

Prefácio

A Necromancia a arte espiritualista interligada a morte, onde é manifestada pela magia negra, uma massa aparência arenosa que age como se fosse fumaça cujo parece ter vida própria, a mesma se espalha pelo local como uma doença toxica expondo os terrores do além, apenas aquele que impõem sua dominância e intimidação e capaz de se sobressair, sua natureza sendo extremamente ofensiva é a ponte entre os vivos e os mortos.

Regras

- Os feitiços do grimório, a depender de três situações: Invocar espíritos/mortos, conjurar maldições e alterar vida podem necessitar de verbalização, movimentação e ambos, seguindo essa ordem.*
- Quanto mais recente a ressurreição após a morte do indivíduo, mais de suas características quando vivo é recuperada.*
- Em contra partida, em relações a espíritos e aparições, quanto mais antigo mais excepcional ele se tonar.*
- Para conseguir ressuscitar qualquer ser ou espírito, o domínio do necromante deve sobrepor a aura de seu alvo, tendo apenas 3 tentativas para isso, após isso não é mais possível ressuscita-lo.*
- Trazer os mortos de volta a vida é um ato contra a natureza e apenas aqueles cujo a macularam são capazes de fazê-lo.*

Feitiços e Rituais

Capítulo 1

Maldições:

Nome: -

Movimento: Apontar para o alvo e depois apontar para o chão.

Efeito: Um cheiro pútrido começa a pairar no ar deixando a pessoa enjoada devido ao cheiro de morte, causando mal-estar.

Classificação: Inicial

Nome: Skræmme

Movimento: Olha fixamente nos olhos do alvo.

Efeito: O alvo tem um vislumbre da morte, ficando mentalmente perturbado.

Gira-se sabedoria para resistir (-2 na próxima ação).

Classificação: Inicial

Nome: Dârlig Tåge

Movimento: Move a mão esquerda de cima para baixo.

Efeito: Uma nevoa mágica paira e com ela vem a morte, as plantas que entram em contato murcham e os seres vivos que entram em contato sentem uma queimação na pele machucando a área que encosta. A nevoa dura por 2 turnos. Gira-se constituição para resistir.

Classificação: Inicial

Nome: -

Movimento: Arrancar um fio do próprio cabelo, o imbuindo em magia enquanto foca o alvo.

Efeito: Faz as unhas e semelhantes do seu alvo necrosarem e começarem a cair causando dor regional, uma unha por fio de cabelo.

Classificação: Inicial

Rituais:

Nome: -

Movimento: Marca o alvo com a própria saliva imbuída em Magia.

Efeito: A partir da conexão mágica junto com o resquício de seu DNA, é capaz de rastrear o alvo marcado dentro de 24h.

Classificação: Inicial

Nome: -

Movimento: Fazer um círculo no chão com o próprio sangue se sentando no centro do mesmo.

Efeito: Canaliza os chacras e abre uma ponte de conexão com os mortos, e por ela consegue invocar e conversar com espíritos no raio de 1km, para conduzir a conversa é necessário girar carisma.

Classificação: Inicial

Invocações:

Nome: Hjemspøgt

Movimento: Girar uma vez o pulso direito em espiral em sentido anti-horário.

Efeito: Convoca um espírito de mau agouro que assombra um alvo escolhido causando uma forte dor de cabeça, causando confusão momentânea. Gira-se sabedoria para resistir.

Classificação: Inicial

Nome: -

Movimento: Apertar o ar como se segurasse algo na direção do alvo.

Efeito: Um espírito mal resolvido se agarra ao alvo restringindo seus movimentos. Gira-se Constituição para resistir.

Classificação: Inicial

Nome: -

Movimento: Colocar os dedos da destra no solo.

Efeito: Traz de volta um enxame de insetos mortos que podem ou não carregar doenças. Gira-se um D4 para decidir se carregam doenças, caso o resultado for igual ou maior que 3 o alvo adquire uma doença se pego recebendo +3 de dano adicional durante 2 turnos.

Classificação: Inicial

Nome: -

Movimento: Lamber o dedo indicador da mão esquerda e desenhar um pentagrama com a saliva na mão direita.

Efeito: Invoca do mundo dos mortos um animal de porte pequeno ideal para infiltração e vigilância, o animal tem 25 de HP e só morre ao ser atacado, toda informação que ele capta através da visão e/ou audição é transmitido por uma conexão telepática a sua mestra.

Classificação: Inicial

Capítulo 2

Maldições:

Nome: Beskyttelse

Movimento: Mover as duas mãos em espiral na sua frente em sentido horário.

Efeito: Cria um escudo de manifestado como a massa negra de aparência arenosa que rodeia e protege o conjurador, deixando mais resistente a ataques físicos, o contato com a massa faz a pele do inimigo queimar, o escudo é quebrado assim que atingido. (+2 de dano, gira-se Constituição para resistir)

Classificação: 3º Ano.

Nome: -

Movimento: Bater o pé direito no chão em direção ao alvo.

Efeito: Faz o alvo perder dentes de forma dolorosa como se lhe fossem arrancados por socos.

Classificação: 3º Ano

Rituais:

Nome: Alt, hvad der går, kommer tilbage

Movimento: Girar o pulso esquerdo 3 vezes em sentido anti-horário.

Efeito: Cria uma densa nevoa preta que envolve os alvos, anulando completamente qualquer magia de cura (caso o oponente seja de nível igual ou inferior) por 3 turnos, caso o oponente seja nível superior magia de cura perde apenas 50% da eficácia.

Classificação: 3º Ano.

Invocações:

Nome: Kvække

Movimento: Assoviar três vezes olhando fixamente ao alvo.

Efeito: Um encosto se agarra ao alvo escolhido e começa a berrar em seu ouvido, apenas o alvo escolhido ouve a assombração, o espírito fica agarrando no alvo durante 2 turnos e o afetado perde -2 nas suas ações, gira-se sabedoria para resistir.

Classificação: 3º Ano

Capítulo 3

Maldições:

Nome: Bliver Gamle

Movimento: Move a mão direita rapidamente na diagonal da esquerda para direita.

Efeito: O alvo começa a envelhecer de forma acelerada sentindo o corpo doer intensamente com o processo, seus dentes e cabelos caem e fica física e mentalmente enfraquecido durante 2 turnos. (gira-se Constituição para resistir).

Classificação: 4º Ano

Rituais:

Nome: Stå Op

Movimento: Olhar fixamente para o ser morto (ou espírito) desejando que ele volte a vida.

Efeito: Ao dar o comando a massa negra mágica e arenosa envolve o morto o convocando de volta a vida. Ao ser invocado o morto adquire uma aparência sombria como se fosse apenas a sombra do que era antes agora este pertence a necromante, até que o mesmo quebre o contrato, o mesmo fica armazenado em um espaço mágico na sombra da necromante enquanto inativo, caso derrotado em batalha não “morre” apenas retorna a sombra. Possui 75% de chance de dar certo, gira um D100 para saber a invocação deu certo. Estando limitada a 3 tentativas de ressuscitá-lo. Os servos possuem 100% do seu status anterior, podendo diminuir caso não esteja de acordo com as regras predefinidas.

Classificação: 4º Ano

Invocações:

Nome: Komme

Movimento: -

Efeito: Invoca um de seus servos das sombras, cada servo invocado tem consciência própria e só seguem a um mestre, quando derrotado ele não "morre" apenas volta a sombra da mestra, precisando invoca-lo novamente (dif 10 no dado para invocar a primeira vez dura por 2 turnos, quando os turnos acabam ou a invocação é derrotada +3 adicional de dif para cada vez que precisar reinvocar um morto derrotado)

Classificação: 4º Ano

Nome: Drilsk ånd

Movimento: Fazer um losango com as mãos mirando o alvo em seu centro.

Efeito: Invoca um poltergeist, este aparece e tenta possuir a pessoa entrando de forma dolorosa por suas vias respiratórias, o alvo, caso não resista, é possuído durante 2 turnos ficando à mercê da mestra (gira-se Sabedoria para resistir a possessão).

Classificação: 4º Ano

Capítulo 4

Feitiços:

Nome: At opløse

Movimento: -

Efeito: Troca instantaneamente de lugar com uma de suas invocações se desfazendo em meio as sombras e se teletransportando fazendo sua invocação ficar no seu lugar anterior. (só pode se deslocar no mesmo xaf)

Classificação: 5º Ano

Rituais:

Nome: -

Movimento: Desenhar um pentagrama no chão com próprio sangue se sentando no centro do mesmo canalizando sua magia interior.

Efeito: Seu espírito se desprende de seu corpo podendo viajar livremente em um raio de 50m, nesse modo é possível usar apenas magias relacionada a espíritos e seu corpo fica vulnerável a ataques, se atacar o corpo o feitiço é cancelado na hora e o portador desmaia. (dura 2 turnos)

Classificação: 5º Ano

Nome: -

Movimento: Fazer um pequeno corte o dedão da mão esquerda e depois desenhar com o próprio sangue uma cruz invertida testa do oponente.

Efeito: O oponente começa a ter dores excruciantes e sua pele lentamente começa a queimar e necrosar por completo, a dor é derivada da transição e precisa de 3 turnos para estar 100% completo, ao concluir o oponente entra em coma ficando no limbo entre a vida e a morte. (Para resistir gira-se Constituição para dor, e Sabedoria para se livrar da manipulação, dura 3 turnos)

Classificação: 5º Ano

Maldições:

Nome: At Forgifte

Movimento: -

Efeito: Através da essência da morte infundida na sua magia que rodeia o corpo do oponente, este se sufoca com seu próprio oxigênio ficando incapaz de atacar no próximo turno. (Gira-se Constituição para resistir)

Classificação: 5º Ano

Capítulo 5

Maldições:

Nome: -

Movimento: Move as mãos manipulando a massa mágica de sua magia como bem entender a comandando como magia emissiva.

Efeito: Lança uma rajada de energia mágica negra que, quando acerta o alvo, faz sua pele necrosar, causando +5 de dano extra o local atingido enquanto não tratado pode ser controlado remotamente pelo necromante.

Classificação: 6º Ano

Nome: Dræne Vitaliteten

Movimento: Entrelaça os dedos das próprias mãos fazendo um sinal de prisão.

Efeito: Sua magia se estende por sua sombra e se prende ao seu alvo (sendo ele um inimigo ou aliado de sua escolha) com uma corrente mágica e passa a drenar ou compartilhar sua vitalidade, em função de cura, pode drenar até 40 HP e também compartilhar 40 HP, a pessoa que é drenada se recupera após uma noite de sono.

Classificação: 6º Ano

Invocações:

Nome: Hævnlysten ånd

Movimento: Faz um círculo com a mão direita vendo mirando o alvo em seu centro.

Efeito: Invoca um espírito vingativo, esse espírito imita aparência do oponente porem com um vislumbre mortificado, o atacando em seguida fincando o punho esquelético no peito do oponente, a partir do local atingido o oponente passa a enxergar uma gosma preta transbordar causando uma grande dor, porem está é completamente psicológica pois é tudo uma ilusão, esta induz o oponente a automutilação o fazendo atacar a si próprio. (Gira-se sabedoria para resistir, interfere na química do cérebro de discernimento da realidade)

Classificação: 6º Ano

Nome: -

Movimento: Espalma a mão direita no chão.

Efeito: Invoca 3 zumbis do mundo dos mortos, os zumbis possuem metade do status da mestra e duram até serem mortos, só podem ser mortos destruindo seu crânio. Estes possuem consciência própria.

Classificação: 6º Ano

Capítulo 6

Invocações:

Nome: Magisk ând

Movimento: -

Efeito: Faz um contrato com um espírito de uma criatura mágica/mística e fazendo um acordo com ele o manifesta em batalha, o espírito invocado luta a favor da necromante com toda sua força. Possuindo 3 possibilidades:

- **Dama de branco (dif 10 no dado):** Uma aparição de espiritual de uma mulher trajando branco por completo e longos cabelos loiros. Possui telecinese e poderes ilusórios.
For: 00 / Des: 00 / Con: 15 / Mag: 20 / Sab: 15 / Car: 00
- **Wendigo (dif 12 no dado):** Um alce de aparência humanoide e esquelético cujo o crânio da face é aparente. Este ser é conhecido por enganar crianças e consumir carne humana. Possui força sobre-humana, velocidade sobre-humana, agilidade sobre-humana, invulnerabilidade armas comuns (lâminas e armas), garras como aço além de serem capazes de imitar vozes humanas para atrair inocentes.
For: 20 / Des: 20 / Con: 15 / Mag: 10 / Sab: 10 / Car: 20
- **Duque do Inferno – Abaddon (dif 14 no dado):** Um demônio com a aparência de um homem elegante de terno e cartola, com bigodes encaracolados, chifres curvados para trás e uma cauda com ponta de

seta. Possui telecinese e toque de metal (transformar o que toca em metal e poder controlá-lo) como suas principais habilidades, além de força e velocidade sobre-humana.

For: 25 / Des: 25 / Con: 15 / Mag: 25 / Sab: 15 / Car: 00

Esses seres não podem ser abdicados como servos, tem HP e Status próprios (recebendo bonificação +50% dos status da necromante) e duram por 3 turnos podendo invocar apenas 1 vez por narração, após o final do turno eles levam com parte do contrato 20HP da necromante (o HP pode ser recuperado apenas de forma natural, com descanso, sem magia ou poder de cura).

Classificação: 7º Ano

Nome: Dødelige Skarabæer

Movimento: -

Efeito: Invoca um enxame de Escaravelhos, besouros carnívoros que são servos da morte da cultura egípcia, esses escaravelhos atacam em área qualquer ser vivo ao comando do mestre comendo a carne assim que entram em contato, o enxame possui 50HP e só sai de campo após zerar o HP, possuem fraqueza contra o fogo +5 de dano contra ataques de fogo.

Classificação: 7º Ano

Nome: Brønden

Movimento: -

Efeito: Invoca sua única e atual serva.

- **A garota do poço - Sadako (dif 15 no dado):** Sadako é um espírito agressivo de uma bruxa antiga que foi morta ao ser trancada em um poço a mesma costuma ser fora do controle e atacar todos exceto sua mestra, é necessário dif 12 em carisma conseguir comandá-la. (uso único por trama)

For: 20 / Des: 20 / Con: 15 / Mag: 30 / Sab: 15 / Car: 00

Classificação: 7º Ano

Nome: Monarkens Domæne

Movimento: Desenha um octagrama em área utilizando a manifestação da magia, demora 1 turno para ficar completo.

Efeito: Dentro da área mágica do octagrama a magia e defesa da necromante fica mais forte e ele recebe +5 magia e +5 de constituição nas ações durante 3 turnos, só pode usar 1 vez por trama, porém tudo que é dado possui um preço, após o efeito o passar a necromante recebe um debuff de -5 nas 3 ações seguintes.

Classificação: 7º Ano