

# Rítuais Necrománticos

Rítuais: Clã Giovanni

William Rox'Vile GIOVANNI

William Hoffmann

# PRIMEIRO NÍVEL

## Círculo de Cérbero

O necromante toma banho, jejua e se priva de todos os prazeres e confortos físicos durante uma noite. Então ele veste bem mantido, vestes de alta qualidade ou outra roupa. Ele desenha um círculo no chão em um lugar de segurança. Ele pode proceder usando outro poder de Necromancia confiante que a sua proteção contra fantasmas e espíritos foi aumentada. Necromante tem que permanecer dentro do círculo. Cada sucesso subtrai dois da dificuldade de todos os testes, o jogador deve conseguir resistir a qualquer dano causado ou influencia por parte de um fantasma, Espectro ou Aparição, tão logo como os vestígios do necromante dentro do círculo.

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

## Espelho Fumegante

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

Ao começo do ritual, o necromante decide quais dos dois aspectos que ele deseja usar, nunca ambos ao mesmo tempo. **Com a Visão da Vida, o necromante ganha as habilidades do nível 2 de Auspícios: Percepção de Aura. Porém Visão da Morte dá a habilidade para ver o Mundo dos Mortos e os fantasmas.** O ritual também permite ver a mancha do Limbo na vida, no qual um necromante instruído pode diagnosticar e estudar doenças, danos ou incapacidades da qual um objeto pode sofrer.

O ritual também faz uso de um estudo semelhante dos defeitos de objetos inanimados como os consertar, se aquele item tem uma forte ligação a qualquer uma das energias, vida ou morte (como a faca de um assassino ou uma caixa abaixo de uma janela que cultivavam ervas curativas). Para executar este ritual, o necromante agarra um espelho de obsidiana que é feito para ter extremidades afiadas de forma que isto corta a carne de quem segurar ele.

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

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

## Luz Misteriosa

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

## **Minestra Di Morte**

O Necromante obtém um pedaço de um corpo morto (normalmente um pedaço grande razões tão óbvias que serão explicadas depois), e cozinha por meio de um quarto de Vitae Vampírica. Porém, isso não é a única coisa que é adicionada. Embora eles sejam usados todos os dias na arte da culinária, o significado dos ingredientes é importante.

**Os outros ingredientes são:** Alecrim (para recordação), Manjerição (a erva funerário) e Sal (o princípio alquímico de clarificação). Depois de produzir a mistura horrível a uma total fervura, o necromante come isto. A razão por que um necromante usa um pedaço grande é porque a carne poderia encolher ou poderia derreter fora e o necromante precisa comer algum pedaço da carne. Se o ritual obtiver sucesso, o necromante pode aprender se o indivíduo (de quem a carne foi usada na arte da culinária) se tornou uma Aparição ou um Espectro depois da morte.

Infelizmente, esta informação só é sobre a pessoa cuja carne sucedeu o guisado.

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

## **O Chamado do Morto Faminto**

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

## **Violação de Perséfone**

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

# SEGUNDO NÍVEL

## A Mão da Glória

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

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

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

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

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

## **Farol do Espírito**

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

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

Depois do ritual administrado com sucesso, é compelido quase irresistivelmente qualquer fantasma que vê a coisa horrível para se orientar rumo a isto. Fantasmas que desejam evitar o farol do espírito têm que fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do Giovanni que ordenou o ritual. Um fantasma que tem sucesso está livre para partir (entretanto ele pode ser encantado mais uma vez se ele olhar novamente na cabeça); um fantasma que falha tem que observar a cabeça e se recusa a partir. Fantasmas debaixo da influência desse ritual podem tentar ficar livres de seu poder; podem ser tentados testes de Força de Vontade uma vez por hora. O ritual deixa de ser efetivo ao amanhecer do dia que segue sua prece, entretanto a cabeça pode ser o foco de usos adicionais do ritual. Giovanni que usam este poder repetidamente são comentados por possuírem cabeças que se decompueram em meros crânios sobre os seus longos períodos de serviço.

## **Fantoche**

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

## **Julgamento de Radamanthys**

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

## Occhio d'Uomo Morto

Este ritual importuno requer um olho de um cadáver cuja alma ausente se tornou uma Aparição ou um Espectro. O olho é preparado então ritualmente em um processo que envolve incenso, a lua nova e um período de cântico de meia-noite. O clímax do cântico é quando o necromante remove um dos seus próprios olhos e o substitui com o do cadáver. (fresco é melhor). O vampiro curará o olho então guardando ele em sua órbita. Se obtiver sucesso, o necromante ganhará uma habilidade extra chamada Visão Além da Mortalha (Trilha das Cinzas) e é sempre sem jogadas adicionais ou testes.

Além disso, se o olho era de um cadáver de Espectro, o necromante pode ouvir o vago murmúrio de qualquer Espectro na área. Esta habilidade não é precisa, desde se possa compreender nas situações como escutar uma conversação no quarto próximo de baixa sonoridade. Com **um teste de Percepção + Ocultismo**, o necromante pode juntar aos poucos uma impressão muito vaga de até qual área o Espectro poderia estar. Uma falha crítica resultará em uma Perturbação do Giovanni já que ouvir o morto maligno realmente não é um bom hábito. Esta Perturbação passa em uma noite Além disso, há desvantagens adicionais. O Necromante estará terrivelmente feio já que ter um olho de cadáver não é atraente. A menos que o Giovanni use óculos escuros ou ache algum modo para esconder o olho, a sua Aparência é reduzida em um ponto.

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

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

## Os Olhos da Sepultura

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

## Ritual do Pochtli

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

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

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

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

Depois disso, os necromantes dão poder aos Membros que busquem empregar ganhos dos benefícios dos conhecimentos de todos os participantes. Este ritual torna isso possível para os necromantes criarem feitos verdadeiramente horripilantes de magia da morte quando for mais difícil de executar isto sozinho. Porém, os participantes têm que ter conhecimento do Ritual do Pochtli (significando como executar isto ou tem aquele nível) como também a Trilha secundária que precisa ser executada com isto. **Por exemplo:** três Pisanob tentam usar o Ritual do Pochtli para esfolar a alma de um Carniçal do Sabá que tem se intrometido no refúgio deles. Cada Membro age realizando o ritual e os seus sucessos são coletados como uma pessoa. A Trilha que eles querem executar é a Roubar Almas e o primeiro necromante teve 3 sucessos, o outro teve 2 sucessos e o ultimo obteve 1 (que teriam sido dois, mas ele obteve um 1). Em total esta soma de 6 que em um turno fez sucesso em Roubar Almas que resulta na alma do Carniçal do Sabá em ser arrancada durante 6 horas.

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

Você não pode combinar mais de cinco pessoas neste ritual.

## Separar a Mortalha

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

# TERCEIRO NÍVEL

## Bebida da Água de Stígia

O necromante pilha uma sepultura e rouba o crânio do cadáver. Ele serra fora o topo do crânio; cortando fora o pedaço, colocando-o pra cima, formando uma tigela em forma de osso. Ele cobre isto com barro, fazendo uma tigela, o qual ele possa assar em um forno. Se qualquer descendente de sangue do cadáver comer na tigela durante uma refeição com o necromante, qualquer promessa que o sujeito fizer ao necromante ele ganha reforço do outro mundo. Se o sujeito não os cumpre, ele é visitado por um Espectro que o atormenta implacavelmente a menos que ele sirva bem a eles ou oferte o necromante aceitável compensação. Além de roubar a sepultura, o modelar e assar a tigela leva 4 horas pelo menos, dependendo de como caprichoso o necromante deseja isto para ser olhar. Pode ser usado de novo até ser destruído.

## Corrente Desenterrada

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

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

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

## Estrondo dos Malditos

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

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

Durante meia hora, o Necromante desenha uma linha ininterrupta de cinzas de um crematório ao longo das paredes da sala (esta linha pode passar sobre batentes para permitir entrada e saída).

Durante o resto da noite, qualquer tentativa de ouvir o que acontece dentro da sala de maneira convencional (um copo encostado na parede), eletrônica (microfone direcional ou lazer) ou mística (Sentidos Aguçados) exige que o espião consiga uma quantidade de sucessos em um **teste de Percepção + Ocultismo (Dificuldade 7)** maior do que aquela conseguida pelo realizador do ritual. Uma falha em conseguir esse número de sucessos envia ao ouvinte uma onda de ruídos e resmungos fantasmagóricos, e o som de ventos uivantes; uma falha crítica deixa-se surdo durante o resto da noite.

## Símbolo Divino

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

Para usar isto em uma pessoa viva, é exigida a data de aniversário do alvo. Em sucessão, o Pisanob pode ativar este ritual então através da referencia da cruz isto com o Tonalamatl, o Livro dos Destinos, e por meio disso aprendendo o símbolo do dia da pessoa. Este livro é uma raridade e difícil de ser achado em sessões de livros raros, bibliotecas pessoais ou outros lugares reservados. Há algumas cópias onde foi traduzido ou não. Adquirindo o livro também se precisa de alguma influencia em Ocultismo ou talvez uma chance para obter o livro da biblioteca dos Giovanni. De qualquer maneira, uma vez que o símbolo do dia é predito, o necromante pode prever o próximo curso de ação do alvo então, enquanto lhe permitindo lidar adequadamente com aquela pessoa. Porém usando isto em Aparições rende uma diferente história. Considerando que eles já morreram, o Tonalamatl não pode oferecer nenhuma clareza na direção dos destinos dos fantasmas desde que eles seguiram o seu curso. Ao invés, este ritual aumenta o efeito dos poderes necromânticos no espírito, fazendo isto mais fácil de invocar as Disciplinas. Isto pode ser comparado ao Ritual da Corrente Desenterrada. Você não pode usar este ritual múltiplas vezes na mesma pessoa ou fantasma e é permitido ser usado novamente se falhou inicialmente.

## Tempesta Scudo

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

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

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

## Olhos do Morto

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

# QUARTO NÍVEL

## **Bisbilhotar a Mortalha**

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

## **Bebida das Águas de Lethe**

O necromante adquire um objeto uma vez possuído por, ou simbólico de, um fantasma particular. O objeto deve poder ser danificado através da água, o necromante permite destruir isto o deixando de molho em água.

Durante o encharcamento, ele periodicamente cospe na água. Depois que o objeto foi destruído, o necromante invoca a Aparição ou caso contrário combina para estar na presença dela. O fantasma perde toda a memória da sua identidade, enquanto fica altamente suscetível a sugestões por parte do necromante. A perda de memória do fantasma continua durante uma noite por sucesso. Ela não pode usar Pontos de Phatos para se opor a alguma ação do necromante. Sua Força de Vontade cai pelo número de sucessos obtidos; ela não pode recuperar sua reserva de Força de Vontade enquanto o efeito durar.

## Bastone Diabolico

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

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

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

Infelizmente, como formidável uma arma que é, também serve de advertência a outros espíritos. Espíritos ou fantasmas podem sentir que o bastone diabolico tem informações ruins, até mesmo se eles não sabem o que a coisa O Clã Giovanni armazena muitos desses porretes não refinados nas suas catacumbas de Veneza, e é realmente mais provável fornecer um do que revelar a um Neófito lhe ensinando o ritual (afinal de contas, seqüestrando alguém, o mutilando e o matador era muito mais fácil de se escapar uns cem anos atrás). A maioria das varas do diabo são feitas de tíbias (para indivíduos que querem uma clava mais rápida e leve) ou fêmures (para os tipos que gostam de bater com um nó no fim). Necromantes modernos são adequados da mesma maneira a usar uma patela como arma a distancia de castigar fantasmas mais fácil de esconder.

## Clamando Pela Graça da Sombra

O uso deste ritual invasivo permite o Giovanni investigar na aura de morte que cerca todos os seres vivos.

Esses que estão familiarizados com as sutilezas de existência de fantasmas, falam da Sombra, o “lado escuro” da personalidade do fantasma.

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

Ordenando este ritual, o Giovanni traz os aspectos autodestrutivos da psique do sujeito à sua frente. Se obtiver sucesso, este ritual causa faz com que o sujeito revele os seus segredos mais escuros ao Giovanni. O assunto revelará qualquer trama na qual ele está envolvido, deslealdades que ele cometeu e mentiras que ele contou. **O sujeito pode resistir com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Inteligência + Ocultismo do jogador.**

À discrição do Mestre, uma falha crítica pode resultar em tremendos sentimentos de remorso e desespero do sujeito, que resulta na tentativa de suicídio do sujeito. Naturalmente, nada pode ser aprendido nesta situação.

## Toque Cadavérico

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

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

## Ritual do Xipe Totec

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

Executar este ritual, o Pisanob remove o topo da camada da pele da vítima com um punhal de obsidiana, fazendo seguramente sem causar dano demasiadamente grande. Tão impossível quanto pode parecer, a vítima tem que sobreviver o processo (entretanto ele/ela pode morrer de perda de sangue logo após o ritual se não observado corretamente). O Pisanob escoo o sangue da vítima em uma tigela cerimonial grande dourada com octli, amaranto e outros ingredientes. Quando esta mistura é consumida, o necromante suará um suor lustroso e brilhante como sangue (um Ponto de Sangue). O necromante veste a pele como roupa então e se obtiver sucesso, o Vitae do Membro será absorvida na segunda pele que começa a se curar, formando uma outra pele inteira em cima do próprio Pisanob. Naturalmente, a vítima precisa ser de estatura semelhante como se sujeitar a resultados perigosos onde uma pessoa grande tenta vestir a pele de uma pessoa pequena e vice-versa. A pele se destorcerá e ficara inútil. Este poder não tem efeitos em **Membros e Lupinos**. faz exatamente. Eles tendem a ficar longe de qualquer pessoa que carregue um, e qualquer meio de todos os testes do jogador para usar poderes de invocar ou atrair fantasmas tem +1 na dificuldade.

Debaixo da visão normal, a astúcia é perfeita. Porém, a pele é só uma pele e não provê o Pisanob de conhecimentos das recordações das vítimas como também maneirismos. Isto também não faz nada além que mascara a natureza morta-viva dos Membros. Então, seria útil se houver o mínimo contato com a família da vítima ou amigos. Preservar a condição da pele, o Pisanob deve tomar banho a cada noite isto no valor de um Ponto de Sangue de Vitae. Quando o Pisanob remove a pele, (que causa um nível de dano letal que não pode ser absorvido e tem que ser removido com mesma faca que removeu a pele no primeiro lugar) a pele é julgada inútil e não é usada novamente. Este ritual requer muitos testes de Humanidade.

# QUINTO NÍVEL

## Esilio

Semelhante a Tempesta Scudo, Esilio é um ritual rápido e sujo. O necromante fala cinco sílabas simplesmente.

**Ninguém pode identificar o idioma emitido** (pelo menos, nenhum Giovanni está contando se ele tiver). De acordo com a história oblíqua do ritual, este poder de Necromancia veio da linhagem que precedeu os Giovanni, e que o idioma é o que Deus deu para o homem antes da confusão de Babel.

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

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

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

O necromante pode prender e destruir vários espíritos iguais ao número de sucessos que ele obteve no teste.

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

## Frieza do Esquecimento

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

Depois de completado, os efeitos do ritual duram um número de noites igual ao nível de Ocultismo do realizador. Um indivíduo afetado pela Frieza do esquecimento trata o dano causado por fogo e altas temperaturas como se fosse dano letal. Além disso, ele pode tentar apagar qualquer fogo com um **teste de Força de Vontade (Dificuldade 9)**; cada sucesso reduz em um ponto a dificuldade de absorção contra danos causados pelas e fogos com dificuldade de absorção igual a 2 são reduzidos a brasas. Entretanto, esse ritual apresenta várias desvantagens. A primeira e mais notável delas é que a aura do alvo é envolvida por manchas negras que lembram aquelas deixadas pela diablerie e podem ser confundidas com elas por qualquer observador que não esteja familiarizado com o ritual.

A vítima também irradia uma aura palpável de frio que se estende até o comprimento de um braço; isso pode ser extremamente desconcertante para os mortais, apesar de não causar danos e seus efeitos no jogo serem similares aos **Defeitos: Toque do Congelamento e Presença Sinistra**. Por último, o nimbo místico criado pelo ritual chama a atenção de fantasmas hostis para o alvo (para Narradores que **usam o livro Aparição: O Esquecimento**, as dificuldades de todos os Arcanoi negros usados contra o personagem são reduzidas em três pontos, enquanto durar o efeito do ritual), que podem atormentá-lo com atos prejudiciais.

## Posse Fantasmagórica

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

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

## Trono de Hades

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

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

## Ritual de Teyolia

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

**Para executar este ritual**, o necromante tem que forçar um Vampiro capturado ou até mesmo convencê-lo de ir ao ápice do Templo de Pochtli (no qual ocorre para ser no México). Lá, deitado para cima no altar do templo, o Membro tem os seus braços e pernas segurados por 4 Carniçais camozotz. **O necromante** corta expondo então o tórax da vítima com um punhal de obsidiana, alcançando dentro e arrancando completamente o coração, causando a Morte Final para a vítima em sacrifício. O coração é preservado então em um recipiente especialmente preparado, chamado de chac mool. Este é um procedimento automático a menos que interrompido. **Também e possível Diablerizar** o Membro sacrificado em uma data posterior bebendo o sangue do coração, com os benefícios e desvantagens de toda a prática concomitante. Também é possível que os anciões Pisanob pudessem usar o poder inerente nos corações para encher mais até mesmo a mais potente jogada necromântica. como o estranho mais persistente rumor da América do Sul de um Membro reivindicando ser uma pessoa, mas tem aspecto completamente semelhante à outra.

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

## Vestimenta de Hades

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

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

# CRIAÇÃO

## DE

# TRILHAS E RITUAIS

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

# TABELAS-PADRAO

## Efeito de Dano Direto

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

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

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

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

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

## Efeitos Que Não Causam Dano

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

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

## Efeitos de Área

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

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

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

- 1 sucesso** 1m de raio 5m<sup>2</sup>
- 2 sucessos** 2m de raio 10m<sup>2</sup>
- 3 sucessos** 5m de raio 50m<sup>2</sup>
- 4 sucessos** 10m de raio 250m<sup>2</sup>
- 5 sucessos** 30m de raio 1000m<sup>2</sup>

## Efeitos de Alvos Múltiplos

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

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