

**NOME:**

*HUMANO: Alan, Austrian, Lancaster, Franz, Marie, Robert, Vladislav, Xaver.  
LICH: Von Walsegg, Margoth, Thanatos, Tarso, Fuamnach, Mormacil, Dyntal.*

## APARÊNCIA

Escolha um de cada, ou escrava sua própria:

**OLHOS:** Mortos, Assustadores, Frios, Vazios

**CABELO:** Comprido, Estiloso, Sinistro

**ROUPAS:** Cerimoniais, Armadura maligna, Esfarrapadas, Fantasmagóricas

**CORPO:** Decrepto, Monstruoso, Poderoso

## ARMADURA



## PTS. DE VIDA

Máximo (4+Constituição)



Atual

## DANO



**NÍVEL**

**EXP.**

Próx. Nível = Nível Atual + 7

## ALINHAMENTO

**CAÓTICO**

Corromper algo ou alguém puro.

**MAL**

Usar sua arte para causar medo e terror.

## VÍNCULOS

Preencha pelo menos um dos espaços em branco com o nome de algum companheiro:

\_\_\_\_\_ sabe um segredo sobre meu passado.

A Morte observa \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ tem ossos fortes...

Com sua imprudência \_\_\_\_\_ terá uma morte breve.

\_\_\_\_\_ interrompeu meus planos, no passado.

\_\_\_\_\_ já me foi de grande valia.

Atribua esses valores às suas habilidades 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(0), 9(0), 8(-1)

<b>Força</b> <b>FOR</b> Fraco -1 <input type="checkbox"/>	<b>Destreza</b> <b>DES</b> Trêmulo -1 <input type="checkbox"/>	<b>Constituição</b> <b>CON</b> Doente -1 <input type="checkbox"/>
<b>Inteligência</b> <b>INT</b> Atordoado -1 <input type="checkbox"/>	<b>Sabedoria</b> <b>SAB</b> Confuso -1 <input type="checkbox"/>	<b>Carisma</b> <b>CAR</b> Marcado -1 <input type="checkbox"/>

## MOVIMENTOS INICIAIS

Você começa o jogo com os seguintes movimentos:

### NECROMANCIA

Quando despende um tempo em um ritual para trazer de volta à vida corpos decrépitos, poderá invocar mortos vivos. Escolha seu intelecto:

- Desmiolados:** Eles lhe seguirão sem questionar. Porém só realizam tarefas simples, não sabem conversar e fazem tudo de maneira literal. Novos mortos vivos poderão ser incorporados aos **Desmiolados** até o limite de 3-6 criaturas. Caso exceda este valor, os mais antigos serão destruídos. (Rótulo: Grupo, Construto)

Escolha 2 características:

- Horda:** Eles estão em grande número, um grupo de 10 - 20 mortos vivos. (Rótulo: Horda)
- Ossudos:** Eles possuem alguma proteção que os tornam muito resistentes e duros de matar.
- Garras e Dentes:** Possuem meios para ferir seus inimigos de maneira violenta e grotesca. (Rótulo: Grotesco)
- Aterrorizantes:** Eles são monstruosos e fazem os mais valentes tremerem até os ossos. (Rótulo: Terrível)
- Aberrações:** São enormes e poderosos, feitos para destruir construções com facilidade. (Rótulo: Enorme e Poderoso)

- Maliciosos:** Eles podem pensar, bolar planos e lhe ajudar em tarefas complexas, porém eles têm suas próprias motivações e são ambiciosos tal qual seu mestre. Sua quantidade varia de 1-2 mortos vivos. Não é possível invocar **Maliciosos**, novamente, sem que os anteriores sejam destruídos ou libertos de suas obrigações, tome cuidado! (Rótulo: Solitário, Construto, Inteligente, Traçoeiro)

Escolha 2 características:

- Grupo:** Eles se organizam em pequenos grupos de 3 - 6 mortos vivos. (Rótulo: Grupo)
- Aura:** Eles possuem uma aura mágica que os envolve, lhes conferindo grande resistência mágica. (Rótulo: Mágico)
- Necromante:** Eles são poderosos no caminho da magia profana, é melhor você se cuidar. (Rótulo: Mágico)
- Escravidado:** Você possui algo que lhes pertence e eles querem muito de volta. Por isso, estarão ao seu lado enquanto tiverem esperanças que você irá devolver o que é deles por direito.
- Espectro:** Eles não possuem corpo físico, sua natureza etérea permite que se movam livremente. (Rótulo: Planar)

Independente do intelecto escolha 2 limites:

- Amaldiçoados:** Eles possuem alguma limitação que os impede de atuar em determinadas condições.
- Famintos:** Eles possuem uma fome incontrolável pelos vivos.
- Rastejadores:** Eles não se movem bem, são lentos e pouco flexíveis.
- Podres:** Eles exalam um mau cheiro terrível, sendo sentido à distância.
- Fraqueza:** Existe alguma coisa que faz com que eles enfraqueçam e sejam destruídos.

### AURA DE MORTE

Aqueles a sua volta sentem a morte em sua presença. Sempre que Negociar utilizando o temor da morte contra seus inimigos, receba +1 adiante.

## RAÇA

**HUMANO**

Receba +1 adiante sempre que Falar Difícil a respeito de magia negra ou morte.

**LICH**

Você já está morto! Não come, não bebe e não sente prazer como os mortais.

**O MESTRE MANDOU**

Quando você impõe sua vontade sobre seus mortos vivos, role+SAB. Com um 10+, todos os 3. Com um 7-9, escolha 1:

- Eles fazem o que você mandou;
- Eles não reagem de forma contrária a sua ordem;
- Você não tem que fazer algum deles de exemplo.

**LIDERANÇA**

Quando seus mortos vivos forem usados por você como armas, lutando de maneira agressiva, ferindo e sendo feridos. Role +CAR Com 10+ você tem 3 domínios. Com 7-9, possui 1 domínio. Ao longo do combate, gaste seus domínios para:

- Avançar sobre a posição do inimigo;
- Resistir a um avanço inimigo;
- Recuar de forma organizada;
- Dar sua misericórdia aos inimigos derrotados;
- Lutar até o último morto vivo.

Em uma falha, seu bando age de maneira desordenada, se entrega a seus limites ou, conforme seu intelecto, se voltam contra você ou tentam te entregar para o inimigo.

## MOEDAS

## EQUIPAMENTOS

Máximo (7+FOR)



Você possui uma Adaga (mão, peso 1) e 10 moedas. Escolha um:

- Armadura de Ossos (armadura 1, Peso 1);
- Bolsa de Livros (5 usos, Peso 1).

Escolha uma arma:

- Cajado (Corpo a Corpo, Duas mãos, peso 1);
- Foice (Corpo a Corpo, Grotesco, peso 2).

Escolha dois:

- Poção de cura (peso 0);
- Antitoxina (3 usos, peso 0);
- Equipamento de Aventureiro (5 usos, peso 1).

## MOVIMENTOS AVANÇADOS

Quando ganhar um nível entre 2 e 10, escolha um dos seguintes movimentos:

### NECROMONGER

Toda vez que transformar um Pdm importante em um de seus mortos vivos, através de sua magia profana, receba +1 diante contra seus seguidores, lacaios e puxa-sacos.

### OLHO DE VECNA

Você pode ver o que ninguém mais vê. Quando Discernir Realidades role com +1.

### BEETLEJUICE

Quando convocar os espíritos em busca de direcionamento, Role +INT, com 10+ eles lhe fornecerão algum conhecimento útil ou benéfico a respeito da situação atual. Com 7-9 os espíritos falarão de maneira enigmática e caberá a você interpretar a mensagem. Receba +1 em diante para agir de acordo.

### NOT TODAY

Você tem uma relação estreita com a Morte. Quando tomar seu Último Suspiro, trate um 7-9 como um 10+.

### TOQUE VAMPÍRICO

Quando drenar a vida de um inimigo através do contato com sua pele, seu dano poderá ser utilizado para restaurar seus Pontos de Vida.

### THRILLER

Ao comandar mortos vivos sem inteligência com sua voz, role +SAB. Com 10+ eles estarão sob o seu controle. Agregue-os aos seus Desmiolados. Com 7-9 eles ainda lhe seguirão, mas o MJ colocará um preço ou complicação.

### SACERDOTE DE RATHMA

Você é conhecedor dos caminhos da magia arcana, você tem acesso ao movimento Ritual do Mago.

### RÉQUIEM

Algumas pessoas merecem mais que a morte! Quando tripudiar sobre o túmulo de um inimigo, faça um discurso contando como você foi responsável por sua morte derradeira. Seu inimigo ouvirá sua missa e ficará em danação eterna. Se houver premeditação da parte do personagem, como um plano engenhoso para morte do inimigo, ele receberá 1 XP.

### LICH KING

Quando doar sua própria essência para realizar uma Necromancia, marque uma debilidade. Em troca escolha +1 característica do movimento Necromancia.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, você pode escolher um movimento dessa lista, ou da anterior

### SENHOR DAS TREVAS

Quando gritar uma ordem para mortos vivos que não esteja sob seu controle, role +SAB com 10+, qualquer um que conseguir te escutar serão obrigados a respeitar suas ordens. Com 7-9 sua ordem ainda será obedecida porém por um curto período de tempo.

### PROFANADOR

Quando profanar um local sagrado com desrespeito, morte ou violência, marque o local com símbolos de danação e o local estará evidentemente profanado. Role +INT. Com 10 + escolha 2, com 7-9 escolha 1.

- Você recebe +1 diante neste local.
- Você recebe +1 domínio neste local.

### MADRUGADA DOS MORTOS

Quando realizar um ritual de Necromancia, você consegue invocar um número enorme de mortos vivos. Dobre o número de seus Desmiolados.

### VOCÊ FICA COM O QUE MATA

Toda vez que matar um Pdm e reclamar sua alma como um de seus Maliciosos, todas suas posses e seus servos agora serão seus. (requer: Necromonger)

### PACTO

Quando realizar um ritual para invocar a Morte e propor uma aliança, ela vai se revelar a você. Prometa-lhe algo que seja de seu agrado e role +CAR. Com 10+ ele aceita sua oferta e se coloca à sua disposição para realizar uma tarefa. Com 7-9, ela ainda se coloca à sua disposição, mas o mestre escolhe:

- A Morte exige algo mais difícil, mais doloroso, ou mais de uma vez;
- Ela recusa a oferta, mas propõe um pacto em que dirá o que quer em troca só depois;
- Ela aceita a oferta, mas tem pressa, exigindo seu pagamento primeiro;

Após cumprir a tarefa a Morte virá ao seu encontro exigindo seu pagamento imediatamente, não pague e sofra as consequências.

### APOCALYPSE

Quando abrir os Portões Negros do Reino da Morte no mundo mortal através de um ritual, conte ao MJ o que está sacrificando e role+INT.

Os portões se abrirão e todos os condenados sairão para levar os vivos de uma área do tamanho de uma vila. Todos da área serão arrastados para o portão.

Com 10+ você manterá o controle e poderá fechar os portões com sua vontade.

Com 7-9, o ritual agirá sem controle, se espalhando pelos arredores.

Com 6-, a Morte estará furiosa e atravessará os portões para o acerto de contas final



# O NECROMANTE

