e muito machucada. É possível se passar por humano, com pouca dificuldade. Não é permitida esta Fraqueza para quem já possui Decomposição.

DEFORMADO

Por algum motivo inexplicável, durante sua criação, o morto-vivo se recompôs de maneira errada e disforme. Seus membros estão invertidos ou trocados, seus pés estão no lugar dos ombros, sua cabeça está ao contrário, sua aparência é aracnídea, seus ossos estão mal ligados, dando-lhe uma impressão de estão todos saltados e fora do lugar, entre muitas outras formas bizarras. O motivo para essa aparência nem sempre é claro, mas rituais feitos errados ou corpos montados com pedaços

de vários cadáveres diferentes podem vir a serem os responsáveis.

DESCOORDENAÇÃO MANUAL

O morto-vivo não consegue movimentar corretamente seus braços e mãos, sendo muito difícil para ele atacar, segurar objetos e até mesmo apertar mãos. Isso se deve ao fato de seus músculos e ossos estarem muito estragados pelo tempo, tornando-os difíceis de controlar. Inclua uma penalidade de -15% para ataques e defesas e reduza a metade a sua Destreza.

DEVORAR CORAÇÕES

Assim como Devorar Cérebros e Vísceras, o morto-vivo que possui essa fraqueza está condenado a ser vítima de uma fome terrível por corações, sejam humanos ou não. É algo vital para sua existência, e deve ser feito diariamente, senão ele começará a definhar, perdendo 1 PV por dia, até atingir zero PVs e morrer. Ainda existe uma coisa pior em ter de comer corações do que cérebros. É preciso que o coração esteja quente, ou seja, tenha sido arranjado à menos de 1 hora.

DORMIR EM SARCÓFAGOS

É como Dormir em Tumbas, mas o morto-vivo não dorme em um buraco de terra, e sim em um ataúde de sua preferência. Isso deixa de ser uma necessidade, servindo apenas como um luxo e uma forma de manter algumas características humanas.

DORMIR EM TUMBAS

O morto-vivo conserva o hábito de dormir, mesmo que apenas algumas horas por semana, em sua tumba ou outra qualquer, desde que seja feita de terra. É um conforto que ele não dispensa,

e se deixar de fazê-lo, sofrerá terríveis dores de cabeça, deixando-o zozzo e desorientado, até que volte a dormir.

FILACTÉRIA

A Filactéria guarda a alma do personagem e garante que o mesmo possa voltar a "não vida". Caso ela seja destruída a alma do Liche é destruída automaticamente e ele perde a capacidade de se regenerar, se tornando um Morto Vivo comum e mortal. Além disso, se alguém conseguir a Filactéria do Liche consegue ter controle sobre ele, considere a WILL do Lich reduzida pela metade ao tratar com alguém em posse de sua Filactéria.

A Filactéria só pode ser destruída por Magia e/ou Armas Mágicas

LENTIDÃO

Alguns mortos-vivos tem dificuldades para andar, devido ao mau funcionamento de seus músculos e cartilagens. Seus movimentos são lentos e pesados, tornando-se difícil até mesmo andar. É impossível para esses seres correr e se mexer depressa. Inclua uma penalidade de -10% para ataques e reduza pela metade a Agilidade de quem possui essa fraqueza, além de que um morto-vivo com Lentidão sempre perde a iniciativa automaticamente.

NECROFAGIA

O morto-vivo tem uma compulsão por devorar qualquer tipo de carne humana. É quase um prazer, apesar de ser mais uma necessidade. Ele precisa ingeri-la todo o dia, senão perderá 1 PV por dia, que não podem ser regenerados. Se seus PVs atingirem zero, ele morrerá.

ODOR

O morto-vivo apresenta um forte cheiro de carne putrefata, como se tivesse acabado de sair de uma tumba. Se tentar interagir pacificamente com alguém, será mais difícil obter o se deseja. Em situações como combates o cheiro pode passar despercebido. Ele pode ser camuflado e até diminuído, mas nunca será eliminado por completo.

SEDE DE SANGUE

O morto-vivo, ao entrar em combate, só irá parar de lutar quando vir seu inimigo morto. Ele praticamente fica em êxtase quando vê o sangue de seu oponente jorrar sobre si. Se o inimigo fugir ou

sumir durante a luta, faça um teste de WILL para não entrar em desespero e atacar todos que você viu quando falhou no teste, até a morte deles.

TRANSPIRAR AMÔNIA

O morto-vivo ainda mantém uma característica humana, o suor. Mas este não é exatamente normal, uma vez que ao invés de exalar água de seu corpo, ele transpira uma substância conhecida como amônia. Quando em contato com o oxigênio, ela produz uma espécie de vapor d'água e nitrogênio que tem um odor forte. A amônia faz arder os olhos de qualquer um que não seja um morto-vivo.



CONCILIUM TENEBRAE



CONHEÇA A NOVA BIBLIOTECA DOS QUE OUSAM SE
AVENTURAR PELAS **TREVAS!**

- ▶ DOWNLOAD DE NETBOOKS
- ▶ NOVIDADES
- ▶ NOTÍCIAS DA INICIATIVA DAEMON
- ▶ LINKS ÚTEIS

E A CHANCE DE FAZER PARTE
DO CONSELHO DE AUTORES
INDEPENDENTES DA INICIATIVA!



SE VOCÊ TEM VONTADE DE
PARTICIPAR DO CENÁRIO E VER
O NOVO MATERIAL, CONFIRA
O NOVO SITE, E ENTRE EM
CONTATO COM A EQUIPE:

CONCILIUMTENEBRAE.WORDPRESS.COM



MORTOS VIVOS

LEVANTE DO SEU TÚMULO !

Mortos-Vivos 2ª Edição apresenta um material totalmente novo para campanhas baseadas em personagens Mortos!

Ao longo das suas 56 páginas são apresentadas a origem das Raças Mortas, a história da Necromancia e sua respectiva castas, Mortos-Vivos 2ª Edição apresenta regras para jogar com Ghouls, Esqueletos, Filhos de Hecate, Aletchs, Gangrenos, Warkellets, Liches, Múmias, Lamets, Aduachs, além de regras pra necromancia, kit para necromantes e novos Poderes Mortuários e aprimoramentos únicos!

Todo o material foi revisado e ampliado trazendo inclusive capítulos totalmente novos como Lychwares os implantes Póstumos.

