



Abominação



ABOMINAÇÕES

Descrição

"Por mais que odiemos os Vampiros e os Dançarinos da Espiral Negra, pelo menos sabemos o que eles são !!!"

- Crias de Fenris, homenídeo, filodox, 5º posto.

"Uma vez eu encontrei uma dessas criaturas, apesar de meu corpo estar morto, senti um frio na espinha, algo que nem mesmo o mais terrível dos lobisomens faria!"

- Brujah 10ª geração.

Criaturas monstruosas, filhos de uma obsessão doentia e uma busca gananciosa pelo poder. Com poderes e fraquezas de Vampiros e Garou, com sentimentos de culpa, ódio e amor; caçados, odiados e temidos por todos, a maior das marcas da Wyrn sobreposta em Gaia e a Wyld. Um erro difícil de ser apagado, mas indispensável de ocorrer. Criaturas que irão deixar os Dançarinos da Espiral Negra parecendo o menor dos problemas.

História

"Não sei o que os criou, só sei que têm que serem mortos antes que seja tarde demais."
Senhores da Sombra, lupino, auhron, 3º posto.

"Não sei se eles existem, mas se existirem mesmo, devemos nos unir para acabar com esta ameaça aos dois lados."
Gangrel 11ª geração.

O Início de Tudo

Em meados de 1925 na cidade de Adelaide, Austrália, um Presas de Prata após vencer em uma justa disputa o Líder de sua Seita, um Presas de Prata também, em vez de se tornar o novo Líder da Seita, é expulso injustamente com a justificativa de ser um enviado da Wyrn, por ser um Impuro. Antes dele sair ele amaldiçoa todos os Garou e jura vingança.

O Encontro

O Impuro passa a viajar pelo mundo, em busca de aliados para realizar sua vingança, nenhum Garou o oferece ajuda, somente desprezo e indiferença.

Três anos depois, seu ódio só havia crescido e, em uma noite fria de inverno em Paris, ele encontra aquele que seria o seu aliado. Em quando caminhava pela cidade, em sua forma



hominídea, fora atacado por um vampiro. Eles lutaram, e o Impuro venceu, mas antes que ele matasse o vampiro, este lhe pediu clemência oferecendo a ele qualquer coisa. Ele aceitou e pediu ao vampiro para ser igual a ele e que ele o ajudasse em sua vingança. O vampiro concordou. Estava selado a criação de uma das maiores ameaças para o mundo, as Abominações.

Por ironia do destino, o vampiro era um Tremere de 9º geração, e este se empenhou ao máximo em sua busca por um meio de transformar lobisomens em vampiros. Aprisionaram alguns lobisomens, aparentemente Roedores de Ossos e Dançarinos da Espiral Negra, e começaram as experiências. No começo era impossível, pois ao sugar o lobisomem, seu sangue era quase que ilimitado e, quando este acabava, e o Tremere tentava abraçá-lo, este morria assim mesmo. O Circulo da Vida não poderia permitir que tal Abominação surgisse.

Com o tempo foram surgindo esperanças e o que primeiramente era impossível passou a ser possível. As primeiras Abominações tinham uma vida curta, pois aqueles que fisicamente se mostravam fortes, morriam de desgosto. Os que sobreviviam se voltavam contra seus criadores e eram exterminados.

Em outubro de 1933, sete anos após o começo das experiências, o Circulo da Vida foi Quebrado, estava pronto o Ritual que permitiria transformar Garou em Vampiros.

A Vingança

No final do ano de 1933 é chegada a hora da vingança, o Impuro, agora uma Abominação, retorna ao Caern de sua antiga Seita, junto com o Tremere e mais cinco Abominações.

A Tribo é pego de surpresa durante uma cerimonia de purificação, e só reagem quando o seu numero já esta bastante reduzido. A briga é sangrenta e fatal para a maioria dos participantes, só restando um guardião

da tribo, que foge, o Impuro e o Tremere bastante ferido.

A Retaliação

Durante o dia seguinte membros de uma outra seita, avisada pelo guardião, invade os domínios do Tremere, que ferido em seu caixão é facilmente morto, assim como os seus carnicais. O Impuro desaparece juntamente com as anotações da experiência.

A Morte do Impuro

O fato é ao máximo escondidos de todos até 1941, quando o surge boatos sobre desaparecimentos de Garou em várias regiões da Europa. Finalmente em 1942 o Impuro é visto em combate, suas investidas passam ser quase que freqüentes e temidas por todas as tribos.

Em 1942, com a união secreta entre membros de várias Tribos da Europa, entre elas Andarilhos do Asfalto, Garras Vermelhas, Senhores das Sombras, Presas de Prata, Crias de Fenris e um pequeno número das demais, o Impuro e o sua milícia de Abominações é emboscado e exterminado.

Achava-se que este mal havia sido exterminado, e era tempo de comemorar.

Doce Ilusão

Os Garou voltaram a sua rotina habitual, enfrentando Dançarinos da Espiral Negra, Fomores e Vampiros, tudo parecia não ter passado de um pesadelo que ficará para trás. O assunto já era quase que esquecido, quando em 1952 voltaram a surgir novos casos, sempre discutidos pela alta aristocracia Garou, que vem tentando solucionar o caso até hoje sem que levante poeira. Mas ha boatos de que o caso seja conhecidos por um numero considerável de vampiros.

Boatos

Há boatos de que a Pentex têm em suas mãos algumas dessas Abominações e es-

tão gastando todos os recursos sem muito sucesso na tentativa de reproduzi-los.

Existem indícios de que algumas dessas criaturas foram mortas em combate contra a Wyrn e a Pentex.

Os Garou Presas de Prata afirmam que essas criaturas são um projeto da Pentex juntamente com vampiros Tremere e Giovanni.

Os Filhos de Gaia, acreditam que essas criaturas não são totalmente más, que algumas são ainda lobisomens internamente.

Alguns Tremere estão se armando com Abominações para na época certa enfrentarem vitoriosos a Gehenna.

Alguns vampiros estão afirmando que um grupo de Magos Euthanatos são os criadores destas criaturas.

Alguns Ventrue afirmam que estas Abominações são criações dos Tremere, assim como as rebeldes Gárgulas, e estes estariam aqui para substituí-las, e suas missões seriam destruir todos os líderes vampiros, para Tremere dominar a todos.

Já se sabe que alguns anarquistas se uniram a essas criaturas em prol de seus ideais.

Os Gangrel afirmam que os Garou não podem pagar o preço por um erro de todos, vampiros e Garou.

Apelidos

Monstros, Abominações, Demônios, entre outros piores.

Aparência

Totalmente variável. Por terem várias descendências e origem, mas tendem a se ves-

tirem de negro, terem cabelos longos e corpo avantajado, geralmente bem peludos.

Deformações

Caninos avantajados e olhos com pupilas vermelhas em qualquer uma de suas formas (homínideia, glabro, crinos, hispo e lupino), são também amaldiçoados transmitindo o delírio aos humanos. A mucosa (tecido interno, lábios, órgãos), assim como seu sangue são negros. O seu sangue deixará aquele que o beber como se estivesse bêbado (uma cena por ponto de sangue ingerido).



Arquétipos

Geralmente muito solitários, reservados, parecendo sempre esconder algo (talvez sua verdadeira natureza, que é odiada por todos), mas se encontrarem alguém em que eles possam confiar, se entregaram de

corpo e alma nesta amizade, por isso, muitos são atraídos por vampiros enganosos, que depois de conquistarem a confiança deles, os dominam e geralmente fazem um novo laço de sangue com eles, tornando-os seus seguranças.

Refúgio

Normalmente vivem com seus mestre desde suas criações, com total fidelidade mantida através do laço de sangue, quando escapam ou são livres pela morte de seus mestre, passam a viver em becos, esgotos, casas abandonadas, por trás de uma máscara ainda maior que os vampiros, geralmente fazendo amizades com os de sua espécie, quando chegam a encontrar algum.

Lobisomem: Abominações

Abraço

Geralmente são abraçados por vampiros que tenham o ritual para isso (dificilmente encontrará um vampiro diferente de um Tremere, Giovanni ou Lasombra Antitribo com posse deste ritual, mesmos entre estes será muito difícil de encontrar), transformando-os como forma de castigo pela ousadia de enfrenta-los. Existem também algumas poucas Abominações que possuem este ritual. As vezes é possível encontrar Impuros e Dançarinos com o desejo da Transformação (as vezes de outros grupos também), mas é muito difícil um vampiro aceitar realizar o ritual deste modo.

Organização

Não há organização entre as Abominações, elas são em sua maioria servas de seus criadores, graças ao Laço de Sangue. As poucas que são livres vivem escondendo-se de todos, até encontrar suas mortes pelas mãos de lobisomens, vampiros e toda a criação da Wyld e, muitas vezes pelos próprios agentes da Wyrn

Fraquezas

Eles passam a somar as fraqueza à Prata, à Luz Solar, Fraquezas de sua Tribo e de seu Clã.

Disciplinas e Dons

As Abominações mantêm seus Dons atuais podendo adquirir mais, desde que algum Garou de posto maior o ensine (praticamente impossível), ou que ele enfrente e vença um espírito na Umbra, obrigando a este a ensiná-lo (geralmente são procurados espíritos da Weaver e Wyrn). As disciplinas são adquiridas no Abraço (a critério do mestre) e com o aprendizado posterior (com pontos de experiência).

Criação do Personagem

Nascidos sob a face da lua, todos um dia já foram ou seriam Garou. Amaldiçoados, não passam de Abominações rejeitadas por todos os lados.

A construção das Abominações ocorre normalmente como a de um lobisomem, depois quando são abraçados, perdem toda a Honra, Glória e Sabedoria, podendo estes serem transformados em Humanidade, Pontos de Sangue; Nome e Totem de Matilha, passam a ser Geração e Clã; as Disciplinas podem serem anotadas em Outras Características. Deformidades de Impuro passa a englobar também Deformidades de Abominação e Fraquezas de Garou e Vampiro, Tribo e Clã.

As Abominações perdem um Ponto de Sangue por noite e gastam o mesmo número de pontos que um vampiro para ativar e utilizar suas Disciplinas.

As Abominações precisam gastar um Ponto de Gnose, além do teste normal para penetrar na Umbra; Nem mesmo na Umbra ele estará seguro, pois será caçados por tudo que haver lá, pois ele é um lobisomem que já esta morto fisicamente, e não merece estar nos reinos de Gaia.

Para Mudar de Forma ele terá que gastar 1 Ponto de Fúria obrigatoriamente e realizar o teste necessário para a mudança.

A Abominação poderá Abraçar qualquer outra pessoa, mas este será um Vampiro normal, a não ser por adquirir todas as sua Fraquezas e Deformações, o que deixará este um Vampiro muito fraco, facilmente destrutivo. Se a Abominação sofrer Diablerie, assim como as suas crias, o infeliz além da Geração só receberá suas Fraquezas e Deformações e ficará "bêbado" por algumas cenas.

A Abominação ainda recupera um Nível de Vitalidade por turno

É necessário lembrar que, uma Abominação é originalmente um lobisomem e só passará

a ser uma Abominação se for submetida ao Ritual do Circulo Quebrado.

Citação

"Não tive culpa de ser o que sou, para mim desde o momento que passei a ser isto, sabia que tinha me tornado a pior criatura do mundo, só espero morrer em paz e que Gaia me perdoe pelo o que me tornei..."

- Abominação, Roedores de Ossos, Lupino, Filodox, 1º Posto, aprisionado por um Tremere.

"Sei que meus irmãos não gostam mais de mim, mas ainda sei o que é certo e luto por isso, até que eu não consiga mais!"

- Abominação, Andarilhos do Asfalto, Hominídeo, Ragabash, 3º Posto, livre após degolar seu criador.

"Eu já fui muito injustiçado nesta vida, agora eu tenho poder suficiente para castigar os meus opressores"

- Abominação, Senhores da Sombras, Impuro, Ahroun, sem Posto, segurança de um Ventrué.

"Nasci sob os olhos de minha Mãe, renasci em seus braços, e morrerei em sua luta!"

- Abominação, Dançarino da Espiral Negra, Ahroun.

Estereótipos

Presas de Prata : *"Afirmam serem os líderes dos Garou, mas sua imponência faz com que não percebam que nos não opta-*

mos por isso, e não somos todos iguais"

-"Não foi um de nós que deu origem a esses monstros, mas optamos por assumir a responsabilidade de destruí-los, pois sabemos que ninguém mais será capaz!"

Garras Vermelhas : *"Grandes guerreiros irracionais, se parassem para pensar, veriam que estamos de seu lado, pena que não pensem!"*

-"Desta vez os Tecedores se superaram, todos merecem morrer, eles, seus criadores vampiros, os tecedores e todos aqueles que atravessarem nosso caminho."

Filhos de Gaia : *"Um das poucas tribos que nos escutam, pena que sejam*

tão poucos!"

-"Essas criaturas não são todas más, deveríamos escuta-las individualmente primeiro para depois julgá-las"

Roedores de Ossos : *"Criaturas desprezadas assim como nós, tentamos compartilhar o mesmo espaço, mas as vezes pagamos todos pela atitude de alguns!"*

-"Alguns destes monstros têm classe, temos que admitir!"

Brujah : *"Esses vampiros se parecem um pouco conosco, pena que a Wyrms esteja com eles!"*

-"Criaturas, que se esquecessem desta luta que já foi perdida, seriam ótimos aliados!"



Ventruue : *"Tolos engomadinhos que se julgam melhores que os demais cadáveres, mas por piores que sejam, ainda nos dão algum serviço"*

-"Essas criaturas são a nossa melhor arma contra os lobisomens, basta saber direcionar os seus ódios !"

Tremere : *"Bruxos malditos que tiram nossas vidas, todos merecem morrer!"*

-"Não gosto dessas criaturas, mas adoraria ter uma como servo leal!"

Gangrel : *"Vampiros ecologistas, segundo eles somos irmãos, começo a acreditar nisto !"*

-"Sempre que encontrar uma criatura destas, estenda-lhe a mão, eles são como nós, mas seus e nossos irmãos não percebem isto."

Sabá : *"Este grupo de vampiros é a própria Wyrn, assim como os Dançarinos, eles têm a preferencia para serem os primeiros a morrer !"*

-"Criaturas abandonadas por todos, mas se quiserem limpar o chão por onde andamos, elas serão bem pagas !"

Magos : *"Não passam de humanos querendo nossa magia, mas alguns são úteis !"*

-"Essas criaturas são monstruosas, e acho que seremos nós que teremos de detê-las."

Outros Licântropos : *"Não sei se existem, mas acho que poderiam nos ajudar !"*

-"Esta é a prova de que os Garou são na realidade instrumentos da Wyrn, mais uma vez eles fizeram o mal a Gaia, nosso ódio por eles e esses monstros um dia chegará ao ápice, e neste dia eles pagarão por todos os seus crimes !"

RITUAL DO CIRCULO QUEBRADO

Ritual Místico de nível 5 para Garou e Ritual de Taumaturgia de nível 3.

Descrição:

"Nestes dias finais , o número de abominações esta subindo muito rapidamente."

-"Peregrinos Silenciosos"

"Este ritual foi criado por uma Abominação de Presas de Preta, estes que celebram os poderes acima da vida e da morte, e se julgam líderes dos Garou.."

-"Senhores das Sombras"

Este ritual teria sido desenvolvido originalmente por Abominações de Presas de Prata, este ritual combina os rituais místicos dos Garou com os poderes da Taumaturgia vampírica. Assim, só pode ser usado com pelo menos o auxilio de Abominações. O propósito deste ritual é evitar o mecanismo de defesa natural dos Garou contra o Abraço.

Sistema: Para realizar este ritual, a Abominação precisa de um Garou e um vampiro (normalmente estes estão sobre o Domínio da Abominação ou foram coagidos em participar), uma Klaive, um pedaço de arame de prata, e o dente de um Presas de Prata. Alguns gastam Gnose ou Força de Vontade durante o ritual, um trabalho perigoso e proibido, outros utilizam punhais como uma forma de se auto infligir dor, mas isto não é necessário. Primeiramente a Abominação tem que embriagar o dente de um Presa de Prata em um recipiente com o seu próprio sangue, durante três noites. Uma vez preparado, o dente se conservará para o Ritual por até um ano. Após isto, a Abominação terá que selecionar a vítima dele. Uma vez que ele conseguir subjugar o infeliz Garou, ele terá que abrir a mandíbula da vítima e retirar o dente da vítima correspondente ao do Presas de Prata em sua posse (obviamente ele terá de arrancar um molar da vítima se ele estiver de posse um molar,

não um canino.), Ele testa Raciocínio + Medicina (dif. 8), coloca o dente no lugar onde estava o velho dente, de uma forma que ele fique lá permanentemente.

Uma vez feito isto, ele, com a Klaive esculpe o tribal de Abominação em cima do coração do Garou. Na ferida ele derrama um pouco de seu sangue (em ambos os casos : um vampiro ou um Abominação conduzindo o Ritual), testa Raciocínio + Rituais (dif. 10), só é exigido um sucesso. Se ele obtiver o sucesso após realizar todo este processo, ele normalmente aproveita este momento para retirar o máximo possível de Gnose e Força de Vontade do Garou antes do passo final.

No passo final, um vampiro, executa o abraço normalmente, como se fosse num humano. A Abominação não pode executar o abraço nele. Se o Garou relutar (o que geralmente ocorre), ele ainda pode fazer um teste salvador de Gnose (dif. 10), se ainda restar-lhe alguma. Se ele tiver sucesso, ele morre em uma terrível agonia. Se ele não obtiver sucesso, ele cura a cicatriz da Klaive, mas permanece como uma Abominação. Se ele obtiver uma falha crítica, a cicatriz se tornará permanente. Em qualquer caso, qualquer abominação que o ver, perceberá o Tribal tremulante como a luz do fogo, até mesmo se o Tribal estiver escondido, ou que tenha sido cicatrizado.

Tão profundo como o dente de Presa de Prata fincado em sua Mandíbula, será o laço de sangue à Abominação (ou vampiro) que realizou o Ritual. Se o dente for removido, a abominação terá que realizar um teste de Vigor (dif. 10) para ver se ele permanecerá como uma abominação, ou se transformará em pó.

Mais uma publicação das empresas:



Editoração por Fábio "UB"
Criado por C.M.B.(12/10/97)
O Ritual do Circulo Quebrado, no qual a matéria se baseia foi criado por FENRIS
L O R S R A I