

# ***YOSHIRO***

*Role Playing Game*

## **Guia Completo dos Necromânios**

**Um guia básico para complementar os personagens  
kansarianos da linhagem Necromânia**

**Rodrigo Jeferson**



***YOSHIRO***  
*Role Playing Game*  
**SUPLEMENTO**

**Criação:** Rodrigo Jeferson

**Desenvolvimento do Suplemento de RPG:** Rodrigo "Yoshiro" Jeferson

**Direitos Autorais do Jogo:** Equipe RPG Anime Brasil

**Contato:** Rodrigo Jeferson através do e-mail [aurak60@redejovem.net](mailto:aurak60@redejovem.net) ou no Orkut Rodrigo Jeferson

**Home Page:** [www.yoshiroteen.1cm.com.br](http://www.yoshiroteen.1cm.com.br)

**Colaboração no Desenvolvimento deste tomo:** Nelson "Teiki" Gomes

**Msn:** pra quem quiser me adicionar no Msn é [rodrigo.yoshiro@hotmail.com](mailto:rodrigo.yoshiro@hotmail.com)

## Agradecimentos Especiais à...

Eis que venho com mais um trabalho. Esse foi difícil, mas no fim me superei. Venho agradecer mais desse trabalho a todos que gostam do Yoshiro e sua turma e creia que muitas surpresas sobre ele virá, não só sobre RPG mais sim nas mídias que envolvem o universo Yoshiro. Estamos crescendo com bastante humildade. Mas venho agradecer a algumas pessoas que me ajudaram, me dão idéias e que são fãs dos meus personagens!!

*"Vislilr! Milrsi asmihgiusi el fêsi dil Ifusihhriu, nis vildisdil elur kiril sir fêsi dil viucilsi!"*

*"Valeu! Meus amigos e fãs de Yoshiro, na verdade eu que sou fãs de vocês!"*  
(Em Língua Kansariana)

- Agradeço ao nosso Deus, por ser tão especial pra mim e por ser o meu melhor amigo mesmo eu não merecendo.
- Agradeço ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad" por me ajudar a divulgar meus personagens e criando alguns novos!
- Agradeço ao meu primo Nelson "Teiki" Gomes, por me dar algumas idéias de proezas necromânicas. Só que não pude aproveitar tudo porque crio as proezas inspiradas para o mangá em si e não para o RPG.
- Agradeço ao meu primo André "BTC" Luiz, por gostar pelo menos do jogo de RPG do Yoshiro, mas que por motivos de força maior não está podendo jogar (Não! Ele não foi preso e/ou morreu!)
- Agradeço ao meu primo Gabriel "Tagashi" Gomes, por ser um dos primos mais queridos que tenho (eu não disse isso!) e por gostar dos meus personagens!
- Agradeço ao meu colega Josias "Caóxote" por gostar de Yoshiro e por criar o cômico personagem Alfredo, um kansariano pervertido e safado (que nem o Teridiann) que irá aparecer no Guia do Mestre (se eu arrumar o Scanner logo!)
- Agradeço ao Alan "Hunter" por ser um dos nossos grandes amigos.
- Agradeço ao meu colega Maicon "Nakan" por ser tão viciado em Yoshiro que criou um personagem chamado Nakan no jogo OnLine UM e por colocar Kazuki (nome do sangue da família universal correspondente ao Nakan) no seu cadastro da lah-house. Pô, você sabe tudo a respeito do cara a ainda chama meu primo Nelson de viciado!!!!!!!
- Agradeço ao Julio "Kobold", por ser um kobold que fala pra caramba!
- Agradeço ao Frederico "Beholder", que vai mestrar pro colegas da escola nas férias. (Vai sofrer Beholder!!!!)
- Agradeço ao diretor Hiroki Hayashi, me espelho nesse cara! (Todo mundo sabe disso!!!)
- Agradeço a Ana " Aníssima"Carla por me apoiar. (Fiz um pôster com todo o elenco do Yoshiro, só que não pude entregar pra você!)
- Agradeço a todos que curtem as estórias de Yoshiro e sua turma e no ano que vem, prepararemos um site melhor e uma série de mangás on-line. Também com a nova série de mangá e RPG (esse reservado pro futuro) sobre os personagens do futuro, onde a protagonista é a Lilian Katsura, filha de Yoshiro e Amanda.

## Necromânios

São os kansarianos zumbis. Amaldiçoados pela maldição da Monstruosidade, se tornando imortais além de serem monstros, tanto por dentro quanto por fora. Os necromânios são seres cheios de maldade, que tem seus poderes vindos dos mortos e coisas afins. Foram a quarta linhagem a ser feita (foi montada mais ou menos há 190 anos atrás) e já provocam confusão. São aliados dos tegicnistas em destruição os GKs, têm aparência de mortos-vivos, como zumbis e vampiros além de possuírem vantagem similares a essas criaturas, só que diferente dela, o necromânio pode livremente andar pela luz do sol e ter contato com fogo (mas toma dano como todo mundo: bota a mão no fogo para ver se eles não vão queimar, isso foi para dizer que eles na maioria das vezes não tomam mais dano quando recebem um golpe de fogo na fuça!)Nesse livro você encontrará mais detalhes sobre essa linhagens das trevas além de novas proezas necromânicas para se inseridas em eventuais NPCs necromânios que irão combater seus personagens, o conteúdo desse livro de fantasia mesmo descrevendo sobre essa linhagem maldita, gostaria de um pequena advertência que soubessem.

"Eu sou um amaldiçoadado, não sou um bicho, nem uma pessoa, nem um anjo, nem uma criatura sobrenatural. Meu coração bate, meu sangue corre naturalmente pelas minhas veias, mas no que me tornei depois do Ritual da Face Deus? Pareço um monstro, um monstro que não tem espécie. Um monstro odiado pelos demais, um monstro tão querido como próprio demônio..."

Demônio, deve ser isso mesmo que eu sou. Sou odiado por todos e confronto com a linhagem criada pelo Deus Todo Poderoso... é pelo menos tenho a imortalidade como ninguém mais tem...

*RITO PRIMÁRIO*

**AVISO IMPORTANTE:** Os textos descritos nesse livro são os detalhes da linhagem Necromânia cujo tratará de contar mais sobre essa linhagem das trevas. Se você gosta da série Yoshiro ou mesmo de RPG fique ciente que o material descrito aqui **NÃO EXISTE !!**

Outra coisa também é que no jogo de interpretação **Yoshiro**, você tem o livre arbítrio para jogar com o kansariano do clã que você preferir (mesmo que o lado do mal não seja certo). Pode jogar de **Tegicnista** e **Necromânio** quando quiser, o lado do mal pode ser explorado. O faça só na mesa de jogo, por favor.

Venho colocar esse aviso porque mesmo sendo **Evangélico** e adorar nosso Deus sempre, vou avisando que tenho personagens malignos e demoníacos. Nem vem achar que só pelo fato de ser Cristão, os Necromânios ou qualquer outro grupo de vilões que criei possa ser bonzinho como eu, eles não são a mim e eu não sou eles, quero deixar bem claro isso. Já vou avisando logo antes que venha algum idiota metido a “especialista” me avacalhar dizendo que minha mente criativa é contra os princípios de Nosso Deus.

Sei que é chato escrever isso em um dos livros dedicados as coisas que gosto, mas se você é contra Yoshiro e/ou qualquer coisa que criei é livre o seu direito de excluir esse material. E mais, se você acha que não isso presta por isso ser “coisa do demônio” segundo os seus pensamentos mesquinhos, procure um médico, ou um exorcista!!!

Para os demais jogadores de RPG e Otakus entendem que isso é só uma história, boa diversão!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

### **O Princípio dos Necromânios**

A linhagem necromânia nasceu por motivo de vingança, kansarianos afetados pela maldição da monstruosidade, com a diferença que não perdem sua consciência e suas lembranças não são esquecidas. São seres horrorosos e também não envelhecem além de não aderir doenças.

O início deles aconteceu cerca de aproximadamente há 201 anos atrás, quando um grupo refugiado do maldito reino conhecido como Abike (isso na dimensão Lua) trouxe consigo uma maldição, conhecida hoje pelos historiadores lunianos de hoje como “**Maldição do demônio**”. Ninguém realmente sabia como eles tinham aderido aquela praga, só se sabe que o **\*Lorde dos Mortos Vivos** da época poderia ter rogado a maldição (essa hipótese que nunca foi confirmada). O grande erro naquela época foi permitir aos sobreviventes amaldiçoados pudessem viver normalmente com as outras pessoas. A ordem dos governantes dos países mais poderosos da dimensão Lua foi a seguinte: oferecer uma cidade própria para os tais amaldiçoados, para que pudessem viver e prosperar normalmente, sem prejudicar ninguém. E assim foi feito, uma pequena cidade foi contruída e essa foi conhecida historicamente como “**A Cidade dos Nosferatus**”. E ficou tudo na calma, bem calmamente, durante 11 anos.

Onze anos depois da criação da cidade dos Nosferatus, a cidade foi vítima de eventos terroristas freqüentemente, todos eles causados por uma facção criminosa formada por kansarianos da cidade, que começou a impor a ordem em toda cidadela. O grupo criminoso em questão era formado apenas por kansarianos amaldiçoados como os moradores, só que no fato de serem portadores do poder kansai, queriam mandar na cidade, não se intimidavam por também ser usuário daquela maldição, até gostavam de ser o que eram (porque sendo horrorosos pela praga de nascença os tornava feios como monstros e para eles, os monstros são aqueles que impõe a moral). O grupo foi conhecido como **Lâmina Necromânia**, que sem perca de tempo dominou toda a cidade com seu poder e a governou, trazendo terror aos moradores.

Aterrorizados com o que ocorria na cidade, os moradores resolveram convocar os GKs na esperança de salvá-los. É claro que os Guerreiros Kansai apareceram e “limparam” facilmente a cidade dos bandidos em questão, só que alguns deles escaparam. E foram os poucos sobreviventes que fizeram a diferença.

Mais tarde, os sobreviventes da Lâmina Necromânia resolveram criar um linhagem para destruir de vez os Guerreiros Kansai de Istik, eles queriam vingança, pois para eles, os GKs foram intrometidos em expulsa-los e dizima-los na cidade que governara.

É lógico que eles não podiam andar com suas “próprias pernas”, pois a linhagem GK é extensa demais para lutar com um grupo de mais ou menos meia dúzia de kansarianos. Daí, o líder dos Lâminas Necromânia chamado **Yron Planegis**, resolveu manter contato com a linhagem Família Tegic, se unindo a eles para acabar com os seus inimigos e com o passar do tempo, a aliança foi aprovada até mesmo pelo temível Tegic Sanamaris.

Os “Lâminas Necromânias” evoluíram para a linhagem **Necromânia** e nos dias de hoje graças a aliança que tem com a Família Tegic, é uma linhagem forte e temida pelo povo das dimensões da Terra.

#### **\*O que é Lorde dos Mortos Vivos?**

São aqueles que negam o amor da **Fada Suprema das Trevas**, daí portam uma maldição que consiste se tornar o rei de todos os mortos vivos em geral. Isso sempre ocorre com um homem que negue o título de “**Lorde do Elemento**” das Trevas, se tornando então “**Lorde dos Mortos Vivos**”.

Na história das dimensões, isso ocorreu várias vezes, quando um homem nega o amor da Fada Suprema da Luz e/ou das Trevas. Nos tempos atuais, um jovem chamado **Ioho** é o atual Lorde das criaturas da noite, tudo porque negou o amor de **Haruka**. Para dar espaço para outros assuntos, não perca mais sobre esses detalhes nos próximos suplementos que virão a seguir ou se você tiver pressa, acessar então o site antigo de Yoshiro que fala sobre isso, em [www.yoshiroteen.lcm.com.br/fadassupremas.htm](http://www.yoshiroteen.lcm.com.br/fadassupremas.htm).

### **Seres Horróricos por dentro como por fora**

O aspecto mais notável na linhagem dos kansarianos zumbis é a feiúra que eles portam. Porque kansariano Necromânios precisam mudar seu corpo geneticamente para usar suas proezas das trevas(transformação em kansarianos neutro para kansariano necromânio).

A feiúra é adquirida depois que o kansariano passa pelo ritual da **Mascára da Face Deus**, ritual utilizado para transformar um kansariano Neutro em um da linhagem Necromânia.

Nos jogos RPG, quando o jogador faz a ficha do Necromânio, perde automaticamente 10 pontos no atributo Carisma (sendo que mesmo que o valor seja negativo, o personagem fica com Car 03!). Mas não é recomendável necromânios como personagens jogadores, fazer isso é colocar sua conta em risco, porque eles são vilões e maus e não quero que um imbecil suje o nome da série Yoshiro ou mesmo dos jogos RPG. Se quiser jogar vá em frente se isso não incomodar ninguém

### **O Ritual da Mascára da Face Deus**

Ritual criado na época que o criador da Linhagem Yron Planegis era vivo. Permite ao kansariano Neutro escurecer seu Estilo tornando-se um kansariano-zumbi, ou kansariano-morto-vivo. Com isso, fica imune a qualquer doença e também pára de envelhecer além de poder usar as proezas aprendidas dentro da linhagem.

O Ritual segue da seguinte maneira, os candidados ficam numa sala escura onde o ritualista oferece aos “novos membros” uma bebida alcoólica, cujo devem beber. A bebida consiste na própria Maldição da Monstruosidade junto ao álcool e já que é assim, o kansariano se transforma geneticamente. Seu estilo muda para algo “zumbi”, exemplos: *serpente muda para serpente-zumbi, cavalo muda para cavalo-zumbi, etc.* As vezes, o modelo zumbi sai para dar a outra forma, mais essa forma deve ser algo morto-vivo.

Apenas pessoas menores de 12 anos ou mais podem participar desse ritual e serem novos necromânios e para se tornar um deve ser aprovado pelo conselho desse clã.

### **Guerreiros Kansai, eterno inimigo**

A principal ordem da linhagem Necromânia é: Os Guerreiros Kansai não prestam. Então é claro que todos os membros dessa linhagem odeiam os GKs. Todo necromânio deve destruir todo o GK que estiver no seu caminho, pois a linhagem foi criada para fazer vingança aos alunos do anjo das dimensões Istik. Não há como existir um necromânio e um GK em paz. (Claro! Assim como os tegicistas, os necromânios são os vilões). Todo membro aumenta seu status dentro do clã para cada Guerreiro Kansai que matar (matar mesmo, eles são um clã de malditos psicopatas que não tem amor pela vida dos outros).

### **Necromânios “ Imperadores Perfeitos”**

Dentro da linhagem dos kansarianos zumbis, alguns raros membros não só tem as mesmas habilidades necromânicas como também não mudaram seu corpo geneticamente como se vê. Parecem humanos comuns e/ou kansarianos de outras linhagens. Esses são conhecidos como “Imperadores Perfeitos” pois o seu corpo não mudou depois do Ritual da Face Deus. Imperadores Perfeitos são apenas 2% de toda a nação necromânica.

### **Armas Neo-Diabo**

Na linhagem Necromânia encontramos além de portadores de armas kansarianas costumeiras, alguns necromânios conseguem armas revestidas de ódio e agonia, segundo eles tirados da dimensão adjacente **Inferno**. Os fabricantes dessas armas abrem pequenos portais proibidos para a essa dimensão perigosa e dessas aberturas que rompém tempo e espaço saem pequenos pólenes vermelhos chamados **Pólenes Ignis**. Pólenes que os armeiros revestem as armas.

Os pólenes ignis na verdade são pedaços de demônios quando estes sofrem no plano infernal, porque o inferno foi criado para o Diabo (primeiro anjo rebelde conhecido como Satanás) e seus anjos (anjos seguidores puxa-sacos dele que foram IDIOTAS SUFICIENTE PARA desafiar Nosso Deus Todo Poderoso) e estes sofrem a todo momento nessa dimensão, só as vezes eles escapam para a Terra tentar avacalhar a vida das pessoas, mas isso não é o assunto em questão. Em RPGs, armas revestidas pelo pólen ignis tem um bônus de +5 nos danos. Armas com partes de demônios são coisas que um necromânio faz sem se preocupar com os danos (eles não temém da Deus, e são idiotas por querer andar sozinhos).

# Capítulo 01 – Necromânios : zumbis simples e poderosos que arrancam corações sem pena

Necromânios são kansarianos cheios de maldade que abraçam as trevas e são temidos por onde passam. Inimigo declarado dos Guerreiros Kansai, os necromânios sonham no dia que vão destruir de vez essa linhagem, tudo para se vingar a dizimação que houve na Cidade dos Nosferatus há mais ou menos 190 anos atrás. Nesse capítulo você encontrará descrições das tribos necromânicas, que são os tipos de classes dos adeptos desse clã.

## Tribos de Necromânias

Existem diversos tipos de kansarianos Necromânios, porque como numa organização, há diversidade de seus membros. Também algumas “tribos” (nome dado aos tipos de necromânios) são separados de acordo com o grau de status do próprio kansariano dentro da linhagem. Em RPGs, existe uma regra que permite você ganhar mais pontos de experiência (e personagem) se seguir corretamente um tipo de necromânio, você não é obrigado a escolher um, mas... se quiser, há um Kit próprio para cada tribo de kansariano.

### *Necromantes*

São os estudantes maléficos dos mortos e coisas afins. Eles passam a maior parte do tempo estudando sobre cadáveres em seus laboratórios e sabem tudo sobre eles. Alguns necromânios dessa tribo têm o hábito de não só estudar cadáveres de pessoas mortas como também de monstros e animais. Alguns mais espertos criam golens a partir dos corpos que chegam ao seu laboratório. Necromantes são caçados pelo governo das dimensões e pela Ordem GK, por atuar numa profissão proibida. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Necromante**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 165 pontos de perícia

**Perícias:** Faca 30/10, Bisturi 20/10, Ciências (Anatomia 30%, Genética 10%, Herbalismo 10%, Química 20), Ciências Proibidas (Alquimia 15%, \*Necrofício 30%), Furtividade 20%, Informática (Computação 20%), Pesquisa 25%

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 2

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 2 por nível

**\*Nova Perícia: Necrofício :** Na dimensão Lua, necrofício é na verdade é a técnica de se analisar cadáveres, examina-los e molda-los em outros corpos com sucesso sem estragar a estrutura do mesmo. É uma profissão criada apenas nas Academias Necromânicas e o estudo desta é uma prática proibida pelo governo luniano e das demais dimensões terrestres. Segundo as regras do Sistema Daemon, Necrofício é uma perícia que faz parte do Grupo Ciências Proibidas.

### *Agentes da Morte*

Necromânios guerreiros. Aderem esse nome porque são assassinos treinados e porque se vestem como o anjo da morte. (Manto Negro longo). São treinados a lutar com foices, parecendo “guerreiros-mortes”. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Agente da Morte**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de perícia

**Perícias:** Foice 30/30, Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Escutar 25%, Manobra de Combate (Refém [15], Imobilização [20]), Pesquisa 20%, Procura 20%, Rastreo 25%

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 3

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 3 por nível

### *Vermes das Tumbas Escuras*

Necromânios especialistas em infiltrar-se em lugares de difícil acesso. São expert em penetrar locais proibidos. Há uma lenda sobre essa tribo que diz “Vermes das Tumbas Escuras nunca podem ser pegos”, talvez seja verdade, porque os não registros entre os mais recentes sob a captura de um verme das tumbas escuras em seu pleno ofício. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Verme das Tumbas Escuras**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 185 pontos de perícia

**Perícias:** Faca 30/20, Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Condução (Escolha um subgrupo com 30%), Disfarce 10%, Esportes (Acrobacia 30%), Furtar 25%, Furtividade 25%, Informática (Computação 20%), Manuseio de Fechaduras 30%, Procura 20%

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 3

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 3 por nível

### ***Necro-Cientistas***

Necromânios cientistas que pesquisam não só sobre os mortos e sim criam novas tecnologias para a linhagem. Os necro-cientistas são necromânios altamente inteligentes e habilidosos. Costumam criar monstros “aberrações” mais conhecidos como Quimeras a partir de humanos e animais inocentes. Os necro-cientistas também costumam usar reféns para suas experiências macabras e todos eles são extremamente maus, não conhece a palavra direitos humanos. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Necro-Cientista**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento, 175 pontos de perícia

**Perícias:** Ciências (Escolha quatro subgrupos com 25% cada), Ciências Proibidas (Desenvolver Quimera 25%, Necrofício 10% e Escolha um subgrupo com 20%), Engenharia (Escolha dois subgrupos com 25%), Informática (Computação 20%, Internet 20%, Programação 20%)

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia)

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

### **O que é Quimera?**

No mundo visto em Yoshiro, Quimera é um monstro criado geneticamente em laboratório. Consiste em Aberrações criadas a partir de pedaços de seres humanos e animais, tornando criaturas horripilantes. É um crime em relação as coisas que Deus criou. Por isso os criadores de Quimeras são caçados pelo governo do povo das dimensões da Terra.

As primeiras Quimeras foram criadas há mais ou menos 8123 anos do calendário luniano, só que esse ofício foi esquecido por séculos e hoje, por volta do ano 8619, os Necromânios começaram a aprimorar-se nessa profissão proibida.

### ***Ritualista***

Necromânios treinados para realizar e dirigir rituais. Os ritualistas são aqueles que administram todos os tipos de rituais dentro do clã (veja abaixo a lista dos rituais mais populares dentro da linhagem) inclusive o mais importante deles, o ritual da Face Deus. Eles e a maioria dos necromânios não seguem a doutrina **Shekkinah Jireh** e sim a Seita **Nilciriukasni**. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Ritualista**

**Custo:** 1 ponto de Aprimoramento, 95 pontos de perícia

**Perícias:** Adaga 20/20, Ciências Proibidas (Rituais 30%), Disfarce 20%, Informática (Computação 25%), Pesquisa 20%

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Status 1

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

## *Lista dos 3 Rituais mais conhecidos dentro da Linhagem Necromânia*

**Ritual da Face Deus:** O ritual mais importante dentro do clã. Consiste em transformar um kansariano Neutro em um kansariano Necromânio. Para poder usar as proezas necromânicas é preciso passar por esse ritual, pois o Estilo do kansariano deve ser do tipo morto-vivo, e esse evento faz isso.

**Ritual da Cura Inferior:** evento utilizado quando um ou mais necromânios estão bem feridos. O ritualista invoca forças ocultas do mal para curar os feridos. Grande arma para salvar membros que estão gravemente feridos.

**Ritual Tributo a Hades:** ritual utilizado para zombar das vítimas que são capturadas pelos necromânios e que serão mortos nesse evento.

### **Seita Nilciriukasni**

Não é uma religião e sim umas regras onde os necromânios (pelo menos a maioria deles) as seguem como se fosse um hobby de adoração a alguma coisa, por isso se dá o nome de Seita. A mesma é uma homenagem aos “Deuses das Lâminas Necromânicas” que foram os primeiros adeptos da linhagem. Nilciriukasni é na língua antiga dos kansarianos “Necro-kan” palavra que é a fusão das palavras necromânia e kansarianos.

### *Soldados Zumbis*

Nome básico para essa tribo, que consiste em necromânios treinados para lutar cara a cara contra os inimigos (principalmente os GKs). Cerenin, um dos mais perigosos criminosos das dimensões da Terra pertence a essa tribo. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Soldado Zumbi**

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de perícia

**Perícias:** Escolha três Armas Brancas com 30/10, Camuflagem 25%, Condução (Escolha dois subgrupos com 20% cada), Esportes (Acrobacia 25%), Manobra de Combate (Luta às Cegas[20])

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

### *Lordes das Sombras*

Necromânios guerreiros de grande habilidade e de hierarquia. São guerreiros habilidosos e assassinos melhores ainda, gostam de andar de manto e capa e impõe respeito em relação aos outros necromânios. Uma das melhores forças de defesa da linhagem. Cerenin, um dos mais perigosos necromânios da atualidade faz parte dessa tribo. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Lorde das Sombras**

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de perícia

**Perícias:** Escolha duas Armas Brancas com 20/20, Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Esportes (Acrobacia 25%, Salto 35%), Furtar 10%, Informática (Computação 20%), Manobras de Combate (Refém [15], Imobilização[20]), Pesquisa 20%, Procura 30%, Rastreo 25%

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 4

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

### *Artistas da Umbra*

Necromânios artistas, que criam músicas, quadros, jogos eletrônicos, armas e qualquer outro tipo de coisa que a linhagem possa usufruir da melhor maneira possível, além de influenciar pessoas inocentes a ser tornar novos necromânios. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Artista da Umbra**

**Custo:** 110 pontos de perícia

**Perícias:** Artes (Escolha 3 subgrupos com 25% cada), Manipulação (Empatia 20%, Impressionar 30%, Lábia 20%, Sedução 10%)

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia)

**Aprimoramentos Negativos:** Identidade Secreta -1, Inimigo -1 (Ordem GK)

### *Demônios*

Uma das mais poderosas e perigosas tribos de necromânios do que se tem notícia. Necromânios “demônio” são seres sem sentimentos (ou quase sempre) que na maioria dos casos não importa o que vai acontecer com seu adversário, mata mesmo e da pior maneira possível. São seres cheios de maldade, treinados secretamente dentro da linhagem para serem usados em último recurso em alguma batalha. Tribo extremamente perigosa que nas lutas não há outro objetivo senão matar. O nome dessa tribo é demônio porque é isso que os membros são, mesmo para os padrões dos perigosos necromânios. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Demônio**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 275 pontos de perícia

**Perícias:** Escolha três Armas Brancas com 25/25, Camuflagem 30%, Esportes (Acrobacia 35%, Salto 35%), Furtividade 30%, Manobras de Combate (Luta as cegas [20], Refém [15]), Procura 25%, Rastreo 25%, Sobrevivência (Escolha dois terrenos com 30% cada)

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 4

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK), Má Fama-1

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

### *Ratos Urbanos*

Necromânios urbanos, especialistas em se virar em cidades além de se comunicarem com outros da mesma tribo. Estão espalhados “em todos os lugares” como os outros membros do clã dizem. Sua função primordial dentro da linhagem é fornecer informações das cidades que investigam para evitar surpresas de GKs e governo. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Rato Urbano**

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 275 pontos de perícia

**Perícias:** Faca 20/20, Armadilhas 20%, Disfarce 25%, Furtar 30%, Furtividade 30%, Informática (Computação 30%, Internet 30%, Hacker 20%), Manipulação (Empatia 25%, Impressionar 20%, Intimidação 20%, Lábia 30%, Manha 35%), Procura 30%, Rastreo 30%

**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 4, Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 1

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 1 por nível

### *Cavaleiros Negros*

Necromânios treinados para combater Guerreiros Kansai. São cavaleiros que montam monstros para enfrentar seus inimigos (O monstro é variante de cada Cavaleiro). Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Cavaleiro Negro**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 170 pontos de perícia

**Perícias:** Escolha uma Arma Branca com 35/35, Animais (Montaria 30%), Camuflagem 20%, Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 25%), Furtividade 20%, Procura 20%, Rastreo 25%, Sobrevivência (Escolha um terreno com 25%)

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 2 por nível

### *Bestas Nosferatus*

Uma das tribos mais poderosas dentro da linhagem. Os necromânios bestas nosferatus são os membros que passam por um treinamento duro e aprendem um estilo de artes marciais próprios chamados Miurital. Lutam como verdadeiras bestas



infernais e são temidos pelo seu estilo de luta secreto. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Besta Nosferatus**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 140 pontos de perícia

**Perícias:** \*Muirtil 30/30, Camuflagem 20%, Esportes (Acrobacia 30%, Salto 35%), Furtividade 25%, Manobras de Combate (Luta às cegas [20], Imobilização [20])

**Aprimoramentos:** Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 4

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK), Fúria -1

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

### **Muirtil, a Arte da Porrada**

Arte Marcial desenvolvida pela linhagem ainda na época quando a linhagem era chamada de “Lâmina Necromânia” é um estilo de luta onde seus praticantes lutam parecendo zumbis, e atacam com cabeçadas, patadas, mordidas e arranhões, parecendo verdadeiras bestas. Muitos dizem que o nome “Lâmina Necromânia” vem dos arranhões populares nesse estilo de combate.

Em RPGs, Muirtil é uma perícia baseada em Agi/Agi. E na língua Antiga dos Kansarianos, Muirtil quer dizer na nossa língua portuguesa “Morte”, algo que os necromânios entendem muito bem.

### *Nagakos*

Tribo de necromânios assassinos. São membros treinados em atacar furtivamente seus inimigos e matando-os em tempo recorde. Na maioria das vezes, um nagako é um soldado “serial-killer”, que mata pelo puro prazer. São um dos tipos mais comuns de necromânios e são temidos por onde vão. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta tribo.

### **Nagako**

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 190 pontos de perícia

**Perícias:** Faca ou Adaga 30/30, Armadilhas 20%, Camuflagem 20%, Disfarce 10%, Escutar 15%, Esportes (Acrobacia 20%, Salto 20%), Furtar 20%, Furtividade 35%, Informática (Computação 25%), Pesquisa 25%, Rastreo 25%

**Aprimoramentos:** Inocência 1, Patrono (Linhagem Necromânia), Pontos Heróicos 4

**Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Ordem GK)

**Pontos Heróicos:** 4 por nível

## **Capítulo 02- O Sangue do ódio que Aumenta as forças dos necromânios**

*(Esse texto é teoricamente igual ao visto no livro Guia dos GKs, Guia dos Tegicnistas e Guia dos Cyber-kans, apenas com algumas mudanças. Foi feito isso e será assim nos outros livros porque eles foram montados para turbinar e melhorar um personagem de uma linhagem específica. Sendo que nem todos terão imprimido um livro e outro, assim as informações não serão perdidas. As descrições da Lenda Lágrima do Sangue do Ódio também será explicado aqui e nos livros Necromânios e Arcanis. Espero que eu tenha esclarecido.)*

Na Terra e em suas dimensões que fazem parte, a humanidade é dividida em 26 Famílias Antigas. Essas Famílias são o que chamamos de “famílias universais”, pois todo ser humano faz parte dela, esta é a divisão da humanidade, tanto que uma pessoa e seu amigo podem “correr o sangue antigo” de uma mesma família.

As Famílias, mesmo sendo consideradas “universais” tem os seus membros que levam o nome da mesma em seu próprio nome, esses membros são considerados como: membros de 1º Grau. Exemplos: *Yoshiro Katsura, Tegic Sanamaris, Eric Gleen, Yoshitomo Katsura*, etc. Todo o ser humano tem esse sangue, mas os kansarianos, podem graças a ele, invocar a força máxima de seu estilo, esta é conhecida como a “**Lágrima do Sangue do Ódio**”.

## O QUE É LÁGRIMA DO SANGUE DO ÓDIO?

É uma transformação secreta que todo kansariano pode utilizar em seus momentos mais críticos, esta consiste em usar toda a força do estilo do membro portador de pk, ele se fortalece muito, mas perde temporariamente todas as suas lembranças e éticas de “bem ou mal”, atacando seu inimigo com uma força de ataque tremenda, assim como o ódio.

A transformação muda temporariamente o corpo do kansariano e ele segundo as lendas tem seu poder multiplicado por 7! O número da perfeição segundo a Bíblia Sagrada. Mas depois que vencer um determinado inimigo (a Lágrima do Sangue do Ódio só pode ser invocada para vencer um ou mais inimigos), o kansariano cai no chão e entre em coma, mais precisamente uma hibernação, entra em sono profundo onde ele e seu Estilo dormem para descansar do esforço, não acordando para nada, isso durante 2d6 dias +1 por nível de personagem. E mesmo que normalmente um Estilo sai do kansariano para protegê-lo quando o mesmo está dormindo, isso não acontece, pois nesse caso o Estilo ta tão exausto quando o próprio portador do pk.

**A transformação oferece ao kansariano em RPGs:** multiplica os Atributos Kansarianos por 7 (Con, Fr, Dex e Agi), além de duplicar o valor dos pontos de vida que o kansariano estiver no momento + 100 PVs por nível de personagem, o kansariano também ganha +50 no IP! Mas para invocar a Lágrima do Sangue do Ódio o kansariano deve perder 1 turno se concentrando e não pode ser incomodado, caso tenha feito isso, se transforma de acordo com a Família Antiga que seu kansariano, e essa transformação dura 1d6 turnos +1 para cada nível de personagem. Caso o kansariano se concentre 2 ou mais turnos para invocar a lágrima, a transformação dura 2d6 turnos, se for 3, 3d6 turnos, sendo que 3D turnos é o máximo que os Kansarianos conseguem.

## As Famílias Necromânicas

Aqui há uma lista com descrições básicas das 5 Famílias universais necromânicas.

### FAMÍLIAS ANTIGAS PERTENCENTES AOS NECROMÂNIOS

**Zumba:** Família de pessoas que tem mentalidade com índice abaixo dos padrões mentais das outras famílias antigas, ou seja, família de seres insanos, com distúrbio na mente, ou mesmo mentalidade distorcida. (Membros dessa família antiga costumam ser insanos, psicopatas ou mesmo loucos, mas não são a todos). Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Zumba no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Cerenin** (Um dos necromânios mais temidos e procurados pelo mundo, ele age junto com o kansariano Arcanis chamado **Telles** e ambos são criminosos perigosos e poderosos que se aliaram a Família Tegic); **Zin** (Necromânio que dominou uma cidade inteira na dimensão Jaksi com o seu poder, atualmente está desaparecido. Há rumores que ele tenha sido capturado pelos Guerreiros Kansai.); **Carla Jaeli** (Necromânica “imperatriz perfeita” que seduz suas vítimas e depois as mata, é uma das necromânias mais poderosas que se tem notícia na linhagem.)

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo necromânios um bônus de +10 nos danos, +10% nos testes de Esquiva/Defesa e IP+5. O necromânio cresce seus cabelos e ganha temporariamente um par de chifres, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

**Sangneat:** Família de guerreiros obsecados por sangue e morte. Seus membros são fascinados por violência e morte e grande parte dos membros dessa família. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Sangneat no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Claudio Fiorati** (Um dos maiores serial-killers da Itália, país da dimensão Neutra [Terra], foi executado no ano de 1999 do calendário local.); **Rosana Santos** (Uma necromânica que agia na cidade do Rio de Janeiro, no país Brasil, dimensão Neutra [Terra]. Mas foi capturada pela Ordem GK); **Sérgio Barbosa** (Necromânio de grande influência e que tem sua própria fortaleza na dimensão Gafsi, com direito a sistema de segurança, guardas e escravos próprios, no melhor estilo Tegic de ser.)

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo necromânios +25 pontos de vida temporários, +3 pontos no IP natural (só enquanto estiver nessa transformação) e cada vez que tiver um ataque bem sucedido que retire sangue do adversário, ele recebe um bônus de +1 nos danos. O necromânio cresce suas unhas e presas e seus olhos ficam da cor avermelhada (enquanto estiver assim, o dano por golpes

de punhos, agora por garras, será de 1d6+1 e não 1d3 como vemos no jogo Yoshiro), além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

**Selch:** Família de táticos e brilhantes. Pessoas com o sangue selch no corpo costumam ser bem estratégicos e não fazer coisas idiotas sem motivo. Grande parte dos membros dessa família costumam ser bons assassinos. . Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Selch no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Newton Cassis** (Um ex-sacerdote da religião shekkinah jireh que foi expulso por ser necromânio, ele envenenava suas vítimas em seus cultos sem que ninguém soubesse, tudo porque seguia ordens do seu clã); **Sakura Uhre** (Kansariana Necromânica do estilo Águia Zumbi, da tribo “demônio”. Seu maior feito foi destruir a metrópole Jared, na dimensão 4022 , um dos maiores pontos comerciais do povo das dimensões! Há boatos que ela está até hoje segura dentro das fortalezas secretas da linhagem necromânica.); **Tomas Kliber** (Kansariano necromânio que em um plano estratégico imobilizou Yoshitomo Katsura, o maior herói das dimensões de toda a História da Humanidade [Ou Kansariadade para os puritanos de plantão], só que o mesmo conseguiu escapar).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo necromânios um bônus de +25% em todos os testes que envolvam Int, Per e Will. Além disso, os testes de uso de proezas seguintes serão feitos com um bônus de +10%; também na transformação, o necromânio recebe um bônus de +10 no atributo Agi. O necromânio cresce um chifre no meio de sua testa e seus ante-braços crescem mais do que o normal, proporcionando golpes mais precisos (bônus de +5 nos danos) e defesa (bônus de +05% nos testes de bloqueio/Defesa), além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

**Morayan:** Família de nobres e conquistadores. Pessoas com o sangue Morayan no corpo costumam ser corajosos conquistadores, seja de terras, de pessoas, de bens materiais. Gente com esse sangue está mais disposto a lutar para conseguir o que quer. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Morayan no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Jonh Rubens** (Um dos maiores reis da história das dimensões. Foi rei do país Sarines, dimensão Lua, por volta do ano 5345 – 5386 do calendário luniano, ou seja, há 3233 anos); **Klaus Priston** (Um dos necromânios mortos durante à Grande Guerra, ocorrida há 14 anos atrás, ele lutou ao lado dos tegicnistas); **Tales Polon** (Necromânio Nagako que trouxe muitas conquistas a linhagem Necromânica e hoje é tratado como um exemplo dentro do clã).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo necromânios um bônus de +20 em todos os Atributos Físicos, seja Humano e/ou Kansarianos (Aquele que estiver no momento), além de um bônus de +2 no IP natural, +10 pontos de vida extras. O necromânio muda a cor de seus olhos e suas presas crescem, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

**Zukidan:** Família de grandes pecadores e adoradores do errado. Pessoas que tenham o sangue Zukidan no corpo costumam ser pecadores de grande escala, pois acham que o errado é o melhor caminho. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Zukidan no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Fred Gyudi** (Necromânio que tem uma rede de prostituição na cidade de Kaila, norte do reino Sarines, dimensão Lua); **Felipe Presuntinis** (Necromânio Rato Urbano que tem grande status dentro da região Norte do país Turia, dimensão Lua); **Wallace Fury** (Necromânio lutador, que foi um dos maiores adversários de Nakan nos ringues).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo necromânios um bônus de +10 nos danos, +10% em todos os testes seguintes (seja de proeza, ataque, defesa, bloqueio), +5 no IP. O necromânio aumenta seu tamanho em +20%, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

## Capítulo 03- As Habilidades dos Vermes das Lápides sombrias

Os necromânios são kansarianos-zumbis e por isso, eles usam precisam muito da terra para utilizar suas habilidades e/ou proezas. Nesse capítulo você terá uma lista de 36 proezas novas ,tudo para turbinar NPCs necromânios para enfrentar seus inimigos (os jogadores), ou mesmo criar personagens dessa linhagem para tornar sua mesa interessante Bem, vamos ao que interessa!

*(Aviso Importante: O texto abaixo é teoricamente igual ao visto nos livros Guia dos GKs, Guia dos Tegicnistas e Guia dos Cyber-kans, apenas com algumas mudanças. Espero que eu tenha esclarecido.)*

## **Nível Escarlate, a força suprema dos kansarianos! O que é isso?**

Todo kansariano no mundo de Yoshiro é separado pelo que chamamos de Nível, um kansariano de nível dois tem a tendência de ser mais poderoso com o poder kansai do que o mesmo de nível um. Todo kansariano no mundo sabe o seu nível (só o seu, a menos que pessoa revele seu o nível para ele), e os níveis são verificados graças a um aparelho conhecido como **calculadora de níveis**.

Existem 15 níveis comuns (sendo os mesmos 15 do Sistema Daemon) entre os kansarianos, sendo que a maioria atinge 2 ou 3 deles. Há kansarianos guerreiros que chegam ao 10°, outros ainda mais raros chegam ao 13°. Sendo que o 15° (o último da escala comum) mostra que o portador de pk se tornou um kansariano épico, ou mesmo um kansariano de 1° nível escarlate.

Personagens com níveis escarlates são mais poderosos que os outros kansarianos, eles quando atingem o 15° nível ganham +1D em seus Ataques Especiais (apenas se tiver esse aprimoramento), além de receber benefícios normais dos níveis, um kansariano que tenha um nível escarlate recebe +dado (+1d6 ou +1d10 para kansarianos de estilos dragões) para somar o PK do próprio personagem, isso se repete a cada 2 níveis a partir do 15.

Cada nível Escarlate é constituído por 15 níveis comuns, sendo que se seu personagem tiver dois ou mais deles, os aumentos de PK são +2DX(d6 ou d10) para 2 NE, +3DX, para 3NE e assim por diante. Dizem que apenas Yoshitomo Katsura e Tegic Sanamaris foram os únicos a atingirem essa escala cósmica de poder.

As Proezas Supremas só podem ser usadas e aprendidas por kansarianos que tenham atingido um nível escarlate.

### **Lista das Novas Proezas**

#### **Aberração das Sombras**

**Custo:** 2 pontos

**Teste:** Dex-05%

**Descrição:** Proeza de emenda. Faz o necromânio memorizar uma proeza num pequeno espírito feito de poder kansai negro que tem como função se suicidar, atacando sua vítima (que o necromânio escolher). O simples toque da aberração faz a mesma morrer e a quem tocar receber de antemão a proeza que o feitor memorizou. Simples e efetiva! Para pegar seus inimigos de surpresa.

#### **Alimento Primário**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio abrir um buraco na palma em uma de suas mãos e através do toque dele em um alvo vivo, sugar sua energia vital (cerca de 1d10 pontos de vida ou pontos heróicos) por turno. A utilização dessa proeza dura cerca de 2 turnos +1 para cada nível de personagem do necromânio.

#### **Alimento Secundário**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio abrir um buraco na palma em uma de suas mãos e através do toque dele em um alvo vivo, sugar parte dos poderes da vítima (cerca de 1d10 pontos de atributo Kansariano a escolha do necromânio ou 1 ponto de pk, ou 1 ponto de Ip natural) por turno. A utilização dessa proeza dura cerca de 2 turnos +1 para cada nível de personagem do necromânio e os valores roubados voltam ao alvo depois desse tempo.

#### **Asa do Rei das Trevas**

**Custo:** 7 pontos

**Teste:** Con-25%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com o seu poder kansai um par de asas de dragão nas costas feitas de puro osso, sendo que pelo formato da asa é fisicamente impossível voar, mas necromânios com essa asa voam tranquilamente. Possuem voando a mesma velocidade que teria em terra. Diferente de outras proezas que servem pra voar, as asas do rei das trevas permitem que os ossos que a constituem possam ser disparados (mas quando isso ocorre outro osso surge para ficar no lugar). Os ossos disparados têm dano natural de 2d10+ PK base do personagem.

### **Buraco Negro dos Zúmises**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com o seu poder kansai um escudo feito de vácuo e todos que atarem o necromânio, o mesmo pode se defender com o escudo. Todos que tocarem no escudo receberão 3d6 pontos de dano ignorando IP por causa do vácuo. Tiros feitos de poder kansai e outros ataques ainda passam tranqüilamente pelo escudo.

### **Campo de Sugção**

**Custo:** 5 pontos

**Teste:** Dex-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar uma pequena esfera vermelha e implanta-la em qualquer lugar. Em seguida, todos os inimigos que o necromânio estiverem numa área de até 200m<sup>2</sup> + 20m<sup>2</sup> extra por nível de personagem, vão perdendo automaticamente 1 ponto de vida até perderem os sentidos, a única forma de parar é destruindo a esfera que o necromânio criou. Os pontos de vida retirados vão diretamente para os pontos de vida do necromânio (sem ultrapassar o limite máximo dele).

### **Canção Meticulosa**

**Custo:** 6 pontos

**Teste:** Will

**Descrição:** Permite ao necromânio paralisar suas vítimas e matá-las lentamente enquanto canta uma linda canção. Quando usa essa proeza, o necromânio faz um teste da perícia Canto, caso seja bem sucedido, todos que escutam até numa área de 50m<sup>2</sup> devem fazer um teste de Will para verem se gostaram da canção. Todos aqueles que tiveram falha no teste, seus corpos começam a se retorcer do nada e ficam imóveis, com isso perdem 1 ponto de vida por turno até que o necromânio para com a canção. Vítimas dessa proeza (que estejam imóveis) podem fazer um teste de Will-30% para fazerem uma única ação (sem direito a ações extra) com redutores de -20% nos testes.

### **Cauda do Rei das Trevas**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Con-05%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com o seu poder kansai uma cauda longa (parecendo a de um réptil forte) feitas de puro osso. Atacar com a cauda exige apenas um teste da perícia Briga/Artes Marciais e caso acerte um alvo, o mesmo receberá na fuça cerca de 1d10 +5 +bônus de Fr pontos de dano.

### **Círculo dos Ossos**

**Custo:** 4 pontos

**Teste:** Agi-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar um círculo em volta dele mesmo feito de ossos afiados fazendo todos que estiverem na área de raio do círculo (cerca de 20m<sup>3</sup> +5m<sup>3</sup> por nível de personagem do necromânio) cerca de 2d10 pontos de dano ignorando índice de proteção. O círculo desaparece até ser cancelado pelo feitor dessa habilidade e/ou em 1 turno para cada nível de personagem do necromânio.

### **Disparo Oni**

**Custo:** 7 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Proeza necromânica que permite ao kansariano juntar no seu poder kansai excessiva quantidade de energia maléfica e negativas para oferecer um disparo de poder kansai bem mais devastador. Quando utiliza-se essa proeza, o necromânio pode ficar concentrando o poder na sua mão durante até 2 +2 por nível de personagem do necromânio. O Disparo provoca no seu alvo a perda de 3d6+ PK base do personagem + 2 para cada turno concentrando a técnica pontos de vida.

### **Esfriar**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex-15%

**Descrição:** Proeza de emenda. Faz o necromânio usar o seu poder para congelar um determinado alvo. Alvos que sejam atingidos por essa proeza devem fazer um teste de Will-15%, falha resulta em seu congelamento. Pessoas congeladas por essa proeza ficam imóveis e caso queiram fazer uma ação, precisam ser bem sucedidos em um teste de Will-40%. A proeza dura cerca de 2d6 turnos +1d6 extra para cada dois níveis de personagem do necromânio. Personagens congelados só ficam paralizados, "congelar" é uma maneira de falar, porque a proeza deixa as moléculas do alvo mais lerdas.

### **Espírito Arisco**

**Custo:** 4 pontos

**Teste:** Will+05%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com seu poder kansai um espírito de coloração negra que fica rodeando o kansariano numa área de até 4m. Todos aqueles que tiverem um contato físico mínimo com esse espírito tomarão 1d6 pontos de dano ignorando IP. Essa é uma das melhores proezas defensivas da linhagem necromânica. Cria-se um espírito por vez e eles somem depois de 1d6 (+1 por nível de personagem do necromânio).

### **Essência do Rei das Trevas**

**Custo:** 6 pontos

**Teste:** Will-25%

**Descrição:** Essa proeza só pode ser ativada caso o necromânio já esteja ativadas as proezas: "Asas do Rei das Trevas", "Garras do Rei das Trevas" e "Cauda do Rei das Trevas". Permite ao necromânio fortalecer seu poder negro e ficar muito mais poderoso do que o costume. Quando o necromânio ativa essa habilidade, ele recebe um bônus de +20 em seus atributos físicos, +5 no IP natural e seus golpes recebem um bônus de +1 nos danos. Esse poder dura cerca de 1d6 turnos +1 extra para cada nível de necromânio do kansariano, depois desse tempo, a essência se esgota e o necromânio perde-se os bônus, mas nada impede de usar essa proeza depois no turno seguinte. Enquanto estiver com essa proeza ativada, o necromânio terá em volta de si uma fumaça negra e por isso dizem que a tal fumaça é a "Essência do Rei das Trevas".

### **Explosão do Corpo Inocente**

**Custo:** 7 pontos

**Teste:** Will -Will da vítima

**Descrição:** Permite ao necromânio incorporar numa pessoa e/ou animal vivo. O tempo de "incorporação" é de um turno, para que em seguida o necromânio saia e que o corpo da vítima explode, com isso a vítima toma automaticamente 5d6 (+1d6 extra para cada nível de necromânio) pontos de dano. Para utilizar essa proeza, o necromânio deve vencer um duelo de sua Força de Vontade contra a Força de vontade da vítima em questão.

### **Garras do Rei das Trevas**

**Custo:** 2 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com o seu poder kansai um par de garras extremamente afiadas que sugem nas mãos do necromânio, as mesmas são feitas de puro osso. Atacar com as garras exige apenas um teste de perícia Briga/Artes Marciais e caso acerte um alvo, o mesmo receberá na fuça cerca de 1d10 +bônus de Fr pontos de dano.

### **Imortalith**

**Custo:** 6 pontos

**Teste:** Will-20%

**Descrição:** Uma das proezas mais temíveis no clã Necromânica. Permite ao necromânio receber um ataque de qualquer maneira e não receber dano, como se estivesse imortal. Quando o necromânio for alvo de um ataque, ele pode abrir sua

guarda de propósito para usar essa proeza e receber o ataque, só que não importa o valor do dano do golpe, o necromânio não perde NENHUM PONTO DE VIDA. Mas para usar essa proeza, o necromânio deve abrir a guarda, não é permitido usar essa habilidade se o kansariano já tiver feito uma ação de defesa antes. Outras formas criativas de usar esse poder são permitidas.

#### **Insetos Transmissores**

**Custo:** 2 pontos

**Teste:** Dex-05%

**Descrição:** Uma das proezas mais inteligentes e criativas da linhagem Necromânia. Permite ao kansariano criar um pequeno enxame de insetos fracos (na maioria das vezes mosquitos) e os jogando contra as suas vítimas (essas são escolha do próprio necromânio). Todos os alvos picados pelos insetos devem fazer um teste de Con humana, falha resulta no personagem ter uma doença, como gripe, ficar com a vista ruim e outra doença fraca (e aleatória) que o Mestre de RPG inserir.

#### **\*Invocar Lágrima do Sangue do Ódio**

**Custo:** 2 pontos

**Teste:** Will-40%

**Descrição:** Qualquer kansariano pode usar todas as forças dele e de seu Estilo para usa-la contra os inimigos. O nome desse processo é "Lágrima do Sangue do Ódio", onde o kansariano abraça o desejo de vencer imediatamente seus inimigos, abraçando a fúria dos melhores guerreiros. Essa é uma proeza aprendida, mas a sua aplicação é teoricamente proibida a menos que seja usada em último recurso. Os benefícios da Lágrima do Sangue do Ódio são descritos no Capítulo 2 desse livro.

#### **Máscara de Fumaça**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex+05%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com o seu poder uma máscara (comum, encontrada em peças de teatro e eventos como carnaval) e torna-la viva. A máscara viva fica voando por todas as direções e atrás dela sai uma fumaça. Todos que respiraram a fumaça terão que serem bem sucedidos em um teste de Con humana -10%, falha resulta em redutores de -10% em todos os seguintes testes até que a fumaça pare em consequência do perigo que ela causa aos pulmões daqueles que a respiram. OBS: Em um eventual combo com Ataque Duplo, para cada máscara criada a partir da primeira, o redutor acumulativo é de -05%.

#### **Nano Inferno**

**Custo:** 18 pontos

**Teste:** Will-30%

**Descrição:** Uma das proezas mais difíceis e temíveis da linhagem Necromânia. Dizem que seu criador teve uma morte trágica quando inventou essa proeza (uma necromânia que a linhagem não revela). Permite ao necromânio criar a sua volta uma réplica da dimensão adjacente Inferno, isso numa área de 90m<sup>2</sup> +10m<sup>2</sup> extra por nível de personagem do necromânio. Personagens que estejam dentro da área ficarão aterrorizados a dimensão que foi guardada apenas para o Diabo e seus anjos. Verão pequenos rios de magma, fogos que nunca se apagam, gritos de espanto e até grunhidos dos demônios (se você lê isso, pode ficar tranquilo, pois o inferno de verdade é MUITO PIOR, pensa que se largar Deus você vai se dar bem, pensa!) Nas partidas de RPG, todos que estiverem na área levam 20d6 pontos de dano ignorando IP por turno e devem fazer um teste Difícil de Will para não se apavorarem. Há boatos que a proeza Nano Inferno transporta um pequeno pedaço da dimensão e insere no local escolhido.

#### **Mensagem Psi**

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Will+15%

**Descrição:** Permite ao necromânio falar diretamente na mente de um determinado alvo que esteja no máximo há 100m de distância, +10 m extras por nível de personagem do necromânio como se fosse um psíquico (estudante do sobrenatural, descrito no livro Yoshiro- Guia do Mestre).

### Mudar de Corpo

**Custo:** 5 pontos

**Teste:** Will-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio penetrar no corpo de um animal e/ou pessoa. Quando usa essa proeza, o necromânio deve pegar sua vítima dormindo e fica dentro da mesma até um número de dias igual ao seu nível. Todos os danos sofridos enquanto está dentro do corpo da vítima, quem toma é a própria vítima. O necromânio que está dentro do corpo de alguém pode ficar fazendo nada, permitindo que seu alvo tenha uma vida normal, apenas com pequenas interrupções de possessão feitas pelo próprio necromânio.

### Olhar do Pesadelo

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Will contra a Will da vítima

**Descrição:** Permite ao necromânio com um mero olhar, infligir em sua vítima uma visão aterrorizante. Visão cujo atormentará a vítima durante 1d6 rodadas se a mesma tiver uma falha na disputa entre a mente do necromânio com a da vítima (fonte Ativa contra Passiva de Will, seguindo as regras normais do Sistema Daemon). No período que a vítima estiver atormentada, não poderá fazer nenhuma outra ação a não ser ficar gritando desesperadamente.

### Pântano de Necropólis

**Custo:** 2 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar na área de raio a sua volta um pequeno pântano de 20m<sup>2</sup> (+10m<sup>2</sup> para cada nível de personagem do necromânio). O Pântano é extremamente fundo e todas as criaturas exceto o feitor dessa proeza e seus aliados não afundam. Outros alvos que estejam no pântano devem fazer um teste de Agi Humana Difícil por turno enquanto estiverem na área correspondente ao próprio pântano, falha resulta no personagem afundar e se afogar, e se ocorrer essa opção, pode ser que o personagem até morra.

### Pó de Ocapsis

**Custo:** 1 ponto

**Teste:** Dex-05%

**Descrição:** Proeza onde o necromânio cria um pó em uma das mãos e em seguida ele assopra o pó cujo o mesmo se espalha por uma área de 65m<sup>2</sup>, criando um fumaça cujo todos que estão nela menos o próprio feitor dessa proeza enxergam alguma coisa. A fumaça desaparece em 3 turnos. Proeza boa para fugas.

### Presas Óseas

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Dex-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar uma seta de osso (que pode ser uma lança) que sai do chão e acerta o seu inimigo com um dano de 4d6 (+1 por nível de necromânio). O necromânio escolhe o seu alvo e a vítima desse ataque surpresa deve fazer um teste de Esquiva -10% (isso já seguindo as regras de Esquiva do jogo Yoshiro).

### Primeiro Aviso

**Custo:** 5 pontos

**Teste:** Dex-20%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar um pequeno tremor em volta de uma área de aproximadamente 100m<sup>2</sup>, todos que estejam no chão nessa área tombam no chão e tomam automaticamente 5d6 pontos de dano ignorando IP. O tremor dura 1 turno para cada nível de personagem e o alcance da área do tremor aumenta para +10m<sup>2</sup> por nível de personagem do próprio necromânio. O pequeno tremor (um terremoto) desaba casas, prédios, destrói carros e outros feitos que um evento dessa faz.



### Providência Vital

**Custo:** 5 pontos

**Teste:** Dex-20%

**Descrição:** Permite ao necromânio retirar de um de seus braços algumas veias de seu próprio corpo. Essas veias têm como destino atingir um ou mais alvo e caso conseguirem tocar pelo menos uma vítima, a mesma deverá ser bem sucedida em um teste de Fonte Ativa X Passiva (vista nas regras do Sistema Daemon) de Con Humana contra Con Humana (se o alvo for kansariano, senão é um teste de Con mesmo). Falha indica que as veias do braço do necromânio colaram na pele da vítima e assim sugando a energia vital deste. Em termos de jogo, a vítima perde 1d10 pontos de vida por turno, pontos que serão transferidos para o número de pontos de vida do necromânio. As veias em questão são parecidas com linhas azuis e tem o mesmo valor de FR do kansariano caso tentem arrebenta-las. Outras situações esquisitas são resolvidas pelo Mestre de RPG e pela regras do Sistema Daemon.

### Raízes Mães

**Custo:** 13 pontos

**Teste:** Con-25%

**Descrição:** Proeza que faz o necromânio criar fortes e poderosas raízes de árvores feitas com seu poder kansai negro para prender uma vítima, bloquear um ataque e/ou atacar seus inimigos. As raízes são entrelaçadas uma nas outras e conta como se fosse uma. Em RPGs, possuir cerca de FR 250 (+10 para cada nível de personagem do necromânio) caso alguém queira se livrar em uma eventual imobilização e prococa dano equivalente há 2d10+118(bônus de FR das raízes).

### Terra Medonha

**Custo:** 4 pontos

**Teste:** Agi-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio moldar o chão para prender seus adversários pelos pés. O chão em termos de regras (caso as vítimas queiram se livrar com sua própria força bruta) tem cerca de FR 120+20 para cada nível de personagem do necromânio.

### Tiro das Trevas

**Custo:** 10 pontos

**Teste:** Dex-15%

**Descrição:** Permite ao necromânio acertar seu inimigo com uma rajada de poder kansai negro que vem do chão e atinge ao céu. O rajada em jogos de RPG oferece dano ignorando IP equivalente de 9d6(+1d6 extra a cada 2 níveis de personagem). A vítima pode evitar o golpe caso seja bem sucedida em um teste de esquivia comum.

### Transmutação em Pó

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Con-10%

**Descrição:** Permite ao necromânio transformar-se em pó, com isso tendo habilidade e inteligência para surpreender e escapar de seus inimigos. Um necromânio que esteja nessa forma não poderá atacar ou realizar outra ação. A única coisa que ele pode fazer é ouvir, pois é o único sentido nessa hora que funciona. O Necromânio pode cancelar tranquilamente esse proeza quando quiser para voltar ao normal.

### Urubus das Sombras

**Custo:** 3 pontos

**Teste:** Will-25%

**Descrição:** Permite ao necromânio criar com seu poder kansai um bando de 1d6-2 urubus negros e amaldiçoados, donos de uma fome e desejo de carne fresca temível. Os urubus quando pegam a vítima não perdoam e arracam pedaços mesmos, oferecendo MUITO DANO (cerca de 3d10 pontos de dano). Os urubus só atacam os alvos que o necromânio quiser e também eles seguem qualquer ordem de seu criador. Os urubus criados com essa proeza duram até serem mortos (pelo necromânio cancelando a proeza e/ou pelo inimigo deste que o mata). Em RPGs, os urubus criados tem sua planilha mais ou

menos assim: Con 20, Fr 34, Dex 40, Agi 40; PVs: 25 (adicione +10 nos atributos pelo menos para cada nível de personagem do necromânio); Ataques [1]: Bicada 90/0 (dano de 3d10+10). OBS: Para criar um urubu é preciso de um fio de cabelo de uma pessoa por urubu feito.

### Última Esperança

**Custo:** 8 pontos

**Teste:** Dex+05%

**Descrição:** Uma das proezas mais inteligentes e temíveis da linhagem necromânica. Proeza necromânica que permite ao kansariano disparar uma pequena rajada de poder kansai em seu alvo. A tal rajada não machuca, portanto não provoca a perda de pontos de vida. Mas o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Con (Con Humana se for kansariano) -20%, falha indica que não mão do necromânio suga do nada uma ampulheta, nessa ampulheta tem no lado de cima o pó correspondente e no lado de baixo um coração humano que bate forte. Se o pó que está em cima se dizimar todo no lado de baixo ou quando o necromânio assim desejar, ao alvo explode e MORRE NA HORA! Não sobrando nada dele. Proeza que os necromânios fazem vítimas e obrigam a fazer o que quiserem, mas pode ser cancelada se eles quiserem. Em termos de tempo, para o pó da ampulheta se dizimar é preciso 1h e 20 mim.

### Verme do Desejo Infernal

**Custo:** 6 pontos

**Teste:** Dex-15%

**Descrição:** Proeza necromânica que permite ao kansariano criar com o seu poder kansai um pequeno verme de 8 cm que tem a habilidade de sugar energia vital de outros seres vivos. Quando utiliza-se essa proeza, o necromânio cria esse verme que tem em termos de regras de RPG a seguinte planilha (Con 08, Fr 08, Dex 04, Agi 04, Int 02, Will 01, Car 01, Per 02). A criatura com contato físico com qualquer ser de carne que não seja o necromânio feitor dessa proeza, crava suas presas afiadas que penetram com facilidade assim sugando 1d6 +1 por nível de personagem do necromânio pontos de vida, e vai sendo assim nos turnos seguintes, até que o verme seja morto ou removido. Na maioria dos casos, os vermes dessa proeza agem sem ao menos sua vítima sentir dor. Os pontos de vida sugados são transferidos para o feitor dessa proeza, mas o valor adquirido não pode ultrapassar os valores máximos do próprio necromânio.

### Zumbificar

**Custo:** 4 pontos

**Teste:** Will+05%

**Descrição:** Permite ao necromânio transformar uma vítima temporariamente em zumbi escravo apenas com seu olhar. Quando o necromânio utilizar essa proeza, seus olhos brilham e ficam de coloração vermelha. Todos que olham para os olhos (que tem luz forte e bem atrativa) devem fazer um teste de Will-25%, falha transforma o alvo num zumbi que obedece todas as ordens do necromânio durante 1d6 +1 uma rodada extra por nível de personagem do necromânio. Pessoas afetadas por essa proeza aumenta sua força e constituição em +20 e ficam 50% mais lerdos (metade do valor original de Dex e Agi).