

# CRIAÇÃO DE FITONECRÓTICOS

Uma das maiores inovações do trabalho conjunto entre as Academias Artesãos da Carne e Além Túmulo, e a pequena escola que mais tarde se formou ao redor da Sangromancia, floresceu a apenas poucos anos, em 107 da 4E, as duas Academias deram origem a um novo padrão de reanimação, a Fitonecromancia.

Um padrão criado através de alquimia, enxertos vegetais vindos de plantas carnívoras capazes de absorver e retirar nutrientes do sangue e reconstrução corporal que permitiu uma nova forma de mortos-vivos servirem Karvox atendendo as exigências feitas na época: resistentes ao clima de Kastoy, capazes de sustentar suas formas físicas sem a necessidade de alguma forma de alimentação além da energia solar e que fossem agradáveis a visão, visto que a vista constante de esqueletos, cadáveres apodrecidos, vagando pelas ruas da Cidadela Pálida e das Academias costumava gerar constrangimento a estrangeiros e diplomatas.

Dois anos depois, a maioria dos serviços mortos-vivos das embaixadas, conselhos e templos foram substituídos pelo modelo mais comum de Fitonecrótico, o Drone, um humanoide em estado quase vivo de conservação, sustentado por vinhas capazes de drenar energia solar e reverter em alimento para o cadáver animado, mantendo um mínimo de consciência.

A aparência dos Drones é praticamente humana, exceto pelas vinhas aparentes por baixo da pele esverdeada e pelas fileiras de espinhos que brotam nas suas costas, ombros e as vezes antebraços, é completamente desprovida do cheiro de podridão de outros modelos de mortos-vivos utilizados para trabalho, também não há casos de incidentes registrados com Drones, eles no entanto não são um modelo apropriado para tarefas violentas e conflitos, para estas situações a sociedade de Karvox ainda aguarda a próxima inovação de suas Academias.

## CRIAÇÃO DE FITONECRÓTICOS

*1º nível de Necromancia*

**Tempo de Conjuração:** Ritual (1 hora)

**Alcance:** 3 metros

**Componentes:** V, S, M (um corpo e vinhas especiais para permitir a fotossíntese do corpo no valor de 100po)

**Duração:** Instantânea

**Descrição:** Esta magia cria um servo morto-vivo, um fitonecrótico. Escolha um corpo de um humanoide de tamanho Pequeno ou Médio dentro do alcance. Sua magia imbui o alvo com uma imitação de vida. Ela também previne que o corpo se decomponha, além de reduzir o odor expelido pelo alvo. A magia também restaura a aparência física do alvo para algo que parecia mais com o alvo em vida.

Este servo usa as estatísticas de um Plebeu (MM p348), ganhando o tipo Morto-Vivo e vulnerabilidade a dano. Caso o alvo, em vida, não fosse um plebeu, o servo reanimado mantém suas estatísticas, mas são necessárias mais vinhas, aumentando em 100po para cada classe de nível de dificuldade (200po para 1/8, 300po 1/4, 400po 1/2, 500po para 1, etc). Em cada um dos seus turnos, você pode usar uma Ação Bônus para comandar mentalmente o fitonecrótico enquanto ele estiver a 36 metros de você. Você decide a ação que a criatura vai tomar e para onde ela se moverá, ou você pode dar um comando genérico, como cuide do corredor, cave esta cova, carregue estas ferramentas, etc. Caso não dê comando algum, a criatura apenas se defende contra criaturas hostis. Uma vez que uma ordem foi dado, o fitonecrótico continua na tarefa até que ela seja concluída. O servo não pode usar a ação de Ajuda em combate. O servo se alimenta de energia solar, podendo morrer se ficar dias sem estar exposto ao sol.

Este tipo de servo fica sob o controle do conjurador permanentemente, ou até ser destruído. Se o conjurador for morto, o servo fica inativo. Outro conjurador pode usar este ritual para reativar o mesmo pagando metade do custo e o tempo de conjuração também diminui pela metade. Cada conjurador pode ter apenas uma quantidade de fitonecróticos cuja a soma de pontos de vida não ultrapasse 3 x nível do conjurador, mínimo de 1 servo. Um mago nível 3 pode ter 2 fitonecróticos comuns. Um mago de nível 10 pode ter 7 servos comuns ao seu serviço. Já um mago de nível 11 pode ter um fitonecrótico criado a partir de um bandido (32pvs), custando 400po.

## ENSINANDO O RITUAL

Este ritual pode ser ensinado por um mago que o conheça em 16 horas, que podem ser divididas em mais de um dia. Depois disto, o aprendiz precisa praticar os ensinamentos em um corpo por uma semana. Uma vez feito isto, o aprendiz aprende a conjurar o ritual.

Imagem por [Irina Nordsol Kuzmina](#)

