

GEIST

Os
Devoradores de Pecados



Um jogo narrativo
de segundas chances
(tradução livre por fãs)

Créditos

Do original:

Initial Concept and Design:

Russell Bailey, Kelley Barnes-Hermann, Jason Bolte, Joseph Carriker, John Chambers, Aileen E. Miles, Ethan Skemp, Richard Thomas, Aaron Voss, Zack Walters, Eddy Webb and Chuck Wendig

Written By:

Alan Alexander, Jess Hartley, Jesse Heinig, Wood Ingham, Matthew McFarland, John Newman, Christopher Simmons, John Snead, Malcolm Sheppard, Travis Stout, Chuck Wendig and Stewart Wilson

Developer:

Ethan Skemp

Creative Director:

Richard Thomas

Editor:

Scribendi.com

Art Direction and Book Design:

Craig S Grant

Interior Art:

Joel Biske, Jennifer Frison, Craig S Grant, Craig Henderson, Jeff Holt, Coz Koniotis, Kyri Koniotis, Justin Norman, Richard Pellegrino, Federico Piatti, Matt K Smith, John Wigley

Cover Design:

Craig S Grant

Keys: Robert Dixon

Da tradução

(voluntária e não profissional):

Diego Suzanuwo, Marcos Slambrer e apoio Haziél Cruz

Composição e diagramação:

Henrique BG

Dedicatória

Este é mais um trabalho que durou bastante tempo, eu espero que ajude a vocês que não entendem o inglês ou que não podem obter o livro. Também desejo que cada narrador possa se beneficiar deste documento, aqui tem todo o necessário pra se começar a jogar, este cenário foda! Mas lembre-se, isso é apenas uma ajuda. Quando puder compre o livro original pra ajudar aos escritores e ajudem a divulgar o trabalho. Sei que havia prometido Hunter, mas quando me deparei com este cenário não pude resistir. Então aproveitem.

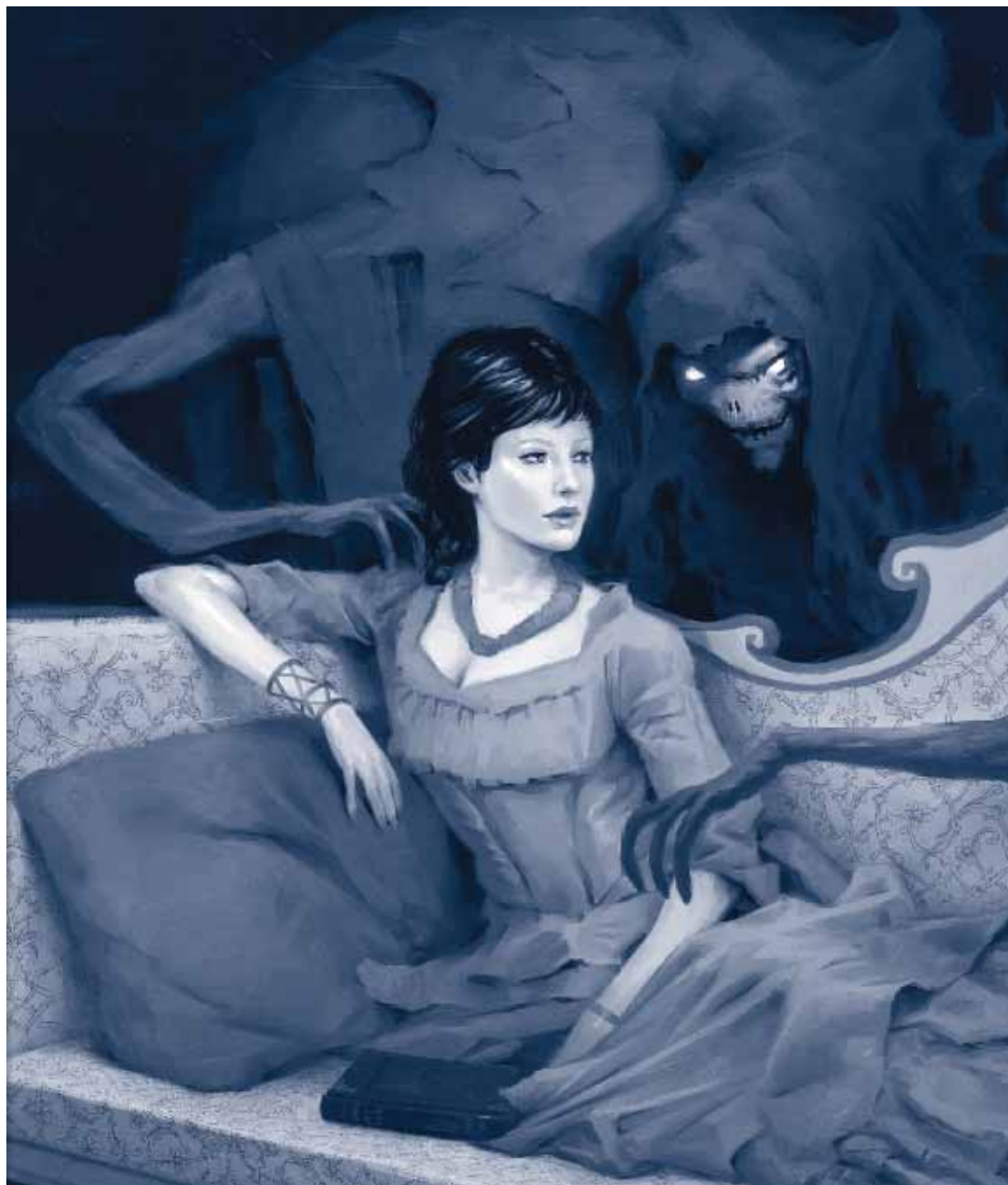
Agora um outro assunto, existem aqueles que vão ver isso e não vão gostar, eles vão por defeitos, vão achar problemas simplesmente por achar - à esses eu desejo que antes de simplesmente criticarem façam alguma coisa pelo RPG e deixem de ser inúteis, aprendam a ajudar o RPG com humildade, sem humilhar os outros. Não se ache especial pelo que faz nem que tenha merecimentos, seja equilibrado e justo o possível, digo isso porque durante a tradução deste resumo encontrei muitos trolls e pessoas que apenas tentaram nos desmotivar, a eles eu digo: o mundo não vai mudar ou parar porque simplesmente você é um mimado, ou não vamos alterar o livro por que você acha que combina com você ou com seu bairro ou estilo de vida. Os termos aqui foram decididos por votação, aos outros só tenho a agradecer por acompanharem esse trabalho e ajudarem na divulgação, pois esse trabalho é pra todos nós, e divirtam-se com os devoradores de pecados.

Diego Suzanuwo

Capítulo I

Cenário

Nascido com uma membrana



Aqueles que se tornarão devoradores de pecados são diferentes, quase que desde o começo. Uma menina tem um amigo imaginário na infância. Os pais dela não pensam nada sobre isso, até que eles percebem que quando a menina

descreve “o amigo,” na verdade ela está descrevendo a avó que morreu três semanas antes de ela nascesse. Um menino que esta internado em uma instituição mental para tratamento de ataques da síndrome do pânico. Medicamento não



funciona, nenhum anti-ansiolítico pode conter a enxurrada de sussurros infernais das sedentas vozes sepulcrais uivantes em seus ouvidos. Outros são evitados por outros ao longo da escola primária por serem pessoas que causam arrepios. até que eles aos treze anos percebem que não são normais por poder ver exatamente quando alguém morrerá apenas olhando para a pessoa. isso é muito constante para alguém se convencer de que é apenas a sua imaginação. Todos os envolvidos manifestam algum tipo de conexão sobrenatural com a energia da morte antes da barganha. Às vezes está presente desde nascença (como uma lenda que diz que os bebês nascidos com parte do saco amniótico cobrindo seus olhos serão capazes de ver fantasmas e espíritos), às vezes há um evento que ativa isso (talvez um eco ou um precursor para a barganha que os liga a um geist, ou talvez um encontro com forças sobrenaturais), e às vezes os acontecimentos começam de um dia para o outro sem nenhuma idéia por que ou o que significa. essa segunda visão (ou terceiro olho ou PES ou seja o que você chame) coloca estes indivíduos em uma posição sem igual dentro do Mundo das trevas, nisso todos eles tiveram pelo menos um vislumbre rápido do mundo sobrenatural antes de eles fossem puxados gritando pra dentro do mundo das trevas. Ao contrário, de um vampiro cujo primeiro contato com o mundo oculto provavelmente foi na data em que seu senhor enfiou as presas em seu pescoço e começou a sugar. Devorador de pecados, quando saem da barganha tem pelo menos alguma consciência de o que realmente está acontecendo no mundo. Eles é claro não tem todas as respostas, e até mesmo as respostas que eles têm poderiam ser injustamente incompletas ou erradas, mas pelo menos eles tem algo para minimizar o trauma. Às vezes, o mortal é intensamente curioso sobre essa habilidade. Ela poderia acreditar que é um presente que ele tem que entender dentro de uma ordem para usar, ou ele poderia ser dirigido por um desejo de saber como isso é possível. Ele poderia tentar se comunicar com os morto de algum modo (porem lhe falta o dom completo de um devorador

de pecados por tanto ele sera impreciso e propenso a causar problemas que não conseguira resolver facilmente), tentar lhes ajudar a solucionar isso é tudo que os mantém aqui, ou as suas ações poderiam ser motivadas por um ganho maior pessoal ou outros motivos insignificantes. Ele poderia mergulhar no ocultismo, buscando uma explicação para as suas habilidades. A sua investigação poderia o conduzir até mesmo a alguns dos estranhos habitantes das sombras: um homem jovem pálido com olhar encantador que lhe conta que as respostas para todas as suas perguntas encontrasse dentro do sangue; um grupo primitivo urbano que afirma que pode falar não apenas com os mortos, mas com a própria Morte; o padre da paróquia que lhe diz que seja cauteloso com os demônios enganadores, depois que este lhe fala sobre os fantasmas ele viu. Outros vêem suas habilidades, não como um dom mas como uma maldição. Isso poderia ser devido a educação (muitos religiões ensinam que interagir com os mortos é uma marca do mal), ou não podem conciliar fantasmas e assombrações com o mundo aparentemente racional ao redor deles, ou porque o que eles sentiram e presenciaram foi muito horrível. Nem todas as pessoas estão prontas pra permanecer de pé, vendo formas horríveis, mutiladas dos fantasmas, em todos os lugares, ou tolerar ouvir os incessantes sussurros dos mortos em seus ouvidos. Alguns enlouquecem tanto quanto gostariam de negar que eles estão experimentando estas coisas, e tentar os negar não os fara ir embora. Alguns tentam se medicar para deter as visões. Alguns aceitam isto como realidade, mas tentam ignorar isso. Como um devorador de pecados nascente reage ao seu "Dom" frequentemente determina como eles usam os maiores poderes que virão quando ligarem as suas almas a um geist. A menina que fala com a fantasma de Nana descobre que ela retira as suas forças da morte violenta pelas mãos do namorado abusivo; agora ela esta mais confortável vivendo com os mortos. O Garoto que creceu entrando e saindo de uma instituição mental, mas as vozes não se calavam, depois de ele cortar os próprios pulsos, ele pode ouvir as vozes

mais claramente do que antes – só agora que agora ele tem o poder de as fazer se calar. A menina que vê as mortes das pessoas percebe ela pode usar isso para seus próprios fins: ela se torna a viúva negra perfeita, e a polícia nunca pode a tocar ou provar as mortes dos maridos porque ela não os mata. Ela pode falar que ela está fazendo um serviço, dando a estes sentenciados, alguns meses de prazer antes do tempo deles acabarem. acolchoar a conta bancária dela é apenas um benefício pelo o que ela faz.

O nascimento de um devorador de pecados

A barganha normalmente é a experiência mais traumática na vida psíquica. Anfitrião de repente é jogando para o desconhecido, com um espectro possivelmente insano, ser deixado ao trauma de uma experiência de quase morte e todos os eventos que o conduziram a isso, é o bastante para alterar totalmente a visão do mundo do anfitrião. Ele não é mais apenas um mortal uma sensibilidade para as energias da morte; ele está em algo muito mais real, um senso fundamental, ele está renascido. Ele é agora um Devorador de pecados. É uma frase curiosa, “devorador de pecados,” não é nada sugestível a natureza de uma pessoa. O que significa isso tudo? isso esta fora de todos os termos que poderiam ser aplicados a estas almas assombradas denominadas geist, por que então esse termo foi escolhido? O termo vem da Inglaterra medieval, e originalmente se referia a um homem que vaga a executar um breve ritual sobre um cadáver, comendo um pão e bebendo cerveja inglesa e simbolicamente “comia” os pecados de homem morto, permitindo a alma deste pudesse seguir rapidamente para o paraíso, em lugar de ficar a vagar pela Terra. Os pecados dos mortos erram passados assim para o devorador de pecados ainda vivo, que se condenou para o bem de outros. De forma semelhante podem ser encontradas práticas de culturas antigas ao redor do mundo, dos astecas aos egípcios. Exatamente quando o termo veio a se aplicar a homens e mulheres que ligaram as suas almas aos remanescentes

e obscuros geists, mas o nome remonta ao século 17º, e provavelmente espalhados com a expansão do império britânico. Devoradores de pecados vêem o nome de forma emblemática para o que eles fazem, se ele não são em exato o tipo de ritualista em todos os detalhes. Se eles agem como defensores ou juizes, mensageiros, ou vingadores, Devoradores de pecados trazem um tipo de paz para o mortos e lhes permite sair deste mundo então. Se isso é bom ou não para o condenado isso é uma fortemente debatida. Ha também uma parte literalmente mais sombria e menos agradável para o significado do nome. O fato é que nem sempre os geists são entidades agradáveis. Até mesmo os mais benignos e parecidos com humanos podem ser fantasmas sujeitos a compulsões estranhas ou mudanças de emoção, e geists são mais diferentes que a maioria das sombras. O suas metas podem variar do insondável para ao completamente horroroso: um geist de armas e violência urbanas pode só querer que seu anfitrião incite um pouco pânico atirando para o ar em um bairro residencial, ou poderia decidir que quer dirigir seu anfitrião a executar uma dúzia de os homens e mulheres com a arma que o matou. Até mesmo devoradores de pecados que alcançaram uma medida de sinergia com o seu geist teme o que o espírito poderia fazer se estivesse solto para favorecer a todos os seus caprichos. Neste senso, o devorador de pecados é quem tem que impor o limite ao seu geist em si, mantendo entidade em cheque e direcionando seus desejos para (esperançosamente) fins construtivos.

Geists

Uma vasta, sombra negra de um homem vestido e encharcado com o sangue das gangue de rua que estiveram com ele. Os dentes são projeteis de balas gastas, os olhos dele dois buracos de bala perfeitamente simétricos. Ele cheira a fumaça e sua voz soa como se fosse disparos distantes. Uma figura magra de modo a tornar-se desnutrida mas ao mesmo tempo andrógena, ele não tem rosto, apenas uma baba, em sua boca desdentada. Dúzias de agulhas oscilam das veias dos



seus braços, como um porco espinho. Ele comunica com desesperada sensação de dor e fome. Um esqueleto sorrindo em um smoking roxo dança com uma ginga lasciva. Sua bengala preta é lisa madeira polida, segurada como um falo entre, as pernas dele. Ele sussurra em sua orelha que esta noite é a noite da festa, beber e cheirar, fumar e fuder até que seu corpo não agüentar mais. Ele sussurra o mesmo discurso durante toda a noite. Se o devorador foi tocado pela morte antes de sua barganha, o geist ira envolve-lo e transformá-lo totalmente. O poder da necromancia ira rasgar o véu por completo e o dom do geist ira transformá-lo em algo que é verdadeiramente mais que um humano, ele não só ira poder falar com os mortos como também comandá-los com seus poderes e também andar por suas estradas. É o companheiro constante, às vezes o aliado disposto, às vezes algo terrível, um passageiro sombrio que espreita dentro, da psique do devorador de pecados. O que é um geist, exatamente? De onde eles vêm, e como eles se tornam algo mais que um mero fantasma? Nascido de homens mortos, reformados em um crisol catalisador do submundo, eles são o mortos famintos e luxuriosos, entregues aos seus impulsos e desejos. Mais que apenas fantasmas, eles são

pequenos deuses da morte, cada um encarnando uma força Arquétipica de natureza como também a alma de um homem morto. A verdade é, que nem mesmo os devoradores de pecados estão completamente certos de como é criado um geists, e os geists eles não parecem particularmente dispostos (ou capazes) explicar em maiores detalhes. Todos os fantasmas são ligados as suas paixões e inabilidade deixar o mundo mortal, mas geists são muito mais do que isso: ele não estão dispostos a ficar se esgueirando escondidos no submundo, eles encontram caminhos secretos para rastejar pra fora dos reinos sem luz das profundezas e retornar a terra dos vivos uma vez mais. Geists podem encontrar um modo para quebrar as leis da morte e enviar fantasmas gritando de volta ao submundo quando a sua última âncora é destruída. através de processos não completamente compreendidos, um geist consegue substituir suas âncoras por qualquer outra coisa: algo Arquétipico. Eles se tornam como muito um símbolo de um indivíduo específico, uma incorporação de um aspecto da sua morte. Alguns se nomeiam deuses, outros se comparam ao ghede de religião do Voodoo: fantasmas que receberam papéis de icônicos no panteão dos loa. devoradores de pecados usam frequentemente



essa iconografia como um tipo de título: um geist que se liga a um conceito de vingança além da sepultura poderia ser chamado um “geist da vingança,” enquanto um que assume o manto de um deus da pestilência é chamado um Geist de Tlazoteotl, depois da deusa asteca da sujeira e doença. Em todo caso, o geist se torna algo mais que somente a sombra de um homem, e ainda, em alguns modos, também menos. Âncoras são o que amarra um fantasma à sua ex-humanidade, e substituí-las é uma iconografia quase-mitológica, geists começam a perder essa conexão. Um geist fraco ou jovem do que substituiu apenas uma de suas âncoras ainda é tecnicamente pessoa que ele era em vida: talvez ganhe um pouco de poderes novos e estranhos ou uma aura sobrenatural além de um fantasma normal, mas ainda retém a maioria de suas recordações e habilidades relacionadas com humanos. Conforme mais âncoras estão perdidas e mais laços do geist com esse mundo são preenchidos por arquétipos, a sombra se torna cada vez mais alienígena, ambos em aparência e comportamento. Ninguém sabe o que acontece se um geist perde a última de suas âncoras, mas o geists consideram a perspectiva com um terror semelhante a Fausto realizando Mefistófeles ao pagar a dívida. Isso pode ser por que a barganha requer a criação de um memento, uma pedra angular (q.v.) que cria um tipo de proteção contra a destruição da âncora final.

Duas Almas, Uma Carne

Ai é onde o Devorador de pecados entra. Um geist livre vagando é propício a favorecer seus desejos estranhos como quiser, apenas impedido por sua habilidade de se manifestar fisicamente e influenciar o mundo dos vivos. Unir-se com um Devorador de pecados permite para o geist habilidade inigualável para influenciar o mundo da carne, mas essa habilidade vem às custas de controle. Enquanto o geist estiver ligado ao anfitrião mortal, o anfitrião está no controle. O que todos os geist podem fazer é cutucar e tentar e sussurrar nos ouvidos do anfitrião, com exceção de Devorador de pecados cuja Sinergia esteja em níveis muito baixos, o

geist não pode mostrar controle direto sobre o corpo compartilhado. Uma vez eles percebem que eles estão no assento do motorista(algo que o geist tenta frequentemente tomar pelo Maximo de tempo possível), Devoradores de pecados têm que decidir o que eles irão fazer sobre aquele fato. Alguns tentam suprimir os seus geists, nunca favorecendo sua natureza interior até mesmo nos menores modos e fingindo absolutamente que aquela voz na cabeça não está lá. A maioria dá ao geist alguma quantia de carta branca, concedendo os mais obscuros e extremos desejos desde que cooperem com o anfitrião. O Devorador de pecados que leva uma Mulher queimada dentro dele poderia fazer uma viagem pela estrada da Califórnia iniciando incêndios, ou ele pode purgar uma casa assombrada queimando esta completamente, mas ele também pode mergulhar os inimigos em queirose e os incendiar. Então, claro que, há alguns Devorador de pecados que de boa vontade favorecem ao seu geist todos os caprichos distorcidos. Eles poderiam fazer isto porque eles são bastardos doente, depravados, ou eles podem fazer isso porque eles são os covardes fracos que ficam contentes em ter alguém para lhes falar o que fazer; mas qualquer que seja a sua motivação, eles são inegavelmente perigosos. Devorador de pecados outorgam frequentemente respeito um ao outro e conhecem o extremo perigo e poder dos seus geists. Muito igual soldados comparando cicatrizes de batalha, o Devorador de pecados cujo geist é percebido, como o fodão mais sórdido do grupo geralmente é cotado como o mais importante. É uma medida completamente arbitrária e não quer necessariamente dizer que qualquer porte é realmente mais poderoso ou qualificado do que outro. Mas há um mística inegável ao redor de alguém com a força de vontade para manter um geist vicioso em cheque constantemente. O Motorista Pálido poderia tentar urgir seu anfitrião para causar um engavetamento de vez em quando na auto-estrada, e ele é um homem bom, mas as vezes isso pode acabar saindo do seu controle.



Cultura dos mortos

Alguns dos habitantes do Mundo das Trevas têm uma cultura antiga e secreta, que remonta centenas ou milhares de anos. Eles possuem tradições tão antigas quanto a civilização, ou guardam verdades ocultas por muito tempo, tempos esquecidos pelos mortais. Nem por isso o limita: uma vez sobre o tempo, o mundo poderia ter sido governado por conspirações, vasta de propósito sombrio e terrível, grand kabals guignol tendo antigos mistérios da aurora dos tempos, mas aqueles dias são distantes se foram sem sequer existiam em primeiro lugar.

Não, a cultura dos Devorador de Pecado é uma gloriosa reviravolta de cor e de som, de tradições roubado de inúmeras fontes, remendada, e às vezes vergonhosamente alteradas de seu original. É mórbido, sim, mas também é cheios de paixão e vigor e vida. Deixe que os outros lamentem os mortos com réquiens solene e lembranças; o Vinculado beberá a noite toda em um funeral de Nova Orleans com jazz e dança nas ruas usando máscaras em forma de crânio de papel mache.

Um assunto delicado

Talvez seja estranho para uma Krewe, mas a questão de onde o suicídio se encaixa nos Limiares, e como a tentativa de suicídio reconcilia com o desejo feroz do Vinculado para continuar a viver no momento da morte, tem alguma discussão. Essa é uma pergunta que é difícil de responder, sem menosprezar as decisões que podem levar a essa escolha realmente importante ou sem insultar aqueles que perderam entes queridos ao suicídio. Tal como acontece com causas semelhantes de morte que jazem nas fronteiras de seus Limiares, onde o suicídio depende em grande parte, nos meios e a motivação para o ato. Muitos suicídio se dão abaixo do limiar Silencioso, como "Privação" pode significar uma falta de amor e afeto e contato humano tanto quanto asfixia ou fome.

Finalmente, cabe afirmar que algumas tentativas de suicídio voltam como Devorador de Pecados. Pode ser porque, no momento da morte, eles tiveram uma per-

cepção de que eles não estavam prontos para morrer ainda, ou talvez eles percebiam na ligação uma oportunidade de corrigir o que os levou ao suicídio, em primeiro lugar. Seja qual for o caso, lembre-se que, como com qualquer coisa, tudo se resume ao caráter individual.

Para a maior parte, Devoradores de Pecados estão completamente abertos (mais conservadores ocultistas podem dizer "sem vergonha") sobre suas práticas. A Cofraria faz uma viagem à Floresta Amazônica, onde seus membros encontram uma tribo de nativos cuja religião sobreviveu completamente intocada pela civilização moderna. Quando retornam à sua cidade natal, ela leva à toda Rede Crepuscular: "hey, confira este rito funerário vimos na América do Sul! "Talvez seja mesmo acompanhado por um vídeo de celular. Algo sobre o rito de capturas, e dentro de algumas semanas ele se tornou um uma obsessão entre as Krewes locais. Talvez em seis meses alguém crie uma cerimônia que invoque partes do ritual e o torne imortal, ou talvez se interesse por ele desapareça, e o rito (e o simbolismo que ele representa) desapareça da cultura com um dos Vinculados naquela cidade. (Sim, apenas novos elementos são frequentemente incorporados ao "Cânon" da cultura dos Devoradores de Pecado, os elementos mais velhos podem ser muitas vezes esquecidos. Para um forasteiro, pode parecer que Devorador de Pecados são infantis em suas crenças, adotando ritos e costumes com base na "regra Legal" e descartá-los tão facilmente. Enquanto algumas Krewes parecem estar genuinamente interessadas em encontrar "a verdade" e dedicam muito tempo e energia para tentar encontrar o significado oculto que está dentro deles, a maioria parece apenas remendar juntos algo que parece esteticamente agradável. Que tipo de cultura faz isso?

As respostas são tão variadas quanto os próprios costumes. Alguns Devoradores de Pecados com uma inclinação filosófica dizem que as tradições estabelecidas são rígidas, com o peso ao longo da história por trás deles e se sentem parecidos demais com a morte - muito melhor, dizem eles, para honrar a morte, mas

lembrá-la que não estamos completamente prontos para ir ainda, obrigado.

Uma cultura em constante mudança, evolução celebra a Segunda vida do Devorador de Pecados enquanto ainda envolvido com a energia de morte que lhes dá poder. Os mais pragmáticos apontam o óbvio, mas muitas vezes negligenciado o fato, que ela funciona. Deixe o “vedadeiro” ocultista se preocupar se as Daemonum Pseudomonarchia é um trabalholegítimo ou uma falsificação pós-período; quando um Devorador de Pecado realiza uma cerimônia para abrir um Portão Averniano usando um sincretismo de Vodoun (com um pesado foco nos elementos quase-católicos da religião), ritos funerários do Livro Tibetano dos Mortos, e algo que ele leu em uma revista em quadrinhos, uma vez ... Os portões se abrem. Quando uma Krewe tem uma festa à meia-noite em um cemitério para homenagear os mortos que ecoa em um Carnaval com uma dose saudável de ritos funerários taoísta no centro da cidade de cultura gangster, os fantasmas e os Vinculados saem dela renovados e revigorados.

Ninguém realmente sabe por que isso é mistura miscelânea da cultura deve ser realmente imbuídos degenuíno poder místico, mas existem várias teorias. Alguns dizem que a energia do Submundo se preocupa mais com intenção do que a forma, e desde que o Devorador de Pecados esteja tentando invoca-la do submundo não importa como ela é invocada. Outros dizem que há uma pequena luz de verdade mais profunda escondida em todas as práticas de ocultismo, religião, e até mesmo cultura popular, e que o Devorador de Pecados estão apenas colocando as peças juntos novamente, como



cegosfazendo um quebra-cabeça. Outros ainda dizem que tudo vem do geist, e as armadilhas são apenas para show.


Dada esta cultura descontroladamente eclética, os Devoradores de Pecados de diferentes países (inferno, mesmo de diferentes partes da mesma cidade) podem ter tudo, mas que são irreconhecíveis para os outros, mas ainda existem alguns temas comuns que encontram expressão nas práticas do Vinculados.

Imaginarium Mortis

Devorador de Pecados são muito mórbidos, e eles tendem a desfrutar de invocações das

imagens da morte no seu dia-a-dia, bem como seus rituais. Alguns se vestem de modo gótico, outros se adornam com imagens fúnebres em forma de jóias ou tatuagens. Quase todas as suas cerimônias e rituais incorporam elementos destes, quer se trate de um punhado polvilhado de Poeira Sepulcral como um componente ritual ou uma exigência que seja realizada em um lugar associado à morte. Enquanto alguns Devoradores de Pecados abraçam o tédio e

melancolia existencial da morte, preferindo muito mais imagens que celebra as alegrias fugazes da vida ao invés do niilismo interminável da morte: esqueletos



dançando, crânios de açúcar, e similares são motivos populares.

Acronismos

Devoradores de Pecados gostam de coisas antigas. Pode-se carregar um antigo relógio de bolso, em vez de um relógio de pulso digital, outros preferem espartilhos ou coletes, como parte de seu estilo. Um monte deles gostam de dirigir carros vintage (clássico americano, muscle cars), e maioria seria mais feliz vivendo em uma casa construída no final dos anos 1800 - fiação e encanamento defeituosos e tudo —do que uma mini-mansão nova em um bairro recém-criado.

As coisas antigas têm uma história, uma sensação de peso sobre eles que traz equilíbrio ao Devorador de Pecados entre sentir vida e morte. Eles não são luditas; mais Devoradores de Pecados hoje provavelmente têm telefones celulares e computadores com acesso à internet, e eles não estão andando pela cidade no traje Edwardian completo (bem, alguns podem ser), mas eles tendem a encontrar algo reconfortante ao carregar um pedaço genuíno da história. Claro, há um lado pragmático para isso também: Por mais velho um objeto seja, o mais provável é que tenha sido tocado pela morte em alguns pontos e tem o potencial para se tornar uma lembrança. Manifestação industrial também trabalha melhor com uma máquina mais antiga.

Religião

Profundamente religiosos. Há uma série de explicações para que: mesmo antes do evento, eles possuíssem habilidades sobrenaturais que muitos definem como presentes de Deus (ou voltar para Deus para tirar-lhes). Enquanto há certamente Devoradores de Pecados ateus e agnósticos, muitas dos vinculados crescem em comunidades pobres onde a religião é uma parte importante da vida. Existe Religião e Krewes sobre a salvação, danação e o que acontece para nós depois que morremos: Que so isso fornece a muitos deles uma ressonância inevitável com a morte, (a Crucificação vem à mente, assim como o velho ditado budista que, para alcançar a iluminação deve-se

matar algum parente, um professor e, finalmente, a si mesmo). Ainda que ele esteja com uma visão remendada de mundo eclético e tradição mística em torno de sua Krewe, um Devorador de Pecado muitas vezes mantém um núcleo da religioso em que ele foi criado, e reflete em sua vida. Ele pode tatuar-se com retratos intrincados dos santos que ele se identifica ou usar um chapéu branco em homenagem ao Baron Samedi, ou ele talvez ela não exponha tudo, mas geralmente sim.

Dia dos Mortos e Carnaval

No último século, as imagens do Festival do Dia dos mortos (Krewes, caveiras de açúcar, pan de muerto e similares) foram de relativo isolamento entre Krewes nas Américas (especialmente México e o sudoeste dos Estados Unidos) para um quase universal componente da cultura do Devorador de Pecados. Enquanto os feriados normais podem ou não ser celebrados (e mesmo que seja, pode acabar totalmente diferentes das suas raízes entre os mortais), Devoradores de Pecados que, vestem máscaras de crânio ao estilo de José Guadalupe, podem ser encontrados tanto na Cidade do México quanto em Tóquio. Da mesma forma, o festival de Carnaval realizado em todo o mundo católico é uma fonte de inspiração (e não mencionam o termo “Krewes”), particularmente nas Américas. Devorador de Pecado velam características da música de samba, trajes elaborados e coloridos, e bolos em uma síntese de tradições de Carnaval de todo o mundo.

Os Cavaleiros

Um motivo comum no conhecimento oculto dos Devoradores de Pecados reúnem em torno de si, é a imagem dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse (na verdade cinco, como explorado no Capítulo Dois). Ao invés de serem arautos do fim do mundo, em escatologia para os Devoradores de Pecados, os Cavaleiros são mais figuras pessoais, que o senhor de cada um dos Limiares como santos padroeiros, avatares, ou talvez mesmo de deuses da morte. Eles são algumas vezes representados no tradicional estilo de cavaleiros sobrenaturais, às vezes como

cavaleiros de cores diferentes de xadrez, e às vezes ícones de uma espada, balança, arco e flecha, foice, e um par de dados mostrando olhos de cobra. Eles são invocados em cerimônias e reuniões, e são freqüentemente usados como código para chamar uma Mensagem na rede Crepúscular.


Devorando pecados

A característica central da existência de todo Pecado-comedor é o fato que eles moram em ambos o mundo dos vivos e o mundo do mortos. Como resultado, a maioria se vê como tendo uma responsabilidade para lidar com fantasmas que assombram os mortais, e talvez até mesmo os fantasmas em que moram somente no submundo. Não importa o seu tipo de ambição pois o anfitrião jamais estará, totalmente livre dos mortos. A questão é como ele lida com isso. As Responsabilidades de Poder de tradição e pratica, devoradores de pecados são responsáveis por lidar com fantasmas: ajudando aqueles que desejam solucionar os seus assuntos interminados, prevenindo assim fantasmas vingativos ou insanos de saquear o mundo mortal e ajudar fantasmas a seguir para seu o destino desconhecido que o espera quando eles realizarem a “passagem”. Alguns devoradores de pecados evitam avidamente as suas responsabilidades, isto é freqüentemente difícil de fazer. devoradores de pecados têm que se concentrar para não ver os fantasmas ao seu redor. Mais importante, fantasmas podem perceber os anfitriões e os seus geists. Devoradores de pecados são doces espirituais para fantasmas dentro Crepúsculo e assim tem grande dificuldade de se esconder deles. Porém, até mesmo o anfitrião que insiste em negar suas responsabilidades e ignorar os fantasmas ao redor dele pode ter que lidar com fantasmas desesperados que o imploram ajuda, possivelmente poderão ate mesmo atacá-lo através das sombras, com muita fúria por se sentirem ignorados. Devoradores de pecados que ajudam os fantasmas que eles encontram podem ganhar várias recompensas imateriais, desde simples satisfação por um senso de justiça alcançado. Mas, tam-

bém há às vezes recompensas materiais por tal ajuda. Alguns fantasmas ou têm um pouco de riqueza que eles esconderam em vida ou eles encontraram o local dos pertences de alguns dos seus inimigos e estão disposto a compartilhar esta informação com alguém que os ajudar. Alternadamente, ajudar a polícia a resolver um difícil caso de assassinato ou ajudar alguém obter a sua herança às vezes pode resultar em uma determinada recompensa para a krewe. Krewes mais ousadas às vezes acabam ajudando os fantasmas de vários seres sobrenaturais como de magos ou vampiros. Além de qualquer possível recompensa monetária, Devoradores de pecados que ajudam tais personagens também podem ganhar vários tipos de conhecimento esotérico e ocasionalmente até mesmo várias formas de artigos de poder mágico.

Uma vida Infestada por Fantasmas

Até mesmo quando eles não estão buscando interagir com fantasmas, a maioria dos fantasmas nota que os devoradores de pecados são diferentes dos outros mortais, e muitos aproximam pedindo ajuda. Muitos fantasmas agradecem alguma ajuda que um devorador de pecados ou krewe possa dar. Outros, especialmente relativamente novos, fantasmas, vê alguma ajuda como a dívida sua, enquanto alguns são tão consumidos por seus desejos que quando eles encontram alguém capaz, eles podem pensar que de nada mais pode os ajudar a realizando a suas metas. Estes fantasmas vão às vezes tentar prejudicar qualquer devorador de pecados que eles encontrarem que possa os ajudar. Enquanto alguns fantasmas são inteligentes, pensativos, e resignado ao seus destinos, um grande numero desses seres são dirigidos por desespero, miséria, ou raiva eterna a o desamparo e o horror da sua situação. Eles podem lamentar piedosamente e continuamente por ajuda, exigir ajuda, ou tente ameaçar o devorador e pecados para os ajudar. Em áreas que são fortemente assombradas, pode o devorador de pecados ocasionalmente ser abordado por tantos quanto uma dúzia ou mais



de fantasmas de cada vez. Enfrenta tal situação exige, que a maioria dos devoradores sejam subjugados e busquem refúgio. A Cerimônia de Círculo de proteção é extensamente usada, e muitos devoradores de pecados sem experiência ficam contentes em pagar outros devoradores que conhecem ou executam esta por dinheiro ou favores em troca de que protejam as suas habitações de fantasmas e espectros hostis. Porém, quando eles aventurarem fora da proteção devoradores de pecados devem também aprender a lidar com fantasmas famintos e necessitados. Muitos aprendem Manifestações marciais, ambas para os defender, das sombras hostis e serem capazes de intimidar fantasmas necessitados.

Mortais infestados por fantasmas

Além de ser cercados por fantasmas, devoradores de pecados também podem encontrar fantasmas que estão tentando manter o segredo de suas presenças. Fantasmas com Numinas que lhes permitem cumprir alguns pelo menos dos seus desejos no mundo mortal sabem que devoradores de pecados tentam frequentemente acabar com os seus excessos. Porque eles podem notar a aproximação de um devorador de pecados facilmente, fantasmas que estão molestando os mortais ou estão assombrando, lugares ficam quietos assim que sentem uma aproximação de um anfitrião. Estes fantasmas continuam se escondendo até todos os devoradores de pecados partirem, e então retoma aos seus esforços, frequentemente, mais entusiasmados do que antes. Os incidentes mais horrorosos envolvem fantasmas que estão possuindo um mortal. Para um devorador de pecados, um mortal possesso é imediatamente óbvio. Porém, negociar com fantasmas que possuem os mortais pode ser especialmente difícil, uma vez que tais fantasmas podem ficar mais do que felizes em prejudicar o corpo do mortal em caso de alguém tentar um exorcismo. Fantasmas que manipulam os mortais, usando as suas Numinas para se comunicar com mortais que não desconfiam de nada enquanto também alteram as emoções desse mortal,

são frequentemente menos horroroso e mais difíceis de notar. Os mais sábios destes fantasmas reivindicam ser anjos da guarda, demônios poderosos, ou (talvez realmente sejam) familiares antepassados. Com promessas de riquezas, menos materiais, e completamente imaginárias, como poderes mágicos e advertências sobre as pessoas que o fantasma deseja castigar se forem contra ele, estes mortais frequentemente fique completamente dependentes de seus senhores fantasmagóricos para conselho e conforto. Estes fantasmas separam os seus peões mortais de todos outros amigos e confidentes. Se um desses escravos tiver contato com um anfitrião, o fantasma informa ao mortal que o devorador de pecados é de fato um rival perigoso ou uma ameaça. O mais ambiciosos destes fantasmas podem manipuladores a ponto de atraírem cultos pequenos de mortais com promessas de poder santo ou profano. Enquanto todos os fantasmas tiverem dificuldade que comunicar com mortais, eles sempre encontrarão alguém que possa permitir um fantasma a se comunicar com os mortais e se dedicar a apavorar, escravizar os mortais e possuí-los para cause todo tipo de problemas. Fantasmas que usam e manipulam os mortais fazem o seu melhor para evitar todo o contato com devoradores de pecados porque eles têm as próprias marcas e sabem que a maioria dos devoradores de pecados vai tentar libertar os criados mortais de suas garras. Fantasmas que nunca de fato possuíram quaisquer dos peões vivos são particularmente difíceis de descobrir, até mesmo para um devorador de pecados é quase impossível descobrir que um mortal está cometendo um crime porque uma voz fantasmagórica que fala com ele à noite esta lhe contado o que fazer. Quando o devorador de pecados descobre um culto controlado por um fantasma ou qualquer situação semelhante, ele geralmente prende ou destrói o fantasma; apenas os mais sortudos e menos abusivos destes fantasmas simplesmente serão banidos de volta para o Mundo dos mortos. Estas formas de lidar com os fantasmas são motivos de muitas discursões e controvérsia entre os anfitriões. Pois quase todos os devoradores de

pecados ocasionalmente usam todas estas metodologias, krewes individuais normalmente preferem uma destas opções e use uma ou ambas porem só em ultimo recurso. A maioria dos devoradores de pecados sentem uma responsabilidade para manter o mundo mortal livre de fantasmas perigosos. Um fantasma bondoso que usa suas Numinas para olhar pelos gatos de um beco ou crianças perdidas no bairro no qual morou uma vez podem ser seguramente ignorados. Mas muitos fantasmas têm propósitos mais obscuros e distantes para as suas existências continuas no mundo mortal. Alguns podem ter causas perfeitamente compreensíveis, como vingança contra a pessoa que os assassinou. Porém, fantasmas nem sempre conhecem a identidade dos seus assassinos. Muitos decidem castigar a melhor suposição sobre o seu assassino ou o que for mais fácil de ser o candidato. Outros têm sucesso em sua vingança, entretanto deseje estender a sua vingança para todo o mundo que o assassino amou ou foi amado. Alguns tentam matar a família do assassino primeiro, causar ao assassino o Maximo de sofrimento, angústia e perda antes do fantasma o matar. Em tal situação, a maioria dos devoradores de pecados fará o seu melhor para ou destruir ou prender os fantasmas pelo menos permanentemente no Mundo dos mortos. Alguns devoradores tentam convencer um fantasma violento do erro de seus modos, e ocasionalmente estes esforços funcionam. Porém, muitos fantasmas se torne criaturas fundamentalmente desumanas e conceitos como compaixão e justiça estão agora perdidos para ele. Para deixar o assunto mais difícil, o Mundo dos mortos também contém alguns monstros verdadeiramente horroresos e mortais que deixaram a forma humana e pensamento humano há muito tempo. Negociar com tais espectros da raiva e morte são algo poucas krewes querem enfrentar, até mesmo que ele detam e tenham que fazer isso. Porém, mais que os monstros e fantasmas assassinos fazem o seu espaço no mundo mortal. Devoradores de pecados também podem encontrar fantasmas que tocam e manipulam os corações da krewes com os argumentos sobre proteger as suas famí-

lias da pobreza ou alguma ameaça óbvia. devoradores de pecados que ajudam tais fantasmas podem ajudar os mortais simultaneamente e podem ajudar o fantasma à solucionar uma de suas âncoras.

Ajudando fantasmas

Nada compele os devoradores de pecados para interagir com os mortos, mas consciência, obrigações sociais, ou até mesmo o modo pragmático simples que a maioria é envolvido cedo ou tarde. Ajudar fantasmas vem dar para muitos devoradores de pecados um senso de realização, recompensa, a sua aceitação de um papel como intermediários entre os vivos e o mortos. Porém, há problemas com os limites para esta aproximação. Alguns fantasmas culpam os mortais por crimes que ele não cometeram. Só porque um fantasma pensa que alguém é o assassino dele, não significa que o fantasma está correto. Também, fantasmas mentem freqüentemente. Um fantasma que teve ciúmes de um mortal quando eles eram ambos vivo pode desejar desafogar vingança contra esta pessoa, apesar daquele fato que a pessoa só é ofensa pode ter estado melhor qualificado para um particular trabalho ou teve alguém que o fantasma amava como parceiro. Devoradores de pecados cuidadosos investigam a verdade meticulosamente de reivindicações feitas por fantasmas. Aqueles devoradores de pecados que não administram tais investigações cometem sérias injustiças contra pessoas que são completamente inocentes. Também, devoradores de pecados têm que tentar trabalhar com questões de justiça regularmente. Um fantasma que morreu por causa de um descuido medico pode desejar que o doutor morra em agonia prolongada. Porém, a maioria dos mortais considera tal um castigo para um único ato descuido como sumamente injusto. Trabalhar com respostas para tal questões e convencer o fantasma então aceitar esta resposta é freqüentemente muito mais de um desafio que castigar um mortal obviamente culpado. Devoradores de pecados que desejam solucionar estas âncoras têm que achar algum modo para ajudar o fantasma redimir as suas ações. Ao traba-

lhar com castigos justos e recompensa que satisfaçam o fantasma e o anfitrião, devoradores de pecados, verdadeiramente cumpra os seus nomes. Eles assumem literalmente o fardo de ambas as injustiças cometidas contra o fantasma e aqueles que o fantasma cometeu, e tentam achar soluções equilibradas que simultaneamente solucionam a âncora do fantasma e servem a própria moralidade do devorador de pecados.

Banindo

Alguns devoradores de pecados acreditam que os vivos e os mortos sempre deveria permanecer separados. A maioria dos devoradores de pecados que se especializam em banir fantasmas ao submundo estão perfeitamente ajudando um fantasma a fazer assim algum bem mortal como resolver um assassinato ou proteger outros mortais. Porém, estes devoradores de pecados geralmente se preocupam muito mais com os vivos que os mortos. Também, muitos fantasmas têm âncoras que não têm nada faça com resolver crimes ou ajudar outros mortais. Estas âncoras normalmente consista em objetos, lugares, ou as pessoas. Banir é frequentemente tente forçar fantasmas a retornar ao submundo por destruir objetos variáveis e lugares, rasgar, fotografias guardadas, encorajar alguém a remodelar uma casa, ou simplesmente queimar completamente um velho e abandonado hotel. Âncoras que sejam pessoas vivas apresentam um caso mais difícil, mas simplesmente encorajando às vezes alguém a mudar seus hábitos de vida e deixar de falar sobre o parente falecido ou talvez abandonar as posses do

falecido e talvez se muda para uma casa nova seja suficiente quebrar a âncora que mantém o fantasma no mundo dos vivos. Todo devorador de pecados precisa banir um fantasma para o submundo, porque alguns fantasmas são simplesmente muito maus ou também necessitados e manipuladores para poderem ficar entre os mortais. Nenhum fantasma deseja ser banido violentamente para o submundo, mas há nenhuma escassez de fantasmas onde isso é o melhor, ou pelo menos a solução mais fácil. eliminando a habilidade de um fantasma para visitar o mundo mortal pode não fazer ele menos perigoso, fazer isso protege os mortais de qualquer dano que possam fazer. Muitos devoradores de pecados que se especializam em banir fantasmas para o submundo fazem o seu melhor para evitar vi-



sitar o Mundo dos mortos de fato, ambos porque eles não tentam pensar nisto, e porque eles podem ter dúzias de fantasmas enfurecidos que estão lá esperando por ele.

Destruidor

A maioria dos devoradores de pecados reconhece que o submundo é um lugar corrupto e terrível, e que banir fantasmas a este reino apenas acrescenta a esta corrupção. Outros se preocupam menos com fantasmas, mas entendendo que fantasmas banidos ao submundo às vezes podem encontrar o caminho de volta ao mundo mortal. Este processo pode ser especialmente problemático porque fantasmas gastam muito tempo nas porções mais profundas do Mundo dos mortos freqüentemente ficam substancialmente mais poderoso e menos humanos. Como resultado, alguns devoradores de pecados decidiram que a melhor aproximação é destruir tudo dos fantasmas eles encontram. Em prática, estes devoradores de pecados ignoram fantasmas que não causam aborrecimentos aos mortais ou o mundo mortal, e até mesmo os mais inflexíveis normalmente só destroem fantasmas que prejudicaram ou ameaçaram mortais ou anfitriões. Alguns destes devoradores também acreditam que “A passagem” é nada além de outra forma de destruição. Eles não acreditam que reencarnação ou qualquer vida após a morte espera fantasmas que fazem a passagem. Como resultado, estes devoradores de pecados não vêem nenhuma diferença prática entre ajudar um fantasma a solucionar suas âncoras e “A passagem”, e destruição. De forma que, alguns indivíduos acreditam que o melhor é limitar o contato entre os mortais e fantasmas. Como resultado, eles podem se recusar passar mensagens entre os vivos e os mortos, é o trabalho deles impedir fantasmas de contatar os mortais, até mesmo se o fantasma deseja fazer é dizer um adeus final. A maioria dos destruidores estão convencido que fantasmas não são almas humanas, mas somente a sobra que permanece do que um dia foi uma alma, a qual partiu para algum lugar desconhecido e vida após a morte. de certa

forma não é muito aconselhável dedicar a vida a destruir todos os fantasmas, claro que. Até mesmo destruidores ignoram fantasmas tipicamente que não estão tentando prejudicar os mortais ou romper o mundo mortal. Porém, todos os devoradores de pecados eventualmente pelo menos tentam destruir alguns fantasmas uma vez ou outra. Se eles forem capazes, a maioria não irá hesitar em destruir os monstros desumanos que eles ocasionalmente encontram no submundo, especialmente se uma destas criaturas consegue retornar ao mundo mortal. Muitas das grandes bestas das profundezas são capazes de rasgar em vários pedaços uma krewe inteira. Depois que eles ajudaram a um fantasma a solucionar uma ou mais âncoras, devoradores de pecados que não vêem nenhuma distinção entre destruir um fantasma e realizar “A passagem” freqüentemente finalizam a sua interação com o fantasma o destruindo. Alguns fazem isso porque eles acreditam que isso é a coisa certa a fazer, outros fazem isso porque eles vêem fantasmas como seres no final das contas trágicos e condenados os quais são uma existência de tormento eterno. Para estes devoradores de pecados, destruir fantasmas é no final das contas uma bondade, até mesmo se esta não for desejada pelo fantasma. Alguns devoradores de pecados se oferecem para “matar” fantasmas que eles conheçam, argumentando que a destruição do fantasma é uma saída melhor do que uma série de opções ruins que possam ocorrer.

Relações fantasmagóricas

Não são como as das pessoas. isso é obvio. Mas em pratica muitos, especialmente os mortos recentemente, parecem em grande parte com as pessoas. Alguns parecem ser capazes de demonstrar uma vasta gama de emoções, incluindo amizade e amor. Alguns Devoradores de pecados ainda têm relações íntimas com fantasmas dentro das Vastas profundezas do submundo, apesar de acreditar que fantasmas pertençam ao submundo e não ao mundo físico. Mas geralmente, independente de suas visões sobre outros fantasmas, Devoradores de pecados



que têm os amigos fantasmagóricos e amantes os protegem e fazem o que eles podem para os manter em Crepúsculo dentro do mundo mortal, sempre sob controle. Um dos dilemas mais incômodos da vida dos devoradores de pecados é que a morte muda as pessoas. Fantasmas têm motivações diferentes que os vivos e alguns deles são sumamente perigosos. Pior que um devorador de pecados proteger um fantasma verdadeiramente monstruoso é este devorador de pecados se marido, amigo de infância ou irmão deste fantasma. A situação fica mais complexa até mesmo para negociar com os fantasmas das pessoas que o geist conheceu uma vez. Em qualquer caso, alguns fantasmas retêm os seus sentimentos para o geist ou devorador de pecados e não são conduzidos por seus desejos de prejudicar ou destruir os vivos, mesmo tendo sido mudados drasticamente pela morte. Alguns retêm conexões antigas mas se tornam cada vez mais monstruosos em seus desejos. Alguns devoradores de pecados infelizes protegem estes terríveis fantasmas, ou fecham os olhos deliberadamente para as ações do fantasma, assumindo que eles possam eventualmente achar algum modo de saciar a suas fomes terríveis, ou em alguns casos mais trágicos, se tornando o sócio do fantasma em seus crimes, ajudando o fantasma a achar as vítimas e então encobrendo os seus assassinatos ou outras ações. Outros devoradores de pecados acham monstruosos anfitriões dirigidos a executar ações terríveis por causa de fantasmas que eles amam. A única resposta pode ser destruir o fantasma e o devorador de pecados. Às vezes, o devorador de pecados ou Geist é enganado por um fantasma que já não se importa com o devorador, mas que finge ainda querer ganhar a proteção do devorador de pecados e sua ajuda. Porém, nem todas as relações dos fantasmas são de conhecimento do devorador de pecados (ou até mesmo do geist). Enquanto muitos devoradores de pecados são relutantes discutir esta faceta das suas vidas incomuns, isso tudo é muito comum ser prendido a sobre um fantasma em particular. Afinal de contas, até mesmo se um fantasma tem só uma porção de sua psique viva,

ainda é difícil saber quais as suas intenções.

Krewes

Devoradores de Pecados formam Krewes: alianças concebidas para mútua proteção, estudo do oculto, poder político na rede Crepuscular ou uma mistura de todos esses. Muitas Krewes eram sociedades secretas santificadas: grupos com Krewes privadas, apertos de mão especiais e anéis. Alguns delas ainda praticam aviação de conspiração elitista, mas para a maioria dos Devoradores de Pecado, o Século 21 é uma idade de alianças improvisadas e revelações estranhas. A Krewe moderna é metade gangues de rua e outra metade, religiosos excêntricos, personalizada para caber na obsessão dos novos membros. Quando duas Krewes se encontram, as coisas não despenham de acordo com protocolos antigos, porque não há, salvo as Krewes fortes ou confiáveis que se impõem sobre a área. A coisa mais próxima de uma ligação, é a Rede crepuscular como uma seita universal dos Devoradores de Pecados, mas não é uma estrutura que decide quem é o chefe. Esta seção concentra-se nos princípios de Krewes nas criações dos Geist. Krewes são diferentes de outros agrupamentos de personagens, porém, em que existem sistemas específicos que jogadores e Narradores usam para projetá-los.

Costumes Perdidos

Seria uma mentira dizer que os Devoradores de Pecados não têm comum costumes em tudo, sem Krewe ou símbolos estranhos para contar cada outra parte, ou dizer coisas projetadas para outrolado. Há definitivamente uma cena entre as Krewes, e assuntos de etiqueta que não têm o peso das tradições consciente, mas são mais como premissas básicas. De tempos em tempo, os antropólogos amadores entre os devoradores de pecados tem regras delineadas e os homens locais fortes tentaram transformá-las em leis, com sucesso variável. Aqui está o que um novo devorador de pecados poderia ter dito.

Babaloa Louisa Natureza das Krewes


Existem Krewes, e Krewes sei o que estou dizendo? Você pode fazer amigos, forjarem uma trégua com alguns outros Geis, mas que não são nenhuma Krewe de profundidade, estudando “o Big Black juntos, recebendo um geists que revela alguns dos segredos reais. Você conhecerá as Krewes quando você se encontra com elas. Eles são os únicos com dinheiro, conexões e talvez um pouco de loucura. “Krewe” é um termo geral para qualquer grupo de aliados Devoradores de Pecados, mas Krewes mais poderosas setão quase sempre ligadas pelas cerimônias. Elas foram fundadas pela cerimônia de ligação das Krewese tem recursos superiores, comum, e místico sob seu comando. Alguns Devoradores de Pecados passam a vida como solitário como parte de associações frouxas. Alguns olham severamente isso, mas um vínculo com Krewes cerimonial quase sempre tem mais poder e prestígio.

Cultura sobrenatural Deteriorada

Cultura do Devorador de Pecados é

uma aparente contradição. Suas tradições parecem ser construídas tão artificialmente que um estrangeiro pode perguntar se realmente as Krewes são totalmente sinceras. Eles usam rituais concebidos por seus criadores em vez de uma antiga tradição. Novas idéias voam rápidas e firmes em uma Krewe jovem, quando esta é construída em um edifício de idéias sobre os mortos. Devoradores de Pecados trituram juntos religiões incompatíveis e vem o que sai delas. Eles pegam a ciência desacreditada, a história de franja, hieróglifos mal traduzidos, livros sagrados falsos empurrados por vendedores ambulantes mortos, voltam questões de revistas antropologia duvidosas. Mesmo se chegar o oculto “errado”, já que utilizam mais de 1960 livros de bolso, amassados folhetos religiosos, e contos de fadas e os contemporâneos, a cultura oculta “pós-moderna”. Para muitos deles uma bruxa não é uma pessoa agradável que pratica uma religião da natureza reconstruída, mas um estranho com um rosto feio que envenena seus familiares, dá a seus parentes câncer, e geralmente acaba com tudo. (Na verdade, em muitas Krewes, Devoradores de Pecados querem ser aquele tipo de bruxa.) Eles recortam as superstições e crenças extrema do mundo e, as colam em conjunto, e tentam ler algo coerente.





Levantam a questão: por que alguém iria levá-los a sério? Devoradores de Pecados levam isso a sério porque seus geists fazem, quando uma Krewe é santificada através de uma cerimônia, eles recebem uma revelação sobre a natureza da vida e da morte. Para os fundadores, esta é uma experiência profundamente pessoal, porque a revelação parece sair de suas psiques. O resultado não é algo que sempre agrada, mas é algo que tem significado intenso para eles, mesmo que seja construída a partir de todo o lixo espiritual reunido ainda mais a vida de uma cultura pop, reflexões espirituais e superstições ocultistas podem não ser a verdade, mas é o suficiente para construir com dias santos e nomes secretos de poder. Esse canal é o suficiente para comandar os mortos e invocar os deuses - a experiência de uma verdade mais essencial do que qualquer catecismo pode proporcionar.

Posições

Apesar de uma posição interna as Krewes muitas vezes são únicas. Além disso, apesar de sua diversidade, todas as Krewes lidam com as necessidades comuns. Estas moldam a forma esperada na qual as pessoas se definem em uma Krewe, levando-as até as posições seguintes, nota-se que: enquanto os nomes abaixo são gírias comuns nos Estados Unidos, eles, como as posições de si mesmos, não fazem parte de uma tradição consistente tanto quanto um hábito prático - quando uma Krewe não precisa de um homem Conjurador, por **Exemplo**: elas não tem diferentes versões e variantes de cada título. são apresentados entre parênteses na maioria da América do Norte, usando um dos títulos abaixo vai ajudar um Devorador de Pecado forasteiro a entender.

Ancião (Líder, Babaloa, Bispo, Rei, Matriarca, Patriarca, Rainha e Senex): Estes são os líderes da Krewe. A maioria das Krewes escolhem líderes com base em uma mistura de talento informal, experiência e carisma. Nas eleições, sucessores designados e duelos de poder podem ser usados também. Enquanto ele permanece dentro da Krewe, ninguém mais se importa. Quase todos os Anciões são

um dos fundadores da Krewe ou seus sucessores.

Fundador (consigliere, cavaleiro, OG, Vizir): A maioria dos fundadores promulgou a cerimônia que criou uma Krewe ritualmente consagrada, mas em algumas sociedades mais antigas os titulares atuais são os sucessores designados dos originais ou que roubam as sucessões deles com várias formas da intriga política e ocasionalmente, o canibalismo. Fundadores têm acesso a habilidades únicas, canalizadas através das figuras míticas que a Krewe reverencia. Os geist dos fundadores atuam como representantes, ou Aspectos dos deuses, os ancestrais sagrados e outros seres lendários. Se uma Krewe é suficientemente grande para conter membros que não são fundadores, os fundadores são quase sempre os líderes, formando um conselho que dirige a Krewe e quando eles discordam, ele pode dividir uma Krewe à parte.

Mão (Tenente, Houngan, Mambo): Esta posição só existe em grandes Krewes. Grandes o suficiente para suportar múltiplas facções (uma facção de dois níveis). A mão é o mais alto membro do ranking de uma facção fora da Krewe depois dos fundadores. Seu nome vem da ideia de que ele é uma extensão da liderança do fundador - ou a mão "do Ancião". Algumas Krewes grandes dividem seus fundadores até entre as facções, mas raramente usam o fundador e títulos "mão" juntos. A posição do fundador tem precedência. Hex (Bokor, Brujeira, Homem ou Mulher amaldiçoados, executor, Torpedo, Bruxo, Warlock): O Hex é a parte dos soldados, parte da magia negra e quando se trata de fazer seu dever, toda a malícia. A máfia pode matar a sua família; Devoradores de Pecados que vão matar sua família irão enviá-lo. O Hex é igualmente hábil na violência ordinária e manifestações maliciosas, mas ele também é bom no que contém violência mediante a aplicação precisa da força. Devoradores de pecados evitam a violência, por medo de uma disputa que pode se transformar em um incêndio de guerra necromancia.

Conjurador Homem ou Mulher (Homem ou Mulher, Maga, Magus): O conjurador mantém as cerimônias místicas da Krewe. Como a cura é tradicionalmente

uma competência cerimonial para Devoradores de Pecados, esta é também sua responsabilidade, e como seu conhecimento requer uma superior compreensão do ocultismo, ele é geralmente consultado quando fenômenos sobrenaturais desconhecidos aparecem por si mesmos. Em algumas Krewes, o conjurador e o Hex são figuras opostas - um é a magia negra e o outro, a branca. Dependendo das crenças da Krewe, estes os tornam rivais ritualísticos ou aliados naturais.

Iniciado (Acólito, Soldado Infantaria, G, Hounsi, Homem ou Mulher): Esta é uma “posição não-posição” que se refere a qualquer cerimonial de um membro iniciado na Krewe que não é um dos fundadores. Muitas krewes de pequeno porte não têm inícios. Quando a posição aplica-se, o iniciado está perto geralmente do fundo da pilha. O melhor que ele pode fazer é tornar-se a mão de um pequeno grupo, ou então ele siga em sua maneira a linha de sucessão dos fundadores. É por isso que muitos deles se separaram e formaram suas próprias krewes. Isto mantém a sociedade dos Devoradores de Pecados fraturada e diversificada.

Prodígio (Aprendiz, Associado, peixe, carne fresca, Noob): Alguns Devoradores de Pecados nunca ingressam e participam cerimonialmente de uma Krewe, mas regularmente associam-se com uma por motivos políticos ou simples amizade. A maioria das krewes não esperam que esses parasitas, juntem-se, portanto, essa posição geralmente consiste em tutoria entre Devoradores de Pecados sênior e novos que comprometem-se, juntamente com os testes de caráter e lealdade. Se os membros iniciados sentem que a garantia é digna, o próximo passo depende da Krewe, mas geralmente se resume a três opções: o livre arbítrio, entrar ou sair do território da Krewe, ou juntar-se ou morrer. A última opção é rara, mas não inédita entre krewes mais paranoicas.

Tamanho e Alcance

Krewes vêm em três tamanhos básicos - bem, dois, realmente, em todo o mundo conspirações Devorador de Pecados são ditas com extintas. Deixando de lado essas lendas, a maioria das krewes

são jovens - uma ou duas gerações mais velhas. Os devoradores de Pecados muitas vezes são divididos entre o desejo de expandir a Krewe e o forte traço individualista que percorre suas culturas. Eles obtêm energia a partir de relações pessoais: um com o outro, seus geists, e os fantasmas ao seu redor. Quando uma Krewe cresce, os seus membros descobrem novos segredos místicos. Eles trabalham juntos para obter mais poder sobre o mundo vivo, também. Membros garantem um ao outro, riqueza e prestígio.


No entanto Nem todo mundo quer se preocupar com o fardo político de uma grande Krewe. Alguns Devoradores de Pecados não dão a mínima para a hierarquia local. Eles estão mais interessados na liberdade individual. Alguns deles também suspeitam que as tradições das Krewes, são uma fachada para uma ordem sutil, elaborada nas profundezas dos grandes mistérios (Mundo Inferior). Eles pensam que quanto maior a Krewe, mais ela é consegue atrair membros para essa Ordem.

Cultos

A Krewe básica às vezes é chamada de culto. Consisteste um máximo de cerca de dez Devoradores de Pecados. Eles compartilham uma missão comum, ethos, e mitologia interna.

Devorador de Pecados que estão interessados em estudar em krewes geralmente, às vezes chamam a Krewe inteira de canal de conhecimento, implicando em uma maneira comum de ouvir e comunicar-se com o submundo. Isso muitas vezes faz o “Culto” um apelido exato, mas nem todos os devoradores de pecados seguem calmamente a Ordem de sua Krewe. Alguns lutam com ela. Alguns até mesmo desprezam-na, mas eles valorizam seus laços com outros vinculados demais para sair.

Nas regras de criação de Krewe, cultos são referidos como camadas das krewes. A maioria dos Devoradores de pecados são pertencente a elas. Na verdade, eles geralmente fundaram a Krewe eles mesmos depois de encontrar uma assombração e usar a cerimônia de vinculação na Krewe. A maioria dos membros são fun-



dadores de Krewe. Hierarquias são inexistentes ou dependem de talentos individuais. O Devorador de Pecado que lidera o caminho no Submundo pode não ser o único a lidar com fantasmas locais. Um Pode desempenhar o Velho ou Mulher para os forasteiros ao redor da Krewe, mas dentro da Krewe ele ou ela é apenas o bom conversador.

Facção

Quando uma Krewe se torna grande o suficiente para formar grupinhos internos, torna-se uma facção — uma camada de duas Krewes de acordo com o sistema. Os fundadores se tornam uns privilegiados minoritários, sejam dispersos entre a definição da Krewe ou coletados em algum tipo de corpo dirigente. A maioria dos membros entram na Krewe pela cerimônia de Vinculação. facções são mais formais do que cultos. O Velho é um verdadeiro líder, não um meia boca. Suas “mãos” executam grupinhos com base em suas políticas, juntamente com os dos outros fundadores. Títulos e protocolos influenciam em comunicação interna. Isso não é necessariamente um processo consciente. Se a facção sobreviver em seu novo tamanho, ela precisa se organizar.

Se a facção é a única Krewe de seu tamanho na área ela geralmente domina a cena local do Devorador de Pecado, a menos que menores krewes possam exercer seus atos juntos e formar uma espécie de arente coletivo. É tentador para a Krewe maior transformar as regras de reivindicação, que estabelecem em cada assombração, memento, e outro recursos que possam manusear. Maioria das facções não são agressivas, no entanto. Os benefícios são geralmente de vida curta. Além disso, Devoradores de pecados desprezados são muito vingativos. Eles aprendem todos os tipos de truques sujeitos invocam fantasmas de pessoas que foram atingidas por eles.

Eles dizem que costumavam haver grandes sociedades de Devoradores de Pecados: segredos das religiões dos mortos que se estenderam por continentes, com fundadores meios-mortos, que governaram do Submundo. Lá usaram

missões para podar as sociedades doentes, ou matá-las completamente. Algumas krewes reivindicam a posição de sucessores dos antigas conspirações. Alguns Devoradores de pecados até dizem que elas ainda existem e que seus agentes se escondem em krewes pequenas ao redor do mundo.

E, claro, algumas krewes aspiram a influência global. Setiverem sucesso, eles usam os sistemas de Nível hierarquico pra isso. Parece provável que as conspirações usadas existem. Algumas delas deixaram para trás provas: escritas e relíquias que transpassaram sobre os segredos que antes eram recolhidos por um verdadeiro exército de devoradores de pecados. Alguns usá-las para aproveitar os poderes sobrenaturais das krewes mortas. Os fundadores destas krewes foram supostamente seres divinos que poderiam enganar a morte e impor suas próprias leis sobre o Mundo Inferior. Eles eram chamados tenentes dos deatlords, consortes, ou mesmo sucessores.

Conspirações dos mortos

Há provavelmente quase tantas que esses grupos são comuns no folclore dos Devoradores de Pecados que muitos assumem que deve ter existido em um momento ou outro. Estes não são as únicas conspirações que um grande número de Devorador de pecados conhecem. Sinta-se livre para inventar outras.

“O Woye Dzimba: A “Casa Venerada” foi supostamente uma sociedade de devoradores de pecados Africanos, que tiraram seu nome do termo Shona para caciques sepultados. Os Woye Dzimba protegiam os fantasmas, os túmulos, e bens sepultados de indivíduos notáveis em toda a África. A seita teve um nome diferente em cada nação, mas os membros considerandosse parte de uma aliança em comum. Diz-se que cada membro foi treinado na construção e proteção de túmulos. Eles projetaram labirintos e armadilhas letais para manter os bens dos sepultados fora das mãos de ladrões. Muitas krewes modernas reivindicam a herança da Woye Dzimba, traçando sua mitologia de um ramo para outra.



O Kap Krewe mukhi: Os “Caras de Caveira” foram Devoradores de pecados da Índia e Sudeste Asiático. como alguns acreditam, referencia ascetas shivaísta Kapalika, que carregava uma tigela feita a partir de um crânio para honrar Brahma -especificamente, a ocasião em que tanto Bhaivara, quanto Shiva cortaram uma das cabeças de Brahma. Em vez disso, o nome refere-se ao próprio crânio, que simboliza o vínculo permanente geist aos seu devorador de pecados. O Kap Krewemukhi supostamente atrai pessoas culpadas de crimes terríveis e através de um método desconhecido, à força pra fazer no vínculo um modo de executar penitência para punir os malfeitores, de maneira a influenciar a suas encarnações futuras. A evidência que o mais jovem deles tem pelo menos 200 anos. A maioria dos Devoradores de pecados acreditam que esta seita estaria realmente morta, mas possuía um inigualável conhecimento do Submundo; tornando-os importantes para uma investigação.

Os Sharaska: Segundo a lenda, o Sharaska (Soviética gíria para um grupo de investigação secreta) começou com hipotermia e afogamento experimentos durante o regime de Stalin. Em 1950, pesquisadores descobriram uma suposta maneira de produzir Devoradores de

pecados com as EQMs (experiências de quase morte) controlado a uma taxa de sucesso de 1% - e uma taxa de mortalidade de pelo menos 75%. OS haraska produziram assim o seu chamado “Vodyanoy” agentes por afogamento em água gelada sob condições de laboratório. Os indivíduos do teste eram presos políticos. Eles usaram suas habilidades secretamente tomando o projeto na década de 1970. Vodyanoy alimentou falsas Inteligências aos seus manipuladores e sistematicamente aniquilou todos os registros de sua existência. Há rumores de que a conspiração ainda existe, com agentes espalhados por todo o mundo - ainda que eles manipulem os outros governos para reproduzir os experimentos originais para aumentar seus números. A evidência não vive de acordo com as reivindicações. Todos os auto-identificados como agente “Vodyanoy” provou-se que eram uma fraude.

O Canal para O Mundo Inferior

A magia da cerimônia adiciona um psicológico e sobrenatural vínculo que define a Krewe como uma organização e abre o caminho para maiores poderes.

Devoradores de Pecados regularmente debatem na medida em que os efeitos da cerimônia são mágicos, ao invés



de emocionais, mas o que está além do argumento é que eles abrem o caminho para as habilidades que Devorador de pecados individuais nunca iriam ter, mas defeitos que sozinhos nunca sofrem, também. A cerimônia cria um modo de vida: um canal para poder definido por costumes e crenças. Estes transformam os Devoradores de pecados participantes e até mesmo alteram seus geists. Cada Krewe tem mistérios únicos: lendas do submundo, nomes de seus poderes e sinais que simbolizam os dois. O canal é feito sob medida para a Krewe, e toma a forma das culturas dos fundadores, crenças e medos, mas a Krewe não o cria. O canal é uma revelação personalizada proferida pelos fundadores: geists. Apesar de parecer ser projetada para Krewer com os fundadores especificamente, os devoradores de pecados nem sempre concordam com o que lhes é dado. Todo mundo acredita que as coisas que prefeririam não admitir. A cerimônia deixa sobre aqueles a vergonha tanto quanto qualquer outra coisa. Algumas krewes têm devotos fanáticos, mas outros apenas fazem o seu melhor para jogar dentro das regras que os poderes superiores tem sobre eles. Quando uma Krewe cresce e envelhece, seus membros elaboram o canal. Eles acrescentam novos símbolos e ideias. Ocultod crescem, o desenvolvimento de artigos de fé e de uma ortodoxia. Nem toda Krewe reconhece a extensão de sua própria devoção. Na verdade, alguns deles realmente pensam em si mesmos como religiosos, na verdade. Krewes concebem-se como gangues, grupos de pesquisa, seitas mágicas e revolucionários, mas todos eles têm doutrinas. Há um jeito que as coisas devem ser feitas. É a Krewe de justificá-las.

Mitologia

Os fundadores das Krewe recebem a mitologia através da revelação cerimonial. Às vezes ela vem em uma explosão de conhecimento impossível, mas para muitos, revela-se através de pequenas, descobertas graduais. Geists revelam seus nomes em segredo. Fantasmas contam histórias enigmáticas e Devorador de pecados descobrem textos de ocultismo e

folclore que o corpo do mito não alcança. Parte da mitologia é metafísica: a teoria da vida, da morte e do sobrenatural. Parte dela é um ciclo de lenda que revela histórias sobre os vivos e mortos. Talvez as partes mais importantes da mitologia sejam os aspectos que ele transfere pelos geists aos fundadores. Após a cerimônia, geists se manifestam como ancestrais e deuses da mitologia da Krewe. Eles se tornam Loa, ancestrais reverenciados, santos, demônios até mesmo figuras históricas mortas ou um Devorador de Pecados do passado. devoradores de pecados estão fortemente divididos quanto à forma como os Aspectos autênticos são, com alguns acreditando que são apenas projeções que geists usam para se comunicar melhor com (ou manipular) a Krewe, e outros dizendo que são, no mínimo, os avatares dos seres que eles se parecem, se não as figuras míticas próprias. Aspectos conferem sobre os seus fundadores habilidades poderosas, relacionadas com portfolio que a mitologia diz que eles possuem.

Ethos

O canal também transmite um ethos: um código de comportamento que a krewe deve estar disposta a seguir. Isso inclui tanto um chamado positivo para agir e uma admoestação contra certos comportamentos proibidos. Na adesão a verdade, ao ethos é voluntária, mas o compromisso tem algumas vantagens. Devorador de pecados podem apegar-se a ele como uma justificativa para atenuar as consequências de bater contra um ponto de ruptura moral.

O ethos é mais que um guia para agir, no entanto. Ele tece as ações da Krewe nos fios do destino. Ele inclui uma profecia sobre o destino da Krewe. fundadores normalmente mantem este segredos forasteiros, e quando eles desenvolvem uma facção forte, as vezes, escondem a dos membros mais novos também.

Cabe avocê - não eles

O conceitoma mais importante de se entender quando você cria krewes é a separação entre os jogadores e personagens. Com a ajuda Narrador, os jogadores constroem uma Krewe com foco na

histórias e motivos da crônica em especial. Eles usam backgrounds dos personagens como inspiração, mas os personagens não criam o canal da Krewe. Na história, o canal cerimonial é transmitido pelos geists dos fundadores Krewe, mas o grupo que joga pode criá-la juntos. Como jogador, você deve minar de seu personagem as idéias que vão fazer a crônica interessante. Na maioria dos casos, isso significa criar oportunidades para conflito, sobre realização de desejos, mistérios, sobre respostas, ambigüidade e mais códigos de condução claramente delineados. Quando esses pontos de discórdia vão contra as regras, é tarefa do Narrador trabalhar com os jogadores para resolver questões de uma maneira que conduza o drama em frente, geralmente fazendo concessões a todos os interesses na mesa ao adicionar novas complicações para explorar.

Política da Krewe.

Nenhuma regra especial força as krewes a se organizarem em uma determinada cidade. Cada Krewe quer livre acesso a coisas que reivindicam posse e não querem se meter com rivalidades com as outras. Mesmo assim, as krewes devem interagir, pelo menos, certificando-se que estão de fora do caminho das outras, e quando uma crise aperta as terras dos mortos, às vezes cria uma situação que uma Krewe não pode lidar sozinho. Poucas de Krewes têm grandes ambições. Alguns Velhos não querem apenas ser jogadores na cena fantasma, querem ser Reis dos Mortos. Às vezes eles ficam a vontade. Mais frequentemente, eles não conseguem ser reis - apenas mortos.

O coração das interações das Krewes é a Rede Crepuscular

Devoradores de Pecados precisam de uma maneira confiável para compartilhar com segurança notícias importantes. Indo além das considerações práticas. Devoradores de pecados carregam o fardo de dois mundos e muitas vezes se sentem isolados das maiores comunidades humanas. Krewes podem fornecer ajuda dia a dia, mas há momentos em que ela é o problema. Dizendo aos Devoradores

de Pecado as maneiras de evitar o isolamento social.

Facções e tamanhos de krewes às vezes têm números grandes para organizar algo parecido com um governo formal, no intuito de manter maior influência. Estas disposições não duram muito tempo, porque cultos menores, do tamanho de krewes acabam se cansando da hegemonia da facção. Em outras situações, krewes enviam representantes às reuniões regulares ou até mesmo realizam assembleias em que eles decidem tudo por voto, mas a rede Crepuscular é geralmente um bom meio para as krewes expressarem seus desejos sobre questões locais.

A morte é o nosso lugar: Outros sobrenaturais

Uma das poucas coisas que atraem krewes em uma frente unificada são forasteiros que mexem com os mortos ou o Submundo. Devoradores de pecados não são opostos a qualquer outra pessoa que lida com fantasmas ou o Mundo Inferior. Eventualmente, todos vão morrer mesmo, então qual é o ponto na triagem para as pessoas que querem uma prévia? Por outro lado, muitos vinculados sentem que a fronteira entre a vida e a morte é o seu protetorado especial as crenças da Krewe normalmente fortalecem e definem a atitude. O sentimento geral é que trabalhar com a morte é um direito do devorador de pecados, mas para qualquer um ou qualquer outra coisa, é apenas um privilégio. Os Devoradores de pecados têm

o direito de revogar. Mesmo quando as krewes locais não vem muito dos outros, eles costumam desenvolver algumas políticas específicas através da Rede Crepuscular para lidar com outros interesses nos mortos.

Aqui estão algumas atitudes sobre os seres que são comumente protagonistas de outros jogos do mundo Trevas.

Vampiros: Vampiros são como a morte e os impostos: Você não pode evitá-los, mas você pode fazer sua paz com eles e de vez em quando, você pode enganá-los. Vampiros Necromantes é melhor deixar sozinhos, mas apresentam um verdadeiro desafio se causarem problemas. Vampiros têm fortes laços



sociais uns com os outros. Krewe podem formar uma assembléia para lidar com os mortos-vivos em condições de igualdade. A natureza do vampirismo é um mistério interessante.

Magos: Junto com os vampiros, magos são outros seres sobrenaturais

nesta lista, que os Devoradores de Pecados mais lidam. Eles podem estar fundamentados, mas qualquer planejamento da Krewe para lidar com eles precisa demonstrar seu conhecimento superior

imediatamente, para que o necromante “iluminados” assuma que a sua tradição está certo, e ele pode muito bem ignorar os conselhos dos Devoradores de Pecado. Feitiçaria tende a deixar um monte de lixo ocultista ao redor e fantasmas mutilados são o menor deles e corpos despedaçados também. Eles são a causa suspeita de abmortalise outras anomalias da necromancia.

Lobisomens: krewes não cruzam com lobisomens frequentemente. Às vezes, alguns seres estão no Crepúsculo e não estão mortos, e os lobos pensam que é seu trabalho lidar com eles. Devoradores de pecados ficam felizes em deixá-los fazê-los, e até mesmo ajudam eles quando algo morto se envolve e parece avançar sobre suas cabeças.

Prometeanos: De vez em quando, alguma coisa pode vir para a cidade fedendo a morte, parecendo um cadáver trôpego, se você vê-los direito se lembram todos, fantasma, humana, animais, loucos. Geralmente, essas coisas, seguem em frente. Quando não, é provavelmente uma boa ideia para ajudá-los a sair. Ainda assim, esses homens cadáver são intrigantes. Eles não seguem as regras normais para essas coisas. Krewes que aprendem qualquer nova sobre eles vão certamente ganhar algum direito de se gabar na Rede Crepúscular.

Changelings: Alguns Devoradores de Pecados sabem que os changelings estão ao redor, mas não podem dizer muito sobre eles. Eles ocasionalmente ouvem dizer que é muito fácil de ficar preso na extremidade errada de um acordo com eles. Em muitas áreas existe a política de não fazer nenhuma promessa, pactos ou tratados com os Perdidos.

Hunters: A maioria dos caçadores são tratados como pessoas normais. Eles não supõem saber sobre Devoradores de Pecados e no mínimo, nunca deveriam ter certeza da verdade dos fatos sobre fantasmas ou vida após a morte. Mas entre os que buscam vingança, pesquisadores e aventureiros supersticiosos, há poucas pessoas com dons especiais e recursos. Devoradores de pecados comumente supõem que há uma conspiração do governo que sabe algo sobre o Mundo Inferior, e alguns acreditam que corporações estão no meio delas também, mas a informação é um suplemento escasso. Krewes normalmente aprendem o que eles podem sobre eles e dividem em toda a Rede Crepúscular.

As Muitas Faces de fantasmas e deuses

Existem muitos mitos por aí, assim, inevitavelmente, mais do que as Krewes caracterizam um fundador cujo geist, assume a forma de Xangô, Deméter, Jack ou Kevorkian. Krewes mais novas ficam muitas vezes angustiadas quando encontram aspectos duplicados ou outros elementos míticos, mas uma vez que Devoradores de Pecados, estiveram em um tempo eles chegam com as suas próprias racionalizações. Eles podem pensar que têm o canal real; deus o cara do outro é uma farsa ou subordinado. Alguns têm mitologias que permitem isso. tradições baseado em Voodoo aceitam que a Loa pode aparecer para várias pessoas ao mesmo tempo, por exemplo. Às vezes, krewes com mitologias semelhantes, mesmo criar alianças, tornando-se o mesmo grupo para fins políticos. Há um pequeno número de krewes que não conseguem viver com a ideia de compartilhar qualquer parte de sua mitologia. Alguns fanáticos podem matar Devoradores de Pecados cujo geists reivindicam os Aspectos iguais ou semelhantes.

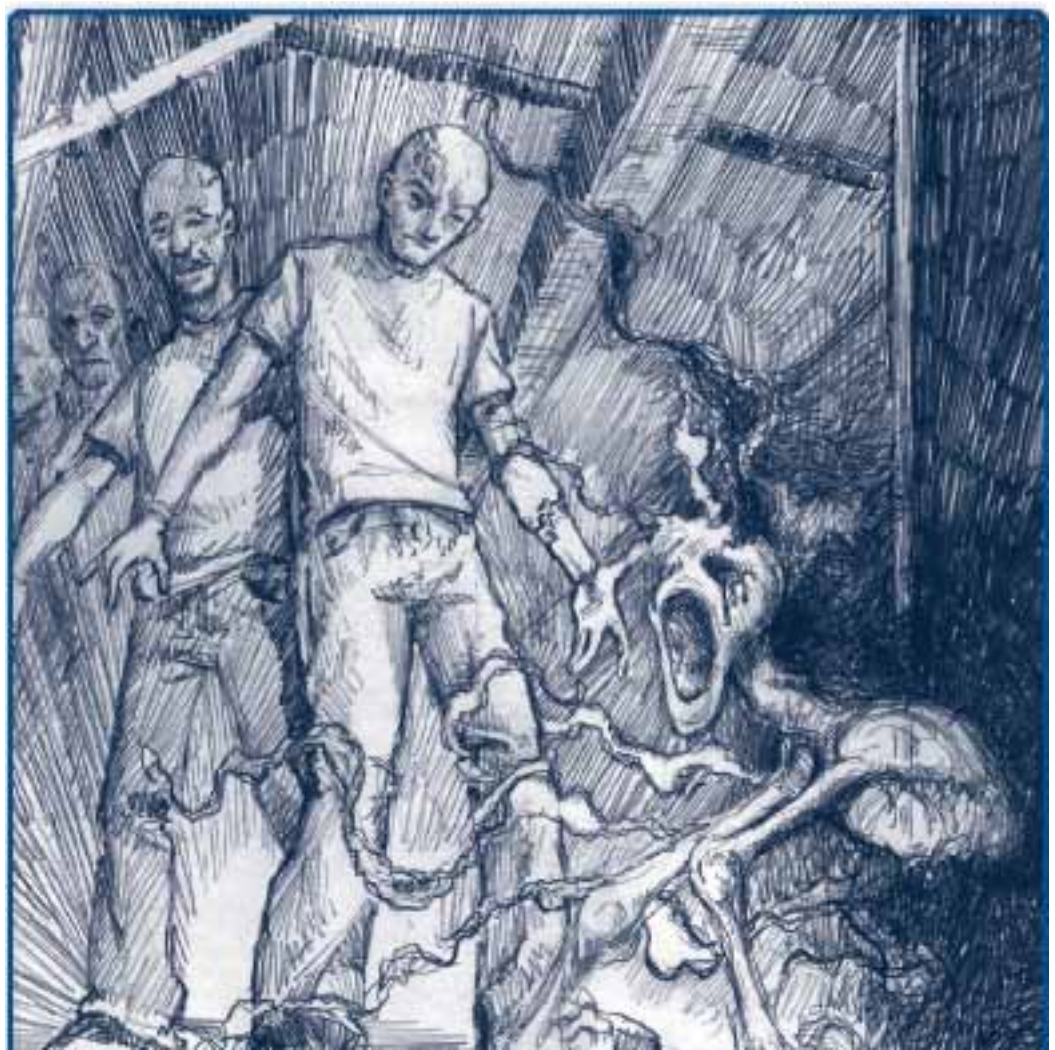
Capítulo 2

Personagens

Criação de Personagem

Devoradores de pecados não nascem. Na verdade, sua origem é o fim para a maioria das pessoas. O corpo despedaçado no pé da escada que se agita movendo-se outra vez, sua mente é preenchida com um novo propósito e a face da mulher que o empurrou. Cada Devorador de pecados teve alguma afinidade com a pós vida antes de ele se vincular a um Geist, mesmo que eles não tenham consciência disso. Suas habilidades como médiuns e sensitivos dão lhes a oportunidade de enganar a morte e se juntar a um Geist em uma relação simbiótica permitindo a ambos outra chance. Criar um personagem Geist é a combinação de pura criatividade e me-

cânica de jogo que te permite aproximar suas idéias dentro de outro cenário através da atribuição de características. As escolhas das características misturadas com o seu conceito criam um único indivíduo, um personagem com a qual você irá interagir com o outros jogadores e seu Narrador no Mundo das Trevas. Lembre-se a Narração é um jogo sobre isso. é : contar histórias divertidas sobre personagens interessantes. Passando o tempos em imersão em uma história, relacionamentos, esperanças e medos serão mais gratificantes ao longo prazo, tanto para os outros jogadores quanto para você. Com sorte, você estará gastando muito tempo com o Devorador de pecados, assim



você mesmo deve mantê-lo envolvido.

Krewe e Personagens

Na maioria dos jogos, a trupe faz até uma krewe. Você não vai chegar muito longe se seu personagem não for compatível com os outros personagens, pelo menos até certo ponto. É uma boa idéia discutir o seu personagem com os outros jogadores e encontrar maneiras para que eles sejam envolvidos. Não importa se o personagem seja de diferentes classes sociais, desde que exista alguma força motriz, algum ponto em comum que os aproxime uma e outra vez. Caso eles sejam ambos Devoradores de pecados só pode ir longe, se eles realmente não tiverem nada em comum.

Primeiro Passo: escolha um conceito

O conceito é a expressão mais básica do seu personagem. Se você estivesse em um elevador com um diretor de cinema e você tem dois minutos vender o personagem de sua história antes de as portas se abrirem, o que seria? Alguns personagens podem ser resumidos em um curto conceito (“atleta viciado em adrenalina”, “sobrevivente do assassino em série”, “renascentista fanático”), enquanto outras requerem mais explicações (o hacker de computador “que atravessou a multidão e passa seu tempo escavando a sujeira no local do crime procurando suas velhas vítimas”). Assim, o conceito é o quadro em que a resto do personagem vai ser construído.

Não é necessário incorporar o arquétipo Limiar ou em seu conceito, neste ponto, mas muitas vezes é útil. Independentemente do que decidir, não se sinta aprisionada por ele. Tudo sobre o seu personagem não tem que expressar a sua experiência de quase morte.

De fato, alguns dos personagens mais fortes serão construídos a partir de uma base de contrastes. É importante mesmo que contrastantes os personagens tenham consistência. No entanto. Em certo sentido, você precisa de dois conceitos na construção um personagem Geist. Um Devorador de pecados existe quando o personagem e o Geist se tornam uma entidade simbiótica.

É vital que as motivações do Devorador de pecados para tenham uma idéia de onde as duas partes vieram.

Segundo passo: Selecionar Atributos

Uma vez que você trabalhou o seu conceito de personagem e sabe um pouco sobre o que é que seu personagem faz, quem ele é, é hora de construir os aspectos da mecânica de jogo do personagem. Os traços que você vai usar para modelar os primeiros os aspectos do seu personagem, social, mental, e aptidão física em termos de jogo são chamados de atributos. Personagens têm nove Atributos divididos em três categorias: Mental (Inteligência, Raciocínio, perseverança), Físicos (Força, Destreza, Vigor), e Sociais (Presença, Manipulação, Autocontrole).

Cada categoria de atributos é atribuída uma prioridade: Devoradores de pecados que costumavam ser um surfistas profissionais até serem rasgados pela maré devem priorizar suas categorias Físico, social e mental, respectivamente, para refletir a quantidade de atletismo que vai para o surf. Como alternativa, ele pode escolher Social como primário se ele for realmente melhor porta voz do que um surfista. O “Social” do surfista pode ter sido um daqueles vistosos tipos que tem toda a atenção, mas seria realmente apenas uma questão de tempo antes que ele se sobrecarregasse.

Você ganha cinco pontos para dividir entre os atributos na categoria que escolheu como primário, quatro no secundário, e três para os aspectos terciário. Todos os personagens começam com um único ponto em cada atributo, que representa os aspectos das capacidades básicas que cada personagem possui.

Adquirindo o quinto ponto de qualquer atributo custará dois pontos. Comprar um atributo de 5 pontos custará cinco pontos: o primeiro ponto é livre, três pontos compram os segundo, terceiro e quarto, e dois pontos de compram

O quinto e último ponto.

Uma tabela que detalha a relação dos diversos níveis de potência podem ser encontradas no livro o mundo das trevas.

Terceiro Passo: Selecione Habilidade



des

Como os atributos, habilidades são divididas em categorias mentais, físicas, e sociais, e devem ser priorizados em primária, secundária e terciária. As habilidades são competências que seu personagem adquiriu ao longo da vida, seja por meio da formação formal ou experiência do mundo real. A maioria das habilidades mentais é aprendida através de formação ou de estudo, enquanto muitas físicas Habilidades são relativamente fáceis de aprender a fazer. Você ganha 11 pontos para gastar em sua categoria primária, sete para gastar em sua categoria secundária, e quatro para gastar em sua categoria terciária. Assim como atributos, o quinto ponto de custará dois pontos para comprar. Ao contrário de atributos, no entanto, seu personagem não começa com um ponto livre em qualquer Habilidade. Mesmo habilidades que podem ser captados como um sub-produto de uma vida normal não é inata, elas devem ser aprendidas. Personagens sem pontos em uma habilidade em particular podem ainda tentar realizar ações relacionadas a essa habilidade usando apenas os Atributos adequados numa parada de dados. No entanto, essas ações são consideradas “ineptas”, e sofrem uma penalidade dependendo de que categoria a habilidade pertença (-3 dados para as Mentais, -1 para as físicas s ou sociais).

Quarto passo: especializações

Enquanto uma representa uma categoria bastante ampla de competência, a maioria das pessoas é mais versada em algumas áreas de um campo do que os outros. Um acadêmico pode ter conhecimento inigualável das Cruzadas, mas apenas familiaridade com o papel da Bélgica durante a Segunda Guerra Mundial, ou ele pode ser um estudioso renomado mundialmente de artistas abstratos, como Jackson Pollock.

Em termos de jogo, ambos os personagens poderiam ter quatro pontos em Acadêmicos, com uma especialidade nas Cruzadas ou arte abstrata, respectivamente. Você pode escolher três Especializações para seu personagem. Estas Especializações podem ser distribuídas entre três diferentes Habilidades, ou você

pode atribuir duas ou mesmo três Especializações para uma única. Especialidades podem ser subcategorias específicas de uma habilidade (por exemplo, uma especialidade pistolas em Armas de Fogo), uma situação em que se aplica a (como a condução com uma especialidade em Rachas), ou qualquer área similar, específica ou restrita a categoria. O Narrador tem a palavra final quanto a uma especialidade em particular se é muito ampla ou restrita. Especializações de seu personagem dão lhe um bônus nas

Paradas de Dados quando a especialização se aplica. Para obter mais informações veja p. 54 de Livro de Regras do Mundo das Trevas.

Quinto passo: Adicione o Modelo: Devorador de Pecados

Até agora, o seu personagem ainda é abrangido pela esfera normal da humanidade. Você definiu os traços que refletem conhecimento, os primeiros os aspectos do seu personagem, os talentos e habilidades que qualquer simples mortal pode ter. Agora é hora de adicionar os primeiros os aspectos do seu personagem, com a morte, as coisas que vão torná-lo mais e menos que os humanos. Lembre-se um personagem não podem possuir vários modelos sobrenaturais, e há algumas vantagens só estão disponíveis a personagens mortais. Um lobisomem, vampiro, ou mago não podem tornar-se um Devorador de Pecados, e vice-versa, nem Devorador de Pecados

Podem adquirir ver o Invisível, entre outros.

Arquetipo

Devorador de Pecados gastam muito tempo pensando sobre a morte. Mesmo aqueles que celebram a vida tal como uma reação à morte. Seu arquétipo define a sua relação com a filosofia sobre a morte. Seu arquétipo de Devorador de Pecados não deve expressar suas crenças, mas deve expressar a essência de suas perspectivas. Também é interessante notar que dois Devoradores de Pecados com o mesmo arquétipo podem ter abordagens muito diferentes.

- Ceifeiro - Juízes carrascos, esco-

lhendo quem vive e quem morre.

- **Celebrante** - Aqueles que viram a morte e abraçam a vida em sua plenitude.

- **Guardião do Portal** - Protetores de caminhos entre a vida a morte.

- **Enlutado** - Devotos / viciados pela as paixões das enlutadas ou dos mortos.

- **Colecionador de ossos** - Coletores que usam seu poder sobrenatural para tornar este mundo mais confortável.

- **Advogado** - Dedicado a terminar os negócios inacabados dos mortos.

- **Necromante** - busca o conhecimento dos mortos, a sabedoria oculta da morte.

- **Peregrinos** - Aqueles que tentam se purificar e outros também, para que eles possam seguir em frente.

Limiar

Todos os Devoradores de Pecados encontraram a morte e voltaram inegavelmente marcados pela experiência. O Limiar de um personagem e o Geist são inseparáveis. Quando um candidato adequado morre, ele atrai um Geist ligado a aquele tipo de morte.

- **Os destroçados:** morte por violência - As vítimas de homicídio ou suicídio. Aqueles que receberam um grande trauma infligido por outros. Chave: Paixão e estigmata.

- **O Silenciosos:** Morte por privação - Aqueles que morreram por falta de algo fundamental: fome, asfixia, desidratação ou mágoas. Chave: Quietude e ultimo suspiro.

- **As Presas:** morte pela Natureza - As vítimas pela exposição (clima) ou por animais, que foram mortos pelos selvagens. Chave: Primal e poeira sepucral.

- **Os Enfermos:** morte por doença - vítimas da peste, os tomado pela doença. Chave: Fantasmagórica e lacrimosa.

- **O Esquecidos:** Morte por acaso - Vítimas de acidentes arrepiantes, aqueles quem estavam simplesmente no lugar errado, na hora errada. Chave: Industrial e crematória.

Psique

Uma medida da potência da ligação do personagem com seu Geist, a característica da Psique representa a forma



de como as duas partes do personagem estão interagindo. Um Devorador de Pecados com uma alta psique em um vinculado, e uma expressão de vida após a morte no mundo terreno. A vida do mundo começa a evitar a seus olhos, mas os habitantes crepusculares são atraídos por ele como mariposas em um funeral. Por outro lado, uma baixa Psique para um Devorador de pecado parece quase normal para aqueles ao seu redor. Conforme aumenta a psique do personagem, ele se torna capaz de feitos cada vez mais sobrenaturais e impressionantes.

Todos Devoradores de pecados começam com um ponto de psique grátis.

Esta pontuação pode ser aumentada por meio pontos de vantagem, a um custo de três pontos de vantagem por ponto de Psiquê. Assim, você pode elevar a pontuação da Psique do seu personagem para Dois por três pontos de vantagem ou três



por seis pontos de vantagem.

Manifestações

Devoradores de pecados trilham a linha entre os mundos, vivendo no mundo material e o estado crepuscular, efêmero dos fantasmas. Geists são incapazes de afetar o mundo físico, sem um canalizador e sendo o próprio Devorador de pecados que atua como canalizador, trabalhando com seu Geist manifestando estranhos e assombrosos poderes. Há sete grandes famílias de manifestações, embora alguns Devoradores de pecados cobicem as de outros poderes mais exóticos.

- O Ossário permite que o Devorador de pecado afirme controle sobre seu ambiente imediato, normalmente provocando efeitos de “assombração”.

- A Membrana permite que o Devorador de pecado possa remodelar seu próprio corpo, se necessário, muitas vezes de forma assustadora e esotérica.

- A Maldição permite ao Devorador de pecados a afligir a seus inimigos com maldições estranhas e doenças, e sutilmente influenciar suas mentes.

- A marionete permite ao Devorador de pecados controlar objetos físicos, animais e até mesmo outras pessoas, manipulando seus corpos como uma marionete retorcida.

- A Oráculo concede ao Devorador de pecado poderes sensoriais intensificados, clarividência, e até habilidades pre-cognitivas.

- A Fúria representa o poder do Devorador de pecado para atacar os outros com pura e inadulterada energia.

- A Mortalha governa efeitos que alteram ou melhoram o próprio corpo do Devorador de pecado, de alguma forma, na maioria das vezes como uma forma de proteção.

Seu Devorador de pecado começa com três pontos em manifestações, escolhida como quiser: um ponto em três Manifestações distintas, dois pontos em um, e um ponto em outra, ou todos os três em uma manifestação.

Chaves

Os poderes dos Devoradores de pecado são trancados, tanto pelo Geist como o próprio Devorador de pecados, com sabor de suas emoções e a máscara motuária. Quando um Devorador de pecado abre um canalizador e manifesta um de seus poderes, ele destranca aquele poder com uma chave. A chave usada provoca a Manifestação para expressá-lo de uma maneira particular.

As chaves são uma outra maneira de definir a personalidade, história e relação com a morte do Devorador de pecados.

Todos os silenciosos possuem a quietude ou Último suspiro como chave, por exemplo, mas um hacker silencioso que morreu de desgosto também pode ter a Paixão ou chave Industrial, enquanto um Devorador de pecados que morreu de fome no deserto pode ter o Último suspiro ou Primitiva como chaves. Considere a morte do seu personagem e a origem do seu geist com cuidado ao escolher as suas Chaves. Há dez Chaves principais: as quatro chaves Elementais (Poeira sepulcral, Último suspiro, Lacrimosa e Crematória), Industrial, Paixão, fantasmagórico, Primitiva, quietude e estigmata.

O Devorador de pecado começa com duas chaves, uma das duas chaves é a favorecida por seu limiar.

Memento para Chave da Vida

Todos os Devorador de pecado tem um memento como chave da vida permite ele a realizar cerimônias e acessar as habilidades de seu Geist podendo te las conhecidas em vida, entre outros as coisas. O Geist do personagem determina a forma de sua chave da vida. Por exemplo, um Geist que aparece para um cadáver afogado com peixe comendo algas emaranhadas em seu cabelo que pode ter uma quantidade de ferrugem, saindo de sua chave da vida.

Sexto passo: Escolha vantagens

Personagens recebem sete pontos que podem ser gastos em vantagens. Os personagens dos Devoradores de pecados podem escolher entre as vantagens oferecidas no Mundo das Trevas, ou

no livro Geist devem ser escolhidas para complementar o conceito de seu personagem: um boxeador é mais provável ter estilo de luta: Boxe do que uma memória eidética como vantagem, enquanto um Devorador de pecado advogado ex-drogado que passa seu tempo negociando entre diferentes lugares no submundo é mais provável ter um monte de contatos do que ter consciência holística como vantagem.

Sétimo Passo: Determinar os benefícios

Regras sobre o uso padrão de Benefícios podem ser encontrados nas páginas do Mundo das Trevas . Em geral, os personagens Devorador de pecado

seguem as regras normais para a determinação inicial dos benefícios, mas há alguns lugares onde elas divergem.

Sinergia

Um Devorador de pecados não é mais um simples humano. Nos momentos entre a vida e o que vem depois, o seu personagem fez um pacto com um fantasma permitindo-o um vínculo com ele. Devoradores de pecados coexistem em seu próprio corpo com um Geist. Naturalmente, as coisas serão muito mais suaves, se ambas as psiques se darem bem. Quanto maior for a pontuação do personagem em Synergia, mais em sintonia, ele estará com o seu Geist. Quanto menor for, mais fora de sincronia os dois são, e mais difícil se torna lidar com Geist. Como regra opcional, Narradores podem permitir aos jogadores trocarem pontos de Sinergia por pontos de experiência durante a criação personagem. Isto representa as ações que o personagem tomou em sua vida desde ligação, mas antes jogo começar (talvez durante prelúdio, como recém reformado Devorador de pecados chegando a um acordo com seu companheiro de quarto psíquico), que já agiram para conduzir uma tregua entre o seu personagem e seu “hóspede”. jogadores podem sacrificar um ponto de sinergia por cinco pontos de experiência, reduzindo sua sinergia até 5 no Máximo (10 pontos de experiência). Essa troca não está sujeita a uma loucura, mas se um jogador

quer que o seu personagem comece o jogo com uma parte do desenvolvimento do personagem (sem qualquer compensação pelo benefício para ele), ele é pode fazê-lo.

Plasma

Plasma é a energia mortal que alimenta poderes sobrenatural de um Devorador de pecados.

Plasma lhe permite executar Manifestações, adquirir (pelo menos temporariamente) suas habilidades de Geist que poderia ter conhecido em vida, curar a si mesmo, e uma série de outros feitos.

Todos os Devoradores de pecados começam com um reserva de plasma igual a metade de sua reserva plasma máximo determinado por sua Psique. Se o personagem tiver adquirido vantagem assombração, especificamente Resíduos de assombração, ele começa o jogo com um ponto adicional de plasma por ponto de assombração. Assim, um personagem com Psique três e dois pontos em Residência assombrada iria começar com oito pontos de plasma.

Ao contrário de muitas outras características, o plasma é classificado apenas como uma reserva de pontos que você pode gastar. Não há pontos que classifiquem o plasma que seu personagem sempre possui .

Passo Oito: A Centelha da Vida

Além do conceito de personagem básico, criação de personagem até agora tem se concentrado na definição de seu personagem em termos de suas capacidades: o que ele pode fazer, e o que ele conhece. Um personagem de RPG é mais do que os pontos em uma folha, No entanto. As informações constantes na ficha de personagem é apenas o início, duras estatísticas que permitem que seu personagem interaja mecanicamente com o mundo. Pense nele como olhar para o currículo de seu personagem? . O desafio agora é determinar o outra metade do personagem? quem ele é. Atributos e Habilidades são uma boa base para começar a conhecer o personagem. Mas os traços podem ser interpretados de várias maneiras. Se, por exemplo, seu perso-



nagem tem uma grande resistência, não quer dizer que ele é robusto e pesado, capaz lançar uma marreta através de uma parede de concreto tão facilmente como através de um crânio, ou ele é uma artista marcial magro e liso, com capacidade dar um soco e atravessa os blocos de concreto somente depois que ele visualizar atingir o ponto. que está além deles? Sua presença é elevada devido à sua aparência elegante e diabólica de suas roupas, ou é um simples olhar, até o seu rosto é iluminado por um sorriso desprendido quando ele executa manobras insanas transzonais com uma moto de corrida? Cada traço pode se manifestar de várias maneiras, dependendo de como você vê seu personagem. Outros aspectos de seu personagem não tem nada a ver com seus traços. Ele é jovem ou velho? Magro ou gordo? Alto ou baixo? Que tipo de música que ele escuta? Será que ele leu o jornal, ou prefere receber as notícias de seus blogs? Será que ele gasta seu tempo livre restaurando carros clássicos e é voluntariado em um abrigo, ou aparece num aparte do clube por novos amores

? Será que ele tem um animal de estimação? Um cão ou um gato, ou algo menos comum, como um ouriço? Detalhes como esses ajudam a tornar seu personagem mais do que apenas um espaço reservado na forma de um Devorador de pecados, e eles a você, seu narrador, e seus outros jogadores ganchos para fazer o jogo ganhar vida.

Modelo de devorador de pecados, Referência Rápida

Esta parte resume o processo para adicionar o modelo Devorador de pecados para criação de um personagem mortal. Use-o juntamente com as regras para mortais do Livro de Regras do Mundo de Trevas.

Arquétipo

Selecione um arquétipo para representar o seu relacionamento com sua segunda vida.

Cefeiro - Você é obrigado a escolher quem vive e quem morre.

Celebrante - Tendo visto a morte,

abrase a vida em sua plenitude.

Guardião - Você guarda as portas entre a vida e a morte.

Enlutada - Você se alimenta as paixões de vítimas ou dos mortos.

Colecionador de ossos - Você usa o seu poder espectral para tornar este mundo mais confortável.

Advogado - Você é obrigado a ajudar os mortos com negócios inacabados.

Necromante - Você é fascinado pelo ocultismo da morte e do outro lado.

Peregrino - Você busca a purificação de si e aos outros para facilitar todas as transições.

Limiar

Escolha qual tipo de morte quase levou você, o que influencia o seu poder.

O Destroçados - morte por violência

Os Silenciosos - A morte por privação

As Presas - Morte por Natureza

Os enfermos - Morte por Doença

Esquecidos - Morte por Acaso

Chaves

Você começa a jogar com duas chaves. Escolha uma das opções concedidas pelo seu limiar, e a outro de sua escolha para representar o poder de sua chave da vida com o Geist.

Destroçados - Estigmata ou Paixão

Silenciosos - Quietude ou ultimo suspiro

Presas - Primal ou poeira sepucral

Enfermos - Fantasma ou lacrimosa

Esquecidos - Industrial ou crematoria

Manifestações

Escolha três pontos de manifestações, os poderes fantasmagóricos concedida pelo Geist.

Você pode dividir entre estes pontos 1-3 Manifestações à sua escolha.

O ossário oferece controle sobre um ambiente imediato, geralmente por

desencadear efeitos de “assombração”.

O membrana remodela o próprio corpo, geralmente em formas esotéricas e assustadoras.

A maldição atinge os inimigos com maldições estranhas e doenças, ou in-

fluencia suas mentes.

A Marionete controla objetos físicos, animais e até mesmo outras pessoas.

A Oraculo concede Grandes Poderes sensoriais, clarividência, e até mesmo habilidades precognitivas.

A Furia é a capacidade de atacar outras pessoas com poder, bruto.

A mortalha governa os efeitos que alteram ou melhorar o próprio corpo, de alguma forma, na maioria das vezes de uma forma de proteção.

Psique do personagem começa em 1, mas pontos vantagem podem ser gastos para aumentá-la.

Vantagem

Novas Vantagens para Devorador de pecados incluem Cerimônias (• +), assombrações (especial) e Memento (• +). custos por Ponto de experiência

Característica

Custo em experiencia

Atributo Novo indice X5

Habilidade Novo indice X3

especialidade 3 pontos

Nova chave 10 pontos

Manifestação Novo indice X6

Vantagem Indice X2

Psique Novo indice X8

Sinergia Novo indice X3

Força de vontade 8 pontos

O Prelúdio

O prelúdio é uma outra maneira de aprofundar o seu personagem além do processo básico de criação de personagem. Embora seja opcional, pode permitir que um jogador teste o personagem e certifique-se que ele esteja adequado. Prelúdios são normalmente feito entre o narrador e personagem sozinhos utilizando o cenário, sendo um bom momento para explorar não só o seu o personagem, mas também a sua personalidade. Ele também permite que você tenha uma idéia para a definir e começar a construir um senso do local do seu personagem nele. Rivais, Familiares, amigos e até mesmo pode ser estabelecido sem roubar os holofotes de outros jogadores se concentrar em você. Por outro lado, al-



guns prelúdios são executadas como um processo de grupo: se os personagens compartilham as mesmas experiências de quase-morte, é adequado desenvolver o prelúdio juntos. O prelúdio também pode ser usado para ajustar as estatísticas de seu personagem para melhor refletir como você imagina o personagem “voltando à vida”, uma vez que você tenha a chance de jogar com ele. Muitas vezes, quando um personagem é realmente colocado em jogo, você descobre uma desconexão entre a idéia do personagem e da execução. Um traço que parecia útil pode revelar ser menos do que esperado, embora você possa perceber que outra característica está integralmente expressando o conceito do personagem. Você também pode descobrir que o personagem que você achou, não é exatamente aquele que você na verdade, escreveu e, talvez, você prefira esse “novo” personagem. Por exemplo, ele pode vir a ser mais traiçoeiro, conseguir o que quer com palavras melosas ao invés de pura força da personalidade, levando o jogador a mover um ponto da presença para Manipulação se o Narrador aprovar esta mudança. A critério do Narrador, um jogador pode trocar pontos no mesmo grupo de característica (aumentando um Atributo físico, diminuindo um de mesmo valor), o produto final é algo que poderia ter sido construído com a criação original de regras personagem. Prelúdios podem ser úteis para narradores também. Eles terão a chance de conferir a definição dos bastidores sem forçar os jogadores a sentar-se durante uma sessão narrativa longa onde os jogadores não fazem nada, além de escutar. Cenas do Prelúdio dão ao Narrador uma chance de entender um pouco sobre cada personagem coadjuvante do elenco e sua relação com os personagens do Narrador bem como personagens dos outros jogadores. Rival ou aliada, mentores e antagonistas ainda em curso podem ser introduzidos, e sua presença como personagens tridimensionais com suas próprias histórias, objetivos e desejos estabelecidos em moda tangível

para os jogadores e seus personagens.

Narrando Prelúdio

Como um Narrador, várias decisões devem ser feitas antes de ocorrer um prelúdio em Geist. Primeiro, você deve estabelecer o tipo de prelúdio (ou prelúdios) que deseja executar. Você pode executar Prelúdios um a um, ou em grupo. prelúdios individuais para cada jogador são úteis porque permitem que um único personagem seja introduzido, sem medo de esquecer os outros jogadores. Cada personagem do jogador em crônica é uma estrela em seu próprio direito, com um elenco de apoio e relações que podem ser melhor estabelecidas quando o foco é firmemente apenas esse personagem. Prelúdios juntos são úteis para estabelecer um grupo coeso, dinâmico e experiente. Dado o tempo suficiente, alguns narradores optam por combinar os dois, introduzindo cada personagem um a um em fluxo de sessões antes de trazer outros personagens ao palco, como “convidados” em outros prelúdios. Este poderia ser uma boa opção se sua trupe tiver problemas de agendamento, mas pode ser uma dinâmica difícil para o início do Narrador. O prelúdio do seu cenário pode ser interativo (com jogadores sendo permitido controlar seus personagens durante a cena) ou simplesmente narrativa, onde você, como Narrador, descrever o cenário e as ações de todos os envolvidos na cena. Prelúdios narrativos são mais rápidos e mais fáceis para roteirizar, mas o jogador atuante se afasta de seu próprio personagem, executando o papel de observador, em vez de ator, reduzindo o impacto emocional da cena. Se o prelúdio é executado como uma cena interativa, você tem decidir se você vai usar as regras de narração para a resolução do desafio ou se envolver em colaboração de forma livre

na narrativa. Regras tendem a abrandar uma cena narrativa e introduzir um elemento com chance em uma situação que já tem um resultado, planejado, desejado. Por outro lado, se o leitor não está familiarizado com o sistema de jogo, o prelúdio pode ser um bom lugar para introduzir as noções básicas das regras antes que o jogo realmente comece. Um cuidado especial deve ser dada ao per-

mitir jogadas de dados (ao invés de narrativa crua) para determinar o resultado em combate e perda de sinergia em cenas de prelúdio. Ninguém quer criar um personagem só para tê-lo morto ou enlouquecer antes do jogo “real” começar mesmo. Para evitar isso, é aconselhável usar uma narrativa para garantir que o resultado das cenas de combate seja, pelo menos, não fatais para os personagens dos jogadores e para orientação clara da rolagem da Degeneração durante as cenas de prelúdio. No caso dos jogadores que se aproveitam da regra opcional e transformam Sinergia em experiência, trabalhando com a cena de como eles perderam esse ponto é outra questão interessante.

Elementos de se Prelúdio

Essencialmente, um prelúdio existe para apresentar o personagem a sua definição e a definição do jogador. Qualquer cena que possa mostrar uma atitude personagem e de personalidade podem

servir como parte de um prelúdio, mas certos momentos cruciais da vida de um personagem e de quase morte pode revelar-se extremamente útil para definir o personagem e sua relação com a definição. Nada parece certo já que você voltou. As pessoas olham para você enquanto você anda na rua. Mesmo sem fardas eles sabem a guerra muda você. Eles não sabem quantas pessoas você matou. Eles não querem saber. Eles não vêem os rostos dos mortos olhando para você a partir de espelhos e janelas. Eles

não ouvem os sussurros. Você já passou por seis postos de trabalho nos últimos oito meses. Os grupos de apoio não estão ajudando ... Os caras não partirão. O que você está fazendo e para onde vais?

Todos os Devoradores de pecados começaram como um pessoas relativamente normais, com esperanças e sonhos, vidas e relacionamentos. Como a vida do personagem foi irrevogavelmente mudada pela sua experiência de quase-morte e posteriormente uma ligação com o seu Geist, faz sentido estabelecer o que sua vida era antes de ter sido tão alterada. Esta cena pode ser um pivô que conduz, diretamente ou indiretamente, o esboço do personagem com a morte, ou que poderia ser uma cena que mostra o melhor ou pior das circunstâncias anteriores do personagem. Estas cenas pode ser jogada fora como qualquer outra sessão de jogo, qualquer persona-





gem narrador ou em grupo. Outros jogadores podem assumir o papel de pessoas do passado do personagem ou, se seus personagens conhecerem souberem um sobre o outro, eles podem até mesmo jogar com seus próprios personagens. Se os traços surgirem durante o curso da cena, simplesmente ignore qualquer traço adicionado na Etapa Cinco e qualquer vantagem Devorador de pecados que o personagem tem. Significa ações que podem ser implantadas para narração ou para melhor ajuste do fluxo da história, a critério do Narrador.

O encontro com a morte

Ela só fica pior quando você bebe, assim você trabalha duro. Você enterra a cabeça em sabe-se lá que e volta ao trabalho, rompendo com o estaleiro e finge que o rebitadores não soam como

o pop! pop! de um rifle. Você está aqui há três meses, e talvez desta vez vá ficar. O Supervisor era um fuzileiro naval também. Você sabe que ele está a sua retaguarda, mesmo quando as coisas estão muito ruins. Hoje é particularmente ruim. Os sussurros continuam chegando, em um zumbido e um coro murmurante em sua cabeça como um enxame de vespas. Mesmo as pílulas não pode calá-los. O ruído branco em sua cabeça explode na estática da televisão tornando-se insuportável de todo jeito, e você perde o equilíbrio. Você pode ouvir vagamente os berros e gritos. O que você faz? O momento da morte é uma das mais fundamentais experiências da existência do homem. Com efeito, é a experiência que define todas as coisas vivas, porque a vida só faz sentido porque ela pode ser retirada, porque termina. A vida existe em relação à morte como luz existe em relação à escuridão. Encontro do personagem com a morte e posterior, é muito importante para ligação com sua vida, e deve certamente, ser dada a atenção que isso implica. A cena da morte é fortemente ligada ao Limiar do personagem, mas há um pouco de espaço trabalhar dentro dessa área restrita. Pegue os destroçados, como **Exemplo:** a morte por violência é uma categoria ampla que pode cobrir o assassinato no calor da paixão, assaltos, e até

mesmo morte acidental competindo em uma final luta de campeonato. Contar histórias é uma colaborativa experiência, e o prelúdio não é exceção. Ele é importante para manter noção do jogador pelo seu personagem e seu Geist em mente ao planejar o prelúdio, mas o Narrador não deve necessariamente repetir resumo do jogador de cor. Apresentando elementos do cenário que o jogador não considera que possa ajudar a desenhar o personagem no mundo e o jogador começar a investir no jogo, ao invés de apenas em seu próprio personagem.

Retorno

Silêncio. Paz. Essas eram as coisas que você esperava que você teria quando você morresse, mas não há nenhuma. O céu é cacofonia, as vozes em sua cabeça se materializam e despedaçam, empurrando você para baixo. O solo é uma massa agitada de terra e pedra, e a chuva que cai não é água, mas eixos prontamente em queda de vergalhões de aço a serem empurrados para o chão. Não há abrigo contra a tempestade. Permanente na tempestade, alheio e sem medo, há um único homem, olhando para você. Ele é perfurado pelos vergalhões, imóvel e, ainda assim, ele está mais perto agora do que estava quando o viu pela primeira vez. O Homem Petrificado está mais perto ainda, tão perto que você pode ver onde o vergalhão o perfurar através de seu capacete. As pequenas rachaduras que irrompeu das bordas do buraco. Seus olhos rolam em sua cabeça, e quando ele abre a boca para falar, você pode ver de aço na parte traseira de sua garganta. As palavras que saem são difíceis de entender, mas você capta o essencial. Ele quer fazer um acordo.

O que você faz?

Tão importante como a morte de um personagem é, o que acontece depois é realmente o início de sua existência como devorador de pecados. A ligação do Geist e o mortal, a criação do gest que é um Devorador de pecados, significa que o personagem engana a morte. A morte não parece levemente superior aos trapaceiros, e nem deveria.

O retorno

Esta cena é o primeiro

momento em que o personagem experimenta o mundo efêmero dos mortos e as coisas terríveis que habitam lá (incluindo o seu próprio Geist), por isso deve refletir a maravilha e o terror da vida após a morte e a confusão da existência de inversa.

O Submundo, principalmente, quando visto através dos olhos dos recém falecidos, não implica necessariamente as regras da realidade física, e você deve se sentir livre para experimentar os dispositivos narrativos e fluorescentes que ajudam a reforçar um sentimento de desencarnação, um medo existencial transformador e confuso. O Geist em si pode ter sido um fantasma, mas evoluiu para uma expressão de desejo, um símbolo quase primordial de um dos aspectos da morte. A descrição vívida é a ferramenta mais poderosa que um narrador ao estabelecer ao grotesco implacável de um rasgado Geist é a infinidade de sangue, escoando pelas feridas ou o quase temor incompreensível de uma das presas, devorado por um incêndio e não deixando nada, mais do que um pilar de fogo, a sua voz crepita e sibilante e estalando como óleo em uma frigideira. Não tenha medo de filmes de terror e histórias de fantasmas que inspiram. Muitas histórias de fantasma eficazes revelam em base medos instintivos que funcionam de maneira quase universal, por isso, é possível a reutilização de certos elementos. Mas cuidado com clichê e exaustivo da linguagem. A menos que sua crônica se destine a ser humorística, comédia involuntária pode destruir totalmente o terror.

Perguntas Finais

As questões a seguir são fornecidas como um trampolim para ajudar você a descobrir o máximo dos detalhes possíveis do seu personagem. Sinta-se a vontade para responder a algumas, todos ou nenhuma, mas lembre-se que quanto mais aprofundado, seu personagem é, mais interessantes eles são, não apenas para jogar, mas para jogar em conjunto. Responder a estas perguntas para o

seu geist também, pode ser útil, há algo a mais ser acrescentado para dar a seu Narrador um esboço de seu Geist e assim permitindo que ele preencha os detalhes mais apropriados a história.

Quanto anos você tem?

Quando você nasceu? Quanto tempo você tem sido um Devorador de pecados?

Você procura jovens de sua idade, ou que tenham suas experiências guardadas antes de você se torna um?

Como você se parece?

Qual a cor dos seus olhos? Seu cabelo? Como você se veste?

você tem tatuagens ou outras características distintas? Será que o sua experiência de quase-morte deixou cicatrizes físicas?

Como sensível você estava?

Todos os Devoradores de pecados eram de alguma forma sensíveis antes da fusão.

Você sabia que você viu ou ouviu, ou você tenta negar isso?

Será que você tentou contar a alguém sobre isso? Será que eles acreditam em você?

Como você foi “tratados” por ele?

Qual foi o seu negócio preferido?

Onde ele acontecia ?

Alguém de lá ainda faz parte da sua vida?

O que aconteceu, e como as pessoas tratam você depois que retornou?

Como você está diferente agora?


Como a sua experiência o afeta? Será que impulsiona-o para experimentar a vida ao máximo, ou que te faz mais cuidadoso?

Você está convencido de que nada pode pará-lo, ou você pode adivinhar tudo, ou tem medo do inevitável?

Os seus amigos significam mais para você agora? Ou não? Você tem amigos que já são fantasmas,

E você conhecia-os durante seus anos de vida?

Exemplo de Criação de Personagem



Kat foi convidado para jogar Geist na Crônica de Eloy. Eloy permite ela conhecer que o jogo vai se concentrar em um guerra de gangues envolvendo humanos e fantasma. Os personagens dos jogadores

irão compor um grupo situado no meio disso tudo. O tema jogo irá explorar a lealdade, a paranóia, e perigo. tentativas de grupo para negociar o conflito no gramado traiçoeiro, mantendo todos os relacionamentos que tenham dentro das facções para aprenderem sobre o verdadeiro poder por trás da guerra, no interior do submundo. Kat se estabelece com uma ficha de personagem e algumas folhas de papel de rascunho para anotações e começando a anotar algumas idéias difíceis para sua personagem. Ela discute a modelo um pouco com Eloy, e pula os conceito do personagem de outros jogadores e consegue uma idéia que se encaixaria melhor, para a definição e no grupo que está se formando.

Sobre meu geist

Seu geist é tanto uma parte de seu personagem como mortal, mas esta seção inteira abrange construção do seu personagem humano. Para fazer o seu personagem verdadeiramente tridimensional, você deve gastar algum tempo pensando na história de seu Geist. Como você prefere que seu geist pareça? Geists não são apenas fantasmas. Eles transcenderam a um certo ponto, e se tornaram mais um Arquétipo. Um personagem geist pode ser parecido com o homem paralisado, uma crucificação industrial, ou mais abstrato ainda, como a mulher fúnebre, sua raiva e dor destilada em uma coluna de fogo que a matou. Ele tem lâminas pelos os dedos ou um zíper onde a sua boca deveria ser? Que idade tem seu Geist? Alguns geists já estão mortos por um século ou mais. É particularmente frustrante para um Geist velho se conectado novamente, porque leva tempo para o Devorador de pecados encontrar um equilíbrio com o Geist, a abrir-se ao geist e tornam-se capazes de manifestar todas as habilidades de que o Geist é capaz. Ou o seu Geist está morto a apenas uma década, então ele vai

aprender junto com você?

Como foi a morte de seu geist? Mesmo que o seu Devorador de pecados não saiba como seu Geist morreu, é bom ter uma idéia de onde veio o Geist, e enquanto a história da vida Geist é importante, sua morte é o que fez o que ele é hoje. Se ele foi assassinado, é se o assassino ainda está vivo? Será que o assassino possui descendentes, e ele transferiu sua raiva para eles? Será que o seu geist possui descendentes vivos, e qual é a sua atitude com relação a eles? Esta é a sua primeira fusão com geist? Um geist pode viver além da morte dos mortais que se fundiram com ele. Se esta não for a primeira fusão do Geist, o que aconteceu com o último Devorador de pecados ele era obrigada? Se ela foi destruído, ainda está ativo, e o novo Devorador de pecados não o conheceu?

Rasso Um: Conceito

Sabendo que a história vai focalizar uma guerra de gangues, Kat quer que seu personagem seja capaz de se adequar nas ruas. Ela joga fora algumas opções e recebe algumas de volta e, finalmente, decide fazer de seu personagem um ladrão de carros e também corredora de rua para conseguir dinheiro extra e o mais importante, a emoção e o perigo nas corridas de drift nas ruas da cidade. Kat olha através de alguns livros de nomes e decide o nome Zita Vargas. Antes que ela esteja vinculada com seu Geist, Zita era uma ladra de carros envolvida em corridas de rua nos drift, onde o condutor intencionalmente bate nas rodas traseiras e zita perde de tração e derrapa, e seu controle é completamente perdido.

Foi uma daqueles drifts que lhe enviou para o outro lado. Após a fusão, ela ainda rouba carros e corre com eles, mas ele também começou a fazer parte do trabalho como um mensageiro, pelo preço certo, ela vai entregar as mensagens aos entes queridos ou inimigos, encontrar os perdidos ou segredos enterrados, até mesmo cobrar tarifa nas sombras ou dois como um táxi ciano sem licença, se ela precisar.

Segundo Rasso: Atributos

Agora que ela tem uma idéia de personagem bem definida, é hora da mecânica. Primeiro, Kat deve priorizar Atributos de Zita. Zita é esperta, uma menina inteligente que caiu através das rachaduras do sistema, e seu pensamento rápido mantém ela fora de perigo, por isso Kat prioriza seus atributos mentais como primários. Quando ela ficar em apuros, Zita é uma scrapper, os Atributos Físicos são secundários. Isso deixa Atributos Sociais como terciários, conceito que se encaixa em Zita. Ela é um pouco bruta e destrambelhada, e não é particularmente boa com as pessoas. Kat tem cinco pontos para distribuir entre Atributos Mentais de Zita. Como Zita é, acima de tudo, adaptável num piscar de olhos, Kat coloca três pontos em Raciocínio, dando a ela um teste de Raciocínio de quatro. Os outros dois pontos são divididos entre inteligência e perseverança. Ela faz uma nota que gostaria de aumentar eles mais tarde, assim que ela recebe os pontos de experiência para fazê-lo. Em seguida, ela segue para os atributos físicos de Zita. Dos

quatro pontos que tem disponíveis, Kat coloca um ponto em força e vigor, respectivamente. Zita não se constrói pela força bruta, mas ela é ágil também, Então Kat coloca os dois últimos pontos em Destreza, para uma pontuação de três.

Ela está com cheia de lutas em sua historia, ela venceu algumas vezes e perdeu outras. Por fim, ela passar para os atributos sociais, onde ela tem três pontos para gastar. O status social Zita esta inteiramente ligado a sua força de personalidade, de modo que Kat coloca dois pontos em Presença. Kat decide que Zita tem pouca paciência, por isso ela deixa Autocontrole abaixo da média

e coloca o ponto final em Atributo Manipulação. Zita pode ser convincente se ela quiser, mas ela não tem paciência para os idiotas.

Terceiro Passo: Habilidades

Em seguida, Kat tem que escolher as habilidades de Zita. Desta vez, Kat escolhe as Física como primária, dando-lhe 11 pontos para distribuir. Ela escolhe Habili-





dades Sociais secundária, vale a pena investir sete pontos lá. Zita não ficar na escola o tempo suficiente para desenvolver suas habilidades mentais, o que deixa-a como terciário, com apenas quatro pontos para gastar. Conceito de Zita gira em torno dos carros e os seus roubos, assim Kat imediatamente distribui três pontos em condução e mais três pontos em furto. Ela gastou em muitas outras habilidades em seu tempo, assim Kat coloca um ponto em Atletismo, Briga e dissimulação. Então, após pensar um pouco sobre as Armas de Fogo, Kat decide que não é uma boa, e coloca os dois últimos pontos em armamento. Zita mantém uma faca escondida em um bolso na manga do casaco, e ela sabe como usá-la. Kat se vai para as Habilidades Sociais, onde ela tem sete pontos para gastar. Um ladrão de carros tem que ser capaz de negociar contendo barreiras e arrombar lojas, mesmo sendo um Devorador de pecados, então Kat coloca dois pontos cada na persuasão, Manha, e subterfúgio. Zita sabe onde caminhar pelas ruas, e ela pode normalmente negociar seu caminho fazendo um acordo, mesmo que ela esteja dizendo a verdade ou a mentindo. O ponto final vai em Expressão. Não faz parte do conceito original, mas Kat decide que quando ninguém está por perto, Zita escreve letras de músicas de rap, e ela nunca teve a coragem de mostrá-las a ninguém. Ele adiciona uma outra faceta ao personagem, que agrada a Kat. Finalmente, Kat tem quatro pontos para marcar nas habilidades Mentais. Ela decide colocar dois pontos em Ofícios (Artesanato), uma vez que Zita trabalha em carros. Kat coloca um ponto em Ocultismo, para refletir a curiosidade Zita sobre a singularidade de sua própria situação, e o último ponto entra em informática. Ela aprendeu um pouco sobre computadores só a partir de macacos de carros, mas ela passa muito tempo online, verificando sites sociais e mantendo contato com as poucas pessoas que ela sente falta da Califórnia.

Rasso Quatro: Especialidades

Terminado com habilidades, Kat decide sobre as Especializações das Perí-

cia de Zita, as áreas específicas em que ela se sobressai. Para fazer com que Zita realmente saiba roubar carros, Kat coloca uma Especialização em Artesanato e escolhe Fiação. Para sua segunda, Kat escolhe uma especialização em Corrida de Drift para a movimentação, e para sua terceira e última, ela decide para colocar em outra especialização abrir fechaduras.

Rasso Cinco: modelo Devorador de pecados

Zita Vargas o ser humano é bem trabalhado por fora, mas ela tem tempo para transformá-la em um Devorador de pecados. Kat lê sobre o Arquétipos e está considerando os coletores de ossos, Zita que está mais interessada na emoção de estar simplesmente viva, assim ela escolhe Celebrante ao de sua primeira opção. A experiência de quase-Morte de Zita cai muito bem sob os esquecidos, de modo que é uma escolha fácil. O próximo passo é escolher a chave. Como Esquecidos, ela tem a opção de Industrial ou crematória - Kat rapidamente decide que a chave Industrial reflete bem a Zita sua aptidão técnica. Pela chave obtida de sua keystone, ela escolhe estigmata, o motivo de gostar de sangue e asfalto. Em seguida, Kat observa as Manifestações disponíveis. Para momento, ela coloca os três pontos em sua manifestação o Marionete. Kat decide memento como é keystone de Zita sendo um chaveiro pé de coelho da sorte, seu pelo opaco com sangue seco e velho.

Rasso Seis: Vantagens

Kat tem sete pontos para passar de vantagens, específicas para Devorador de pecados ou aquelas para humanos normais no livro de regras do Mundo das Trevas. Ela decide passar três pontos as do volante como vantagem para refletir sua habilidade de condução, e ela coloca um ponto em recursos. Zita ainda não está indo muito bem, mas ela tem alguma renda, mesmo que isso não seja exatamente dentro da lei. Kat também tem um ponto de Contatos (histórico) para representar amigos de Zita no arrombamento de lojas

e cercas ao redor da cidade. Finalmente, ela decide gastar dois pontos no valor de memento. Kat discute com Eloy, e trabalha pelos dois dos Encantos. O primeiro é um rosário de Zita encontrado enrolado em um ponto da cerca de ferro construída no cemitério local, sua madeira é enegrecida com Cravos enferrujados, que lhe dá um bônus de um dado nas paradas da chave estigmata relacionadas. O outro é um molho de chaves quebradas para carros esquecidos ou demolidos, tirada de um frasco em um ferro-velho que lhe proporciona um bônus de um dado em testes relacionados a peças Industriais.

Passo Sete: Benefícios

Agora que todas características do personagem Kat estão estabelecidos e seus pontos de vantagens foram gastos, é hora de que ela calcular o seus benefícios. Algumas destes são derivadas de outras características. Kat acrescenta 2 pontos em perseverança de Zita e 1 em autocontrole me um ponto para chegar a uma Força de Vontade 3. Pontuação de Sinergia (moralidade) de Zita começa com 7. Kat observou a lista de virtudes e Vícios e decide que Zita pode ter um pavio curto e escolhe Ira, e também alimenta a esperança para o futuro. Vitalidade de Zita é 7, determinada pela soma dos valores de vigor 2 e classificação de Tamanho 5 ela (para um humano adulto). Sua destreza 3 e seu autocontrole 1 concedendo 4 em Iniciativa. Seu raciocínio e sua Destreza igual a 3, de modo que sua Defesa também será 3, que é o menor dos dois. Finalmente, Zita com Força 2 e Destreza 3 são adicionados à sua Fator específico (5 para um adulto humano) para dar-lhe uma Velocidade de 10 (Destreza 3 + Força 2 + Tamanho 5= 10). Kat também registra a psique inicial de Zita, plasma (2), Psique (5), e Força de Vontade pontos (3, a mesma que sua força de vontade em pontos).

Passo Oito: Centelha de Vida

Kat já tem uma boa idéia do que sua personagem é, e o que ela pode fazer. Existem apenas alguns detalhes antes para que ela seja feliz. Kat começa olhando para a lista de questões, algu-

mas idéias de como definir o personagem de Zita. Ela decide que Zita tem aproximadamente vinte anos; tempo de sobra para limpar e sair ou queimar uma chama de glória. Ela cresceu como um garoto depois que sua avó morreu, levado de uma casa para outra em toda a Califórnia, quando despejada ela lutou muito e foi pega roubando novamente. Ela não era estúpida, mas poucos de seus professores conseguiram alcançá-la. Ela viu as coisas exatamente como sua avó tinha dito, no México, mas ninguém acreditou. Então, ela parou de dizer às pessoas, com medo de ser taxada como louca. Quando ela obteve idade suficiente, ela tentou um novo começo, se deslocando mo país para Nova York pelo. Ela começou a ter problemas muito rápido, roubando carros e correndo com eles, as apostas eram para ganhar dinheiro para pagar um apartamento minúsculo. Eventualmente, ela acabou do lado errado de uma aposta, e encontrou-se num emprego não tão bem remunerado em local de desmanche de carros. contrataram-na para roubar carros e larga-los, transformando-os em peças de reposição e dinheiro. É não foi a pior coisa que poderia ter acontecido, até que um trabalho correu mal e os policiais estavam perseguindo a até a rodovia Jersey, quando o carro capotou no próximo ao tráfego. Ela deveria ter morrido, mas ela se tornou um devorador de pecados ao invés. Kat decide que seu Geist Zita é o passageiro, que aparece no banco de trás fora da visão periférica de Zita. Ela nunca o viu com clareza, mas ela pode sentir o cheiro dele quando ele está lá, uma mistura de sangue doce apodrecido doentio e carne queimada. Sua silhueta aparece no espelho retrovisor, e ele fala com ela através de o chiado de estática de uma estação de rádio AM dos mortos. Não importa o que ela faça, em todos os seus carros se colhidos existe uma mancha preta no o assoalho traseiro. Ela não tem certeza de sua história, mas ela descobre que é o suficiente para começar. Kat dá sua ficha de personagem para Eloy, para aprovação, e discute como ela vai se encaixar no jogo. Ele esta feliz com o personagem, e Zita Vargas está pronta para entrar no jogo.



Arquétipos

Ninguém retorna do véu da morte inalterado. Enquanto um Geist ajuda a trazer um Devorador de pecados devolta, a verdadeira mudança está na forma como ele reage ao gastos de tempo morto. Um grupo cristão gira em torno da idéia de que a única maneira de nascer de novo em Cristo é morrer primeiro. A maioria não é direta, mas todos percebem alguma mudança. A direção que a mudança

toma é ilustrada por Arquétipo de um personagem. Cada devorador de pecados tem um arquétipo. Em grande parte da mesma forma como uma virtude ou um Vício, seu arquétipo não é destinado a excluir seu comportamento. Todos os momentos e experiências de um Devorador de pecados quando ele se lança em vida se focam sobre esse aspecto que deve assumir a arquétipos. Arquétipo Celebrante são nomeados por uma razão. Eles batem em uma camada de mito e folclore em torno da morte e aqueles que andam perto dela. Um personagem pode explorar o papel desse Arquétipo para receber energia do submundo, e recuperar seu plasma. Ele tem que permanecer ligado ao seu lado humano, quanto a canalização de plasma, reafirmando seu status como uma ponte entre os vivos e os mortos. Em termos de jogo, isso significa que o personagem tem que canalizar seu Arquétipo através de seu Vício ou virtude. Quando o Narrador julgar que as ações de um personagem durante uma cena reforçam o seu Vício, e são particularmente apropriado para o seu arquétipo, o personagem recupera um ponto de plasma gasto em adição ao ponto de Força de Vontade. Se o Narrador julgar que suas ações durante um capítulo refletem tanto sua virtude e seu arquétipo, ele vai recuperar todos os pontos de ambos plasma e Força de Vontade. Estes plasma premiado modifica a recompensas normais para a virtude e o Vício, quando um personagem está agindo certo ao seu arquétipo; ele não pode recuperar Força de Vontade pelo seu vício uma vez durante uma cena e depois recuperar força de vontade e plasma mais tarde durante a mesma cena.

Exemplo: Leila costumava ser um

DJ com a Virtude caridade (o seu desejo de fazer outras pessoas feliz através da música) e do vício da gula (sua personalidade aditiva). Desde o seu regresso com um geist ligado a ela, ela começou a atuar mais e como um Guardião. Às vezes, a melhor maneira para manter os vivos e os mortos em separado é resolver o que está mantendo um fantasma no mundo real e a maneira mais rápida ou a mais fácil, mas a coisa certa a ser feita. Quando ela toma a rota da Caridade mantendo os vivos e os mortos separado, ela está agindo em conformidade com as sua virtude e Arquétipo, e recupera toda a sua força de vontade e todos os seus pontos de plasma. Por outro lado, se ela se entrega a pequenos prazeres de poder sendo um guardião, que vai de um susto rápido ou um exorcismo bruto apenas para a fazer se sentir bem, ela ganha um ponto de Força de Vontade e um de plasma. Normalmente, os fluxo de plasma por meio de um arquétipo de um Devorador de pecados, é para ela usar como ela quiser. Raramente, ela pode atuar como um canal para de plasma, em vez de um recipiente. Ao envolver o seu Geist em seu Arquétipo diretamente, o plasma derrama-se em seu Geist. Quando ela usa uma Manifestação na forma adequada para seu Arquétipo, a manifestação não custa plasma para ativar, embora os efeitos secundários (como o atributo que aumentados pela mortalha primal) ainda custem plasma como normal. Ela pode fazer isso uma vez história por e o Narrador deve concordar que suas ações seguem seu Arquétipo.

Exemplo: Um fantasma persistente tem desgastado paciência Leila, e não vai parar de assombrar um menino. Em vez de tentar apaziguá-lo, ela vai lutar com ele. Ela ativa o quinto ponto da sua mortalha estigmata. Como ela está impedindo um fantasma de interferir com a vida, ela descobre que a manifestação é em consonância com seu arquétipo. Seu Narrador concorda, e ela não paga os 3 de plasma que o poder normalmente exige.

Advogado

Uma mulher é presa por esse colar. Entregá-lo ou enfrentaras consequên-

cias. Ninguém volta dos mortos sem razão alguma. Um Devorador de pecados tem aquela sensação de alfinetadas. Ele é o embaixador para o submundo entre os vivos. Ele não pode fugir dessa responsabilidade - ele pode ver os mortos, ele pode falar com os mortos, e ele deve aos mortos. Afinal de contas, ele ainda está vivo. Esses fantasmas que ele encontra no mundo dos vivos estão presos por seus próprios desejos, a mulher procurar seu medalhão roubado é tão importante quanto o policial que precisa vingar-se de seu assassinato. Nem todo advogado acredita que ele tem a obrigação com os mortos. muitos Ajudam a resolver os negócios inacabados de fantasmas, porque eles querem. Afinal, se ele faz direito

pelos mortos, em seguida, um Devorador de pecados pode ganhar o respeito de outras sombras, e faz a sua vida mais fácil de muitas pequenas maneiras. Se um fantasma tem ouvido falar dele, ele detém uma melhor chance de ficar para ajudá-lo, e quando vem pra ajudar-o sua passagem, ele não terá que trabalhar tão duro para aprender os seus segredos. Nem todos acreditam em pagá-lo no futuro, e alguns sombras irão procurar um advogado com um intermediador, forçando-o a ajudá-los a seguir em frente. Enquanto isto é normalmente tão inconveniente, acordá-lo quando o Devorador de pecados está tentando dormir, ou incomodá-lo em uma emboscada. às vezes, fantasmas egoístas podem ser mortais. se um Devorador de pecados foi distraído por um fantasma que precisava dizer ao filho que ele realmente não o ama, mas ele o pegou exatamente no momento errado: exatamente quando ele foi atacado por um casal de assaltantes. Graças a intervenção do fantasma, ele quase morreu. De todos os membros de uma krewa, são os advogados que tem as melhores relações com os mortos, simplesmente porque se focam nas necessidades e desejos de cada um dos fantasma que encontram. Se ele é orientado a para servir os mortos ou apenas porque ele pode se relacionar com as sombras melhor do que aqueles que ainda estão vivos, ele provavelmente saber o que dizer a todos os fantasmas com os quais ele lida necessariamente, ele sabe quando falar e

quando adotar uma abordagem mais direta. Isso vem com um preço: Às vezes, um advogado vai perder ligações sociais que a maior parte das pessoas, incluindo a maioria dos Devoradores de pecados, iria conseguir. Na seu extremo, um advogado começa a ver tudo em termos de seus relacionamentos e âncoras. As pessoas não são nada mais que um conjunto de relações emocionais desencadeadas, objetos de valor nada mais são do que eles significam para os seus proprietários. Um carro é apenas um pedaço de metal até alguém dirigí-lo e ama-lo ou se embriagar e morrer nele. Uma arma não é nada até que seja disparada e matar alguém, ou para salvar alguém. Advogados precisam lembrar que os objetos existem (e podem ser muito úteis), mesmo quando alguém não se importa com eles. Alguns advogados vão um passo além, acreditando que a

matéria morta, é maior que a dos vivos. Mesmo estando ligado a um Geist, um Devorador de pecados é principalmente humano, mas ele faz o trabalho dos mortos, ele é pouco mais do que sua ferramenta no mundo dos vivos. Ele tem desejos e necessidades, e se ele ignorar que eles fazem o trabalho dos mortos, ele não está realmente vivendo. Cada advogado tem de lembrar que ele ainda está vivo, que

ele pode sair e sentir o vento no cabelo dele e do sol sobre o seu rosto, uma chance, que ele não teria sem o Geist trazendo-o novamente. Essa nova perspectiva de vida não pode ser totalmente gasta com o trabalho dos mortos. A maioria dos advogados misturam o trabalho dos mortos e as alegrias da vida. Um fantasma que quer dançar uma última vez que vai encontrar um advogado como parceiro disponível. diabos, ela vai descobrir que o fantasma possui uma pessoa e rouba convites falsos para o melhor evento de black-tie apenas para dançar. Por outro lado, um Devorador de pecados que quer cortar uma ligação com um necromante do Submundo vai se sentir melhor se puder encontrar um fantasma que se beneficia de fazer ao invés dele. Embora seja trabalhoso, mais um motivo para fazer o que sua krewa faria de qualquer maneira faz ele se sentir melhor. A combinação da vo-

cação pessoal e a possibilidade de uma quitar uma obrigação para com os mortos é um movimentação poderosa.

Canal da Virtude: Advogado Fiel ajuda a resolver as questões do fantasma assegurando que a sombra vá para um lugar melhor. Um afortunado advogado faz tudo o que puder para ajudar os mortos, mesmo que o impulsione a seus limites. Um advogado Basta para auxiliar aquelas sombras que ele considere dignos de ajuda, usando sua posição como um Devorador de pecados para premiar e punir. Um advogado Prudente ajuda os mortos sem levar em conta uma recompensa, e sempre consciente dos riscos.

Canal do Vício: Um advogado invejoso vai destruir um relacionamento rival e valorizar as possessões para ajudar um fantasma. Um advogado ganancioso ajuda o fantasma em troca de um

um favor para adquirir riqueza material. Um advogado orgulhoso forçará um fantasma a fazer tudo que ele quer em troca de ajudá-lo a atravessar. Um advogado Irado vai à desforra nas âncoras de um fantasma, destruindo-as mesmo que não ajude o fantasma.

Manifestação Arquétipica: A Devo-

rador de pecados desencadeia a fúria crematoria, queimando o assassino de um policial morto até que ele não ser mais do que um amontoado de cinzas e um monte de fumaça. Desesperado para recuperar um colar de uma mulher para que ele possa ser enterrada com o corpo de um fantasma, um Devorador de pecados convoca a membrana da quietude para roubá-lo de seu atual proprietário, sem nunca ser notado.

Coletores de ossos

Prazeres da carne são desperdiçados com a vida. Alguns Devoradores de pecados vivem, cada dia como se fosse o último. Eles são tolos. A questão de morrer é voltar para ganhar outra chance na vida, muitos anos de vida. Ao contrário das pessoas que acreditam na reencarnação, Coletores de ossos continuam de onde pararam, para fazer sua nova vida tão confortável quanto possível. Afinal, as pessoas não devem recompensar o intocável homem ou mulher sábio que resolve seus problemas com

os mortos? E aqueles velhos fantasmas que deixaram tesouro escondido? Para um Coletor de ossos, eles são o aniversário e Natal, no mesmo dia. Estar confortável não significa ser preguiçoso.



Um

Coletor de ossos pode crer que um homem tem o direito de o suor seu rosto, de modo que Devorador de pecados tenha o direito do suor de seu Geist. Nesse caso, faz um monte de sentido para ele colocar um grande esforço para lidar com tanto com mortos quanto com os vivos, porque é isso que lhe dá o direito aos seus benefícios. Claro, todo mundo quer uma Ferrari, mas quem merece mais? Alguns ricos investidores que nunca tiveram realmente de trabalhar um dia em sua vida, ou o Devorador de pecados que libertou a filha do banqueiro da posse fantasmagórica, e que levou o super carro “assombrado”, como sua única recompensa? Alguns Coletores de ossos não veem nada de antiético no que mesmo se eles são os únicos que incentivam um fantasma a assombrar em torno da Ferrari, e incentivar um espectro possuir por um dia o corpo de uma jovem. Um Coletor de osso não necessariamente se concentra em obter uma recompensa por seu trabalho, embora isso seja muito comum a maneira de olhar para as coisas. Ele só quer uma vida confortável: um lugar para viver que sirva para seu estilo de vida, transporte, elegância, acesso fácil a uma boa comida e roupas elegantes. Afinal, ele só quer o que ele sempre pensou que merecia. Claro que, chegando lá não é o fim de querer coisas — isso seria um objetivo insensato e não tem que ser algo para ele almeje - mas ele não deve gastar o seu novo sopro de vida lutando por mediocridade. Ele está morto, e o próprio fato de que ele não é um qualquer mais, significa que o universo deve gostar dele. Quer, ele implore, peça emprestado ou roube o que ele quiser, ele está começando um sua vida confortável, atualmente.

Entre Devoradores de pecados, são os Coletores de ossos que vem preparados com qualquer bem que um mundo ou horda exija. quando ele não pode ser capaz de obter um determinado ícone russo do século 16, ele pode fornecer um lugar seguro para dormir, e todas as ferramentas e equipamentos que seus companheiros precisam, contanto que ele receba pagamento em espécie. Cada Coletor de ossos tem seu limite, simplesmente porque se ele esta em débito não

é confortável, e se ele fizer algo em nome de outra pessoa, ele não obtém nenhuma recompensa real. Alguns abnegados Coletores de ossos particularmente não

mantém controles, enquanto uns poucos - geralmente aqueles que leram livros de Ayn Rand demasiadamente mantém um interno registro de quem lhes deve algo. Um Devorador de pecados que tenha cometido um erro terrível: ele está enganando as armadilhas da vida para a própria vida. Um carro esporte não é útil se ninguém o dirigir, olha ou o ama-lo. Coletar casas, carros, ou simplesmente dinheiro para o bem simples de tê-los faz com que o Devorador de pecados seja um escravo da ganancia. Ele nunca se dá uma chance de verdade, ao se eu vivo, pois ele está gastando tanto tempo certificando-se que ele tem tudo o que ele acha que faz uma vida. Outros conseguem o que querem e nunca se esforçam novamente. Por que ajudar um poltergeist perigoso seguir em frente? Ele tem uma vida para viver, experimentar sensações, e todas as recompensas de uma vida bem vivida ao retornar. Cada Coletor de osso tem suas próprias crenças sobre como ele deve obter seus recursos materiais. Algumas pessoas colocam suas manifestações ao bom uso: se todos que dormem na casa Trudeau enlouquecem, em breve, ela vai estar no mercado por um preço baixo. Outros são menos sutis, usando seus poderes para roubar as pessoas. Outros não acreditam que é justo associar seu Geist ao roubo

de pessoas quando elas são perfeitamente capazes de fazê-lo elas mesmas, na verdade, o desafio vem de permanecer longe de roubos sem usar nenhum de seus novos talentos. Alguns arranjam truques de confiança de antemão, como muitos exorcistas vigaristas elaborados, mas apenas os Devoradores de pecados podem usar fantasmas como cúmplices. E outros ainda não acreditam em roubar o que eles precisam; enquanto sua Horda retribui e ele tem tempo para si mesmo quando ele pode trabalhar um em um emprego paralelo, ele não terá necessidade de roubar. Com a ajuda de algumas manifestações do nível baixo, ele pode chegar a onde quiser chegar, sem realmente trapacear e recolher tudo o que é



devido.

Canal da Virtude: Um Coletor de osso caridoso quer ter todos os recursos que ela conseguir ao seu alcance, Para usá-los para ajudar outras pessoas. Um Coletor de osso esperançoso quer uma vida confortável, não só para si, mas para melhorar a sorte dos que o rodeiam. um Coletor de osso só toma daqueles que erraram na

sociedade. Um Coletor de osso Temperoso leva as coisas que ele precisa (alimentação, alojamento e transporte), em vez de apenas coisas que ele quer.

Canal do Vício: Um Coletor de osso Invejoso não se importa de quem tira, desde que o roube prejudique um

de seus rivais. A Coletor de osso orgulhoso rouba a camisa que ele quer todos os meses, enquanto ele tiver uma oportunidade, simplesmente porque ele pode. A Coletor de osso preguiçoso cuida das coisas que ele tem por exclusão e vive a vida. Coletores de ossos Irados roubam uma carteira do cara, a fim de provocar uma briga.

Manifestação Arquétipica: Um Devorador de pecados manifesta o ossário Industrial para controlar um carro, provando a seu proprietário que o carro está assombrada e só o devorador de pecados pode se livrar do fantasma. Rastejando pelo Departamento de RH, um Coletor de ossos manifesta a membrana da quietude para se tornar uma sombra viva, capaz de acessar seu registros pessoal da empresa para dar a si mesma um aumento que queria por muito tempo.

Celebrante

Eu sei o que acontece, e eu vou ser amaldiçoado se eu esperar que isso aconteça. Saber com certeza que você vai morrer é uma motivação poderosa para fugir e viver. Celebrantes não só sabem que eles o abraçam. A vida está aí para ser apreciada, e seria irresponsável desperdiçar esta nova oportunidade. Se um Devorador de pecados goza a vida através do sexo, drogas uma coisa é certa: sua vida nunca é chata. Tempo de viver é um recurso finito, Isso leva um

celebrante a gastá-lo da melhor forma possível. E se ele pode fazer as vidas de outras pessoas mais interessantes, então é grande. Para Celebrantes Devoradores de pecados, viver é a coisa. Todo dia que não lembram que estão vivos é um dia perdido. Atividade e ação é o seu pão e manteiga, qualquer que seja a fonte. Pode-se obter o seu divertimento expulsando três Kerberoi no final de uma perseguição eletrizante através do Submundo, enquanto a outra tem um homem diferente em seu braço

todas as noites. Uma coisa é certa: o trabalho das nove às cinco em um escritório cinza é tão bom quanto já estar morto. Enquanto alguns Devoradores de pecados mantem um emprego regular, quase nenhum desses que o fazem são celebrantes. Alguns celebrantes pensam que a vida é desperdiçada na vida. A maioria das pessoas encontram apenas algumas notas elevadas em toda a sua vida, desperdiçado o resto de seu tempo em infundáveis repetição. Para esse fim, eles acham que é apenas o direito a se espalhar a alegria. Mostrando a alguém que vai morrer que é um ótima maneira de afirmar a vida dessas pessoas afinal, ele trabalhou para o Devorador de pecados, certo? Uns poucos até ficam por perto para ver como sua visitação segue, tentando orientar a infeliz vítima para viver sua vida enquanto ele ainda pode. A coisa é, ninguém tem uma boa maneira de prever como uma determinada pessoa vai reagir as visões de sua própria morte. Mesmo treinando com um celebrante, poucos entendem o seu bem calvário o suficiente para compartilhar a alegria de viver com Devorador de pecados. O conhecimento que ele tem de uma segunda chance na vida é poderosa suficiente para conduzir um celebrante a lançar-se seu Geist até os limites de sua capacidade. Mergulhando de cabeça

em situações arriscadas e perigosas dando inicio a uma reputação como um Demolidor. Os melhores Celebrantes sempre conseguem sair dessa, se isso é fugir de outra morte com a pele dos seus dentes, ou se retirar numa perigosa escapada com a sorte do lado dele. Emoção de buscar tem o seu lado mais sombrio: a maioria das pessoas só ouvem daque-

las que são bem sucedidas. Sem um planejamento e premeditação, nada ira funcionar. Muitos celebrantes, portanto, colocam um inferno de um grande esforço na preparação, tornando-os menos propensos se jogar em um esquema aleatório em um capricho. Eles são ativos valiosos aos suas hordas, simplesmente porque sempre tem um plano afinal, você apenas tem uma chance em base pulando sem um pára quedas. Por todo o planejamento de um celebrante ainda é um lembrete de que ele está vivo, e da mais pura forma de se chegar é na emoção da

vivo. A adrenalina não é a única prova de vida. Alguns Celebrantes se deliciam com os prazeres da carne afinal, eles não terão a chance quando a morte clamar por eles novamente. Alguns tentam convencer outras pessoas para ter prazer, quando e onde podem, enquanto outros tomam apenas a seus próprios sibaríticos estilos de vida. Estes celebrantes vivem a sua vida por bebedeira compulsiva, overdoses de drogas e orgias selvagens. Afinal de contas, Qual é a melhor maneira de afirmar a vida do que ter um bom tempo? Contanto que todos os envolvidos



adrenalina. Ele não vai recuar a um desafio só porque é perigoso. Na maioria das vezes, ele vai até lá aumentar a aposta. Fugir da polícia é apenas mais um divertimento mesmo se eles estão atirando no carro de fuga, e enganar alguns alunos para que comprem a placa de Hollywood por trinta milhões de dólares é uma visão mínima mais emocionante do que traficar ou jogar. E mesmo que a aposta não saia, o Devorador de pecados ainda se sente

aceitem, não ha nada particularmente errado apesar de tudo vir com um custo. Um celebrante que não pensa

no futuro pode acabar devido dinheiro para um monte de gente. Mesmo se for de pessoas que querem imitá-la pode arruinar as suas vidas no processo, perdendo seus empregos e poupanças na busca do êxtase. E depois há Celebrantes que pensam que o prazer vem antes de tudo, até mesmo do seu consentimento.



Canal da Virtude: Os Celebrante com fortaleza testam os limites da sua resistência e durabilidade apenas para

saber se ela está vivo. Apenas um Celebrante leva grandes riscos pessoais no decurso de fazer o que ele sabe que é certo. um Celebrante Prudente foca no planejamento de regimes, em vez de mergulhar no precipício. Um Celebrante Temperado reconhece que focar demais na vida no lado da diversão, desequilibra, e leva o

a uma variedade de situações.

Canal do Vício: um celebrante ganancioso não se importa que se machuque enquanto a próxima indulgência é maior e melhor que a anterior. Um Celebrante orgulhoso se concentra em tornar-se o centro das atenções

a melhor maneira de saber que está vivo é com as pessoas do mundo lembrando-o. Um Celebrante preguiçoso se concentra a curto prazo nas emoções em vez de trabalhar para numa maior celebração da vida. Um Celebrante Irado nunca se sente mais vivo do que quando ele está batendo em alguma outra pessoa até a morte.

Manifestação Arquétipica: Um Devorador de pecados geralmente usa osário da paixão que faz com que aqueles dentro deste sintam uma imprudente da alegria de viver, no meio de um escritório em um edifício maçante. Perseguido pelo submundo por um par de Kerberoi, um Devorador de pecados convida a membrana da quietude se tornar bi-dimensional, evitando a seus sentidos apurados.

Guardião do Portal

Você não tem o direito de estar aqui. É por isso que eu me envolvi. Devoradores de Pecados voltam da beira da morte muitas vezes sendo mortos alguns minutos antes de um Geist ajuda-los a voltar a seus próprios corpos. Isso o cerca de uma visão mais profunda da vida, morte, e as diferenças entre os dois estados. Estando em ambos os estados, alguns assumem o papel de Guardiã do Portal, policiar a fronteira entre os vivos e os

mortos. Afinal, todos vivos tem o direito de viver a sua próprias vidas. Fantasmas jovens podem tentar viver viciosamente através dos vivos, enquanto outros os atormentam no mundo, só porque eles não fazem mais parte dele. Os fantasmas mais velhos têm motivações estranhas, depois de ter perdido muito do seu própria razão, poucos conseguem entender por que eles tentam matar quem passa uma noite no Barker House. Quando os mortos interferem com a vida, um Guardiã do Portal tem que tomar uma posição. Da mesma forma, quando as pessoas vivas interferem com os mortos, Guardiões do Portal são motivados a intervir. Alguns Acreditam que Necromantes apenas incentivam os mortos, enquanto outros pensam que qualquer violação do véu da morte é uma coisa intrinsecamente má. Exorcistas querem um patrocínio da igreja conspiradora de caçadores de fantasmas ou apenas um pequeno grupo de pessoas que conhecem um par de ritos, tendem a chamar atenção de Guardiões do Portal. Alguns seres humanos de apoio que reforçam a barreira, enquanto outros acreditam que apenas Devoradores de pecado devem lidar com fantasmas indisciplinados. Afinal, mesmo os exorcistas mais cultos podem causar muito mais problemas do que tentar resolver. Médiuns e Necromantes não fazem parte da mesma divisão entre devoradores de pecado: eles oferecem uma maneira para os mortos se comunicar com os vivos, ou para os vivos controlarem os mortos. Eles ostentam a barreira, e isso é algo que Guardiões do Portal não podem subsistir. Alguns guardiões vão um passo além do que apenas aplicação da barreira. Alguns acreditam que desde fusão com um Geist, eles estão realmente em um estado de limbo entre os vivos e os mortos, não faz parte realmente de nenhum dos mundo. Com um pé entre os vivos e um no Submundo, eles são os únicos capazes

de lidar com ambos, médiuns e poltergeisters. A maioria não vai tão longe em suas estimativas, uma vez que incorporam o Guardiã do Portal porque seu Geist lhes deu um novo sopro de vida. Agora que podem ver os mortos e quanto eles tentam influenciar a vida no mundo,

esses Devoradores de pecados preferem reforçar a barreira entre a vida e a morte para salvar ambos os mundos influência externa. Em seu auge, um Guardiã do Portal é um exorcista, mostrando um dia como lidar com um fantasma ou demônio, passando em seguida para confrontar um médium que está ajudando os mortos possuírem pessoas. Alguns Guardiões do Portal Não querem fantasmas pensando que eles estão inteiramente no lado dos vivos, e ajudará a resolver qualquer

grilhão que um fantasma tenha no mundo. Outros não se importariam menos sobre as motivações de fantasmas ou dos Necromantes. Qualquer pessoa que trafique mortos é pouco melhor do que um escravocrata, e um fantasma que não liga sobre as necessidades de fumar fora muitas vezes pode estar com muito mais fogo quanto o devorador de pecado o encontrar. A maneira mais fácil não é a ideal; um medium morto provavelmente vai voltar para assombrar o Guardiã do portal, enquanto um fantasma com problemas não resolvidos podem tramar sua vingança no Submundo. Pelo menos tão importante quanto o significado de um guardião do Portal são suas prioridades. Um fanático Devorado de Pecados pode punir todos

fantasmas da mesma forma, levando-os para o Submundo apenas para habitar o mesmo ambiente como uma criança que pode ver os mortos, e quando ele faz isso com o fantasma, este vera exatamente como a criança, desencadeando terror para lembrá-la de nunca lidar com os mortos, o mesmo ocorrera com o fantasma que se lembrara de como agir no mundo dos vivos da próxima vez. Um guardião prudente se foca nos fantasmas que atormentam os seres humanos, analisando seus alvos e fazendo cumprir o limite entre vida e

morte onde essa barreira é mais necessária. Uma criança que vê os mortos é uma ameaça menor do que o Necromante de loja de artigos baratos que prende fantasmas à sua vontade. Da mesma forma, que a Viúva negra que castra todo homem que dorme em seu quarto, merece mais a sua atenção do que a vítima de um tiroteio que só quer ver sua família uma última vez. Enquanto o guardião do

Portal não priorizaria ajudar o fantasma do pai - que estaria violando a barreira - ele provavelmente não ficaria no caminho até que ele se tornasse cruel.

Canal da Virtude: Um guardião Fiel reforça a barreira entre a vida e a morte, para que os fantasmas possam encontrar sua recompensa final. Um guardião com fortaleza exorciza fantasmas, mesmo quando eles tentam convencê-lo a deixá-los permanecem. Um guardião Apenas sabe que é justo que os mortos e os vivos continuam separados, e reforça a todos os custos. Um guardião prudente sabe que ele não pode parar todos fantasmas e médiuns, assim escolhe seus alvos com sabedoria para fazer o maior bem.

Canal do Vício: Um Guardiã do portal irado aterroriza médiuns porque eles podem ver os seus mortos ente queridos, enquanto seus estão longe de ser encontrados. Um Guardiã do portal gluloso

expulsa os fantasmas que teriam lhe ajudado, a fim de saciar suas paixões. Um Guardiã do portal luxurioso fica fora do poder e da autoridade de reforçar a barreira, mesmo quando é uma má idéia fazer isso. Um Guardiã do portal preguiçoso não se preocupa com as razões por trás de uma assombração ou um médium, e resolve todos os problemas da maneira mais fácil - muitas vezes com a violência.

Manifestação Arquétipica: Um Devorador de Pecado convida a furia Lacrimosa a entupir os pulmões de um médium com água antes que ele possa comandar um fantasma vinculado a aterrorizar uma escola. Para proteger a criança do espírito vingativo de seu pai, Guardiã invoca a manifestação ossário e a chave Estigma na casa do fantasma.

Enlutado

Você não pode construir em um lugar sem saber o que estava lá antes. A morte é apenas o começo. Essa é a chave é a única coisa que a maioria das pessoas não percebe. Se fosse o fim, então porque o submundo? Alguns Devoradores de Pecados poderiam pensar que os fantasmas são apenas as memórias e os



ecos de pessoas que viveram, mas não poderia estar mais errado. Vida após a morte

é apenas um tipo de vida diferente, uma nova maneira de descobrir o mundo, onde as correntes da emoção e importância tornam-se explícitas e não implícita. A consciência permanece, embora alteradas pela falta de forma física. Mas toda morte é realmente uma mudança, não um fim. Devoradores de Pecado que reconhecem isso em primeiro lugar são conhecidos como Enlutados. Para uma dessas almas corajosas, o seu tempo entre os vivos foi perdida quando ela morreu, que pela primeira vez. Um Enlutado não deve nada aos mortos. Ele não tem esse tipo particular de culpa de sobrevivente que pede a ele para ajudar os mortos simplesmente porque ela não é mais uma delas. Pelo contrário, ele se sente mais confortável em torno de pessoas que já fizeram a mudança, relativas aos fantasmas mais intimamente do que ela já relacionou aos seres humanos. Ele provável sente afinidade por aqueles que perderam alguém, embora isso não possa ser dito para compartilhar a sua perda. Uma viúva tem visto seu marido morto, enquanto um enlutado tem visto o sua própria

morte não em alguma sensação melancólica, ela testemunhou a sua própria morte e possivelmente não consegue superar isso. Alguns Enlutados, muitas vezes, aqueles que estavam preparados para morrer, acreditam que eles estão de fato mortos. Apesar de seu geist trazê-lo de volta da beira do abismo, um dos Devoradores de Pecado honestamente acredita que ele é uma casca vazia, pouco mais do que um cadáver animado pelo seu próprio fantasma. Ele se agarra à ilusão que custará caro, para o resto de sua Krewa provavelmente não acreditará nela e outros Devoradores de Pecados especialmente os Celebrantes e coletores de ossos - tentarão força-la a se reeducar nas alegrias de uma segunda chance na vida. Vivo ou morto, ele ainda está presente e pensando no mundo vivo, uma força vital. Ela não pode permitir que sua auto-imagem fique no caminho. Outros Enlutados têm uma visão diferente sobre a interação entre a vida e a morte.

O momento da morte é o dragão

antes de nirvana, o ponto de transição que instiga o medo final. Um Devorador de Pecado não se mexe quando atravessa a barreira, mas ele tem bastante força de vontade para levar um Geist de volta através da barreira. O único problema é que parte de um Enlutado nunca quis sair do Submundo. Estar

morto foi muito mais simples do que estar vivo, tudo fez muito mais sentido. Voltando ao mundo dos vivos foi um passo para trás. Para isso, ele envolve-se com as armadilhas da morte para lembrar-se daquilo que foi arrancado dela. Uns poucos Enlutados vão longe demais. Afinal, se a existência como um fantasma é uma mudança tão maravilhosa, então, certamente, faz sentido de que as outras pessoas vão agradecer ao Devorador de Pecado para ajudar los ultrapassar a barreira. Como Devorador de Pecados, ele é perfeitamente adequado para ajudar as pessoas após o véu da morte. Alguns matam apenas os que já tiveram uma vida plena e que realmente querem morrer, ajudando na assistência do suicídio e fazendo a morrer confortavelmente. Outros matam ativamente as pessoas que amam, dando-lhe a bênção da morte. Alguns Enlutados que seguem tal caminho tem de ser cuidadosos, ser um Devorador de Pecados, não significa nada para autoridades mundanas, mesmo para outros Devoradores de Pecado será

ofensa a um deles, a presunção de saber quando uma pessoa está fadada a morrer. Afinal, a morte pode ser uma transição, mas isso não significa que seja uma coisa boa. Muitos ainda acreditam que matar é errado. O papel de um Enlutado é abraçar a morte em vida, para mostrar como o fim da vida não é o fim da existência. Alguns Devoradores de Pecados podem fazer isso sem recorrer a uma faca ou uma arma. Muitas vezes, simplesmente viver como um exemplo para o resto do mundo é suficiente. Ele pode mostrar através de sua vida que a morte, embora alguns chorem, não é o fim.

Canal da Virtude: Uns Enlutados Corajosos se focam o valor da morte, mesmo quando o mundo mostra o lado feio da morte - um de seus amigos é atra-

palhadamente morto em sua frente. Um Enlutado Esperançoso ajudar as pessoas próximas a entrar em acordo com a dualidade da vida e da morte, aceitando tudo o que acontece. Um Enlutado Prudente deve resistir à tentação de tratar a morte como o fim da vida - que só vem quando um fantasma resolve suas âncoras e segue em frente. Um Enlutado moderado usa as paixões das vítimas como um contraponto útil para os altos e baixos do mundo dos vivos.

Canal do Vício: Um Enlutado Invejoso preferiria levar os benefícios dos mortos para si que enfrentam seus rivais vivos. Um Enlutado guloso se entrega as paixões dos mortos, em vez de

enfrentar o mundo dos vivos. Um Enlutado Luxurioso se entrega a sua paixão pelos mortos em detrimento de outros fantasmas. Um Enlutado preguiçoso ganha contato emocional através de grupos de apoio para os enlutados, em vez de se concentrar nas pessoas que vivas ao seu redor.

Manifestação Arquétipica: Um Enlutado veste a Membrana Fantasmagórica para lembrar um ladrão de sua própria mortalidade deformando a sua carne em um pesadelo fórmico. Diante de um homem que teme a morte, porque ele tem muito para viver, um Devorador de pecado desencadeia a

Maldição O Último Suspiro lembrando seu alvo que o mundo pode ser um lugar aterrador.

Necromante

Este Kerberos não é apenas um executor, que é um pequeno tirano. Mas eu acho que pode nos levar para o lado bom.

Um fantasma é mais do que o eco de uma pessoa que esteve viva uma vez. Não só faz os mortos continuarem existindo, alguns deles aprendem. Um número de fantasmas passam a descobrir os terríveis segredos ocultos nos mistérios inferiores e as revelações estranhas sobre o estado de vida após a morte. Alguns Necromantes descobrem apenas uma amostra da sabedoria oculta quando eles morreram, e retornaram com um Geist

essa fome só aumenta. Outros percebem que eles sabem quase nada sobre o que acontece após a morte, e famintos por mais detalhes e segredos que podem ajudá-los a preparar os seus entes queridos para a sua eventual morte. A família de um Necromante pode achá-lo mórbido, mas ele não está realmente pensando sobre a morte, ele está se concentrando no que vem depois. Outros Necromantes buscam o conhecimento dos mortos. Afinal, quando um homem levão que ele sabe de sua sepultura, a morte não é o fim do Devorador de pecados. Um Necromante

investiga um assassinato, provavelmente, fazendo o seu melhor rastreando a vítima para saber o que aconteceu e mergulhando em algum conhecimento esotérico não acha nenhum sinal de um fantasma nas Profundezas Autóctonas e se soubesse alguma coisa em vida que o Devorador de pecados pudesse

achar útil. Tudo o que o homem sabia existe no pensamento e na memória de um fantasma em algum lugar. O verdadeiro problema para alguns Necromantes é que quando um fantasma sai do mundo material, tudo o que conhecia está perdido para o mundo. Alguns vão tão longe para seqüestrar fantasmas com conhecimento com ou sem o conhecimento de sua krewe simplesmente para se certificar de que eles não percam acesso aos depósitos de informações. É claro que alguns fantasmas simplesmente degeneram depois de passar tanto tempo mortos, especialmente aqueles sem âncoras remanescentes no mundo material. Isso é tão ruim quanto sair do mundo material; um fantasma animalesco não pode se comunicar o que sabe mesmo se pudesse dizer alguma que sabe. Entre uma Krewe, Necromantes são os que querem ter uma resposta, ou que saber onde encontrá-la. Informação e inteligência é o que importa. Muitas vezes, um Necromante é o único que sabe (ou

descobre), as antigas leis inferiores de qualquer mistério para sua Confraria se posicionar, e cabe a ele para descobrir sobre o Domínio do Kerberos. Alguns vão tão longe quanto for para recolher a sabedoria dos Devoradores de pecados tão bem quanto um fantasma, a criação



do Livros dos Mortos, que documentam locais específicos do Submundo. Um Necromante sagaz pode até conhecer uma forma mais de obter informações de um Kerberos, embora tais segredos não são exatamente fáceis de descobrir. É fácil para um Necromante ir longe demais. Alguns atiram-se a sabedoria dos mortos. Um Necromante poderia encontrar-se questionando fantasmas sobre eventos locais, mesmo quando ele seria melhor servido e receberia uma consideração com menos preconceito se ele tivesse passado algumas horas na biblioteca local. Outros deixam

se aberto a manipulação por todos os tipos de máscaras em troca de segredos e conhecimentos. É fácil para um Necromante se empurrar contra aquela ordem, especialmente se ele vê um membro da sua própria krewe se transformar em um peão de fantasmas. Ele usa a sua posição como um Devorador de pecados e manifestações de seu Geist para impor sua autoridade sobre os fantasmas, mantendo-os cativos e

forçando-os a responder às suas perguntas. Embora seja fácil para desempenhar o tirano, um Devorador de pecado que oferece riscos de cair em uma armadilha diferente em muitos aspectos, um fantasma não pode

realmente sabe alguma coisa que ele conheceu na vida, só pode lembrar das coisas. Confiar nas memórias dessas máscaras mortas a muito tempo pode ser uma coisa perigosa. Alguns Necromantes, aqueles que focalizam o segredos ocultos escondidos no submundo, não dependem de fantasmas em tudo. Cavando por segredos entre os Mistérios inferiores, o Necromante tem que cuidar de si mesmo. Sombras seguram alguns segredos que um determinado Devorador de pecados não pode revelar por outros meios. Por outro lado, os fantasmas podem ser muito úteis, principalmente se o Devorador de pecado poder pressioná-los a servir como distrações para os Kerberoi. Em troca de sua ajuda, um Necromante pode encontrar todos os tipos de segredos que pode beneficiar a sua Confraria e ele próprio.

Canal da Virtude: um Necromante

Caridoso procura os segredos dos mortos para responder às questões do

vivos. Um Necromante justo busca o sentido do caos, consultando o conhecimento dos mortos. Um

Necromante só irá pressionar um fantasma pelo conhecimento que ele precisa, mesmo quando o fantasma deve realmente seguir em frente. Um Necromante Prudente ignora sombras que oferecem a ele luxúrias incalculáveis, preferindo a pressionar em seus Domínios para descobrir seus segredos.

Canal do Vício: Um Necromante Invejoso descobre segredos para superar seus rivais. Um Necromante guloso usa o conhecimento que ele recolhe de entre os mortos em busca de excesso. Um Necromante preguiçoso interroga fantasmas por respostas ao invés de fazer sua própria pesquisa. Um Necromante furioso bate em fantasmas, em vez de negociar com eles.

Manifestação Arquétipica: Um Necromante usa as chaves do ossário estigmático para vincular um fantasma em sua casa, evitando que ele saia até que ele aprenda tudo o que puder. Um Necromante sagaz, enfrenta um fantasma que se recusa a revelar seus segredos, veste o mortalha Stigmata, a fim de tirar suas frustrações.

Peregrino

O fogo? As coisas materiais só vai aguardar você retornar. Você está melhor sem elas.

Para alguns povos, morrer é uma oportunidade fundamental, um momento quando tudo que eles fizeram na vida é desmontado e mostraram-se inúteis. Naquele momento, todos os laços com o


mundo vivo vem a fazer sentido e as emoções são reveladas como amarras, aquilo que mantém o retorno dos mortos indo para sua verdadeira e justa recompensa. Um Devorador de Pecado é exclusivo porque ele sabe tudo isso sem realmente morrer. O Geist que o resgata também lhe dá outra chance, um meio de fazer as coisas direitas, uma última chan-

ce. E mais que isso, a chance de

ajudar os outros a fazer as coisas direitas. Afinal, para todos os que estão em todos os lugares, os fantasmas são os que têm coisas erradas. Se a alma morre sem grilhões ao mundo dos vivos e não há necessidade para completar uma última tarefa, então provavelmente não vai voltar como um fantasma. A maioria dos Devoradores de Pecado acreditam que é porque o espírito dessa pessoa ignora o submundo inteiramente - por ser um local onde fantasmas devem lançar os detritos da memória e da emoção antes de avançar para a sua recompensa final. É certo que, muitos Devoradores de Pecados ainda acreditam que alguém que tenha vivido uma má vida ira pagar o preço. Aqueles que seguem o caminho dos peregrinos tentam viver uma vida que os levará a uma recompensa, e eles incentivam aqueles que ajudam a fazer o mesmo. Devoradores de Pecado que focalizam a natureza espiritual da morte e ajudam as pessoas a evitar o submundo são conhecidos como peregrinos. Alguns não param por aí. Embora cada um esteja certo que ele está ajudando pessoas a evitar uma eternidade de amargura e pesar no Submundo, as pessoas que eles ajudam não vêem dessa maneira. Afinal, se ele não explicarem o que estão fazendo, então, as ações do Devorador de Pecado podem parecer aleatórias, ou mesmo perigosas. Mesmo se ele fizer, alguns peregrinos acreditarem que ajudar pessoas a libertar grilhões de vida não exige o seu consentimento. Afinal, ninguém pode realmente saber como é depois da morte, então eles não podem fazer uma escolha baseada se eles realmente querem sofrer tal existência. Se ele leva uma viúva recente em uma noite de paixão para ajudá-la a esquecer seu marido, ou esmaga carro premiado de uma família para parar ambos os pai e filho fixando em como repará-lo, ele vai ajudar a cortar seus laços emocionais com as duas coisas e as pessoas. Se ele só destrói as coisas que as pessoas encontram significado, um Peregrino não vai encontrar muitos dispostos a aceitar sua ajuda, e são fundamentados no mundo real o suficiente para que eles não queiram correr o risco da intervenção da lei. A maioria dos peregrinos tem que ir

um passo além, com foco não no objeto, mas a conexão. Embora seja mais difícil libertar as pessoas dos detritos acumulados da vida sem destruir as coisas, Peregrino tem de aprender - a menos que ele planeje assassinar alguém que ele está ajudando a manter seu ente querido. Um homem em busca de seu filho alienado pode forjar um vínculo mais forte e se seu filho morre, mas se o Devorador de Pecados o convencer a desistir do garoto ignorando as tentativas de localizá-lo ou fazer contato, o tempo e a distância podem corroer os laços. Por outro lado, convencendo o homem a ter outro filho é uma boa maneira de redirecionar essas emoções e direcionando a existência de seu filho. Pode levar um tempo para crescer perto o suficiente de alguém para que um Peregrino possa saber qual o melhor jeito libertá-lo do mundo, mas maioria dos Devorador de Pecado acreditam que é totalmente pelo seu valor. Muito mais importante para a maioria dos peregrinos que os eventuais destinos de outras pessoas é o estado de suas próprias almas. "Médico, cura-te a ti mesmo" é um lema que muitos peregrinos - embora não todos - aspirem. Para este efeito, um Peregrino tem que se livrar do mau carma que ele acumulou durante sua vida anterior. Felizmente ele está um passo à frente em relação a maioria das pessoas, visto o que o amarrou no mundo. Armado com esse conhecimento, ele pode trabalhar enfraquecendo as coisas que pode amarrá-lo. A maioria incide sobre as coisas do mundo vivo, coisas de antes da sua primeira morte. Alguns vão mais longe do que isso, vivem separados de outros Devoradores de Pecado e se recusar a participar de uma krewé evitando ficar muito apegado a alguém.

Canal da Virtude: Um peregrino fiel se concentra em como ajudar nas situações de o caos e tragédia livrando-o do mundo vivo. Um peregrino corajoso vai passar pelo inferno e água divina e ajudará alguém a evitar o submundo. Um peregrino Esperançoso se recusa a deixar que os outros cedam, se concentrando em ajudá-los em vida ou invés ajudar as pessoas depois da morte. Um Só peregrino entende que a justiça pode chegar



além-túmulo, e só ajuda a quem ele julga merecedor.

Vício Canal: Um Peregrino Guloso tenta ajudar as pessoas superar possessões roubando as coisas ou afastando-as. Um Peregrino Luxurioso rompe as conexões emocionais de uma pessoa para usá-las para seus próprios fins. Um Peregrino orgulhoso procura a sua própria iluminação à custa dos outros. Um Peregrino furioso ajuda as pessoas a romper os seus laços emocionais, destruindo as coisas e pessoas que eles se preocupam.

Manifestação Arquétipica: Um Devorador de Pecado veste a membrana da Paixão, o vínculo com seu Geist, a fim de compreender melhor as emoções das

pessoas, de modo que ele sabe o que une uma pessoa ao mundo dos vivos. Desesperado para remover seus laços com ela por meio do relógio de bolso marido, um Peregrino manifesta a Fúria Industrial e o relógios se desfaz em suas mãos.

Cefeiro

Esta cidade vai acordar para um amanhã melhor, porque você não está acordando a todos.

Seja qual for as normas de relativismo moral que uma pessoa possui é apenas o mais santo - ou o mais equivocado — que pensa que todos têm direito à vida. Algumas pessoas envenenam o mundo apenas por existir. Além da redenção



nesta vida, cabe a alguém que viu o outro lado para oferecer-lhes outra chance após a morte. Ceifeiros fazem o que eles podem fazer para tornar o mundo um lugar melhor, trazendo a morte para aqueles que não merecem mais viver. A parte realmente difícil para um Devorador de Pecados que viria a ser um Ceifeiro vem da compreensão de que a morte não é a resposta fácil, é saber onde traçar a linha. O cara que transporta drogas no Lower East Side faz pessoas miseráveis a cada instante que é uma difícil questão - mas se o irmão do Devorador de Pecado está quebrando as pernas por ele para pagar as contas médica de sua mãe, a situação não é tão nítida. Outras pessoas irritam um Ceifeiro, mas não merecem a morte. Pelo menos, não a maioria do tempo. Todo Ceifeiro mata, mas alguns preferem o homicídio como último recurso especialmente se eles podem enquadrar a morte como um sacrifício para tornar o mundo melhor. Alguns tentam conseguir os seus alvos mudando suas maneiras através manipulação direta. Alguns raros podem gastar o tempo conhecendo uma pessoa e a mudança do seu trabalho é feita por dentro, mas a maioria prefere a assombrar o seu alvo até que ele mude


seus hábitos. Embora o sangramento das paredes e gritos terríveis não convençam o proprietário de uma favela a mudar seus modos, eles são apenas alguns dos tiros que estão no arsenal de um Ceifeiro. Carne apodrecendo e membros atrofiados, sentar-se ao lado de torturas psicológicas e maldições estão no repertório do Devoradores de Pecado.

E um bom Ceifeiro pode usá-los para convencer pessoas a mudarem antes que ele recorra a matança. Formas de melhorar as coisas enganando algumas pessoas tirando da trama mortal. Ele poderá passar meses na investigação ou apenas um par de horas, mas ele encontra pessoas que tornam o mundo miserável e ele os mata. No fim das contas, é o que ele trouxe de volta, a necessidade de tornar a vida melhor para as pessoas como um todo. A maneira mais direta de fazer isso é matando os elementos centrais do ódio. No final, ele pode estar certo de que está fazendo a coisa certa. O problema é que nada é tão simples assim. Suas

ações têm repercussões: quando ele mata o chefe da gangue surgem outros três lutando para ocupar seu lugar. Cada um é tão ruim quanto o seu antecessor, e enquanto eles disputam o poder, as pessoas que vivem em seu território sofrem. Muitas vezes um Ceifeiro tem que acompanhar a uma situação após o sacrifício, assombrando e assustando as pessoas até que elas façam

algo com a oportunidade que ele lhe entregou. Mesmo assim, ele tem que tomar cuidado para quem ele conta sobre a sua missão. Apesar das suas boas intenções, ele tem que estar pronto para mostrar algum benefício real para reprimir reivindicações que ele é um vigilante. Um Ceifeiro não tem que cuidar do que é melhor para o mundo. Impulsionado unicamente pelo seu próprio sentido do que é certo e simples, muitas vezes contaminado por uma necessidade de vingança ele aterroriza e mata todos que cruzam seu caminho. Um estranho que não entende o Devorador de Pecado o vê como um assassino terrível, um espírito sangrento destruidor. Para o Ceifeiro, tudo faz sentido. Alguém tentando atacá-lo está em maior perigo, como o pai de um serial killer. Seu senso de justiça a leva a torturar e matar pessoas que erraram em suas quaisquer maneiras, contanto que ele possa justificar suas ações. A maioria dos Ceifeiros caem em algum lugar entre esses dois extremos. O ideal do gentil anjo da morte que simplesmente quer fazer do mundo um lugar melhor é um que a maioria das pessoas podem desejar, mas todo mundo é humano. Enquanto um Ceifeiro não necessariamente matar pessoas só porque elas ficam no lado errado, o desejo mesquinho de vingança é apenas humano e as fazer paredes de um cara sangrar certamente o fará pensar novamente sobre ser um idiota.

Canal da Virtude: Um Ceifeiro de Caridoso é guiado por sua compaixão para tornar a vida das outras pessoas melhor com seu sacrifício. Um Ceifeiro Fiel garante que as mortes de suas vítimas sirvam a um propósito maior. Um Ceifeiro esperançoso projeta seus sacrifícios para fortalecer a crença dos outros em um mundo melhor. Um



Cefeiro Temperoso pesa as vantagens e desvantagens de cada assassinato, nunca deixando seu coração controlar sua cabeça.

Canal do Vício: Um Cefeiro Invejoso foca rivais pessoais, em vez de males reais, e trabalha para lucrar com a morte, tanto quanto possível. Um Cefeiro luxurioso se aproveita de suas vítimas antes de terminar suas vidas. Um Cefeiro orgulhoso garante que a vítima vá para a sepultura sabendo apenas como ela é desconsiderada ou se acovarda diante dele. Um Cefeiro preguiçoso desfere contra um alvo, sem fazer qualquer investigação, confiando que o mundo vai vê-lo como correto.

Manifestação Arquétipica: Um Devorador de Pecado manifesta ventos cortantes

e chuva congelaste do Ossário do último suspiro para incapacitar um serial killer que tem perseguido sua vizinhança antes movendo-se para o matar. Confrontado com o homem que arruinou a reputação da família, um Devorador de Pecado envia os cadáveres de aves para que a Besta possa recuperar sua honra.

Traços

Devoradores de Pecado possuem características especiais para representar as suas fortes ligações às seus geists e para com o Submundo. Enquanto nem todos os Devoradores de Pecado apresentam a grande variedade de estranhezas que vêm com a experiência de quase-morte e resulta na transformação, na mudança de simples mortais em um Devorador de Pecado trazendo consigo algumas alterações permanentes. Se não houver nenhuma outra exposição do Devorador de Pecado a um mundo mais amplo, cria-se um novo conjunto de prioridades em relação à sobrevivência e da moralidade.

Novo benefício: Psique

A psicologia do Devorador de Pecado é um assunto complexo, considerando que Devorador de Pecados pode se ver

largamente delirante ou esquizofrênico, exceto, é claro, que eles realmente falam com as entidades invisíveis. Em primeiro, a transição de uma vida “normal” a um ser sobrenatural deixa o Devorador de Pecado com uma ligação fraca e imperfeita com o seu Geist. Com o tempo e a prática, o Devorador de Pecados e o Geist forjam uma ligação harmoniosa, ou pelo menos uma ligação desagradável que fornece ao Devorador de Pecados uma maior exposição das energias etéreas do Geist. Exercitar esta ligação permite ao Devorador de Pecados manipular uma maior quantidade de plasma, para ultrapassar os limites humanos e conter o vasto poder. Psique é uma medida da vontade conjunta dos vinculados, a força

de determinação mortal e a propósito da morte. É a força da união, como oposto ao equilíbrio dos vínculos (se chama Sinergia). Um Devorador de Pecados que acabou de sobreviver à passagem começa com um (0) ponto na Psique. Não há nenhuma experiência prévia ou formação que possa preparar um Devorador de Pecado para lidar com plasma ou as manifestações, depois de tudo. Alguns Devoradores de Pecado têm um dom natural para o negócio, e podem ter uma pontuação um pouco maior de Psique;

Psique adicionais podem ser compradas como pontos de vantagem, a um custo de três pontos vantagem por um ponto de Psique. Entrando jogar com uma Psique maior exige uma certa quantidade de exposição entre o jogador e a Narrador. Talvez o Devorador de Pecado já soubesse por um tempo, ou talvez o geist do personagem tinha uma influência particularmente forte que impulsionou o comando de plasma ao Devorador de Pecados. Seja qual for o caso, a psique do personagem em geral só se desenvolve através da prática contínua, a exposição ao Submundo, e os trabalhos de resolver grilhões dos fantasmas. Um Devorador de Pecados com uma pontuação alta Psique deve ter uma história adequadamente desenvolvida para explicar as experiências anteriores que levou a melhor o controle do plasma. Psique também concede algum nível de resistência a forças sobrenaturais; o jogador pode adicionar a sua Psique na parada de dados para re-

sistir aos feitos de um poder sobrenatural, como uma manifestação, se o

poder permitir uma ação resistida. (No caso de poderes de outros seres sobrenaturais, Psique é o equivalente a Potência do Sangue, Instinto Primitivo, e outras características.) Contudo uma Psique refinada não fica sem os seus perigos. Conforme um Devorador de Pecados torna-se mais sintonizado com seu Geist e ao Submundo, a sua ligação o torna mais sensíveis para as energias necróticas dos mortos. Isso significa que o Devorador de Pecados deve regularmente encontrar formas de manter essa conexão forte, levando fantasmas as suas recompensas finais, devorando, ou gastando um bom tempo dentro do Submundo em si. A ligação também funciona em ambos os sentidos, um Devorador de Pecados com uma Psique poderosa torna-se tão em sintonia com o Submundo que ela exige âncoras para conectá-lo ao mundo dos vivos. Interferir com estas âncoras podem ter um efeito ruim sobre o Devorador de Pecados, exatamente como a perturbação de um grilhão de um fantasma. Enquanto o Devorador de Pecados pratica o uso de plasma e o estuda as manifestações, sua ligação com seu geist se fortalece. Mesmo se as duas partes não estão de acordo, caso em que o Devorador de Pecado tenha uma sinergia baixa (ver sinergia) — exercitar os poderes da morte fornece ao Devorador de Pecados maior astúcia e controle. Eventualmente, o Devorador de Pecados experimenta epifanias, o que leva a melhorias tangíveis no comando do mundo intangível. Alguns Devoradores de Pecados, temem seus novos poderes ou dispostos religiosos pensam em suas habilidades como mau intrínseco, evitando um desenvolvimento maior, mas a maioria Devoradores de Pecados melhoram sua Psique rapidamente, com apenas alguns meses (ou mesmo semanas) de prática primeiramente. A Psique Devorador de Pecados geralmente nivela após alguns anos, quando o negócio inteiro de colocar fantasmas para descansar torna-se em segundo plano e os Devoradores de Pecados tem uma sólida compreensão das manifestações. Aqueles Devoradores de Pecados que continuam superando seus limites, que fazem freqüentes incursões

no perigoso submundo, que procuram o aconselhamento de fantasmas e a outras entidades espirituais podem quebrar com os limites de sua matriz humana melhorando ainda mais suas psiques, mas o tremendo esforço envolvido (para não mencionar os riscos associados com tais atividades) Significa que Devoradores de Pecados de certo nível de habilidade, são raros. Metade de todos os Devoradores de Pecado nunca vão levar sua Psique a ponto de perder seus laços com o mundo físico.

Em casos raros, a Psique de um Devorador de Pecados pode degradar. Isso pode acontecer devido a um ataque, um prejuízo sobrenatural em seu Geist, ou mesmo devido à negligência deliberada por parte do Devorador de Pecados. Nesse caso, o Devorador de pecados sangra plasma e perde qualquer característica reforçada que excedem os limites impostos pela pontuação reduzida da Psique do personagem. Se o Devorador de Pecados mais tarde puder melhorar a Psique mais uma vez, recuperar os níveis perdidos das características exige o investimento de pontos de experiência adicionais, características perdidas por degeneração da Psique se foram, não reduzida simplesmente, deverá ser re-aprendida. **Exemplo:** Tran, um Devorador de Pecados animista da korea, alcançou um Psique 7, após várias excursões no Submundo e uma epifania resultantes da libertação de uma família inteira de fantasmas de sua antiga casa. Este aumento da Psique exige que Tran passe tempo no Submundo, a fim de manter a forte ligação, e Tran também deve manter âncoras no mundo material a fim de encontrar seu caminho de volta. Ainda assim, sua experiência lidando com fantasmas complicados, Kerberoi hostis e entidades enigmáticas fornecem-lhe a percepção de que ele precisa para aumentar sua habilidade de labia para 6. Durante uma incursão ao Submundo em busca de pistas para uma cerimônia, no entanto, Tran sofre um ataque de um Kerberos. Enquanto Tran consegue escapar da morte permanente, o ceifeiro é ferido provocando danos ao seu Geist e a sua ligação, prejudicada assim a capacidade Tran de entrar em contato com a energia

dos mortos. A Psique de Tran cai para 5, assim reduzindo sua habilidade de subterfúgios para 5 também. Sem o poder sobrenatural que lhe permite ultrapassar os limites humanos, Tran não pode manter o nível extraordinário de sua habilidade. Embora Tran poderia, eventualmente, melhorar sua manha novamente no futuro, o jogador teria que gastar pontos de experiência para aumentar a Psique de Tran e manha mais uma vez também.

Psique

Nível Máximo de característica

Max. plasma/ plasma por turno âncoras
/Tempo no submundo

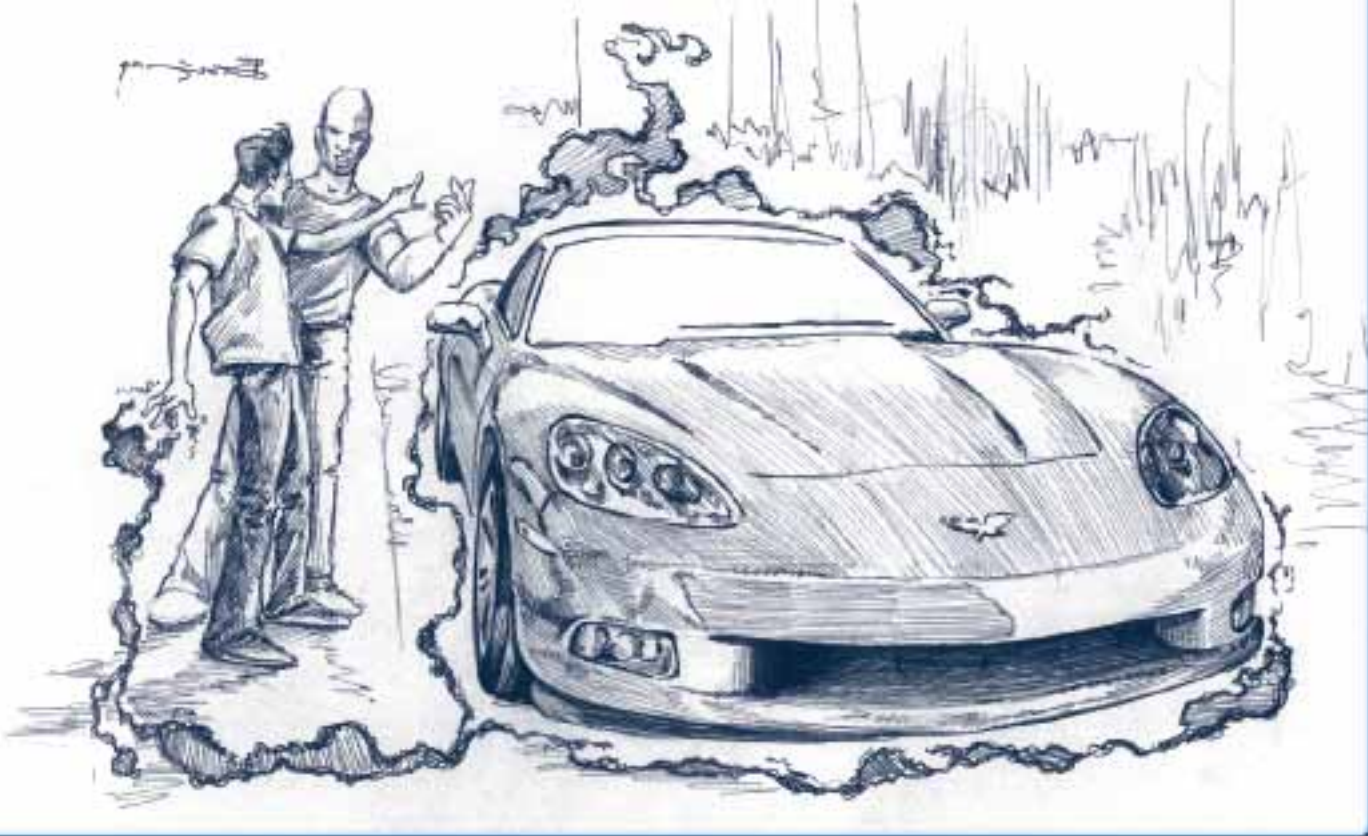
1	5	14/1	Nenhuma	
Nenhum				
2	5	18/2	Nenhuma	
Nenhum				
3	5	22/3	Nenhuma	
Nenhum				
4	5	26/4	Nenhuma	
Nenhum				
5	5	30/5	Nenhuma	
Nenhum				
6	6	40/7	1	1 dia/ mês
lunar				
7	7	50/10	1	3 dias/ mês
lunar				
8	8	60/15	2	5 dias/ mês
lunar				
9	9	75/20	2	1 semana/
mês lunar				
10	10	100/25	3	2 semanas/
mês lunar				

Âncoras

Devoradores de Pecados experientes usam as âncoras para fortalecer suas psiques altamente refinadas. Elas variam das Ancoras dos fantasmas (Mundo das Trevas, pág. 209) na natureza, mesmo se elas sejam muito similares na função. A âncora de vinculado é um Memento (como a vantagem), que se tornou tão central para o funcionamento do Devorador de Pecado que lhe serve como uma ligação direta entre ele (e seu Geist) e o poder do Submundo. Essa âncora permite ao Devorador de Pecados absorver tanto energia plasmática que ele pode ser capaz de feitos sobre humanos ou seja, para atingir

uma Psique de 6 pontos ou mais, que por sua vez abre acesso as características 6 ou superior, mas também se torna uma potencial vulnerabilidade. Um Devorador de Pecados não pode aumentar sua Psique a menos que ela tenha acesso a um memento suficiente para criar âncoras. Nenhuma cerimônia especial é necessária, um Memento simples se “Eleva” o status da âncora quando a Psique do Devorador Pecado aumenta o suficiente. Se o Devorador de Pecado não tem mementos o suficiente para atingir o mínimo exigido de um determinado nível de Psiquê, então o Devorador de Pecados não pode avançar para o nível de Psiquê até ganhar mementos adicionais (e o jogador deve, naturalmente, a comprar essas vantagens com pontos de experiência). Um Memento que serve como uma âncora permite ao Devorador de Pecados ganhar os benefícios do sua avançada Psique, mas também funciona como um canal possível para o Devorador de Pecado. Se outra pessoa conseguir fazer contato com o Memento seja um fantasma no submundo ou um inimigo sobrenatural no mundo material, enquanto o Memento está fisicamente presente, Então o indivíduo ganha um bônus de +2 nas suas paradas de dados para qualquer poder sobrenatural usado para afetar o Devorador de Pecado. O memento cria um conexão direta com a Devorador de Pecados, o que torna-o vulnerável à ataques de um inimigo que pode afetar o seu Memento. Se o oponente consegue se conectar a múltiplas âncoras de uma vez, o bônus acumula. Felizmente, mementos que não são utilizadas como âncoras não oferecem essa conexão Simpática, mesmo se o Devorador de Pecados tiver alguns que são âncoras e

alguns que não são. Pior ainda, se uma âncora de um Devorador de Pecados for destruída, sua Psique imediatamente cai. Um Devorador de Pecado com uma psique 10 que perde uma âncora sua Psique vai cair para 9, perdendo as três âncoras de uma vez seria um trauma muito grande deixando-o com uma pontuação de 5 em sua Psique. Isso vem com a perda de plasma em excesso e redução de suas características sobrenaturais. Naturalmente, Devoradores de Pecados




protegem muito bem suas (âncoras)mementos. Um Devorador de Pecados pode escolher quais mementos se tornam âncoras ao aumentar sua Psique a um nível adequado, uma vez que um memento é selecionado como âncora, a escolha não pode ser desfeita. Se uma âncora for destruída, é claro, o Devorador de Pecado pode selecionar um novo se o jogador aumentar a psique do personagem mais uma vez.

Momentos no Submundo

Devoradores de Pecados que canalizam grandes quantidades de plasma se tornam tão

infundidos com a matéria do submundo que podem manter o controle de seu armazenamento de plasma só visitando aquele lugar sombrio de vez em quando para aquecer sua energias fúnebres. Claro que, visitar o submundo não é uma tarefa empreendida levemente até mesmo pelo Devorador de Pecados mais experientes, e as demandas deste tipo de viagem são a principal causa de morte em Devoradores de Pecado que tentam aumentar suas psiques para níveis extraordinários. Em primeiro, um Devorador de Pecado só precisa fazer uma excursão rápida para o submundo para atualizar

sua ligação uma vez a cada pouco tempo por um total de um dia (24 horas) durante cada mês lunar. À medida que aumenta psique do Devorador de Pecados, a necessidade física anormal do submundo também aumenta, o que obriga o Devorador de Pecados a gastar mais e mais tempo ali. Eventualmente, o Devorador de Pecados pode muito bem passar metade de seu tempo no submundo e metade no mundo material. Esse estilo de vida é, naturalmente, pouco propício para se manter no emprego ou em um relacionamento, e isso pode ter um efeito degenerativo sobre o Sinergia do Devorador de Pecados, também (veja sinergia). O requisitos de tempo indicados na tabela são para cada mês lunar, medidos a partir da lua nova a lua nova. Um Devorador de Pecados que não cumpre os requisitos de tempo perde um ponto de Psiquê no final do ciclo. Isso, felizmente, significa que o tempo necessário para o próximo mês é um pouco menor, mas um Devorador de Pecado que é incapaz de alcançar o submundo, ou aquele que está ocupado com a vida no mundo material ou com medo por causa de algum inimigo no submundo, pode perder pontos de sua Psique no decorrer de vários meses, enquanto não visitar. Como sempre, a perda de Psiquê carrega consigo a perda do excesso plasma em e de suas carac-



terísticas extraordinárias. Devoradores de Pecados experientes geralmente procuram uma assombração (veja a vantagem na página 87) a fim de realizar as suas viagens no submundo, se não mais fácil, pelo menos, mais previsível.

Plasma

Plasma é o “suco”, pelo qual Devoradores de Pecado fortalecem suas Manifestações e outras habilidades sobrenaturais. Como descrito nos mitos, ectoplasma aparecem como um resíduo em locais que fantasmas assombram regularmente, e em locais inferiores, como cenotes, especialmente aqueles com Portal Averniano. Estes fantasmas remanescente pode aparecer como um sólida, massa gelatinosa, como um líquido espesso e viscoso, ou como um vapor esverdeado. Geralmente, o plasma é simplesmente inconsistente sublime e desaparece em questão de minutos, ele se dissipa rapidamente no mundo material como ele deteriora voltando a entropia a partir do qual se formou. Devoradores de Pecado, no entanto, podem reconhecer e coletar plasma para seus próprios fins. Um Devorador de Pecado utiliza plasma para abastecer suas Manifestações, temporariamente absorvem o dano, para fortalecer certas cerimônias, e para abrir o Portal Averniano. Graças à utilidade do plasma, é uma mercadoria valiosa para Devoradores de Pecado, mas não uma que seja facilmente negociadas. Como uma forma de essência fantasmagórica, ele mantém seu poder só quando é capturada dentro do corpo do Devorador de Pecado (ou, em raros casos, guardada de forma semi-sólida através de uma manifestação especial, cerimônia, ou influência por parte de um Geist). Devoradores de Pecados podem manter plasma indefinidamente se não for usado, e muitos Devoradores de Pecados gostariam de armazenar, a fim de se certificar de que está preparado para qualquer situação, mas adquirir o plasma, em primeiro lugar pode ser problemático. Um Devorador de Pecados geralmente retorna da beira da morte com apenas uma quantidade de plasma em seu sistema, um pequeno

“Dom” que permanece como um resultado do contato com o Geist. Este único ponto de plasma ainda é suficiente para realizar alguns truques e geists são rápidos para transmitir conhecimentos sobre o que um Devorador de Pecados pode fazer com plasma. Afinal, um Devorador de Pecado hábil, com um reservatório de energia ectópica e os meios para usá-lo de forma criativa pode realizar muito mais do que alguém que permanece ignorante das propriedades do plasma. Naturalmente, um Devorador de Pecado recém formado tem apenas um número limitado de controle sobre seu poder, a pontuação da psique do Devorador de Pecado determina a quantidade de plasma que pode conter e quão rapidamente ele pode gastá-la. Com a prática, o controle de plasma do Devorador de Pecado vai melhorar.

Curando

Um Devorador de Pecado pode absorver a força de dano com o plasma. Quando ferido seja por garras, ou fogo, limousem em alta velocidade ou corte de papel, o jogador Devorador de Pecados pode optar por gastar plasma para regenerar a ferida. A lesão se enche com uma substância branca, uma névoa espalhada, e pelo o resto da cena, o ferimento não tem nenhum efeito sobre o Devorador de Pecado; o plasma simplesmente “preenche” conforme necessário. No final da cena, o plasma sangra e deixa o Devorador de Pecado machucado e dolorido, mas provavelmente não tão gravemente ferido tão poderia ter acontecido de outra forma. Gastar um ponto de plasma como uma ação reflexiva permite a Devorador de Pecado regenerar um único ponto de vitalidade

de qualquer tipo dano. No final da cena, estas feridas se convertem em dano contuso.

Enquanto Devoradores de Pecado ainda podem consumir e sentir os efeitos do álcool e de drogas, outros objetos que possam causar problemas a saúde (como metais tóxicos, doenças e venenos) todos encontram-se capturado na lavagem de plasma e, em seguida, expulsos do sistema de Devorador de Pecados. Por esta razão, os pontos da psique do Devorador

de Pecado são somados esta rolagem de resistência contra toxinas, como explicado anteriormente.

Abriendo um Portal Avernião

Um Portal Avernião é uma porta para o Profundezas Autóctonas, os níveis superiores do Inferno. É a parte do submundo em que Devoradores de Pecados vão encontrar

reflexões da cultura dos que vivem lá, e onde provavelmente vão estar mais seguros (pelo menos, em relação ao Mistérios Inferiores). Um Devorador de Pecado pode abrir um Portal Avernião com um toque, uma ação imediata, e gastando um ponto de plasma e uma rolagem de Psique. Consulte a tabela para os modificadores específicos. Um Devorador de Pecado que ficar sem plasma no processo de tentar abrir um Portal Avernião vai achar que a tarefa se torna claramente mais difícil, que é outra razão pela qual Devoradores de Pecado muitos dependem de um reservatório da preciosa substância.

Uso da Manifestação

Ativação de uma Manifestação exige muitas vezes o investimento de plasma. Nesse caso, o uso do plasma é reflexivo, que acontece quando o Devorador de Pecado ativa o

poder em questão. Porque a Psique um Devorador de Pecado limita sua capacidade de

gastar plasma, um personagem pode ter de gastar vários turnos concentrando-se em uma manifestação, a fim de completá-la. Se uma manifestação precisar de mais

plasma do que o Devorador de Pecado pode gastar em um único turno, o Devorador de Pecado deve continuar a usar ações para para gastar do plasma até gastar a quantidade necessária. O tipo de ação necessária é a mesma que, normalmente usada para completar a Manifestação isto é, se um Devorador de Pecado com Psique • tentar ativar

uma manifestação que custa 3 plas-

ma e requer uma ação imediata, então, o personagem deve gastar três turnos, gastando um ponto de plasma por turno em conjunto com uma ação imediata, para terminar a Manifestação. a rolagem de dados para a ativação ocorre quando o último ponto de plasma necessário é gasto e a última ação é tomada. Se o Devorador de Pecados interromper o processo por não ter tomado as medidas adequadas em um turno, em seguida o plasma gasto é perdido e a Manifestação não ocorre.

Adquirindo Plasma

Porque ectoplasma resulta de as energias do mortos, ele naturalmente se aglutina a alguns lugares, coisas, ações, e pessoas associadas a morte. Adquirir plasma, então, pode ser uma aventura arriscada, porque requer que o Devorador de Pecado lide com situações que são inerentemente perigosas. Felizmente, um Devorador de Pecado não sai, estritamente falando, exigir plasma, o plasma proprio facilita a interação com fantasmas.

Assombrações: a fonte mais comum de plasma para Devoradores de Pecados vem dos cenotes. Esses “lugares inferiores” tendem a coletar plasma, principalmente à noite, simplesmente porque satisfazem as características dos arquétipos de um lugar dos mortos. Cemitérios, túmulos, cavernas, poços subterrâneos, túneis de esgoto, e adegas, todas tornarem-se locais onde a energia fina do Submundo vaza para o mundo dos vivos. Quanto mais assombrado e decrepito o local, mais plasma acumula. Naturalmente, isto significa que locais ricos em ectoplasma muitas vezes também têm habitantes fantasmas e os riscos naturais como tetos instáveis e vapores tóxicos.

Mascara Motuaria: Mascaras mortuarias, um tipo de memento e naturalmente para

coleta plasma. Como sólidos objetos representativos dos restos de um Geist destruído, mascaras mortuarias servem como pontes inata entre o mundo dos vi-



vos e o

Submundo. A Mascara mortuaria armazena até cinco pontos de plasma, e adquire um ponto a cada noite; um Devorador de Pecados vestindo a Mascara mortuaria pode acessar o plasma extra assim como a sua própria reserva pessoal. Normalmente um Devorador de Pecados pode acessar o plasma para uso, mas não usa-lo de seu reservatório interno, apesar de uma cerimônia rara, pode ser capaz de ignorar essa limitação.

Ectofagia: Devoradores de Pecado podem, literalmente, comer e beber fantasmas. Consumindo as coisas do Submundo podem garantir sustento físico, mas os fantasmas são as fonte mais concentrada e constantes. Mesmo que um Devorador de Pecados não esteja no Submundo podem obter algum benefício pelo “huffing”, como é chamado por aqueles com uma predileção pelos os romances de Tim Powers. Para realizar esse ato, o Devorador de Pecado consome os últimos fragmentos de um fantasma que acaba de ser derrotado. Quanto mais Corpus do fantasma vinculado devorar, mais plasma ele vai ganhar.

Ressonância Limiar: Quando um Devorador de Pecado realiza um ato que ressoa com Limiar seu Geist, ele pode recuperar o plasma como o Geist próprio ganha o poder devido à força emocional da ação. Um Devorador de Pecado com o Limiar do Destroçado (morte por violência) pode recuperar plasma através da violência à beira da morte ambos cometendo isso (possivelmente a um custo de Sinergia) ou sofrendo isso (a um custo da saúde e sanidade). O Devorador de Pecado deve sentir uma conexão profunda para com o Limiar para recuperar plasma desta forma. Normalmente, isto significa que o Devorador de Pecado gera plasma quando sofre danos ou por testes da degeneração da Sinergia como resultado de uma ação tomada em conjunto com o Limiar. Alguns Devoradores de Pecado tornar-se “viciados sofrendo” e deliberadamente procurar situações em que os seus Limiares irão causar-lhes sofrimento, dando-lhes um tiro de plasma. Quando um Devorador de Pecados

ganha plasma desta forma, a quantidade adquirida depende da forma quanto

mais o Devorador de Pecado está em conjunção com o Limiar; 1-3 pontos é normal, e nunca pode ser superior a 5.

Resolução: Um Devorador de Pecado também pode recolher o plasma liberado quando um fantasma transcende sua existência etérea. Um Devorador de Pecados presente e influente no processo de libertação de um fantasma da sua última âncora, envia o fantasma para seu descanso final sem destruí-lo, os ganho com uma explosão de energia plasmática quando fantasma, desaparece qualquer que seja o destino que aguarda aqueles que, finalmente partem, pode esvair suas últimas ligações com o mundo dos vivos. Esta feliz Esse evento recarga toda a reserva de plasma do Devorador de Pecados.

Roubando Plasma

Rumores dizem que Devoradores de Pecados particularmente hábilidosos com Manifestações podem sugar o plasma de outros Devoradores de Pecado com apenas um toque, ou até mesmo roubá-lo diretamente pela respiração. Alguns Devoradores de Pecado equivocam-se, talvez pensando que os seus poderes sobrenaturais são semelhantes ao vampirismo (se vem como vampiros, criaturas sobre um ponto crucial entre a vida e a morte), acreditam que podem roubar plasma bebendo o sangue de outro Devoradores de Pecados, ou comendo sua carne. Se essas competências existem, elas estão intimamente guardadas pelos Geists canibais e seus hospedeiros que desejam aproveitá-las.

Sinergia

Um Devorador de Pecados em alinhamento com assistência de seu Geist beneficiam-se

a partir da estreita ligação, que concede um certa paz de espírito e uma afinidade com os pequenos detalhes do Submundo. Devoradores de Pecado que desrespeitam as necessidades de seus

Geist ou que rejeitam ou abusam de sua relação para o Submundo podem rapidamente entrar em uma espiral em círculo de degeneração que enfraquece a psique e faz o trabalho do Devorador de Pecados muito difícil de completar. Naturalmente, nenhum Devorador de Pecado é perfeito, não mais do que alguns cedem a várias tentações e tem que lidar com os atritos que crescem quando Devorador de Pecado e Geist não se harmonizam. Sinergia toma o lugar da moralidade, mas é ainda menos de um barômetro de como a “moral” de um personagem é. Ela representa o quão bem o vinculado tem integrado com os impulsos e conselhos de seu Geist, que pode ser um fator positivo, mas não necessariamente uma coisa boa. Devoradores de Pecados raramente estão em sintonia perfeita com um Geist. De fato, um Devorador de Pecados que apenas teve uma experiência de quase morte e despertou para um grande mundo sobrenatural está em uma posição muito difícil ao ser um companheiro benéfico e parte estável da nova relação. Ainda assim, a maioria Devoradores de Pecado fazem ajuste, com um pouco de bajulação do Geist e ajuda de uma Confraria. Em termos de jogo, isso significa que o típico Devorador de Pecados começa com uma pontuação de 7 de sinergia. Com o tempo, a sinergia do Devorador de Pecados tende a oscilar. Muitos Vinculados realmente deixam sua sinergia recair, pois eles encontram-se deslocado para a posição de tomar ações de moralidade duvidosa. Enquanto o quadro moral de Devorador de Pecados muda junto com seu novo contrato na vida, o esforço completo de lidar com fantasmas, viajando através do submundo e discutindo com outras krewes significa que tem dar em alguma coisa. Na maioria das vezes, isso é um dos Princípios do Devorador de Pecados. Isso geralmente não é tão ruim, mas significa apenas que o Devorador de Pecados não necessariamente vive para atender todas as expectativas do geist. Este atrito pode fazer alguns dos Talentos sobrenaturais Devorador de Pecados mais difíceis se concentrar, pois o Geist não pode exceder sua influência tão facilmente quando não está agradavelmente ligado ao seu hospedeiro. Al-

guns raros Devoradores de Pecados se esforçam para engrenar suas próprias metas para a de seus geists ao ponto de ampliar sua sinergia. Este aumento na sincronia faz com que os dois seres cresçam cada vez mais aproximados. Alta sinergia pode ajudar um Devorador de Pecados na performance de algumas tarefas, como abrir uma Portal Averniano. Naturalmente, algumas dessas mesmas ações podem causar discórdias internas por conta própria. Muitas vezes, um Devorador de Pecado que opta por perseguir uma forte sinergia com o seu geist devem fazer sacrifícios, abrindo mão de opções que outros Devoradores de Pecado dão por garantido.

Sinergia como Moralidade

A sinergia não é um código moral. É uma medida de quão ligado está um Devorador de Pecados com seu Geist. Baixa sinergia representa discórdia, o mortal e o geist guerreando pelo controle e lutam um contra o impulso do outro. Alta sinergia representa união, o humano

anfitrião age ao gosto modo do Geist e o Geist prevê a mente humana. Uma alta ligação sinérgica pode ser funcionalmente sociopata, enquanto uma baixa sinergia de um Devorador de Pecado pode ter se transformado dessa maneira aderindo a um código moral, apesar da vontade de seu Geist. Não é que os interesses de um código de moral humana desapareceram (embora possa ter). Pelo contrário, o vínculo com o Geist se torna mais direto afetando por elementos da personalidade do Devorador de Pecado. É mais provável que ele sofra uma degeneração mental com as lutas internas em sua cabeça contra o seu passageiro do que se tornar cada vez mais difícil a convivência, porque o Geist é mais direto. Como Devorador de Pecado realiza atos que violem os pacto entre vivos e mortos, ou que o coloque em conflito com seu Geist, arrisca o declínio da Sinergia. Esses atos são chamados gatilhos da discórdia: eles representam os eventos e ações que possam provocar geist e de hospedeiro a puxar em direções distintas.

Um gatilho discórdia funciona mecani-



camente tanto quanto a Moralidade que o “pecado” substitui. Se um vinculado executa um ato de valor igual a sua Sinergia ou menos, o jogador rola o número de dados indicados na tabela abaixo. Se o teste for bem sucedido, o Devorador de Pecado mantém de

pleno acordo com sua Geist, embora ambas as partes sabem o evento em questão testou a resistência das sua vontade. Se o teste falhar, personagem sofre perda de um ponto de Sinergia, e também pode ganhar uma perturbação mental, com base na rolagem da nova pontuação da Sinergia do personagem. A falha subsequente da rolagem da Sinergia resulta no ganho de uma nova perturbação mental a escolha do Narrador, provavelmente associada ao pecado, as circunstâncias que o rodeiam, e o limiar de Devorador de Pecados. Um evento significativo também pode ter um forte impacto negativo sobre a Sinergia: a morte. Devoradores de Pecado que “Morrem” uma segunda (ou terceiro, ou quarta ...) vez pode ser empurrados de volta do limiar, mais uma vez pelo Geist, mas ao fazê-lo, o Geist deve gastar muita energia e desviar da morte do Devorador de Pecado para outra pessoa. O resultado é uma perda automática da Sinergia, bem como uma redução permanente de dois pontos na pontuação máxima da Sinergia do Devorador de Pecados. Devorador de Pecados que tem sua sua pontuação de Sinergia reduzida a zero torna-se um dos condenados, uma concha fraturada com espírito e carne totalmente fora de sincronia uma da outra. Normalmente o Geist e as mentes mortais disputam o domínio, com o geist frequentemente tendo vantagem, um miserável pode gastar grande parte do seu tempo em um estado de fuga, consciente por pequenas partes do dia, quando seus geist são recua e abandona o controle.

Sinergia e Pecados

Sinergia incitador da Discórdia

10 Abrir um portal Averniano, entrar no submundo. (role cinco dados)

9 Usar plasma da Máscara Mortuária, violar uma lei antiga. (role cinco dados)

8 Fechar um Portal Averniano. (role

quatro dados)

7 Destruir um amuleto ou grilhão. (role quatro dados)

6 Destruir um fantasma, Portal Averniano ou cometer ectofagia. (role três dados)

5 Destruir algumas vanitas, reviver uma pessoa morta. (role três dados)

4 Destruir uma memorabilia ou Máscara Mortuária, homicídio acidental ou homicídio culposo. (role três dados)

3 Destruir uma Pedra da Vida, destruir um Geist. (role dois dados)

2 Tortura, Serial Killer. (role dois dados)

1 assassinato em massa, tentativa de suicídio, tentar destruir seu próprio Geist. (role dois dados)

A Natureza da Discórdia

aquele que não “peca” contra Sinergia - não se põe em risco. Como uma representação da união entre mortal e o Geist, a Sinergia é posta em risco por ações que causam uma revolta no Geist, contra a vontade do hospedeiro, ou por ações que fazem o anfitrião repelir a natureza do seu Geist. A “correção” de uma ação tem pouca Consequência: que o torna um incitador da discórdia é o que põe em risco o vinculado. Devoradores de Pecados não testam Sinergia por atos que possam ser pecados contra a moralidade como cometer roubo, assalto, ou atos egoístas ou pensamentos. Os objetos do material mundo, e até mesmo a saúde física de seus habitantes, são tão efêmeros como ectoplasma. Todo mundo morre. Coisas quebram. Devoradores de Pecados rapidamente virão a enfrentar esta realidade, começa a ver os fantasmas deixados para trás depois que as pessoas morrem e quebram as coisas. Os gatilhos mais importantes da discórdia incluem:

Abrir uma Portal Averniano e entrar no Submundo: um trabalho que os Devoradores de Pecados fazem, este parece um pouco perversa, e Devoradores de Pecados em si não podem concordar sobre o porquê esta dissonância provoca o Geist.

Alguns teorizam que geists desejam de distanciar-se do Submundo, tanto quanto possível, tendo uma vez escapa-

do ao se tornar simbioses com os vivos. Alguns Devoradores de Pecados acreditam que a vida não deve ter nada a fazer nas terras dos mortos, e que esta distinção faz o Devorador de Pecado sofrer uma desconexão de propósito que leva a dissonância com o Geist.

Utilizar Plasma de uma Máscara Mortuária: Uma Máscara Mortuária é o final remanescente de um Geist destruído. Agarrar o plasma a partir de tais um itens é, com o propósito de sugar o submundo através dos restos de um fantasma destruído, o que é de duvidosa proveniência, especialmente considerando que os poderes em grande parte dos Devoradores de Pecado derivam de um Geist não tão ainda destruídos.

Violar uma lei antiga: Embora ninguém possa afirmar conhecer exatamente por que existem as leis antigas, elas carregam forte peso metafísico. Devoradores de Pecados que se aprofundam muito no submundo e os Mistérios Inferiores aprendem rapidamente que violar uma lei antiga, não só é arriscado despertando a ira dos Kerberoi que virão atrás deles, mas também mexe com a harmonia de seu próprio Geist.

Fechar um Portal Averniano: Enquanto Portais Avernianos podem ser perigosos de abri-los é muito leve (triviais, mesmo) aviolação dos caminhos dos mortos, fechar um portão é a mais grave ofensa. Para o Devorador de Pecados é, essencialmente, a negação de seu aspecto de morte e afirmação mais uma vez da adição entre vivos e os mortos.

Destruir Mementos: Cada Memento tem algum elemento do poder da morte dentro dele. Para destruir esse item, mesmo para pegar o plasma, é um ato que o Geist entende como uma ameaça. Quanto mais sintonizados pessoalmente com o memento, mais ele simboliza a vida e a morte, mais dissonante é sua destruição, quer seja por Geist ou um vinculado. Uma Pedra da Vida em particular é parte de um Geist.

Destruir um fantasma ou Portal Averniano: É o negócio de Devoradores de Pecados para ajudar a resolver o tormento e para servir como ajuda psíquica para fantasmas. Tomar a solução violenta e destrutiva às vezes pode ser o único caminho, mas é também uma que está em desacordo com o finalidade do Devorador de Pecados. Esse tipo de destruição também é desagradável para o Geist em si, porque é a destruição das coisas que operam no mesmo nível da experiência do Geist. Note que fixando o descanso do fantasma pacificamente poderia removê-lo da existência dessa forma, mas não contam como destruição para efeitos de perda de sinergia.


Ectofagia: Devorar plasma de um fantasma é bom para uma rápida correção, mas também provoca um turbilhão de emoções a partir do Limiar do fantasma e, algumas vezes elementos de sua próprias paixões. Isso confunde o vínculo entre Devorador de Pecado e Geist.

Assassinato acidental ou homicídio: Quando um Devorador de Pecados tira mais vidas do que o pretendido, isso provoca uma desconexão. Disparar contra uma multidão, matar a pessoa errada, ou atingir um pedestre durante uma agitada perseguição de carro ou captura, um inocente em uma explosão ou envenenamento: essas coisas desequilibram o senso de propósito que leva cada Devorador de Pecado.

Reviver uma pessoa morta: está proibido usar uma cerimônia para devolver a vida a um cadáver ou usar um desfibrilador para reviver um paciente clinicamente morto, esta brincadeira alegra o inferno com os limites entre a vida e a morte.

Destruindo um Geist: Geists não estão imunes à compulsão de auto-preservação, e auxiliando na destruição de outro de sua estirpe é certo para causar uma certa discórdia.

Tortura, assassinatos em série, assassinatos em massa: Apesar um Geist poder realmente desejar, lentamente torturar o alvo de sua ira, ou reivindicar a vitória em nome de um propósito misterioso, esses atos são essencialmente “morte



suja”. Torturas prolongadas, uma vida de dor, impedindo a liberação para a morte, mas também negando uma vida cheia de maravilhas. Assassinatos em série e assassinatos em massa são formas imundas da morte, despertando aspectos do submundo que seriam melhor deixados em repouso.

Tentativa de suicídio, tentativa de destruir o próprio Geist: O Geist escolheu o seu hospedeiro por uma razão. Reage fortemente contra qualquer tentativa da sua existência, incluindo o próprio vínculo com o seu hospedeiro. A tentativa de matar a si mesmo ou um de Geist desencadeia uma poderosa onda de auto-defesa por parte do Geist, e balança a ligação à sua fundação.

Resultados da Rolagem

Quando um jogador faz um teste de sinergia por cometer uma violação da moral, role a parada de dados para o pecado real em questão. Se o pecado está na tabela de classificação acima do nível de Sinergia do personagem, nenhum teste é necessário, a violação é muito menor em relação à matéria em nível atual da dissonância do Devorador de Pecados. Força de vontade não pode ser utilizada para adicionar bonus às rolagens de sinergia, nem qualquer outra característica adiciona-se à parada. Em geral, as manifestações e cerimônias não podem melhorar uma parada de sinergia, porque o próprio ato põe em perigo a sinergia que vai contra as energias conjuradas pelo poder do Geist.

Falha Dramática: Não é possível, nenhuma rolagem Sinergia é feita para a degeneração ou perturbações.

Falha: Falha após cometer um pecado contra a sinergia resulta na perda de um ponto de sinergia, e faz uma rolagem posterior dessa nova classificação da sinergia para testar uma possível degeneração. Se falhar na seguinte rolagem de sinergia resultará em uma degeneração, a menos que a pontuação da sinergia for de 7 ou mais.

Êxito: Em uma rolagem após um pecado contra sinergia, o personagem con-

segue evitar os efeitos debilitantes por violar o código do Submundo. Na rolagem seguinte a uma perda de sinergia, o personagem mantém a clareza de pensamento e não ganha uma degeneração.

Êxito Excepcional: Com um teste após um pecado contra a sinergia, o personagem experimenta uma súbita explosão de confiança depois de contornar a borda das regras do submundo, o personagem ganha um ponto de Força de Vontade, bem como mantém sua sinergia. Em uma rolagem de sinergia para evitar a degeneração, nenhum efeito especial ocorre, embora o personagem evite a degeneração.

Resistir a degeneração

Poucos Devoradores de Pecados querem cair no esquecimento sombrio de ter seu Geist tornado-se pouco mais do que uma distante, voz assombrada. A degeneração do Devorador de Pecados representam casos em que o Devorador de Pecado violou um dos princípios esotéricos do submundo e seu próprio senso de ordem. Ainda assim, por vezes, a lei pode ser dobrada ou contornada, sem quebrá-la fora das regras. Se um Devorador de Pecados violar um gatilho da discórdia com um olhar significativo para as consequências e preparação para amenizar os resultados — como tendo um sacrifício de trigo pronto para um deus da morte de um dos Mistérios inferiores antes de violar uma das leis do Rio dos mortos -, o jogador pode ganhar +1 ou +2 De bônus para a verificação da degeneração, se o Narrador sente-se que o sacrifício é suficientemente genuíno e sincero (bem como de alguma forma uma dificuldade para o Devorador de Pecados). Se o Devorador de Pecados insensivelmente desrespeita uma determinada lei, ou realiza infrações repetidas contra as leis em um curto período de tempo, então uma penalidade de -1 ou -2 para o teste de degeneração

pode ser apropriado. Alguns gatilhos podem iniciar perda automática da Sinergia, sem uma rolagem de dados. Em geral, se um Devorador de Pecado realiza uma violação a um certo nível isto é, pelo

menos, quatro pontos abaixo do caráter atual Sinergia, ou flagrante e deliberada violação da legislações dos submundo, com frio desprezo para as consequências, a perda de sinergia pode ser automática.

Readquirir Sinergia

A Sinergia de um Devorador de Pecados aumenta apenas fazendo um esforço deliberado

para avançar em conjunto com o Geist e com o papel do Devorador de Pecados como intermediário do Submundo. Isto significa aderir rigorosamente às leis do Submundo, agindo de acordo com os desejos do Geist, e exercer várias funções de esperadas de um Devorador de Pecados tudo sem tripudiar sobre as regras dos mortos. Realizando dessa forma não é apenas uma questão do comportamento rotineiro (apesar de reverência diária, sacrifício, e cerimônias têm o seu lugar), o Devorador de Pecados deve tornar-se tão acostumado a seguir as regras que tais coisas se tornem uma segunda natureza e força de hábito. Ganhar um vínculo mais próximo do geist pode ter o suas vantagens, mas também é um processo doloroso. Não viva sendo verdadeiramente se sentindo confortável com o sussurro das vozes de oferta de mortos “conselho de amigo.” Fazendo

um esforço deliberado para melhorar a Sinergia, portanto, é uma escolha de prosseguir com comportamentos que são, essencialmente, antinatural ao vivos. Tudo isso significa que a melhoria da Sinergia não é um simples processo. Pontos de experiência por si só não vão comprar Sinergia sem esforço extremo por parte de um Devorador de Pecados. Um personagem com uma pontuação baixa de sinergia tem muito trabalho a fazer para agarrar e voltar até à mediocridade, um personagem com alta sinergia deve mostrar extrema melhora em áreas minuciosas para ganhar ainda mais terreno. Em ambos os casos, o processo exige o cumprimento rigoroso das leis dos mortos durante um longo período de tempo. Os princípios da Devorador de Pecado e o desejo de respeitar as regras também devem ser testados. Se valores fraqueja-


rem quando são testados, afinal, eles não são realmente valores. Se eles não são testados, então como pode a sua verdadeira medida da convicção poder ser revelado? O jogador e o Narrador devem trabalhar para modelar meios adequados para retratar a busca de Sinergia, se esse é o objetivo do personagem. Tenha em mente que mesmo se o jogador quiser aumentar a pontuação de Sinergia do seu personagem, eventos na história podem ditar um resultado diferente. Muitas vezes, a escolha do Sinergia é uma escolha entre o que é conveniente e o que é correto (em termos Synergia). A verdadeira dedicação do Devorador de Pecados para o caminho da Sinergia crescente virá de acordo com que o Devorador de Pecado está disposto a sacrificar, e o quanto ele está disposto a deixar sua vida mudar, no esforço para se aproximar de seu Geist. Isso não quer dizer que todas as histórias que envolvem a melhoria da Sinergia deve ser uma tortura para o jogador, mas sim, a história deve incidir sobre as difíceis escolhas morais e o consequências de tentar lutar por um forte ligação entre os vivos e os mortos. A busca de um único ponto de Sinergia é aceitável foco para uma história, embora os últimos pontos (9 e o 10) pode exigir várias histórias de luta.

Vantagens e desvantagens da Sinergia

Uma pontuação alta de sinergia traz algumas vantagens, embora cabe ao indivíduo determinar se estes valem o preço de preservar a rigorosos padrões de elevada posição. Uma Sinergia baixa carrega detrimientos significativos também, assim Devoradores de Pecados geralmente tentam evitar cair nas profundezas desconexões com seus geists. Um Devorador de Pecados com uma pontuação Sinergia de 8 ou mais ganha certos benefícios automáticos:

- +1 bônus de em todos os testes para abrir uma Portal Kverniano.

O Devorador de Pecados está tão ligado as formas dos mortos que a abrir



uma passagem para o submundo é uma segunda natureza. É claro que, simplesmente fazer isso pode abalar sua sinergia através de um incitador da discórdia (ver o acompanhamento tabela).

- bônus de +1 por ponto acima de 7 em todas as paradas de dados Sociais ao interagir com Kerberoi, geists ou outros. O vínculo estreito do Devorador de Pecados com causas da morte das criaturas do submundo que ele vão intuitivamente considerá-lo como um dos seus.

- bônus de +1 por ponto acima dos 7 nas rolagens feitas para realizar uma cerimônia. A conexão Devorador de Pecados com o submundo faz o poder do fluxo da cerimônia fluir mais facilmente.

- bônus de +1 por ponto acima dos 7 aos rolagens feitos para navegar no submundo. O conhecimento Geist e a intuição do Devorador de Pecados de fornecer orientações quando manobrando através do Profundezas autóctonas e os Mistérios inferiores (e talvez estranho lugares).

Um Devorador de Pecado com uma pontuação de 5 Sinergia ou menor ganha alguns inconvenientes:

- -1 a -3 para abrir uma Portal Avernia-no (-1 a Sinergia 4-5; -3 para Sinergia 3 ou inferior). A

Dissonância Devorador de Pecado faz com que seja difícil de entender os limites efêmeros do portal.

- -1 por cada ponto abaixo de 6 em todas as paradas dados Sociais quando estiver

interagindo com Kerberoi geists e outros. A discórdia Devorador de Pecados entre a alma de sua vida e seu simbionte morto provoca dissonância em certas coisas mortas capaz de percebê-lo.

- -1 por cada ponto abaixo de 6 em todas as paradas dado para realização de uma cerimônia (ver página 150). Um Devorador de Pecados que não pode trabalhar em conjunto com o seu Geist vai achar que ele tem dificuldade em persuadir as energias necromânticas neces-

sárias para conduzir competências duráveis.

- -1 por cada ponto abaixo dos 6 nas rolagens feitas para navegar no submundo. As profundezas do submundo tornam-se um lugar proibindo, frio para um Devorador de Pecados que não tem a ajuda e conselho de um Geist disposto.

Vantagens

Além das várias Vantagens disponíveis para todos os seres humanos, como explicado no livro de regras do Mundo das Trevas, Devoradores de Pecados têm acesso a uma pequena gama de Vantagens que representam suas conexões especiais com Submundo. Devoradores de Pecado podem muitas vezes manter suas conexões com a sociedade que vivem, representadas através de suas vantagens, como Aliados, Contatos e

Recursos. Aqueles Devoradores de Pecados astutos (ou dementes), que buscam o conhecimento do acesso as grandes profundezas ganham Vantagens que fornecem uma conexão exclusiva com o submundo e seus poderes. Uma opção disponível para Devoradores de Pecado é comprar a Rede Crepuscular como um de suas contatos. Isto, obviamente, representa a capacidade de recolher informações de anúncios obituários, graffiti em cemitério e outras fontes, ou colocar um cartaz de informações e que ele respondeu, ao invés de uma reunião cara-a-cara com uma pessoa em particular. Em tal caso, o jogador pode substituir ocultismo por Manha quando rolar para coletar informações da rede. As Vantagens incluídas abaixo fornecem benefícios distintos para os vinculados sozinhos. Enquanto um mortal pode tropeçar num cenote ou um assistente pode capturar um memento, esses itens são inúteis para quem não tem um Geist. Salvo disposição em contrário, essas Vantagens podem ser adquiridas durante a criação do personagem, ou depois, com custos habituais explicados no Mundo das Trevas livro de regras. Estas Vantagens também pode ser perdidas, como, no caso da destruição de um local importante, ou item.

Cerimônias (• ou +)

Ao longo dos séculos, inúmeros rituais foram criados para a vida entrar em contato, aplacar, ou honrar os mortos. Estes rituais raramente têm muito poder, mas nas mãos de alguém ligado a um Geist, que pode ser investido com poder mortal. A adoção destas cerimônias, e em certa medida, as funções de que estas cerimônias refletem, são em alguns aspectos o que define o papel do Devorador de Pecados. Esta Vantagem representa o número de cerimônias que um Devorador de Pecados sabe e pode realizar. o personagem começa o jogo com 3 pontos de cerimônia, podendo ser escolhidas da seguinte forma 3 cerimônias de um ponto, uma cerimônia de um ponto e uma de dois pontos ou uma cerimônia de 3 pontos. A fim de aprender uma nova cerimônia, os Devoradores de Pecados devem geralmente encontrar um instrutor para ensinar-lhes, embora em alguns casos (especialmente com alta sinergia) o Devorador de Pecados pode aprender a “Criar” uma cerimônia a partir do zero. Por exemplo, um personagem

poderia estudar os ritos de uma determinada cultura, propiciar os mortos, e com assistência e aconselhamento de seu Geist, e ajustes uma versão dos rituais que tem alguns efeitos sobrenaturais pode ser obtida, quando ele a realiza. Ao comprar novas cerimônias, com pontos experiência, eles não são tratados como avanço das vantagens. Aprender uma nova cerimônia custa 2 pontos de experiência por ponto, ou três por ponto, se o personagem não tem professor disponível e tem de desenvolver-la sozinho.

Assombração (• a • • • • •; especial)

Efeito: É Proeminentemente figurada nas lendas de muitas culturas sobre cavernas, túneis, cisternas, e portas que levam as profundezas do Grande mundo Inferior. Devoradores de Pecados sabem muito bem que tais lugares contêm o resíduo, silencioso e frio das trevas que vem com a exposição da morte. A passagem fantasmagórica remanescente, ou

a associação com a morte e os mortos, pode dar a alguns lugares conexão muito reais com o submundo na verdade. O termo maia para tal lugar é cenote, que se refere a uma caverna como um poço enegrecido que leva para o submundo sob suas frígidas águas. Devoradores de Pecados experientes sabem, porém, que estas passagens para o Grande submundo pode e ocorrem em todos os tipos de lugares silenciosos, além de os suspeitos de costume, cenotes podem se formar em armários, cavernas, câmaras de armazenamento subterrâneo, espaços entre paredes, ou mesmo no interior industrial abandonado com passagens labirínticas entre as máquinas. Mais Geralmente, o limite se referem a esses lugares tão inferiores. Aqueles que foram reivindicados por uma krewe ou um Devorador de Pecados, no entanto, são chamados de assombrações. Devoradores de Pecados que têm acesso especial a uma Assombração podem invocar o poder do local para abastecer suas necessidades plasmática, ao mesmo tempo usando o cenote como um ponto macio para atravessar para o Submundo. Assombrações vêm em grande variedade. Pode-se ser uma pequena sala com uma porta secreta, apenas grande o suficiente para caber uma pessoa, o lar de uma criança que ficou presa e morreu lá, outro poderia ser uma mansão assombrada que tem uma capela terrível subterrânea dedicada a algum Deus da morte eslavo. A utilidade de uma Assombração não está no seu tamanho, nem em sua opulência, mas sim no poder de sua conexão com a o Grande Inferior, e na sua facilidade de uso. Para esse efeito, cada cenote tem uma classificação em três diferentes fatores: a sua utilidade, sua fluidez, e seus resíduos. Cada fator fornece um benefício para o Devorador de Pecados quem tem acesso à Assombração em questão. Cada fator também é considerado uma Vantagem em separado para comprar, com cada Assombração tem classificações em ambas as categorias, embora um Devorador de Pecados não precise necessariamente comprar pontos em ambas as categorias imediatamente. A Assombração é uma ferramenta útil, mas tem um inconveniente forte. Devoradores de Pecados que



dormem em cenotes encontrar-se assombrados por visões fantasmagóricas e sonhos horríveis de morte, bem como os pesadelos que afligem os usuários de mementos memorabilia.

Dormir no coração de uma Assombração evita que um Devoradores de Pecados de readquirir Força de Vontade devido a uma noite de descanso, como o resto em um lugar está longe de ser refrescante. Uma Assombração representa o quanto usá-lo pode servir

além de seu foco sobrenatural. Geralmente concedido a o tamanho, a utilidade, em geral, segurança e útil como uma indumentária mundana que o local tem para oferecer. Um cenote sem nenhum ponto em acessibilidade pode ser uma pequena subcaverna que a krewa pode acessar, mas não possui, incapaz de fornecer quaisquer benefícios além de seu poder sobrenatural. Três pontos em utilidade podem representar uma sólido, mas ligeiramente decrépita casa assombrada, não é legalmente de propriedade da krewa, mas geralmente não desejada por outros. Cinco pontos podem representar um pequeno museu completo, com biblioteca ou uma casa de fazenda no pântano, capaz de fornecer hospedagem e alimentação para uma krewa inteira, ou hospedar uma magnífica feira de Flesh Fair. A fluidez do cenote representa a força de sua conexão com o submundo. Cada assombração é potencialmente um Portal Averniano para o Grande submundo, mas alguns têm uma afinidade especial para essa viagem. O cenote segue arquétipos míticos - contendo uma reserva pura de água negra, um arco, uma peça funerária em uma estatua - Essa ligação mais forte tende a crescer. Por esta razão, Devoradores de Pecado as vezes decoram suas Assombrações com representações mórbidas. Cada ponto de Fluido de assombração concede um bônus de +1 para todos tentativas de cruzar (ou sair) pelo Submundo na sua localização, e um dado adicional para qualquer cerimônias realizadas dentro de seus limites. Note que este bônus só é útil para o que Devorador de Pecado possua os pontos apropriados, talvez o Devorador de Pecados realize rituais minúsculos lá para fazer uma conexão com o cenote, ou possui várias

das peças de arte decorativa que cria o motivo fúnebre. Este bônus se acumula com a vantagem concedida por usar mementos quando atravessar o Submundo. Finalmente, o resíduo da assombração fornece a um Devorador de Pecados o acesso ao plasma adicional. Enquanto um Devorador de Pecado podem ganhar plasma lidando com fantasmas, em desespero, homicídio, cenotes tendem a vaziar ectoplasma no mundo material. Ectoplasma que forma uma assombração quase sempre o surge à noite, geralmente perto da (meia-noite), e geralmente toma a forma de um pegajoso ou viscoso resíduo, clara ou amarelado, com uma tendência a liberar vapores inconstantes. Um Devorador de Pecados pode inalar esses vapores para reabastecer as suas reservas de plasma. Deixado, por si só, o plasma se dissipa rapidamente, mas cenotes poderosos continuam a gerar novos resíduos. Cada ponto em Resíduo de assombração indica um ponto de plasma que o cenote gera a cada semana. Cada um cenote tem pontuações distintas na utilidade, Fluidez e Resíduos. Além disso, um pode Devorador de Pecados também tem conhecimento de várias assombrações, nesse um caso, cada ponto na vantagem cenote é adquirido e controladas separadamente.


Especial: Uma krewa de Devoradores de Pecado podem compartilhar uma assombração, e, na verdade muitas krewes dependem de encontros em lugares como cenotes, locais para guardar arquivos para o resto da Comissão, e centros para a realização de grandes cerimônias. A Comissão pode manter um local de assombração escondido outros vinculados, ou eles podem optar por ostentar seu poder de hospedagem para Feiras Flesh lá. Quando uma Comissão compra uma vantagem assombração em conjunto, cada Devorador de Pecado acrescenta seu pontos na vantagem — Acessibilidade da assombração, Fluidez da assombração e resíduos da assombração - para o valor total do cenote. A Comissão inteira, em seguida, se beneficia pela melhoria do valor desta vantagem. Por exemplo,

Memento (•+)

A máscara mortuária de ouro de Tu-

tAnkhAmen. O rifle que Lee Harvey Oswald (aparentemente) matou Kennedy. Os restos cremados de Nurhachi, primeiro imperador soberano a dinastia Manchu. Relíquias e lembretes dessas potentes mortes (e vidas) carregam com eles a ressonância emotiva de sua história. Cada um é um símbolo do poder da morte, realizada em forma tangível, com memória desenvolvida, como um fantasma que se agarra a algum vestígio, deteriorando a glória de sua vida anterior. Para um Devorador de Pecados, esses memento mori não servem apenas como lembretes artísticos e sentimentais da mortalidade, mas como pontos centrais de poder muito real e tangível. Cada vinculado tem acesso a pelo menos um memento: a pedra da vida originalmente dado a ele(a) por seu Geist. Muitos devoradores de Pecado procuram a sua maneira de coletar mais mementos, muitas vezes por sua utilidade e, às vezes de um desejo perverso para montar um mistura de miscelânea mórbida. algumas krewes até mesmo caçam outros Devoradores de Pecados e as seus geists com o expreso propósito de aliviá-los de seus mementos. Devido à utilidade dos mementos, Devoradores de Pecado estão aptos a recolher o que puderem - mas mementos são, Afinal, os objetos de assinatura que geralmente têm uma única origem. Isto significa que a demanda de mementos é muito maior que a oferta, com conseqüências previsíveis e violentas. Mementos em geral, garantem acesso a um limiar uma representação simbólica de uma forma específica de morte como "A morte por violência" - que traz consigo bônus quando invocando em cerimônias relacionadas com a sua forma de morte. Alguns mementos fornecem Chaves, que concedem bônus quando usado por um Devorador de Pecados que compartilha a mesma peça, um Devorador de Pecados com Chave Crematoria, por exemplo, ganha um bônus ao usar um memento crematório para invocar uma manifestação. Seis formas de mementos diferentes compoem em geral círculos da sociedade de Devorador de Pecados. O simples memento é um encanto, um pequeno item imbuídos de um traço simbólico de energia de morte, de modo a contribuir para

desbloquear manifestações. Um vanitas é um memento criado por um Devorador de Pecados para simbolizar sua interpretação artística pessoal da morte. Um grilhão é uma âncora de um fantasma que o Devorador de Pecados que tem ligação com os fantasmas através de uma cerimônia especial, concedendo assim a um item de infusão fria da morte através de traços do fantasma. Um Mascara Mortuária é o remanescente de uma determinada forma material geist; usado por um Devorador de Pecados, que oferece associação com as próprias qualidades do antigo Geist na forma de conhecimento inato do Geist, bem como uma chave associada com a antiga Pedra da Vida do Geist. Memorabilia, o mais potente de mementos, são relíquias originais dos óbitos poderosamente simbólicos, como anéis, armas, roupas e utensílios associados com a morte de figuras lendárias desde Rei Arthur até Elvis Presley. Finalmente, uma Pedra da Vida é uma manifestação do pacto entre Geist e Devorador de Pecados, dada ao vivo pelos mortos como um símbolo da ligação entre os dois. A pedra da Vida inicial do Devorador de Pecado é (concedida por seu Geist) é uma Vantagem especial, um Memento com um Limiar e duas chaves, fornecido sem custo. Cada memento adicional conta como um Vantagem em separado para comprar. Se um jogador quer possuir vários mementos, em seguida, o Devorador de Pecados deve ter varios Mementos para corresponder. Um Devorador de Pecados que possui um Amuleto e uma vanitas tem duas vantagens (Memento) separadas : o Amuleto é um Memento • Vantagem, e as vanitas memento Vantagem. Ao contrário de outras vanagens, mementos não melhoram através da prática, ou uso de pontos experiências como investimento simples. Cada tipo de memento representa um item de assinatura, com características únicas. Um Amuleto por exemplo, é um objeto simples imbuída simbolicamente com alguma associação com a morte. Não é possível por um Amuleto, de repente, e "se tornar "uma Mascará Mortuária, de um remanescente de um Geist destruído. No extremo das circunstâncias incomuns, um Devorador de Pecados pode descobrir que um item provavel-



mente seria um memento fraco é realmente algo de maior proveniência (como um Amuleto que é a bala que mais tarde acaba por ser uma memorabilia, talvez a bala que matou Martin Luther King, Jr.). Essa melhora no valor de uma memento é forragem para desenvolvimento uma história, e não deve ocorrer simplesmente porque o jogador quer fazer um memento “melhor”. Além das competências variadas de mementos, cada memento é em essência uma bateria de energia morte. Como ação imediata, com uma rolagem Perseverança + Ocultismo, um Devorador de Pecados pode destruir um de seus próprios mementos enquanto em contato com ele, a fim de liberar a sua energia e estancar suas feridas. O Devorador de Pecados absorve o plasma liberado, curando uma quantidade de vitalidade igual duas vezes a pontuação do memento. O memento permanentemente perde seus poderes sobrenaturais (e sua resistência natural desaparece).

- Amuleto (um Limiar)

- • Vanitas (um Limiar, revigorar Força de Vontade)

- • • Grilhão (um Limiar, uma chave, uma Numina)

- • • • Máscara Mortuária (um Limiar, uma chave, bônus de perícia, reservatório de plasma)

- • • • • Memorabilia (um Limiar, uma chave, bônus de equipamentos, bônus social)

Limiares

Como reconhecido pelos vinculados, Limiar são estados de ser, da ressonância mortal. São as marcas colocadas em algo ou alguém pela morte. Morte por violência carrega um laço sobrenatural - e afinidade por violência. Os Devoradores de Pecado estão em geral cientes de limiares, e levam o conceito bastante a sério. Embora não tendam a elevar um Limiar para o status social de um grupo ou sistema de crenças, é verdade que a maioria das pessoas que morrem pela privação parece ter algumas coisas em

comuns. Como tal, o vinculado tendem a ter as marcas da morte e expandi-las em heráldica (brasões). Os Destroçado auto-identificam como tais, pois ficam entre o ponto: eles entendem violência, e eles aceitam como parte de sua natureza. Os Esquecidos falam mais sobre chance e acidentes, porque eles têm uma espécie de investimento no conceito. No final, um limiar significa algo para todo o Devorador de Pecados - mas apenas significa mais para a pessoa em questão.

Qual a Morte?

Os limiares são intencionalmente grandes, e algumas mortes poderiam vir sob mais de um Limiar.

O Devorador de Pecado que morreu de veneno de um picada de cobra ou de uma infestação de vermes contam como um da presa ou um dos Enfermo? Se um Devorador de Pecado foi atingido por um raio enquanto atende o telefone, ele é uma das presas, ou um dos Esquecidos? Se alguém sufoca por causa de um vazamento monóxido de carbono, eles voltam como Enfermo (porque ele foi envenenado), Silêncio (porque ele sufocado) ou Esquecido (porque foi apenas sorte simples)? Será que alguém que escorregou numa casca de banana e caiu em um rio e afogou volta como um dos Esquecidos ou uma das presas?

Como escolher?

No final, enquanto o Limiar dá uma idéia de como um Devorador de Pecado morreu naquela primeira vez, o jogador está livre para escolher apenas a circunstância que teve influência sobre seu personagem. Um Devorador de Pecado se matou com um tiro na cabeça depois de um ataque de depressão clínica e volta como Destroçado - a brutalidade de sua morte ofuscou a miséria de seu depressão. Outro se mata na mesmas circunstâncias e volta como Enfermo - o ato de violência foi apenas a marca a morte ao longo da alma que alegou ele. Um terceiro pula de uma ponte e se afoga, e ele poderia ser Destroçado, Enfermo, ou Presa. É deixada ao jogador escolher qual ressoa o Limiar mais, e porquê.

O Destroçado: Morte por Violência

O Destroçado: Morte por Violência

Ela volta. Ela não pode abrir os olhos por um longo tempo, mas ela grita, ela debulha, sua fúria trazendo uma chuva de golpes nas pessoas e os objetos ao seu redor - enfermeiros no Serviço de Urgência, o morador de rua que encontrou-a no beco, os cadáveres de seus companheiros de viagem que estavam no ônibus com ela quando a explosão aconteceu, o parceiro que cortou e tentou reanimá-la. E a criatura que veio de volta com suas risadas e risadas, e afunda seus dedos no fundo sua alma, e mantém-se firme até que ela se acalma, abri seus olhos, e chegar a um acordo com o fato de que ela não pode levar monstro para longe. Ela é um dos Destroçados, aqueles que Sangram. Um dos Destroçados pode saber que ela ia morrer, ou ela pode não ter a menor idéia. Poderia ter sido um tiro, uma faca, uma câmara gás, uma armadilha, uma mina, uma chuva de ponta-pés no estomago. Ela poderia ter terminado tudo. Ele pode ter andado no bairro errado. Ela poderia ter crescido apenas pobre - O que é mais provável das alternativas, porque a maioria pessoas que morrem por violência, não importa onde no mundo eles são, não importa como eles morreram, viveram na pobreza, e o mesmo é verdadeiro para os Destroçados. Um



soldado privado juntou-se porque não há outro caminho aberto para ele subir. Ele nunca teve o privilégio de sentar-se na sala corrupta dos oficiais e tendo que seguir em frente, em linha reta no moedor de carne. Foi uma vítima civil do mesmo conflito e nunca será capaz de sair da zona de guerra que engoliu seu lar. Ele poderia ter sido um dessas incontáveis mulheres

que mais sofrem quando os exércitos vi-

toriosos voltam e os soldados vem à procura de vingança e seu próprio tipo de diversão. Um adolescente tem um lançador de foguetes que mal sabia como usar posta em suas mãos, e foi morto a tiros, por, uma estatística que figura em "Estima baixas de rebeldes" antes dele chegar a disparar um único foguete. Muitas cidades estão em colapso sob o peso da violência urbana e da pobreza. Um dos Destroçados foi alvo de um atropelamento. Outros foram feridos em um tiroteio, ou um tiro na cabeça, antes que ele soubesse o que tinha acontecido, por um de seus inimigos ou um de seus amigos. Ou um tiro outro de homem ou policial na rua antes que ele pudesse mostrar-lhes ele não tinha arma, e disseram que ele resistiu à prisão.

Um outro, o dono de uma loja de conveniência - algum viciado teve sua

face aos pedaços, porque ele pensou que ele estava carregando uma espín-

guarda que ele nem sequer tinha. Terceiro crime de um homem em um linha dura de três ataques, que acabou por se apaixonar por esfaqueamento dos homens que ele estava tentando roubar na rua. Ele foi para a mesa de um necrotério, e quando o geist o encontrou, ele se arrastou para fora de lá. Os ricos são os mais raros de muitos Destroçados. Os ricos têm um isolamento contra a morte violenta, mas um homem rico pode ter atirado em si mesmo quando o suas ações na bolsa despencaram. Ele pode ter sido envenenado, ou esfaqueado, ou morto a tiros por um cônjuge ciumento ou colega. Ele poderia

ter estado no lugar errado, na hora errada, roubado na rua e esfaqueado antes de ele pudesse até mesmo reagir. Poderia ter feito Algo mais naquela **Ação**: as entranhas arrancadas de um Destroçado por uma besta voraz que olhou para todo o mundo, um lobo -, mas o último lobo aqui morreu há cem anos atrás. Uma artéria esvaziada, cada gota de sangue, sugado por um homem morto. Um pescoço agarrado por um único golpe a partir do punho de um monstro de retalhos (Prometeano). Então, muitas mortes, em lugar comum, de mau gosto, planejado, súbita. E vindo de cada destroçado que



voltou com a capacidade para enfrentar a violência que absorve o mundo e mudá-lo. Um que teve um sangramento pode ter uma capacidade extraordinária para vingança, e uma capacidade ainda mais estranha para inspirar outros para se juntarem a ele na vingança. Outro se engaja em uma busca incessante da justiça fria olho-por-olho. Um velho, o homem de olhos frios tem uma propensão para o tipo sangrento que leva as pessoas a esquecer completamente que começaram negociar, em primeiro lugar. Assim como muitos enfrentam a violência de uma forma muito diferente. Um Destroçado, que traz marcas muito parecido com os estigmas, mostra um talento para pôr fim à violência. Ela traz a reconciliação por exemplo, ou sacrifício, ou a força da personalidade. Ela pode ser tão pura em sua rejeição da violência, mesmo quando a criatura que senta em seu ombro e uiva de satisfação, que é a única palavra sensata que para ela é “santa”. Essa é a coisa que fez o geist ter ligação sanguínea a escolhê-lo entre outras pessoas? É impossível dizer. Ela poderia ter sido um assassino cruel ou um trabalhador incansável da paz, antes de ele morrer. Ou ele poderia ter sido uma pessoa importante no presente. Talvez um Destroçado sempre teve essa capacidade e não sabia. Talvez a experiência de renascimento mudou o Devorador de Pecados e fez dele capaz de mais do que ele nunca foi antes de seu renascimento. É acadêmico. Em sendo ou tornando-se uma pessoa que satisfaça a violência a frente e na mudanças que, um Destroçado impelido junto a um Geist que traz assassinato e conflito e volta com uma direção, um caminho que deve ser seguido agora. Ele quase não se importa em tudo o que o Destroçado fez antes de morrer. Tudo o que ele faz é sobre o agora. Ele tem esse poder nesse momento. Ele deve levantar os punhos ou virar a outra face agora. O Destroçado tem os recursos - inatos, que nasce da experiência de morrer, isso não importa - para escolher, violência ou a transcendência da violência, a capitulação ao infinito ciclo de morte e dor, ou a luta por um caminho melhor. Os fantasmas do assassinato chamam Destroçado e atormentam seu geist. Cada um só

pode responder. Será que aquele ligação traz o perdão ou a destruição? Será que ela termina o ciclo normalmente ou explodir-lo para sempre em pedaços? De qualquer maneira, é uma escolha livre, mas a violência deve ser tratada. Ela exige uma resposta, e os fantasmas nascidos do mesmo devem ser tratados de uma forma ou outra. Nos sonhos, cada uma das hemorragias e hematomas no Destroçado são uma maneira diferente a cada noite, lutar com o Geist que ele segue, mata e morre no sono uma dúzia de vezes por hora. Venha o dia, o sangramento de um descanso de um princípio. Ela enfrenta a violência no mundo de frente.

Marcas e Sinais: Um Destroçado muitas vezes se sente atraído para marcar quem

estava com a parafernália de um mundo violento, colorido talvez pela maneira como ele morreu. Ele pode ter uma propensão para militar: emblemas antigos do exército

usado em lugares não convencionais, pedaços de vestidos à moda antiga uniformes das guerras de muito tempo atrás, bonés do exército, botas agredidas, ou fardas rasgadas e remendadas e costuradas desgastadas até que elas caíam aos pedaços. Ele pode ter morrido na ruas, e ainda adota o estilo da rua, com todo glamour agressivo de gangue de soldados que sangra com ouro e armas. Talvez ele vista as cores de uma gangue que não existe há anos, quase como um meio de tentar a sorte: a bandana diz venha me pegar. Ele diz que eu sobreviverei. Um Destroçado frio, que é totalmente favorável a violência como meio ao seu fim, pode ser muito cuidadoso na escolha de armas: um Webley antigo com um cabo de marfim, incrustado, em uma guerra civil, sabre são mantidos em boas condições, polidos, gravados com o nome de um soldado morto há muito tempo. Poderia ser algo mais corrente: uma faca revestida com prata e incrustada com o nome de um ente querido, uma Ruger semi-automática com um rosário, ou um conjunto de juntas de bronze gravados com intrincados padrões e polido para brilhar. Poderia ser algo mais áspero que ainda tem um toque pessoal estranho,



violento da arte popular, como a perna da cadeira esculpida com versos e imagens a partir das Escrituras. Lâminas e balas com características forte no imaginário que da parte Destroçado. Eles aparecem em camisetas, nos negócios, cartões e jóias. O Destroçado às vezes precisa de outras estereótipos de violência na mídia e da lenda folclórica, mas a imagem parece nunca sair muito bem, quer através de algumas ironia consciente ou inconsciente, ou a falta de convicção na o estereótipo. A cigarros sujos de Mafiosos que parece quase gastos para pendurar em seus ombros. Um trenchcoated cowboy coberto de pó parece muito pesado, mesmo no meio da cidade. Uma imitação de herói das artes marciais com cinzelado, músculos definidos por praticar esportes e cortes sempre frescos e profundos, cicatrizes profundas em seus pulsos e no peito. Em outras partes do mundo, alguns dos estereótipos realizam, outros não. Um Destroçado japonês usa um brilhante modelado. Olhe mais de perto, olhar uma segunda vez, e veja os símbolos da morte trabalhados sutilmente para a impressão, um tecido padrão em uma camisa, ou em um lenço, ou impressos em algo abstrato em um camiseta, de modo que você tem que olhar duas vezes antes de vê-lo.

Criação de Personagem: Personagens Destroçados, muitas vezes favorecem Atributos Sociais tanto quanto atributos físicos: uma alta proporção do Destroçados são instigadores tanto quanto artistas. Um monte de favorecem as habilidades físicas. Um Devorador de Pecado que nunca foi realmente fisicamente orientada na vida pode se sentir levado a aprender a se defender, ou apenas começar melhor em fugir. Ira é um Vício comum entre os Destroçados. É óbvio, realmente - forçados a sua existência por meio da violência, é fácil Revidar. É fácil, com os sonhos e os flashbacks, desenvolver um núcleo de raiva. Muitos dos Destroçados querem colocar as coisas em seu demônio interior, e justiça é uma virtude comum... Mas isso é Caridade. Faz sentido para alguns dos Destroçados ter Vantagens Estilo Luta mas a Inspiração da Vantagem é desproporcionalmente comum.

Geists: Os Destroçados muitas vezes atraem geists vingativos, geists feridos, geists viciosos. Seus geists muitas vezes têm algo de vítima sobre eles. De todos os Devoradores de Pecados, os Destroçados encontram mais dificuldade de chegar a um acordo com a criatura que quase o possui. Um traficante Corredor adolescente, morto em um tiroteio, junta-se com o espectro de um homem magro, o rosto escondido sob um capuz ensanguentado com um suéter, sangramento constante, deixando atrás um cheiro de pólvora e da pobreza. O geist leva o corredor a encontrar o homem que atirou nele, mas cada soldado da gague que ele encontra e mutila ou mata, o leva mais longe do que seu objetivo inicial, mesmo que o menino leve cada fantasma ao descanso que desses homens criados em sua vingança. Uma prostituta assassina em um beco e deixada a sangrar sai atraindo uma mulher sem pele com facas em seus dedos e fio de cabelo. O geist clama por vingança contra inocentes e culpados. Ela inspira as legiões de espectros vingativos de assassinados e abusadores de mulheres para se vingar e encontrar uma espécie de resposta. Aqui está um banqueiro que se suicidou quando suas reservas de capital foram reduzidas a nada e sua esposa descobriu sobre seu caso: um fantasma sussurrando fez com que parece que seu dinheiro e sua velha corda de tormenta, o leva cometer um suicídio em potencial - aqueles que pensam, como ele, não merecem viver e incitá-los, criando novos fantasmas e forçando-os a seguir em frente. Um soldado particular que estava ao lado de uma explosão de um ônibus em Basra carrega com ele um composto estranho feito de centena de vozes inocentes. Eles constantemente gritam e choram em Inglês e Hebraico e Árabe. Talvez tenha sido este geist que obrigou o soldado a entregar a sua arma para sempre e buscar uma maneira melhor. Ele derrota os fantasmas da guerra agora, e os impede a alimentação de novos conflitos. Esposa de um homem aterrorizado coloca veneno de rato no jantar. Desperta em uma maca de hospital coberta com suas próprias fezes e sangue, ela promete mudar. Mas a mudança não vem fácil. O espectro de uma mulher

ferida com estilhaços de vidro sussurra ao seu ouvido que ela nunca será perdoada. Seu marido e filhos não vão perdoá-la, de qualquer maneira. Ela foi absolvida, e ele está sob uma restrição para mantê-la um quilômetro de distância de sua família. A mulher sussurrando está ficando com ela. Ele fica frustrada com os fantasmas dos molestadores e agressores. Ela faz tudo que pode para os fantasmas das vítimas, estes não agradecem. Eles não o agradecem também. Um homem calmo, um trabalhador de escritório, é uma das trinta pessoas no trem quando os terroristas o explode, mas ele é o único que vai embora. Ele é diferente agora, de olhos frios e cruéis, e os pedaços do menino que caminha ao lado dele aprovam. a única coisa que importa é a vingança. Não importa contra quem.

Visão da morte: Ela vem violentamente: tudo parece normal por um momento, e depois vem uma breve e cegante dor de cabeça. Ela passa, deixando para trás a mais fina película de sangue sobre os olhos do Devorador de Pecado. E agora, os mortos aparecem em toda a sua glória sangrenta. Cada contusão, cada corte, cada buraco de bala, tudo parece mais claro que o dia, em detalhe de cor impossível. Feridas ainda vazam. Contusões aparecem em um arco-íris de cores doentias. A revelação da espuma envenenada revestindo os lábios e roupas com respingos espectrais. O mesmo vale para as marcas do próprio Destroçado Ostentar: brilhante, sangrentas evidências de exatamente que tipo de assassinos o levou.

Chaves: Estigmata ou paixão.

Estereótipos

Os Silenciosos: Então, o que, você quer mais coisas? Você voltou dos mortos, e tudo que você quer é uma coisa?

Os Enfermos: Nah, tudo bem. Depois das coisas que vi, nada que possa me adoecer.

As Presas: eu entendi. Embora eu não veja como é melhor quando eles não

querem dizer isso.

Os Esquecidos: Pela última vez. Estamos indo por este caminho. Eu não ligo para o que sua intuição lhe diz. Eu tenho um trabalho a fazer.

Vampiros: Você é todo violência. Ele define você. Enfrentá-lo. E isso significa que eu vou ter que levá-lo. Trazê-lo.

Lobisomens: Espero que eu te dê uma indigestão.

Magos: Se eu tivesse puxado o gatilho naquele momento, não haveria uma única magia que poderia ter te salvado. Pense sobre isso.

Mortais: Apenas fique atrás de mim. Fique atrás de mim, e não olhe muito. E por favor, cale a boca.



Os Silenciosos: Morte por privação

Os Silenciosos: Morte por privação

Ele volta. Sua boca bem aberta, ele respira profundamente, trepidante, um grito em algum lugar entre o alívio e horror, e o triunfo. Ele começa a hiperventilar. Seu estômago tem câibras e embrulha. Leva muito tempo para ele para vir a si mesmo, e é somente quando ele faz isso que ele percebe o quão faminto ele está e com sede. E a criatura enrolada dentro do estômago vazio que chora, exigindo para ser alimentado. Ele é um dos Silenciosos, Seres Famintos, e eles morreram de privação e voltaram em necessidade. Silenciosos porque ele se juntaram à multidão da fome, que morre aos milhares todos os segundos de cada dia. Um Devorador de Pecados Silencioso morreu em pobreza extrema, um das milhões de vítimas da fome que poderia ter sido evitado se os ricos apenas tivessem a preocupação em fazer algo e coragem para antagonizar o governo. Outro áspero ainda dormia nas ruas de uma grande cidade perto de você, e manteve sua dignidade, mesmo acima da simples oferta de necessidades básicas. Ele está com fome em uma porta de restaurante e voltou à vida no lixo o pessoal deixou-la em vez de chamar a polícia e ter o lugar fechado. Guardas jogam um homem em uma cela de prisão em alguma cidade no



sudoeste por um roubo que não cometeu, e acham que eles vão lhe ensinar uma lição. Eles deixam no lá por três dias, e naquele tempo ele morre de sede e retorna novamente, pronto para pegar tudo o que ele tem para jogar a ele. Um

velho sufoca graças a um vazamento monóxido de carbono

de um cano de gás na casa de seu filho. Um homem que sofre dos piores vírus, ninguém sabe sobre isso ficou preso e amordaçado com uma meia por um assaltante. Como ele sufoca porque seu nariz está tão bloqueado, ele pensa: o que é um estúpido caminho a percorrer. E ouve algo, faz com que ele desperte entre os restos estilhaçados de uma cadeira e pedaços de corda rasgada, respira mais livremente do que jamais respirou por muitos anos. Outro Faminto foi morto por outro tipo de fome: a garrafa levou desde o dia em que ele decidiu que ele não podia lidar mais com a faculdade e matou-o

antes mesmo de trinta anos. A filha adolescente de uma boa família suburbana acabou

dormindo em um squat. Ela errou feio ao usar heroína um tempo demais e ainda

sente a agonia da droga em suas veias a cada hora de cada dia. Por que um geist faminto escolhe um moribundo

ou uma mulher é difícil dizer. No final, essas

criaturas têm um inexplicável, apetite de consumo e Parecem que alguma coisa sobre a pessoa e a maneira como ele ou ela morre atrai o geist, nutre-o de alguma forma. Talvez liberação da última energia vital no clímax de um processo lento, arrastando a morte é perfeitamente sabroso. talvez a criatura é atraída a contragosto enviado por que não pode entender uma alma faminta a que deve juntar. Qualquer que seja o motivo do geist para retornar, esse tipo de morte altera a Um silencioso de uma maneira importante:

ele agora é capaz de suportar coisas que ele nunca poderia ter lidado antes. Os famintos muitas vezes vão silenciosamente, roubado dos meios da vida, roubaram sua energia para protestar, roubaram de sua voz. Eles dizem que o homem sufocado ou as experiências de um homem faminto traz um tipo estranho de paz no momento antes de morrer. O Devorador de Pecado mantém a paz e retorna a partir do Submundo com ele. Ele morreu, e ele voltou. Ele ainda está aqui. Ele pode tomar qualquer coisa. Como que se manifesta no comportamento depende do devorador de Pecados. Um dos Silenciosos





desenvolve algo que se aproxima a um nível, zen como a calma, mesmo quando seus amigos estão executando e gritando ao seu redor. Outro se torna absolutamente indiferente sobre os perigos que enfrenta. Outro se torna um enigma, reagindo aos horrores, sofrimentos e perigos que ele enfrenta de uma maneira bizarra. Ele não fala muito, mesmo para um dos silenciosos, e cada um desses Devoradores de Pecado justifica o nome "Silencioso", não só no que diz respeito à falta de voz metafórica que vem de verdadeira pobreza e degradação, mas também no que diz respeito que você pode contar um Devorador de Pecado Silencioso porque ele realmente não fala muito. Seu comportamento poderia ser mal-humorado, ou enigmático, ou santo, ou arrogante. Ele pode latir as poucas coisas que tem que dizer ou sussurrar-los. Mas ele fala quando tem algo quer dizer, que é muito menos do que a maioria das pessoas pensa. Mesmo que um Faminto não possa expressar isso em palavras, o geist que aderiu a ele na extremidade final da privação torna a necessidade do Faminto, mais intensa do que ele jamais fez antes. Mas é uma necessidade diferente. É como este: devorador de pecados precisa encontrar, para ver e experimentar a inquietude dos mortos. Ele precisa ver o submundo. A morte tem se tornar um Vício para ele. Em seus sonhos, o devorador de pecados Silencioso encontra-se retornando a cada noite para um edifício vasto e vazio que da mesma maneira que os sonhos fazem sentido quando você está sonhando é dentro dele, como se seu corpo fosse um labirinto de construção, decrépito que ele explora, uma nova sala e corredor de cada vez, cada habitação um amigo perdido, ou um inimigo morto. Talvez seja isso que o Submundo parece.

Marcas e Sinais: Um Devorador de Pecados silencioso, normalmente, não faz muito barulho sobre o que ele usa. Suas roupas são duráveis, e muitas vezes mais baratas e simples. O Devorador de Pecados silencioso mantém o cabelo curto e austero, e não tem tempo para preparação de produtos. Os sinais revelam uma Verdadeira natureza que os vin-

culados são sutis: no Ocidente, mensurando escalas, pesos e medidas são um motivo comum (as balanças são o símbolo do Cavaleiro Negro no Livro

do Apocalipse). Um americano Faminto tem uma tatuagem na nuca, facilmente visíveis abaixo da linha de seu cabelo brutalmente curto, mostrando um par simples, estilizado de uma balança. Outro Devorador de Pecados, um conservador veste terno e tem o sinal da balança em seu alfinete de gravata. dificilmente alguém pergunta sobre isso a ele. A maioria das pessoas acham que é o sinal de algum tipo de alojamento. Um silencioso trabalhando em um prédio localizado usa-o em uma camisa que ele criou e teve impressa na loja da rua. A assistente social cuja trabalho a leva para os lugares mais carentes que se possa imaginar usa-o em um pingente.

um ex-boxeador que se matou com álcool, traz como sua arma de escolha dois quilogramas em pesos medição ligados em uma corrente. Um viciado reformado que trabalha em uma casa no meio do caminho tem a símbolo esculpido em seu braço. Uma jovem que secou longe de seu lar agora usa o símbolo em seu medalhão para preencher o vazio que a silenciou.

Criação de Personagem: personagens silenciosos vêm frequentemente, quase

por definição, de meios desfavorecidos, lugares onde a fome e o Vício são normais. o devorador de pecados silencioso pode não ter tido muito de uma oportunidade de

receber uma educação completa: apesar de exceções existem, habilidades Mentais

são muito rara como primários. Personagens silenciosos suportam um monte de coisas, e têm a capacidade de suportar mais: Atributos favor de resistência estão acima dos outros - autocontrole, perseverança, e vigor. Traços físicos recebem mais atenção

que atributos Mentais (a provável falta de educação não impede de ser inteligentes).

As virtudes mais comum entre as silenciosas são Fortitude e Temperança, enquanto os Vícios mais comuns são In-

veja e luxúria.

Geists: O geist de um devorador de pecados silencioso leva mais tempo antes de chegar a um acordo com ele. Ele e a criatura comunicam-se a contragosto, seu ressentimento mútuo e dependência nunca desenvolvem em raiva real. Um Devorador de Pecado que morreu de anorexia não pode suportar olhar para o geist que o segue, o que parece nada mais do que um porco de pé: grosseiramente gordo, coberto com sangue e pedaços de alimentos, com os olhos, como pequenos buracos sem fundo.

Visão da morte: A visão vem lentamente, como a aurora da fome, e traz com ele uma aparência gradual de decadência e privação. Um Devorador de Pecado parece impossível mente fino, com a pele que aparece seca e rachada. Uma mosca da terra sem ser escovada ou círculo de sombras famintas ao redor com seus gritos impossíveis de evitar para quem pode ver. Fantasmas de olhar puído, vazio, distante. A visão de um fantasma pode fazer um silencioso sentir fome, sede, ou falta de ar.

Chaves: Quietude ou último suspiro.

Estereótipos

Os Destroçados: Você pode combatê-la e combatê-lo, mas isso não vai mudar absolutamente nada.

Os Enfermos: Você tem uma idéia sobre o que significa desperdício, eu acho.

As Presas: Algumas coisas em você só tem que sair. Talvez não há nenhum ponto. Alguma vez você já pensou nisso?

Os Esquecidos: Mas, novamente, talvez haja um ponto. talvez por padrão ao desespero?

Vampiros: Cristo... mas qual é a graça?

Lobisomens: Você está com tanta

fome, e você não tem nenhuma forma de ajudar a isso. Que diabos você pode fazer?

Magos Algumas coisas não podem ser batido. Mesmo com a magia.

Mortais: Você tem tanto. Por que você está tomando algo que não é seu?

As Presas: Morte por causas naturais



As Presas: Morte pela Natureza

As Presas: Morte pela Natureza

Ela volta, vomitando água ou as lágrimas em sua carne escorrendo irregularmente em cicatrizes esbranquiçadas e partes comidas de seu corpo voltam a crescer em um

nova forma pálida insalubre, ou seu crânio recupera sua forma e se reforma e os braços e as pernas juntas refazem em quase as mesmas formas que estavam antes, ou a escuridão quase deixa o braço inchado, retirando a carne em torno da picada. Vez vai para trás e de repente ela está toda de volta. Natureza lhe deu devolveu. Natureza

não tem outra escolha. Chamam a causa de sua morte de causas naturais. Chamam de um ato de Deus. Mas a maneira de sua ressurreição faz de um das presas, os Devorados, os Afogados. Natureza os matou, da mesma forma que um dia vai matar todos. O mundo tem uma massa, ciclo inescapável, uma ordem ou pelo menos é tudo, mas irresistível para uma presa pensar nesses termos. viajando sozinho em estradas e caminhos padrões mais longe por trilha batida, procurando a maneira que as pessoas morrem. Ele segue furacões e tornados, marcam vítimas intrincadas em mapas, com o ob-



jetivo de mostrar o caminho que Gaia chama sua morte.

Ele olha para os fantasmas, tentando imaginar como eles se encaixam no mesmo padrão, e trazendo resto daqueles, cujas mortes não foram parte do plano — mas será que eles foram parte do plano? Outra visa compreender um quadro maior, tentando

trabalhar a for-

ma como toda esta vida, morte e ressurreição, como todos os monstros e demônios e espíritos e fantasmas e pessoas ficando com suas vidas fazem parte do vasto sistema que nos rodeia. O mito do Éden não pode ser tomado literalmente: coisas têm que morrer para que a vida possa sobreviver, e os loucos e os monstros são todos parte disso. Talvez isso signifique estabelecer um fantasma para a causa de verdadeiramente entendê-lo. Mas, assim como muitas vezes, significa saber o que é e de onde vem. Significa encontrar o seu sentido final. Mesmo os geists, em toda a sua ferocidade terrível, são produtos da natureza, e de uma forma distorcida, um sinal do caminho que a natureza tem suas lacunas. A natureza dá uma segunda chance, apenas pessoas recebem. Nada é mais natural do que morrer, mesmo que a natureza

termine vidas antes que eles tenham feito algo em vida. E esta prematura mas “natural” morte chega a todos os tipos e

maneiras. Um homem estava em uma casa alugada de praia com sua família quando o tsunami a atingiu. Sua esposa, seus filhos, sua casa, que foi varrida completamente. E quando a água baixou, só ele foi deixado para lamentar e viver, ao lado da fúria aquosa que lhe trouxe de volta. Ou talvez eles foram enterradas sob milhares de toneladas de alvenaria, esmagado, exceto para ele. Ou talvez eles estavam sob a casa quando o furacão atingiu. Um afogado, caiu do barco e afundando como uma pedra, encontrado pela guarda costeira flutuando com o rosto para baixo na água e estando impossivelmente vivo depois de dias em campo aberto. Um alpinista sobe a encosta de uma montanha e expira de hipotermia quando a tempestade se levanta. Ele volta não muito antes de o grupo de busca

encontrá-lo. Ele perde dois dedos congelados, mas por outro lado para ele nada é pior

que o desgaste. Um jovem passa três dias nas ruas e não consegue encontrar um lugar quente para ficar no dia mais chuvoso, o mais ventoso da noite no ano. Ele morre de exposição na entrada de um teatro. Outro vagabundo fica meio comido por cães vira-latas por ele está bêbado, incapaz de combatê-los e morre de perda de sangue. Ou talvez tenha sido os ratos que o fizeram, roendo em suas extremidades, deixando-o uma bagunça ensangüentada que, todavia, retorna pela manhã, com algum tipo de cicatriz, plenamente rosada. Ele voltou a natureza, e ele montou sua tenda muito perto de um formigueiro, e as formigas entraram diretamente na corrente sanguínea indo direta-





mente ao seu coração, e comeram suas entranhas. ou ele perturbou abelhas africanizadas enquanto caminhava pela floresta e a nuvem o cobriu e o picaram 200 ou 300 vezes, deixando-o morrer pelo choque das toxinas, cercado por dezenas de cadáveres minúsculos, contraindo-se o como dela. Ela voltou e terminou sua viagem com um dia de atraso, e os zumbidos nunca vão deixá-la novamente. Um homem perfeitamente normal caminha de casa para o bar e algo grande e vicioso e desconhecidos o retalham em pedaços, despercebido por qualquer pessoa: um dos grandes felinos que eles dizem que foi solto em 1970 e talvez começou a criação na natureza, ou algo ainda maior e menos mundana. A atendente pet shop põe a mão em uma gaiola de cobra, não testada antes para saber que o tipo de cobra está lá dentro. Uma mordida, mais tarde as tonturas e o inchaço, e ela cai no banheiro pessoal. Ela acorda no escuro, em uma poça de água fria de seu próprio vômito e depois de muito tempo o chefe trancou o lugar e foi embora, e sua mão ainda está preta e sempre estara. Outro tenta limpar o lixo em seu quintal e coloca o braço em direção de uma viúva-negra. E um ambientalista em uma viagem a uma floresta tropical do Brasil, poe a mão nas costas de algumas terríveis espécies raras de rãs de árvore, e morre antes de seus amigos poderem levá-lo de volta ao acampamento base de ... exceto que na manha seguinte ele está bem. O mais longe que você vá, a maioria das coisas podem comê-lo, ou esmagá-lo, ou afogá-lo: ursos, leões, tubarões, jacarés, pumas, e outras criaturas mais raras e mais perigosas. Avalanches e deslizamentos de terra podem engolir um homem antes mesmo dele saber o que o atingiu. Um vulcão ativo solta um única explosão de ar superaquecido no momento errado, e pulmões de uma mulher são carbonizados instantaneamente a partir do interior, um casaco preto cobrindo a carne cozida. Mesmo os animais que não comem carne podem ser fatais: um touro chifra um peão de rodeio no estômago; um hipopótamo - nunca é amistoso, um animal engraçado dos livros infantis - persegue, esmaga, e mastiga um visitante de zoo imprudente que acha que vai ter uma imagem me-

lhor se ele entrar na jaula, um alce entra no curso de uma mulher que tenta fazer com que ele se mova para fora da estrada. Talvez seja porque essas mortes parecem tão aleatórias e súbitas que uma Presa faça um esforço para encontrar um padrão. Talvez ele encontre algum tipo de princípio evolutivo de trabalho. Talvez em vez disso, é uma questão de algo mais numinoso, mais como um sistema divino no trabalho. Não importa se essas coisas não fazem qualquer sentido real. Não importa se a observação não arcar com essas coisas. O que interessa ao Devorador de Pecados é o aparecimento de um padrão. Ele vê um ciclo, não só o da vida, mas o da morte. Os fantasmas são um sinal de que o ciclo continua, de alguma forma para além da morte, e o Submundo é parte do mundo. Em seus sonhos, o Devorador de Pecados roda, constantemente, ultrapassando a queda das pedras e as águas correntes, iludindo os animais e enxames. Onde ele está indo? Ele não sabe. Ele vai saber quando ele chega lá.

Marcas e Sinais: Na tradição ocultista ocidental, o Cavaleiro pálido é a própria Morte, portador da foice,acompanhado por Hades, com poderes para limpar um quarto da vida na Terra. O Ceifador é um elemento comum, pintado nas costas de um da revestimento de couro ou em uma motocicleta, ou sobre o capô de um carro, todas as chamas e crânio rindo com uma foice brilhando. Mais obliquamente, o número quatro ganha algum uso, tatuado na nuca de um jovem, ou representado por quatro marcas no juntas da mão esquerda de um homem, ou em forma de Brasília na frente ou a cada uma das dúzia de camisas suadas, camisas de futebol e camisetetas que um Devorador de Pecados veste, ou entalhadas em seu barba com lâminas de barbear para deixar uma cicatriz viva. Uma das presas pode encontrar algum conforto perverso em carregar por aí uma parte de um animal, um pé de coelho da sorte, ou uma mosca no âmbar em uma corrente, ou um dente de tubarão, ou um fúrcula intacta em uma caixa. Outro pode transportar cerca de um punhado de pedras polidas no bolso, que ele vinjeta juntos quando ele está imerso em seus pensamentos. Crânios de animais

são uma heráldica comum aqui, ou emblemas da natureza venenosa tais como teias de aranha viúva-negra e ampulhetas. Outro Devorador de Pecados, que tem uma espécie de fetiche para

observação empírica, sempre leva em torno de um antigo par de binóculos, e talvez alguma outra ferramenta científica, como um par de separadores, ou um compasso velho redondo. Uma krewé composta inteiramente de Presas carregam todos cadernos e lápis, e enchê-los com as observações que não fazem sentido para ninguém além de si mesmos. Os afogado e Os devorados que vão armados tendem a preferirem carregar armas e ferramentas artesanais de todo o tipo de qualidade, a partir de um bastão predileto esculpido a partir de um galho de árvore até um machete com um cabo de osso intrincado.

Criação de Personagem: As presas realmente pode ser qualquer um, a partir de qualquer histórico. A Mãe Natureza não é exigente quanto quem mata. Depois de sua ressurreição, um devorado provavelmente desenvolve seus atributos físicos, embora Autocontrole e Raciocínio são muitas vezes elevados. A presa realmente não tem qualquer preferência para uma categoria de habilidade. Praticamente qualquer habilidade pode ter uso - A ciência é tão provável como Atletismo, e Empatia pode ser desenvolvida tanto quanto Briga. As virtudes mais comuns entre as presas são Fortitude e Justiça, tanto quanto as Virtudes comuns em quem se vê nos padrões do mundo. Os Vícios mais comuns são Preguiça e Luxúria.

Geists: O geist pertencente a uma presa parece de alguma forma mais elemental do que outros geists. Um monte de geists deixam para trás sua aparência humana, porém estas criaturas parecem nunca ter sido humanas. O Predador reage à geists que os habitam como sendo criaturas perigosas que precisam enganar e enganar, como uma inteligente matilha de cães selvagens ao ar livre sobrepuja sua cauda. O homem que perdeu sua família no tsunami retorna com um macaco invisível em seu ombro, que pula

e morde e espumas e guincha e às vezes fala com ele em um estridente cantar. O montanhista agora parece ter o que equivale a uma pequena nuvem de tempestade reunida ao seu redor e ao seu lado, uma nuvem negra com raios pretos olhos vazios e a boca, enorme no fim do escuro. Uma criatura predatória, um bípede com um bocarra rosando e olhos sem alma com uma jaqueta de couro ainda sangrando costurada em linha reta em seu peito, acompanhando o que foi comido a caminho de casa vindo do bar e intimidando-o em busca dos significados do mundo ao seu redor e os fantasmas que afirmam esses significados. Uma coisa enorme, pinicando que parece inteiramente o inverso de uma vespa ou abelha gigante e quase tão diferente de uma mulher que lambe a menina que a acompanha com uma língua. E cada vez, faz estremecer, mas ela sabe que o ferrão do geist está à sua disposição, se ela o permitir beijá-la. Uma coisa demoníaca porca bípede nunca fala com o homem solitário, um silêncio que assombra. Ele luta com ela tanto como invoca seu poder, imundo e vil. Mesmo quando ele não pode ver a coisa, ele pode ouvi-la o percorrendo em volta de sua consciência. Outro geist aparece como uma chuva sem fim de pedras. Ele agarra com braços feitos de xisto. Fala através do barulho de cascalho caindo. Um Destroçado, homem meio devorado, o que representa algo não muito diferente da morte do homem uma vez que um sem-teto trouxe de volta, parece deleitar em ver os fantasmas de pessoas que morreram assim como o seu Devorador de Pecado fez. Uma coisa, alta sinuosa como uma árvore gritando envolve seus ramos sangrando ao redor dos membros de uma mulher que morreu de exposição. Suas raízes atingem seu estômago, enrolando em volta de seu pescoço, e enterra em seu cérebro. Ela está sempre lá. Ela não pode suportar ser mais tocada. Uma mulher uma vez esmagada sob um deslizamento de terra se encontra seguida por um geist semelhante a uma pessoa que esta tão destruída quanto é indeterminada em gênero, um saco de carne crua e ossos quebrados, uma ponta afiada de cacos de

ossos salientes da carne em vários



ângulos. Seu movimento faz todos os sons de trituração e fragmentos de osso ralando, cortando a carne, borbulhanto sangue. Sua voz é sufocada em sangue, difícil de entender. Ele fala, e é terrível demais para ouvir. Um homem reduzido a uma forma estranha bestial, com unhas como garras de aves, seus cabelos emaranhados como penas e sua pele reforçadamente espessa, dura sob a

camada de pele escura que o sem-teto de longa data têm nas mãos por rastejar e joelhos calejados, atrás um homem solitário como alguns indesejáveis. Ele só pode fazer os sons de uma besta.

Visão da morte: As visões que afligem as presas nunca vão embora, e as cicatrizes, membros esmagados, as extremidades dos ossos partidos e carne castigada que revelam mais sólida e completa do que as vistas verdade que eles cobrem.

Chaves: Primal ou poeira sepulcral.

Estereótipos

Os Destroçados: Você tem que entender que a violência é parte do Plano. Tenta fazer algo sobre isso e perde completamente o ponto.

Os Silenciosos: Você tem a atitude certa, eu acho. Mas você não é curioso?

Os Enfermos: Não! Você tem que respeitá-lo. Não é algo que você controla. Você não pode.

Os Esquecidos: É súbita, sim. Mas há um ponto. Tem que haver.

Vampiros: Você não é um meio como antinatural como você parece pensar que você é, amigo.

Lobisomens: O que você vai fazer? Devorar-me de novo?

Magos Isso é trapaça.

Mortais: Há um significado, mas não assim. Mas você tem que estar lá. E eu não desejo isso para você.



Os Enfermos: Mortos por Pestilência

Os Enfermos: Mortos por Pestilência

Ela volta gritando, em convulsões, as mãos tremulam, baba voando de sua boca, seu olhos quase perfeitamente com círculos brancos cegos. E termina, e quando ela pisca

e olha em volta, ela se move com uma graça que nunca tinha antes de morrer, ela

se levanta e tem a aparência de alguém que tenha derrotado um inimigo terrível.

E o geist que voltou com ela sussurra: você conquistou; você tem mais a conquistar ainda. Enfermo e destruído por doença ou veneno, mas um conquistador de seus efeitos. Ele sobreviveu, e tendo sobrevivido, ele vai superar as condições deste mundo e triunfar. A figura do Cavaleiro Branco, Pestilência, tem um arco e uma coroa. Ele conquista. Ele

Reina sobre tudo o que ele vê. E o Enfermo reina sobre ele. É de costume para falar sobre uma batalha da vida em risco contra doença, e enquanto um enfermo sabe que para a maioria pessoas, é ape-



nas um clichê vazio, ou ele consegue e você não, e não é realmente você, o que faz com que Devorador de Pecados tenha algum significado. enfermos o tem, mas agora tem a capacidade de vencer outras batalhas, não menos importante, a batalha contra o inimigo interno, o monstro que se inclina em seu ombro, esconde em suas veias. Mas a

vitória vem de modo que o Devorador de Pecados entende pelo que segue após a morte. O Devorador de Pecado sai por cima com delicadeza e graça, e talvez um pouco duplicidade. Se o Devorador de Pecados Silencioso supera a Morte suportando-a e saindo do outro lado da mesma, Um Enfermo desafia o Cavaleiro a um jogo de xadrez e ganha trocando algumas das peças quando o Adversário é momentaneamente distraído. A inclinação para encontrar soluções vencedoras, então, é uma coisa que os Enfermos podem dizer que têm em comum uns com os outros. Certamente, “pestilência” é temo abrangente para um grande número de maneiras diferentes de morrer. Infecções bacterianas e vírus podem estar em

qualquer caminho, desde o exótico até o mundano. O resfriado comum raramente fica ruim o suficiente para levar a vida de alguém, mas aqui existe um homem, um policial, talvez, um soldado humilhado por ferimentos sofridos na linha do dever e levado pela fadiga. Ele cai em uma explosão pelo erro que vem acontecendo ao redor, e ele está morto e frio e voltou para a terra dos vivos antes que alguém no hospital soubesse o mesmo. Por matéria, os hospitais são a casa perfeita das infecções secundárias. Infecções respiratórias

atingem idosos e jovens igualmente (uma jovem mulher se recupera de uma apendicectomia muito bem, porém a pneumonia a recebe

na noite anterior, quando ela chega em casa). Outras, infecções mais desagradáveis tornaram-se, mais e mais poderosas, mais imunes ao tratamento - Alguns podem até dizer que ela é sobrenatural. Um ajuste no tratamento de um homem durante a noite para remover alguns pontos de rotina e ele ficou contaminado com MRSA e acaba morrendo mesmo com in-



tenso cuidado, e os IV e as drogas e a máscara de oxigênio

não são o suficiente. E uma infecção brutal que deforma o rosto de uma mulher de dentro para fora, abre a barriga ao ar livre. Ela morre, ela retorna com sua carne entrelaçada junta com as cicatrizes mais espalhafatosas. Outras doenças se escondem nas armadilhas do nosso cotidiano, nos pegam quando não esperamos. Comer um ovo ruim ou um pouco de frango cozido e pegar salmonela. Comer o hambúrguer errado

assistir a CJD reduzir o seu cérebro a uma inútil confusão espongiiforme, antes que a criatura venha e envolva a seus tentáculos em torno do caroço inútil de miudezas em sua cabeça e transformá-lo em algo que funciona, uma vez mais, à sua maneira.

Coisas como a gripe aviária não passam para o homem como muitas pessoas pensam que sim, mas às vezes são essas bizarrices, uma forma trágica, a morte que parece atrair o geists para **Os Enfermos**: um milhão de trabalhadores agrícolas que recebem a

praga do frango morto que bica a mão deles enquanto eles tentam tirá-los da gaiola é um assunto primordial para atenções dos Geists. Às vezes, é a injustiça de tudo isso que traz o geist. Ou a justiça de tudo. Ou ambos. Um homem casado em uma conferência de negócios, longe de casa, pega uma menina por uma noite, e ele descobre que ela se foi de manhã. Ele vai para lavar o rosto e encontra “Bem vindo ao clube HIV “ rabiscado no espelho quarto de hotel em batom de cor vermelho sangue.

Os Assolados, vítimas de peste, Marcado por Vírus, venenos e Bactéria, são Escolhidos pelo Cavaleiro Branco. Ele desenvolveu AIDS e morreu dentro de um ano, os médicos devem ter se enganado porque ele atingiu o fundo do poço e em seguida, por alguma ocorrência estranha ficou melhor, tudo de uma vez. O trabalhador incansável que precisava de ajuda parecia ter contraído Ebola, mas pode ter sido, deve ter sido algo muito parecido com ela, porque após o vômito de sangue esvaziar o seu intestino, ele só ficou melhor. Quatro meses em quarentena, ele tem sessões para convencer os profissio-

nais de saúde que ele esta perfeitamente saudável e que eles nunca, nunca vão ver o sintomas novamente. Ele vai para a casa, sem emprego, ou pelo menos sem um pagamento. Às vezes, a pestilência vem de dentro. A celebridade de nome Z garante que as câmeras a seguirão em todas as etapas da maneira como ela morre de câncer de estômago, todo o caminho através da quimioterapia e da perda de cabelo e do fracasso de seu corpo, porque tendo-os vendo-a morrer é melhor do que não tê-los assistindo-a em tudo. Eles perdem o interesse depois que o milagre acontece e os paparazzi e as câmeras de TV começam omiti-la. Câncer vem de muitas formas: câncer de pulmão, câncer de garganta, melanomas, câncer testicular, tumores cerebrais, câncer cervical, câncer de mama... é quase como se cada tipo fosse a sua própria criatura, com a sua própria sensibilidade, seus próprios desejos, da forma como eles falam sobre o assunto nos hospitais e nos arquivos médicos. Doenças psicológicas podem matá-lo indiretamente, às vezes o relacionamento de um Devorador de Pecados e um geist que tiveram com a depressão ou doença alucinogena que a fez parar de comer ou tomar uma overdose ou saltar na frente de um trem faz toda a diferença. Doença psicológica é uma companheira comum. Envenenamento é um irmão dos enfermos. Um trabalhador de uma Usina nuclear recebe uma terrível explosão de um reator danificado que as autoridades encobriram, em vez de gastar o dinheiro para reparos, ele está bem por um dia, e no dia seguinte e seu corpo deixa de funcionar, e então ele se levanta e ele está lutando, e o Administrador da um suspiro de alívio e diz, olha, não há nada errado com o nosso empregado. Ele está bem. A vila inteira está com níveis perigosos de alumínio em seu abastecimento de água. O cabelo das pessoas ficam verdes, doenças e cânceres começam a ocorrer. Apenas uma pessoa morre em um curto prazo, e

ela retorna, ainda mais presa com uma coloração verde doentia nos cabelos que uma vez foram loiros. Saindo pelo outro lado da morte, o Devorador de Pecado Enfermo entende que a sobrevivência é uma coisa ativa. Ele olha para



a existência dos mortos inquietos como um desafio, um quebra-cabeças para resolver, um adversário contra o qual aprofunda a si mesmo. O geist o leva a ver os mortos como um desafio, e, em contrapartida, o Devorador de Pecados se envolve em uma batalha de vontade e inteligência para o controle final de sua alma. Em seus sonhos, ele imagina que ela está na beira de um precipício, e que todos que ele já amou corre para ele passam por ele e começam a cair e se perder na escuridão sem fundo e ele só pode pegar alguns. Quem ele vai pegar? como encontrar uma solução?

Marcas e Sinais: No Ocidente, os símbolos da coroa e a flecha têm um jargão comum: uma menina com olhos impossivelmente brilhantes tem uma coroa tatuada no em sua cabeça raspada, uma aparência brutal, o homem corpulento com as cicatrizes necrotizante em ambas as faces tem setas tatuadas sobre as costas de suas mãos; um homem pequeno, de óculos em um terno sob medida possui um design de uma pequena coroa tecida no colarinho da camisa; um homem de 20 anos que perdeu seu cabelo, cílios e sobrancelhas para a quimio e nunca recuperou, veste uma túnica velha debaixo do casaco que uma vez que foi usado por um quebra rocha de uma quadrilha na cadeia a 70 anos atrás, coberta com setas genuínas da prisão. Devoradores de Pecados de todo o mundo algumas vezes adotam, o imaginário médico, fazendo um pouco fora de forma, ou de alguma forma errado. conquistas e medicina caminham lado a lado aqui: uma mulher na casa dos trinta fora dos negócios típica “excentrica enfermeira”, com saltos, precipitada e um vestido à moda antiga branco que não é realmente um vestido de enfermeira tanto quanto parece um pouco como um; um homem vestido com roupas que sugerem vagamente, sem quaisquer sinais concretos paramédico ou um médico de plantão, usando esse estilo um pouco quadrado, ligeiramente abotoado que é

quase uniforme. Alguns enfermos que andam muito armados preferem o silêncio, as armas mais sutis: uma pistola com um silenciador, um estilete, um canivete com cabo em marfim. Onde quer que estejam, sejam eles quem forem, as roupas

e estilo pode e tendem a ser caros, para melhor se ajustar ao estilo do conquistador. A femme fatale e o infalível profissional surgem bastante; por outro lado, os sinais de riqueza não significam necessariamente que gosto, e estilo urbano, com seus colares e anéis, pode ser apenas atrativo.

Criação de Personagem: Qualquer um pode ficar doente. E o enfermo pode vir de qualquer fundo em tudo. Ricos ou pobres, educados ou não. O tipo da doença que

matou o personagem é uma outra questão: a maioria das pessoas que morreram de vermes intestinais não eram de um certo afluente. A maioria das pessoas que morreram de doenças sexualmente transmissíveis foram muito ativas sexualmente, tanto porque eles são parte de uma cena em que é comum, ou porque eles são forçadas a ser, porque era o que eles escolheram ou causaram para a sua vida. Muitas pessoas que morreram de infecções no hospital eram pessoas que tinham acesso aos cuidados hospitalares (que os EUA, pelo menos, pressupõe um certo grau de riqueza). Personagens Feridos se concentram em Atributos de Refinamento (Destreza, Raciocínio, e Manipulação) e muitos Atributos Sociais tem como sua Categoria primária. Habilidades sociais saem melhor, também, embora habilidades físicas podem venham a calhar. Vantagens sociais são comuns: a influência de um Devorador de Pecados Enfermo passa pela sociedade como uma praga. Uma proporção invulgarmente alta no Enfermo que têm um ponto na

Vantagem Fama (porque às vezes recuperações milagrosas fazem a notícia: “Oh, você não é aquele cara que se recuperou da AIDS? “). As virtudes mais comuns entre os enfermos são Prudência e a Fortaleza. Os Vícios mais comuns são a inveja, Avareza e luxúria.

Geists: Um homem que morreu sozinho de uma estirpe virulenta da malária enquanto carregava uma bagagem na Índia retorna com uma figura semelhante a um enxame de insetos que zumba em torno dele, formando e reformando, olhando para

ele através dos olhos feitos de asas

iridescentes, falando com ele com uma língua feita de corpos de insetos, através de dentes feitos de tórax e compostos cabeças olhos.

Um tumor enorme, dotado de pequenos e redondos olhos negros e bocas minúsculas, atravessa o corpo de uma mulher, às vezes estendendo seus tentáculos para agarrar e dilacerar. Um travesti extravagante é sombreado por uma criatura que se parece com ele, mas com enormes olhos pretos compostos e que a proboscídeo às vezes se movimenta para fora de sua boca. Uma mulher que morreu de uma praga que ninguém tinha descoberto em sua cidade há décadas atrás, poderia ser se não o de forma literal feita de um maciço, emaranhado de ratos. Um médico do hospital que se matou devido ao desesperado induzido pela ezquisofrenia tem sua própria enfermeira como um cadáver de mulher carbonizado, sem olhos em um uniforme de enfermeira ensangüentado e sujo segurando em ambos as mãos bisturis (silent hill??). O trabalhador humanitário que morreu de Ebola parece sempre estar suavemente úmido: seu geist é uma criatura, com muitos tentáculos e pontos aquosos, aparentemente composto por uma fetida água escura e partes de animais mortos, suas garras assim como os doentes são desprezíveis eles parecem lançar partículas visíveis de pestilência quando passam através do ar. Um trabalhador das docas de meia-idade que morreu após o aparecimento lento, lento de uma molestia, atrai um geist, parecido como um homem magro revestido e engasgado em poeira. As voz do geist é um chiado e tosse.

Visão da morte: Ela aparece em etapas ao longo do espaço de alguns segundos, mas não assim que você perceber até que seja tarde demais. Um minuto, é só um cara que você está procurando, e no próximo, você pode ver o progresso da doença que o levou, a forma como as bactérias ou vírus ou o veneno ou o que fosse se espalha como se ele possuísse uma espécie estranha de não cor própria. E os fantasmas tem uma miasma em torno deles, que mesmo sem a cor da pestilência que se quebra em pequenos partículas molhadas da doença ao redor. E os cadáveres têm pequenos traços das

cores da peste, zumbindo ao redor entre as moscas, deixando pistas no ar.

Chaves: Fantasma ou de lácrimosa.

Estereótipos

Os Destroçados: Você não pode bater na tuberculose. Só estou dizendo isso.

Os Silenciosos: Não basta sentar lá e esperar. tem que se Fazer algo sobre isso.

As Presas: Sim, eu entendo exatamente o que aconteceu. Mas eu não vejo por que eu tenho que curvar a ele.

Os Esquecidos: Se você nunca descobrir como você faz isso, me avise, está bem?

Vampiros: Eu lidei com doenças piores que você.

Lobisomens: Eu vi o que aconteceu depois que você foi mordido. Você pode explicá-la, mas parece óbvio para mim.

Magos: Se você é tão quente, pode curá-los. Curar a todos. Mostre-me o que você tem.

Mortais: Não fique muito envolvido comigo. Você não pode. Estou veneno.



Os Esquecidos: Morte por acaso

Os Esquecidos: Morte por acaso

Ele volta, em um súbito puxão, o terror o atingi, na plenitude acordar, como se fugisse de um pesadelo. Que parece como uma eternidade, lá está ele, sentindo a coisa esmagando o seu peito. Ele sentiu isso antes, o clássico do pesadelo, mas que desta vez a coisa que está sentada sobre ele é real, e quer entrar. Mesmo depois que a coisa ter se juntado a ele e poder se mover novamente, ele não acredita no que está acontecendo. ele não morreu. Isso não aconteceu. Mas aconteceu. Ele morreu tão de repente, de forma tão abrupta que ele nem sequer percebeu quando isso aconteceu, e

ele morreu em um tal estranho e improvável jeito que ele só poderia atrair algo terrível ate ele, que ele poderia apenas voltar como um dos o esquecidos, as vítimas do infortúnio. De todas as mortes que os Devoradores de Pecados experimentaram, a morte de um esquecido é a mais estranha, e parece ser essas mortes incomuns que atraem seu geists. Um homem está em seu jardim dos fundos, e um pedaço de gelo cai do revestimento; um jato WC cai em sobre ele, matando-o instantaneamente. Antes que o gelo tenha derretido, antes que alguém perceba



que algo está errado, o monstro vem para ele e o refaz. Ou ele está quase um quarto de km do local do ataque, mas quando os terroristas explodem o edifício, um pedaço dos entulhos que voam mais longe

que qualquer outra coisa o acerta entre os olhos e avança dois centímetros em seu cérebro. Ou um carro colide com um hi-

drante de água, enquanto esse homem está

passando por ele. O hidrante voa no ar e aterrissa sobre ele, matando-o instantaneamente. Seu carro é novo, e ele não sabe que o jovem esquilo cujo cadáver ainda hoje se encontra encravado no interior do chassi roeu o cabo de freio. Ou os semáforos estão com mau funcionamento no cruzamento, e uma luz verde deveria ser vermelha. Ou seu carro bate em uma vaca no meio da noite, e a vaca aterrissa no carro e o esmaga a, antes de morrer em si. Ou ele tem medo de aranhas, e vê uma pendurado em seu espelho retrovisor, ele tenta golpear-la e vira na frente de um ônibus. Ou ele come uma tigela apenas mal preparada de sopa baiacu no restaurante japonês, recebe alta e caminha em linha reta na frente de um caminhão em movimento. Ou uma espinha de peixe aloja na garganta. O homem em Londres, que não percebe que ele está escavando sobre as últimas

bombas não detonados da 2ª Guerra Mundial, volta com um pequeno branco, emendado entre as peças do explosivos que explodiram. ou ele vive em Nova York e não percebe a granada de mão que ele encontrou em seu falecido avô ainda funciona. Um homem leva sua namorada até o telhado de um edifício alto.

Enquanto eles estão no auge da paixão, uma rajada forte de vento faz com que ambos caiam 50 andares até o chão. A menina se levanta e tropeça, ossos quebram, um sussurrar em seu ouvido. Algumas das mortes parecem ridículas, mas é a morte, sempre uma questão de

risos. é fácil rir da narcolepsia de uma limpadora de janelas que cai em seu próprio balde e se afoga, ou o viticultor que bate a cabeça e cai em seu tonel de vinho, ou o agricultor que tenta se livrar de coelhos na fiação de um cabo de alta tensão e eletrocuta si mesmo, mas cada vez que alguém morre, algo terrível tomou a sua chance. Uma velha grita após o homem que roubar sua bolsa, espero que

você morra! O ladrão corre cinquenta passos e cai morto de um ataque cardíaco. Ele vem a si na ambulância. algo senta ao seu lado, espera pacientemente para que ele desperte. Uma mulher tra-





balha em uma máquina de secar roupa, sem perceber que o

ultimo de seus lenços está preso na máquina a Estrangula. o geist vem ate ela antes que o ciclo de secagem esteja concluído. Um criador de gado sai de seu trator para verificar a frente da máquina. Seu cão pula para assento da cabine e, acidentalmente, aperta o botão para a frente, esmagando o fazendeiro contra a parede. Um homem em uma festa na praia sai de uma piscina e as segue para o karaoke, ainda molhado. No momento que ele pega o microfone, ele se eletrocuta. Toda morte é única, e a única coisa em comum parece ser pura má sorte. Mas para o Devorador de Pecados, acordou agora com um companheiro fantasmagórico hediondo, a má sorte não é uma coisa simples. É a marca do destino. Apenas um dois anos atrás, um americano esquecido chamado Averil Drake teve uma visão de um quinto cavaleiro do Apocalipse: o Cavaleiro Cinza, o portador da arma, O lançador dos Dados. Ele disse aos amigos de confiança que o que ele tinha sonhado ele tinha. Dentro de algumas semanas, um deles tinha postado isso em um blog. Depois de um mês, vazou na Internet, e uma grande proporção de Devoradores, muitos dos quais nunca tinha ouvido falar de Averil Drake, começaram a falar sobre o Lançador dos Dados como se tivessem visto, com se eles tivessem o conhecido. Os Devoradores de Pecados que consumiram a história lançada e começaram sugerindo que ele era real, e alguns deles usavam a propagação rápida da história, como prova. ele tornou-se algo um pouco mais do que um mito. Existe realmente uma Lançador dos Dados? alguns Devoradores de Pecados foram procurá-lo, ou ela, ou ele no Submundo. Os que voltaram não encontraram-no. Mas mesmo os que não encontraram o Cavaleiro Cinza voltaram mudados, com maior capacidade de entender. Eles acham que eles encontraram O lançador dos Dados em outro sentido. Eles apontam a este simples fato: os Esquecidos, ao contrário dos outros Devoradores de Pecados- os Destroçados, que enfrentam a violência, os silenciosos que suportam, os Enfermos que conquistam, e as presas que entendem, não parecem

ter nenhuma compulsão real de encontrar os mortos inquietos ou explorar o mundo interior. E, no entanto, não importa onde o relâmpago

Atingiu, não importa o quanto eles podem tentar ocultar ou fugir, mundo os encontrará. Os fantasmas, os monstros e a loucura aparecem sempre onde alguns esquecido vão.

Em seus sonhos, alguns esquecidos se imaginam em uma tabela em um cassino infinito, às vezes jogando blackjack, às vezes brincando de roleta. O croupier usa um manto cinza, e a Devorador de Pecados não pode ver seu rosto. tudo que acontece agora é uma questão de sorte.

Marcas e Sinais: Os Esquecidos pode ver como os outros. Reconhecendo o papel do acaso em suas novas vidas, os esquecidos às vezes afetam a parafernália do acaso ou destino, os bens da cartomante ou o jogador: um par de abotoaduras ou brincos que se parecem com dados, ou um pingente na forma de uma moeda"mudarei sua mente", ou uma camisa com um ás de espadas desenhado nela. Alguns esquecidos levam dados, baralho de cartas de, ou pacotes de Tarot. Tatuagens de Tarot arcana (particularmente a roda, a Torre e Louco) ou I-Ching e hexagramas são comuns. Alguns fazem uso de livros de adivinhação. Alguns rolam dados para ver onde eles vão em seguida. Como que por acidente, Um esquecido acaba parecendo um palhaço ou um santo ou um mendigo ou um pregador ou um sadhu ou um Bodhisattva ou várias dessas coisas ao mesmo tempo. A maioria deles usam cinza.

Criação de Personagem: De todos Devoradores de Pecados, exceto talvez para as Presas, os esquecidos têm a menor homogeneidade. A senhora Sorte realmente não parecem se importar a quem ela despreza: qualquer pessoa pode ser um esquecido. Devoradores de pecados esquecidos não favorecem qualquer uma categoria de atributos ou habilidades, embora muitos tenham maior pontuação em Raciocínio, perseverança e Autocontrole. A temperança é a virtude mais comum dentre outros; Inveja é também mais co-

mum do que os outros Vícios.

Geists: Um esquecido tem uma relação com o seu coringa geist. Às vezes ele trabalha em conjunto com a criatura. Às vezes ele luta com unhas e dentes. Ele nunca sabe onde ele está com ela. Uma mulher caiu ao começar o banho e bateu a cabeça, ela se afogou sem recuperar a consciência, até que o geist trouxe de volta. O Geist, um homem magro, sem olhos e uma boca que às vezes boceja alto o suficiente para engolir um homem crescido inteiro, sempre parece levar o Devorador de Pecados nas mandíbulas dos novos perigos, não importa onde ele quer ir. O homem cujo freios falham acorda envolto em um gemido, estridentes e uma criatura com um lençol feito de linhas de sangue. Outro homem, que morreu quando um raio atingiu seu celular, tem a companhia eterna de uma mulher envolta firmemente em arames farpados que sangra sempre e canta em vez de falar. Uma coisa inchada preta sem mãos, sem rosto, e sem

pé segue o homem que morreu quando ar vulcânico o carbonizou seus pulmões. Ele se assusta, mas não tanto quanto seu companheiro Geist, um monstro com um olhar tão terrível que ninguém pode lembrar sua aparência, apenas sentir o terror gelido. Outro esquecido, um narcoléptico que adormeceu enquanto conduzia, encontra-se envolto friamente em uma coisa feita inteiramente de chaves e cordas. Enquanto isso, o homem esmagado pelo hidrante mantém se vendo uma besta de cabeça múltipla igual ao diabo.

Sua esposa o abandona, ele não pode manter-se de calafrios em sua cama de casal, e ele se torna obsessivo sobre os fantasmas continuam a assombrá-lo. Ele ganha um divórcio. Um terrível anjo ruivo persegue o agricultor eletrocutado, enquanto a mulher que comeu o peixe no dodgy Restaurante japonês tem de lidar com as rígidas pernas compridas da menina ensanguentada de vestido branco, cabelos pretos lisos obscurecendo o rosto dela.

Visão da morte: É como tudo parece ao menos uma vez, uma espécie de colagem visual. A miscelânea de

elementos flashes antes o Devorador de Pecados, apenas alguns de cada vez, a cena da morte sendo jogada atrás dos olhos de sua mente, tanto para as pessoas a quem ela deve dinheiro quanto as pessoas para quem ela está vendendo livros. É muito perturbador.

Chaves: Industrial ou Crematória.

Estereótipos

Os Destroçados: combatê-la. Protege-lo. Ceder e o mundo não tem tempo para você.

Os Silenciosos: Como você pode ser tão calmo?

Os Enfermos: Você está correndo antes que você possa andar.

As Presas: Qual é o ponto de ver todas essas coisas quando você não faz nada para nos tirar da situação em que estamos?

Vampiros: E você pensou que eu estava sem sorte.

Lobisomens: Você é o pior tipo de sorte. Afaste se.

Magos: Que tal trazer um pouco dessa sorte por aqui, querido?

Mortais: Não arrisco. É um jogo de idiotas, cara.



Capítulo 3

*Os segredos
dos mortos*

Destrancar as Manifestações

Destrancar as Manifestações


Cada chave destranca uma manifestação em uma diferente e mutuamente forma exclusiva. Um Devorador de Pecados pode ativar duas ou mais manifestações simultaneamente com Chaves diferentes, mas ele não pode destravar a mesma Manifestação com mais de uma chave sem terminar a ativação anterior. Há sete Manifestações principais: o Ossário, a Membrana, a Praga, a Marionete, o Oráculo, a Fúria, e a Mortalha. Uma breve descrição de cada manifestação, juntamente com a forma como os seus efeitos variam de acordo com a chave usada para desbloqueá-la, estão abaixo, com mais profunda descrições das Manifestações muitos possíveis efeitos a seguir.

O Ossário

Atributo: Raciocínio

Quando um Devorador de Pecados manifesta Ossário, ele permite que plasma de seu geist percorra seu corpo para impregnar a área com resíduo plasmático. Desta forma, o Devorador de Pecado pode estender seus sentidos em uma grande área e afetar seu ambiente de formas associadas com a chave utilizada para desbloquear o ossário. Enquanto o Ossário é destrancado, o corpo do Devorador de Pecado deve permanecer em um estado de transe. O corpo Devorador de Pecado não precisa descansar no centro de um Ossário, mas ele deve estar em algum lugar dentro da área afetada. Se pego de surpresa, o Devorador de Pecado normalmente perde sua defen-

sa contra os ataques. Esta Manifestação termina instantaneamente se o Devorador de Pecado sofre qualquer dano. Se seu corpo é de outra maneira perturbado, ele pode tentar manter o controle do Ossário com uma rolagem de Perseverança + Autocontrole. O poder básico do Ossário permite o Devorador de Pecado criar uma área de plasma impregnando dentro de uma área em particular, cujo tamanho é medido pela pontuação de sua Manifestação e seus sucessos de ativação. Algumas chaves podem modificar o tamanho da Ossário em varias formas adequadas. Por exemplo, o Ossário Primitivo pode ser maior do que outros Ossários se destravado dentro de uma floresta ou área densamente arborizada. Enquanto o Ossário é destrancado, o Devorador de Pecado geralmente podem sentir qualquer pessoa ou coisa dentro da área afetada que ela deseja localizar sem um teste, desde que o objeto de sua pesquisa não esteja ocultando-se ativamente dela (ou magicamente ou através de meios mundanos). Ela pode projetar seus sentidos para qualquer ponto dentro do Ossário e examinar a área como se ela estivesse ali. Muitas chaves permitem que o Devorador de Pecado usar mais sentidos esotéricos a partir de qualquer ponto de vista dentro do Ossário. Uma vez que o Ossário é destrancado, o Devorador de Pecado pode desbloquear Manifestações adicionais como desejado, e pode direcionar seus efeitos contra alguém ou alguma coisa que ele perceba dentro de seu Ossário. Se uma adicional Manifestação é desbloqueado usando a mesma chave como a uma utilizada para desbloquear o Ossário, o Devorador de Pecado pode adicionar os sucessos da ativação



Ossário para o próxima teste de ativação. Se as chaves são diferentes, no entanto, os sucessos de ativação do Ossário não se aplicam. Lá é uma exceção a essa regra: a Devorador de Pecado não pode direcionar Manifestação Raiva contra um alvo fora de alcance de seu Ossário.

Ativação do Ossário

Custo: 1 plasma

Parada de Dados: Raciocínio + (Habilidade Chave) + Ossário

Ação: Instantânea

Resultado da Rolagem

Falha Dramática: A terra tem sede. O Ossário não se manifesta, e o personagem perde

dois pontos extras de plasma.

Falha: A tentativa de manifestar o Ossário falha.

Êxito: O Devorador de Pecado cria um Ossário com duração de uma cena. Com Ossário 1, o raio do Ossário é igual a (sucessos ativação x 10) metros. Com Ossário 3, este raio aumenta para ativação (sucessos x 100) metros. Com, Ossário 5 deste raio aumenta para (sucessos de ativação x 1,5 km) . Uma vez que seus limites são estabelecidos, a área coberta pelo Ossário é fixa e não pode ser modificado pela Devorador de Pecado. Uma vez estabelecido, o Ossário não pode ser desfeito prematuramente, e o Devorador de Pecado não pode criar outros Ossários enquanto um já esteja ativado. No entanto, um Devorador de Pecado pode tentar de substituir um Ossário já existente (se alguém ou um outro Devorador de Pecado o criou) por um novo, seja para melhorar as Qualidades do Ossário ou para afirmar o domínio sobre o de outro Devorador de Pecado.

Êxito Excepcional: O Devorador de Pecado recupera o plasma gasto ao desbloquear o Ossário. Se ferido, o Devorador de Pecado ainda pode manter o Ossário com um Rolagem de (Perseverança+ Autocontrole) bem sucedida, mas não se ele ficar inconsciente ou deixa o Ossário. Combate no Ossário Qualquer Devorador de Pecados, mesmo com um ponto em Ossário vai saber imediata-

mente quando ele entrar em um Território Ossário criado por outro Devorador de Pecado. O Devorador de Pecado intruso pode tentar estabelecer seu próprio Ossário dentro da mesma área, mas o Devorador de Pecado original pode reflexivamente infligir uma pena igual aos sucessos de sua ativação nas tentativas por outras pessoas para estabelecer Ossários adicionais dentro de seu domínio. Se dois (ou mais) Devorador de Pecado bem sucedidos, desbloquearem Ossários em sobreposição, o Devorador de Pecado com mais sucessos é considerado o mestre do Ossário, e pode aplicar reflexivamente uma pena igual aos seus sucessos contra seus rivais em todas as rolagens dentro Ossários.

Os Ossarios Elementais

Habilidade: Ocultismo

Área de Efeito: Variável

O devorador de pecados instila as características essenciais de um dos quatro elementos no tecido do seu Ossario. O Ossário do ultimo suspiro O Ossário do ultimo suspiro utiliza o frio e o poder devastador das tempestades. Se o devorador de pecados destrancarem o Ossário em um tempo frio ou durante um chuva torrencial pesada, ele pode a adicionar o seu nível de ocultismo para aos sucessos de ativação para propósitos de determinar a área máxima.

Ossário do ultimo suspiro ••

O devorador de pecados pode atingir qualquer pessoa dentro da área do Ossário com uma poderosa sensação de que ate os seus ossos estão congelando. O jogador do devorador de pecados tem que obter sucesso em um teste (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação), resistido pelo vigor do alvo. Se o devorador de pecados tiver êxito, o alvo sofre uma penalidade de dados em todas as ações iguais aos sucessos de ativação do devorador de pecados contanto que o devorador mantenha a concentração nele e com o ar ao redor, ele podera atingir o alvo com um frio amargo. Com um Sucesso Excepcional, essa penalidade de dados persistirá contanto que o Ossário

persista, até mesmo sem a concentração continua do devorador de pecados. Este poder custa 1 de plasma.

Ossário do último suspiro •••

O devorador de pecados pode atingir alvos múltiplos dentro do ossário com efeitos climáticos mais fortes, tais ventos são amargamente frios ou com chuva fria. Mecanicamente, este poder funciona igual ao anterior so que em adicional o devorador pode atingir múltiplos alvos com penalidades de dados causadas por clima. Cada alvo tem que testar vigor separadamente, e aqueles que não adquirem mais sucessos que o devorador de pecados são afetados. Este poder custa de 1 plasma por alvo a ser afetado.

Ossário do último suspiro ••••

O devorador de pecados pode atingir um indivíduo com um ataque de frio. A natureza precisa de cada ataque dependendo das condições do ambiente dependendo da natureza do tempo invocado, um ataque poderia se manifestar como um raio, uma rajada de vento que lança um tronco de árvore sobre o alvo, ou até mesmo uma enxurrada de neve com força incrível que o enterra abaixo de vários pés de neve e gelo. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação). Geralmente, porque tal ataque vem como parte de um efeito ambiental, um caráter atingido não pode usar a Defesa dele. Porém, criaturas vivas têm um pouca resistência inata para fenômenos climáticos prejudiciais. Subtraia o vigor do alvo para todos os ataques climáticos. Armaduras mundanas raramente protegem contra o tempo inclemente, mas muitas formas de proteção mágica são aplicadas. Cada sucesso inflige um nível de dano contusivo, e cada ataque custa 1 de plasma.

Ossário do último suspiro •••••


O devorador de pecados pode agora infligir dano letal em qualquer alvo dentro do Ossário. Este poder só funciona igual



à versão de 4 pontos, a não ser que todo o dano é letal em vez de contusivo, e cada ataque custa 3 de plasma.

O ossário da poeira sepulcral.

O ossário da poeira sepulcral utiliza a ressonância da terra fria e morta. Se o devorador de pecados manifestar o ossário da poeira sepulcral em um cemitério atual ou em um ambiente subterrâneo como uma rede de cavernas ou túneis subterrâneos, ele pode somar o seu nível de ocultismo para os sucessos de ativação para propósitos de determinar a área afetada. Tal ambiente subterrâneo pode ser obra da humanidade, como catacumbas, mas o ambiente deve seja predominantemente pedra ou térreo. O



devorador de pecados não pode ganhar a o benefício do ossário da poeira sepulcral. Dentro de um ambiente subterrâneo completamente artificial como em túneis de metrô.

Ossário da poeira sepulcral. ••

O devorador de pecados pode afligir qualquer pessoa dentro da área do ossário com um senso poderoso de claustrofobia. O jogador do devorador de pecados tem que testar (Manipulação + Ocultismo + sucessos de ativação), resistida pelo autocontrole do alvo. Se o devorador de pecados tiver êxito, o alvo, sofre uma penalidade de dados em todas as ações igua aos sucessos do devorador de pecados contanto que o devorador de pecados mantenha a concentração, como a escuridão opressiva do ambiente, presas na mente. Com um Sucesso Excepcional, essa penalidade de dados persistirá contanto que o ossário persista, até mesmo sem a concentração continua do devorador de pecados. Este poder custa 1 de plasma.

Ossário da poeira sepulcral. •••

O devorador de pecados pode fazer um ou mais objetivos se perder, seja nos túneis retorcidos de uma catacumba ou entre as lápides ameaçadoras de um cemiterio. O jogador do devorador de pecados tem que testar (Manipulação + Ocultismo + sucessos de ativação), resistido pelo autocontrole do objetivo. Se o devorador de pecados tiver êxito, o alvo sofre dados de penalidade igual aos sucessos de ativação em todas as tentativas para navegar pelo ambiente atual. O devorador de pecados pode dirigir este poder contra alvos múltiplos, com cada, alvo testando autocontrole separadamente. Este poder custa 1 de plasma por alvo ser afetado, e os efeitos duram pelo tempo como que os objetivos permanecem dentro do ossario.

Ossário da poeira sepulcral. ••••

O devorador de pecados pode causar a própria terra para se revoltar contra um

alvo. Pedras se lançam contra eles, e buracos se abrem para apanhar os pés e os tragarem ao chão. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação, menos Defesa). Cada sucesso inflige um nível de dano contusivo, e cada ataque custa de 1 plasma.

Ossário da poeira sepulcral.

•••••

O devorador de pecados pode agora infligir dano letal em qualquer alvo dentro do ossario. Este poder funciona igual à versão de 4-pontos, a não ser que todo o dano é letal em vez de contusivo, e cada ataques custa 3 de plasma.

O ossário crematório.

O ossário crematório utiliza a ressonância do fogo, calor e cinzas. Se o devorador de pecados manifestar o ossário crematório dentro em uma área quente, desolada como um deserto ou dentro dos confim de uma estrutura incendiando, ele pode acrescentar o seu nível de Ocultismo aos sucessos de ativação para propósitos de determinar a área afetada.

Ossário crematório ••

O devorador de pecados pode afligir qualquer pessoa dentro da área do ossário com um desorientação febril. O jogador do devorador de pecados deve testar (Manipulação + Ocultismo + sucessos de ativação), resistido pelo vigor do objetivo. Se o devorador de pecados for prospero, o alvo sofre uma penalidade de dados em todos as ações iguais aos sucessos do devorador de pecados para enquanto ele mantiver concentração, como ele começa a queimar com febre. Com um sucesso Excepcional, essa penalidade de dados persistirá contanto que o ossário crematório persista, até mesmo se o devorador de pecados não estiver se concentrando. Este poder custa 1 de plasma.

Ossário crematório •••

O devorador de pecados pode infligir a

penalidade prévia em alvos de múltiplos, cada, um é desorientado pela sensação de fumaça, calor ardente que verte nos pulmões. este poder custa 1 de plasma por alvo a ser afetado, e os efeitos duram contanto que os objetivos permaneçam dentro o ossario. Qualquer alvo que obteve mais sucessos em vigor que o devorador de pecados é não afetado. Ossário crematório: O devorador de pecados pode acender materiais inflamáveis dentro do ossario, O jogador do devorador de pecados tem que testar (perseverança + Ocultismo + sucessos de ativação). Este teste pode ganhar de +1 a +5 dados de bonificação em tentativas para acender particularmente materiais inflamáveis, como trapos oleosos ou escovas seca, ou pode sofrer penalidade de —1 a —5 em tentativas para acender materiais não inflamáveis, como pano molhado ou isolamento de espuma. O devorador de pecados pode não mirar alvos que se movimentem com esse poder, nem qualquer ser vivo. Este poder custa um número variável de pontos de plasma iguais ao tamanho do fogo ser criado. como a chama de uma vela 1 de plasma, enquanto explodir um carro poderiam custar 10.

Plasma Custo Tamanho Descrição
1 1 ou menor: um livro.
2 2-3 uma lata de lixo, um arbusto.
3 4-6 to tamanho de um homem

4 7-10 até o tamanho de um carro pequeno.
5 11-15 até o tamanho de um caminhão grande.

Isto é o Tamanho máximo que pode ser incendiado com este poder.

Ossário crematório •••••

O devorador de pecados pode agora infligir dano de fogo letal em qualquer alvo dentro da área do ossario. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação). a Defesa não se aplica este teste, mas leva alguns segundos para um alvo receber dano das chamas, permitindo um alvo perspicaz a “deitar e rolar” para apagar as chamas sem receber dano. Qualquer alvo sujeito a um uso próspero deste

poder pode testar (raciocínio + Atletismo) para apagar as chamas sem receber dano. Os sucessos do alvo neste teste são subtraídos dos testes do devorador de pecados Comedor, com cada sucesso restante que inflige um nível de dano letal (ou agravou dano para seres que são especialmente vulnerável a fogo). Cada ataque faz com este poder custar 3 de plasma.

O Ossário lacrimoso


O Ossário lacrimoso utiliza os abraços frios do mar. Se o devorador de pecados estende o Ossário lacrimoso para um corpo grande de água, ele pode a adicionar Ocultismo aos sucessos de ativação para propósitos de determinar a área máxima. Para ganhar este benefício, o devorador de pecados deve estar de fato na água distante da costa e a altura da água deve estar sobre sua cabeça (embora o ossário possa ser destrancado de um barco) ou o devorador de pecados deva estar dentro (nível do ossário x 100) metros do ponto onde alguém se afogou nos últimos dez anos.

Ossário lacrimoso ••

O devorador de pecados pode mirar qualquer pessoa dentro da área do ossário e os afligir com a sensação psicológica de se afogar. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação), resistido pelo autocontrole do alvo + Psique. Se o devorador de pecados tiver sucesso, o alvo sofre uma penalidade de dados em todas as ações iguais aos sucessos de ativação do devorador de pecados pelo tempo que o devorador de pecados estiver se concentrando, puser ele fica incapaz de retomar o fôlego acha que esta se afogando. Com um Sucesso Excepcional, esta penalidade de dados persistirá contanto que o ossário persista, até mesmo sem a concentração continua do devorador de pecados. Esse poder custa 1 de plasma.

Ossário lacrimoso •••

O devorador de pecados pode mirar alvos múltiplos múltiplos com a versão de



2 pontos deste poder. Mecanicamente, este poder funciona igual o anterior deste a não ser que o devorador de pecados possa mirar os indivíduos múltiplos com penalidades de dados causadas por clima. Cada alvo testa autocontrole separadamente, aqueles que falharem em adquirir mais sucessos que o devorador de pecados é afetado. Esse poder custa 1 de plasma por alvo a ser afetado.

Ossário lacrimoso ••••

O devorador de pecados pode mirar um indivíduo com um ataque de água até mesmo em terra seca, manifestando uma inundação de água salgada do mar para golpear ao alvo. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação) a Defesa do alvo se aplica a este teste. Cada sucesso inflige um nível de dano contusivo, e cada ataque custa 1 de plasma. Se o alvo estiver de fato na água (nadando no mar ou vadiando em uma banheira), este poder não custará nada para se ativar.

Ossário lacrimoso •••••

O devorador de pecados pode buscar afogar a vítima até mesmo em terra seca. Este poder funciona igual à versão de 4 pontos, a não ser que cada sucesso inflige dois pontos de dano contusivo, e cada ataque custa 2 de plasma.

O Ossário industrial

Habilidade: ofícios

O Ossário industrial utiliza a desumanidade inexorável da máquina e a esterilidade que separa as Estruturas artificiais das naturais naturais. Se o devorador de pecados destrancar o Ossário industrial dentro de um edifício de qualquer tipo, ele pode acrescentar o seu nível de ofícios aos sucessos de ativação para propósitos de determinar a área de máxima, mas quando ele faz isso, a área do ossário nunca pode estender além da estrutura física do próprio edifício. Para ganhar este benefício, não é necessário o devorador de pecados estar dentro da estrutura, mas ele deve poder tocar um de suas paredes exteriores. O Ossário industrial ••,

o devorador de pecados pode estender o seu controle para cercar múltiplos edifícios conectados dos quais são parte a mesma unidade (como uma mansão e sua casa de hóspedes ou todo o complexo em uma subdivisão residencial) mas não qualquer lugar fora de uma estrutura. Com O Ossário industrial •••••, o devorador de pecados pode observar territórios grandes de uma propriedade ou alguns metros nas de um bairro residencial.

O Ossário industrial ••

O devorador de pecados pode mirar em qualquer dispositivo mecânico que ele é capaz de perceber dentro do ossário e ligá-lo ou desligá-lo a sua vontade. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + ofícios + sucessos de ativação) e gastar 1 de plasma. Além deste poder, o devorador de pecados reflexivamente acrescentar os sucessos de ativação dele a qualquer teste de raciocínio relacionado a perceber ou entender qualquer aspecto da estrutura dentro qual ele está. Ele pode perceber facilmente passagens escondidas, caixas fortes escondidas e o iguais. Este aspecto do poder não custa nada.

O Ossário industrial •••

O devorador de pecados pode controlar completamente um único dispositivo dentro do ossário, enquanto dirige este como ele desejar, usando a mesma parada de dados do poder prévio. Porém ele pode fazer tais dispositivos fazerem somente coisas que estão dentro de suas funções. Quer dizer, ele poderia fazer um aspirador começar a limpar um tapete mas ele não pôde fazer este voe sobre o quarto. Este poder não custa nada contanto que o dispositivo designado não requeira eletricidade ou esteja desplugado da tomada. Feitos como ativar uma um objeto desplugado ou mover um aspirador desplugado da tomada custo 1 de plasma por objeto a ser afetado.

O Ossário industrial ••••

O devorador de pecados pode telecineticamente mover qualquer artigo não vivo que ele possa perceber dentro do



ossário. Ele pode fazer artigos se arremessarem a alvos ou ele pode ligar uma televisão e a fazerela mostrar qualquer imagem que ele desejar. Controlar e inanimar objetos desta maneira custa vários pontos de plasma iguais ao tamanho do objeto. O jogador tem que testar (perseverança + ofícios + sucessos de ativação) para ativar este poder. Se o devorador de pecados tentar lançar o objeto em um alvo, teste (perseverança + o Tamanho do objeto + sucessos de ativação, menos a defesa do alvo). O devorador de pecados pode fazer só um ataque por turno, e também o custo de plasma é igual ao Tamanho do objeto.

O Ossário industrial •••••

O devorador de pecados ganha controle sobre todos os objetos dentro do ossário. Destrancando o Ossário a este nível aumenta o custo de ativação para de 5 plasma, mas depois disso, o devorador de pecados não paga nada para usar qualquer um dos poderes precedentes do ossário industrial. Adicionalmente, enquanto este poder está em efeito, o devorador de pecados pode gastar 3 plasma para fazer um objeto fazer algo

completamente antinatural, como fazer uma cadeira cruzar seus braços ao redor alguém sentando e a contêr ou reorganizar as pinturas em uma tela pra exibir uma outra descrição de imagem. Estes efeitos antinaturais só duram contanto que o ossário permanesa depois eles reverterem a sua forma anterior.


O ossário da paixão

Habilidade: Empatia

Ossário da paixão concede uma compreensão ao devorador de pecados sobre os estados emocionais de qualquer ser pensante que esteja dentro de seus domínios. Quando o ossário da paixão estiver ativo, o devorador de pecados pode adicionar os sucessos de ativação a ativação dele a todos os testes de Empatia para julgar a natureza emocional de qualquer um dentro da área de sua observação.

Ossário da paixão ••

O Devorador de pecados pode instilar a área com uma ressonância emocional particular tal que qualquer um que entre pode ser compelido a sentir aquele esta-



do emocional. O jogador do devorador de pecados tem que testar (Manipulação + Empatia + sucessos de ativação).

Para cada ponto de plasma gasto, o devorador de pecados pode manchar uma área de 10 metros em raio com uma particular emoção. Qualquer um que entre na área afetada cujo o nível de autocontrole + Psique é menor do que os sucessos de ativação será compelido a sentir aquela emoção pelo período que permanecer dentro da área. Sempre que um personagem afetado tentar agir ao contrário da emoção instilada, ele sofre uma penalidade de dados na ação igual aos sucessos de ativação.

Ossário da paixão •••

O devorador de pecados pode afetar qualquer parte do Ossário ou todo com uma emoção, usando as regras descritas debaixo da versão de 2 pontos, por um custo de 5 pontos de plasma.

Ossário da paixão ••••

O devorador de pecados ganha o poder de se alimentar de fato das emoções fortes impregnadas no local como um vampiro psíquico. Sempre que um personagem afetado por uma ressonância emocional instilada pelos atos do devorador de pecados fazer alguma coisa importante, o devorador de pecados recupera plasma e, em alguns casos, Força de vontade. Não há nenhum teste associados com este poder. Características recuperadas em situações 1 plasma O alvo gasta um ponto de Força de vontade afetado pela emoção 1 plasma O alvo alcança um Sucesso excepcional ou um Fracasso dramático em decorrência da emoção 1 plasma O alvo se prejudica em níveis de vitalidade como resultado da forte emoção 3 plasma: O alvo ou perde Moralidade ou ganha uma degeneração como resultado da

forte emoção. 1 plasma: O alvo morre de forma violenta em decorrência da forte emoção o devorador de pecado também recupera um ponto de força de vontade.

Ossário da paixão •••••

O devorador de pecados pode causar dano a alguém psiquicamente pelo poder da ressonância emocional. Uma vez que um alvo esteja sob o efeito de uma ressonância emocional criada pela ossário da paixão, o devorador de pecados, pode atacar emocionalmente, drenando sua força de vontade e vitalidade. Ativar este poder custa 3 de plasma, e o jogador do devorador de pecados tem que testar (Inteligência + Empatia + sucessos de ativação, menos o autocontrole do alvo). Cada sucesso obtido no teste faz o alvo perder um ponto de Força de vontade. Se o alvo for totalmente drenado em sua força de vontade, ele recebe uma overdose emocional e qualquer sucesso restante inflige um ponto de dano contusivo.

O Ossário fantasma

Habilidade: Persuasão

O ossário fantasma concede ao devorador de pecados o poder para ver por qualquer ilusão existente dentro da área do ossário. Enquanto o ossário fantasma estiver ativo, o devorador de pecados pode adicionar os sucessos de ativação para todos os testes para descobrir objetos invisíveis

ou seres ou ver através de ilusões dentro do Ossário. Ele também pode adicionar os seus sucessos de ativação para qualquer característica de Resistência para manipular as suas próprias percepções.

Ossário fantasma ••

O devorador de pecados pode afetar as percepções de um único indivíduo dentro do Ossário. O jogador do devorador tem que testar (Manipulação + Persuasão + sucessos de ativação). Este teste é resistido pelo autocontrole + Psique do alvo. Se o teste tiver sucesso, o devorador de pecados pode alterar as percepções do alvo com relação ao ambiente a sua volta, conforme ele mantém concentração sobre o mesmo. Com um Sucesso Excepcional, a ilusão persistirá por uma cena inteira até mesmo se o devorador não estiver concentração contínua, embora tenha que permanecer estático e incapaz de interagir com o alvo ele não precisa estar concentrado. Criar uma ilu-

são custa 1 plasma.

Ossário fantasma •••

O devorador pode criar ilusões capazes de enganar múltiplos indivíduos, a um custo de 1 plasma por alvo. Se os alvos permanecerem próximos, o devorador poderá fazer a ilusão interagir com todos eles. Se eles dividirem, ele terá que escolher o alvo com quem a ilusão vai

interagir, mas os outros alvos ainda são suscetíveis a este poder pela duração de um cena. Em outras palavras, o devorador não pode dividir a atenção dele entre diferentes locais dentro do ossário, mas tão longo pode focalizar ela em uma área, ele pode controlar totalmente as percepções dos alvos encontrados na área.

Ossário fantasma ••••

O devorador pode mirar em qualquer parte do ossário ou inteiro, o encobrendo sua aparência verdadeira, em uma ilusão a sua escolha. Uma choupana velha pode se tornar uma mansão atordoante, enquanto um cemitério desolado pode se tornar casa de festas. O jogador do devorador tem que testar (Manipulação + Persuasão + sucessos de ativação), pagando um custo de 5 plasma. Qualquer personagem que entrar na área afetada e tiver um nível de perseverança é menor que os sucessos obtidos neste poder vêem a área da forma que o devorador de pecados desejou..

Ossário fantasma •••••

O devorador de pecados pode prejudicar alguém com uma ilusão. Nenhum dos poderes anteriores é diretamente prejudicial, embora eles possa prejudicar um alvo indiretamente, por exemplo, escondendo um vão de uma escadaria ou a extremidade de um precipício. Por outro lado, este poder permite ao devorador de pecados criar ilusões que possam matar. A ilusão resultante tem forma e atos de acordo com a vontade do devorador de pecados. O devorador de pecados pode fazer uma ilusão de ele atacar qualquer um que acreditar nela. Os ataques do assassino ilusório infligem dano de con-

tusão se o devorador de pecados gastar 3 de plasma para ativar este poder ou letal se ela gastar 6. Indiferentemente, a cada ataque o assassino ilusório fizer requer que o jogador do devorador teste (raciocínio + Intimidação + sucessos de ativação). a Defesa não se aplica a este já que o assassino é uma ilusão e então sempre vai “atingir” se o devorador assim desejar que ele faça. Porém, o alvo subtrai o seu nível de autocontrole do ataque. Além disso, se o autocontrole + Psique do alvo exceder os sucessos de ativação, ele será imune ao assassino ilusório.


O ossário primal

Habilidade: trato com animais

Manifestar o ossário da primal põe o devorador de pecados em afinidade com qualquer área selvagem dentro do raio de alcance do ossário e qualquer animal selvagem dentro deste, lhe permitindo perceber os movimentos de tais criaturas com um pensamento. Se o devorador de pecados destranca este ossário dentro um ambiente fortemente arborizado ou área de floresta, ele pode acrescentar seu nível de trato com animais à sucessos para propósitos de determinar os padrões da área. Porém, em tal um caso, a área do ossário nunca pode se estender além do alcance da floresta em questão, e seus efeitos são bloqueados por sinais de invasão da civilização a área do ossário da primal não pode se estender por qualquer estrada que corte a floresta, nem qualquer cerca construída dentro dos últimos dez anos, nem pode o devorador de pecados percebe dentro de qualquer estrutura feita por mãos de homens dentro do ossario.

Ossário da primal ••

O devorador de pecador pode mirar um animal específico dentro do ossário e ativar o seu instinto de luta ou de fuga. Qualquer animal afetado ou fugirá do ossário tão rápido quanto é capaz ou atacar o primeiro humano que encontrar em sua raiva, seja qual for os desejos do devorador de pecados. Este poder custa 1 de plasma. Não há nenhum teste a menos que o animal seja mágico ou caso contrário sensível em tal caso o jogador do de-



vorador tem que testar (raciocínio + trato com animais + sucessos de ativação, resistido pelo autocontrole do animal). Com um sucesso Excepcional qualquer animal afetado recebe uma bonificação de dois dados para qualquer ações feitas sob efeito desta compulsão, como testes de atletismo para fugir ou Briga para atacar.

Ossário da primal •••

O devorador de pecados pode mirar animais múltiplos com o poder precedendo a um custo de 1 de plasma por criatura. Ele também pode mirar um animal específico e controlar este completamente. Este aspecto do poder custa 2 de plasma mas usa as mesmas regras mecânicas como no nível anterior do poder. Se o devorador gastar 3 plasma, ele pode falar até mesmo pelo animal com a sua própria voz.

Ossário da primavera ••••

O devorador de pecados pode agora criar respostas mais complicadas nas criaturas da floresta. Com este poder, o devorador pode se focar em um único indivíduo dentro da área do ossário e instilar dentro dele uma aura poderosa que provoca uma fúria primal dentro da maioria dos animais. o alvo que está sob este maléfico efeito causara automaticamente um radical e sanguinário frenesi em qualquer e toda criatura que encontrar dentro do ossario, e todos desde o menor e mais covarde de tais criaturas invariavelmente o atacara quando o ver. Este poder custa 3 plasma, e o jogador do devorador tem que testar (Manipulação + trato com animais + sucessos de ativação, resistido através do autocontrole + Psique). além de qualquer outros efeitos, o alvo deste poder é reduzido a um Dado de sorte em todos os testes de trato com animais enquanto estiver no ossario. Com um Sucesso excepcional, a mancha colocada no alvo é penetrante que persiste até mesmo durante um dia inteiro depois do alvo sair do ossario.

Ossário da primal •••••

O devorador de pecados pode agora manipular vida da planta dentro do ossa-

rio, fazendo videiras agarrar os inimigos ou partes de arvores tentar esmagá-los. Cada ataque custa 1 ponto para infligir dano de contusão ou 2 infligir dano letal. O jogador do devorador tem que testar (raciocínio + briga) para agarrar ou (raciocínio + Armamento), adicionado aos sucessos de ativação como dados de bonificação. A defesa do alvo se aplica.

O ossário estigmata

Habilidade: Ocultismo

Enquanto esta Manifestação estiver ativa, o devorador pode perceber fantasmas em qualquer lugar dentro do alcance do ossario. O devorador sente os caminhos automaticamente para o submundo que exista em qualquer lugar dentro do ossario. Embora todos os devoradores possam ver fantasmas automaticamente, um devorador não pode perceber fantasmas alem da presença imediata dele por atravez de um ossário a menos que tenha sido destrancada com a Chave estigmata.

Ossário estigmata ••

O devorador de pecados pode proteger um local dentro do ossário contra intrusão espiritual, proibindo todos menos os poderosos dos fantasmas podem entrar neste domínio. O jogador tem que testar (Presença + Ocultismo + sucessos de ativação). O alcance da área protegida é geralmente igual a cinco metros por plasma gasto. Porém, custódias desta natureza tendem a conter limites estruturais, assim se o alcance é aproximadamente igual à área da casa na qual o devorador estava, normalmente a custódia será extensiva com as paredes da casa em vez de formar um círculo de proteção. Qualquer fantasma será incapaz de passar pelos limites da custódia a menos que o poder do fantasma exceda os sucessos obtidos pelo devorador neste poder. Um fantasma que não possa atravessar a custódia também não vai poder atingir qualquer um dentro desta área com Numinas. Qualquer fantasma de que já esteja dentro dos confins da custódia quando é erguida será apanhado, a menos que seja poderoso bastante para escapar.

Ossário estigmata •••

O devorador pode criar custódias que suportam até mesmo além da terminação do próprio ossário. Para cada ponto de plasma extra gastado, uma custódia criada com a versão de 2 ponto de ossário estigmata suportará durante uma hora depois do ossário ser encerado. Para cada nível letal de dano o devorador de pecados infligir em si mesmo, a custódia persistirá durante um dia cheio depois do ossário ser desfeito.

Ossário estigmata ••••

Tendo dominado a arte de proteger, o devorador progride a arte mais difícil de amarração. Com este poder, o devorador pode ligar um espírito ou fantasma temporariamente a um local, aderindo o corpo espiritual da entidade a ancorar no local como uma borboleta pega em uma teia. O devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação, Resistido pelo nível de Poder do fantasma). Se o teste for próspero, o fantasma será ligado a uma área do ossário do devorador de acordo com a escolha do devorador, para cada hora por plasma gasto ao ativar o poder. Com um Sucesso Excepcional, dobra o número de horas que o fantasma é ancorado. Se o devorador de pecados voluntariamente sofrer dois níveis de dano letal, o fantasma vai ao invés estar rumo a um dia por plasma gastado. Enquanto preso, o fantasma é incapaz de deixar o local para qual é ancorado e sofre uma penalidade de dados em todas as Numina iguais aos (sucessos de ativação + 1 por nível de vitalidade letal sofrido pelo devorador de pecados), o qual normalmente é o bastante para fazer a maioria dos fantasmas desamparados. O devorador de pecados pode escolher negar a penalidade da Numina se ele desejar, e ele também pode libertar o fantasma da ancora como uma ação reflexiva. O devorador de pecados também pode compelir qualquer fantasma que ele ligou a se materializar ou desmaterializar como ele desejar, e ela ganha dados de bonificação igual aos sucessos de ativação em todos os testes sociais para influenciar ou manipular o fantasma.

Ossário estigmata •••••

esta é a última afronta a dignidade dos mortos, o devorador de pecados, pode escoar Essência diretamente de um fantasma, convertendo esta em plasma. Nenhum contato físico ou espiritual é necessário, o devorador pode mirar qualquer fantasma que ele possa perceber dentro dos confinamentos do ossário. Não há nenhum custo de plasma. Ao invés, o devorador de pecados deve gastar um 1 ponto de Força de vontade ou infligir 1 nível de vitalidade letal em si por teste. O jogador devorador de pecados tem que testar (raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação menos o Poder do fantasma). Cada sucesso líquido drena o fantasma em um ponto de Corpus que é convertido em 2 plasma. O devorador de pecados não pode armazenar mais plasma que o limite normal dele, mas isso faz não limitar o número de Essência ou níveis de Corpos ele pode roubar, o plasma extra será simplesmente perdido.

O ossário da quietude

Habilidade: manha

O ossário da quietude é um lugar sutil comparado aos ossuários destrancados com outras chaves.

Onde o ossário fantasma permite que o devorador de pecados a moldar o que o inimigo dele vê, o Ossário da Quietude, lhe permite tornar o alvo negligente a certas coisas. Quando esta Manifestação é destrancada, o devorador de pecados pode conferir uma bonificação de dados iguais aos sucessos de ativação em todos os testes furto relacionados a qualquer aliado da escolha dele a um custo de 1 plasma por pessoa.

Ossário da quietude ••

O devorador de pecados pode mirar um único indivíduo (inclusive um animal) dentro a área do ossário e inflige nele uma penalidade de dados iguais aos sucessos de ativação em todos os testes de raciocínio relacionados a percepção ou observação. Fazer isso é uma ação que não requer testes porem custa 1 plasma por alvo afetado. O devorador de peca-

dos pode só pode infligir esta penalidade em um personagem se os sucessos de ativação dele excedem o autocontrole, e ele não pode afetar mais nenhum alvo.

Ossário da quietude •••

O devorador de pecados pode silenciar os inimigos, os afligindo com cegueira, surdez e estupidez. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + manha + sucessos de ativação, resistido pelo autocontrole + Psique do alvo). Se o teste obtiver sucesso, o devorador de pecados pode roubar do alvo sua visão, ou audição ou a fala desde que o devorador de pecados se mantenha concentração nela, a um custo, de 2 plasma. Gastando 4 plasma, ele pode roubar duas dessas habilidades, e gastando 6 plasma, ele pode afetar todas as três. Com um Sucesso Excepcional, o efeito durará contanto que o ossário permaneça e nenhuma concentração adicional é requerida.

Ossário da quietude •••

Usando o próprio plasma dele como sanguessugas para arrancar a energia vital dos inimigos, o devorador de pecados pode infligir uma exaustão poderosa em um alvo específico. Normalmente, isso fará o alvo dormir muito menos, ignorar

tudo ao redor dele. O jogador do devorador de pecados tem que testar (raciocínio + lábia + sucessos de ativação). Todos os personagens dentro do ossário cuja perseverança é menor que o sucessos obtidos para este poder dormirão para pela duração do ossário. Isso custa 2 plasma, este é um sono natural do qual um objetivo pode ser despertado por contato físico ou simplesmente um barulho alto. Por de 4 plasma, este é um sono sobrenatural de qual nenhum alvo afetado pode ser despertado até o fim do ossário.

Ossário da quietude ••••

O devorador de pecados pode enlaçar um alvo com tentáculos de plasma invisível os quais vem das profundezas da sua alma e aplicar as sanguessugas para drenar sua vitalidade. Um uso próspero deste poder fará o perder pontos de Força de vontade. O jogador do devorador de pecados jogador tem que rolar (Inteligências + Subterfúgio + sucessos de ativação, menos a perseverança do alvo). Cada sucesso obtido faz o alvo perder um ponto de Força de vontade temporário. Se o alvo for completamente esgotado em sua Força de vontade, ele cai em inconsciência e não pode ser despertado pelo menos pelas próximas doze horas.



A membrana

Atributo: vigor

De todas as Manifestações descobertas pelos devoradores de pecados, a membrana, é certamente o mais íntima. Quando com esse dom o devorador de pecados convida o geist a entrar em seu corpo, permitindo, seu plasma a fluir fora de suas células, o transformando interiormente. Compartilhar o corpo com o geist é um ato inacreditavelmente íntimo, que fortalece as os laços, entre o devorador e o geist. Uma vez está dentro de seu corpo, o geist podem mudar a carne, moldando esta de modo definido pela Chave destrancada para esta Manifestação. O A membrana estigmata permite a um devorador de pecados a para controlar o sangue dele como se vazasse do corpo dele, e até mesmo cortar membros para agir como homunculos. A menos que caso contrário seja especificado pela a Chave destrancada, as mudanças físicas totais causadas pela membrana são visíveis para todo o mundo que olha para o devorador de pecados. O poder básico da membrana coloca o geist no corpo de devorador de pecados. Estes poderes o afetam diretamente, em lugar de outras pessoas ou fantasmas. os sucessos de Ativação neste teste regularmente informam a magnitude dos poderes subsidiários que se ramificam fora a cada versão desta Manifestação. Onde poderes secundários requerem teste de dados, os sucessos de ativação são acrescentados à parada de dados como normal. A membrana dura regularmente até o fim da cena, embora um devorador de pecados possa escolher despedir o geist dele mais cedo se ele assim desejar. As maiores dos poderes subsidiários da membrana são cumulativos como a fusão do devorador de pecados e o em uma forma mais poderosa. Todos são poderes sob uma única Chave isso não exige nenhum teste ou despesa de plasma ativar pois são cumulativos; o devorador de pecados ganha todos os benefícios assim que ele veste a membrana. Naturalmente, um devorador de pecados pode ter uma membrana ativada de cada vez.

Ativação da membrana

Custo: 1 plasma

Teste: Vigor + (Habilidade Fundamental) + nível de membrana

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: O devorador de pecados e o geist se rejeitam em um nível subconsciente. O devorador de pecados não pode acessar a membrana até o próximo pôr-do-sol.

Falha: A tentativa para manifestar a membrana falha.

Êxito: O devorador de pecados absorve o geist para dentro dele, enquanto o infunde o corpo dele com plasma os unindo em um.

Êxito Excepcional: devorador de pecados e o geist agem em harmonia. Qualquer teste para ativar os poderes subsidiários da membrana ganham o benefício do 9.

As Membranas Elementais

Habilidade: Ocultismo

O geist adentra a carne do devorador de pecados e se transforma no elemento associado.

A membrana do último suspiro esfria o corpo do devorador de pecados. Ele sempre terá o toque frio e ligeiramente úmido, como se ele estivesse morto por várias horas, e fica translúcido e indistinto. O devorador de pecados acrescenta os sucessos de ativação dele a qualquer teste de furto, e não pode ser descoberto em equipamentos de imagem térmica.


Membrana do último suspiro**

O devorador de pecados move-se um vento frio em lugar de caminhar. Ele permanece duas polegadas sobre a superfície do chão, e pode caminhar sobre a água

da mesma maneira facilmente.

Membrana do último suspiro***

O devorador pode drasticamente reduzir a temperatura de seu corpo, congelando até um galão de água com um toque e negociando o e causando dano de contusão em qualquer oponente durante um agarrão em uma briga.



Membrana do último suspiro

ro

Este poder faz o devorador de pecados tão insubstancial quanto o ar. Ele pode reflexivamente gastar dois pontos de plasma para ignorar qualquer ataque completamente que aconteça depois da iniciativa dele.

Membrana do último suspiro

•••••

O devorador de pecados se funde com os ventos. Gastando dois pontos de plasma, ele desaparece e pode se re-formar em qualquer lugar dentro de uma distância de seu nível de membrana em milhas um minuto depois. A partida e ponto de chegada devem ambos estar ao ar livre.

A membrana da poeira sepulcral

A membrana da poeira sepulcral transforma o corpo do O devorador de pecados em poeira e rochas em seu interior. Quando esta membrana é destrancada, ele fica imune a estar atordoado ou em golpe fatal (Mundo das trevas, pg. 166-167).

Membrana da poeira sepulcral

••

Os ossos do devorador de pecados viram rocha solida. Ele recebe dano de contusão de armas de fogo em vez de letal.

Membrana da poeira sepulcral

•••

A Manifestação transforma até mesmo a carne do devorador de pecados em poeira e pedregulho. Ele recebe níveis de vitalidade temporários iguais aos sucessos de ativação.

Membrana da poeira sepulcral

•••••

Os ossos do devorador de pecados e unhas se tornam diamantes rígidos. Os ataques desarmados dele causam dano letal em lugar de contusão.

Membrana da poeira sepulcral

•••••

Destrancar este poder permite ao devorador de pecados se transformar em uma estátua viva, às vezes, chamada de "o Anjo de Cemitério." O jogador gasta dois de plasma testa vigor + Ocultismo + (sucessos de ativação). Sucesso indica que o devorador de pecados se torna uma estátua de pedra. Ela não pode se mover nesta forma, mas é surpreendentemente resistente a dano. Ele ganha um ponto de Durabilidade por sucesso, e Estrutura igual a Durabilidade + Tamanho. Ele pode permanecer nesta forma por um dia por ponto de Psique durante o qual ele cura a duas vezes a velocidade normal. Qualquer Estrutura perdida nesta forma é ignorada quando ele reverte a forma humana. Nesta forma, o devorador de pecados está efetivamente inconsciente e desavisado dos ambientes a sua volta, embora ele retenha algum senso da passagem de tempo. Em um sucesso excepcional, ele permanece atenta dos ambientes a sua volta.

Membrana crematória

A membrana crematória acende uma chama dentro do peito do devorador de pecados que eventualmente consome o seu corpo. Ele sempre é morno ao toque, como se ele estivesse tendo uma febre, e pode fazer o corpo dele arder com uma luminosidade de uma fogueira. Qualquer um que tentar atacar o devorador de pecados sofre os sucessos de ativação como uma penalidade para o teste de ataque.

Membrana crematória

O corpo do devorador de pecados é um crisol. Ele pode receber um ponto de dano letal para ganhe três pontos de plasma.

Membrana crematória ...

O personagem ganha reflexos e movimentos ageis. Ele pode espalhar os sucessos de ativação entre a Iniciativa, Velocidade, e Defesa; cada dois sucessos concedem uma +1 de bonificação.

Membrana crematória

O corpo do devorador de pecados brilha incredivelmente. Qualquer um que olhar diretamente a ele estará cego por vários turnos iguais ao seus sucessos de ativação.

Membrana crematória

O devorador pode transformar plasma em seu crisol interno. Ele pode gastar vários pontos de plasma até a ativação iguais sucessos. Cada três pontos lhe permitem distribuir 2 pontos extras entre os atributos de refinamento conforme ele manifesta a membrana crematória.

A membrana lacrimosa

A membrana lacrimosa infunde o corpo do devorador de pecados com água salgada, fria. Ele pode se mover pela água sem penalidades, nadando ao seu nível de deslocamento inteiro.

Membrana lacrimosa ..

O devorador de pecados segura os inimigos com a inevitabilidade esmagadora dos mares. Ele acrescenta os sucessos de ativação à sua Força quando agarra alguém em uma briga.

Membrana lacrimosa ...

Este nível permite ao devorador de pecados a fluir ao redor dos ataques. Ele aplica Defesa contra ataques de armas de fogo.

Membrana lacrimosa

O personagem pode mergulhar em qualquer corpo de água, reaparecendo em outro lugar. Ele tem que estar sobre um corpo de água para destrancar este poder. Ao fazer isso, ele se transforma em

forma líquida, funde com o corpo de água, e emerge a uma distancia de seu nível de membrana em milhas a um diferente ponto dentro de um mesmo corpo de água ao fim da cena.

Membrana lacrimosa

O devorador de pecados pode se transformar em uma onda. Ela viaja


30 pés diretamente adiante, adicionando os sucessos de ativação em dano letal para todos dentro de 10 pés do caminho dele.

Membrana industrial

Habilidade: ofícios

A membrana industrial mergulha o devorador de pecados e seu geist em uma figuração de um fantasma da maquina. Ele anda íngreme na linha que divide criatura e maquina, capaz de se unir com dispositivos artificiais, e a mais altos níveis podem implantar coisas no corpo. poderes subsidiários da membrana industrial não requerem testes, e até mesmo aqueles que se tratam frequentemente de mais que um pedaço de tecnologia imediatamente. Os efeitos deste poder são consideravelmente surrealistas, substituindo ciência com isso que alguma coisa do mundo dos mortos “necrotecnologia.” A maioria dos poderes da membrana industrial permite o devorador de pecados a se fundir com pedaços de tecnologia. Uma vez que ele é implantada a um pedaço de tecnologia, ele a adiciona sucessos de ativação para as paradas de dados relacionados a usar a tecnologia. Ao usar a membrana Industrial, ele não pode corretamente se relaciona com humanos, sofrendo um modificador de —2 para todos os testes de presença. Inicialmente, a membrana industrial permite ao devorador de pecados implantar artigos artificiais simples de até Tamanho 3 no corpo dele. Cada artigo custa um ponto de plasma para implantar. Tudo que ele funde com seu corpo não pode depender fontes de poder eletrônicas ou químicas. Ele pode esconder ou revelar os objetos como uma ação reflexiva.

Membrana industrial ..



O devorador de pecados pode implantar qualquer coisa de Tamanho 3 ou menor, inclusive armas de fogo e ferramentas. Ela pode segurar um número total de objetos no corpo dele até o seu nível de membrana, ele pode usar apenas 2 dois artigos imediatamente (estendendo cada um por um dos braços).

Membrana industrial •••

A este nível, o devorador de pecados pode manifestar todos os objetos armazenados simultaneamente dentro dele, crescendo como braços extras (que se aparecem como construções mecânicas) se necessário.

Membrana industrial ••••

O personagem pode se fundir com objetos maiores, Tamanho até 10 + psique do devorador de pecados. Ela não pode armazenar nenhum outro artigo dentro dele enquanto unido com um dispositivo grande, e custa dois pontos de plasma para se unir com isto. As mãos dele e pernas fluem na máquina enquanto ele a controla.

Membrana industrial •••••

O devorador de pecados pode armazenar artigos dentro do seu corpo e unir máquinas maiores, e os revela como em membrana industrial •••, entretanto cada objeto que ele revela e cultiva um braço custa um ponto de plasma.

A membrana da Paixão

Habilidade: Empatia

A membrana da paixão convida o geist a compartilhar a mente do devorador de pecados como também o corpo dele. Este é o limiar da ligação, quando ele compartilha todos os pensamentos e noções com o geist. Ele pode não ter nenhum segredo real enquanto ela veste a membrana da paixão, mas em troca ele ganha a ajuda do geist em assuntos de corpo e mente. O devorador de pecados adiciona o seu nível de membrana em dados de bonificação dados a todos os testes de Inteligência que ele fizer enquanto manifestar a membrana da paixão (salvo

o teste de ativação das manifestações)

Membrana da Paixão ••

O devorador de pecados pode trabalhar em conjunto com o geist para focalizar-se em um problema específico. Ele pode transformar qualquer teste de Habilidade Mental mundano em uma ação de rotina gastando um ponto de plasma.

Membrana da Paixão •••

O personagem pode entender as respostas emocionais de outros em um nível mais profundo do que antes. Ele adiciona os sucessos de ativação dele como dados de bonificação para Empatia relacionada a seres mundanos, Intimidação, Persuasão, Socialização, ou manha.

Membrana da Paixão ••••

Com um toque, o personagem pode forjar um laço emocional forte com outra pessoa. Ele pode fazer outra pessoa o amar durante o tempo em que a membrana da paixão estiver ativada. Se o alvo dela tentar a evitar ativamente, ela pode precisar primeiro obter sucesso em um teste de Destreza + briga para o tocar. O jogador gasta dois pontos de plasma e testa Manipulação + Empatia + (sucessos de ativação) contra a autocontrole do alvo + Psique (resistência é reflexiva). Sucesso infunde o alvo com uma admiração opressiva para com devorador de pecados. Ele não entrará uma em ação violenta contra ele enquanto ele manifestar a membrana da Paixão. Algumas pessoas (especialmente com a virtude caridade ou Justiça ou orgulho ou Ira como o Vício) irão mais adiante, lutar para não perder a causa da paixão. Quando o efeito terminar, o alvo sabe que ele foi manipulado. Ele recebe um modificador de +3 no autocontrole ao negociar com o devorador de pecados até o fim do capítulo.

Membrana da paixão •••••

O devorador de pecados e o geist obtém controle completo sobre as suas mentes e almas. Qualquer poder sobrenatural que diretamente afete a mente do devorador de pecados é difundida e incli-

nada a falhar pelo poder do geist em cima de outro uso do poder contra o geist. O devorador de pecados pode aplicar uma penalidade de —5 a qualquer uso de um controle mental ou emocional usado contra ele gastando um ponto de Força de vontade; esta é uma ação reflexiva.

Membrana fantasma

Habilidade: Persuasão

A membrana fantasma infunde o devorador de pecados com a essência da ilusão e da loucura. O seu corpo se torna macio e flexível como ectoplasma sob suas mãos, capaz assumir terríficas formas ou formas impossíveis. O devorador de pecados pode alterar a forma do seu corpo como uma ação instantânea. Isso não altera as características dele diretamente, uma modificação satisfatória pode adicionar os sucessos de ativação para um teste de Habilidade Física.

Membrana fantasma ••

O devorador de pecados pode aumentar a forma alterada dele para infligir um medo paralisante em qualquer um que a vê. O jogador gasta dois de plasma e testa

vigor + Expressão + (sucessos de ativação)-(o nível mais elevado de autocontrole das testemunhas). Os Sucessos fazem com que aqueles que vêm o devorador de pecados durante esta ativação

sofram um medo terrível. Espectadores sofrem uma penalidade igual ao o número de sucessos obtidos para este poder em qualquer ação que não envolva se encolhendo de medo ou correr para longe do devorador de pecados. Esta penalidade dura por um turno por sucesso obtido.

Membrana fantasma •••

O corpo do devorador de pecados se torna virtualmente espectral em sua flexibilidade. Qualquer dano de contusão que receba será dividido (arredondando para baixo).


Membrana fantasma ••••

O devorador de pecados pode deformar o seu corpo de modos estranhos, estirando o tórax em uma gaiola ou fazendo crescer membros extras. Ele pode gastar um de plasma para adicionar os sucessos de ativação para qualquer teste de briga, incluindo aqueles feitos para agarrar os inimigos.

Membrana fantasma •••••

O devorador de pecados pode se transformar em uma forma que induz a loucura absoluta um único alvo. O jogador gasta 2 de plasma e 1 Força de vontade, e testa Manipulação + Expressão + (sucessos de ativação) contra o autocontrole + Psique (resistência é reflexiva). O





Sucesso inflige ao alvo uma nova degeneração menor, ou a forma maior de uma degeneração existente. Esta degeneração dura até o fim da cena.

Membrana primal

Habilidade: trato com animais

Destrancar a membrana primal permite ao devorador de pecado assumir os aspectos de animais para aumentar o seu corpo. Assumindo os aspectos de animais selvagens, o devorador de pecados pode acrescentar os sucessos de ativação a qualquer teste de percepção. Se encoberto, ele pode localizar os inimigos através de som ou cheiro (acrescentando os sucessos de ativação aos testes de raciocínio + autocontrole) Ele também adiciona a os sucessos de ativação para qualquer teste de Sobrevivência para seguir rastros.

Membrana primal ••

O devorador de pecados ganha uma consciência instintiva de animal do que fazer dentro de uma situação perigosa, ele usa o seu valor mais alto entre raciocínio ou Destreza para determinar a Defesa. Ele também pode gastar um ponto de plasma para adicionar os sucessos de ativação para a Velocidade por um turno.

Membrana primal •••

O seu corpo assume novas características bestiais, o devorador de pecados pode distribuir os seus sucessos de ativação entre os Atributos Físicos. Estas mudanças levam a cabo todos os derivados de atributos como Iniciativa e vitalidade. Este poder custa um ponto de Força de vontade para se ativar por uma cena.

Membrana primal ••••

O personagem pode transformar o seu corpo em um animal com Tamanho entre 3 e 7. Ele precisa comer alguma da carne do animal primeiro e gastar um ponto de plasma para interiorizar sua forma. Ele pode armazenar uma forma animal por ponto de Psique, mas perde depois de um mês. O jogador gasta 1 plasma (por ponto do Tamanho do ani-

mal) e 1 Força de vontade, e testa vigor + trato com animais + (sucessos de ativação) como uma ação imediata. Sucessos concedem a ele a forma do animal. Se o animal for menor, adicione a diferença de tamanho em pontos para à Destreza do devorador de pecados e subtraia da esta diferença e sua força e vigor. Se o animal for maior, acrescente a diferença em Tamanho entre força e vigor mas subtraia da Destreza. Não importa a Classifique segundo o tamanho, os Atributos Físicos do devorador de pecados não podem ser reduzidos abaixo de um ponto.

Em forma de animal, tem que comunicar de forma não verbal. Onde ele pode usar Habilidades Sociais, ele a faz com uma penalidade de três dados. Ele ganha bonificações para Percepção e Defesa da Besta conforme os níveis 1 e 2, mas não pode acessar outros poderes da membrana primal sem reverter a forma humana. O devorador de pecados pode permaneça transformado até o fim da cena, mas pode reverter a forma de humana a qualquer momento. O jogador pode ativar este poder, ou o ficara, ou ficar com habilidades muito limitadas nos poderes de 1 a 3 pontos associados com a membrana primal.

Membrana primal •••••

O devorador de pecados pode dividir o corpo em um grupo de animais pequeno, um bando de corvos, um enxame de ratos, ou um agrupamento de aranhas. O jogador gasta 2 plasma e testa perseverança + trato com animais + (sucessos de ativação) como uma ação imediata. Sucesso divide o seu corpo em um grupo de animais, desintegrando onde ele está de pé. Nesta forma ele se move a quatro vezes a Velocidade por turno – controlar muitos corpos distintos são difíceis, e faz atacar e praticamente impossível. Ele ganha cinco dados a todos os testes de furto para evitar perseguição, e qualquer um que atacar o enxame com uma arma normal não pode causar danos para afetar ate ele se quando ele re-formar. Apenas fogo e ataques de gás podem danificar o grupo de criaturas. Este dê poder permanece até o fim da cena ou até o personagem escolher terminar com o efeito,

e ele não recebe outros benefícios da membrana primal em quando este poder estiver ativo. O devorador de pecados pode reflexivamente gastar um ponto de plasma para permanecer nesta forma durante uma hora.

Membrana estigmata

Habilidade: Ocultismo

Misturar seu geist com a membrana estigmata. concede o poder ao devorador de pecados sobre o seu próprio corpo, controlar funções de automáticas como a respiração. No nível mais básico, o devorador de pecados pode controlar as funções metabólicas. Ele não precisa respirar, comer, ou dormir enquanto manifesta a membrana estigmata, ele é imune a penalidades de fome ou fadiga.

Membrana estigmata ••

O personagem pode controlar o seu próprio fluxo de sangue. Ele tem que infundir o sangue com um ponto de plasma. ele pode focalizar o seu fluxo sanguíneo dando a ele breves sentidos, ele pode escorrer com velocidade normal do personagem. O sangue não pode escalar paredes, mas o devorador de pecados pode dar ao sangue formas específicas, permitindo manipular objetos com uma força efetiva de 1.

Membrana estigmata •••

O devorador de pecados pode focalizar por um momento e ver através de sua própria poça de sangue. Derramar a quantidade de sangue necessária custa um ponto de dano de letal. Ele pode escolher ver por qualquer poça desde que seja seu próprio sangue enquanto usa a membrana esgmatica, ou seja ele através de seu sangue pode ver traves de poças de seu sangue que estejam em outros locais, mas ele só pode olhar por uma poça de sangue por vez e mudar a visão dele é uma em ação imediata. enquanto olha através de uma poça de sangue o devorador de pecados não esta atento aos próprios ambientes a sua volta e não pode aplicar o sua Defesa para qualquer ataque.

Membrana estigmata ••••

Talvez o mais perturbador dos poderes disponíveis ao devorador de pecado, esta habilidade permite ao devorador de pecados a separar um dos próprios braços dele e controlar a longa distancia. O membro pode se mover na mesma Velocidade do devorador de pecado, e retém os atributos físicos e velocidade, mas o Tamanho é 2 e tem a metade da vitalidade do devorador. Controlando o braço custa a concentração total do devorador de pecados quando esta fora da sua área de alcance; se está no mesmo quarto que ele pode controlar este como uma ação reflexiva. O braço só é destruído se sofrer todos os níveis de vitalidade em dano agravado, e não sangra. O devorador de pecado tem que coletar o próprio membro dele, e não pode curar qualquer dano recebido por este até que ele re-prenda o mesmo em seu corpo. Prender o membro é uma ação instantânea.


Membrana estigmata •••••

O devorador e pecados pode fazer um homúnculos apartir do próprio sangue. Isto custa 2 pontos de plasma, e a quantidade de sangue necessária para isso causa ao devorador e pecados um ponto dano letal. A criação tem os mesmos Atributos e Habilidades do devorador e pecados, porem seu tamanho é 2, e tem metade dos níveis de vitalidade do devorador e pecados. Ele pode ver e pode ouvir pelos homúnculos, e controlado diretamente, mas fazer isso lhe dá uma penalidade de 3 dados em qualquer ação. Até mesmo quando não esta sob controle do devorador e pecados, o homúnculos tem bastante consciência para aplicar a Defesa para ataca e resistir a poderes sobrenaturais.

Membrana da quietude

Habilidade: furto

Manifestando a membrana da quietude o devorador de pecados se une com a essência das sombras do sub mundo. conforme ele destranca os poderes da membrana da quietude ele pode ate mesmo que ele pode viajar pelas sombras e ate mesmo subjugar seu corpo em uma



sombra viva. Manifestar esta membrana simplesmente aplica os sucessos de ativação como uma penalidade para todas os teste de raciocínio + autocontrole feitos para descobrir o devorador de pecados através visão, som, ou cheiro.

Membrana da quietude ••

O devorador de pecados desliza seu corpo sombrio através dos ataques. Ele pode adicionar o seu nível de membrana ao valor de Defesa dele.

Membrana da quietude •••

O devorador de pecados pode andar pelas sombras. Ele tem que estar sobre um pedaço de sombra grande o bastante para se esconder, e pode se mover pra qualquer sombra dentro de 10 metros por sucesso de ativação. Ele gasta 1 plasma ao pisar na sombra, desaparecendo totalmente, e aparecendo dentro da sombra de destino no começo do próximo turno dele.

Membrana da quietude ••••

O devorador de pecados pode se tornar uma sombra viva. Ele pode gastar um ponto de plasma para se transformar em uma forma sombria, quase-sólida para o resto da cena. Como parte-sombra, ele pode atravessar frestas de janelas ou por baixo de portas, e pode fluir ou pode rastejar sobre as superfícies planas à sua velocidade máxima.

Membrana da quietude •••••

O devorador de pecados pode mudar reflexivamente entre a solidez e a sombra incorpórea com a despesa de um ponto de plasma. Enquanto incorpóreo, ele fica imune

a dano físico (entretanto não os ataques de entidades em Crepúsculo). Porém, ele só pode se mover em superfícies planas, e não pode manipular objetos enquanto esta forma de sombra.

Maldição

A Maldição

Atributo: Presença

Manifestar a Maldição expoe o geist de um devorador de pecados para fora de suas correntes

em uma pequena escala. ele não ataca os inimigos diretamente, ao invés

deixa um pequeno toque de seu plasma. Por aquele plasma, o

geist pode tocar o mundo. Ao contrário de outras manifestações, o geist só pode cutucar eventos ao redor da vítima, em vez de interagir com ela diretamente — a Maldição das Bestas pode voltar todos os animais que ele conhece contra ele, enquanto a Maldição estigmata garante que suas feridas sangrem e atraiam as atenções dos mortos inquietos.. Embora seus efeitos sejam

sutiis, sem a intervenção direta de um geist, criaturas sobrenaturais

que possam perceber auras ou magia ainda podem captar

sinais da Maldição.

O poder básico da Maldição coloca um feitiço em uma única pessoa, por uma série de pontos de psique x 10 em metros. O efeitos do hex dependem da chave usada para desbloquear a Manifestação. Embora o alvo normalmente esteja desavisado de que esta

sendo amaldiçoado ela ainda resiste à influência do geist, entretanto,

com o mais baixo valor entre a sua perseverança ou auto controle. Uma maldição assola o seu alvo por um período limitado, definido pelos sucessos de ativação. O feitiço pode ter efeito imediato; alternadamente, o Devorador de pecados pode definir uma ocorrência específica como um gatilho para a maldição, como a vítima ver uma ruiva homem, ou da próxima vez que ela come carne. Anexar uma condição para uma maldição impõe um modificador de -2 no teste. Se a vítima não atender a condição dentro de um dia por sucesso a ativação, a maldição se dissipa.

Ativação da maldição

Custo: 1 plasma

Teste: Presença + (Habilidade Fundamental) + nível de maldição - o menor nível entre perseverança ou autocontrole da vítima.

Ação: instantanea

Resultados do teste

Falha Dramática: O feitiço sai pela

culatra. O Devorador de pecados sofre os efeitos de sua maldição pelo o restante da cena.

Falha: A tentativa para manifestar a Maldição falha.

Êxito: O devorador deixa um rastro do plasma seu Geist sobre sua vítima. Este rastro tem a duração de um dia por sucesso, durante qual a maldição afeta sua vítima. Se o Devorador de pecados anexa uma condição a sua maldição, a duração inicia a partir o ponto em que a vítima satisfaz a condição. Se a condição não for atendida dentro de um dia por sucesso, a maldição não se aplica.

Êxito Excepcional: A vítima pode sentir a presença da maldição, que pesa sobre ela. Ela sofre uma penalidade de -1 a quaisquer teste feitas para resistir a degeneração ou ganhar uma degeneração enquanto a maldição permanece em vigor.

Uma pessoa só pode estar sob efeito uma maldição de cada vez. O devorador de pecados pode acabar com os efeitos de sua própria maldição como uma ação reflexiva, embora ele tenha que tocar a vítima. Outro devorador de pecados pode forçar uma nova maldição em um alvo, mas deve obter mais sucessos de ativação do que a maldição existente. Isto aplica-se mesmo se a maldição inicial foi definida com uma condição que ainda não foi cumprida. O devorador de pecados com essa manifestação também pode gastar um ponto de plasma para tentar remover uma aplicação da Maldição. Se seus sucessos de ativação forem iguais ou supere os da ativação feitos para lançar o feitiço em primeiro lugar, a maldição é removida. Se o Devorador de pecados remover a maldição sem a chave apropriada, o teste sofre uma penalidade de -2.

Custo: Nenhum

Teste: Presença + (Habilidade Fundamental) + nível de Maldição contra os sucessos de ativação da maldição.

Falha Dramática: A maldição dura mais tempo do que normalmente. Determinar a duração como se a maldição original tivesse dois sucessos a mais de ativação.

Falha: O Devorador de pecados não pode remover a maldição.




Êxito: O devorador de pecados remove a maldição, embora quem defini a maldição esteja ciente de que alguém tenha adulterado com sua obra.

Êxito Excepcional: A maldição é retirada sem nenhum um problema. Quem colocou a maldição não sabe que ela foi removida.

A Maldição do último suspiro

A Maldição do Último suspiro é sutil. É uma maldição de céus sombrios e ventos amargos, todos sentimos em nossa pele. A vítima sente os efeitos da exposição ao vento, chuva e frio, mesmo dentro de



casa ou em um dia ensolarado. Quando ao ar livre, a maldição se intensifica, inflige uma penalidade igual a metade dos sucessos de ativação em qualquer testes enquanto expostos.

Maldição do último suspiro ••

O devorador de pecados pode aumentar a duração do efeito psíquico para três dias por sucesso de ativação gastando um ponto extra de plasma.

Maldição do último suspiro •••

A temperatura geral diminui e a vítima tem a impressão que esta debaixo de neve. Sempre que ele tenta usar uma Habilidade Física ao ar livre sofre uma penalidade de —2 para tentar manter o equilíbrio.

Maldição do último suspiro ••••

Tremendo e incapaz para se concentrar, a vítima não pode nunca ficar quente o suficiente. Todas as suas ações sofrem um modificador de -2.

Maldição do último suspiro •••••

A escuridão alcança o interior da alma do alvo. A vítima tem que ter sucesso em um teste de perseverança ou perde um ponto de Força de vontade ao término de cada hora. Este efeito não é negado através de abrigos.

Maldição da poeira sepulcral

Uma vítima da Maldição da poeira sepulcral sente o peso do mundo abaixo de seus pés. Normalmente não é nada que um par de xícaras de café não possa resolver, mas à noite o peso esmaga o seu peito e o toma o fôlego o bastante para despertá-lo novamente. Esta maldição dura seis horas por sucesso de ativação. A vítima não pode dormir pelo da duração do feitiço (veja “Fadiga,” Mundo das trevas pág. 179, mas note que a vítima automaticamente tem sucesso em testes de vigor + perseverança).

Maldição da poeira sepulcral

••

O efeito básico da Maldição da areia sepulcral se aplica a qualquer um que tentar compartilhar uma cama com a vítima do feitiço.

Maldição da poeira sepulcral

•••

A vítima sofre até mesmo quando ele não esta dormindo. Ele fica com falta de ar mesmo sem qualquer exercício. Pela a duração da maldição, a vítima perde um ponto de Força (para um mínimo de 1). Este efeito custa um ponto adicional de plasma, e só afeta a vítima da maldição.

Maldição da poeira sepulcral

••••

O peso sentido pela a vítima aumenta novamente, restringindo os seus braços e limitando os seus movimentos. O devorador de pecados gasta um ponto extra de plasma, e reduz a Destreza da vítima em 1 para cada dois sucessos de ativação (para um mínimo de 1).

Maldição da areia sepulcral

•••••

Os membros da vítima sentem como eles fossem envolvidos em uma camada grossa de lama. Ele não pode sentir nada. Testes que requerem manipulação sofrem uma penalidade igual aos sucessos de ativação. Conforme a vítima vai ficando sem tato, diariamente ela perde um ponto de força de vontade devido à privação sensorial. O devorador de pecados deve gastar dois pontos extras de plasma para ativar esse efeito.

Maldição crematória

Assim como o homem criou fogo para deter a escuridão, a Maldição crematória rouba este legado. a única maldição Elemental com efeitos largamente físicos, a maldição basicamente, lhe impede de fazer fogo: isqueiros reluzem mas não

pegam, e esse se quebra se for usado pra atacar. Se ela tenta fazer uma chama de outra fonte, como com um pedaço de papel, a chama, ira enfraquecer e morrer diante dos seus olhos.

Maldição crematória ••

O efeito do bloqueio ao fogo estende a uma área de 10 metros por ponto de Psique se o devorador de pecados gastar um ponto extra de plasma quando enfeitiçar a vítima. Não apenas ninguém faz fogo dentro àquele área, como também fogos existentes apagam, especialmente perigosos em um apartamento com um fogão a gás.

Maldição crematória •••

Faíscas de eletricidade se recusam a incendiar uma vítima. Qualquer dispositivo que corra eletricidade, como computadores, interruptores, não funcionam.

Maldição crematória ••••

Este poder custa um ponto extra de plasma, mas estende os efeitos da Maldição crematória •• fora para 10 metros por ponto de Psique. Dispositivos elétricos deixam de trabalhar simplesmente quando eles entram na área.

Maldição crematória •••••

Até mesmo o sol vira sua face para a vítima. Ele é golpeado pela cegueira para a duração do feitiço. Qualquer teste de percepção visual automaticamente falha, e ele usa as regras de combate as cegas (Mundo das trevas, pág. 166) em combate.

A Maldição Lacrimosa

Feitiços da tristeza e lamentação, as magias potentes da Maldição lacrimosa é tão variado e caprichosa quanto os mares. A maldição inicial instila a vítima com um medo irracional da água durante uma hora por sucesso na ativação. Frequentemente, ele não pode se pôr próximo o bastante para beber um único copo pela a duração da maldição. A vítima ganha a degeneração: hidrofobia para a duração

do feitiço.

Maldição lacrimosa ••

O Devorador de pecados pode infligir um turno de depressão poderosa em lugar de hidrofobia, como o os fracassos passados da vítima voltam a assombrar. Ela perde um ponto de Força de vontade, e não pode gastar Força de vontade até o maldição acabar.

Maldição lacrimosa •••

Se o Devorador de pecados paga um ponto extra de plasma, a maldição dura um dia por sucesso de ativação.

Maldição lacrimosa ••••

O geist bombardeia sua vítima com imagens de fracassos e amores perdidos de ao longo da sua vida. Isso custa ao Devorador de pecados um ponto extra de plasma, mas inflige um modificador de —2 adicional a todos os teste, e o alvo ainda fica sobre os efeitos da Maldição Lacrimosa ••.


Maldição lacrimosa •••••

A vítima é incapaz se por de pé perante a visão da água. Durante um dia por sucesso na ativação, a vítima sofre o degeneração histeria com o gatilho em se molhar. Isso custa dois pontos de plasma.

A Maldição Industrial

Habilidade: Artes

A Maldição Industrial faz de sua vítima um anátema para o mundo moderno. Enquanto a maldição crematória faz simplesmente artigos de fogo e eletricidade falharem, a Maldição Industrial instila dispositivos ao redor da vítima com um grau de malevolência. Computadores são infectados com vírus e spyware mesmo não estando conectados com a Internet, ferramentas deslizam fora das mãos da vítima, e os freios de carro falham no pior momento possível. O devorador de pecados que usa este feitiço têm que escolher o tipo de tecnologia que a maldição afetará, e usar o modificador apropriado listado abaixo da Chave Industrial. O feitiço não afetará facilmente qualquer tecnologia recente. assim enfeitiçar o laptop



de uma vítima é mais difícil que enfeitiçar o carro dela.

O efeito básico da Maldição Industrial reduz o

modificador de equipamentos tecnológicos à 0. Dispositivos com um modificador negativo não é afetados. O dispositivo não deixa de funcionar, mas o personagem terá muita dificuldade para controlar o objeto amaldiçoado.

Maldição industrial ••

Todo peça tecnológica que a vítima possui em volta terá sua bonificação transformada em penalidade. O dispositivo que o ajudou no passado agora o impede. objetos que já dão uma penalidade, se por serem de fabricação inferior ou instabilidade inerente, tenha suas penalidades aumentado em 2.

Maldição industrial •••

cada teste que a vítima fizer envolvendo o objeto causara um ponto de dano ao objeto por sucesso de ativação. Este dano é afetado pela Durabilidade normalmente.

Maldição industrial ••••

O dispositivo afetado se retorce nas mão da vítima, extremidades afiadas se contraem surpreendentemente. todo teste do que a vítima fizer com a peça afeta causara três dados de dano contusivo. O Devorador de pecados tem que gastar um ponto extra de plasma para ativar este efeito.

Maldição industrial •••••

Acidentes acontecem. Cabos de freio quebram e armas carregadas disparam antes da vítima ter uma chance de os puxar. O devorador de pecados tem que gastar dois pontos de plasma ativar este efeito. Um artigo tecnológico com um modificador de equipamento menor ou igual aos sucessos de ativação causara (3 x seu modificador de equipamento) em dados de dano letal a vítima.

A Maldição da Paixão

Habilidade: Empatia

Essa maldição trás o Amor e ódio ao coração de uma vítima da maldição, frequentemente sobre pessoas nunca vista antes. O valor da Maldição da Paixão vem de sua imprevisibilidade. Até mesmo o devorador de pecados que destranca a Manifestação não sabe o que resultados o poder ira trazer, só quais emoções ele encorajará o geist dele a impregnar. A vítima desta maldição encontra a emoção seja qual for que o devorador de pecados tenha especificado, agindo como um tema periódico em sua vida pela a duração do feitiço. Ele necessariamente não sente a emoção diretamente, mas as pessoas a sua volta sim, e isso às vezes é pior, um homem amaldiçoado com a paixão ou amor poderia assistir a menina que ele é cobiçou cair nos braços de seu melhor amigo, então ele fara apenas um movimento para que o marido dela para descubra. Inicialmente, a ressonância emocional só passa para pessoas que a vítima tocar, mas níveis mais elevados podem estender a pessoa que interagir com a vítima de maneira que a maldição pode o afetar os outros em volta com um teste reflexivo de perseverança + autocontrole. Se ele não alcança mais sucessos que que o devorador de pecados em seu teste de ativação, a maldição ira afeta-lo.

Maldição fantasma ••

Qualquer pessoa que a vítima falar poderá sentir a emoção.

Maldição fantasma •••

Qualquer um dentro 3 metros do vítima sente a emoção. Qualquer ação que fortifique essa emoção ganha uma bonificação igual à ativação aos sucessos de ativação. enquanto esses que vão contra a emoção escolhida sofrem uma penalidade igual aos sucessos de ativação.

Maldição da paixão ••••

O devorador de pecados tem que gastar dois pontos extras de plasma para autorizar esta versão do feitiço. Sempre que a vítima entra uma em ação de algum modo relacionada à emoção (tentar seduzir um alvo amado, tentar, evitar um



ataque feito sob a influência da ira), o teste recebe uma penalidade —4. Esta versão da maldição pode perdurar durante uma hora por sucesso de ativação.

Maldição da paixão •••••

Este nível alimenta a ressonância emocional do feitiço por traz do devorador de pecados. Todas as falhas resultantes deste feitiço de quatro pontos lhe dão um ponto de plasma.

A Maldição fantasma

Habilidade: Persuasão

A Maldição de fantasma é uma maldição de ilusão e loucura. A vítima pode ver ou pode ouvir coisas que não estão lá em baixos níveis, enquanto a níveis mais altos as ilusões podem o seguir ao redor e o conduzir a insanidade. Um devorador de pecados particularmente sórdido pode deixar alguém muito tempo sob a Maldição fantasma o bastante para que a vítima seja diagnosticada com esquizofrenia, o deixando vivo, mas muito incapaz de interferir com os planos do devorador de pecados. Para uma vítima da Maldição fantasma, tem lapsos de ausência e torção. Inicialmente, ele se aparece desajeitado e atrapalhado, garrafas e jarros

deslizam de suas mãos, e ele não pode escrever coerentemente enquanto estiver sobre efeito da maldição. Ele sofre uma penalidade nos testes de Destreza e percepção iguais aos sucessos de ativação. Isso é apenas o começo de seu tormento.

Maldição fantasma ••

O devorador de pecados pode inserir personagens fictícios na mente da vítima. Estes personagens parecem reais à vítima, falam com ela, e geralmente agem iguais a outras pessoas. O devorador de pecados pode fazer um personagem por sucesso de ativação, ou gerar os detalhes específicos até mesmo intervalos no subconsciente da vítima. Uma vez criado, os personagens fictícios estão sob o controle do subconsciente da vítima, e não do devorador de pecados.

Maldição fantasma •••

Os sentidos da vítima de equilíbrio ou de distâncias se deterioram e se tornam completamente maleáveis. Todos os testes de Destreza para fazer algo mais que caminhar são lentamente reduzido em três dados para o resto da cena enquanto a maldição durar.



Maldição fantasma ••••

O devorador de pecados pode mudar os fatos de como a vítima entende o mundo. Ela pode fazer uma afirmação simples por sucesso de ativação: “O governo pode ler seus pensamentos pelos recheios em seus dentes,” ou “Satélites de governo irradiam vacas em seu cérebro todas as noites,” ou “O mundo é bidimensional” A vítima acredita nestas declarações como verdadeiras e objetivas pela a duração da maldição, entretanto ele pode gastar um ponto de Força de vontade ignorar os efeitos desta convicção por uma cena. Se a convicção implantada o põe em perigo (como acreditar que ele pode voar enquanto sobre um edifício), ele pode gastar um ponto de Força de vontade para terminar os efeitos da maldição completamente. Distorcer a realidade de uma vítima desta maneira custa dois pontos extras de plasma.

Maldição fantasma •••••

Gastando um ponto de Força de vontade quando ele lança o seu feitiço na vítima, o devorador de pecados pode aplicar a penalidade básica para todos os testes de destreza e percepção ou perseverança e autocontrole.

⌘ Maldição Primal

Habilidade: trato com animais

O homem que sofre com a maldição primal tem o mundo natural voltado contra ele. Na cidade, ele sofre de ataque de ratos, ataques de ratos, pombos, gatos e cachorros, entretanto se ele viajar pelos esgotos, ele pode descobrir a verdade por traz de todas essas histórias de jacaré. Na selva, a Maldição pode fazer os lobos, pumas, e toda a vasta gama de criaturas, verdadeiros inimigos. Todos os efeitos da maldição durante uma hora por sucesso de ativação. Para começar, a Maldição Primal azeda a relação da vítima com qualquer e todos os animais: pela a duração da Maldição, todas os testes de trato com animais que a vítima fizer, sofre uma penalidade igual aos sucessos de ativação.

Maldição primal ••

Animais de um tipo específico (caninos, pássaros, cobras ou semelhantes) buscam a vítima. Embora eles não ataquem, vários animais iguais a um para cada sucessos de ativação. Estes animais seguem a vítima pela duração da maldição, tentando se pôr tão íntimo quanto possível com a vítima. Se ele entrar em um edifício, os animais puxados pela maldição, tentarão entrar com ele e farão o seu melhor pra isso.

Maldição primal •••

Os animais da Maldição primal •• são mais diretamente hostis em natureza, e vão tentar prejudicar a vítima, entretanto não se o único modo para isso for um modo suicida.

Maldição primal ••••

O foco da maldição muda drasticamente. Um feitiço desta forma custa dois pontos de plasma. O devorador de pecados chama um animal fantasmagórico que ira afetar afeta a paz de espírito do alvo, um animal de estimação morto, um animal que ele matou acidentalmente ou deliberadamente, ou igual. O animal fantasma silenciosamente permanece na mente do alvo pela sua duração, impondo uma penalidade para os testes de perseverança ou autocontrole iguais aos sucessos de ativação. A sombra é um fantasma, e pode ser negociado com outros devoradores de pecados, entretanto, qualquer teste para sofrera um penalidade de —2 assim se o intercessor fizer não possuir a Chave Primal.

Maldição primal •••••

O devorador de pecados suplica a um fantasma com um poder de ate quatro pontos, mas sendo um aspecto bestial mais medonho. Uma vez por dia, ela pegar seu alvo em um local sozinho e atacar com uma parada de dados igual aos sucessos de ativação. A vítima perde um ponto Força de vontade por sucesso.

⌘ maldição estigmata

Habilidade: Medicina

Outras maldições são sutis, afetando as percepções e o estado mental do jogador. Não somente isso mas a maldição estigmata afeta o sangue e os humores. Feridas de estigmas que se recusam a coagular ou curar, doenças estranhas, e o poder de ver os mortos inquietos são o domínio destas maldições. Como base, o devorador de pecados pode infligir uma ferida que sangra profundamente pela a duração da maldição, entretanto só causa um único ponto de dano letal. Bandagens não podem deter o fluxo de sangue, entretanto a ferida permanece indolor estranhamente, e o alvo não sofre os efeitos de perda de sangue. Este feitiço dura durante uma hora por sucesso de ativação depois disso a vítima deixa de sangrar e a ferida se cura.

Maldição estigmata ••

Role um dado a cada cena; se o resultado for igual ou menor que os sucessos de ativação, uma nova ferida estigmatizada se abre. Alguns devoradores de pecados Cristãos desfrutam disso fazendo as suas vítimas sangrarem pelos pulsos, pés, e do lado do torso, as feridas clássicas de Cristo. Outros criam linhas sangrentas ao longo da testa da vítima, ou escrevem símbolos estranhos nas vítimas. O alvo não sofre nenhum dano desta hemorragia.

Maldição estigmata •••

o devorador de pecados pode infligir ao invés uma doença terrível. Pela a duração, a vítima recebe um ponto de dano letal por hora, e sofre uma penalidade igual aos sucessos de ativação em todos os testes Sociais devido às lesões e feridas abertas. Apesar de sua aparência, a doença causada por este feitiço não é contagiosa.

Maldição estigmata ••••

O cheiro das camadas de sangue do alvo atrai os mortos inquieto na área. A vítima se torna uma âncora para fantasmas antigos, eles não se lembram o que pretende ao ser humano. Uma aparição ou poltergeist por sucesso de ativação ganha a vítima como uma âncora para

a duração do feitiço. O devorador de pecados tem que gastar um ponto extra de plasma ao lançar o feitiço para ganhar este efeito.

Maldição estigmata •••••

Este feitiço de fato “sangra o alvo para fora” de sua carne, o forçando a entrar em estado de Crepúsculo pela a duração da maldição, entretanto custam ao devorador de pecados dois pontos extras de plasma. A vítima não pode se materializar até a maldição terminar.

Maldição de Quietude**Habilidade:** furto

Um homem caminha por uma rua de cidade abarrotada. Pessoas que se encontrem por acaso com ele, mas eles nem mesmo percebem que ele está lá. Ele pede ajuda, implora alguém para lhe prestar qualquer atenção, e grita em um mundo em que é esquecido. E na escuridão, um devorador de pecados o assiste e risos. Tal é o poder da Maldição da Quietude, um poder em forma de pesadelo corta a conexão da vítima com o contato humano, inicialmente só de visão, mas depois de pensamentos completamente. Qualquer que esteja sob efeito da maldição da quietude, durante o tempo em que se esta amaldiçoado acaba assistindo seu próprio funeral, mas só se as pessoas se lembrarem dele o bastante para este ser declarado morto. O poder básico da Maldição de Quietude remove a presença e publicidade da vida da vítima. Todos os testes de presença e manipulação sofrem uma penalidade igual aos sucessos de ativação, ela tem muita dificuldade para convencer as pessoas em sua opinião ou modo de pensar ou tem que fazer muito esforço pra atrair a sua atenção.

Alguns devoradores de pecados usam esta Maldição em si mesmo no interesse de anonimato. Porem pra sua decepção esse tipo de poder, o corta da sua própria krewe como a conexão com seus inimigos, no entanto os mortos ainda se lembram muito bem deles.

Maldição da quietude ••

Pessoas não se lembram da vítima



a menos que algo os incite, seja que um carta chegando escrita pela vítima ou as ações da vítima no local. Às vezes poderia ser agradável que um proprietário se esqueça dos três meses de aluguel atrasado, porém lembre-se que a vítima não pode lidar com outras situações com ir para um clube e ver a namorada dele com um sujeito, até que ele a lembre que é o personagem que está sentado próximo a ela. A vítima perde acesso a todos os Méritos sociais pela duração da maldição.

Maldição da quietude •••

O devorador de pecados gasta um ponto extra de plasma. Até mesmo quando na presença da vítima, as pessoas, a esquecem. Se eles o verem, eles não o observarão. Se eles o ouvem não fará diferença. Para a duração da maldição, a vítima é simplesmente anulada, esquecida, pelo mundo mundano. A vítima sofre uma penalidade —3 para os testes sociais e ganha a degeneração depressão para o resto da duração da maldição.

Maldição da quietude ••••

O devorador de pecados que põe a maldição pode gastar dois pontos de plasma ao fixar a maldição para remover a habilidade do alvo para entender os outros. Todo mundo que ele encontrar mostrara características indefinidas, o personagem não entende o que os outros falam apenas uma coisa como sussurros incompreensíveis.

Maldição da quietude •••••

O alvo está ferido com uma intensa afazia sobrenatural (um distúrbio cerebral que afeta a capacidade de comunicação, tanto verbal como escrita). Ele não pode falar de forma compreensível, e qualquer tentativa para escrever produz frases sem sentido como batidas de teclas aleatórias ou rabiscos.

Marionete

A Marionete

Atributo: Manipulação

Talvez a manifestação mais invasi-

va e assustadora, a Marionette, como o próprio nome indica, permite o Devorador de pecados para aplicar seu plasma para obter controle de objetos, animais e até pessoas. Para aqueles dotados com a segunda visão, o devorador de pecados com sua mão, e tentáculos invisíveis de plasma alcançam o alvo de seu desejo, o subjulgando e grandando obediência convincente. A Marionette não inspira lealdade nas pessoas afetadas, a vítima permanece em livre-arbítrio e, muitas vezes vocalmente em oposição, mas seu corpo foi escravizado. Algumas Marionettes potenciais podem transformar seres humanos vivos em zumbis virtuais, e Devoradores de pecados mergulhados nas tradições e religiões Vodoun muitas vezes descrevem escravos amarrados com Marionette como zumbis, a fim de tirar proveito das crenças locais sobre dessas religiões. A natureza exacta do controle depende de qual chave é usada para desbloquear a Marionette. A Chave primitiva e industrial são usadas para controlar animais e máquinas, respectivamente, mas as outras chaves podem fazer mais ... métodos abstratos de controle, como a Marionette da Paixão, que manipula as emoções de outra pessoa, ou a Marionete da quietude, que toma o controle de seu corpo. A Chave fantasmagórica destrava o poder de criar místicos fantoches sob controle do Devorador de pecados, enquanto a chave estigmata lhe permite manipular fantasmas e espíritos. Geralmente, o alvo da manifestação deve estar dentro da linha de visão do devorador de pecados. Se o Devorador de pecados tem o ossário ativo ou a Manifestação do Oracle que lhe permite ver o alvo, ele pode influenciá-lo, mesmo fora de sua visão imediata contanto que o alvo esteja dentro do alcance da outra manifestação. Uma vez que o controle é estabelecido, o devorador de pecados normalmente pode perceber seu escravo e manter controle pela duração da manifestação.

Ativação da marionete

Custo: Variável

Teste: Manipulação + (Habilidade Fundamental) + nível de marionete.

Outros seres sensíveis que sejam alvos do controle por

a Marionete resistem testando perse-

verança + Psique.

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa de ativação falha, e

o Devorador de pecados pode não tentar usar qualquer nível de marionete para o resto da cena na quele alvo.

Falha: A tentativa para destrancar a Marionete falha.

Êxito: O Devorador de pecados parece lançar um tentáculo de plasma invisível que alcança e agarra o alvo da Manifestação, forjando uma conexão simpática, que permite a possibilidade de controle. O sucessos de ativação somam para outros testes relacionados a Marionete, a ligação simpática dura por uma para uma cena a menos que o Devorador de pecados escolha terminar esta prematuramente. Uma vez que uma ligação é estabelecida, o Devorador de pecados pode manter esta por períodos mais longos ao custo de 1 plasma por hora.

Êxito Excepcional: O Devorador de pecados recupera um ponto de plasma gasto.

As Marionetes Elementais

As versões Elementais da Manifestação Marionete trabalham de forma bastante diferentemente das outras versões deste poder. Em vez de manipular ou moldar alguma outra criatura, coisa ou emoção, O devorador de pecados gera, um homúnculo minúsculo das sobras espirituais de um ser vivo. Para criar um homúnculo, o devorador de pecados tem que criar um fetiche pequeno chamado de ovo do homúnculo. Os materiais requeridos para o ovo variam de acordo com o elemento o qual o homúnculo será criado. Ar pede o último suspiro de um ser humano antes da morte. Terra requer um punhado de sujeira de uma sepultura na qual um corpo foi enterrado dentro da última hora. Fogo requer um punhado de cinzas de um corpo humano cremado ou resíduo de um ser humano que foi queimado até as cinzas. Água requer uma quantidade pequena de água puxada dos pulmões de uma vítima de afogamento ou igual quantia de água do mar tirada



do oceano próximo onde uma pessoa foi enterrada nos últimos minutos. Uma vez que o devorador de pecados tenha adquirido o apropriado material elementar, ele tem que forjar esse em um ovo de homúnculo gastando um ponto de plasma por ponto de Tamanho a criatura irar, como também um ponto de Força de vontade permanente. O devorador de pecados não pode gastar mais plasma que o seu nível de Marionete Elemental. O surgimento do ovo varia conforme o tipo elementar, como também a aparência que o homúnculo toma. Qualquer tipo de ovo será capaz de se ajustar facilmente dentro da mão de uma pessoa. Um ovo pode ser destruído, cada ovo tem Durabilidade igual ao nível de marionete do devorador de pecados e Estrutura igual a sua Durabilidade + sucessos de ativação. Destruir um ovo termina a Manifestação automaticamente. Enquanto suportar, o devorador de pecados pode investir o ovo com um ponto de plasma a qualquer hora e fazer o homúnculo emergir e executar a sua ordem. Enquanto o homúnculo estiver ativo, o devorador de pecados tem controle total sobre esta criatura e pode perceber por seus sentidos e pode falar por sua voz, mas ele tem que manter concentração constante e não pode entrar nenhuma em ação diferente de se focalizar no homúnculo. Se a concentração do devorador de pecados oscilar ou se o homúnculo sofrer bastante dano o bastante para o matar, reverte automaticamente a forma de ovo. Também fará isso, onde quer que seja, ao término da cena a menos que o devorador de pecados gaste outro ponto de plasma para manter sua atividade para uma cena adicional.

Ativação da marionete

(Versão elemental)

Custo: 1 plasma por ponto de Tamanho + 1 Força de vontade permanente

Teste: Manipulação + Ocultismo + nível da marionete. Geralmente, não há nenhum teste de resistência, mas se o defunto cujo corpo da pessoa é usado como a base para o ovo homúnculo existir como um fantasma, ele pode resistir à tentativa de violar seus restos ele pode testar reflexivamente Resistência + nível

de Poder.

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa para criar o ovo de homúnculo falha. O fantasma do defunto usado como a base para o ovo (embora se o defunto previamente era ativo como um fantasma) é chamado à área e imediatamente fica hostil com o devorador de pecados que é tratado como uma Ancora para o fantasma para a duração da cena.

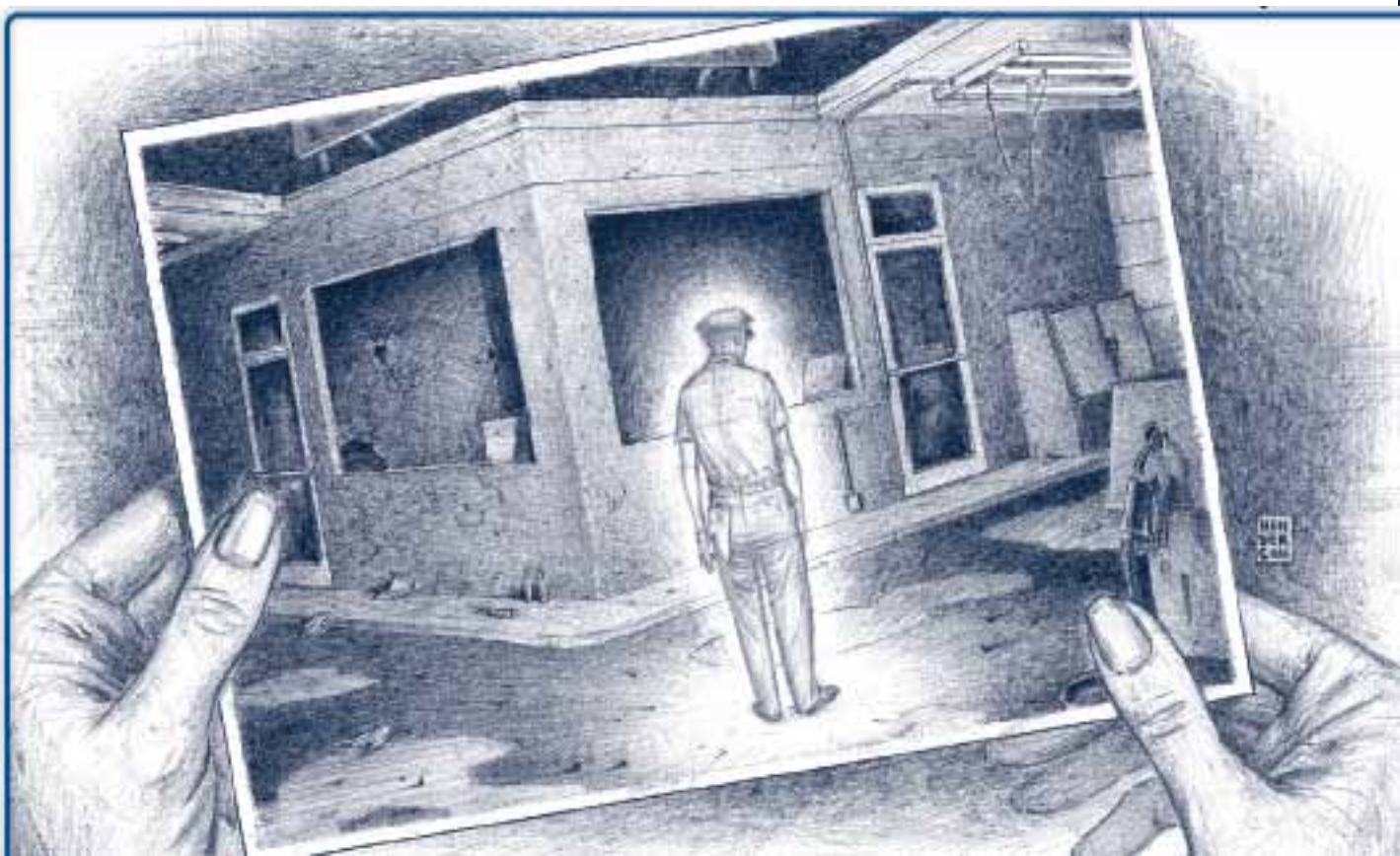
Falha: A tentativa para criar o ovo de homúnculo falha.

Êxito: O devorador de pecados gera um ovo de homúnculo que pode ser usado para o nascimento de um homúnculo com as características esboçadas abaixo. O ovo suporta um período de tempo igual a um mês por sucesso de ativação ao término do qual o devorador de pecados pode gastar outro ponto de Força de vontade permanente para preservar o ovo por outro tempo de mesma duração.

Êxito Excepcional: O devorador de pecados e os homúnculos são bem relacionados. Enquanto o homúnculo estiver ativo, o devorador de pecados pode desviar a sua atenção do homúnculo de dirigir sua ação a outra coisa por um número de turnos iguais aos sucessos de ativação antes de ele regredir devolta a seu ovo. Durante esse tempo, o homúnculo continuara seguindo sua última instrução. As características básicas de um homúnculo forjado com Marionete Elemental • são as seguintes: a criatura começa com Força, Destreza, vigor, e Tamanho igual ao nível de marionete Elemental do devorador de pecados O homúnculo vai sempre usar os Atributos Mentais e Sociais de seu criador, como também, as Habilidades suas (desde que seja somente uma extensão da sua vontade e personalidade), mas sofre uma penalidade de —3 de dados em todos os testes relacionados a Presença devido a sua aparecimento perturbadora. Cada homúnculo de perto se assemelha à pessoa cuja morte o deu origem. Quer dizer, um homúnculo da poeira sepulcral se assemelhara à pessoa de quem sepultura foi perturbada para criar o ovo. Embora o homúnculo haja de acordo com as ordens de seu criador, este, falará com a voz da pessoa morta e freqüentemen-

te terá muitos de seus traços e truques de personalidade, no entanto eles não interferem no controle do devorador de pecados. Um homúnculo do ultimo suspiro é formado da respiração agonizante de uma pessoa. Se parece com uma versão minúscula da pessoa morta, mas com pele azul pálida sugestivo de cianose. O homúnculo do ultimo suspiro têm asas que lhes permitem voar a três vezes a sua Velocidade normal. Também, homúnculo do ultimo suspiro são mais difíceis de ver e acrescentam os sucessos de ativação a todos os testes de furto. Porém, eles são altamente vulneráveis a fogo ou baseados em calor ataques deste tipo acrescentam uma bonificação de +3 gratificação dados a todos os testes de ataque. O ovo para um homúnculo do ultimo suspiro é um Fragmento de gelo transparente cauterizado com a face do defunto que geme em agonia. Um homúnculo da poeira sepulcral é formado da terra fresca de um corpo recentemente enterrado. Também se assemelha a uma versão minúscula do defunto, mas com pele rochosa cinza e o constante aroma de decadência. Homúnculo da poeira sepulcral é mais forte e mais resistente que outros tipos, adicionando +1 a todos os testes baseados em força e ganha Armadura igual aos sucessos de ativação. Porém, eles recuam perante a água, e em suficiente quantidade, esta pode transformar a sua carne em lama e pode destruir a sua consistência mate-

rial. Ataques baseados em água infligem dano letal em homúnculos da poeira sepulcral, se for totalmente submergido por mais de um turno ele retrocederá imediatamente a sua forma de ovo. O ovo de um homúnculo da poeira sepulcral se aparece como uma pedra castanha cinza em qual é cauterizado a imagem do defunto. Um homúnculo crematório é forjado das cinzas de um corpo recentemente cremado ou diretamente dos restos de alguém que foi queimado vivo. Assemelha-se ao defunto, mas em cor preta, pele crepitada, e um aroma de cinzas. Como os seus Primos do ultimo suspiro, homúnculo crematório têm asas e pode voar, entretanto sua Velocidade normal. Homúnculo crematório também é totalmente imune a fogo ou dano baseado em calor. Como o da poeira sepulcral, porém, este homúnculo é altamente vulnerável a água. Ataques baseados em água infligem dano letal em homúnculos da poeira sepulcral, e sendo totalmente submerso por mais de um turno voltará imediatamente a sua forma de ovo. O ovo de um homúnculo crematório se parece com uma pedra de carvão, incomodamente quente ao toque, e cheira a carne queimada. Finalmente, um homúnculo da lacrimosa é obtido apartir da água dos pulmões de uma vítima de afogamento ou do mar aonde um corpo humano foi sepultado mais cedo na mesma cena. Tal homúnculo normalmente tenha pele esverdeada ou azul, constantemente molhada com olhos pretos.





Também tenha mãos palmadas e pés também. O homúnculo pode tomar fôlego subaquático e pode nadar a três vezes sua velocidade normal. Se o devorador de pecados, o homúnculo da lacrimosa pode ter um rabo de peixe no lugar de suas pernas. Tal espécime pode nadar a quatro vezes a sua Velocidade normal mas pode mover à só metade de sua Velocidade normal em terra seca. Como os seus primos do ultimo suspiro, homúnculo da lacrimosa é altamente vulnerável fogo ou ataques baseados em calor, tal ataque recebe uma bonificação de +3 dados a todos os testes de ataque. O ovo de um homúnculo da lacrimosa é um globo neve transparente. Se a pessoa olha de perto, a pessoa pode ver que a “neve” se aparece ser feita de raspas de unhas. Quando o devorador de pecados alcança a Marionete Elemental ••••, o homúnculo ganha o potencial para quasi sentiencia. Além de classificar Atributos Físicos e o tamanho, o homúnculo começa com um ponto em cada dos atributos Mentais e Sociais, e o devorador de pecados pode gastar os sucessos de ativação para ceder pontos aos atributos mentais ou sociais (uma base de um para um) ou em Habilidades (a uma relação de três pontos de habilidades por sucesso de ativação gasto). Tal homúnculo pode seguir as ordens de seu criador sem a sua supervisão constante, permitindo o devorador de pecados, ha focalizar-se em outras coisas enquanto o criado obediente executa os desejos do devorador. É possível um a um devorador de pecados roubar um homúnculo longe de seu criador. Para fazer isso, o larapio deve primeiro adquirir o ovo e então tente harmonizar se com ele. O criador sente intuitivamente quando uma tentativa de roubo acontece e pode resistir a reflexivamente. O criador também pode sentir o local e distância de um ovo roubado com uma teste prospero de raciocínio + autocontrole e pode achar encontrar este como algum tipo de percepção mágica.

Furtando um Homúnculo

Custo: Nenhum, mas o larapio têm que ter a pose física do ovo.

Teste: Presença + Ocultismo + nível de marionete (os seres que sentem nor-

malmente têm um teste de resistência descrito abaixo de cada Manifestação específica)

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa para roubar o homúnculo falha, e o verdadeiro dono do ovo sabe exatamente onde o ovo esta.

Falha: A tentativa para roubar o homúnculo falha.

Êxito: O devorador de pecados adquire propriedade do ovo, mas tem que gastar um ponto imediatamente de Força de vontade para reajustar o período de vida do ovo durante um tempo

(baseado nos sucessos de ativação original para o criador).

Êxito Excepcional: O novo dono automaticamente ganha controle sobre ovo que suportará durante (sucessos de ativação) em meses sem a despesa de um ponto de Força de vontade.

Marionete Industrial

Habilidade: ofícios

Com este poder, o devorador de pecados exercita o domínio sobre os dispositivos mecânicos e tecnológicos, como também mobília, construindo instalações, e obras de arte. Qualquer teste de marionete industrial esta sujeito aos modificadores de dados listados abaixo do Nível de Tecnologia. A ativação básica simplesmente o teste permite uma forma de telecinese, uma ligação empática forjada entre o devorador de pecados e o objeto afetado que lhe permite se mudar a área à sua vontade. A menos que combine com o ossário ou o Oráculo, o devorador de pecados deve estar dentro da linha de visão de qualquer objeto que ele deseje manipular com esta Manifestação. Alguns dos efeitos de níveis mais altos associados com o ossário Industrial duplicam os poderes desta Manifestação, mas a marionete Industrial é normalmente mais barata, sacrificando o alcance e a versatilidade pela eficiência. Com Marionete Industrial •, o devorador de pecados, pode manipular qualquer dispositivo até Tamanho 5. Cada ponto adicional nesta Manifestação adiciona +5 para o Tamanho máximo. Com Marionete Industrial

•••••, o devorador de pecados pode manipular um dispositivo ou objeto maior até Tamanho 25, mas ele também pode manipular objetos até maiores sofrendo uma penalidade de dados igual a -1 para cada 10 pontos de Tamanho ser manipulado mais de 25. O devorador de pecados pode exceder apenas o limite de Tamanho normal com a versão de cinco pontos. Destrancar a Marionete Industrial requer o gasto de plasma igual ao nível mínimo preciso para afetar o dispositivo baseado em seu Tamanho. Uma vez ele tenha sucesso no teste de ativação, o devorador de pecados pode comandar o dispositivo afetado a executar quaisquer umas das ações seguintes citadas adiante sem

custo de plasma:

- O devorador de pecados pode alterar qualquer dispositivo elétrico ou mecânico em ligado ou desligado. Esta ação pode ser executada reflexivamente.

- O devorador de pecados pode telecineticamente manipular o dispositivo como se ele estivesse exercitando uma Força igual aos sucessos de ativação. Quer dizer, se o jogador obtiver quatro sucessos de ativação e o dispositivo poderia ser erguido por alguém com uma Força + Atletismos igual a 4 ou menos, então o devorador de pecados poderia mover o dispositivo livremente por si só. Esta ação requer concentração limitada devorador de pecados pode empreender outras ações enquanto move o objeto, mas ele sofre uma penalidade de -2 dados na ação. O devorador de pecados também tem acesso a seguinte opção de poder adicionais mas todos requerem a despesa de plasma adicional:


- Se os sucessos de ativação excedem o mínimo exigência para mover o dispositivo em 1, o devorador de pecados pode deslizar este vigorosamente pelo chão com objetivo de um ataque. A parada de dados para este ataque é perseverança + sucessos de ativação (-a Defesa do alvo). Se os sucessos de ativação exceder, a exigência mínima para mover o dispositivo em 2, o devorador de pecados pode telecineticamente lance o dispositivo contra o alvo, usando perseverança + sucessos de ativação + o Tamanho de

objeto (- Defesa do alvo). Qualquer forma de custos do ataque é 1 plasma por ataque e requer concentração total e uma ação completa por parte do devorador de pecados.

- Enquanto o devorador de pecados mantém concentração, ele pode fazer o dispositivo fazer qualquer coisa que normalmente o ajustaria dentro de seus parâmetros de desígnio, até mesmo se não puder executar tal ação normalmente. Por exemplo, ele poderia comandar um aspirador de pó elétrico para começar a varrer um chão, ou ele poderia fazer um rádio produzir qualquer som que ele desejar ou uma televisão para mostrar quaisquer imagens que ele desejar. Usar esse poder custa 1 plasma, e o controle dura por uma cena ou até que o devorador de pecados seja distraído. Se controle for perdido, o devorador de pecados tem que gastar outro ponto de plasma para reafirmar. Geralmente, o teste para qualquer tal atividade sofisticada é raciocínio + perseverança a menos que alguns outros Atributos ou combinação de Habilidades pareçam mais pertinentes (como raciocínio + condução para controlar um carro, ou raciocínio + informática para cortar um sistema de computador). Qualquer ação executada com este poder requer uma ação completa por parte do devorador de pecados.

Finalmente, ao último nível da Marionete Industrial, o devorador de pecados pode destrancar este poder: Marionete industrial •••••

Infundindo o objeto de sua atenção com plasma, o devorador de pecados pode sobrecarregar este, o fazendo explodir violentamente. Este poder só pode afetar dispositivos que são elétricos ou mecânico em sua natureza. O jogador gasta 1 plasma por ponto do dispositivo alvo Classifique segundo o tamanho, e teste perseverança + ofício + (sucessos de ativação) como uma ação imediata. Se bem sucedido, o dispositivo alvo explode violentamente, infligindo um nível de dano letal por sucesso em todos na área (Tamanho do dispositivo x 3) metros do dispositivo. Personagens atentos do que está acontecendo pode tentar saltar para uma cobertura como uma ação reflexiva,



com sucesso em um teste Destreza +
Atletismos reduzindo o dano infligido
Através em um ponto por sucesso.

Marionete da Paixão

Habilidade: Empatia

Marionete da paixão •

O devorador de pecados pode des-
trancar o Marionete para forjar uma liga-
ção empática com o emocional bruto de
outra pessoa. O devorador de pecados
tem que fazer primeiro um teste de ati-
vação de Marionete, resistido pelo alvo,
autocontrole + Psique. Uma vez que a li-
gação empática é formada, o devorador
de pecados ganha uma perspicácia intui-
tiva sobre a personalidade do alvo. Pela
a duração da Manifestação, o devorador
de pecados pode acrescentar os suces-
sos de ativação dele a todos os testes de
presença ou manipulação relacionados a
influenciar o alvo por manipulação mun-
dana, além de adicionar, sucessos de ati-
vação como normal para qualquer outra
invocação de Marionete.

Marionete da paixão ••

Tendo ganhado perspicácia na natu-
reza emocional da vítima, o devorador
de pecados pode ativar uma resposta
emocional própria a sua escolha. O jo-
gador gasta 1 ponto de plasma e testa
Manipulação + Empatia + (sucessos de
ativação), reflexivamente resistido por au-
tocontrole + Psique. Se o teste tiver êxito,
o alvo assume imediatamente um esta-
do emocional novo e intenso da escolha
do devorador de pecados. A resposta do
alvo para essa emoção deve ser apro-
priada para o quadro abaixo. Além de
qualquer resposta emocional específica
um alvo afetado também sofre uma pena-
lidade em todas as ações de dados iguais
aos sucessos do devorador de pecados
devido a ser superado emocionalmen-
te. O alvo pode negar esta penalidade
gastando um ponto de Força de vontade
por ação empreendida em contravenção
a emoção. Por exemplo, o personagem
precisará gastar pontos de Força de von-
tade para entrar uma em ação para salvar
alguém que ele esta sendo compelido a
odiar, mas ele não precisara gastar Força

de vontade para atacar aquela pessoa.
Quando o alvo gasta um número total de
pontos de Força de vontade igual aos su-
cessos de ativação, o controle do devora-
dor de pecados termina, e ele não pode
ter o personagem como alvo emocional
novamente durante a mesma cena.

Com Marionete da Paixão ••

O devorador de pecados somente in-
flige uma emoção mais forte. Ele não tem
nenhuma influência sobre a natureza da
resposta do alvo, e se, por exemplo, ele
ativar uma raiva homicida em um alvo,
ele, tem se preocupar em não ser a pri-
meira vítima do objetivo.

Marionete da paixão •••

O devorador de pecados pode esco-
lher associar a emoção que inflige a uma
pessoa em particular ou objeto. Assim,
ele pode fazer o alvo se apaixonar por ela
(ou com qualquer outro a sua escolha).
Ele pode fazer o alvo desenvolver uma
fobia específica, como aracnofobia. Ou,
ele pode fazer o alvo associar os senti-
mentos seus de euforia com um estímulo
específico, como uma droga ou alguns
estímulos mais exóticos, como escravi-
dão extrema ou até mesmo um espetácu-
lo de televisão específico.

Marionete da paixão ••••

O devorador de pecados pode esten-
der os efeitos da duração da cena habi-
tual por durante um dia inteiro o custo de
cada manipulação a 2 de plasma. Cada
ponto adicional de plasma a estende a
duração da emoção por um dia adicional.

Marionete de paixão •••••

Tendo dominado os estados emocio-
nais simples, o devorador de pecados
pode agora escolher instilar dentro do
alvo um estado emocional tão severo
que sobe ao nível de uma degeneração.
Mecanicamente, o teste para infligir uma
degeneração é igual ao teste para mani-
pular emoções. Porém, em vez de infligir
um estado emocional na vítima, o devo-
rador de pecados o amaldiçoa com uma
degeneração escolhida pelo jogador da

lista em pg. 97 do Mundo das trevas. A degeneração é moderada a menos que o teste resulte em um êxito excepcional em qual caso é severa. Os efeitos desta degeneração duram durante um dia por plasma gasto.

⌘ Marionete fantasma

Habilidade: Intimidação

Em vez de exercitar controle sobre algum coisa externa ou pessoa, o devorador de pecados toma controle direto sobre o seu próprio geist. Com este poder, o devorador de pecados pode fazer o geist dele se manifestar externamente como um corpo espiritual que ele pode possuir e pode controlar. Enquanto o corpo do geist estiver manifestado, o devorador de pecados pode deixar seu corpo em um estado letárgico, e ele fica completamente e inadvertidamente desavisado do que ocorre a sua volta. O devorador de pecados tem que fazer um teste de ativação de Marionete normal, mas os tentáculos plasmáticos não se estendem para além do corpo do devorador de pecados para o objetivo dele mas ao invés surgem na frente do devorador e o envolvem, formando um corpo de fantasma sob o seu controle.

Marionete fantasma •

em seu mais básico nível, o corpo do geist tem características iguais ao devorador de pecados é próprio em níveis normais, mas tem seus próprios, normalmente horrorosas. Como tal, o corpo do geist ganha dados De bonificação em todos os testes de Intimidação iguais aos sucessos de ativação Enquanto possui o próprio do seu geist, o devorador de pecados pode se materializar e desmaterializar à vontade com a despesa de 1 ponto de plasma, e ele tem acesso para todos os poderes normais dele enquanto esta neste estado.

Marionete de fantasma ••

O devorador de pecados ganha uns quatro pontos adicionais que podem ser distribuídos no corpo do geist entre força, Destreza, vigor, Presença, Tamanho, ou Velocidade, embora não mais que ape-

nas 2 pontos possam ser acrescentados um uma característica. Uma vez que o jogador nomeie estes pontos, eles são fixos e não podem ser designado novamente a qualquer outra característica em um uso posterior deste poder. O devorador de pecados ganha uns quatro pontos adicionais para distribua entre esses mesmos Atributos com marionete fantasma ••, ••• e ••••.

Marionete de fantasma •••

Quatro pontos são obtidos. O jogador também pode escolher gastar estes pontos para adquirir o poder de vôo em vez de em características melhoradas. Se o jogador alocar um ponto para vôo, o corpo geist pode voar a sua Velocidade normal. Cada ponto adicional alocado aumentos a velocidade do vôo por si só. Assim, gastando três pontos em vôo, o devorador de pecados poderia possuir um corpo geist que voa a três vezes a Velocidade normal.

Marionete fantasma ••••

Quatro pontos são ganhos. O jogador também pode escolher gastar pontos em uma arma pessoal para o corpo geist do personagem. Ele pode conceder para o geist qualquer armamento natural como garras ou um esporão dentilhadas, uma arma branca arma que é uma parte intrínseca do corpo geist, ou simplesmente um gelando ou ardente toque que permita o corpo do geist para infligir mais dano com ataques de briga. Para cada dois pontos alocados ao corpo geist, ganha uma +1 dado de dano letal para certa forma de ataque.


Marionete de fantasma •••••

Quatro pontos são ganhos. Não há nenhum efeito adicional além aumentando mais ainda o potencial dos Atributos, vôo, ou ataques letais.

⌘ Marionete Crimal

Habilidade: trato com animais

O devorador de pecados pode influenciar as ações de um único animal que ele possa perceber (se diretamente ou pela



manifestação do ossário ou oráculo). Com êxito em um teste de ativação, o devorador de pecados estabelece um laço com o animal designado. Então, o devorador de pecados pode influenciar o animal em uma variedade de modos. O nível básico de controle permite ao devorador de pecados dirigir as ações do animal. Ativar este poder custa um ponto de plasma por animal, e é uma ação imediata. Se próspero, o animal ira obedecer os comandos do devorador de pecados contanto que ele permaneça em concentração. O devorador de pecados pode perceber pelos sentidos do animal e até mesmo falar por estes como uma ação de fala normal. Um animal controlado com este poder poderia mastigar as linhas de freio de um carro ou cuidadosamente espiar um alvo e o guiar a uma armadilha. Se o devorador de pecados perder a concentração, ele ainda mantém a conexão mas tem que testar este poder novamente para retomar controle direto.

Marionete Primal •

O devorador de pecados pode comandar um único animal até Tamanho 2.

Marionete primal ••

O devorador de pecados pode comandar um único animal até Tamanho 5 ou dois animais de até Tamanho 2.

Marionete primal •••

O devorador de pecados pode comandar um único animal até Tamanho 10, dois animais até Tamanho 5, ou até (sucessos de ativação) em animais de até Tamanho 2. Em adição, o personagem pode insinuar o plasma dele nas fibras de uma planta, animando e movendo a planta conforme, a sua vontade. Animar uma planta, o jogador gasta 1 de plasma por ponto de Tamanho (até um número máximo de pontos iguais a Psique do devorador de pecados) e testa manipulação + perseverança + (sucessos de ativação). Contanto que o devorador de pecados mantenha a concentração, ele pode fazer a planta mover como ele desejar. Ele pode fazer seus tentáculos se moverem e atacar um alvo. Ele pode fazer uma mas-

sa de videiras avançarem para cima e estrangular um alvo. Ele pode fazer uma planta até mesmo uma planta se desvincular de seu local e se mover de acordo com a sua vontade. Se o devorador de pecados desejar que a planta ataque algum alvo, o teste de ataque, sempre será baseado em raciocínio + briga + sucessos de ativação, contra a Defesa como normal. A Manifestação dura uma cena ou até a concentração do devorador de pecados acabar. O devorador de pecados não pode entrar em nenhuma outra em ação enquanto controlar a planta.

Marionete primal ••••

O devorador de pecados pode comandar um único animal de qualquer tamanho ou qualquer combinação de animais a qual Tamanho total não exceda 20. O devorador de pecados não sofre nenhuma penalidade por dominar múltiplos animais. Ele pode organizar os animais sob o controle dele como peças em um tabuleiro de xadrez, criar táticas de matilha sofisticadas usando contra os seus inimigos.

Marionete primal •••••

O devorador de pecados ja não precisa se contentar com animais comuns o servindo. Com este poder, o devorador de pecados pode injetar plasma no corpo de um único animal, aumentando seus poderes físicos e o transformando em um servo este o obedecerá instintivamente em todas as coisas pela a duração de seu melhoramento. O jogador investe um ou mais pontos de plasma no corpo do familiar, até um máximo igual ao vigor inalterado do animal, e testa presença + trato com animais + sucessos de ativação (- o vigor do animal). Para cada ponto de plasma gastado, o animal ganha +1 para o atributo Físico ha escolha do jogador, como também um +1 dado para todas os testes de raciocínio + autocontrole e para todos os teste de Intimidação. O devorador de pecados não precisa manter concentração para assegurar a lealdade do seu animal servo, embora ele tenha que se concentrar para emitir ordens novas que contradigam ou previamente substituem os comandos. O devorador de pe-



cados e o seu servo são unidos por uma conexão psíquica que dura até seis horas por ponto de plasma gastado no teste (isso substitui o limite normal de duração para a Marionete Primal). Porém, o efeito termina imediatamente se o animal for morto, se o devorador de pecados sofre bastante dano para receber penalidades por feridas, ou se o devorador de pecados for dormir ou ficar inconsciente. Além disso, ao controlar plantas como no nível 3 deste poder, o Tamanho da planta que pode ser afetada é igual a 5 por plasma gasto (até um máximo igual a Psique do devorador de pecados).

⌘ Marionete estigmata

Habilidade: Ocultismo


Pelo sacrifício de sangue, a Marionete estigmata permite a um devorador a mostrar controle sobre os fantasmas. Perturbadamente, em seus níveis mais altos, este poder permite ao devorador de pecados a compelir um fantasma que ele escravizou a possuir uma pessoa viva, a transformando em um zumbi vivo o forçando obedecer aos comandos dele. Porém a Marionete estigmata não permite

ao devorador de pecados a controlar a mente do ser vivo vítima, mas o permite manipular o corpo da vítima contra sua vontade, a deixando ciente escravidão porém mas incapaz lutar contra isso.

Marionete estigmata •

O poder básico desta Manifestação debilita um fantasma somente e previne

Esse de prejudicar o devorador de pecados e simultaneamente faz deste em um servo mais flexível. O teste de ativação forja um elo empático com um fantasma que penaliza o fantasma em ações iniciadas pelo fantasma que são contrárias a vontade do devorador de pecados. Porém, o fantasma também sente que é mais fácil de executar ações ordenadas pelo devorador de pecados. O fantasma não é compelido a obedecer ao devorador de pecados, mas se escolhe fazer assim, suas Numinas e outros poderes funcionam mais efetivamente. O jogador gasta 1 de plasma e tem que oferecer uma medida de pontos de vitalidade ao fantasma (sofrendo a escolha dele 1 letal ou 3 contusão); além disso, o jogador testa Manipulação + Ocultismo - Resistência



do fantasma. Se bem sucedido, para a duração da cena, o fantasma alvo sofre uma penalidade de dados igual aos sucessos de ativação em todas as ações que buscam prejudicar o devorador ou aquilo que é uma violação direta aos seus comandos. Em a outra mão, se o fantasma empreende qualquer ação exigida pelo devorador de pecados, o fantasma ganha uma bonificação de dados igual aos sucessos de ativação. Ações empreendidas pelo fantasma que não contradigam os desejos do devorador de pecados e nem as cumprem nem não sofrer nenhuma penalidade nem ganham uma gratificação.

Marionete estigmata ••

O devorador de pecados pode compelir um fantasma a o acompanhar onde quer que ele vá. Não há nenhum teste a este nível de poder, o teste de ativação tem o efeito adicional de fazer temporariamente o devorador de pecados uma Âncora primária para o fantasma, assim, o compelindo a permanecer dentro da área de 10 metros de apartir do devorador de pecados a toda hora. Se o devorador de pecados desejar usar este aspecto da Marionete, ele deve acrescentar um ponto de Força de vontade ao custo normal para o sacrifício de Sangue, mas se ele faz isso, a conexão entre fantasma e o devorador de pecados dura durante uma hora por sucesso de ativação em vez de só uma cena.

Marionete de estigmata •••

O devorador de pecados pode ativamente comandar um fantasma e o obrigar a fazer um comando. O devorador de pecados tem que forjar primeiro um elo empático com um dos poderes anteriores. Uma vez que a ligação esteja forjada, o devorador pode emitir comandos ao fantasma e impor sua vontade como desejar pela duração da ligação. Fazer isso requer que o jogador teste Manipulação + Intimidação + sucessos de ativação, oposto pela Resistência do fantasma. Este teste de Resistência não sofre a penalidade de dados infligidos normalmente pelo sacrifício de sangue. Se for bem sucedido, o fantasma é compelido a exe-

cutar uma única ação a escolha do devorador de pecados. Comandos que sejam consistentes ou incompatíveis com a natureza do fantasma impõem gratificações ou penalidades de um a cinco dados para o teste. Comandar o fantasma de um incendiário falecido para iniciar um incêndio poderia render uma bonificação de +2 dados, por exemplo, enquanto comandar o fantasma de uma vítima de assassinato a proteger o assassino dela incorreria a uma penalidade de —5 provavelmente.

Marionete estigmata ••••

O devorador de pecados pode fazer em um fantasma que ele domesticou com Marionete Estigmata •• a possuir um ser humano, até mesmo se o fantasma não tiver nenhuma Numina ou o equivalente. Um fantasma é impotente a resistir a esta fusão se tiver já sido ancorado, consequentemente a condição prévia. O jogador gasta 2 plasma e testa Manipulação + Ocultismo + (sucessos de ativação). O alvo da posse resiste com perseverança + Psique. Com sucesso, o fantasma possui imediatamente o alvo pela a duração da cena. O alvo normalmente esta atento a tudo que ocorre durante a possessão, mas não tem nenhum controle sobre seu próprio corpo é somente um observador passivo a observar as atividades do fantasma. O fantasma geralmente pode fazer seus agrados enquanto possui a vítima, mas permanece sujeito a comandos emitidos pelo devorador de pecados com o poder da Marionete de Estigmata. Se o devorador de pecados gasta um ponto de plasma adicional ao ativar a posse, ele pode suprimir a consciência do alvo, o fazendo completamente desavisado, do que aconteceu durante o tempo de posse a menos que ele obtenha vários sucessos em um teste de raciocínio + perseverança igual aos sucessos de ativação. Enquanto em posse do corpo do alvo, o fantasma não tem acesso a qualquer uma de suas Numinas.

Marionete de estigmata •••••

Ao realizar uma posse fantasmagórica, o devorador de pecados, possibilita ao fantasma a usar qualquer uma de suas Numinas que pode razoavelmente

ser empregada enquanto possui um anfitrião mortal. Adicionalmente, o tempo de aumentos da posse é uma hora por sucesso de ativação.

O Oráculo

Habilidade: Inteligência

Muitas lendas falam da visão possuída pelos mortos e de seu poder de alertar os vivos de eventos futuros. Com efeito, o termo “necromancia” literalmente se refere à prática de adivinhar o futuro através da comunicação com o mortos. A

Manifestação do Oráculo baseia-se nesta chthonica sabedoria, permitindo que o devorador de pecados possa acessar as percepções especiais de seu Geist. Para qualquer pessoa capaz de detectar energias plasmáticas, um Devorador de pecados que tenha desbloqueado o Oráculo é perceptível pois seus olhos, brilham com uma força espectral. A utilidade básica do Oráculo é simplesmente aumentar a Percepção do devorador de pecados. Chaves específicas alteram essa percepção de forma apropriada

Ativação de oráculo



Custo: 1 plasma

Teste: Inteligência + (Habilidade Fundamental) + Nivel de Oráculo

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa de ativação falha, e o

Devorador de pecados pode não tentar usar nenhum poder relacionado a Oráculo

para o resto da cena.

Falha: A tentativa para destrancar o Oráculo falha.

Êxito: Uma névoa pálida de vapores de plasma se manifesta ardendo nos olhos do devorador de pecados, visível só para fantasmas e outros Devoradores de pecados. Pela a duração da cena, o Devorador de pecados adiciona um número de dados de bonificação igual aos sucessos de ativação a todos ps testes de raciocínio baseados em observar e entender fenômenos pertinentes à Chave destrancada com o Oráculo.

Êxito Excepcional: Sucessos adicionais são a própria recompensa.

Os Oráculos Elementares

Habilidade: Ocultismo

Utilizando a compreensão dos elementos do submundo, o devorador de pecados pode adquirir um senso de clareza poderoso. Há quatro Oráculos Elementais, cada um deve ser dominado separadamente. Os poderes Oráculo Elemental estão entre as Manifestações mais perigosas para se usar, como eles exigem que o devorador de pecados abraça sua morte no objetivo de transcender os limites do próprio corpo.. Para destrancar o Oráculo do último suspiro, o devorador de pecados tem que se permitir ser sufocado ou tem que ser estrangulado. Para Destrancar o Oráculo da poeira sepulcral, o devorador de pecados tem que se permitir a ser enterrado vivo. Destrancar o Oráculo da lacrimosa, o devorador de pecados tem que se submergir. Em todos os três casos, o devorador de pecados tem que sofrer bastante dano de contusão do ambiente até estar inconsciente para destrancar a Manifestação. Para o Oráculo da Pira crematória, o devorador de pecados tem que se fixar

em chamas, levando 2 níveis de dano de fogo letal pelo menos não fazer nenhum esforço para sair das chamas. Se o devorador de pecados destrancar a Manifestação corretamente, ele não levará nenhum dano duradouro. Ao invés, ele irá cair em tipo de morte como um transe enquanto a sua forma astral sai do corpo livre para viajar como ele desejar. Quando a Manifestação terminar, o devorador de pecados pode emergir do seu transe (estourando violentamente para fora da terra em do Oráculo da poeira sepulcral) com nenhum sinal visível de dano. Se porem a Manifestação for, malsucedida o devorador de pecados na verdade sofre o dano infligido e pode estar em perigo de morte se não houver ninguém para ajudá-lo na superfície caso ele esteja enterrado ou se afogando,

ou até mesmo queimando.

Ativação do oráculo (Versão Elemental)

Custo: 1 plasma, mais 1 plasma adicional por extraordinária hora de projeção astral

Teste: Inteligência + Ocultismo + nível de Oráculo

Ação: instantânea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa de ativação falha. O devorador de pecados na verdade sofre qualquer dano infligido no corpo dele, e ele não poderá se livrar do perigo Elemental no qual ele se colocou sem a ajuda de alguém. Pior, qualquer um que for nomeado a assistir seu corpo sofrerá uma penalidade de —3 em qualquer teste para perceber que a tentativa falhou e que o devorador de pecados está morrendo de fato.

Falha: A tentativa de ativação falha. O devorador de pecados sofre o dano infligido em seu corpo, mas ele poderá se livrar sem receber qualquer dano adicional. Qualquer um nomeado a assistir o evento perceberá imediatamente que a tentativa

falhou e que o devorador de pecados pode precisar de ajuda.

Êxito: O devorador de pecados cai em um estado de morte como um coma. A forma astral dele vaga livre para fora do corpo dela ele pode viajar onde quer que ele deseje estando em um estado

de Crepúsculo. A forma astral é intangível e invisível salvo para outros seres em Crepúsculo e que são esses capazes de ver e afetar os seres de Crepúsculo. Enquanto o devorador de pecados estiver na forma astral, o corpo dele parece estar morto, salvo para outros devoradores de pecados que vão automaticamente perceber ele esta se projetando astralmente. Enquanto projetado, o devorador de pecados pode usar qualquer Manifestação ou outros poderes que não lhe exijam que toque algo fisicamente dentro do mundo material. Em vez das características normais dele, o devorador de pecados tem uma avaliação de Poder igual para o mais alto atributo entre Inteligência, Presença, ou Força; o refinamento é baseado pelo mais alto entre raciocínio, Manipulação, ou Destreza; e um nível de Resistência igual ao mais alto valor entre, perseverança, autocontrole, ou vigor.

Com Oráculo Elemental •••, O devorador de pecados pode voar na forma astral dele a uma velocidade igual ao (nível de Oráculo Elemental) x 100 milhas por hora. Se o devorador de pecados interagir com fantasmas enquanto nesta forma, ele ganha uma bonificação de três dados se os fantasmas se os restos mortais do fantasma estão ou foram dispostos dentro daquele elemento correspondente a Chave. Quer dizer, se o devorador de pecados interagirem com um fantasma cujo corpo foi enterrado no subterrâneo, ela pode receber três dados se ele possuir a chave da poeira sepulcral, Se o corpo do fantasma fosse enterrado no mar, a chave lacrimosa se aplicaria. Se for cremado ou foi queimado em um incêndio, aplica-se a Chave de Pira crematória. Finalmente, se interagindo com alguém cujo corpo foi partido os elementos, ele pode utilizar a Chave do ultimo suspiro. O devorador de pecados pode manter a forma astral dele por um número de horas igual aos sucessos de ativação, mais uma hora adicional por plasma extra gasto. A o fim daquele período, a forma astral dele retornara ao corpo dele que então desperta livre de todo o dano. Isso inclui dano recebido antes da ativação desta Manifestação que também significa isso apresenta um barato meio de cura rápida. Se ele for enterrado na terra, ele brotara livre da sepultura.

Se o corpo dele estava submerso em um lago ele surge de repente da superfície sem esforço. Se ele for apanhado em um edifício em chamas, ele caminhará para fora do incêndio sem nenhuma marca de queimadura na roupa. Além de permitir projeção astral, esse poder concede propriedades reparadoras, é totalmente útil para escapar de situações mortais. Por exemplo, se um devorador de pecados capaz de destrancar o Oráculo da poeira sepulcral for subterrado vivo em uma caverna, ele pode usar este poder para pôr o seu corpo em um transe protetor e entrar em projeção astral para buscar ajuda.

Porém, esta imunidade não se estende a proteger de outros elementos ou de uma fonte não Elemental. Se o devorador de pecados acima mencionado fosse retirado da caverna e então ateado fogo (ou simplesmente receber um tiro com uma pistola), o dano resultante não seria curado quando a fins de Manifestação. Com

Oráculo Elemental ••••

Não há nenhum prazo em quanto tempo a projeção astral pode durar, algumas lendas falam de um devorador de pecados que foi pego em uma rebelião nos anos vinte e foi enterrado vivo na fundação de um recente edifício construído. A forma astral dele ainda vaga esperando a base daquele edifício enfraquecer para surgir novamente finalmente livre. Um devorador de pecados saberá automaticamente se alguém está mexendo com o seu corpo letárgico com um próspero teste de raciocínio + autocontrole + nível de oráculo + sucessos de ativação obtidos. Embora a velocidade normal dele, o devorador de pecados pode fazer a sua forma astral pode voltar ao seu corpo imediatamente e reflexivamente.

Êxito Excepcional: Os níveis de poder, refinamento e resistência do devorador de pecados, são considerados um ponto 1 mais altos.

O Oráculo Industrial

Habilidade: Investigação

O Oráculo Industrial concede perspicácia em fazer objetos, desde mobília antiga feita a mão para objetos de arte eletrônica. Enquanto esta Manifestação



esta ativa, o devorador de pecados pode aplicar os sucessos de ativação a todos os testes feitos para entender ou observar tais artigos. Ao executar alguma ação Inteligente relacionada a estudar ou examinar o objeto, o devorador de pecados usa os sucessos de ativação como uma bonificação de dados para qualquer teste. Além de usos óbvio do Oráculo Industrial, o devorador de pecados pode somar os sucessos de ativação para a

teste de raciocínio + Investigação para notar uma caixa forte escondida ou um sistema de alarme silencioso, ou um teste de raciocínio + autocontrole para notar quantas pessoas no quarto estão levando armas escondidas. Os Modificadores de Anacrotecnologia (veja pg. 111) se aplicam a

todas as aplicações do Oráculo Industrial.

Oráculo industrial ••

este nível eleva a consciência e a expande para conceder perspicácia sobre as propriedades de um objeto feito e suas fraquezas. Sempre que um devorador de pecados que tem destrancado o Oráculo Industrial tenta operar, danifica, incapacitar, ou destruir um objeto (como chutando em uma porta, desarmando um explosivo, ou um carro), o jogador pode somar os sucessos de ativação como uma bonificação de dados em qualquer teste pertinente. Este benefício não se limita a testes relacionados a raciocínio mas pode ser aplicado para qualquer teste que possa se beneficiar logicamente de uma perspicácia sobrenatural no artigo ser manipulado.

Oráculo industrial •••

Destrancando o Oráculo industrial e controlando o objeto então por vários segundos, o plasma fluirá das mãos do devorador de pecados e passará para o dispositivo, produzindo uma névoa esfumada de plasma isso concede visões ao devorador de pecados da história anterior do objeto. O jogador gasta 1 plasma e testa inteligência + Investigação + (sucessos de ativação); os sucessos garantidos concedem um valiosa perspicácia do passado do objeto. Cada sucesso permi-

te o jogador do devorador de pecados a perguntar para o narrador uma questão sobre a história anterior do objeto.

Oráculo industrial ••••

Com este poder, o devorador de pecados pode estudar um objeto durante poucos alguns segundos e imediatamente nota manchas fracas e pontos de pressão, fazendo esse mais fácil de quebrar ao meio ou esmaga este em pedaços. O jogador gasta 1 plasma e testa inteligência + Investigação + (sucessos de ativação). Para cada sucesso obtido, o devorador de pecados pode ignorar um ponto da Durabilidade do objeto quando atacar ele ou tentar destruir este durante o curso daquela cena.

Oráculo industrial •••••

Utilizando o poder de tecnologia para transcender distância, o devorador de pecados pode usar equipamentos de telecomunicações para projetar seus sentidos. O devorador de pecados faz uma simples ligação, assumindo que alguém atenda no outro lado, ela pode projetar os sentidos e ligados ao telefone do outro lado. Em si mesmo, este poder pode não parecer muito impressionante. O devorador de pecados pode perceber qualquer coisa na área como se ele fosse o ponto de recepção do telefone, e ele pode reorientar os sentidos dele para ver qualquer coisa que poderia ser visto daquele ponto. Porém, se o devorador de pecados também tiver acesso à Manifestação de ossário, ele pode destrancar aquela Manifestação com a Chave Industrial, e se centrar no telefone receptor, e poder usar qualquer poder associado com o ossário Industrial como se ele estivesse fisicamente no local. Esta Manifestação termina imediatamente se a chamada do telefone for desconectada. O devorador de pecados tem que destrancar primeiro o Oráculo industrial com um teste de ativação básico, e gastar um ponto de plasma gastando e testar inteligência + Investigação + (sucessos de ativação). O teste para iniciar este poder sofre penalidades de Anacrotecnologia (veja pg. 111) como adiante: não aplique nenhuma penalidade se a chamada e Telefones receptores são

telefones fixos. Aplique —4 penalidade se ambos os telefones são telefones de celulares. Se for um telefone celular e o outro uma linha fixa, aplique —2 de penalidade. Este poder só pode ser usado por telefones padrão, embora rumores entre os devoradores de pecados que alguns entre eles podem exercitar este poder por máquinas de fax e até mesmo por Internet, embora com muita dificuldade. Se bem sucedido, pela a duração da ligação, o devorador de pecados pode perceber qualquer coisa dentro da área onde o telefone receptor esta. Se o devorador de pecados tentar destrancar o ossário Industrial no local designado, da ativação ele recebe vários dados de gratificação iguais aos sucessos neste teste.

O Oráculo da Paixão

Habilidade: Empatia

O Oráculo de Paixão permite ao devorador de pecados a ganhar uma perspicácia no emocional de qualquer um com quem ele interaja. Com o poder básico desta Manifestação, o devorador de pecados se torna sobrenaturalmente hábil a entender as emoções de outros. Pela a duração da cena, ele pode adicionar os seus sucessos de ativação para qualquer teste mundano baseado em Empatia ou Intimidação. Se o alvo do devorador de pecados é alguém com que ele já tem forjada uma ligação empática pela Marionete da Paixão, ele adiciona 2 dados de bonificação a qualquer teste pertinente.

Oráculo da paixão ••

O devorador de pecados também ganha benefício dos 9 em teste de Empatia e Intimidação feita durante a cena.

Oráculo da paixão •••

O devorador de pecados pode perceber as auras de outros seres, permitindo grande perspicácia em, seus estados emocionais. O jogador gasta 1 plasma e testa raciocínio + Empatia + (sucessos de ativação) - o alto controle do alvo. Sucesso concede um entendimento sobre o estado emocional do objetivo. A natureza precisa do entendimento varia de personagem a personagem. A maioria dos devoradores de pecados parecem asso-

ciar emoções com cores (como associar medo com a cor laranja ou raiva com um luminoso vermelho). Porém, muitos outros devoradores de pecados percebem auras por outros sentidos, como "ouvindo amor" ou "cheirando desespero." independente como estas manifestações de sentidos paranormais, sucesso, neste teste permite aos devoradores de pecados imediatamente a compreender o estado emocional atual da pessoa.

Oráculo de paixão ••••

Este poder permite ao devorador de pecados a obter informação mais detalhada além de somente o estado emocional atual do alvo. Para cada sucesso num teste de raciocínio+ Empatia, devorador de pecado pode aprender um do seguintes: objetivos Virtude, Vício do alvo, ou a Força de vontade atual, a sinergia atual do alvo, (ou o equivalente para outros tipos de criaturas), ou que degenerações o alvo possui (uma degeneração é revelado por sucesso). Porém, usar isso custa 1 de Força de vontade em adicional ao custo normal de percepção de aura.

Oráculo da paixão •••••

A consciência do Devorador de pecados das intenções inimigas lhe permite a se antecipar aos esforços inimigos para evadir se dos ataques. Em ordem para fazer um Ataque Intuitivo, o devorador de pecados de gastar 1 de plasma. Fazer isso lhe permite a adicionar Sucessos de ativação do oráculo para qualquer teste de briga, armas brancas, ou Armas de fogo.

O Oráculo fantasma

Habilidade: Investigação

Enquanto a maioria dos usos da chave fantasma permite o devorador de pecados a criar para criar e manipular ilusões, o Oráculo fantasma lhe permite ver por ilusões ao invés, não só as criadas por glamour ou ilusões criadas por magia, mas também as menos esotéricas comuns a humanidade. Depois de destrancar o Oráculo fantasma, o devorador de pecados pode adicionar os seus sucessos de ativação para testes de Em-



patia mundanos descobrir mentiras. Ele também pode adicionar os sucessos de ativação como dados de bonificação para testes mundanos de manha e Persuasão, como as percepções dele o habilitam melhor a fazer as mentiras dele se ajustar as expectativas do alvo.

Oráculo fantasma ••

A perspicácia do devorador de pecados nesta área já se torna mais forte. Gastando 1 de plasma, o devorador de pecados pode receber o benefício do 9 em um único teste de Empatia para descobrir mentiras ou um único teste de manha ou persuasão para persuadir outros com suas mentiras.

Oráculo fantasma •••

O olhar do devorador de pecados pode cortar ao coração de até mesmo através das ilusões sobrenaturais. Enquanto o oráculo fantasma estiver destrancado, o devorador de pecados pode acrescentar os sucessos de ativação a qualquer Atributo pertinente a resistir ou ver através de ilusões mágicas, inclusive efeitos que conferem qualquer forma,

de invisibilidade. O devorador de pecados também pode somar os sucessos de ativação a qualquer teste para resistir a efeitos mágicos que poderia o forçar a acreditar algo que é falso. Se o efeito é um que normalmente não permite um teste resistido, permita ao devorador de pecados para testar a sua Inteligência + Investigação (sem somar sucessos de ativação) contra o teste do efeito enganoso. O efeito deste poder não se soma com outras bonificações concedidas por Manifestações.

Oráculo fantasmal ••••

A maioria das ilusões esconde a verdade. Ao devorador de pecados, um pouco de ilusões revelam isto. O devorador de pecados pode ativar uma alucinação poderosa isso pode conceder advertências proféticas. Quando o jogador desejar para invocar tal visão, o narrador deve fazer os dados rolaem de forma que o jogador não saberá o resultado do teste e se a visão é verdadeiramente precisa ou não. O jogador gasta 3 de plasma e testa Inteligência + Oculto + (sucessos de ativação); a ação requer um minuto pelo menos de concentração por plasma

gasto. Se próspero, o devorador de pecados tem um episódio alucinatório breve no que concede a percepção de eventos futuros. Para cada sucesso, o devorador de pecados pode perguntar uma questão sobre o futuro que o narrador possa responder na forma de uma visão secreta e surrealista. O quanto mais distante o evento, mais difícil é perceber. Penalidades se aplicam como adiante:

O devorador de pecados busca percepção de eventos • que acontecerão dentro daquela cena (—0).

•... dentro da próxima hora (—1).

•... dentro do próximo dia (—3).

•... cada dia adicional que o devorador de pecados deseje olhar no futuro (—1).

Este poder falha automaticamente se a penalidade de dados chegar —10.

Oráculo fantasma ••••

O poder do devorador de pecados para perfurar o véu de ilusão é aperfeiçoado. Enquanto esta Manifestação é destrancada, o devorador de pecados pode ver por qualquer ilusão automaticamente contanto que a Psique dele exceda o atributo de poder racial do criador da ilusão (potencia de sangue, instinto primitivo, gnose etc).

O Oráculo Primal

Habilidade: Sobrevivência

através Oráculo Primal, o devorador de pecados pode afiar os seus sentidos com o mundo natural, utilizando a selvageria oculta do seu geist para ganhar entendimento do ambiente. Quando o oráculo primal é destrancado, o devorador de pecados pode acrescentar os sucessos de ativação como uma bonificação em dados a todos os seus testes de raciocínio baseados em percepção. Ele também pode adicionar os sucessos de ativação uma bonificação de dados para todos os testes mundanos de trato com animais e testes de sobrevivência.

Oráculo primal ••

Os sentidos animais dão ao devorador de pecados um senso intuitivo do humor daqueles que interagem com ele, especialmente o humor daqueles que podem ser hostis para ele. O devorador de pecados também pode adicionar o seus sucessos de ativação para testes de Empatia mundanos e para testes de Iniciativa.

Oráculo primal •••

quando a Manifestação é destrancada, o devorador de pecados ganha todos os benefícios do mérito senso Direção (veja Mundo das trevas, página 110), mas apenas ao ar livre. Este benefício não pode ser usado para ajudar o devorador de pecados navega enquanto estiver por exemplo abaixo do chão ou dentro de um edifício.

Oráculo primal ••••

o poder básico desta Manifestação permite o aumento da acuidade sensorial, os Sentidos elevam a consciência do devorador de pecados para níveis verdadeiramente sobre-humanos. Ele ganha o benefício do 9 em todos os testes baseados em raciocínio para observar os ambientes.

Oráculo primal •••••

quando o Oráculo Primal é destrancado, o devorador de pecados ganha a habilidade para localizar outros somente através do cheiro. Localizar é tratado como um teste estendido de raciocínio + Sobrevivência + (sucessos de ativação), resistido pelas paradas de raciocínio + furto. Cada teste representa até uma hora de perseguição.

Resultados do teste

Falha dramática: O devorador de pecados é desviado ou segue um falso rastro, normalmente que o coloca em perigo.

Falha: O devorador de pecados não obtém mais sucessos que o alvo. O devorador de pecados perde o cheiro, mas pode tentar achar novamente o rastro com um teste subsequente, embora cada teste subsequente sofre uma penalidade



de —1 dado cumulativo.

Êxito: O devorador de pecados obtém mais sucessos que o alvo. O devorador de pecados pode discernir o caminho feito por seu oponente e pode o localizar por até uma hora. O narrador determina quantos sucessos são necessários para acumular no objetivo de pegar o rastro do alvo. Como uma regra geral, o teste estendido requer 5 sucessos para cada milha de chão percorrido. Adicionalmente, uma vez que o devorador de pecados sentiu o cheiro, ele se lembrará disto automaticamente por até um dia e pode reconhecer qualquer um durante o que ele encontre através do cheiro durante tempo.

Êxito Excepcional: O devorador de pecados excede a parada em sucessos por 5 ou mais. Até mesmo se o devorador de pecados fracassar em um teste subsequente, ele não perde cheiro e não sofre nenhuma penalidade em testes localizados. Adicionalmente, o devorador de pecados pode

nunca esqueça do cheiro e sempre poderá reconhecer ao senti-lo por perto.

Possíveis Modificadores:

O devorador de pecados tem alguma posse do alvo que leva o cheiro dele (+1 a +3). O cheiro é muito antigo (—1 por dia, para uma penalidade de máximo de —10).

O inclemente tempo levou parte do cheiro (—3).

O Oráculo estigmata

Habilidade: Ocultismo

Com esta Manifestação, o devorador de pecados ganha um especial entendimento sobre fantasmas e outros seres em Crepúsculo. O básico poder permite ao devorador de pecados para somar os sucessos de ativação a todos os testes baseados em inteligência para observar ou entender qualquer coisa que pertença a atividade fantasmagórica na área.

Oráculo de estigmata ••

O devorador de pecados pode examinar um fantasma para ganhar informação sobre este. O jogador testa raciocínio + Oculto + (sucessos de ativação), resistido pela Resistência do fantasma. Se o jogador obtiver mais sucessos que o alvo, para cada, sucesso, ele pode fazer para o

narrador uma pergunta sobre o fantasma. Possíveis perguntas incluem o seguinte:

- Que o fantasma era em vida?
- quais as Âncoras (grilhão) do fantasma?
- que Numinas o fantasma possui?
- o qual é sua Virtude e Vício?
- Como o fantasma morreu?

Oráculo de estigmas •••

O devorador de pecados pode descobrir sutil resíduo plasmático deixado para trás de aplicações prévias de Numinas fantasmagórico ou Manifestações de devoradores de pecados. O jogador tem que testar raciocínio + autocontrole + sucessos de ativação para notar resíduo plasmático deixado para trás na última hora. Cada hora adicional inflige —1 dado cumulativo de penalidade. Uma vez que o devorador de pecados localiza os restos plasmáticos, ele pode optar por observar o que ocorreu clarivamente quando o resíduo plasmático foi deixado. Este poder não tem custo para encontrar resíduos, porem Ver o passado custa um ponto de plasma, e requer um teste de Raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação. Para cada sucesso, o jogador pode fazer uma pergunta ao narrador uma pergunta sobre os eventos que aconteceram quando a Numina ou Manifestação foram usadas.

Oráculo estigmata ••••

quando o oráculo estigmata é destrancado, o devorador de pecados também ganha o habilidade para localizar o mais próximo ponto de entrada para o sub mundo. O jogador tem que testar raciocínio + Ocultismo + sucessos de ativação, com uma penalidade de dados aplicada, para o teste igual a —1 por milha de distancia a partir do devorador. O jogador pode lançar um dado de sorte se necessário, mas pode não usar este poder para descobrir entrada tão longe se a sua parada de dados for reduzida a —10.

Oráculo estigmata •••••

O devorador de pecados pode projetar a alma no submundo. A sua alma aparece nas Profundidades Nativas como onde é



corpóreo como qualquer outro fantasma ser achado lá. a alma do devorador de pecados tem forma normal e pode ser danificada por quaisquer dos perigos do sub mundo ou habitantes, e qualquer dano infligido nele também é infligido em seu corpo físico. O devorador de pecados pode voltar a seu corpo automaticamente e reflexivamente, mas precisa uma ação completa de concentração para fazer isso durante esse tempo ele pode ser vulnerável a perigo. Alternativamente, ele pode “romper o laço.” fazendo o devorador de pecados retornar para o corpo físico, mas inflige um nível de dano letal automático no corpo. O jogador gasta 2 plasma e 1 Força de vontade, e testa vigor + Ocul-tismo + (sucessos de ativação). Se bem sucedido, a alma dele se aparece no sub-mundo onde será pra todos os efeitos iguais a um fantasma. O devorador de pecados retém acesso às Manifestações, e sua forma corporal e suas funções no submundo exatamente como se ele tivesse viajado fisicamente até lá. O devorador de pecados pode viajar imediatamente às Profundidades Nativas, mas de lá pode viajar a qualquer parte do submundo por meios convencionais.

O Oráculo da Quietude

Habilidade: Investigação


Com esta Manifestação, o devorador de pecados recebe um entendimento dos mortos. O poder básico permite ao devorador de pecados para acrescentar os sucessos de ativação a todos os testes de Investigação ou Medicina relacionados a examinar um corpo morto ou outros restos físicos.

Oráculo da quietude ••

O devorador de pecados também ganha o benefício do 9 em todos os tais testes.

Oráculo da quietude •••

Com este poder, o devorador de pecados se torna o supremo médico legista. Tocando restos humanos, o devorador de pecados pode reviver os últimos minutos de vida defunto. O jogador gasta 1 de plasma testa inteligência + Medicina + (sucessos de ativação). Para cada sucesso obtido, o devorador de pecados percebe um minuto de tempo visto pelos olhos do defunto que conduzem até a morte dele. O jogador do devorador de pecados pode perguntar para o narrador se uma questão sobre o que o personagem vê por sucesso. Alternativamente, o jogador pode escolher perguntar se o defunto vai se tornar um fantasma e, nesse caso,



pode fazer perguntas sobre o estado atual do fantasma..

Oráculo da quietude ••••

Ao questionar a morte, o jogador pode fazer perguntas que interessam a qualquer aspecto da vida do defunto, em lugar de só perguntas pertencentes à morte dele.

Oráculo de quietude •••••

Com esse nível bastante macabro, o devorador de pecados pode destinar o conhecimento e habilidades do defunto para seu próprio uso. Para utilizar este poder, o devorador de pecados tem que ter acesso a uma quantidade de restos humanos pelo menos equivalente para Classificar o tamanho 1. Se o defunto possuir um ou mais Habilidades a um nível mais alto que o devorador de pecados ou possuiu um Mérito mental ou mais que ele poderia achar útil, o devorador de pecados pode temporariamente os reivindique aquilo para si. O devorador de pecados pode adquirir apenas as habilidade melhores da pessoa ou Mérito novo de cada vez, e os benefícios só duram por uma cena, durante qual tempo o devorador de pecados não pode se afastar dos restos mais do que (Psique x 10) metros, se passar disso o efeito termina..

O jogador gasta pontos 2 plasma e testa inteligência + Ocultismo + (sucessos de ativação). Bem sucedido, pela a duração da cena, o devorador de pecados pode ganhar um dos benefícios seguintes:

- Ele pode substituir uma Habilidade do defunto em lugar da própria.
- Ele pode adquirir um Mérito Mental possuído pelo o defunto.
- Ele pode adquirir qualquer Especialização do defunto.

Fúria

Atributo: Força

Algumas Manifestações são sutis, pondo maldições em um alvo ou infundin-

do o mundo ao redor dele com as energias de morte. A fúria não é sutil. direcionado pelo devorador de pecados, o seu geist alcança e ataca alguém. A natureza precisa do ataque varia, dependendo da Chave destrancada

pela fúria. Mais adiante, o Devorador de pecados pode mudar a aparência da fúria a qualquer hora, contanto que seja temática com a Chave usada, uma explosão de raiva Bestial poderia enviar corvos carniçais para rasgar o seu adversário em pedaços ou convocar uma nuvem de vespas e abelhas para rastejar por todo o seu corpo. A menos que uma Chave especificamente manifeste o ataque no mundo físico, a manifestação Fúria é geralmente invisível. O alvo pode perceber seus efeitos, como certas criaturas sobrenaturais podem também usando poderes como Percepção de Aura dos vampiros ou a Visão de Mago de um feiticeiro. O poder básico da fúria permite a um Devorador de pecados a atacar um alvo a um alcance de até dez metros por ponto de Psique. O teste de ativação para a Fúria também é o dano. O teste de ataque subtrai Defesa ou outra Característica no lugar da defesa, dependendo da Chave (se referida como a Defesa Fundamental).

Fúria ••

O dano pode ser contusivo ou letal.

Fúria •••

O Devorador de pecados pode ignorar modificadores por cobertura incluindo estar “substancialmente escondido”

Fúria ••••

O alcance estende para a linha de visão.

Fúria •••••

O Devorador de pecados pode infligir dano agravado às custas de um ponto de Força de vontade por ataque.

Ativação da Fúria

Custo: 1 plasma

Teste: Força + (Habilidade Fundamental) + nível de fúria -(defesa fundamental)

Ação: instantanea

Resultados do teste

Falha dramática: O plasma destroi o

corpo do devorador de pecados, causando um ponto de dano letal.

Falha: A tentativa para manifestar a fúria falha.

Êxito: O Devorador de pecados manifesta a fúria, fazendo o seu geist golpear a alguém. O designado recebe um ponto de dano (contusão, letal ou agravado dependendo do nível de fúria) por sucesso.

Êxito Excepcional: As feridas terríveis infligidas por tal Fúria potente é a própria recompensa.

A fúria Elemental

Habilidade: Ocultismo
defesa chave: : vigor

O devorador de pecados infunde os seus ataques com o poder de um dos quatro elementos clássicos, alterando seus efeitos, como apropriado. Note que cada Chave Elemental deve ser adquirida separadamente.

A fúria do último suspiro

Atinge suas vitimas ate os ossos, levando um frio espectral que só o alvo pode sentir. Além de dano, a fúria do último suspiro inflige uma penalidade a Defesa e deslocamento igual ao nível de fúria do devorador de pecados pela a duração da cena (não cumulativo). Como a elevação do dano em letalidade, os efeitos se tornam mais pronunciados. Gelo pode se formar na pele da vítima. Uma pessoa morta pela fúria do último suspiro pode ter o coração dele congelado por dentro de seu tórax, ou até mesmo deixar um cadáver congelado que se quebra e lentamente derrete.

A fúria da poeira sepulcral

Vítimas da fúria da poeira sepulcral sentem uma tremenda pressão os esmagando, como se ele estivesse sendo enterrado vivo. Torna-se mais difícil falar, como se a boca da pessoa fosse sufocada com poeira e areia. Além do dano, a fúria da poeira sepulcral inflige uma penalidade para Manipulação e Velocidade igual ao nível de fúria do devorador de pecados taxando pela a duração da cena (não cumulativo). Como a elevação do dano em letalidade, a presença térrea

fica crescentemente física. A sujeira do sepulcro entra na circulação sanguínea, ou uma vítima poderia desenvolver contusões consistentes com os impactos de pedras lançadas. Uma pessoa morta pela fúria da poeira sepulcral poderia ter os pulmões preenchidos com barro, o corpo dele, esmigalhado por dentro, ou mesmo um monte de terra dentro dele.

A fúria da crematória

A Fúria crematória engrinalda suas vítimas em chamas fantasmagóricas. A mais baixos níveis, o calor é puramente psicossomático; a mais altos níveis, as chamas invisíveis criam muito reais feridas e queimaduras. O alvo fica febril, como se sofresse de insolação. Além do dano, a fúria da pira crematória inflige uma penalidade para Percepção e Defesa igual ao nível de fúria do devorador de pecados pela a duração da cena (não cumulativo). Uma pessoa normalmente morta pela fúria da crematória queima completamente ate as cinzas, cremado pelo poder do geist.

A fúria lacrimosa


A vítima da fúria lacrimosa tem os pulmões pesados e pequenos, como se estivesse cheios de água salgada. Além do dano, a fúria da lacrimosa inflige uma penalidade para os testes Físicos iguais ao nível de fúria do devorador de pecados para a duração da cena (não cumulativo). O nível mais alto deste poder, água fria e salgada, às vezes com sufocantes algas daninhas se funde no corpo da vítima, aguaceiros saem do nariz e boca, ou até mesmo jorram de suas glândulas lacrimais. O cadáver de uma pessoa normalmente morta pela fúria lacrimosa se parece inchado, como se tivesse ficado submerso por vários dias.

A fúria industrial

Habilidade: ofícios

Defesa fundamental: Durabilidade

A Raiva Industrial esmaga e fratura o inanimado. Este poder é usado contra objetos de material em lugar de entidades. O devorador de pecados destranca o poder e testa para atacar como habitual, mirando a Durabilidade do alvo. Penalidades de Anacrotecnologia não aplique



a este uso da fúria Industrial. Gastando um ponto de plasma, o devorador de pecados pode adicionar o nível de fúria aos dados de qualquer teste de ataque feito contra um objeto, embora esta bonificação se torne sujeito a penalidades de Anacrotecnologia. (Em ordem a ganhar a bonificação inteira, por exemplo, o objeto deve ser fabricado antes de 1960.)

Fúria da paixão

Habilidade: Intimidação

Defesa fundamental: autocontrole

A fúria da Paixão busca pelas recordações da vítima, fazendo retornar momentos de fraqueza e dor para incapacitar o inimigo do devorador de pecados. Quando o devorador de pecados destranca a fúria da Paixão, ele inflige trauma mental que causa dano contusivo.

Fúria da paixão ••

O devorador de pecados pode intimidar os inimigos mostrando uma imagem do medo interior da vítima. A vítima recebe —2 de penalidade a qualquer teste Social feito contra o devorador de pecados pela a duração da cena.

Fúria da paixão •••

Estes lapços emocionais podem fazer uma vítima congelar de terror. O jogador pode gastar um ponto extra de plasma para reduzir a Defesa de vítima a 0 até a próximo turno. Fúria da paixão •••

Este ataque focaliza os pensamentos de vítima sobre a sua própria mortalidade. Para cada ponto de dano recebido, o devorador de pecados pode gastar dois pontos de plasma para escoar um ponto de Força de vontade da vítima.

Fúria da paixão ••••

A este nível, devorador de pecados pode devastar o mente do alvo. O jogador gasta 2 de plasma e 1 de Força de vontade, e testa Manipulação + Empatia + nível de fúria contra o mais baixo valor entre perseverança ou autocontrole. Cada sucesso reduz um dos Atributos Mentais do alvo por em ponto. Este dano de Atributo cura ao mesmo como se fosse dano letal.

Fúria fantasma

Habilidade: Persuasão

Defesa fundamental: autocontrole

Um devorador de pecados que destranca a fúria fantasma pode gerar ilusões realísticas que atingem o corpo do seu inimigo. Os níveis iniciais, os danos infligidos por essa Manifestação são ilusórios, causando feridas debilitantes até mesmo enfraquecendo a capacidade e distinção da vítima. conforme o devorador de pecados destranca poderes novos, ele pode criar ilusões que faça uma vítima em se prejudicar. O dano causado pela fúria fantasma é básica e completamente ilusório (entretanto pode “contar como” contusivo, letal ou agravado como sempre). Se a vítima for completamente morta por esse poder, ele morre de medo; caso contrário ele talvez um pouco traumatizado, ao término da cena.

Fúria fantasma ••

O devorador de pecados pode criar um oponente espectral que golpeia ao oponente. O jogador gasta 2 de plasma e testa Manipulação + Persuasão + nível de fúria. Sucesso cria um combatente espectral com uma parada de dados igual ao sucessos de ativação. Esta aparição causa dano ilusório, e age antes do devorador de pecados. O uso principal deste combatente é somar em números a favor do devorador de pecados. O oponente dura por três turnos, então desaparece em névoa.

Fúria fantasma •••

Quando um devorador de pecados destranca esta habilidade, ele pode soltar um caçador onírico, uma pequena parte do geist que ataca o oponente e o fere quando ele dorme. O jogador gasta 2 plasma e testa Presença + Persuasão + nível de fúria contra a perseverança + Psique do alvo. Se o devorador de pecados obtiver êxito, da próxima vez que a vítima cair no sono, ele é assombrada por pesadelos terríveis. Ele sofre dano ilusório igual a sua Força. Este dano permanece até o próximo sono maior que seis horas.

Fúria fantasma ••••

O personagem pode criar ilusões que aterrorizam a vítima que reagem com muita dificuldade. Este poder custa um ponto adicional de plasma. Se o personagem receber qualquer dano, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de perseverança + autocontrole para fazer qualquer coisa diferente de se movimentar em sua velocidade normal para longe do devorador de pecados pelo o resto da cena.

Fúria fantasma •••••

O corpo da vítima tem uma reação física aos terrores. O devorador de pecados adiciona a força a qualquer teste de dano feito contra a vítima da fúria fantasma.

A fúria primal

Habilidade: trato com animais

Defesa fundamental: Defesa

A fúria primal estimula os animais a atacarem aos inimigos de um devorador de pecados. Inicialmente, esses animais são extensões espectrais do geist que dissipam imediatamente depois de

atacar, mas a níveis mais altos criaturas mundanas podem se unir ao ataque.

Fúria primal ••

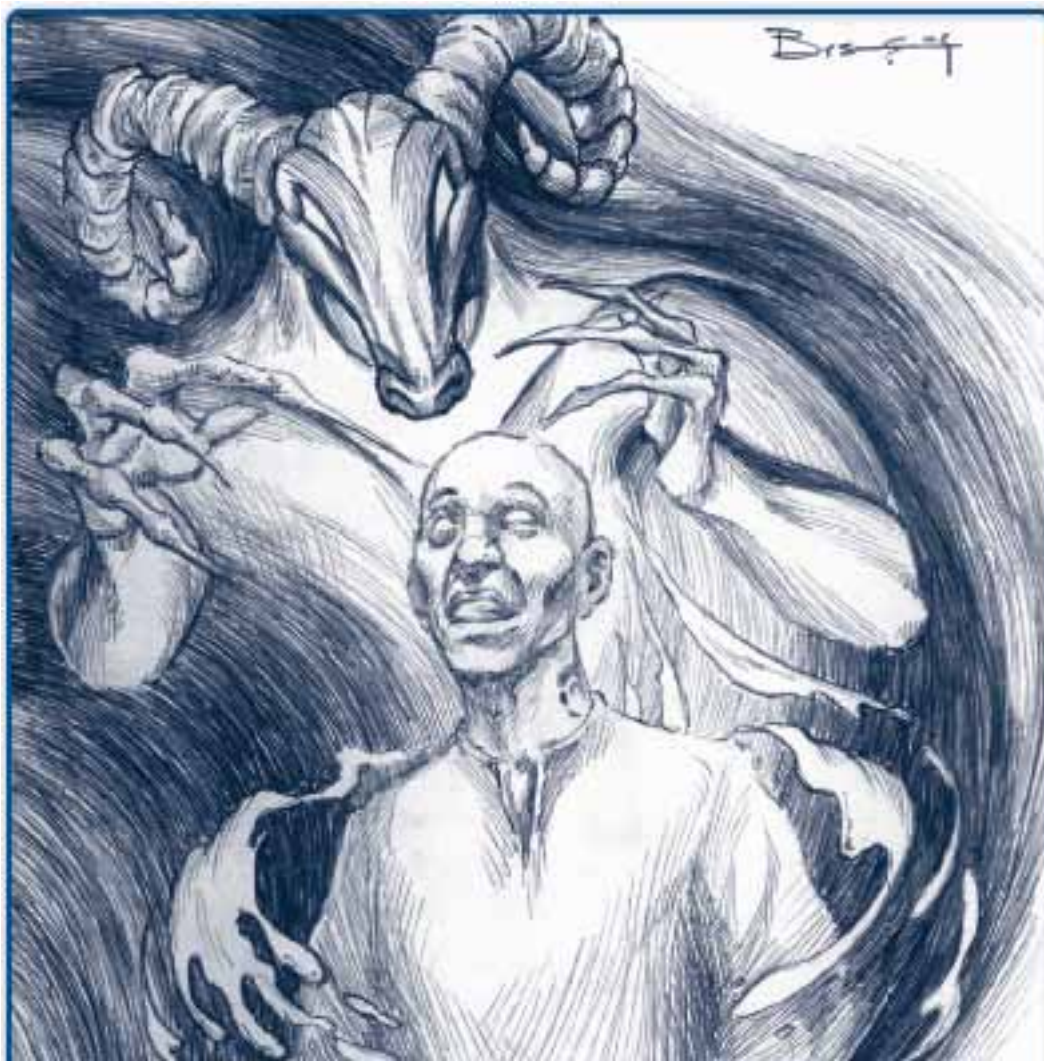
O devorador de pecados pode manifestar mais de uma criatura: corvos assassinos, um matilha de cães infernais, ou um enxame de urubus. Os ataques são mais difíceis de defender. Cada ponto de plasma gasto além do um necessário para ativar a fúria primal reduz a Defesa do alvo em um ponto.


Fúria primal •••

Este nível de Manifestação impele a um enxame de insetos venenosos a raspar para a pele do alvo, mordendo dolorosamente e picando. O jogador gasta 2 de plasma e testa vigor + trato com animais + nível de fúria - vigor do alvo. Sucesso convoca um enxame de insetos para molestar um inimigo. O enxame age ao término do turno do devorador de pecados e tem uma parada de 4 dados de ataque para qual os quais a Defesa do alvo não se aplica. Os insetos atacam para um turno por sucesso.

Fúria primal ••••

O devorador de pecados pode aumentar os ataques usando animais na





área próxima gastando um ponto de plasma. Em uma rua da cidade, ratos e cachorros tornam-se feras pra ajudá-lo, em áreas rurais ele pode atrair pumas, lobos, ou até mesmo ursos. Precisamente quais animais estão na área fica a critério do narrador. Acrescente vários dados ao ataque igual ao Tamanho do maior animal atacante.

Fúria primal •••••

O devorador de pecados pode espalhar a atenção dele em mais de um inimigo gastando um ponto de plasma por alvo extra. Este poder não permite o personagem a fazer mais que um ataque; ao invés faça o teste uma vez contra a mais alta Defesa de todos os alvos, mais um por vítima extra. Se o teste tiver sucesso, divida os sucessos entre cada alvo. Nenhum alvo pode Recber menos de um ponto de dano se o jogador obtiver muitos sucessos. Os níveis dois, quatro, e poderes de cinco ponto da fúria primal podem se aplique ao mesmo teste de ativação. Porém a requerer muito plasma, e o devorador deve gastar um ponto de Força de vontade para usar dois poderes juntos, ou dois pontos de Força de vontade para usar todos os três. Isto é caro, mas a combinação dos poderes é potente bastante para valer isto.

⌘ fúria estigmata

Habilidade: Ocultismo

Defesa fundamental: vigor

A fúria estigmata convoca às energias primitivas do sangue e da morte. O dano ritualista infligido para ativar essa chave permite ao geist de um devorador de pecados a afetar fantasmas da mesma maneira que facilmente ele pode afetar os vivos (ou não vivos), ele faz o sangue infligir feridas terríveis. Esta Manifestação requer que um devorador de pecados entre mais próxima dos inimigos do que outros usos da fúria o alcance deste poder é de 2 metros por ponto de Psique.

Fúria Estigmas ••

O devorador de pecados pode fazer os humanos sangue pelos olhos e orelhas, enquanto fantasmas expõem semelhante fluidos vitais no ar. Além do dano causado pelo ataque básico, a

vítima se torna letárgica e distraída. A cada dois pontos de dano obtidos (arredondado para baixo) também inflige um modificador de —1 modificador (máximo —5) para testes Mentais pela a duração da cena. Ataques sucessivos não empilham penalidades; a penalidade mais alta sempre se aplica.

Fúria estigmata •••

Em um ataque bem sucedido, o devorador de pecados pode gastar um ponto extra de plasma para forçar a vítima a expelir mais fluidos de seu corpo. Ao término do turno da vítima, ele recebe um ponto de dano contusivo até que ele receba cuidados médicos (sucesso em um teste simples de inteligência + Medicina já é o suficiente) ou até o fim da cena.

⌘ fúria estigmata ••••

O alcance se estende a 20 metros por ponto de Psique.

fúria estigmata •••••

O devorador de pecados pode forçar o sangue da vítima a sair por cada poro. Isso é ligado com fúria estigmata •••, mas custa dois pontos de Força de vontade, além disso, para o custo de dois de plasma. O dano infligido a cada turno é agravado em vez de contusivo.

⌘ fúria da Quietude

Habilidade: fúria

Defesa fundamental: vigor

Longe da impotência, a fúria da Quietude é raiva fervente em malícia controlada, veneno colocado na comida, e um estilete no coração em lugar de um ataque frenético com uma faca de cozinha. Os ataques feitos pela fúria da Quietude são invisíveis, ataque telecineéticos, como facas feitas de ectoplasma não vistas. Os ataques estão completamente silenciosos, não possuem nenhum impacto ou dano nos tecidos.

fúria da quietude ••

O devorador de pecados pode infligir dano que parece não deixar nenhuma marca. Se ele mata um alvo com a fúria

da quietude, ele pode escolher fazer parecer que o cadáver morreu de causas naturais..

Fúria da quietude •••

O devorador de pecados pode ignorar alguma medida de cobertura sólida ao atacar. Ao golpear através de coberturas, o jogador trata a cobertura como tendo -1 de Durabilidade.

Fúria da quietude ••••

O devorador de pecados pode golpear de qualquer ângulo. Ele gasta um ponto adicional de plasma no ataque, e o vigor da vítima não se subtrai como uma defesa.

Fúria da quietude •••••

Este poder horrível pode roubar a respiração da boca da vítima. Contusões roxas e feias surgem na garganta da vítima e ele sufoca. O jogador gasta 2 de plasma e testa força + briga + nível da fúria - Defesa do alvo. Se bem sucedido, a vítima sofre dois pontos de dano letal por turno e não pode aplicar a Defesa a quaisquer ataques. Este poder dura um turno por sucesso.

Mortalha.

Atributo: Perseverança

A Mortalha geralmente é a Manifestação usada para propósitos defensivos. Quando o devorador de pecados usa a Mortalha, o vinculado permite que o plasma surja de seu geist a fluir sobre seu corpo, condensando-se em uma dura concha que protege de danos. O plasma do Geist flui para fora do corpo do devorador de pecados através de todos os poros, envolvendo seu corpo e formando uma armadura de plasma. Os resultados precisos variam de acordo com a Chave destrancada com a Manifestação. Além disso, devoradores de pecados geralmente personalizam as suas Mortalhas conforme cada um a veste. Um Devorador de pecados que favoreça a Mortalha primal será envolvido freqüentemente na silhueta de alguma grande criatura ameaçadora de músculos ondulados e pele fel-

puda ou cerdas, enquanto um que favoreça a Mortalha industrial poderia parecer usar armadura forjada de partes de carro rejeitadas ou metal enferrujado. Indiferentemente de sua aparecia ou efeitos, geralmente a Mortalha invisível a qualquer um exceto um Devorador de pecados ou um fantasma, ou, quem possa perceber que o caráter esta se defendendo. Outras criaturas sobrenaturais podem perceber a Mortalha com poderes apropriados, como Percepção de aura dos vampiros ou Visão de aura dos Magos.

Ativação da Mortalha

Custo: 1 plasma

Teste: perseverança + (Habilidade Fundamental) + nível de mortalha Mortalha

Ação: instantanea

Resultados do teste

Falha dramática: A tentativa para manifestar a Mortalha sai horivelmente errada. O Devorador de pecados sofre vários níveis de dano contusivo igual ao seu nível de mortalha e não poderá destrancar a mortalha para o resto da cena.

Falha: A tentativa para manifestar a mortalha falha.


Êxito: O Devorador de pecados manifesta a Mortalha que provê uma bonificação de Armadura igual ao nível de mortalha dele, como também qualquer efeito especial provido pela Chave que usou na ativação.

Êxito Excepcional: A Mortalha do Devorador de pecados é considerada um nível mais alta para propósitos de determinar o nível de Armadura.

A Mortalha do ultimo suspiro

Além de prover armadura igual aos sucessos de ativação, a Mortalha de Vento Frios também nega completamente qualquer dano que o resultado de extremos de frio. A Mortalha do ultimo suspiro também nega completamente os efeitos de qualquer ataque baseado em qualquer forma da Chave do ultimo suspiro a menos que o devorador de pecados atacante adquiriu mais sucessos de ativação que aquele que usou a chave Chave para a defesa.

Mortalha do último súprio ••



O devorador de pecados é completamente imune a ataques baseados em gas ou sufocamento (mas não se afogamento) enquanto esta Mortalha estiver ativa.

Mortalha do último suspiro •••

O devorador de pecados pode formar a Mortalha sua de ventos frios e amargos que infligem danos de dano contusivos iguais aos sucessos de ativação em qualquer um que o tocar ou quem ele tocar enquanto a Mortalha estiver ativa. Cada vez que o dano é infligido, o devorador de pecados tem que pagar 1 ponto de plasma. Um teste de briga pode ser exigido para infligir este dano em um alvo resistindo, mas os danos de dano infligidos com este poder não pode completar um ataque de briga o devorador de pecados tem que escolher se vai golpear alvo ou o congelalo, mas ela não pode fazer ambos.

Mortalha do último suspiro ••••

O devorador de pecados pode ignorar completamente dano de eletricidade por fontes mundanas. Contra efeitos mágicos que infligem dano elétrico, o devorador de pecados adiciona o Ocultismo para o seu nível de Armadura da Mortalha para determinar quão efetivo é o ataque.

Mortalha dos ventos frios •••••

O devorador de pecados pode forjar a Mortalha de ventos tão frios que eles pode causar ulcerações imediatas. Este poder funciona precisamente como a versão de 3 pontos a não ser que o dano infligido é letal e o devorador de pecados tem que pagar 2 de plasma cada vez que são lançados os dados de dano.

A Mortalha da poeira sepúcral

Além de prover Armadura igual ao nível de mortalha do devorador de pecados, a Mortalha da poeira sepúcral, também torna o devorador de Pecados completamente imune a sufocação (mas não afogamento ou ataques com gás) e a qualquer dano infligido por ataques de

agarrão.

Mortalha da poeira sepúcral •••

O devorador de pecados pode puxar a força da terra inflexível. Ele agora acrescenta a sua Força ao nível de Mortalha para propósitos de determinar o seu nível de armadura.

Mortalha da poeira sepúcral ••••

O devorador de pecados pode fazer a sua Mortalha ficar particularmente resistente a pedra, terra e metal. Se atacado com um metal ou arma térrea, uma espada, balas, ou simplesmente uma pedra lançada, o devorador de pecados pode regredir qualquer dano na Mortalha de letal para contusão a um custo de 3 de plasma.

Mortalha da poeira sepúcral

•••••

O devorador de pecados pode encarnar o plasma pela sua Mortalha, fazendo a explodir em uma cascata de pó. O jogador devorador de pecados tem que testar (perseverança + autocontrole + sucessos de ativação). Qualquer um dentro de dez metros cujo vigor seja menor que os sucessos neste teste seja superado por começa tossirem e sufocar. Para o próximo turno, qualquer um dentro da área de efeito será reduzido um Dado de sorte em todos os testes e perderá a Defesa. Então, para o próximo (sucessos de ativação) turnos, qualquer personagem afetado, sofrerá uma penalidade —5 dados em todas as ações. Este efeito custa só 2 de plasma, mas termina a Manifestação imediatamente e potencialmente perigoso pois deixa o devorador de pecados vulnerável a dano. O devorador de pecados pode proteger os aliados do pó de engasgamento a um custo de 2 plasma por aliado protegido.

Mortalha da poeira sepúcral

•••••

O devorador de pecados é tão afinado com a terra que ele pode transferir dano de qualquer fonte em Tão longo que o

devorador de pecados esteja em contato com a terra ou não mais que (Psique) em metros sobre a terra, ele pode negar qualquer quantia de dano a um custo de 2 plasma por nível de vitalidade perdido. Se o ataque inflige dano agravado, o aumento do custo vai para 4 plasma por nível de dano.

A Mortalha Crematoria

Uma Mortalha Crematoria ilumina a área que cerca o devorador de pecados com um fogo fantasmagórico que envolve o seu corpo. Em adição a bonificação de Armadura normal, o devorador de pecados pode ver na escuridão completa pela luz sobrenatural da Mortalha que ele gera. Claro que, desde que só devorador de pecados e fantasmas possam normalmente perceber uma Mortalha, só tais seres podem perceber a luz que a Mortalha gera. Assim, o devorador de pecados e os aliados podem se mover facilmente enquanto os inimigos permaneça na escuridão.

Mortalha crematoria ••

O devorador de pecados pode ignorar totalmente os efeitos prejudiciais do fogo natural e calor. Contra fogo sobrenatural e calor, o devorador de pecados adiciona o Ocultismo para o nível de armadura da Mortalha.

Mortalha crematoria •••

O devorador de pecados pode acender qualquer material inflamável com um toque a um custo de 1 plasma.

Mortalha crematoria ••••

A aura do devorador de pecados agora queima os que se opoem a ela. Se o devorador de pecados tocar outra pessoa ou for tocado por outra pessoa, ele pode escolher a queimar com as chamas fantasmagóricas, infligindo vários dados de dano letais iguais aos sucessos em ativação. Cada vez que dano é infligido, o devorador de pecados tem que pagar 2 de plasma. Um teste de briga pode ser requerido em ordem a infligir este dano em um alvo resistindo, mas os dados de

dano infligidos com este poder não podem completar um teste de briga o devorador de pecados tem que escolher se vai golpear seu alvo ou queimalo, mas ele não pode fazer ambos.

Mortalha crematoria •••••

Como o poder de 4 pontos, exeto que o custo do devorador de pecados dobra, o dano é agravado.

A Mortalha Lácrimosa

Além de conceder Armadura igual ao nível de Mortalha, a Mortalha Lácrimosa permite ao devorador de pecados a respirar de forma subaquática pela duração do poder. Ele também pode adicionar os sucessos de ativação a todos os testes relativos a nadar ou caso contrário ficar em ambiente subaquático.

Mortalha lácrimosa ••

Gastando 1 de plasma, o devorador de pecados pode mergulhar qualquer chama mundana cujo Tamanho é menor que os sucessos de ativação. Se a chama é for mágica em sua natureza, o jogador do devorador de pecados pode testar (perseverança + autocontrole + sucessos de ativação, resistidos por qualquer parada de dados usada para criar o fogo mágico). Se o teste obtiver sucesso, a chama magica é extinguida.

Mortalha lacrimosa •••

O devorador de pecados pode causar água do mar salgada a se manifestar nos pulmões de qualquer um que o tocar ou quem ele tocae. Este ataque inflige dados de dano contusivo iguais aos sucessos de ativação em qualquer um que o tocar ou quem ele tocae enquanto a Mortalha estiver ativa. Cada vez que o dano é infligido, o devorador de pecados tem que pagar 1 de plasma. Um teste de briga pode ser requerido para infligir este dano em um alvo resistindo, mas os dados de dano infligidos com este poder não podem completar um teste de briga o devorador de pecados tem que escolher se vai golpear alvo ou afogalo, mas ele não pode fazer ambos.



Mortalha lácrimosa ••••

Gastando 2 de plasma, o devorador de pecados pode infligir dano de água em qualquer coisa inanimada ou dispositivo mecânico que ela tocar. O jogador do devorador de pecados tem que testar (perseverança + ofícios + sucessos de ativação). Se o dispositivo for mecânico, aplique Durabilidade como normal. Se for eletrônico ou caso contrário vulnerável a água, a Durabilidade não se aplica ao ataque.

Mortalha lácrimosa •••••

Como pela versão de 3 pontos, a não ser que o devorador de pecados possa escolher pagar 3 de plasma ao invés de 1 para infligir dano contusivo automático igual aos (sucessos de ativação menos o vigor do alvo).

Mortalha Industrial

Habilidade: ofícios

A Mortalha Industrial permite ao devorador de pecados a formar plasma em uma armadura a qual é particularmente resistente a ataques de natureza tecnoló-

gica. gastando reflexivamente 1 de plasma, o devorador de pecados pode dobrar o Armadura da Mortalha contra um único ataque do qual ele está atento que envolva um dispositivo humano (feito pelo ser humano). Tais dispositivos podem incluir armas brancas (como uma faca ou espada), uma arma de fogo, ou qualquer outro ataque feito com um dispositivo tecnológico, se alguém tentar atropelar o personagem com um carro ou tentar bater em sua cabeça com um laptop.

Mortalha industrial ••

O devorador de pecados pode abrir qualquer fechadura não mágica com a despesa de 1 de plasma. Se a fechadura for eletrônica, o jogador do devorador de pecados tem que testar Inteligência + Furto + (sucessos de ativação), aplicando as penalidade de anacrotecnologia.

Mortalha industrial •••

O devorador de pecados pode fazer ele completamente invisível à maioria das formas de vigilância eletrônica, inclusive máquinas fotográficas e dispositivos gravadores. Ele ainda pode ser descoberta

se, por exemplo, o guarda de segurança observar uma mudança de objeto por si só ou uma porta que abre sem nenhuma razão a empurrar, mas o devorador de pecados ele não ira aparecer em qualquer forma de segurança eletrônica.

Mortalha industrial ••••

O devorador de pecados pode causar qualquer tipo de maquinaria (eletrônica ou mecânica) a quebrar. O jogador testa Inteligência + ofícios + (sucessos de ativação), aplicando as penalidades de anacrotecnologia. Durabilidade se aplica a este teste, e cada tentativa de incapacitar um dispositivo custa 1 de plasma. Este poder normalmente exige para devorador de Pecados tocar o objetivo, mas dobrando o custo de plasma, ele pode mirar qualquer dispositivo dentro (Mortalha x 10) em metros.

Mortalha industrial •••••

O devorador de pecados pode forjar a Mortalha dele de eletricidade, infligindo danos de dano letal iguais aos sucessos no teste de ativação em qualquer um com quem ele entre em contato físico. Cada vez que o dano é infligido, o devorador de pecados tem que pagar 2 plasma. Um teste de briga pode ser exigido para infligir este dano em um objetivo resistindo, mas os dados de dano infligidos com este poder não pode completar uma parada de briga o devorador de pecados tem que escolher se vai golpear alvo ou o eletrocuto, mas ele não pode fazer ambos. O devorador de pecados também pode pagar 2 de plasma ao usar a versão de 4 pontos deste poder para evitar a Durabilidade de um dispositivo.

A Mortalha da Paixão

Habilidade: Empatia

Além da gratificação de Armadura normal, a mortalha da paixão permite ao devorador de pecados para adicionar a Mortalha o seu nível de perseverança ou autontrole para propósitos de resistir a ataques mágicos que poderiam a afetar a mente ou o estado emocional.

Mortalha da paixão ••

O devorador de pecados pode fazer ele mais aterrorizante a outros, adicionando os sucessos de ativação como uma bonificação em dados para qualquer teste de Intimidação durante a cena.

Mortalha da paixão •••

O devorador de pecados pode moldar a sua aura para se ajustar ao estado emocional de qualquer um com quem ele interagir. O devorador de pecados pode gastar 1 ponto de plasma para adicionar os sucessos de ativação para a Mortalha como dados de bonificação para qualquer teste de manipulação ou presença durante a cena.

Mortalha de paixão ••••

O devorador de pecados pode atacar os inimigos com um toque psiquicamente devastador. Sempre que o devorador de pecados toca ou é tocado por outra pessoa, ele pode rolar vários dados de dano iguais (sucessos de ativação menos o autocontrole do objetivo). Se o teste obtiver tiver êxito, o alvo se torna emocionalmente fraco e perde um ponto de Força de vontade temporária por sucesso. Este ataque custa de 1 plasma. Ao contrário semelhantemente aos Poderes de mortalha, este efeito pode completar um teste de ataque. Quer dizer, o devorador de pecados pode golpear o alvo dele para inflija dano físico e também tente escoar a Força de vontade da vitima, embora o custo de plasma seja 3.

Mortalha da paixão •••••

Como no poder de 4 pontos, a não ser que o devorador de pecados pode ativar um debilitante trauma emocional. A este nível, o devorador de pecados pode dobrar o custo de plasma normal para negar a penalidade normalmente infligida no teste pelo autocontrole do alvo. Além disso, se o devorador de pecados drenar completamente a Força de vontade de seu inimigo, ele pode impor uma perturbação nele a sua escolha ela dura ate a vitima recuperar pelo menos ponto de Força de vontade.



Mortalha de Fantasma

Habilidade: Persuasão

Além dos benefícios de Armadura normais, a Mortalha fantasma permite ao devorador de pecados para adicionar a sua manipulação para a Defesa contra todos os ataques feita por seres, que a Mortalha distrai e perturba os quais que poderiam o dano a ele.

mortalha fantasma ••

O devorador de pecados pode ocultar as suas próprias características da observação de outros. Qualquer um tentando se lembrar de qualquer coisa sobre o devorador de pecados aparentemente sofre uma penalidade de dados igual aos sucessos de ativação. Este efeito é automático a menos que o devorador de pecados escolha não ocultar as suas características.

Mortalha fantasma •••

O devorador de pecados pode causar fazer único alvo se esquecer tudo que uma vez aconteceu na presença do devorador de pecados. O jogador do devorador de pecados tem que testar Manipulação + Persuasão + (sucessos de ativação), resistido pela perseverança + Psique do alvo. Este poder custa 1 de plasma.

Mortalha fantasma ••••

O devorador de pecados pode reformar a mortalha fantasma dele para enganar outros. Com este poder, o devorador de pecados pode escolher se embulhar em uma ilusão que lhe permite parecer com outra pessoa. Compare os sucessos de ativação com o autocontrole de qualquer um com quem o devorador de pecados interage. Se os sucessos igualam ou excedem o autocontrole de um determinado personagem esse personagem acredita que o devorador de pecados é quem reivindica ele para ser. Os efeitos desta ilusão duram contanto que a Mortalha seja mantida. Esse poder custa 1 de plasma por pessoa ser enganada.

Mortalha fantasma •••••

A utilizando terrível conhecimento do submundo e dos fantasmas que espriam dentro deste, o devorador de Pecados pode se encobrir dentro de uma aparecia ilusória que ira amedrontar uma determinada pessoa. Só o indivíduo mirado percebe o devorador de pecados em seu semblante aterrorizador, e só aquele alvo pode ser o foco para tal ataque. Dano de ataques feitos com este poder parecem freqüentemente ser o resultado de subitos ataques do coração ou aneurisma. O jogador do devorador de pecados tem que gastar plasma e testar (sucessos de ativação, menos o autocontrole do alvo). Cada sucesso no teste inflige um nível de dano no alvo. Por 1 de plasma por ataque, este dano sera contu-sivo. Por 3 de plasma por ataque, é letal. Além disso, até mesmo se o devorador de pecados não infligir dano no inimigo, ele não poderá a atacar devido ao terror pela duração da cena a menos que o autocontrole dele seja mais alto que os sucessos de ativação.

Mortalha Primal

Habilidade: trato com animais

A Mortalha Primal é a mais durádoura do que outras Mortalhas, no entanto ela enche a mente do devorador de pecados com a natureza bestial de um animal selvagem. Enquanto a Mortalha estiver ativada, o devorador de pecados pode gastar um ponto plasma para acrescentar o seu nivel de vigor a sua Armadura de mortalha contra um único ataque de qualquer tipo.

Mortalha primal ••

O devorador de pecados pode temporariamente aumentar os seus Atributos Físicos com plasma atravez de sua Mortalha. Enquanto a Manifestação estiver ativa, o devorador de pecados, pode reflexivamente gastar plasma para aumentar a sua Força, Destreza, ou vigor por um único teste. Para cada ponto de plasma gasto, o devorador de pecados pode aumentar um dos Atributos Físicos em um ponto. O devorador de pecados não pode gastar mais plasma que o me-

nor nível entre trato com animais ou seu nível de mortalha.

Mortalha primal •••

O devorador de pecados pode reflexivamente gastar 1 de plasma para gerar garras plasmáticas ou garras que inflijam +2 dano letal. Contra fantasmas materializados, estas garras infligem dano agravado. As garras são normalmente visível só para o devorador de pecados e fantasmas, mas os efeitos podem ser sentidos por qualquer um que o devorador de pecados ataque.

Mortalha primal ••••

O devorador de pecados pode aumentar os seus Atributos físicos por um período estendido. Enquanto a Mortalha estiver ativa, o devorador de pecados pode gastar os sucessos de ativação em plasma, junto com 1 ponto de Força de vontade. Para cada plasma gasto, o devorador de pecados pode adicionar um ponto para a sua força, Destreza ou vigor, dividindo os pontos como desejar. Os efeitos duram pela a duração da Mortalha, e o devorador de pecados pode usar este poder uma vez por nível de Mortalha.

Mortalha primal •••••

O devorador de pecados pode manifestar garras ou presas que infligem dano agravado em todos os alvos. Porém, a Ar-

madura provida por qualquer tipo de Mortalha defende contra estas garras como se elas só infligissem dano letal, embora qualquer dano resultante é seja considerado agravado. Ativando estas garras custa de 4 plasma.

A mortalha estigmata

Habilidade: Ocultismo

A mortalha estigmata ajuda o devorador de pecados defendendo contra os ataques de fantasmas e outros devoradores de pecados. Enquanto a Mortalha estigmata estiver ativa, o devorador de pecados adicionando o seu nível de resistência da Mortalha contra todos os poderes de Numinas usados contra ele por fantasmas e contra todos os efeitos de Manifestações usados contra ele por outros devoradores de pecados que afetem o seu corpo, mente ou alma.


Mortalha estigmata ••

O devorador de pecados pode tocar agora fantasmas não manifestos e qualquer outro ser em Crepúsculo como se eles estivessem manifestados. Ele pode os prejudicar com um Ataque de briga bem sucedido.

Mortalha estigmata •••

Os benefícios do poder de 2 pontos agora se estendem a qualquer arma branca levada pelo devorador de pecados, lhe





permitindo fazer ataques de Armamento contra seres em Crepúsculo.

Mortalha estigmata ••••

se encobrindo com uma capa de sangue, o devorador de pecados pode usar a mortalha estigmata para entrar em Crepúsculo durante um tempo limitado. O devorador de pecados pode se desmaterializar à vontade e entra em Crepúsculo por um minuto por sucesso de ativação, embora ele possa terminar o efeito e se rematerializar à vontade. Este poder custa 3 de plasma e 1 de Força de vontade, mas o devorador de pecados pode escolher sofrer um nível de dano letal em lugar do custo de plasma da Força de vontade ou dois níveis de dano letal em lugar de ambos.

Mortalha estigmata •••••

Como no poder de 4 pontos, exeto que o devorador de pecados pode trazer uma pessoa por sucesso em com ele. Uma pessoa que resista ou é trazida violentamente em Crepúsculo pode resistir testando perseverança + Psique. O estado de Crepúsculo pode durar por uma cena. Ele pode terminar o efeito e rematerializar a sua vontade sem nenhum custo. Porém, uma vez que se rematerialize o devorador de pecados, qualquer um que cruzou a barreira, com ele também volta, um devorador de pecados não pode usar este poder para puxar alguém que já esteja em estado de crepusculo.

A Mortalha da Quietude

Habilidade: furto

Além dos benefícios de armadura, a mortalha da Quietude também melhora a furtividade do devorador de pecados. Enquanto a Mortalha da Quietude estiver ativa, o devorador de pecados adiciona o nível de Mortalha como dados de bonificação para todos os relacionados a furtividade.

Mortalha da quietude ••

O devorador de pecados pode gastar de 1 plasma para ficar invisível a outras

pessoas. Enquanto este efeito estiver ativo, um observador passivo nunca vai notar a presença do devorador de pecados a menos que ele chame a atenção ele tocando ou atacando o observador ou causando um pouco de alarde perto caso contrário. Qualquer um procurando o devorador de pecados ativamente não vai poder o ver a menos que ele adquira mais sucessos em um teste raciocínio + autocontrole que os sucessos de ativação. Qualquer um que por qualquer razão saiba disso uma pessoa atacar uma pessoa invisível impoe uma penalidade de dados em todos os ataques contra ele igual aos sucessos de ativação. A este nível, o devorador de pecados é ainda visível para tecnologia como máquinas fotográficas ou óculos de proteção infravermelha, e para os sentidos dos animais. Atacar qualquer um ou tentar danificar qualquer objeto físico vai automaticamente terminar esta Mortalha.

Mortalha da quietude •••

Os benefícios do poder de 2 pontos esta melhorado, a invisibilidade do devorador de pecados agora se estende a tecnologia e para animais. Adicionalmente, o devorador de pecados pode atacar outros agora sem sacrificar a invisibilidade, embora cada ataque custe 1 de plasma. Como com o poder de 2 ponto, qualquer um que perceber que a pessoa invisível por perto (como depois de ser atacado por um) sofre uma penalidade de dados em todos os testes de ataque iguais aos sucessos de ativação.

Mortalha da quietude ••••

O devorador de pecados pode se fazer intangível o bastante para passar por uma parede ou outra barreira sólida. Fazendo isso requer um turno inteiro de concentração e a despesa de 1 de plasma. A intangibilidade dura por uma ação completa.

Mortalha da quietude •••••

O devorador de pecados pode se tornar reflexivamente intangível para se evadir de ataques físicos. Quando o devorador de pecados está sujeito a uma ataque

de briga, Armas de fogo ou Armamento para qual a Defesa dele normalmente se aplicaria, ele pode gastar 3 plasma para permitir o ataque para passar pelo o seu corpo. Esta defesa só aplica a ataques com um ataque puramente físico, se o devorador de pecados for atacado com uma tocha flamejante, por exemplo, pode acalmar o fogo com a intangibilidade dele. Também, se o ataque é normalmente infligiria dano agravado, o custo de plasma aumenta para 5. Este poder é uma exceção aos limites normais em quanto plasma que um devorador de pecados pode gastar por turno. Se a psique do devorador de pecados não é alta o bastante para permitir ele a gastar 3 ou 5 plasma, ele ainda pode fazer isso quando ativar este poder, mas fazer isso custara também 1 ponto de força de vontade por ativação.

Cerimônias

Cerimônias são rituais, geralmente associada aos fantasmas ou os mortos que o Devorador de Pecados pode aprender. Esses rituais não usam diretamente o poder do Geist tanto que eles dependem de uma profunda conexão com o submundo e seus habitantes. Cerimônias são todas exatamente isso: o Devorador de Pecados deve executar um conjunto de ações específicas e deve frequentemente usar suportes específicos, como fios de ferro ou espelhos. Sem ambos os adereços e ações e a cerimônia não pode ser realizada. Embora seja possível descrever os passos físico de uma cerimônia, há poucas compilações preciosas de tais informações. Em geral, o Devorador de Pecados aprende as cerimônias diretamente de um professor. muitos dessas cerimônias tem séculos de idade. No entanto, os personagens pode atualizar cerimônias mais velhas que melhor se adequam com as realidades da vida moderna. Por exemplo, a maioria das cerimônias que exigem uma imagem de um alvo que foi adaptado de modo que as fotografias podem ser usadas. Cada cerimônia é aprendido como uma Mérito separado. Devoradores de Pecados podem aprender tantas cerimônias ou tão poucas como eles desejarem. A cerimônia de

Convite de Krewe é a mais amplamente conhecida das cerimônias, mas muitos Devoradores de Pecados experientes sabem meia dúzia ou mais de cerimônias.

Mecânica cerimonial.

Cada cerimônia tem algumas características em comum. Todas as cerimônias são realizadas com testes resisitidos. O Devorador de Pecados começa a realizar as ações envolvidas na cerimônia, e continua com o ritual até que ele obtenha o número necessário de sucessos. Salvo elementos em contrário, uma cerimônia tem um número de alvos de sucessos igual a 2 + o número de pontos da cerimônia. Além disso, quanto maior

o número de pontos em uma cerimônia, maior o tempo entre os testes. A Característica do personagem Synergy podem afetar este teste (ver pág. 86). Se o número de sucessos é alcançado em um teste com cinco ou mais sucessos, a cerimônia pode ser considerada um sucesso excepcional, e conferem benefícios adicionais.

Estes benefícios não se aplicam a um sucesso excepcional foi testado no início do processo, mas o número de alvos por sucessos é alcançado com um teste de quatro ou menos sucesso - o sucesso excepcional deve ser o teste que se fecha a cerimônia.


Enquanto a maioria das cerimônias são fáceis de se completar, há uma consequência para o fracasso. Se um personagem falhar em três testes (em sucessão ou de outra forma), sem concluir com sucesso a cerimônia, a cerimônia falhar e ele deve começar de novo.

Falhas dramáticas são ainda piores, fazendo perder todos os sucessos acumulados e muitas vezes causando algum tipo de penalidade. Embora a cerimônia pode ser relativamente simples e rápida, Sucessivas falhas podem atrair a ira espectral.

Visão Final (•)

Há lendas que a última coisa que alguém vê diante de seus olhos quando morrem é permanentemente gravadas em suas retinas. Esta cerimônia permite que o Devorador de Pecados veja essa visão final.

Estas imagens são sempre do ponto



da pessoa que morreu. O limite e exatamente aquilo que a pessoa viu, nem mais nem menos. Se alguém foi baleado nas costas, todos os Devoradores de Pecados vê é o mundo que parece ser puxado repentinamente e depois o chão subindo até encontrar a pessoa como ela caiu. Esta cerimônia só fornece informação visual, o ritualista não pode ouvir tudo o que foi dito.

Realizando a Cerimônia: Esta cerimônia exige que o Devorador de Pecados toque o cadáver e olhe em seus olhos mortos.

O cadáver não pode estar morto a mais de três dias, mas mesmo se os olhos secaram ou forem bicados por corvos, o Devorador de Pecados ainda pode usar esta cerimônia. Mesmo assim, ele só pode revelar o que a vítima viu: uma vítima cega, ou uma que estava com os olhos vendados ou em um espaço totalmente escuro, quando ela morreu, vai mostrar o limite da visão naquele momento, mas a escuridão. Esculpir ou remover olhos do para que a Visão final não seja usada e uma técnica para um assassino Devorador de Pecados e alguns dos fantasmas mais espertos.

Parada de Dados: Psyche + Raciocínio

Ação Extendida: (Número alvo 3)

Incrementação de Tempo: The Devorador de Pecados fazer um teste a cada turno.

Resultado do teste.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos. . a cerimônia

falha, proporcionando nenhuma informação ao Devorador. Além disso, os olhos do cadáver murchar e não pode ser usado na cerimônia novamente.

Falha: Nenhum sucesso e acumulado.

Sucesso: O Devorador de Pecados vê tudo que o cadáver viu durante o último momento de vida. O jogador pode examinar cuidadosamente esta imagem, deixá-la lenta, congelar, ou repetir a imagem como desejado. No entanto, ele deve olhar fixamente nos olhos do cadáver durante todo tempo. Além disso, o ritualista vê tudo exatamente como o cadáver viu,

se o cadáver era míope e sem óculos todas as imagens serão borradas.

Êxito Excepcional: O Devorador de Pecados pode ver o que o cadáver fez durante seus últimos três minutos de sua vida. O Devorador de Pecados pode examinar e reproduzir estas imagens.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O cadáver morreu menos de uma hora atrás

+1 Os olhos do cadáver estavam cobertos ou

fechada logo após sua morte

-1 Esta cerimonia foi feita com sucesso no cadáver anteriormente

-2 Os olhos do cadáver começaram a se deteriorar

ou que tenham sido bicadas por pássaros ou comido por insetos.

Encontrar (•)

Esta cerimônia é utilizado para a localização do divino de uma pessoa, viva ou morta. As principais limitações são que o Devorador de Pecados deve ter pelo menos um pedacinho do corpo do alvo. Uma gota de sangue (pelo menos 75% livre de materiais estranhos, tais como sujeira), uma lasca de unha, ou mesmo um único fio de cabelo será suficiente.

Além disso, a cerimônia permite que o Devorador de Pecados localize a pessoa, mas não fornece a localização da pessoa em um mapa , o Devorador de Pecado deve fisicamente rastrear o alvo.

Realizando a Cerimônia: O Devorador de Pecados deve amarrar o parte do Material usado do corpo em um saco de pano pequeno no final de uma corda. O Devorador de Pecados deve, então, girar lentamente em um círculo enquanto segura a corda em uma mão. Eventualmente, ela sente a corda começar a puxar. Esta cerimônia pode ser realizada quantas vezes desejar, como para triangular a localização de alvo.

um cadáver, o cativerio de uma pessoa, ou qualquer outro pessoa que esteja parada é muito fácil de localizar com esta cerimônia. Localizar uma pessoa viva que está se movendo ao redor pode ser extremamente difícil. Esta cerimônia não

pode ser usado para localizar um fantasma, apenas vivos ou um ou outro cadáver físico. O Devorador de Pecados não precisa saber o nome do alvo, tendo apenas uma mancha de sangue da pessoa ou fio de cabelo a cerimonia irá funcionar perfeitamente.

Parada de Dados: Psyche +Vigor

Ação Extendida: (Numero alvo 3 para a localização de uma cadáver e 6 para Localizar um alvo vivo)

Incrementação de Tempo: The Devorador de Pecados pode fazer o teste uma vez

A cada meio hora.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos. . A corda atrai a atenção dos fantasmas que começam a puxar-la em direções aleatórias. O resto do corpo perde toda a conexão e não pode ser usado para esta cerimônia novamente.

Falha: Nenhum sucesso e acumulando.

Sucesso : O Devorador de Pecados . Se o requerido número de sucessos é alcançado, o Devorador de Pecados sente uma atração sobre a corda. A corda puxa fornecendo ao personagem a direção da pessoa, ou seus cadáver. A força da atração dá uma idéia aproximada de quão longe se encontra,quanto mais forte e a atração mais perto se encontra do

alvo. Enquanto o Sin-Eater detém para a string, ela continua a sentir esta pressão. Este puxão irá continuar por 5 minutos por sucesso.

Êxito Excepcional: Se o número de sucessos exceder o número necessário em cinco ou mais sucessos, o ritualista continuara a sentir a corda puxando na direção correta para os próxima hora. Além disso, o Devorador de Pecados sabe mais claramente se o alvo esta a uma dúzia de metros, a poucos quilômetros ou algumas dezenas, centenas ou milhares de quilômetros de distância.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+1 O Devorador de Pecados tem vários diferentes tipos de conexões físicas com o alvo, como como alguns fios de cabelos e uma lasca de unha.


-1 As peças do alvo são antigas, gastas ou decadentes.

-3 O alvo incorporel ou e um mortos-vivos (como um vampiro).

-3 A Devorador de Pecados está tentando use várias conexões para o alvo de uma vez e, pelo menos uma dessas ligações é um pedaço de outra pessoa.

Convite de Krewe (•)





Esta cerimônia está no centro da cultura dos Devoradores de Pecados. Ela permite que um grupo de confinados encontre uma nova ala e um Devorador de Pecados se junte a uma ala existente.

Realizando a Cerimônia: O ritual requer um local associada à morte, como um cemitério, necrotério ou crematório, para ser realizado. Cada Fundador corta a palma da mão, sofrendo um ponto de dano letal e derramando uma quantidade de sangue, então deita-se para entrar em um estado de transe como mortos. Lá eles estabelecem o canal, uma parte recebe revelações e a outra parte se estabelece com seu próprio ethos. Apenas um membro precisa realmente conhecer esta cerimônia, mas todos os fundadores o devem executar as mesmas ações. Para aderir a uma ala já existente, o novo membro deve

ser liderado por um membro existente, que é o único que precisa conhecer a cerimônia. O novo membro formalmente aceita participação na ala, corta a sua palma da mão para infligir um ponto de dano letal e entra em uma visão para canalizar o canal de Krewe

Parada de Dados: Psyche (ou Psyche+ Presença)

Ação: Estendida (Número alvo 6 para procurar um Krewe e 3 para um krewe já existente.)

Incrementação de Tempo: O devorador de pecados faz um teste a cada 10 minutos para procurar um Krewe ou uma vez por turno para um Krewe já existente.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos, o rito está contaminado. O Devorador de Pecados nunca poderá procurar o Krewe em particular. Uma nova tentativa dos fundadores deve ser feita sem o fundador que falhou ou com um membro substituto antes de poder realizar a cerimônia de novamente.

Falha: Nenhum sucesso e somado

Sucesso : O Devorador de Pecados encontra um ala com sucesso ou consegue se juntar a uma , ver fundando um Krewe (pp. 179-184) para mais informações.

Êxito Excepcional: Sem benefícios adicionais.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

1 O devorador de Pecados ingeriu bebidas alcoólicas ou alucinógenos imediatamente antes da cerimônia.

-2 Um ou mais dos indivíduos presente se sente coagido a aderir.

-3 O devorador de pecados ou integrantes da ala pretende trai-lo.

Transmitir (•)

Esta é uma das mais importantes, mas menos conhecida cerimônias usado pelos Devoradores de Pecados. Quando resolvem suas várias âncoras, muitos fantasmas naturalmente transmitir sua “Recompensa Final”, o que quer isso possa significar. Tudo o que Devorador de Pecados realmente saber é que esses fantasmas desaparecem para sempre. No entanto, alguns fantasmas permanecem em Crepúsculo ou o Mundo dos Mortos, incapaz de partir por conta própria. Com esta cerimônia, um Devorador de Pecados de fantasmas podem de boa vontade retirar os ferros e assim permitir a “passagem” de forma pacífica para qualquer destino que os aguarda. Alguns ficam surpresos com a facilidade de se aprender essa cerimônia é como e simples — deste que já tenha sido feitos todos os trabalhos necessários para ajudar um fantasma passar em já sido feito antes.

Realizando a cerimônia: O Devorador de Pecados simplesmente leva mão ao fantasma e se concentra em relaxar e deixar que ele escute sua voz, dando ao fantasma a visão de uma cena que o devorador de pecados escolha para terminar o efeito, o que vem em primeiro lugar. Se o destinatário não olhar e fazer com que o ritual acabe antecipadamente, o Devorador de Pecados é incapaz de agir como um canal para o fantasma durante 3 dias.

Parada de Dados: Psyche + Manipulação

Ação: Estendida (Sucessos necessários 3)

Incrementação de Tempo: O Devorador de sucessos pode fazer um teste a cada turno.

Falha Dramática: O Devorador de Pecados perde sua voz pelo resto da cena.

Falha: Nada acontece.

Sucesso : Uma voz sombria sai da boca do Devorador de Pecados.

Êxito Excepcional: Nenhum efeito adicional acontece.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O beneficiário é um conhecido do participante da sessão.

+1 O beneficiário está na própria sepultura do fantasma.

-1 O beneficiário viu o Devorador de Pecados na última hora.

-2 O Devorador de Pecados já teve um contato negativo com o beneficiário .

Visão distante (••)

Esta cerimônia permite que o Devorador de Pecados ganhe uma visão breve de um indivíduo. Se o indivíduo é um fantasma, essa cerimônia revela a atual localização do fantasma em ambos os mundos Mortal ou o Mudo dos Mortos. Se a pessoa está viva, então esta cerimônia mostra a pessoa e seu entorno imediato no mundo mortal.

Realizando a cerimônia: Esta cerimônia exige um espelho ou superfície reflexiva semelhante ou que possa refletir a face do alvo pretendido. Se o alvo é um fantasma, então o espelho irá refletir o rosto da pessoa quando estava viva, ou alguma manifestação física criada pelo fantasma. O Devorador de Pecados deve também saber o nome da pessoa ou pelo menos uma descrição, tais como “a mulher alta preta que atirou em mim ontem “ou” o fantasma que está assombrando este apartamento “. Ao olhar no espelho o Devorador de Pecados irá ver as imagens começando a se formar. Esta imagem é visível para outros Devoradores de Pecados, mas não para mortais. A imagem também não pode ser fotografada com qualquer coisa, exceto uma câmera que também seja um Memento.

Parada de Dados: Psyche+Raciocínio

Ação: Estendida (Sucessos necessários 4)

Incrementação de Tempo: O devorador de Pecados pode fazer um teste a cada minuto.

Falha Dramática: O espelho se quebra tornando-o inútil para a cerimônia.

Falha: Nenhum sucesso é somado.

Sucesso : Sucessos são somados. Se o número de sucessos é atingido, o Devorador de Pecados vê uma imagem fixa do alvo e as imediações que ele se encontra, como uma fotografia e m tomadas no momento em que a cerimônia foi realizada. a imagem aparece que mostrando um limite de espaço de aproximadamente 10 metros de distância de alvo. Se desejar, o Devorador de Pecados pode ver a imagem ampliada, para que ela possa examinar algumas partes mais de perto.

Êxito Excepcional: Se o número de sucessos é alcançado, a imagem retrata o movimento no minuto seguinte, bem como uma imagem de vídeo sem som.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O espelho era um pessoal posse do alvo foi usados muitas vezes.

+1 O Devorador de Pecados conhece o alvo e o nome completo dele.

-1 O espelho ou outra superfície que refletia a imagem é rachada, sem brilho, ou de outra forma está em más condições.

-2 A imagem do alvo foi refletido só muito brevemente ou parcialmente pelo espelho.

-3 A imagem do alvo foi refletido em um painel de vidro, uma polida superfície de metal, ou algo mais reflexivo que não é um espelho. Esta penalidade pode ser cumulativa com a descrito acima.

Vozes distantes (••)

O Devorador de Pecados pode enviar uma mensagem curta e receber uma resposta breve de um alvo, que pode estar vivo ou morto. O alvo ouve a pergunta como se fosse o próprio personagem e pode responder como eles fariam se fizesse essa pergunta em pessoa (não há compulsão para falar a verdade). Alvos mortais desta cerimônia não notam imediatamente a fonte da pergunta e

respondê-la casualmente. No entanto, após a cerimônia terminar, o mortal é livre para ser intrigar e se preocupar quanto à fonte da voz. Esta cerimônia pode ser realizada em ambos os mundos, mortal e o Mundo dos Mortos e os localização do alvo não importa.

Realizando a cerimônia: ao executar esta cerimônia para entrar em contato com um fantasma, o Devorador de Pecados deve

realizá-la no local da sua morte, em sua sepultura, ou em um local onde o fantasma apareceu anteriormente. Ao realizar esta cerimônia para entrar em contato com um

alvo vivo, o Devorador de Pecados deve realizar esta cerimônia em um edifício que alvo vive ou viveu dentro. Para contato com o alvo, o Devorador de Pecados se senta e escreve uma mensagem, e então permite que a caneta ou lápis possa descansar em sua mão ou deixa os dedos descansarem levemente no teclado. Qualquer resposta que for feita será “automaticamente escrita”; ou feita com a própria mão do Devorador de Pecados.

Parada de Dados:

Psyche + Presença

Ação: Extendida (Sucessos necessários 5)

Incrementação de Tempo: O devorador de Pecados pode fazer um teste a cada minuto.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos, e o alvo fica com a sensação de que uma ameaça esta observando ele.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Sucesso : Sucessos são somados. Se o número de sucessos necessários e atingido o Devorador de Pecados pode enviar uma pergunta com

ate meia duzia de palavras e o alvo ira fornecer uma resposta com ate meia duzia de palavras deste que o Devorador esteja portando um instrumento de escrita.

Êxito Excepcional: Nenhum efeito adicional.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O Devorador chegou a falar com o alvo pessoalmente. Neste caso, o alvo claramente ouve o a voz do Devorador e sabe quem está falando.

+1 A Devorador de Pecados está usando uma caneta, lápis, ou algum pertence do alvo. Isso também pode servir como conexão com o alvo.

-1 O Devorador de Pecados não conhece a nome completo do alvo

-2 Habitação, sepultura, ou lugar de morte do alvo foi seriamente perturbado ou modificado desde que o alvo viveu, morreu, ou foi enterrado lá.



-3 O alvo esta vivendo como morto-vivo (Como um vampiro.)

Levantar o Véu (••)

O Devorador de Pecados não pode deixar de ver os mortos. eles podem suprimir a sua habilidade com esforço, mas eles vêem o mundo de uma maneira que não podem ser definida com meras palavras. Nenhum ser humano comum pode compreender verdadeiramente as experiências dos Devorador de Pecados tem sem vê-la com seus próprios olhos. Com esta cerimônia, um Devorador pode temporariamente fornecer a capacidade de ver e ouvir fantasmas, geists, e outras criaturas que existem em um estado de coalescência. Permitindo que uma pessoa normal veja o mundo a partir dessa perspectiva e pode ter conseqüências terríveis. Testemunhar a dimensão da morte

inevitabilidade pode alterar para sempre a sua perspectiva e de vida e morte de um mortal.

Realizando a cerimônia: O Devorador de Pecados executa este ritual cobrindo as pálpebras do sujeito com cinzas tomadas de um corpo cremado. Isto pode ser conseguido a partir de uma urna em um manto, um crematório, ou por mais meios mais nefastos.

Quando o alvo abre os olhos, ele vê o mundo exatamente como um Devorador de Fantasmas. Fantasmas podem ser vistos e ouvidos, mas que é a extensão da interação. Sem usar Numinas, um fantasma não pode afetar o alvo e nem pode toca-lo e nem o alvo pode afetar um fantasma. O mortal também pode ver marcas da morte, incluindo a

a saúde relativa daqueles ao seu redor. Ele pode até mesmo vê própria saúde, em um espelho, por exemplo. É impossível preparar verdadeiramente um ser humano comum para a experiência. A primeira vez que um morto sofre do Levantar o Véu, ele deve ter sucesso em um teste de Raciocínio + Autocontrole ou sofrer uma perturbação temporário por um número de dias igual a sua moralidade. Falha dramáticas sobre neste teste inflige uma perturbação permanente. Isto não

se aplica a outros criaturas sobrenaturais dotado. O efeito dura uma cena.

Parada de Dados:
Psyche+Manipulação

Ação: Estendido (Sucessos necessários 4)

Incrementação de Tempo: O devorador de Pecados poder fazer um teste por turno.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos, e a tentativa provoca um tipo de reação psíquica. O alvo deve testar Raciocínio + Autocontrole para evitar uma perturbação temporária que dura por um número de dias igual ao seu Moralidade.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Sucesso : Sucessos são ganhos. Se o número alvo e alcançado, o alvo ganha a visão de fantasmagórica (p. 174) e pode perceber a realidade mórbida e marcas da morte (p. 177).

Êxito Excepcional: Nenhum efeito a mais e adicionado.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O alvo já tem alguma forma de habilidade psíquica ou sobrenatural.

+1 O alvo já participou desta cerimônia em outro momento.

-1 O alvo está ativamente resistente a cerimônia.

-2 O alvo nunca conheceu ninguém que morreu.

Ouvir o uivo spectral (••)

A maioria dos Devoradores de Pecados tem fantasmas o suficiente para lidar. No entanto, alguns tolos ou Devoradores dedicado vão à procura de problemas fantasmagórica. Outros desejam procurar tipos de fantasmas especiais ou fantasmas com desejos específicos. Esta cerimônia permite que o Devorador escute fantasmas nas proximidades

chamando a sua dor ou sua necessidade. Esta cerimônia pode permitir o Devorador escutar ou saber a localização aproximada de um fantasma próximo pelo som, alguma necessidade desesperada ou que pode ser simplesmente raiava fome. O Devorador pode ouvir de um fantasma com um tipo particular de necessidade ou fome, como um desejo de



vingança, um desejo de proteger um ente querido ou um desejo de destruir e matar.

Realizando a cerimônia: Esta cerimônia pode ser realizada somente no mundo mortal. (o senso comum considera suicídio decretar esta cerimônia no Mundo dos Mortos.) Para realização ele exige tanto de rádio como um mapa da rua local que inclui a atual localização do Devorador. O Devorador liga o rádio entre as estações, que produz tanto silêncio como estática aleatória, em seguida, toca seu dedo lentamente sobre o mapa em uma espiral a partir de sua localização atual. O Devorador ira encontra o fantasma com a necessidade que deseja na de forma desesperada de algo ou apenas um fantasma na com desejo de justiça, de para ajudar um mortal, ou o desejo de matar mortais. Devorador move seu dedo em uma espiral no mapa, a partir de sua localização atual.

Parada de Dados: Psyche + Raciocínio

Ação: Estendido (Sucessos necessários 4)

Incrementação de Tempo: O Devorador pode fazer um teste a cada minuto.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. O Devorador não ouve nada, mas um ou mais fantasmas percebem o Geist e qualquer um que desejar pode procurar o Geist. Enquanto isso, o Devorador não pode usar esta cerimônia até o proximo por do sol.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Sucesso : Sucessos são ganhos. Se os sucessos necessários são atingidos, o rádio começa fazendo barulho quando o Devorador toca o dedo em uma localização no mapa com um fantasma do tipo desejado na residência. Alguém que procure fantasmas com raiva ouviria gritos melancólicos de raiva e ocasionais gritos sobre a motivação particular da raiva desse fantasma ou talvez seu nome. Se nenhum fantasma do tipo desejado existe dentro da área do mapa o Devorador saberá.

Sucessos excepcional: O fantasma em especial revelara mais sobre ele como seu nome e no fundo de seus gritos suas ansiedaes. Além disso, mesmo após a cerimônia acabar, o rádio continua a transmitindo a voz do fantasma em par-

ticular ate o fim da cena.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O rádio tem mais de 20 anos

+1 O mapa está detalhado o suficiente para mostram edifícios individuais

-1 O mapa ou/e o rádio tem menos de um ano.

-2 O Devorador está usando essa cerimônia em uma cidade ou de outros locais relativamente desconhecido.

Mascara a Morte (••)

Com esta cerimônia, o Devorador pode alterar a aparente causa da morte de um cadáver. Embora este ritual não mascare os indicadores sobrenatural de como uma vítima

morreu e não vai passar pela inspeção de outra Devorador, é o suficiente para enganar um Técnico forense ou um médico. O Devorador pode fazer um cadáver que morreu de

uma ferimento a bala olhar como se fossem estrangulados em vez disso ou se afogou. Os restos carbonizados de uma vítima incêndio pode ser feito para se parecer como se ele simplesmente morreu em seu sono de insuficiência cardíaca. Este ritual não afeta a cena da morte. Sangue pulverizados sobre as paredes ainda parecem para equipes forenses como consistente com método original da morte da vítima. Provas físicas, impressões digitais, cabelo e fibras, etc, permanecem. Marca da morte da vítima não pode

ser modificada, e os usuários de outras cerimônias, como Visão final ou Psicometria também irão ver a verdade. Ceifeiros usam esta cerimônia para tirar as autoridades do seu caminho, mas outros acham mais elaborado usar este poder como rivais ou inimigos para plantar provas corpo em corpos. Ainda outros usam esta cerimônia para mais fins mais obscuros que e melhor não dizer.

Realizando a cerimônia: ao executar este ritual, o Devorador deve ter um espaço de trabalho adequado. Uma mesa de exame, como a encontrada em uma mortuárias ou necrotério, é o ideal, mas um piso de ladrilho ou grandes mesa de



jantar também vai servir. O Devorador deve usar plasma para reformar o corpo. Um ponto de plasma

apagará um buraco de bala ou substituirá um braço amputado, 2 pontos irá recriar metade do corpo, e 3 pontos são necessário para reconstruir um corpo inteiro a partir de cinzas.

Parada de Dados: Psyche + Destreza

Ação: Estendido (Sucessos necessários 4)

Incrementação de Tempo: O Devorador pode fazer um teste por minuto.

Falha Dramática: O Devorador sofre um nível de dano letal semelhante ao montante de plasma usado para reparar o corpo, que se manifesta como feridas semelhantes às da vítima.

Falha: O corpo não é restaurado.

Sucesso : O corpo é restaurado.

Sucessos excepcional: O devorador recupera um ponto de plasma.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 a aparência desejada se parece com a causa da morte.

+1 O Devorador e a vítima compartilham o mesmo limiar.

Manifestação plasmica(••)

Devoradores que trabalham para facilitar a comunicação entre os vivos e os mortos são muitas vezes frustrados com as dificuldades de ser o intermediário. Em seu papel como mediador, é mais fácil, muitas vezes simplesmente deixar à sombra falar por si. Para todos os efeitos os Devoradores podem moldar seu plasma em uma Caul viscosa, dando forma a um fantasma no mundo físico. O fantasma não pode agir com violência nesta forma; seu toque é nojento, mas inofensivo. Voz da sombra é audível. Alguns Bonepickers que usam suas habilidades como um meio para fazer um pouco de dinheiro com este ritual, porque o processo real pelo qual eles falam com fantasmas não é tão chamativo o suficiente para que os clientes acreditem. Realmente, que coisa mais simples que senta-se para um chá com os mortos? Na maioria dos casos, apenas o plasma assume a aparência aproximada do fantasma. Temos havido várias instâncias de co-artista Devoradores trabalhando com máscaras para representar de forma antiética ludibriando clientes ricos com mentiras e falsas promessas.



Realizando a cerimônia: O Devorador literalmente excreta plasma de um de seus orifícios. Que pode implica em vomita-lo, cuspi-lo, deixando escorrer pelas narinas, transmitindo-o de um ferida aberta ou métodos menos educado, 2 de plasma deve

ser dedicado à tarefa. Esta cerimônia funciona melhor quando realizada perto de uma das âncoras de um fantasma. É possível chamar uma sombra através de outros métodos, mas sua capacidade de se comunicar com o Devorador é tênue o suficiente sem tentar adicionar outro filtro entre o fantasma e os mortais que deseja entrar em contato.

O plasma mantém a sua maleabilidade por uma cena ou até que o fantasma escolha acabar com a comunicação.

Parada de Dados: Psyche+Vigor

Ação: Estendida (Sucessos Necessários 4)

Incrementação de Tempo: O Devorador pode fazer um teste por turno.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. o plasma não assumir a forma do fantasma em questão, e na verdade, chama a atenção de um ser mais maligno no processo.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Sucesso : O plasma assume a forma aproximada do fantasma.

Sucessos excepcional: O plasma assume a forma exata do fantasma e não há dúvidas quanto a sua identidade.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 Mais de uma das âncoras do fantasma estão presentes.

+1 Uma das âncoras do fantasma esta presente.

-1 O fantasma não tem âncoras nas proximidades, mas existe em Crepúsculo.

-2 O fantasma não tem âncoras e tem de ser convocado a partir do Mundo dos mortos.

Fotografia espectral (• •)

O Devorador entrar em uma sala onde há suspeitas de ter tido atividades fantasmagóricas e podem tirar fotografias desses fantasmas. Estas fotografias revelam se houve fantasmas em um localização

dentro dos últimos dias, bem como proporcionar imagens tanto da aparência e com das atividades dos fantasmas.

Realizando a cerimônia: O Devorador deve usar um câmera que é totalmente funcional, mas que também tenha a tampa na lente, ou tenha a lente completamente coberto. Um pedaço de fita preta sobre a lente funciona muito bem. Câmeras Digital

funcionam igualmente bem, assim como câmeras de vídeo. O Devorador em seguida, desenha vários símbolos complexos sobre o objeto cobrindo a lente da câmara e tira dezenas de fotografias da área onde ele suspeita que houve atividade fantasmagórica. Quando revela as fotografias, os fantasmas serão claramente visíveis, mesmo se estiveram em Crepúsculo, quando estavam no local.

Parada de Dados: Psyche+Destreza

Ação: Estendido (Sucessos necessários 5)

Incrementação de Tempo: O Devorador pode fazer um teste por minuto.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. a câmera tira apenas fotografias imprecisa e distorcida até o dia seguinte.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Sucesso : Sucessos são acumulados. Se a quantidade de sucessos é alcançado, as imagens tiradas ou reveladas mostram qualquer fantasmas que tenham entrada ou sido visto na última semana. Imagens turvas retratam o fantasma ou fantasmas revelando o que ele fizeram então e pode fornecer pistas sobre sua identidade e seus motivos. A data e hora da assombração pode ser determinada se o a câmera exibe a data e hora nas imagens ou

se houver um relógio na sala

Sucessos excepcional: As imagens são especialmente claras e fáceis de se identificar.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O Devorador está usando uma câmera com pelo menos 20 anos

+1 A Devorador gasta pelo menos meia hora para tirar as fotografias

-1 A câmera é de fraca qualidade ou a sua lente esta mal coberta.

-2 O Devorador leva menos de meia hora tirando fotos.

Vozes mortos do R̥ (•••)

Investigadores paranormais usar um número de técnicas na tentativa de provar (ou refutar) a existência de fantasmas. Uma dessas técnicas é conhecido como “Fenômeno de Voz Eletrônica.” Alguns acreditam que se um fantasma está presente, ecos de sua voz e imagem pode ser captada por gravação mundanas equipamento. Se as provas existentes ou suporta EVP é meramente um registro de fantasmas que se manifesta e seus próprios significados é discutível. O devorador que conhecem este ritual pode confirmar que é possível gravar a imagem e voz de um fantasma, mesmo em Crepúsculo. É quase tão fácil como simplesmente ligar um vídeo câmera em um quarto vazio, mas os resultados são também mais interessante do que os techos que são relatados ouda imagens questionáveis dos caçadores de fantasmas produziram até agora. Desta forma, alguns Devoradores passar mensagens de entes queridos falecidos, ultimatums de vingança ou chantagem, ou descobrir o culpado por trás uma assombração usando o dispositivo de gravação como uma espécie da câmera de vigilância espectral. Não há nenhuma maneira conhecida para gravar imagens do Mundo dos Mortos.

Realizando a cerimônia: Ao executar esta cerimônia, o equipamento não precisa estar em perfeito funcionamento. Na verdade, ele não precisa nem ser plugado em tomadas nenhum poder terreno é necessário para iniciar a gravação. O devorador achar que tecnologia mais antiga é realmente melhoram o resultados, neste caso.

(Consulte “anachrotech” na p. 111.) Uma câmera é Betamax, um Eidoloscope Latham seria ainda melhor. A única limitação real é que a mídia em si deve

estar em condições utilizáveis, e o Devorados(ou o destinatário) deve ter os meios para visualizar ou desenvolver a gravação. Por essa razão, a maioria dos ritualistas usam 8mm ou Betamax. O

dispositivo usado não tem que ser uma câmera de vídeo. Embora seja possível para capturar vídeo completo usando esta cerimônia, o Devorar pode escolher para gravar imagens ou áudio apenas se assim o desejarem.

Seja qual for o dispositivo, o Devorador deve preparar escrevendo uma série de insígnias em sua superfície. Se esta insígnia não pode ser apagada ou danificada, senão ele terá que ser re-inscritos um de cada vez. Por fim, o Devorador deve ligar o dispositivo, e infundindo-lo com Um plasma para cada 1 minuto que queira gravar. Em o caso das fotografias ainda, ela pode levar um rolo de 24 exposições por plasma gasto. As imagens e sons gravados geralmente não são da melhor qualidade. Os resultados tendem a ser granuloso e distorcida, mas definitivamente reconhecível.

Parada de Dados: Psyche+Raciocínio

Ação: Estendido (Sucessos necessários 6)

Incrementação de Tempo: O Devorador pode fazer um por turno

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. As tentativas de gravação chamam outra “coisa”.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: vídeo de má qualidade, mas utilizável, áudio, ou imagens são gravados.

Sucessos excepcional: Se os sucessos necessários são atingidos o áudio e vídeo são de uma qualidade surpreendentes.

Modificadores sugeridos

Situação do modificador

+2 O dispositivo de gravação tem mais de 75 anos de idade.


+1 O dispositivo de gravação tem mais de 50 anos de idade.

-1 O dispositivo de gravação tem menos de 25 anos de idade ou mais recente.

-2 O dispositivo de gravação tem menos de 10 anos de idade ou mais recente.

Dedicar Talisman (•••)

Qualquer Devorador de Pecados pode usar amuletos. Eles são encontrados em coisas ou artefatos negociados, transformados em colares ou chaveiros,



adornados e exibidos como símbolos de poder do Devorador. Os Comensais do Devorador que aprendem esta cerimônia ganham a capacidade de dedicar certos objetos com energias mortais que possuir a sua própria limiar, uma tecla específica. Se um amuleto já está dedicada, eles podem também alterar a Chave associada com um encanto pré-existente. Um item simples e anódino não é um amuleto próprio, não importa o quanto ele ressoa com a morte ele pode fornecer a tela em branco para uma. O ato de embelezamento e de apresentação é necessário para o devorador poder explorar o poder latente de um amuleto. A intenção tira um certo aspecto do limiar do objeto, dedicando-o à Chave desejada. Para mais informações sobre mementos ver pag 195.

Realizando a Cerimônia: Os adereços ritual variam usado de acordo com a chave com a qual o item está sendo dedicado. O encanto deve ser decorado de uma forma que simboliza a chave desejada, se através de imagens ou usando materiais adequados para

a chave.

O amuleto dos Vento Frios podem usar penas, ou outro símbolo do elemento de ar.

O amuleto do Sepulcro de pedra poderiam ser decorados com pedras e pedras preciosas.

O amuleto das Pira de Chamas com cinza ou se queimado, se eles podem sobreviver tal tratamento.

O amuleto das Lagrimas manchadas pode decorado com pinturas a base de águas.

O amuleto da Industria poderia ser uma máquina ou um machado.

O amuleto da Paixão poderia ser adornado com um feixe de o cabelo de um amante, ou o sangue de um inimigo.

O amuleto dos Fantasma poderia ser usado com tintas furta cor que que de certos ângulos pudesse mostrar outras imagens

O amuleto da Primavera poderia ser decorado com partes de animais (penas, dentes, pele etc...)

O amuleto dos Stigmas usa sangue humano e claro.

Parada de Dados: Psique + Manipulação

Ação: Estendido (número alvo 5)

Incremento de tempo: O Devorado pode fazer um teste a cada 10 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. O amuleto se torna inútil para qualquer Chave, e o amuleto não pode ser usado pra qualquer ser rededicado para nenhuma outra chave. O ritualista que sofreu a falha so poderá dedicar qualquer outra peça após três noites.

Falha: Nenhum sucesso e aculmulado.

Êxito: Sucessos são aculmulados. Se o número alvo é alcançado, o amuleto esta dedicado à Chave desejada, enquanto provendo ao Devorador um bônus para todos os testes relacionados aquela chave.

Sucessos excepcional: Nenhum efeito adicional.

Modificadores sugeridos

+2 as decorações e a chave a ser dedicada tem haver com a história do item.

+1 a Chave desejada é apropriada com a historia do amuleto.

-1 o amuleto ja foi dedicado a outra chave.

-2 o amuleto ja foi dedicado a outra chave com sucesso excepcional.

Vincular Ancora (....)

Como âncoras de um fantasma são destruídas pela hostilidade ou atrito simples, seu controle sobre o mundo dos vivos é diminuída. Quando suas última âncora são destruídas, eles são varridos para o submundo e e apresentados aos Kerberoi. utilização este ritual, o Sin-Eater pode prolongar o tempo de um fantasma no crepúsculo do mundo vivo, dando-lhes outra âncora à qual se agarrar. Com esta cerimônia, um Sin-Eater pode até mesmo ajudar um fantasma já remetido para o submundo a encontrar uma pausa na existência cercada de estranhos pesadelo, permitindo-lhes, pelo menos, um olhar para os vivos. mesmo a assombração voyeurístico de um fantasma em Crepúsculo é preferível ao submundo pelo menos para maioria dos fantasmas. A nova âncora age como qualquer outra âncora, e qualquer objeto que pode ser uma âncora - seja ele um pedaço de jóias, a casa

onde o fantasma cresceu, ou a bisneta dela - pode ser ligado ao fantasma.

Ver p. 209 do livro de Regras do Mundo das Trevas para informações completas sobre âncoras.

Se a âncora desejada é uma pessoa, a sua presença (e conhecimento) é útil, mas não é obrigatório. Um pedaço de seus cabelos ou até mesmo uma fotografia irá fazer.

Realizando a Cerimônia: A parte mais difícil do processo é encontrar o item certo para agir como a âncora. A nova âncora não necessariamente tem de significar algo para o fantasma, mas ajuda um pouco. A cerimônia tem que ser promulgada em terreno que tenha uma conexão com o fantasma em questão, se esse é o seu túmulo, seu antigo quarto, ou o lugar onde ele foi morto. Uma âncora pode ser até mesmo a traseira de um táxi, onde o fantasma nasceu. Uma vez que a nova âncora é encontrado, ele deve ser simbolicamente ligada ao fantasma. Esta é mais comumente realizado através da criação de um altar, em torno da objeto com itens que ajudam a evocar a vida do fantasma. A fantasma que era um policial na vida pode exigir que o novo âncora para ser cercada por algemas e um distintivo, recortes de jornais ou de prisões que ele fez, outro fantasma que era um médico pode querer um estetoscópio ou outros acessórios de sua profissão. Somente quando o fantasma sente uma conexão com o âncora eles podem forjar a ligação necessária para transformar um objeto em uma âncora.

Parada de Dados: Psique + Auto Controle

Ação: Estendido (Sucessos necessários 6)

Incremento de tempo: O Devorado pode fazer um teste a cada 15 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. a âncora desejada é destruída, fazendo com que o Sin Eater sofra dois pontos de dano letal.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Se o número alvo é atingido, a âncora desejada é vinculado. O fantasma tem um novo sopro de "vida".

Sucessos excepcional: se o número alvo é alcançado, o Sin-Eater ganha 2 ponto de plasma.

Modificadores sugeridos

+2 A nova âncora pertencia ao fantasma na vida.

-1 A âncora nova é uma exata duplicata de uma das âncora fantasmas que o fantasma perdeu.

-1 O fantasma não tem vontade de ser vinculado a uma nova âncora.

-2 A âncora não ressoa com o fantasma.

Guardião Fantasma (....)

Esta cerimônia potente pode força um vínculo de um fantasma para vigiar um local específico, pessoa ou objeto e guarda esse protetorado de danos com suas melhores habilidade. Se esse local ou item é destruído ou a pessoa morre, o espírito é imediatamente liberado. No entanto, o fantasma não pode atacar, diretamente ou indiretamente, seu protetorado e não pode, de nenhuma maneira

libertar-se ou prejudicar o seu protetorado. Ele pode pedir ou implorar por liberdade, mas não pode tomar nenhuma ação para libertar-se. o fantasma também não pode se aventurar mais de 21 metros daquilo que esteja protegendo Além disso, tanto o Sin-Eater que realizou esta cerimônia fantasma, quanto o protetorado que venha ser uma pessoa, pode dar um comando ao fantasma para não atacar qualquer um que não esteja tentando prejudicar o protetorado do fantasma. No entanto, nenhum outro comando será obedecido pelo fantasma que venha do protetorado.

Realizando a Cerimônia: O Sin-Eater deve gravar uma série de sigilos pequena em uma moeda e, em seguida, anexar a moeda no alvo. Tipicamente, o Sin-Eaters prega ou cola a moeda a um lugar ou objeto e se o alvo é um ser vivo, pede que ela mantenha a moeda em seu bolso ou usá-lo em torno de seu pescoço como um pingente. Se a moeda for removida, o fantasma temporariamente deixa de proteger o seu alvo. Colocar a moeda em alguns outras pessoa ou objeto não fará com que o fantasma para de proteger o objeto ou pessoa. No entanto, re-ligar a moeda para o alvo original instantaneamente faz com que o fantasma proteja o

alvo novamente.

Parada de Dados: Psique + Manipulação - Poder do Fantasma

Ação: Estendido (Sucessos necessários 5)

Incremento de tempo: O Devorado pode fazer um teste a cada 10 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. O fantasma ataca o Devorado que tentou usar esta cerimônia. Nenhuma enfermarias ou outras proteções podem proteger o Sin-Eater desse fantasma em particular durante uma cena completa.

Falha: Nenhum sucesso e somado

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é alcançado, o fantasma vai proteger a pessoa, lugar ou objeto, ele estará guardando com suas melhores habilidades pela próxima semana.

Sucessos excepcional: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é alcançado, o fantasma vai proteger a pessoa, lugar ou objeto, ele estará guardando com suas melhores habilidades pelo próximo mês.

Modificadores sugeridos

+3 O alvo é uma das âncoras do fantasma que o fantasma deseja proteger.

+2 A meta é positivamente ligado ao o fantasma, um parente, ou amigo do fantasma na vida, casa do fantasma ou um objeto que o fantasma usado uma vez.

+1 A moeda usada uma vez foi tocado

pelo fantasma.

-1 O alvo é completamente desconhecido do fantasma.

-3 O alvo é um ser sobrenatural.

-3 O alvo é uma das âncoras do fantasma que o fantasma deseja prejudicar ou destruir.

Consertando as Moedas Mortais (....)

Plasma pode manter um Sin Eater vivo mesmo quando a sua carne é ferida e rasgada. No entanto, esta é uma medida temporária, uma real cicatrização de feridas requer tempo, uma investidura maior de plasma, e uma cerimônia para afastar a morte.

Realizando a Cerimônia: Esta cerimônia é normalmente rápida e brutal, o reconhecimento de rituais envolvendo figuras notáveis da morte (como deuses submundo, Cavaleiros, ou quem é mais importante para o Tradição mitológica do Sin-Eater). O Sin-Eater respira alguns de seus próprios plasma, que se mistura com o sangue do alvo e começa a tricotar a carne. Se as feridas estão sangrando, o Sin-Eater usa uma porção do sangue para desenhe sigilos apropriado na carne. A libação de álcool, derramado na ferida ou dado aos feridos, é um parte da



cerimônia.

Parada de Dados: Psyche + Inteligência

Ação: Estendido (numero alvo 6, um para cada ponto de dano letal no alvo, +2 para cada ponto de dano agravado sobre o alvo).

Incremento de tempo: O Sin-Eater pode fazer um teste a cada turno.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos e o Devorador perde os pontos de plasma investidos

Falha: Nenhum sucesso e somado

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é atingido, o Sin-Eater pode gastar plasma para curar as feridas do alvo. Cura de um ponto de dano por contusão custos Um ponto de plasma; cura de um ponto de dano letal custa 2 de plasma; cura de um ponto de dano agravado custa 3 de plasma. O Sin-Eater pode gastar plasma tanto quanto ele desejar, sujeito aos limites baseado em Psyche da despesas de plasma por turno e sua próprias reservas. Ele também pode escolher curar dano agravado ou dano letal primeiro.

Sucessos excepcional: Sucessos são ganhos. o alvo cura um ponto adicional de dano por contusão, sem nenhum custo de plasma.

Modificadores sugeridos

+2 O personagem tem alguma forma de bebidas alcoólicas para derramar na ferida.

+1 O personagem possui a chave de Stigmata.

-1 O indivíduo ferido não teve nada para comer nas últimos 8 horas.

-1 O Sin-Eater está realizando o rito em si mesmo.

-2 O ferido é um ser vivo sem acesso a um geist (humano normal, lobisomem, etc)

-3 O feridos é um morto-vivo corpóreo (vampiro, etc.)

Casa das Enfermarias (••••)

Sin-Eater pode proteger um local para que fantasmas ou outras entidades em Crepúsculo não possam entrar. Ao contrário do círculo warding, esta cerimônia pode proteger um quarto inteiro ou toda

uma habitação. Além disso, ele dura muito mais tempo, proporcionando uma proteção duradoura contra os fantasmas. Muitos Sin-Eaters usam esta cerimônia para protege suas casas e as casas de seus entes queridos.

Realizando a Cerimônia: O Sin-Eater deve marcar cada uma das paredes interiores do local com pinturas de sangue.

Cada parede exterior deve ser marcado com uma pintura de sangue, enquanto que o Sin-Eater canta várias frases pedindo para os fantasmas partirem. Esse sangue pode vir de qualquer fonte, mas

deve ser de sangue real, e não deve ter mais que um dia. Este warding é imediatamente cancelada se algum destas pinturas de sangue forem sempre lavadas ou removidas. No entanto, as impressões das mãos podem ser escondidas atrás de cortinas, pinturas, revestimentos ou similar. Esta cerimônia não pode afetar qualquer edifício maior do que uma grande casa ou loja. Não pode proteger um prédio de escritórios inteiro, um prédio de apartamentos, ou uma vasta mansão. Sin-Eaters pode usar esta cerimônia para proteger um quarto individual ou até mesmo uma ala inteira de uma enorme mansão.

Parada de Dados: Psyche + Destreza


Ação: Estendido (Sucessos necessários 10)

Incremento de tempo: O Devorado pode fazer um teste a cada 10 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. até o próximo nascer do sol, fantasmas são atraídos para este local. Este local também não pode ser protegido ate o proximo nascer do sol.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é atingido, a cerimônia é um sucesso. Fantasmas não pode entrar ou usar qualquer poder para afetar qualquer pessoa ou qualquer coisa dentro do local. Além disso, outras seres em Crepúsculo que tentarem entrar no local só pode fazê-lo se o seu atributo de Poder ou Psyche ou similares for maior que o a Psique do Sin-Eater que criou este Ward. Este warding dura durante por semana.



No final deste tempo, as pinturas de sangue seca e descamam as paredes.

Sucessos excepcional: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é atingido, as enfermarias duram um mês completo.

Modificadores sugeridos

+3 O local é de propriedade e usada ou habitado por mortais que não sabem nada sobre fantasmas ou o sobrenatural

+1 O local é propriedade ou alugada pelo Devorador

-1 O local é frequentado por vários seres.

-2 A localização está assombrado

Criar Portões dos Mortos (•••••)

Alguns Sin-Eaters vêem como seu dever fechar todos os corredores para o Underworld, eles destroem portões ou encontrar maneiras de desativá-los, cortar o acesso de Sin-Eaters e tons parecidos. Outros acham o acesso ao Submundo essencial para qualquer número de razões. Lidar com fantasmas, procurar obter informações há muito tempo apagado da vida mundo e outros objetivos menos prosaicos exigem do Sin-Eaters a viagem para o labirinto escuro e mortal. Qualquer que sejam razões, é difícil encontrar velhas estradas, eixos cortado na carne do mundo que dão acesso às escuras rotas do submundo, e mais difícil ainda para o Sin-Eaters atravessar sem dinamitar as entradas, como caminhos antigos corroídos, desaparecem, ou são destruídos. É necessário vislumbrar novos caminhos na escuridão. Com esta cerimônia, um grupo de Sin-Eaters pode dedicar um novo portão, ou reabrir um desativado. O portão não pode ser em qualquer lugar. Ele deve estar em lugares nas profundezas da terra, ou aqueles raros lugares onde se sente a morte sobre os vivos. Um cemitério recém dedicado não vai fazer nada, mas aquele que tem legiões de soldados ou contém geração após geração de habitantes de uma cidade seria mais que o suficiente. O local de uma tragédia terrível, aqueles lugares onde mesmo os mortais podem sentir a mão fria da morte sobre seu ombro, são os mais adequados para hospedar uma entrada para a terra dos mortos.

Realizando a Cerimônia: Esta cerimônia exige pelo menos quatro Sin-Eaters, cada um diferente Threshold. Enquanto o ritualista executa a cerimônia real, os outros três devem ficar como simbólicos guardiões da nova passagem. O Sin-Eater que realizar a cerimônia começa, consagrando a área. Então, ele unge cada participante com terra tirada do túmulo de alguém do mesmo Limiar - um dos Torn seria ungido por terra tirada do túmulo de uma vítima de assassinato, ou uma do Stricken seria ungido do túmulo de uma vítima de câncer. Em seguida, o líder da cerimônia desenha (em giz ou cinza) uma série de sigilos em torno da passagem desejada, cada um simbolizando as Chaves utilizada para destravar o portão. Finalmente, cada participante deve cortar-se com uma lâmina, sofrendo um ponto de dano letal e derramando sua vida sobre a terra. Só então o portão é desbloqueado permitindo uma passagem para o submundo.

Parada de Dados: Psyche + Perseverança

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorado pode fazer um teste a cada 10 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. a dedicação falhar espetacularmente, fazendo com que o portão potencial venha a explodir em uma explosão de energia mortal, causando 4 pontos de dano letal em cada participante.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Se o o número alvo é atingido o ritual termina, criando um novo portão e uma nova passagem para o submundo.

Sucessos excepcional: Se o número alvo é atingido, cada Devorador que participou da cerimônia recebe 4 pontos de plasma.

Modificadores sugeridos

+2 O gateway desejado já foi uma passagem para o Underworld.

+1 Para cada um Devorador de limiar diferente acima dos 4 necessários.

-1 Para cada semana deste a última viagem dos devoradores participantes ao submundo.

Receia dos Mundos (•••••)

Esta cerimônia poderosa permite que os vivos e os mortos possam coexistir por um curto período de tempo, além da alegria poderosa de poder brevemente experimentar os prazeres da carne e da presença dos vivos, esta cerimônia fornece aos mortais e fantasmas a chance para gastar poucas horas um com o outro.

Realizando a Cerimônia: A cerimônia deve acontecer em torno de uma mesa, com um número suficiente de cadeiras para todos os que vivem, ou não, que estão presente. Além disso, deve haver uma quantidade suficiente de talheres e alimentos para todos. A cerimônia deve ocorrer à meia-noite em uma das três noites da lua nova. Para iniciar o cerimônia, o Sin-Eater que realizar a cerimônia deve apagar todas as luzes no quarto e fechar as portas e as cortinas de modo a tornar a sala escura. O Sin-Eater em seguida, acolhe a todos para a ceia em um longo elaborado discurso preparado. Ele, então liga as luzes e também pode abrir as portas ou cortinas como desejar.

Parada de Dados: Psyche + Perseverança

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorador faz um teste a cada minuto.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. Todos os fantasmas presentes são banidos de volta para o submundo e todos os seres vivos presentes sofrem um nível de dano por contusão por cada membro que participa da cerimônia.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número alvo de sucessos é atingido, o fantasma passa do crepúsculo e se debanda para o mundo mortal todos os fantasmas na sala. Todos os fantasmas se tornam totalmente físicos e capaz de interagir com o mundo físico e qualquer mortais que estão presentes. Fantasmas também pode consumir e desfrutar de comida e bebida e desfrutar de qualquer outra prazeres físicos que eles possam querer tentar. No entanto, qualquer fantasmas que sair da sala onde a cerimônia



é realizada se torna incorpóreo até que retorne a sala. Esta cerimônia termina quando o sol nasce.

Sucessos excepcional: Nenhum efeito adicional.

Modificadores sugeridos


+3 A relação de sangue ou âncora de pelo menos um fantasma está presente.

+1 A ceia é realizada em uma sala de jantar com grandes quantidades de boa comida.

-1 O presente comida é escassa ou de má qualidade

-3 Os fantasmas não conheço nenhum dos mortais ou Sin-Eaters presente.

Recorrentar Ligações (•••••)



A criação de um corrente não é algo pequeno. O Sin-Eater cria fechaduras em um fantasma dentro da sua âncora, obrigando o fantasma a usar seus poderes a serviço de seu carcereiro. Em teoria, a cerimônia destina-se a remover os fantasmas que são muito perigosas ou mal-intencionado mas ainda são autorizado a continuar a interferir no mundo vivo, sem expeça-los para o purgatório do Underworld. Se a prisão em um item que faz o fantasma completamente incapaz de interagir com o mundo ao seu redor é mas preferível do que o Underworld é algo discutível, mas a maioria dos Sin-Eaters concordam que é após a sua primeira viagem para baixo fica mais fácil aceitar.

A realidade das coisas é que, enquanto muitos Sin-Eaters fazer uso desta cerimônia para tomar julgamento sobre fantasmas perversos sem entregá-los para o Underworld, há aqueles que não se importam se um fantasma é culpado ou inocente. Eles escolhem para vincular fantasmas em grilhões puramente para ganhar a serviço de suas Numinas.

Realizando a Cerimônia: Todas menos uma das âncoras do fantasma deve ser destruídas antes que o ritual possa ser realizado.

O espaço do ritual deve ser preparado com a âncora colocado precisamente no centro de uma espiral alguns Sin-Eaters chamam de “Funil”, e outros chamam de “fuga”. A âncora em si é gravada com uma série de sigilos mortal, que simbolizam a prisão de uma alma. Quando o fantasma entra em uma espiral, se é convocado, enganado, ou presos em seus braços, ela é inexoravelmente o puxa para baixo em sua âncora. Quando a sombra está presa dentro da âncora, o Sin-Eater deve passar um ponto de Força de Vontade para selar as ligações e criar o grilhão. Para mais informações sobre grilhão, ver p. 201. Fantasmas particularmente velhos e poderosos podem ser mais difícil para prender desta maneira. Para cada 50 anos, o fantasma tem sido ativo, o teste sofre uma penalidade de -1. Esta penalidade pode ser cancelada, colocando grilhões existente em torno da espiral do funil, para criar uma espécie de armadilha fantasmagórica alimentada

por fantasmas. para cada grilhão organizados desta forma o ritualista ganha um bônus de +1.

Parada de Dados: Psyche + Perseverança

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorador faz um teste a cada 15 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos e o Devorador perde um ponto de força de vontade.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Sucessos são somados. Se o número alvo é alcançado, o fantasma está ligada a sua âncora, e o grilhão é criado.

Sucessos excepcional: Sucessos são somados. Se o número alvo é alcançado, o grilhão é criado e o Devorador recupera o ponto de força de vontade gasto.

Modificadores sugeridos

+2 O fantasma é um participante disposto.

+1 O fantasma e o Devorador tem o mesmo limiar.

+1 Para cada um grilhão usado como parte do “Funil”.

- 1 Para cada 50 anos o fantasma tem estado ativo.

Portão Sepúcral (•••••)

Esta cerimônia poderosa permite que o Sin-Eater e qualquer um possa viajar com ele para entrar em um portão Portão e alguns minutos depois, sair em outro portão, sem ter que passar através do Underworld. Usando esta cerimônia, o Sin-Eater e seus companheiros podem rapidamente atravessar o mundo mortal.

Realizando a Cerimônia: Esta cerimônia pode ser realizada apenas no mundo mortal, perto de uma Portão. O Sin-Eater e todos que o acompanham na viagem devem colocar uma pequena massa de terra de cemitério em suas línguas. Em seguida, o Sin-Eater deve tirar vários símbolos complexos e escrever o nome de seu destino no gateway. O Sin-Eater pode especificar um gateway específico em outras do submundo como um destino ou ele pode simplesmente especifique um local da cidade ou de outras e irão surgir em um dos gateways neste local. Ao

viajar desta forma, o Sin-Eater pode levar um número de outros companheiros igual a seu número de pontos de Psyche ou duas vezes o número de indivíduos que pertencem a sua ala. todos devem andar de mãos dadas segurando no gateway. No entanto, eles não precisa continuar andando de mãos dadas quando no caminho para seu destino. Alternadamente, o Sin-Eater pode conduzir um memento veicular para o gateway, quando utilizando um este tipo de memento, o Sin-Eater pode levar tantas pessoas quanto caberem no veículo.

Parada de Dados: Psyche + Inteligência

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorador faz um teste a cada 10 minutos.

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos e o Devorador e qualquer um que o acompanhe acaba parando no submundo em algum lugar que nunca tinham visto antes.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número de alvo é atingido, o Sin-Eater e seus acompanhantes entram na porta de entrada para o submundo e caminhar através de um espaço estranho e mutável, onde um caminho de ossos se estende diante deles. Todos os tipos de fantasmas, incluindo alguns que parecem olhar de forma terrivelmente desumana para os viajantes, mas não pode se aproximar enquanto os viajantes permanecem no caminho. A viagem demora cerca de 20 minutos se os personagens se movem em um passeio rápido. Reduzir pela metade neste momento, se os personagens estão viajando em um memento veicular. Qualquer um que deixa o caminho aparece instantaneamente em algum local aleatório no Underworld. Se estiverem perto de um dos fantasmas assistindo, o viajante perdido aparece no submundo junto a este fantasma. Se isso acontece, os outros viajantes pode continuar, abandonando seu companheiro, ou segui-lo para fora do caminho, e eles irão sair no ponto no mesmo local no Underworld. Sin-Eaters pode tomar mortais ao longo desta jornada, mas as vistas, sons e cheiros da viagem são estranhos e terríveis, e a

não ser com os olhos vendados, os mortais devem fazer teste de perseverança + auto controle, para evitar entrar em pânico e fugir ao longo do caminho óssea. No final desta via, os viajantes surgem em seu destino, saindo na porta de entrada do Underworld para o mundo mortal.

Sucessos excepcional: Se o numero alvo e atingido, a viagem e reduzida pela metade.

Modificadores sugeridos

+2 O Sin-Eater ja viajou par Submundo utilizando o portão de seu destino.

-1 O Sin-Eater só tem ouvido falar ou visto fotos do portão de destino, mas nunca o viu pessoalmente.

-2 Destino do Sin-Eater é um algo geral e não um local específico.

Cativeiro espectral (•••••)

Às vezes, um fantasma é tão terrível e difícil de destruir que o Sin-Eater pode encontrar outra resposta de aprisioná-lo. O Sin-Eater pode ordenar a fantasma para entrar em uma sala ou contentores e pode, então, vincular o fantasma de modo que deve permanecer dentro do quarto ou recipiente enquanto ele permanece fechado.

Realizando a Cerimônia: O Devorador marca o exterior ou interior da sala ou recipiente com sigilos complexos que significam prisão. O Sin-Eater pode, então, ordenar que um único fantasma que entre, e possível ver claramente as marcas ao entrar na sala ou no recipiente. O Sin-Eater deve, então, selar todas as saídas e aberturas com fios de ferro (versões desta cerimônia também existem que usam fio de cobre, linha de pesca de alto teste, ou até mesmo cabelo humanos). O Sin-Eater pode selar o espaço interno ou externo e o espaço pode ser qualquer coisa a partir de um quarto em uma casa ou um armário indo deste uma caixa a uma garrafa de refrigerante. Garrafas de vinho e refrigerantes são especialmente popular, e alguns Sin-Eaters têm extensa coleções de fantasmas em pedaços de seu manto ou adegas. O fantasma pode atacar o Sin Eater, mas não pode fugir, enquanto o Sin-Eater está fazendo os teste para esta cerimônia.

Parada de Dados: Psyche + Presen-



ça- Resistencia do fantasma

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorador faz um teste por turno.

Falha Dramática: Todos os sucessos estão perdidos. não só não é o fantasma ligada, mas o Sin Eater não pode cegar ou controlar esse fantasma de qualquer forma nas próximas 24 horas.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Sucessos são ganhos. Se o número alvo é atingido, o fantasma é forçado para dentro do quarto ou container, uma vez que esse é fechado, o fantasma não pode sair até que o quarto ou recipientes seja aberto pelo lado de fora. o recipiente também é imune a todos os ataques dos fantasmas.

Sucessos excepcional: Sucessos são ganhos. Se o alvo número é atingido, as paredes do quarto ou do recipiente e a ligação do fio que o fecha todos ganham dois pontos de Durabilidade enquanto o fantasma permanece no interior.

Modificadores sugeridos

+4 O Sin-Eater enganou o fantasma fazendo entrar por vontade própria na sala ou no recipiente.

+1 Um recipiente ou o quarto tem mais do que um século de idade.

-1 A sala ou o recipiente não é hermético.

-3 O Sin-Eater não possui o quarto ou recipiente.

Assas da Traça (•••••)

Fantasmas farão quase qualquer coisa para sentir o calor do sol em seu rosto novamente, ou a escova de seda dos lábios de um amante. A existência de um fantasma é definida pela ausência de vida.

As coisas que se arrependem e perderam. Todo o seu ser é um núcleo de desejo por algo que não pode tocar ou ser. Esta cerimônia, então, é o a moeda mais poderosa de Sin-Eater tem ao negociar com os mortos. Com este ritual, o Sin-Eater pode ter um cadáver recém morto e devolvê-lo à vida, salvo que ele é um vaso vazio, desprovido de alma e personalidade. Para este navio, o Sin-Eater

pode colocar um fantasma de sua escolha. Para todas as intenções e fins, é uma vida, respiração corpo eo fantasma torna-se um ser normal, mortal. Um fantasma não precisa ser colocado em seu próprio corpo, e na verdade, na maioria das vezes não é, porque o corpo deve ser fresco ou a cerimônia não vai funcionar. Isso pode complicar as coisas um tanto para o fantasma: eles não se parecem com eles mesmos, e não têm forma de provar sua identidade aos entes queridos, e eles se parecem com uma outra pessoa, com os entes queridos desejos próprios. Mas eles estão vivos, e eles podem sentir.

Esta não é uma solução permanente, no entanto do momento em que o fantasma começa a respirar, ele tem uma semana para viver. Quando o tempo previsto se esgotar, o corpo morre novamente. Essa morte será aromatizado por limiar do fantasma: uma sombra que foi assassinado uma vez terá que passar por isso novamente, um fantasma que morreu de doença serão derrubadas pela doença.

Além disso, uma das âncoras do fantasma é destruído pela segunda morte. Se o fantasma tinha so mais uma, eles são imediatamente atraídos para dentro do Underworld. Para muitos fantasmas, este é

o suspiro final, uma celebração final antes de desistir, uma última chance para fazer a coisa certa, ou dizer adeus.

Realizando a Cerimônia: O corpo deve ser purificado, banhado e preparado antes de o ritual mesmo começar, enquanto

estabelece o cadáver inerte sobre uma cama de flores, simbolizando a morte e a vida (lírios, íris e lótus são comuns), o Sin-Eater desenha símbolos no corpo, culminando em um sigilo que significa "vida" na testa do cadáver, e o fantasma da seu nome sobre o coração. O esforço ajudar o fantasma a "se mudar" para o corpo custando do Sin-Eater um ponto de Força de Vontade. O ponto é gasto somente se a cerimônia for bem sucedida. Esta cerimônia não é promulgada levemente.

Parada de Dados: Psyche + Manipulação

Ação: Estendido (Sucessos necessários 7)

Incremento de tempo: O Devorador faz um a cada 30 minutos

Falha Dramática: Todos os sucessos são perdidos, as energias de morte irrompem do cadáver provocando 3 pontos de dano letal no cerimonialista.

Falha: Nenhum sucesso e somado.

Êxito: Se o número alvo é atingido o fantasma entra no corpo com sucesso.

Êxito Excepcional: Se o número alvo é atingido o fantasma recebe mais 3 dias extras de "vida".

Modificadores sugeridos

+2 O corpo pertence ao fantasma escolhido.

+1 O corpo pertence a um parente do escolhido fantasma.

-1 Para cada hora o corpo está morto além da 6.

-2 O fantasma não está disposto a entrar no corpo.

Carne Ectoplasmica

Plasma é o combustível que mantém um devorador de pecados funcionando. Não só permite um Devorador de pecados controlar seus poderes por Manifestações, também ajuda manter

ele protegido de dano. Como notável, plasma reage com hostilidade a presença de agentes prejudiciais de fora que são introduzidos no corpo de um devorador de pecados e nenhum agente externo é mais prejudicial que uma faca para os intestinos ou uma ferida de tiro para a cabeça. De um certo modo, plasma é a expressão física do geist, a relação humana, uma parte significativa do vínculo, isso permite um geist para ocupar o mesmo espaço com um Devorador de pecados. Plasma pode ser usado para reforçar esse vínculo, permitindo um geist absorver dano que poderia prejudicar seu anfitrião. A qualquer hora um que um devorador de pecados receber dano ele tem duas opções. O personagem pode marcar normalmente as caixas de vitalidade ou ele pode escolher absorver a maioria do dano gastando plasma. Um personagem pode gastar um único ponto de plasma como uma ação reflexiva para negar um ponto de dano temporariamente. O tipo de dano dá na mesma. Plasma prontamente absorve o dano agravado causado pelas garras de um ghoul apodrecido como faz com o dano de um tiro ou uma garrafada de cerveja na cabeça.





Esta habilidade pode

só ser usada para negar feridas que acontecem na hora, não reduzir danos tardios ou já acontecidos. Cada vez que o personagem escolher gastar um ponto de plasma para negar este dano, ele deveria marcar uma caixa de vitalidade com um ponto. Ao término da cena, converte-se cada ponto para dano de contusão, deixando o devorador de pecados dolorido e contundido, mas provavelmente vivo. Plasma reduz o dano bruto do trauma, mas as marcas físicas causaram pelo dano ainda permanece. Um personagem que encheu as caixas de vitalidade dele com pontos como resultado de dano absorvendo com plasma não sofre nenhuma penalidade de ferimentos até que esses pontos se convertam em dano atual. Os pontos provêm um método simples de manter marcas as vitalidades antes que elas se tornem feridas. Se toda a vitalidade de um caráter estiver cheia com pontos, ele é incapaz absorver mais algum dano gastando plasma, e qualquer ferida subsequente começarão ser efetiva normalmente. dano contusivo obtido como resultado de pontos que se convertem em feridas não podem ser absorvidos uma segunda vez gastando plasma. Feridas que são absorvidas com plasma “sangram” uma nevoa branca e viscosa de ectoplasma até que o dano se converta em contusão. Esta é uma ocorrência antinatural óbvia, inconfundível isso não pode ser escondido. A hemorragia de plasma é imune a efeitos ambientais físicos como vento ou chuva, a ferida continua a sangrar até que é convertida. Qualquer personagem com conhecimento de devoradores de pecados podem identificar os fenômenos prontamente, que poderia ser uma desvantagem em algumas situações.

Ressurreição

Os laços entre um geist e um devorador de pecados são fortes e profundos. Corpo e alma, amarrados as duas metades de um todo não são facilmente separadas, mesmo com a morte. O Geists pode ir além da pálida e enfraquecida alma de um devorador de pecados e coloca-la de volta ao seu corpo, devolven-


do-lhe a vida e garantindo a continuação da obrigação. Somente as almas dos devoradores de pecados que morrem de velhice viajam para além do alcance de um geist. Caso contrário, a alma de um devorador de pecados é devolvida para continuar, ele gostando ou não. Há sempre um senão, um preço a ser pago por enganar a morte. Quando um devorador de pecados morre, ele é devolvido à vida no próximo amanhecer ou ao anoitecer, o que ocorrer primeiro, com uma membrana de ectoplasma sobre seu rosto (veja abaixo). O personagem é curado de um único ferimento, apenas suficiente para permitir que ele funcione após a ressurreição. Ele não lembra de nada do tempo ele passou morto, encontrando um grande espaço vazio na sua memória. A passagem entre a vida e a morte é difícil e dolorosa em mente e alma, e a experiência declina o equilíbrio da Sinergia para o Geist. Ao retornar, um devorador de pecados perde um ponto de sinergia e de sua Sinergia máxima potencial é reduzida em dois. Como um exemplo, um devorador de pecados com uma sinergia 7 morre e, é devolvido à vida por seu Geist. Sua Sinergia imediatamente cai para 6 e seu máximo possível de sinergia é reduzido para 8. Se ele fosse morto de novo, sua Sinergia cairia para 5 e sua sinergia máxima cairia para 6. Se a ressurreição de reduzir Sinergia do personagem a zero, ou o seu potencial Sinergia máxima para zero, o personagem é removido do controle do jogador, embora não necessariamente da história (veja o quadro miserável). Cada morte posterior e retorno diminui o devorador de pecados e fortalece o seu Geist. Bem pior, na opinião de muitos devoradores, são os demais preços que devem pagar por sua volta a vida. Por enganar a morte, novamente, o devorador de pecados perturba o equilíbrio, e assim também a morte toma outro em seu lugar. Tão perto quanto o devorador de pecados possa descobrir isso, a pessoa a morrer é selecionado ao acaso. Para o Devorador de pecados é improvável que tenha anteriormente conhecido a pessoa, mas ele sempre sabem como eles morreram. A membrana que abrange as habilidades de um devorador de pecados em seu retorno traz a memória da

morte da quale que tomou o seu lugar. A primeira coisa que um devorador de pecados vê ao acordar de seu sono frio é a última coisa que seu substituto viu. Esta experiência perturbadora impõe uma penalidade de -2 nos testes para evitar ganhar uma degeneração após a queda de Sinergia que vem com a morte. Os detalhes da morte sempre tem uma relação direta com o limiar do devorador de pecados. Um devorador de pecados com o seu limiar ligado aos enfermos vê como a mulher que morreu em engasga seu lugar com seu próprio sangue após um câncer estranhamente acelerado devora seus pulmões em minutos. Um devorador de pecados com o limiar dos esquecidos vê um estranho atropelado por um ônibus. Dada uma escolha, muitos devoradores de pecados escolheriam a morte, sobre a causar a morte de outros, mas seus geist dificilmente mudam de opinião pra cumprir a vontade de seus vinculados. A Rede de Crepúscular está cheia de histórias sobre devoradores de pecados que conseguiram garantir a promessa de seu geist de não ressuscitá-los, apenas para encontrar-se retornados com uma Caul e a memória da morte de um estranho em sua mente.. Raramente, um geist vai de fato manter sua palavra e permitir a seu Devorador de pecados a dignidade da morte. Alguns rumores dizem que se um devorador de pecados por via das dúvidas, localizar uma substituto em potencial para seu geist este lhe permitirá morrer e então apos isso ira pegar o substituto.

Mementos

Uma jaqueta de couro marrom com uma velha mancha em uma manga pulsa com uma energia escura para aqueles que podem vêr, uma navalha pisca com energia vinda de uma existência longa o suficiente para cortar a carne macia, um velho transistor retirado de um rádio pendurado como um chaveiro ainda tem leve cheiro de água e ozônio. Todos estes itens, estes memento mori, brilham com uma aura de morte: testemunhas de acidentes, violência, e desespero. Cada devorador de pecados é um colecionador, de vários tipos, e os itens que formam suas coleções vêm com uma história de

morte. Eles chamam esses itens lembranças, algo de uma referência à frase memento mori - literalmente, “Lembre-se de sua morte.” Para devoradores de pecados, esses objetos funcionam como mais do que uma lembrança da morte, pois eles servem como ferramenta de cerimonial e crachás de escritório, e são uma ligação física entre os mortos e os vivos. A maioria mementos são criados como um subproduto acidental da proximidade com a morte e alguns são mais intimamente envolvidos. Uma bala que saiu da arma de uma gangue em direção a uma multidão, matando um inocente ou inimigo, pode tornar-se um memento. Um machado usado por um louco para mata família é forjado pela raiva e dor em um memento. A barra de madeira que veio partir de um berço onde o bebê virou calmamente e morreu por asfixia absorve a passagem do inocente, e a dor aterrorizante dos pais. Outras lembranças são intencionalmente criadas por mortos animados. Fantasmas inquietos são pressionados a serviço por devoradores de pecados que capturaram suas âncoras e realizaram cerimônias místicas que ligam o fantasma a um serviço. Mementos vêm em diferentes formas e tipos. Mementos Keystone são uma representação física da ligação entre geist e o devorador de pecados. mascaras da morte são o restos sólidos de um geist que foi destruído, enquanto mementos grilhões são criados a partir das âncoras de fantasmas. Vanitas são mementos mori que um devorador de pecados cria como uma aceitação sobre a natureza de seu própria e inevitável morte. Os encantos são lembranças menores que contêm a energia sem forma da morte, e memorabilia são quase objetos lendários com a essência de um encanto, mas com um empate a uma (ou infame) pessoa famosa, evento, local. Todos os mementos possuem algumas regras gerais. Um memento deve ser brandido para ser usado ativamente, no caso de grandes mementos, pelo menos tocados. O contato com o memento estabelece o canal necessário por qual um devorador de pecados pode se beneficiar do uso do objeto. Qualquer ação pode se beneficiar apenas do uso de um único memento. Um personagem



não pode tentar acumular bonificações de mementos múltiplos. Infundido com a morte, mementos são mais fortes do que os materiais normais eles são compostos de Memento mori, adicione o seu nível de merito durabilidade do objeto em questão (que por sua vez aumenta a Estrutura). Um memento destruído perde todas as energias obscuras uma vez contidas e torna-se apenas um outro pedaço de lixo quebrado.

Pedras angulares

Cada devorador de pecado visitou essa fronteira cinzenta que existe entre a vida e a morte. É nesse lugar que ele era atemporal visitado por um geist e sua carne fraca foi apoiada com força espiritual. Como parte do processo de junção entre geist e humano, o devorador de pecados é dado um dom para simbolizar o vínculo. Este dom é uma lembrança da distorção, nada menor do que o coração imóvel de um geist. É uma manifestação física do passado do geist e a chave para o seu poder. O ato de oferecer este objeto precioso para um Devorador de pecados é uma declaração de capacitação, o aperto de mão de uma parceria e, em parte, uma demonstração de submissão. Sem um corpo para andar e falar, e fornecer uma âncora física para eles, um geist é pouco mais que um fantasma excepcionalmente poderoso. Ao oferecer a sua pedra angular, o geist reconhece o valor do humano com o qual tem se ligado. Cada chave é diferente e a forma que assume carrega um significado para a história do geist, mesmo se o Geist não poder lembrar exatamente o que isso poderia ser. O espectro afogado de um geist, sufocado com algas, sua face, uma massa rochosa de cicatrizes, pode não se lembrar por que a sua pedra angular é uma polida, presa de marfim, mas isso em nada diminui o poder do memento. embora, a conexão entre um geist e sua pedra angular, pelo menos, parece óbvia. A pedra angular de uma mulher queimada, um geist que aparece apenas como uma massa de carbonizada ou em chamas com o cheiro de carne queimada - é uma tocha sempre acessa que não pode ser extinta por qualquer modo conhecido. A pedra angular de

um geist com as características de um naufragio uma vítima de inanição é uma placa de madeira, sobre a qual os alimentos colocados imediatamente apodrecem e se deterioram. Pedras angulares tem limiares e duas chaves que se relacionam com o geist de que são parte. Estes significantes apresentam uma oportunidade grande de mostrar como a pedra angular se relaciona com o geist e ao Devorador de pecados a quem pertence agora. A sempre acesa tocha da Mulher Ardente tem o limiar da morte por violência junto com as chaves paixão e elemental. O que isso indica sobre a mulher queimada é que ela foi vítima (ou talvez a autora) de violência (Os destroçados), relativo ao uso do fogo (pira crematoria) e foi a possuidora ou alvo de fortes emoções, (Paixão). Provavelmente, o devorador de pecados que tem ligado com a mulher queimada tem um ou mais destes significados, mesmo se ela não o fez antes. O Limiares e Chaves não precisam ser exatamente correspondentes aos do geist ou o devorador de pecados, mas semelhantes. Devoradores de pecados que decretam Manifestações que compartilham uma chave com a pedra angular ganham um bônus de +3 para os testes.


Talismãs (•)

Toda morte tem uma presença e energia própria, que mesmo os mais mundanos podem sentir. Ela pode ser sentida no silêncio opressivo de um cemitério, no grito de um fantasma, e deixa uma marca fria nos locais em que toca, causando arrepios nos cabelos na parte de trás do seu pescoço. Esta energia é sem forma e disforme, mas devoradores de pecados a reconhecem imediatamente. Objetos comuns podem tornar-se impregnado com a morte, dando-lhes uma espécie de mórbida solidez. Para devoradores de pecados, uma visita a um museu pode ser freqüentemente como uma visita a um túmulo. A espada de um conquistador ainda carrega as memórias do sangue que derramou. Uma pintura na parede carrega a energia espectral de donos passados que morreram enquanto contemplavam essa. Dispositivos modernos absorvem a potência da morte da mesma maneira. O

telefone celular de um executivo que morreu de repentinamente de um ataque cardíaco derrentente vibra, mesmo se sua bateria já estiver morta. A máquina fotográfica digital de um correspondente de guerra retém mais que só quadros de vítimas inocentes. Devoradores de pecados recorrem a estes objetos cotidianos que contêm o essência da morte como talismans. Nem todos os objetos que testemunham a morte se tornam um talismam. Geralmente, só particularmente as emocionais, abruptas, ou significantes mortes criam a quantia de energia requerida para saturar um objeto com a morte, e nem todos os objetos presente são afetados. Só objetos que estavam intimamente conectados com os mortos ou com a causa da morte serão prováveis de se tornar talismans. Um sinal de rua que testemunha um acidente fatal é improvável se tornar um talismam. O par favoritos de sapatos de uma modelo é mais provável se tornar um talismam do que a cadeira em a qual ela discutiu os últimos momentos dela de vida. talismans podem de qualquer tamanho, mas talismans maiores não são fáceis de se trabalhar ou levar. A maioria dos Charmes levado por devoradores de pecados é de Tamanho 1 ou 2, entretanto mementos maiores que são levados facilmente ou usados (como o capacete de um soldado de Primeira Guerra Mundial que ainda guarda um buraco de bala) também é comum. Como outros mementos distintos, talismans têm um Limiar,

mas nenhuma Chave específica. talismans contêm as energias da morte, um fator que os faz útil. Um devorador de Pecados com a cerimonia de dedicação de talisman pode moldar estas energias em qualquer Chave que se ajuste dentro do Limiar do talisman. No caso de talismans, o Limiar do objeto deve ser visto como a história de fundo do contesto que indicará que Chaves podem ser formadas. Um ursinho que pertenceu a uma criança que morreu de câncer teria o Limiar dos enfermos (morte através de doença) e poderia ser moldada a energia que contém na chave fantasma (expressando a continuação da criança que sonha com saúde e felicidade), a Chave da Paixão (expressando a raiva da criança ou dos pais dela sobre a morte intempestiva dela), ou até mesmo o Chave da quietude (expressando o desespero silencioso dos pais e da criança) dependendo das circunstâncias de vida e morte isso entra na criação do talisman. Uma vez que uma Chave é escolhida, não pode ser mudada. Dando as energias ocultas no talismam uma direção, um devorador de pecados definiu seu novo propósito. devoradores de pecados ganham +1 de bonificação a testes de Manifestação com uma Chave que coincide com a natureza do talisman. Talismans são comerciados livremente entre devoradores de pecados. talismans não impõem nenhum limite nos seus donos e vem sem desvantagens que incitam muitos devoradores de pecados a cole-





cionar e exibir talismans especialmente interessantes como um tipo de símbolo de status. Um apelido comum entre as krewes urbanas para talismans é “bling de morte.” Exibição de particularmente números impressionantes ou grandes de talismans podem dar a um devorador de pecados uma bonificação para testes sociais ao lidar com outros devoradores de pecados (máximo de +3).

Resumo de talismans

- têm um Limiar e contêm o informe da energia da morte.

- usando a cerimonia de dedicação de talismans, a energia pode seja moldada em uma única Chave. Uma vez que um talisman foi determinado a uma Chave, pode não ser mudado.

- uma vez por partida, devoradores de pecados ganham uma bonificação de +1 a teste de Manifestação com uma Chave que coincide com a do talisman. devoradores de pecados que exibem um número grande de talimans ou um singulares e impressionantes talismans, podem ganhar até uma +3 dados em testes Sociais ao lidar com outros devoradores de pecados.

Vanitas (••)

Ao longo dos séculos, o termo memento mori tem uma coisa muitas vezes indicada como algo cria à mão, uma lamuria executada por um quarteto de cordas, um poema escrito em dísticos elegíacos, ou um túmulo ornamentado, escultura. devoradores de pecados têm a sua própria versão sobre os ritos funerarios de tal criações conhecidas como vanitas. O termo, uma vez indicado as pinturas dos séculos 16 e 17. as pinturas de ainda-vida dos 16º e 17º séculos. Essas pinturas caracterizam-se pela comum envolvimnto com a morte e seus simbolismo de crânios, ossos, frutas podres, e ampulhetas, seu significado era retratar a idéia de que vida terrestre era passageira e que todas as vaidades insignificantes associadas com nossas existências mundanas eram completamente passageiras. Devoradores de pecados roubaram o nome, mas

necessariamente não a aderiram à idéia por de traz dele. Sim, alguns Devoradores de pecados criam arte funerária com a finalidade de focalizar em alguma forma de vida após a morte ou recompensa pos-terrestre, mas da mesma maneira que muitos criam vanitas para os lembrar que agora é o tempo para participar de prazeres mundanos: coma, beba, e seja alegre, pois amanhã vc pode levar um tiro na face ou bater em um carro. Este tipo particular de memento criado por um Devorador de pecados é intensamente pessoal. vinculado ao seu Limiar mas a nenhuma Chave, a criação é significativa a inspirar o pensamento e meditação em morte. O Devorador de pecados ruma em vida, morte, todos os materiais interiores, focalizados de algum modo em como aquele personagem na verdade morreu—ou, como outros poderiam morrer sob as mesmas condições (assim, se o personagem chutasse o balde quase de um profundo câncer invasivo, ele poderia pensar no tempo dele no hospital,

ou ele poderia visitar de fato mentalmente todos os que estão morrendo sós em quartos de hospital estéreis). A gênese do vanitas de um caráter é uma tarefa pessoal; o krewa não pode ajudar em sua criação. Nenhum teste é necessário criar um vanitas, entretanto, o narrador pode pedir um próprio teste (Destreza + ofícios para uma escultura, racioio + Expressão para um poema, ou até mesmo Inteligência + Computação se é uma programação ou algo baseado em photoshop) para determinar sua qualidade artística ou funcional. Até mesmo um fracasso nste teste não afeta o memento em seu efeito metafísico atual, porém (entretanto uma falha dramática pode). contanto que o jogador gaste os pontos de experiência no Mérito, o vanitas trabalha como foi criado. A natureza do vanitas é determinada pelo personagem, se é uma expansão de fotografia de cadáveres, um janela de vidro colorido, que descreve uma pessoa morrendo, ou uma memória de uma experiência próxima da morte do personagem escrita em uma máquina de escrever velha, funciona como qualquer coisa contanto que seja feita somente pelo personagem. O memento tem que ter presente em si elementos de morte em geral (crânios,

pássaros de carne putrefata, ofrendas, a foice de um ceifeiro, uma ampolheta) mas também tem elementos que especificamente representem o próprio Limiar do personagem (um devorador de pecados cujo Limiar é as Presas poderia pintar em uma matilha de cachorros famintos ou lobos que rasgam a um corpo, enquanto um devorador de pecados de quem o Limiar é o destroçado poderia compor um pedaço de música cuja música é borrada em sangue). Um personagem pode ruminar no vanitas dele para ganhar pontos de Força de vontade gastos. Muitos devoradores de pecados escolhem manter os seus mementos de vanitas em segredo, porém, escondido de outros do tipo. A razão para isto é que outros devoradores de pecados podem destruir o vanitas do personagem, fazer isso permite aquele devorador de pecados a recuperar todos os pontos de força de vontade perdidos, mesmo que isso ultrapasse sua parada.

Resumo de Vanitas

- um devorador de pecados pode em um vanitas, uma vez por sessão de jogo, extrair a natureza do Limiar dele e a sua própria experiência de morte. Pra fazer isso ele necessita ela estar na presença do vanitas. O personagem testa raciocínio + perseverança. Para cada sucesso neste teste, o personagem recupera um ponto de Força de vontade perdido. Ele tem que gastar uma cena inteira em nesta meditação; ele simplesmente não pode fazer rapidamente isso.


- Cada vanitas têm que ter o próprio Limiar do personagem e descrever aquele Limiar de alguma maneira. Vanitas mementos não têm Chaves associadas a eles.

- Um personagem pode não ter mais de um vanitas memento. Ele pode certamente criar outra arte ou objetos que refletem o seu Limiar, mas só um na verdade conta como o memento para os propósitos de recuperar Força de vontade.

- Outros devoradores de pecados podem destruir o vanitas. Fazer isso permite aquele devorador de pecados para recuperar toda a força vontade dele para seu máximo sem teste (fora de qualquer teste necessário destruir o memento).

Grilhão (•••)

isto é cruel para um devorador de pecados acorrentar um fantasma em sua própria âncora? Ou arrancar um espectro do submundo e deixalo preso para vagar inquieto no mundo dos vivos é um ato de crueldade? Em qualquer o caso, o resultado de ligar uma sombra inquieta em sua própria âncora resulta em um tipo de memento muito especial, um “grilhão.” As suas perspicácias sem igual e habilidades fazem devoradores de pecados excepcionalmente capazes em seus procedimentos com fantasmas. O episódio de quase morte que todo devorador de pecados experimentou os dá uma conexão íntima com a morte o transforma em uma especie de fantasma híbrido dando um tato íntimo para interagir com aparições do Crepúsculo. Esta concordância entre devorador de pecados e fantasmas constrói uma certa quantia de empatia na parte do devorador de pecados para os mortos infelizes que viajam pela a Terra. Dado a quantia de informação que flutua junto a Rede Crepuscular, a maioria dos devoradores de pecados percebe que destruir âncora de um fantasma ira basicamente condenar o fantasma para uma existência infernal no submundo. Poltergeists, espectros possesores, e fantasmas vingadores representam perigos que não podem ser negligenciados. Este é um dilema filosófico sem respostas boas e poucas soluções potenciais. A criação de um memento grilhão não é exatamente uma solução. devoradores de pecados que não querem enviar um fantasma com uma etiqueta e uma passagem so de ida ao submundo podem os ligar ao invés para as suas âncoras com a cerimônia apropriada. esta solução tem suas vantagens distintas do que simplesmente banir um fantasma e do mundo material. O fantasma, é compelido para ajudar o devorador de pecados e se fazer útil na forma de um memento. Ordinariamente, devoradores de pecados reservam a ligação de um fantasma para um memento para fantasmas que são muito perigosos para serem permitidos existir em forma descontrolada. Mesmo os devoradores de pecados podem sentir que eles estão fazendo um favor aos fantas-



mas os ligando a um memento, em lugar de os lançar ao Mundo dos mortos, nem todos os fantasmas concordam. Alguns ficam enfurecidos instintivamente por esta prática (até mesmo se eles não estiverem cientes o bastante para reconhecer o que esta havendo exatamente) e reagem de forma desfavorável com o devorador de pecados que tenta o acorrentar. narradores devem se sentir livres para impor uma penalidade em testes sociais para devoradores de pecados que estão levando um memento grilhão ao negociar com um fantasma. Múltiplos grilhões devem aumentar a severidade da penalidade. esta de fato não deve ser uma penalidade, mas deve leve em conta o personagem e natureza do fantasma que o devorador de pecados está negociando. Fantasmas que são restos efêmeros das pessoas que foram acorrentadas ou presas em vida por exemplo, são mais prováveis de ser instintivamente enfurecidos por presenciar um grilhão. O mesmo serve para fantasmas que se sentem presos em sua encarnação atual. Alguns devoradores de pecados tiveram sucesso até mesmo negociando com sombras incontroláveis mostrando as possíveis consequências casualmente de seus atos.

Prisões inquietas

Grilhões tenha um Limiar e uma Chave que relacionam o personagem ao fantasma vinculado ao memento. O fantasma de um homem que morreu depois de ser sugado por uma maquinaria industrial pode produzir um memento com o Limiar Esquecido (morte acidental) e a Chave Industrial (morte através de máquina). O fantasma de uma mulher que cometeu suicídio cortando os pulsos dela depois da morte do marido poderia produzir um memento com o Limiar destruído (suicídio) e a Chave de Estigmata (sangue). Devoradores de pecados ganham uma bonificação de +2 todos os testes de Manifestação com uma Chave da que coincide com o grilhão. Embora um fantasma aprisionado dentro de sua âncora perca a habilidade para afetar o reino material de qualquer maneira, não perde seu conhecimento ou capacidades. Fantasmas retêm a Numina deles desenvolvido de-

pois da morte; elas são simplesmente barrados de usar. Com esforço, porém, o devorador de pecados dono de um memento grilhão ainda pode se beneficiar das habilidades sobrenaturais do fantasma. Gastando um ponto de Força de vontade, um devorador de pecados pode compelir o fantasma dentro do grilhão para ativar aquela Numina através do seu corpo, pedindo emprestado basicamente seu poder. Esta tarefa é extraordinariamente difícil para o fantasma. Até mesmo com permissão, alcançar além dos confins de sua prisão é muito complicado. Por isto, o fantasma só pode lançar a sua mais poderosa Numina, com o resultado todos os grilhões só possuem uma única numina associada a ele. A tensão de produzir a Numen em comando e exaustiva e o fantasma requer algum tempo para se recuperar antes de produzir a Numina novamente. desta forma um devorador de pecados só pode receber o poder de uma numina de um grilhão apenas uma vez por cena. Encarnar um efeito de uma Numina confia nos sentidos e habilidades do devorador de pecados mais do que os do fantasma. personagens devem usar o Atributo chave + Habilidade para gerar uma parada de dados pra usar a Numina, em lugar, das características fantasmagóricas. Exatamente que Atributo e Habilidade são requerido deve ser determinado quando o grilhão é criado, baseado na Numina em questão. Um encarnar, "Compulsão" (veja o Mundo das trevas, pág. 211) poderia pedir um teste de Manipulação + Persuasão em lugar de Poder + refinamento. Só testes prósperos pra encarnar Numens com o limite de uma vez-por-cena. Embora a descrição, uma Numen encarnada só pode afetar já um alvo, a menos que o efeito criado seja completamente de área. Uma lista de Numinas podem ser achadas no Mundo das trevas livro básico começando na pág. 210. O grilhão não é vinculado de nenhuma maneira ao devorador de pecados que o criou. Eles podem ser roubados, vendidos ou comercializados com outros devoradores de pecados e alguns devoradores de pecados fazem sempre isso. Seria uma extensão dizer que o grilhão poderia servir como uma forma de moeda corrente entre as krewes, mas este

memento fantasmagórico é usado para reembolsar dívidas ou adocicar o painel em transações de potencial. resumo do grilhão Um grilhão tem um Limiar e uma Chave que relaciona para o personagem o fantasma aprisionado dentro.

- devoradores de pecados ganham uma bonificação de +2 pra ativar uma Manifestação com uma Chave da que coincide com o grilhão.

- A presença de um grilhão pode enfurecer instintivamente fantasmas que impõem uma penalidade a testes Sociais.

- Cada grilhão tem uma única Numina associada com este essa pode ser usada por um devorador de pecados.

Mascaras da morte (••••)

Geists não são mais imortais do que os devoradores de pecados com que se vinculam. Embora seja verdade que não envelhecem, geists podem ainda ser mortos ou até mesmo desaparecer com o tempo. Ao contrário de seus homólogos humanos, no entanto, geists sempre deixam para trás evidências físicas permanentes de sua existência na forma de uma distorção. Muito parecida com a restos de carne fria de um humano que passou além do véu, uma pedra angular é o cadáver de um geist. Quando um geist é destruído, sua pedra angular torna-se permanentemente material, deixando o estado crepuscular para sempre. A pedra angular mantém a memória do geist, bem como os restos do corpus efêmeros do Geist. Após a destruição de um geist, a sua pedra angular é impressa com o rosto do Geist. O resto dos trapezóides desbotados que eram sua face, deixando nada mais do que uma máscara construída a partir dos materiais de uma pedra angular. devoradores de pecados se referem a essas sobras como mascaradas da morte e usá-las tanto para honrar os mortos e acessar os persistentes poderes da pedra angular transformada. (Alguns chamam estas peças de “Rostos”, ou “vestígios”, pois isso é exatamente o que eles são, um vestígio de uma vez um geist que existiu, uma máscara com o seu rosto ou

aproximadamente uma imagem abstratamente impressa sobre ela.). mascaradas da morte não são maiores do que o tamanho 3 em termos de objetos e devem ser usadas para ser ativadas. A maioria das mascaradas da morte duplicam a face do Geist. No entanto, no entanto uma máscara da morte pode tomar muitas formas, tais como luvas ou mesmo lenços.

Além da Morte A máscara da morte é como uma pedra angular. A diferença é que ela é facilmente perceptível para devoradores de pecados, geists e fantasmas. De certa forma, mascaradas da morte podem ser vistos ou sentidos como objetos dos mortos, em vez de simples objetos mortais que ativam as chaves. Um observador que já tenha encontrado e ativado uma pedra angular ou um personagem que tem pesquisado ou coletado conhecimento sobre pedras angulares pode testar Inteligência + Ocultismo para identificar a máscara como um cadáver de geist usado para fazer parte desta pedra angular. Dependendo das circunstâncias em que a pedra angular foi adquirida e sobre os sentimentos sobre o geist destruído em nome do observador, isso poderia levar a problemas com situações sociais ou poderia melhorá-las. narradores devem se sentir livres para impor penalidades ou bonificações para testes sociais para personagens que exibem abertamente ou usam uma máscara da morte que depende da situação. Como um exemplo, se um devorador de pecados testemunhou o uso de uma máscara da morte que ele reconheceu como original de um geist para o que era um aliado do personagem, a menos que um argumento muito constrangedor fosse a explicação a destruição daquele geist, o dono sofreria uma penalidade para todos os testes Sociais em procedimentos futuros com devoradores de pecados. Mascaradas da morte são uma dualidade entre mais e menos útil que pedras angulares ativas. Uma máscara da morte perde uma de suas Chaves na destruição do geist (reduzindo a uma), concede só uma estática bonificação de +1 para Habilidade associada ou quando usada como uma ferramenta ritual para cerimônia, e modifica a bonificação +2 para manifestações correspondentes. O que faz uma masca-



ra da morte verdadeiramente preciosa é a sobra do corpo do geist que permanece como um memento. Um devorador de pecados pode utilizar aquela sobra e prover com plasma. Cada mascara da morte pode guardar 5 pontos de plasma dos quais um devorador de pecados pode tirar como se fosse de sua reserva intena. Um devorador de pecados pode puxar uma quantia de plasma por turno de seu memento igual as limitações que sua psique, mas ele pode tirar plasma da mascara da morte ou de sua reserva interior um de cada vez por turno e nunca os dois juntos. Mascaras da morte recuperam o plasma gasto naturalmente ao nivel de um pontos de plasma por dia, ao entardecer. Uma vantagem que uma mascara da morte tem sobre pedras angulares são o poder do geist de qual o restos formaram a mascara. A mascara da morte retém a memória da Chave perdida da pedra angular que permite a um devorador de pecados que usar esta para produzir um efeito em conjunto com aquela chave. Os restos chamuscados em forma de mascara da morte da Mulher incendiada que perdeu a Chave elemental quando se tornou uma mascara da morte, pode, permi-

tir a um Devorador de pecados a produzir chamas fantasmagóricas que queimam sem combustível ou aquecem, mas ainda prove luz. Pedras angulares têm um peso metafísico, aparte de sua transcendencia. É o peso do conhecimento acumulado das forças sobrenaturais, e o peso total da morte. Conforme um devorador de pecados fica mais poderoso, ele ganha a força necessária levar o peso que vem de múltiplas pedras angulares. Um devorador de pecados só pode levar um numero de mascaras da morte iguais a metade da Psique (aredado para baixo).

Resumo da mascara da morte

- mascaras da morte possuem um limiar e uma chave que se relaciona ao geist do qual elas eram uma parte.
- Uma mascara da morte oferece uma bonificação de +1 para habilidades associadas, uma bonificação de +1 para cerimônias que contenha elementos relacionados ao limiar da mascara da morte e uma bonificação de +2 para Manifestações correspondentes.
- Mascaras da morte retêm a memória da Chave perdida durante sua transição de pedra angular para mascara da morte, dando a esta a habilidade para manifes-



tar um poder fantasma relacionado àquela Chave.

- Máscaras da morte guardam cinco pontos de plasma que podem ser usados pelo dono em lugar de gastar sua reserva interna de plasma. Plasma gasto regenera a uma taxa de um ponto de plasma a cada dia, ao entardecer.

- Um devorador de pecados pode levar um número de máscaras da morte igual a metade do seu nível de psique (arredondado pra baixo).

Memorabilia (•••••)

O rifle de Oswald. Os dentes de Hitler. A limusine de Arquiduque Ferdinand. O globus cruciger de Mary II. Famosos ou infames inevitavelmente pessoas morrem. E quando eles fazem, algumas das coisas eles possuem ou que os cercam dentro daquele momento fatal é infundido com energias potentes de além do mundo dos vivos. Coletores amam este tipo de “memorabilia de morte”, de um modo mórbido, morte é uma coisa que conecta a todos nós, desde o contador humildes ao presidente dos Estados Unidos. Todos nós morremos. Todos nós deixamos para trás coisas. Devoradores de pecados estão entre o mais preciosos coletores quando se trata de memorabilia. Para eles, estes ícones e relíquias podem oferecer um salto grande em status, mas também pode lhes conceder uma medida de poder. Memorabilia é no final das contas como um talismã, mas vai bem mais além disso que essas que quinquilharias da morte de um ponto podem prover. Estes são ícones. Estes são infames.

Resumo de Memorabilia

Memorabilia são tecnicamente talismãs, que saíram de moda, podem muito poderosos muito poderoso. Eles terminaram determinados para um particular limiar fixo determinado pelo o dono do talismã. Estes estes objetos devem ser sincronizados a uma certa Chave, como outros talismãs, e a pessoa faz isso usando a cerimônia de dedicação do talismã charme. Além disso, os seguintes benefícios são considerados em-jogo: Como com todos os talismãs, o personagem ganha +1 a todos os testes de Manifestação que utilizam uma ligação

Fundamental com o objeto.


- O personagem ganha uma bonificação Social assim com todos os talismãs: +3 ao lidar com outros devoradores de pecados. Porém, tais testes Sociais ganham agora o bônus com 9. Note que esta gratificação só é considerada “em jogo” se ele estiver usando ou exibindo o objeto caso contrário a caso contrário os testes serão normais. Também note que o narrador é o árbitro final se esta bonificação é ou não apropriada. Se o personagem estiver negociando com um inimigo mortal, outro devorador de pecados, balançando um colar, feito dos dentes de Hitler é improvável obter uma gratificação para, por exemplo, Persuasão.

- Se o objeto é um pedaço de equipamento (como o rifle de Oswald, o que matou o Kennedy), tem uma bonificação de +5 no equipamento além de sua gratificação aceita habitual. Assim, enquanto a maioria dos rifles tem 5(L) dano (que é essencialmente sua gratificação de equipamento), o rifle de Oswald em particular oferta um adicional +5 além destes que os rifles já possuem. Isto só é verdade para devoradores de pecados; um personagem humano normal não ganha esta gratificação adicional.

- Se o objeto não é um pedaço de equipamento (Os dentes de Hitler ou o globus cruciger de Mary), então o devorador de pecados tem que escolher uma única Habilidade com que a memorabilia “tenha ligação” ao comprar este memento. Quando o personagem usa a Habilidade, ele pode escolher concentrar primeiro durante um único turno. Na próximo turno, o personagem ganha uma bonificação de +3 para a ação devido a o foco obtido pelo poder das energias da morte que ressoam o memento.

Desvantagens: Memorabilia oferecem umas desvantagens de por seu uso:

- Sempre que o devorador de pecados ganhar qualquer benefício do memento (até mesmo a gratificação Social), ela é assombrado durante o próximo período prolongado de sono através de pesadelos envolvendo o dono anterior do artigo.



(Sonhos sobre o assassinato de Kennedy ou qualquer coisa para fazer com Hitler possa, obviamente, está instabilizando totalmente.) Como um resultado, o caráter não ganha um ponto de Força de vontade ao se despertar.

- Memorabilia pode excitar outros devoradores de pecados a inveja, mas uma vez, as energias da morte, radiam podem perturbar as pessoas normais. Qualquer testes sociais feitos pelo devorador de pecados para afetar um humano normal em tal uma situação sofre —3 dados. O Narrador pode reger que esta penalidade não aplica a alguns humanos, outros coletores de memorabilia da morte podem permanecer não afetados, como poder juiz de um investigador da morte. Semelhantemente, aqueles com degenerações podem não ser afetado por esta penalidade. Note que a maioria dos objetos de memorabilia é difícil de se obter. Obter a limusine de Arquiduque Ferdinand, por exemplo, não é nenhum truque fácil. aqueles que esperam reivindicar tais artigos deveriam estar dispostos para ir para uma dura história para adquirir este prestígio, e o narrador pode impor outras restrições (comprar o rifle de Oswald em um leilão de algum colecionador de mercado negro estranho pode necessitar Recursos de quatro ou cinco pontos para comprar, por exemplo).

Antagonistas.

Abmortals

A imortalidade é um sonho quase universal humano. devoradores de pecados tem uma grande variedade de opiniões sobre isso. Há sempre rumores circulando sobre imortais verdadeiros: sábios iluminados, pessoas que se lembram de vidas passadas. As lendas se espalham em larga escala e rápido, mas as provas são inexistentes. Ninguém viu um genuíno imortal, mas Devoradores de pecados tem visto muito dos que os intelectuais chamam entre eles de abmortals: pessoas que usaram vários truques estranhos e asquerosos para manter a morte distante. Abmortals são normalmente únicos. Ocasionalmente, um técnico trabalha em um grupo pequeno ou pode ser

usada por alguém com o conhecimento espiritual certo. Essa é a conjectura, de qualquer maneira. A verdade é que devoradores de pecados não sabem muito sobre o que torna alguém um abmortal. Alguns deles acreditam que o vampirismo é uma técnica abmortalidade que ficou fora de controle e não se pode descartar os rumores de almas roubadas por necromantes. Abmortals são obcecados com a sobrevivência acima de tudo. Os antigos não querem que a idade os mate, os jovens querem para evitar acidentes. Alguns deles tornam-se extraordinariamente bravos depois de descobrir uma maneira de burlar as regras de morte, mas podem mudar a sua sintonia tão logo eles encontram fenômenos sobrenaturais desconhecidos. Abmortals mais velhos muitas vezes desdenham de recursos consideráveis, obtidos por vários esforços durante a vida. Devoradores de pecados normalmente não se preocupam com abmortals porém, existem aqueles invariavelmente, têm necessidades que prejudicar seres humanos ou fantasmas. Alguns deles têm características que podem até ameaçar um geist poderoso. Eles comem fantasmas. Eles dão origens a proles ediondas no crepúsculo que drenam a vontade de viver dos vivos. A única constante é que para desfrutar de vitalidade natural, eles precisam ter algo dos outros, ou causar algum horror sobre eles. As necessidades de um abmortal aparentemente são hediondas manifestações de equilíbrio. Narradores devem ver abmortals como uma oportunidade para desenhar antagonistas únicos. Atrás das cenas, eles são parte do mistério geral do Mundo das Trevas.

Características de Abmortal

Habilidades Abmortais podem variar de acordo com a sua origem, mas a maioria deles possui as seguintes características:

Ação: Um abmortal recupera um ponto de dano de contusão por turno, um ponto de dano letal por hora, e um ponto de dano agravado por dia. Isso ocorre mesmo se o corpo do abmortal for decapitado, ou se ele for queimado ou reduzido a pó. alguns abmortals requerem uma aproximação da sua massa corporal inteira para se unir e regenerar completa-

mente, assim, colocar peças em múltiplas caixas poderia funcionar - mas alguns deles não têm tal vulnerabilidade.

Unaging: Abmortals não sofrem os efeitos do envelhecimento. Eles podem apenas envelhecer cosmeticamente, têm capacidade de alterar conscientemente sua idade aparente, ou apenas reverter para a idade que deve ser quando eles são feridos.

imortal: A menos que uma ameaça incorpore a fraqueza do abmortal (veja abaixo), ele não pode ser morto. Normalmente, cada ponto de dano além do que deve matá-lo impõe uma penalidade de -1 para as paradas de dados não-sobrenaturais mentais, físicas e sociais devido à destruição do corpo, marcando um sucesso excepcional (5 ou mais) para ferir um abmortal que deveria ter morrido de uma lesão como cortes, queimaduras, ou de outra forma destrói uma parte do corpo, mas as resto do abmortal continua vindo.

Fraqueza: Todos o abmortals têm alguma falha ou fraqueza no método eles usam pra enganar a morte. Eles podem precisar de alguma substância exótica, ou eles poderiam ser vulnerável a certas pessoas, objetos, ou substâncias. Quando estas condições são invocadas, qualquer dano infligido a eles fica resistente; o abmortal não pode curar estes ferimentos com habilidades sobrenaturais. Se o

abmortal sofrer danos resistente que mataria um humano, ele também sera morto.

Kerberoi

Cada Dominio dos Baixos Mistérios tem em seu coração um Kerberos, um dos guardiões do submundo. - Poucos existem de uma forma que poderia ser dito que se tem qualquer noção de gênero, mas sabe cada um protege as Leis antigas que regem a terra. Alguns devoradores de pecados postulam que os Kerberos são uma consequência natural dos Domínios dos mortos, parte da região que tomou forma física para punir infrações das leis de uma área. O que certamente faria sentido, e explica por

que mesmo nos Domínios onde o Kerberos é um objeto de culto, fantasmas ou devoradores de pecados não sentem a sua presença até alguém quebrar uma de suas leis antigas. Outros postulam que o primeiro Kerberoi dividiu os baixos Mistérios em áreas separadas regidas por leis cada vez mais bizantinas. Talvez eles sejam os restos das primeiras pessoas a morrer, ou estranhas criaturas que se escondiam no submundo mesmo antes da morte. Cada um obcecado por encontrar sua recompensa eterna, esses seres esculpidos sobre as Velhas Leis do submundo cravados no firmamento na esperança de que esta nova terra seria deles. Ao longo do tempo, a lei tornou-se a única coisa que importava. Separados por séculos de ate mesmo o mais antigo dos fantasmas, os Kerberoi existem agora como pouco mais que escravos de suas próprias leis. Uma terceira teoria, sussurrou entre aqueles que acabam do lado errado das leis muitas vezes, é a de que o Kerberoi são tudo o que resta de devoradores de pecados que tentaram encontrar ou criar um novo Dominio. Não totalmente mortos, o submundo não podia mantê-los, mas, em vez criaram leis estranhas para mantê-los por toda a eternidade. Aqueles que só atravessam um ou dois rios se encontram tecnicamente livres, enquanto que aqueles que busca ir mais além são detidos amarrados por centenas ou mesmo milhares de leis, sua punição por sujar a terra dos mortos com a centelha da vida que é uma eternidade a fazer cumprir a próprias leis que uma vez quebrou. Talvez o mais comum o entendimento sobre Kerberoi é que eles são animais estranhos que eram nascidos no submundo ou que foram arrastados a partir de algum lugar mais perturbador. O seu papel como guardiões e executores dos domínios e as leis Antigas não são mais do que grilhões para amarrá-los a um lugar e garantir que a sua ira terrível não se volte contra todos os fantasmas que por ali passarem. As suas formas são definidas pelas expectativas e os medos dos fantasmas que residem em seus Domínios. Certamente, a forma de um Kerberos não é totalmente aleatória, aranhas de pernas de ponteiros de relógios que cospem espinhos e pernas de cadeias ou



serpentes com oito olhos e 10 asas estão próximas das imagens de mitos humanos e pesadelos, inspirando não apenas o medo mas também o caos. Há um altruísmo sobre o Kerberoi: cada ala tem a sua própria idéia sobre de onde vêm e porque que cumprir as leis Antigas, e qualquer, muitas, ou nenhuma delas pode ser a resposta real. A maioria dos Kerberoi não pode se comunicar além respiração pesada rouca, metálica com estralos e ruídos, ou o rugido de uma multidão enfurecida. Mesmo que esses conseguissem entender as perguntas de um devorador de pecados, ele não poderia responder e questionando um Kerberos em seu Domínio é perigosamente perto de questionar as leis Antigas e questionar as leis Antigas é muito perto de quebrar as leis Antigas. Muitos Kerberos, assim, apresentam uma espécie de suspeita animal de alguém que só quer fazer perguntas. Eles não olham com bons olhos as pessoas que tentam burlar o sistema. Enquanto o Kerberos reforçar as Leis antigas, os baixos misterios, que não têm qualquer vínculo com fantasmas que chamam a sua casa domínio. Os Kerberos sabem quando as leis Antigas são quebrados. Um senhor da guerra spectral pode go-

vernar o seu domínio com um punho de ferro, as leis que são escritas em tecido do mundo material não terão o apoio de um Kerberos. Na verdade, quando um fantasma ousa quebrar um das leis Antigas, talvez desesperadas pela a emoção da transgressão, o Kerberos a castiga sem considerar a sua posição. Por esta razão, um Devorador de pecados pode não saber ou se importar mesmo que os moradores fantasmagóricos do Domínio tenham uma lealdade a pagar. Fantasmas são transitórios, mas Kerberos são para sempre. Ao contrário de outros fantasmas, Kerberoi não têm livre-arbítrio. Eles são escravos das leis Antigas. Cada um sabe as leis que regem seu domínio. Pior, um Kerberos tem um senso natural dessas leis. Ele sabe instintivamente quando alguém quebra uma dessas leis, e sabe onde eles estão. Mas apesar todo esse conhecimento, um Kerberos é apenas um ser e o Domínio é um lugar de grande porte. Devorador de pecados que quebra as leis Antigas está assumindo um risco que é o Kerberos por perto, Será que vai aparecer logo? ou não Ele tem uma chance de obter fuga do inferno? ou causar uma infração diferente? A Kerberos conhece o seu Domínio instinti-



vamente, mas fora desse espaço não tem um mapa interno. Um Kerberos sabe seu Domínio instintivamente, mas fora daquele espaço que tem não adquiriu um mapa interno. Ele ainda sabe onde e quem é um transgressor da lei, mas apenas em relação para si próprio e seu domínio. Um sagaz devorador de pecados que encontra um esconderijo em outro Domínio pode ter uma chance de se esconder até que alguma outra infração chame o Kerbero devolta a perseguição. Claro que, em Domínios com muitas leis, um deles pode ser “Não traz problemas aparte a este domínio.” Se isso for caso, um Devorador de pecados em fuga de repente tem dois Kerbero querendo sua cabeça. Isso é uma coisa para lembrar: quando você está na corrida, sabe deve saber para onde esta correndo. Às vezes, mesmo ser preso não é ruim. Kerberos são racional por si só, eles pensam em uma maneira que os seres humanos podem entender. O castigo se ajusta ao crime, mas apenas aos olhos do Kerberos. Para qualquer outra pessoa, qualquer que seja o castigo que o Kerberos impõe faz pouco sentido. A única regra real é que o Kerberos não deve matar se podem evitar. Além disso, eles podem fazer o que gostam, e nenhuma autoridade pode salvar o culpado nem outros kerberos poderosos podem detê-los. Pode-se recrutar um Devorador como um agente no mundo dos vivos, ou pedir praque uma alma seja trazida aos baixos misterios para qualquer nefasto propósito. Alguns causam dano meramente físico para as suas vítimas, mas isso é uma raridade. Muito mais provável é um Kerberos exigir alguma tarefa da sua vítima. Para o que fazeres cumpri as leis Antigas ou medirei punições, os Kerberos não são uma espécie de polícia do Submundo. Cada Kerberos incorpora uma série de leis antigas. Estas leis antigas são escritas em sua alma, assim como eles são escritas no Submundo em si. Kerberos não podem interpretar a lei. Eles são fisicamente incapazes disso. Uma vez que um Kerberos tem conhecimento a lei já foi quebrada, não importa o quanto se debata nada pode influenciar isso. Da mesma forma, eles não podem negociar punições. Kerberos são as leis Antigas encarnadas, é raro devorador de

pecados que possa se comunicar com um sem arriscar a sua ira.

Sistemas

Kerberos não pode deixar o submundo. Por esse motivo, eles usam as mesmas características como fantasmas, em vez de personagens humanos. A mudança mais notáveis é que Kerberos tem apenas três atributos: poder, refinamento e resistência, e não Habilidades. Ao contrário de outros fantasmas, Kerberoi podem possuir Manifestações e chaves como geists, além de Numinas. Quando em seu Domínio, um Kerberos recupera um ponto de Corpus cada hora, e cura danos agravado desta forma. Ele não pode ser preso, controlado, ou abjurado - O Kerberos é uma personificação do Domínio, é impossível o controlar o mesmo. Em outras partes dos baixos Mistérios, um Kerberos ainda cura muito rapidamente, mas não pode curar dano agravado. Se ele perder todo o seu Corpus para dano agravado, dissolve-se em um lodo esverdeado doentio que afunda no chão. A mancha dura para sempre, uma lembrança constante de que alguém derrotou um Kerberos. Kerberos pode seguir sua presa ate as Profundezas, apesar de todos os rios que atravessam os levem ainda mais longe do domínio que os define. O Kerberos perde um ponto de poder para cada rio que atravessa, e não pode atravessar um rio que levaria seu último ponto de poder. A maioria pode atingir as profundezas autóctonas, embora a proximidade com o mundo dos vivos os limite. Além da redução de energia e limitações de cura, um Kerberos não pode usar Manifestações ou nominas superior a seu nível de Poder. O Kerberos não pode existir sem leis antigas para fazer cumprir. Quanto a criação de um Kerberos, anote todos o domínio e leis. Narradores podem achar que é útil para chegar a um idiossincrático com poucas punições, talvez uma lei - para afastar os Devoradores de pecados que cruzam com Kerberos. Além de informar o seu comportamento, as Leis indicam o poder geral de um Kerberos: quantos pontos o Kerberos tem para atributos, manifestações, Numinas e Essência, de acordo com a seguinte tabela. Muitos Kerberoi têm poderes equiva-



lentes as Manifestações. Para facilidade de uso, eles possuem chaves e manifestações, mas teste o atributo relevante + Manifestação em lugar do atributo normal + habilidade + Chave Manifestação para as manifestações - usar a furia Industrial é normalmente Força + ofícios + Manifestação, para um Kerberos que, ao invés, ser Power + Manifestação. Sempre que uma Manifestação é invocada que exigiria gasto de plasma, um Kerberos em vez disso usa Essência. Note-se que porque um Kerberos não é ligado com um geist e não pode mudar sua forma, ela não pode usar a maioria dos poderes da manifestação membrana e Manifestações da mortalha. Da mesma forma, quaisquer poderes subsidiários que mudem sua aparência ou forma não tem efeito. As fronteiras de todas utilizações do ossário não pode se estender além das bordas do Dominio do Kerberos ". O Kerberos pode possuir e usar Numinas fantasmagórica além das manifestações. Além do Sentir o Dominio apresentada nesta seção, um Kerberos pode possuir a maior parte dos poderes dos fantasmas, embora não Clarividência ou Possessão, dado que Kerberoi não pode deixar o submundo. Ao criar um Kerberos, Numinas adicionais podem ser comprados usando os pontos disponíveis para tanto Chaves ou manifestações. Note-se que um Kerberos sem a Numina ligua fantasma deve fazer testes refinamento para se comunicar com o devorador de pecados. Além de Numina e Manifestações, um Kerberos pode ter outras habilidades incomuns derivado a partir da sua forma ou natureza. Um que caminhe com pernas de relógio e uma máscara de cera, constrói réplicas em miniatura para capturar aqueles que quebram suas leis. Outros tem asas feita de lâminas afiadas que lhe permitem voar e deixar feridas terríveis sobre aqueles que transgridem contra as leis de seu domínio. Estes são apenas exemplos de as habilidades estranhas que servem para diferenciar um Kerberos de outro.

Sentir Dominio: Os Kerberos tem uma compreensão íntima das leis de seu domínio, tanto na letra como no espírito. Além disso, ele sabe quando alguém está quebrado as leis, e onde eles estão. Se

um devorador de pecados está usando uma Manifestação ou outra habilidade para mascarar sua presença, o Kerberos testa Poder + refinamento. Se ele obtiver mais sucessos que foram rolados para a manifestação, ele perfura o véu de segredo e sabe precisamente onde o devorador de pecados. Fora do Dominio o Kerberos, ele só sabe direção e alcance.

Rios	Leis	Atrb. limit *			
Pontos atrib.	Pontos de manisfetação				
chaves	Max	manisfetações	Max	cha-	
ves	Max	essencia			
1	1-3	5	5-8	2	1
1	1	10			
2	3-5	7	9-14	3	2
2	1	15			
3	4-9	9	15-25	5	3
3	2	20			
4	8-14	12	26-35	7	4
4	2	25			
5	12-20	15	36-45	10	5
5	3	50			
6	18+	**	**	**	**
**	**	**			

* Estes representam pontos permanentes, não características temporariamente melhoradas.

* * Kerberoi de Domínios além do sexto rio não têm características. As suas habilidades estão próximas divino, e deveriam ser controladas por ordem de narradores.



